

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVE SHOOT*
PADA PROGRAM ACARA TELEVISI “KIDHUNG” RBTV**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Muhammad Alif Hidayat	(21.02.0714)
Rahmad Bayu Mutorik	(21.02.0708)
Mustolah Hadis Nugraha Azka	(21.02.0731)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT*
PADA PROGRAM ACARA TELEVISI “KIDHUNG” RBTV**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Muhammad Alif Hidayat	(21.02.0714)
Rahmad Bayu Mutorik	(21.02.0708)
Mustolah Hadis Nugraha Azka	(21.02.0731)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

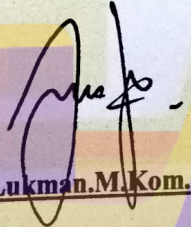
IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* PADA PROGRAM ACARA TELEVISI “KIDHUNG” RBTv

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Alif Hidayat	(21.02.0714)
Rahmad Bayu Mutorik	(21.02.0708)
Mustolah Hadis Nugraha Azka	(21.02.0731)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Lukman.M.Kom.

NIK. 190302151

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* PADA PROGRAM ACARA TELEVISI “KIDHUNG” RBTv

yang disusun dan diajukan oleh

Rahmad Bayu Mutorik

21.02.0708

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2024

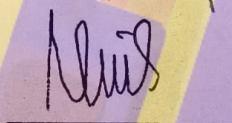
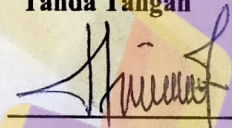
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nuraini, M.Kom.
NIK. 190302066

Melany Mustika Dewi, M.Kom.
NIK. 190302455

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Muhammad Alif Hidayat	(21.02.0714)
Rahmad Bayu Mutorik	(21.02.0708)
Mustolah Hadis Nugraha Azka	(21.02.0731)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVESHOOT

PADA PROGRAM ACARA TELEVISI "KIDHUNG" RBTV

Dosen Pembimbing : Lukman.M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Rahmad Bayu Mutorik

HALAMAN MOTTO

"Jadikan kesalahanmu sebagai guru, bukan musuh"

(Muhammad Alif Hidayat)

"My Words Fly Up, My Thoughts Remain Below. Word Without

Thoughts Never To Heaven Go"

(William Shakespeare)

"Jadilah dirimu sendiri, karena kamu unik dan istimewa"

(Mustolah Hadis Nugraha Azka)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kepada Allah SWT,

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ilmiah ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Kepada Orang Tua Tercinta,

Bapak dan Ibu tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas bimbingan, motivasi, dan pengorbanan yang tak terhingga dalam membimbing penulis menjadi pribadi yang lebih baik. Laporan ilmiah ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih dan bakti anak.

Kepada Universitas Amikom Yogyakarta,

Terima kasih kepada Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan berkembang dalam ilmu pengetahuan. Terima kasih kepada seluruh civitas akademika atas segala bimbingan dan dukungannya.

Kepada Dosen Pembimbing Terhormat Bapak Lukman M.Kom,

Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga selama proses penyusunan laporan ilmiah ini. Kesabaran dan ketelitian Bapak Lukman M,Kom dalam membimbing penulis sangatlah berarti.

Kepada Teman-Teman Terkasih,

Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, motivasi, dan bantuan selama penulis dalam menyelesaikan laporan ilmiah ini. Persahabatan dan dukungan kalian sangatlah berarti.

Semoga laporan ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan sumbangsih bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Hormat Saya,

Rahmad Bayu Mutorik

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- **Bapak Lukman M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan masukan, dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan tugas akhir ini.
- **Kedua orang tua tercinta** yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- **Google Scholar** yang telah menerbitkan artikel ilmiah yang menjadi acuan utama dalam penyusunan tugas akhir ini.
- **RBTV** yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk magang di perusahaan dan mendapatkan pengalaman berharga yang sangat bermanfaat dalam penyusunan tugas akhir ini.
- **Teman-teman dan kolega** yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan tugas akhir ini di masa depan.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 18 Juli 2024

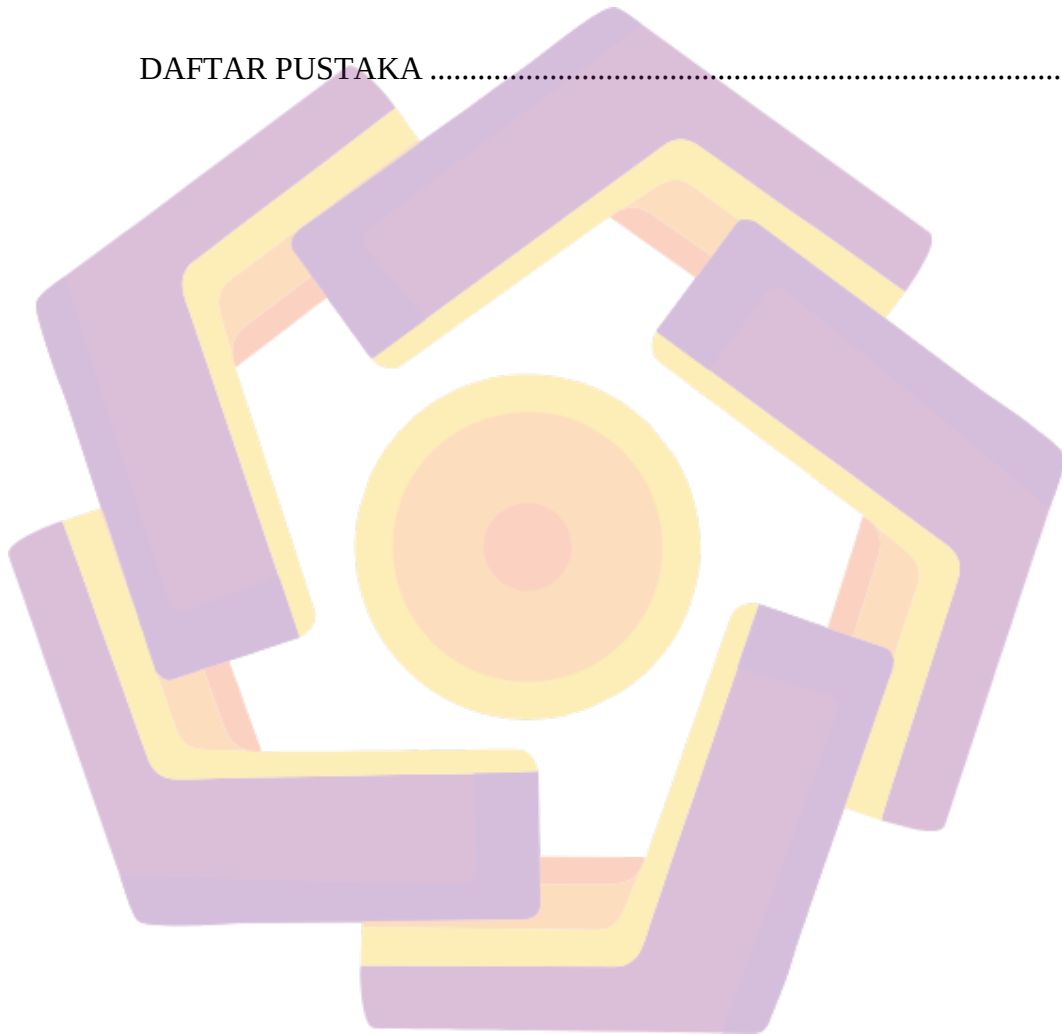
Rahmad Bayu Mutorik

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2

1.3	Tujuan Penelitian.....	2
1.4	Batasan Masalah.....	2
1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.6	Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		5
BAB III Metodologi penelitian.....		11
3.1	Pendefinisian Permasalahan.....	11
3.2	Analisis Kebutuhan	13
3.3	Perancangan	16
BAB IV hasil DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Produksi	26
4.1.1	Proses Pengambilan Gambar.....	26
4.1.2	Perekaman Audio.....	29
4.1.3	Pembuatan Aset Grafis.....	30
4.2	Pasca Produksi	31
4.2.1	Animating.....	31
4.2.2	Editing.....	31
4.3	Pengujian.....	32
4.3.1	Rumusan Penilaian.....	33
4.3.2	Pengolahan Data.....	34

4.4 Perhitungan Akhir	46
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49



DAFTAR TABEL

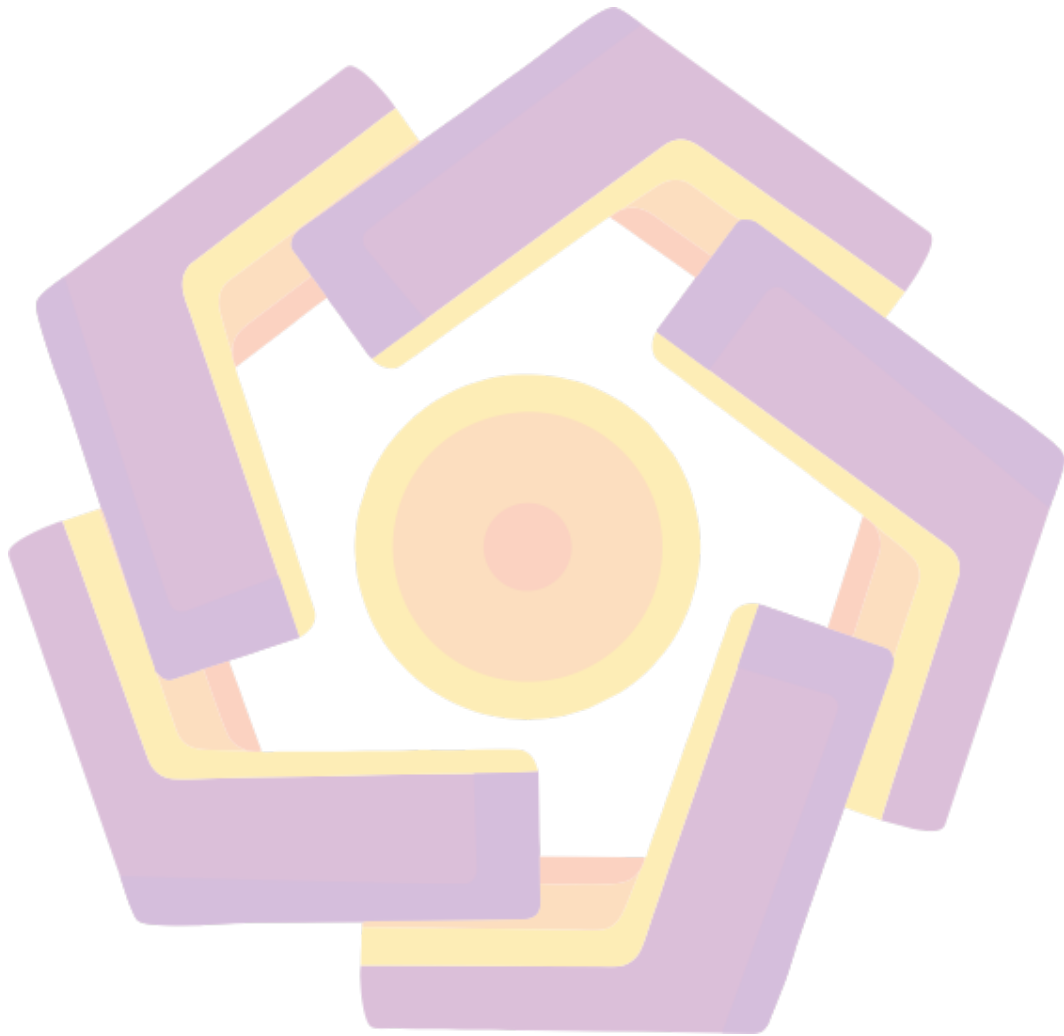
Tabel 2 1 Perbandingan Referensi	6
Tabel 3 1 Hasil Observasi	12
Tabel 3 2 Deskripsi Masalah.....	12
Tabel 3 3 Solusi yang Diusulkan	13
Tabel 3 4 Kebutuhan Fungsional	13
Tabel 3 5 Hardware yang Digunakan.....	14
Tabel 3 6 Software yang Digunakan.....	15
Tabel 3 7 Brainware yang Ada Dalam Proyek	15
Tabel 3 8 Breakdown Naskah	19
Tabel 4 1 Proses Pengambilan Gambar	27
Tabel 4 2 Voice Over dan Musik Latar Belakang.....	30
Tabel 4 3 Skala Penelitian.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Alur Perancangan Video Kidhung	17
Gambar 3. 2 Timeline Produksi Kidhung	18
Gambar 3. 3 Naskah Kidhung Episode 1 Sesi 1	19
 Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Aset	 30
Gambar 4. 2 Proses animating	31
Gambar 4. 3 Proses editing video	32
Gambar 4. 4 Pengujian Aset Tulisan.....	35
Gambar 4. 5 Data Pengujian Aset Gambar oleh Umum	36
Gambar 4. 6 Pengujian Aset Untuk Ahli	37
Gambar 4. 7 Data Pengujian Efek.....	38
Gambar 4. 8 Data Pengujian Transisi	40
Gambar 4. 9 Data Pengujian Efek dan Transisi Oleh Ahli	41
Gambar 4. 10 Data Pengujian Animasi.....	42
Gambar 4. 11 Data Pengujian Animasi oleh Ahli.....	43
Gambar 4. 12 Data Pengujian Kualitas Dubbing dan BGM	44
Gambar 4. 13 Data Pengujian Sound Design Oleh Ahli.....	45

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

Σxf	Daftar Nilai Keseluruhan
n	Jumlah Responden
$\bar{x}$	Nilai Rata-Rata



INTISARI

“Implementasi teknik *Motion graphic* dan *Liveshoot* pada program acara televisi kidhung RBTV” merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penerapan *liveshoot* dan *motion graphic* dalam meningkatkan kualitas program acara kidhung.

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan memberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk *Google Form* kepada 42 orang dengan 41 masyarakat umum dan 1 orang ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *motion grafik* dan *live shoot* terbukti dapat meningkatkan kualitas program acara kidhung berdasarkan data pengujian yang telah dilaksanakan.

Kata kunci: *Motion Grafis, Liveshoot, Informasi unik, Visualisasi, Program Acara Pendidikan*

ABSTRACT

The Kidhung program on the RBTV television station offers a distinctive insight into Yogyakarta through an engaging format. In order to enhance the visual quality and facilitate audience interaction, this research employs the use of motion graphics and live shoot techniques. The objective of this research is to evaluate the efficacy of the deployment of motion graphics and live shoot techniques in the Kidhung program. The research method employed was an experiment with two control groups and two experimental groups. The results demonstrated that the implementation of motion graphics and live-shoot techniques markedly enhanced visual quality and audience interaction. Motion graphics techniques facilitate the visualization of abstract information and enrich program content. The live shoot technique provided direct interaction with sources and locations, increasing realism and audience engagement. The findings suggest that the combination of motion graphics and live shoots can be an effective strategy to increase the appeal of educational programs like Kidhung.

Keywords: motion graphics, live shoot, unique information, visualization, educational show program

