

**PENGGABUNGAN TEHNIK MOTION GRAPHIC
SERTA LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN
VIDEO KHIDUNG**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Fatwa Awallia Juniarta : 21.02.0701

Muhamad Irfan Ganthary : 21.02.0704

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

2025

**PENGGABUNGAN TEHNIK MOTION GRAPHIC
SERTA LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN
VIDEO KHIDUNG**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Fatwa Awallia Juniarta : 21.02.0701

Muhamad Irfan Ganthary : 21.02.0704

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGGABUNGAN TEHNIK MOTION GRAPHIC SERTA LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN VIDEO KHIDUNG

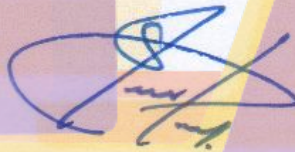
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fatwa Awallia Juniarta : 21.02.0701

Muhamad Irfan Ganthary : 21.02.0704

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Januari 2025

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, S.Kom, M.Kom, Ph.D
NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PENGGABUNGAN TEHNIK MOTION GRAPHIC
SERTA LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN
VIDEO KHIDUNG

yang disusun dan diajukan oleh

Muhamad Irfan Ganthary : 21.02.0704

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Januari 2025

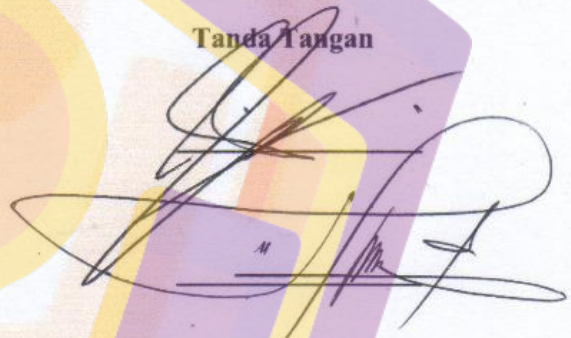
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Januari 2025

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,

Nama mahasiswa : **Muhamad Irfan Ganthary**
NIM : **21.02.0704**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Penggabungan Teknik Motion Graphic Serta Live Shoot Dalam Pembuatan Video Khidung

Dosen Pembimbing : **Tonny Hidayat, S.Kom, M.Kom, Ph.D**

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, 31 Januari 2025

Menyatakan,



Muhamad Irfan Ganthary

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, berkah, dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini. Adapun judul Tugas Akhir ini yaitu: “Penggabungan tehnik motion graphic serta live shoot dalam pembuatan video kidhung”.

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini yaitu memenuhi syarat kelulusan dari program studi Diploma III Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Bahan penulisan diambil berdasarkan analisis, wawancara, dan beberapa literatur yang mendukung dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, dan dorongan maka penulisan tugas akhir ini tidak dapat berjalan dengan lancar. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom, Ph. D selaku dosen pembimbing saya
2. Bapak dan Ibu dosen penguji yang telah memberikan koreksi serta masukan dalam penyempurnaan laporan ini
3. Kedua orang tua dan keluarga atas dukungan dan doanya selama ini.
4. Teman-teman Manajemen Informatika Angkatan 2021 atas support dan kerja samanya

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masi terdapat kesalahan, baik dari bahasa maupun tulisan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan penulisan dimasa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 31 Januari 2025

Penulis

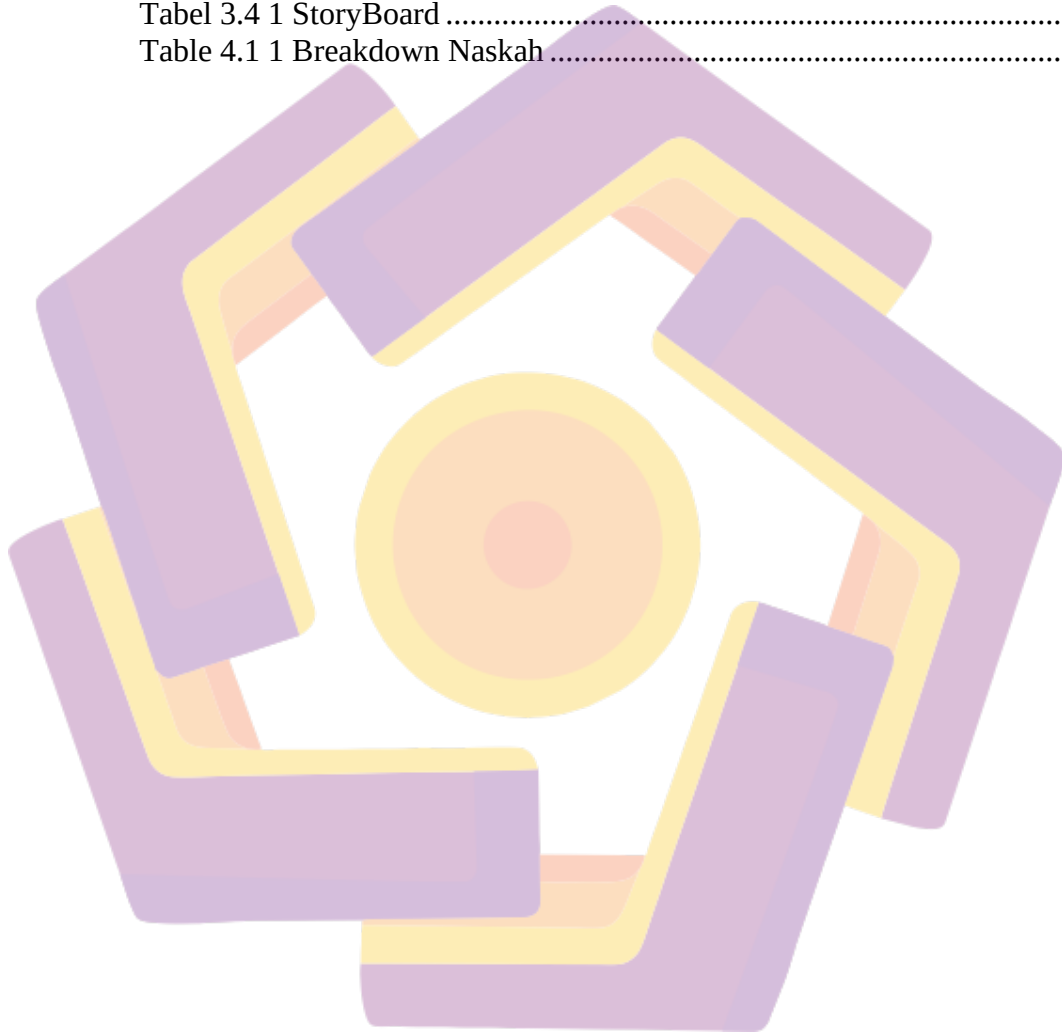
DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Akhir	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2 Unsur-unsur Multimedia	7
2.2.3 Teknik LiveShoot.....	8
2.2.4 Teknik Motion Graphic.....	8
2.2.5 Kombinasi Live Shoot dan Motion Graphic	8
2.2.6 Pengertian Video	8
2.2.7 Codec Video.....	9
2.2.8 Komperesi Video	9
2.2.9 Rasio Video.....	9
2.2.10 Dimensi Video	10

2.2.11	Format Video	11
2.2.12	TV Digital (DTV)	12
2.2.13	TV Analog (SDTV).....	13
2.2.14	Audio Sample Rate	13
2.2.15	Audio Channel	13
2.2.16	Audio Bitrate	14
2.2.17	Tahapan Produksi.....	14
BAB III METODOLOGI PRODUKSI.....		15
3.1	Metodologi Produksi.....	15
3.2	Tinjauan Umum	16
3.3	Analisis Kebutuhan	18
3.4	StoryBoard	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Produksi	25
4.2	Pengujian.....	35
BAB V PENUTUP.....		42
5.1	Kesimpulan	42
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA		44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 1Perbandingan Penelitian.....	6
Tabel 3.2 1Deskripsi Masalah.....	18
Tabel 3.2 2 Daftar Solusi	18
Tabel 3.3 1 Kebutuhan Hardware	19
Tabel 3.3 2 Kebutuhan Software.....	19
Tabel 3.3 3 Kebutuhan Brainware	20
Tabel 3.4 1 StoryBoard	21
Table 4.1 1 Breakdown Naskah	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 1 Flowcart metodologi	15
Gambar 3.2 1 Logo RBTv	16
Gambar 4.1. 1 Tabel Timeline	25
Gambar 4.1. 2 Perekaman Suara	30
Gambar 4.1. 3 Editting Audio	31
Gambar 4.1. 4 Setting Komposisi	31
Gambar 4.1. 5 Animating	32
Gambar 4.1. 6 Export animasi	32
Gambar 4.1. 7 Pembuatan File Baru	33
Gambar 4.1. 8 Pengaturan Sequence	33
Gambar 4.1. 9 Inport Video	34
Gambar 4.1. 10 Pengeditan Video	34
Gambar 4.1. 11 Export Video	35
Gambar 4.2 1 Penyerahan Produk	41

INTISARI

Industri penyiaran lokal menghadapi tantangan besar di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan selera audiens. RBTv, sebagai salah satu stasiun televisi lokal, merespons tantangan ini dengan mengembangkan program “Kidhung” yang menggabungkan elemen live shoot dan motion graphic. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi dan teknik dalam penggabungan dua elemen tersebut, sehingga mampu menciptakan tayangan yang informatif, menarik, dan memiliki nilai estetika tinggi. Fokus penelitian ini adalah menemukan metode yang efektif dalam menyelaraskan elemen visual dan narasi, serta mengidentifikasi kendala yang muncul dalam proses produksi.

Metode penelitian yang dipilih untuk penelitian ini adalah metode flowcart. Penelitian dimulai dengan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan produksi, diikuti dengan brainstorming konsep, naskah dan breakdown naskah, dan pembuatan video. Hasil video diuji dan dievaluasi langsung dari pihak RBTv, sehingga masukan yang diperoleh digunakan untuk menyempurnakan desain dan hasil produksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi live shoot dan motion graphic mampu meningkatkan kualitas visual dan daya tarik tayangan “Kidhung.” Penggunaan motion graphic secara efektif memperkuat narasi budaya lokal dan memberikan pengalaman menonton yang lebih dinamis. Tantangan terbesar terletak pada koordinasi antar divisi dan keterbatasan peralatan, yang dapat diatasi melalui peningkatan kapasitas kru produksi dan optimalisasi workflow. Program “Kidhung” diharapkan menjadi model pengembangan bagi produksi program lain di RBTv, serta mendorong inovasi lebih lanjut dalam industri penyiaran lokal.

Kata kunci: Liveshoot, Motion Graphic, RBTv

ABSTRACT

The local broadcasting industry faces great challenges amidst the rapid development of technology and changing tastes of viewers. RBTv as one of the local television stations responded to this challenge by developing the program “Kidhung” which combines elements of live shooting and motion graphics. This research aims to explore strategies and techniques in combining these two elements, so as to create a program that is informative, interesting, and has high aesthetic value. The focus of this research is to find effective methods in harmonizing visual and narrative elements, as well as identifying obstacles that arise in the production process.

The research method chosen for this study is the Flowcart method. The research began with observations and interviews to understand production needs, followed by concept brainstorming, script and script breakdown, and video production. The video results were tested and evaluated directly from RBTv, so that the feedback obtained was used to improve the design and production results.

The results show that the integration of live shoots and motion graphics can improve the visual quality and appeal of “Kidhung.” The use of motion graphics effectively reinforces local cultural narratives and provides a more dynamic viewing experience. The biggest challenge lies in the coordination between divisions and equipment limitations, which can be overcome through increasing the capacity of the production crew and optimizing workflow. The “Kidhung” program is expected to become a development model for other program production in RBTv, as well as encourage further innovation in the local broadcasting industry.

Keyword: Liveshoot, Motion Graphic, RBTv