

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri penyiaran dan produksi acara televisi terus mengalami perubahan signifikan, didorong oleh dinamika selera dan ekspektasi pemirsa yang kian beragam. RBTV, sebagai salah satu pemain dalam industri penyiaran lokal, menghadapi tantangan dalam mempertahankan daya tarik programnya di tengah persaingan ketat dengan stasiun lain dan platform digital. Ketergantungan pada format tayangan konvensional membuat RBTV perlu melakukan inovasi agar tetap relevan dan mampu menarik perhatian audiens lintas generasi. Program "Kidhung" lahir dari kebutuhan ini, dengan mengusung konsep yang menggabungkan elemen live shoot dan motion graphic. Namun, integrasi dua elemen ini tidak mudah karena perbedaan teknis dan estetika yang memerlukan koordinasi erat antar divisi produksi. Kurangnya pengalaman dan minimnya referensi dalam proyek serupa menjadi tantangan utama dalam menghasilkan konten yang harmonis dan inovatif.

Sebagai solusi, RBTV berupaya meningkatkan kualitas produksi melalui pendekatan yang lebih kolaboratif dan terintegrasi antar tim, mulai dari kamera, desain grafis, hingga tim kreatif. Proyek "Kidhung" dijadikan sebagai medium untuk mengeksplorasi berbagai teknik baru dalam penggabungan live shoot dan motion graphic. Penggunaan teknologi editing canggih dan software motion graphic yang mutakhir juga menjadi bagian dari solusi ini, didukung dengan pelatihan intensif bagi kru produksi. Dengan memperkuat kolaborasi dan keterampilan teknis, diharapkan proyek ini mampu menghasilkan tayangan yang lebih dinamis dan mampu menarik perhatian pemirsa. Selain itu, pengembangan workflow produksi yang lebih efisien juga diusulkan sebagai upaya untuk meminimalisir kendala dalam proses syuting dan editing.

Pendekatan ini dipilih karena memiliki potensi besar dalam menjawab tantangan utama yang dihadapi RBTV, yaitu kebutuhan akan konten yang inovatif dan berkualitas tinggi. Dengan memanfaatkan teknologi dan meningkatkan

keterampilan tim produksi, RBTV tidak hanya dapat mengatasi hambatan teknis tetapi juga memperkuat posisinya sebagai pelopor dalam penyiaran lokal yang kreatif. Selain itu, proyek ini diharapkan dapat menjadi model untuk program-program serupa di masa depan, memperluas wawasan industri penyiaran lokal dalam menghadirkan konten yang relevan dan mampu bersaing di era digital.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah dalam kajian ini ada sebagai berikut:

1. Bagaimana penggabungan elemen live shoot dan motion graphic dalam produksi video “Kidhung” dapat menciptakan pengalaman menonton yang unik, menghibur, informatif, dan menarik secara visual serta meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan?
2. Bagaimana penggunaan teknik live shoot dan motion graphic dapat menggambarkan identitas kultural “Kidhung” dan pengaruh terhadap penyampaian pesan, pemahaman audiens serta apa saja tantangan dalam proses produksinya pada video kidhung?.

## **1.3 Tujuan Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini ada sebagai berikut:

1. Menganalisis bagaimana penggabungan elemen Live shoot dan motion graphic dalam video “Kidhung” dapat menciptakan pengalaman menonton yang unik, menghibur, dan menarik secara visual.
2. Menjelaskan bagaimana integrasi teknik live shoot dan motion graphic dapat meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan kultural yang disampaikan dalam video “Kidhung”.
3. Mengidentifikasi peran live shoot dan motion graphic dalam memperkuat identitas kultural yang terkandung dalam video “Kidhung” serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap efektivitas penyampaian pesan kepada audiens.
4. Mengkaji tantangan yang dihadapi dalam proses produksi video “Khidung” saat menggunakan teknik live shoot dan motion graphic

#### 1.4 Batasan Masalah

Dalam merancang pembuatan video Khidung, terdapat beberapa batasan yang harus diperhatikan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai, antara lain:

1. Video yang dibuat dalam penelitian ini merupakan sebuah inovasi baru dalam tayangan RBTv
2. Seluruh Video yang dibuat adalah berdasarkan kebutuhan yang dibutuhkan dalam proyek Khidung
3. Video dirancang menggunakan kombinasi teknik Live shoot dan Motion graphic
4. Metode yang digunakan adalah metode flowchart
5. *Tools* yang digunakan Adobe After Effect, Adobe Premier Pro, Adobe Audio, Adobe Photo Shop sebagai sarana editing dan Smartphone sebagai alat bantu rekam.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan penyelesaian masalah melalui integrasi Live shoot dan motion graphic dalam acara "Khidung" membawa inovasi baru dalam konten televisi. Ini dapat meningkatkan daya tarik dan keunikan RBTv di mata pemirsa
2. Kemampuan untuk mengatasi tantangan produksi dengan kreativitas dan keahlian dapat meningkatkan reputasi RBTv sebagai penyiar yang progresif dan inovatif.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Demi memudahkan pemahaman dan menyajikan konten secara terperinci, struktur penulisan yang diterapkan adalah sebagai berikut:

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan..

b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini, termasuk teori mengenai Motion graphic, Live shoot, dan penggabungan kedua teknik.

c. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian ini secara lebih rinci, termasuk desain penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggabungan teknik Motion graphic dan Live shoot dalam pembuatan video "Khidung".

e. **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran-saran untuk penelitian lebih lanjut.