

**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**

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

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:

Muhammad Alif Hidayat
Rahmad Bayu Mutorik
Mustolah Hadis Nugraha Azka

(21.02.0714)
(21.02.0708)
(21.02.0731)

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

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

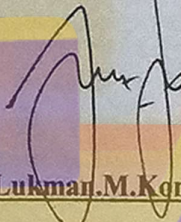
IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* PADA PROGRAM ACARA TELEVISI “KIDHUNG” RBTV

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 1 Oktober 2024

Dosen Pembimbing,



Lukman.M.Kqm

NIK. 190302151

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

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

yang disusun dan diajukan oleh

Mustolah Hadis Nugraha Azka

21.02.0731

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Oktober 2024

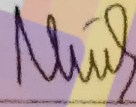
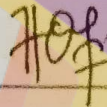
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239

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

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,



Mustolah Hadis Nugraha Azka

HALAMAN MOTTO

"Jadikan kesalahanmu sebagai guru, bukan musuh"

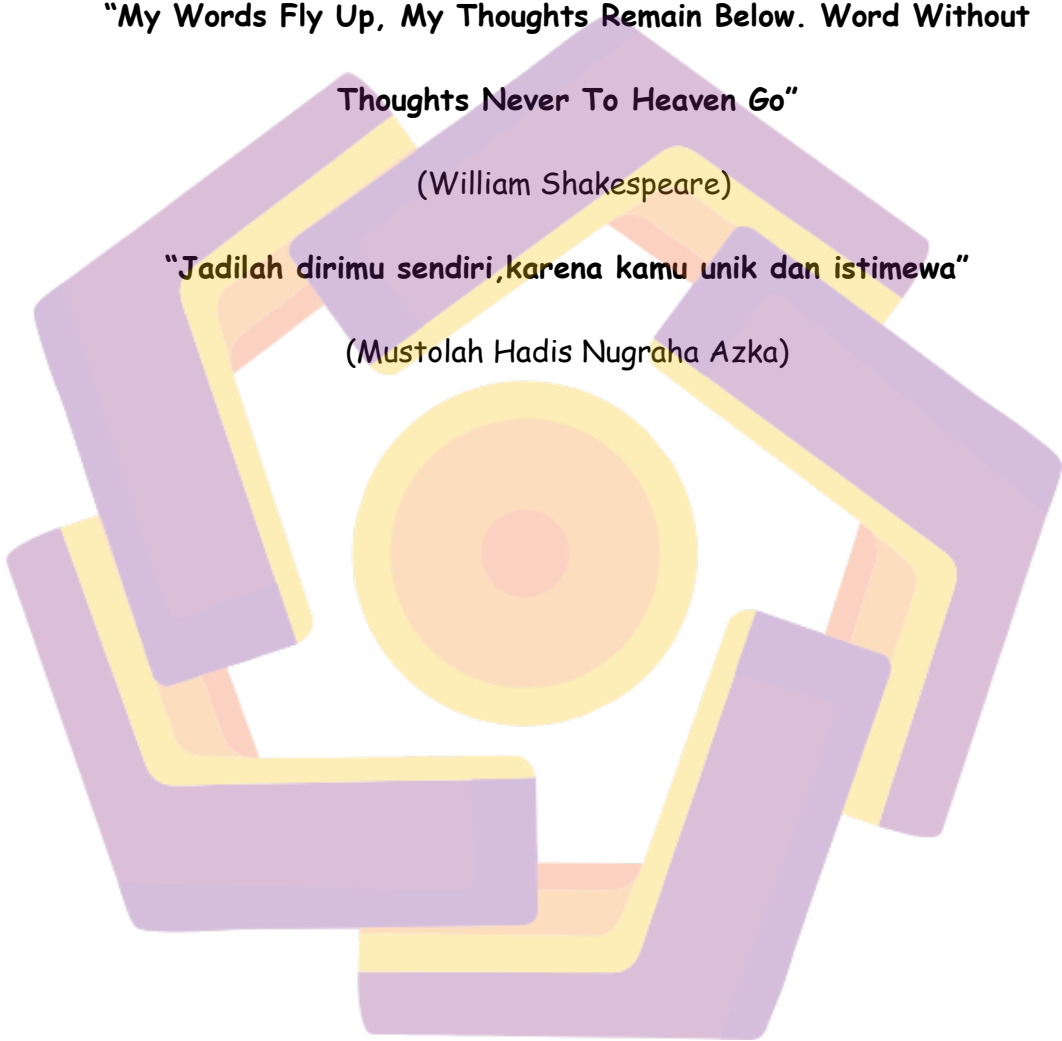
(Muhammad Alif Hidayat)

**"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,



Mustolah Hadis Nugraha Azka

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.

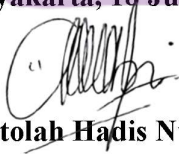
Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- **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



Mustolah Hadis Nugraha Azka

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
2.1	Referensi	5
2.2	Landasan teori	7
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2	Jenis Multimedia	7
2.2.3	Pengertian Motion grafis.....	8
2.2.4	Pengertian Live Shoot.....	8
2.2.5	Elemen Multimedia.....	8
BAB III Metodologi penelitian		11
3.1	Pendefinisian Permasalahan.....	11
3.1.1	Tinjauan Umum	11
3.1.2	Pengumpulan Data	11
3.1.3	Deskripsi Masalah.....	12
3.1.4	Solusi yang Diusulkan.....	12
3.2	Analisis Kebutuhan	13
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	13

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	13
3.3 Perancangan	15
3.3 Perancangan	15
BAB IV hasil DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Produksi	24
4.1.1 Proses Pengambilan Gambar.....	24
4.1.2 Perckaman Audio	27
4.1.3 Pembuatan Aset Grafis.....	28
4.2 Pasca Produksi	28
4.2.1 Animating.....	28
4.2.2 Editing.....	29
4.3 Pengujian.....	30
4.3.1 Rumusan Penilaian.....	30
4.3.2 Pengolahan Data.....	32
4.4 Perhitungan Akhir	43
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Referensi

Tabel 3.1 Hasil Observasi

Tabel 3.2 Deskripsi Masalah

Tabel 3.3 Solusi yang Diusulkan

Tabel 3.4 Kebutuhan Fungsional

Tabel 3.5 Hardware yang Digunakan

Tabel 3.6 Software yang Digunakan

Tabel 3.7 Brainware yang Ada Dalam Proyek

Tabel 3.8 Breakdown Naskah

Tabel 4.1 Proses Pengambilan Gambar

Tabel 4.2 Voice Over dan Musik latar belakang

Tabel 4.3 Skala Penilaian

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart alur perancangan video “Kidhung

Gambar 3.2 Timeline Produksi Kidhung

Gambar 3.3 Naskah Kidhung Episode 1

Gambar 4.1: Proses pembuatan asset

Gambar 4.2 : Proses animating

Gambar 4.3 : Proses editing penggabungan video

Gambar 4.4 Pengujian Aset Tulisan

Gambar 4.5 Data Pengujian Aset Gambar oleh Umum

Gambar 4.6 Pengujian Aset Untuk Ahli

Gambar 4.7 Data Pengujian Efek

Gambar 4.8 Data Pengujian Transisi

Gambar 4.9 Data Pengujian Efek dan Transisi Oleh Ahli

Gambar 4.10 Data Pengujian Animasi

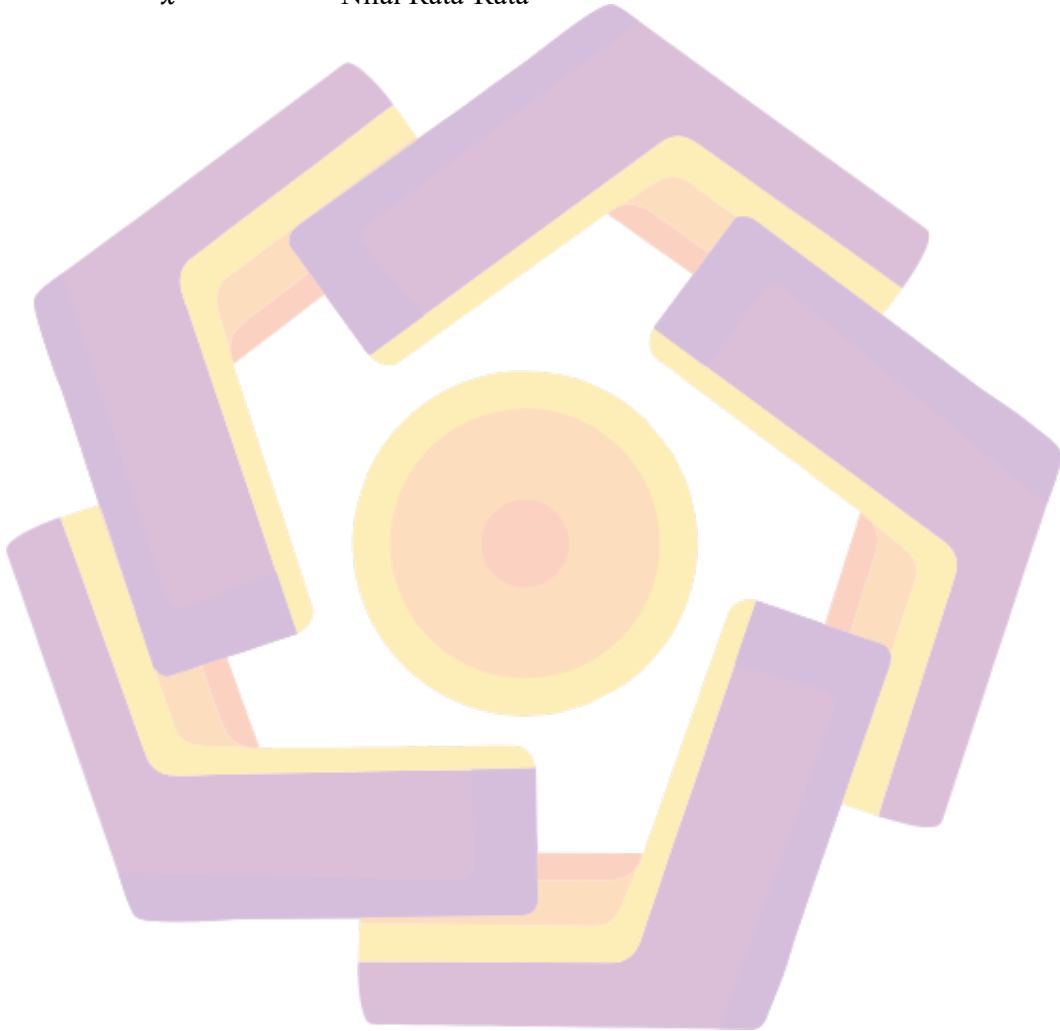
Gambar 4.11 Data Pengujian Animasi oleh Ahli

Gambar 4.12 Data Pengujian Kualitas Dubbing dan BGM

Gambar 4.13 Data Pengujian Sound Design oleh Ahli

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

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



INTISARI

Program Kidhung di stasiun televisi RBTv menawarkan wawasan khas Yogyakarta melalui format yang menarik. Untuk meningkatkan kualitas visual dan memfasilitasi interaksi penonton, penelitian ini menggunakan teknik motion graphic dan live shoot. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemandirian penerapan motion graphic dan teknik live shoot dalam program Kidhung. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan dua kelompok kontrol dan dua kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan motion graphic dan teknik live shoot secara nyata meningkatkan kualitas visual dan interaksi penonton. Teknik motion graphic memfasilitasi visualisasi informasi abstrak dan memperkaya konten program. Teknik live shoot memberikan interaksi langsung dengan sumber dan lokasi, meningkatkan realisme dan keterlibatan penonton. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kombinasi motion graphic dan live shoot dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan daya tarik program pendidikan seperti Kidhung.

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*

