

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kidhung merupakan salah satu acara tv dari RBTv Yogyakarta, sebuah stasiun televisi lokal yang berdedikasi untuk menyajikan konten berkualitas kepada pemirsa di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Program ini berisi tentang informasi yang disajikan dalam bentuk video. Karena itu Kidhung memerlukan sebuah teknik agar program acara kidhung menjadi lebih menarik dan kekinian, sekaligus untuk menarik kaula muda agar tertarik menonton kidhung.

Untuk mengatasi hal ini, ada beberapa solusi yang dapat digunakan. Salah satunya dengan menggabungkan 2 teknik, yaitu menggunakan teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*. *Motion graphic* terdiri dari dua kata, yaitu "*motion*" yang berarti gerakan dan "*graphic*" yang berarti grafis. Ini adalah teknik animasi yang menggabungkan elemen-elemen seperti *ilustrasi*, *tipografi*, dan *fotografi* ke dalam serangkaian desain komposit berbasis alat bantu visual. Sedangkan *Live shoot* adalah teknik pengambilan gambar secara langsung dari situasi nyata menggunakan kamera *DSLR*, *ponsel*, atau kamera *camcorder*. Pengambilan gambar dapat dilakukan dengan menggunakan *tripod*, atau *stabilizer*.

Penggabungan kedua teknik tersebut bertujuan untuk memperjelas beberapa informasi penting yang tidak dapat dijelaskan melalui *Live Shoot*, selain itu dengan menggunakan *Motion graphic* akan memberikan pengalaman menonton yang berbeda dari acara lain dan juga untuk meningkatkan kualitas acara kidhung secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana penerapan *motion graphic* dan *live shoot* dalam meningkatkan kualitas program acara *Kidhung*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi program *Kidhung* RBTV Yogyakarta dan merumuskan solusi efektif untuk mengatasi tantangan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih memahami persaingan di pasar televisi lokal, khususnya di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya, dan untuk menilai strategi yang memungkinkan program *Kidhung* membedakan dirinya dari program sejenis.

Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami potensi penggunaan *Motion graphic* dan teknik *live shoot* untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik program *Kidhung* bagi pemirsa muda, dan untuk memahami bagaimana penggabungan kedua teknik tersebut dapat memberikan pengalaman menonton yang unik dan menarik bagi *audiens*. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga dalam pengembangan dan peningkatan program *Kidhung* serta dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang strategi pemasaran dan produksi konten televisi lokal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mencakup pembuatan video program televisi *Kidhung* di RBTV menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

2. Perangkat Lunak yang digunakan dalam pembuatan video program televisi ini adalah Adobe After effect CC, Adobe Premiere CC, Adobe Photoshop CC, Canva, Capcut.
3. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil *output* diterima dan dipublikasi oleh pihak RBTv.
4. Hasil penelitian berupa sebuah video yang ditayangkan pada media televisi RBTv dengan resolusi 1920x1080 dengan durasi maksimal 4 menit dan dengan *codec* H-264.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi pihak RBTv :
Membantu proses pengembangan program televisi Kidhung oleh RBTv.
2. Manfaat bagi penulis :
Memperoleh gelar ahli madya di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa.
3. Manfaat bagi penonton :
Menambah wawasan lebih mengenai pembuatan video program televisi.

1.6 Sistematika Penulisan

A. Bab 1 Pendahuluan

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian dari "Implementasi Teknik *Live Shoot* dan *Motion graphic* dalam program acara televisi kidhung"

B. Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi daftar literatur yang dipakai sebagai acuan atau referensi dalam penyusunan maupun penelitian untuk tugas akhir ini.

C. Bab III Metodologi Penelitian

Berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini. Melingkupi pendefinisian masalah, melakukan riset analisis kebutuhan dan membuat daftar alur rancangan penelitian.

D. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi uraian dan deskripsi tentang pengimplementasian dan pengujian dari penelitian tugas akhir. Tahap implementasi sendiri dijabarkan secara mendetail dan disertai foto pendukung. Tahap pengujian diperlukan untuk menguji apakah hasil dari penelitian dapat sesuai dengan yang diharapkan.

E. Bab V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan juga saran untuk membuat penelitian lebih baik lagi kedepannya.