

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS
PADA PEMBUATAN VIDEO KULINER
WARISAN BUDAYA TAKBENDA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

- | | |
|-------------------------|------------|
| 1. M. Attaya Danadyaksa | 22.02.0790 |
| 2. Devrat Ramanda P. | 22.02.0780 |
| 3. Gefa Lintang Permata | 22.02.0786 |

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

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS
PADA PEMBUATAN VIDEO PENGENALAN KULINER
WARISAN BUDAYA TAKBENDA**

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:

Nama : Gefa Lintang Permata
NIM : 22.02.0786

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS PADA PEMBUATAN VIDEO KULINER WARISAN BUDAYA TAKBENDA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Attaya Danadyaksa 22.02.0790

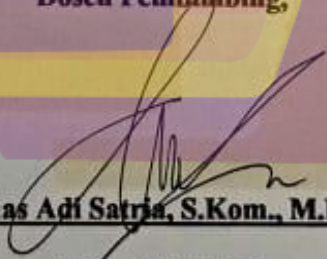
Devrat Ramanda P. 22.02.0780

Gefa Lintang Permata 22.02.0786

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS
PADA PEMBUATAN VIDEO KULINER
WARISAN BUDAYA TAKBENDA

yang disusun dan diajukan oleh

Gefa Lintang Permata

22.02.0786

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302408

Alfie Nur Rahmi, M.Kom.
NIK. 190302240

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gefa Lintang Permata
NIM : 22.02.0786

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Implementasi Live Shoot dan Motion Graphics Pada Pembuatan Video
Kuliner Warisan Budaya Takbenda**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 20 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Gefa Lintang Permata

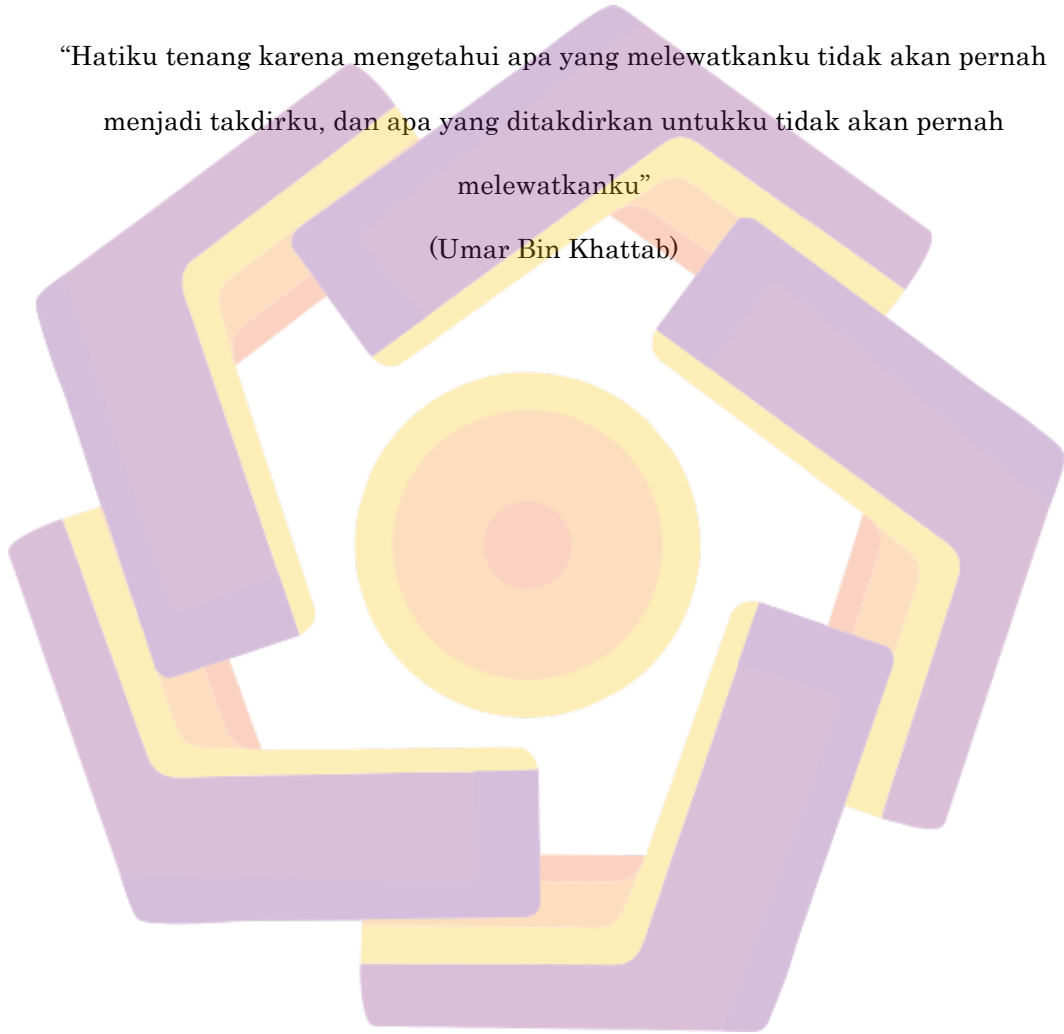
HALAMAN MOTTO

“Dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap”

(Q.S Al-Insyirah:8)

“Hatiku tenang karena mengetahui apa yang melewatkan ku tidak akan pernah
menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah
melewatkan ku”

(Umar Bin Khattab)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang senantiasa memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dengan segenap rasa cinta dan kasih, Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta dan tersayang, Bapak dan Ibu. Terimakasih banyak telah mengusahakan segalanya dan memberikan banyak doa untuk penulis.
2. Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman atas bimbingan, ilmu, dan pengalaman berharga yang penulis dapatkan. Penulis sangat menghargai segala bentuk dukungan yang telah diberikan selama kegiatan magang.
3. Teman-teman penulis yang selalu memberikan semangat, masukan, dan waktu untuk mendengarkan penulis. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi cerita, saling menguatkan, dan menemani proses ini dari awal sampai selesai.
4. Dan yang terakhir, diri saya sendiri, Gefa Lintang Permata. Terimakasih telah bertahan sejauh ini dan tidak menyerah. Terimakasih sudah mau belajar, mencoba, dan tetap melangkah meskipun sering merasa lelah dan ragu. Semoga ke depannya bisa terus tumbuh dan menghadapi hal-hal baru dengan hati yang lebih kuat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir dengan judul “Implementasi Teknik Live Shoot dan Motion Graphics pada Pembuatan Video Kuliner Warisan Budaya Takbenda” dapat diselesaikan.

Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Dekhi Nugroho, S.E, M.Ec.Dev. selaku pembimbing lapangan di Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman yang telah membimbing, memberikan bantuan, informasi, serta dukungan yang diberikan selama kegiatan magang dan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan.
6. Pihak-pihak yang belum disebutkan satu per satu oleh penulis.

Penulis mengharapakan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat nyata bagi siapa pun yang membaca dan memiliki kepentingan di bidang ini. Semoga apa yang disusun dan disampaikan dalam Tugas Akhir ini bisa menjadi bagian kecil dari kontribusi positif di tengah masyarakat.

Yogyakarta, 20 Mei 2025

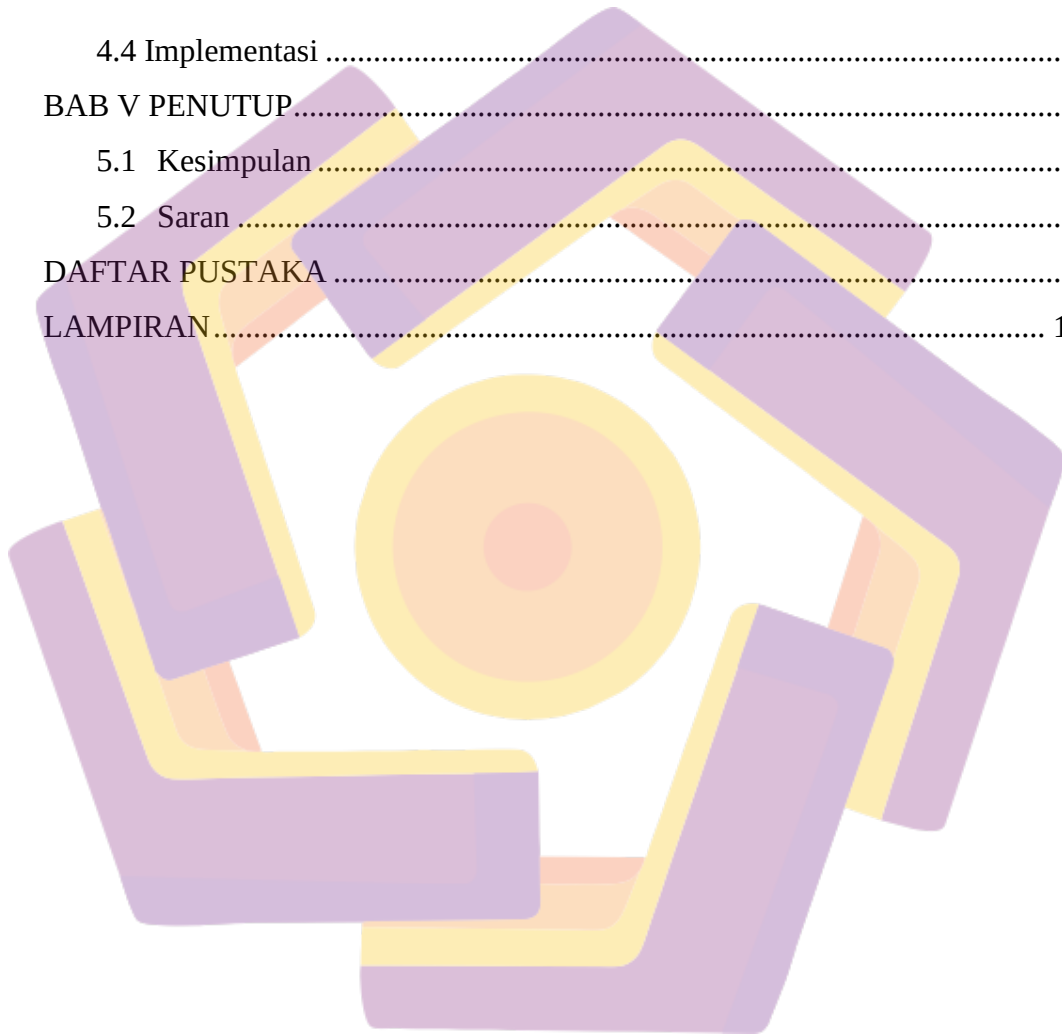
Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
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	10
2.2.1 Multimedia.....	10
2.2.2 <i>Live Shoot</i>	11
2.2.3 <i>Motion Graphic</i>	20
2.2.4 Warisan Budaya	23

2.2.5 Evaluasi.....	24
2.2.6 Testing	26
BAB III Metodologi penelitian	27
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	27
3.2 Alur Penelitian (flowchart)	29
3.3 Pengumpulan Data.....	30
3.3.1 Wawancara.....	30
3.3.2 Kajian Sejarah Kuliner Warisan Budaya Takbenda	32
3.3.3 Referensi	36
3.4 Analisis	39
3.4.1 Analisa Identifikasi Masalah	39
3.4.2 Kebutuhan Fungsional	41
3.4.3 Kebutuhan Non Fungsional	42
3.5 Pra Produksi.....	45
3.5.1 Penentuan Konsep.....	45
3.5.2 Penyusunan Naskah	46
3.5.3 Pembuatan Story Board	52
3.5.4 Penyusunan Jadwal Produksi.....	57
3.5.5 Persiapan Peralatan	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Produksi	59
4.1.1 Pengambilan Gambar Video.....	59
4.1.2 Pengambilan Suara Narasi.....	60
4.1.3 Perancangan Aset Grafis	64
4.2 Pasca Produksi.....	75
4.2.1 Penyusunan Animasi dan <i>Motion Graphic</i>	75
4.2.2 <i>Editing</i> Video	78

4.2.3 Rendering.....	82
4.3 Evaluasi dan Pengujian.....	83
4.3.1 Pengujian Alpha Testing Kebutuhan Fungsional	83
4.3.2 Pengujian Beta Testing Aspek Teknis	87
4.3.3 Pengujian Beta Testing Aspek Informasi	90
4.4 Implementasi	94
BAB V PENUTUP.....	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	101



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	30
Tabel 3. 2 Kajian Kuliner Warisan Budaya Takbenda	33
Tabel 3. 3 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	40
Tabel 3. 4 Daftar Solusi	40
Tabel 3. 5 Kebutuhan Hardware	43
Tabel 3. 6 Kebutuhan Software.....	44
Tabel 3. 7 Kebutuhan Brainware	45
Tabel 3. 8 Storyboard Produksi.....	53
Tabel 3. 9 Tahapan dan Timeline Produksi	57
Tabel 3. 10 Deskripsi Peralatan Produksi	58
Tabel 4. 1 Pengambilan Gambar Video	60
Tabel 4. 2 Pengujian Alpha Terhadap Fungsionalitas Video.....	84
Tabel 4. 3 Pengujian Beta Aspek Teknis	88
Tabel 4. 4 Interpretasi Beta Testing Aspek Teknis	90
Tabel 4. 5 Pengujian Beta Aspek Informasi	91
Tabel 4. 6 Interpretasi Beta Testing Aspek Informasi	93

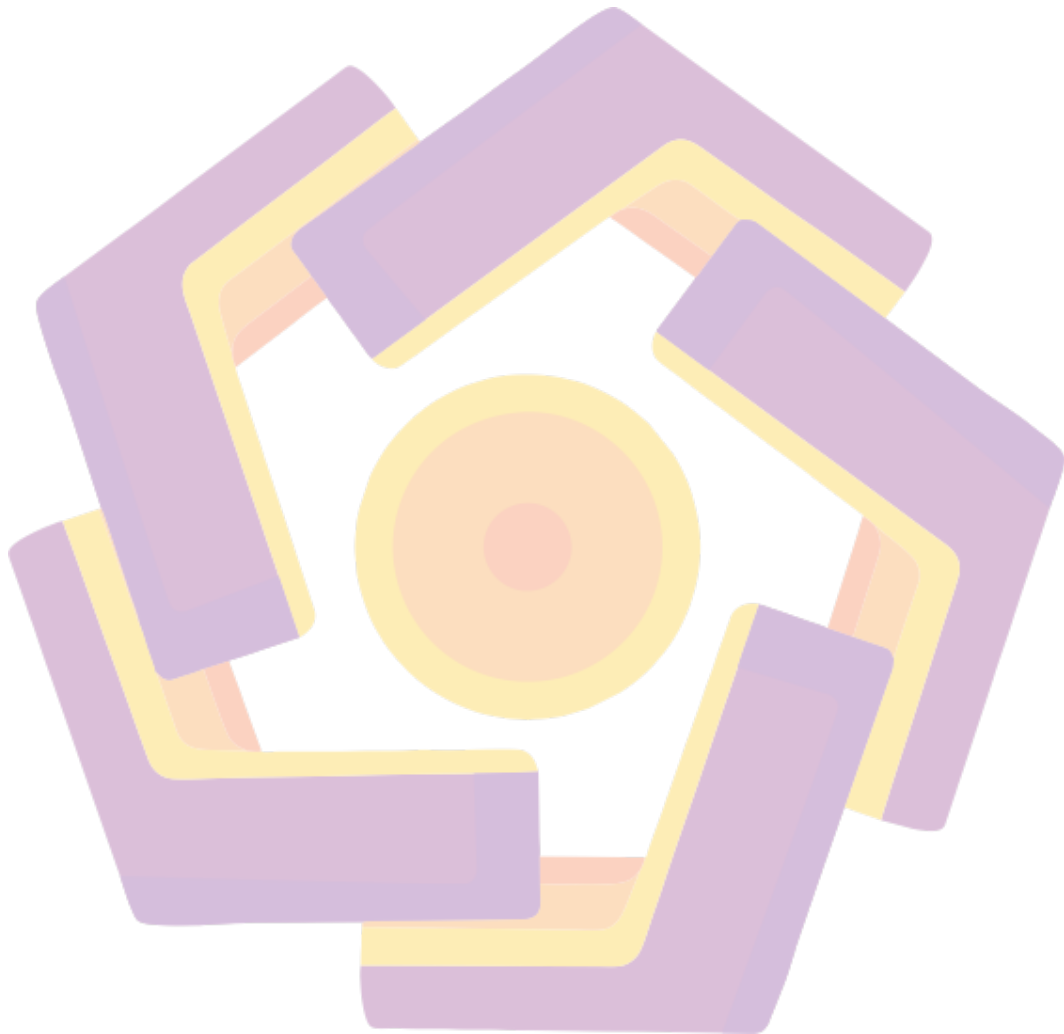
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar Simple Shot.....	11
Gambar 2.2 Contoh Gambar Complex Shot	12
Gambar 2.3 Contoh Gambar Developing Shot	12
Gambar 2.4 Contoh Gambar Extreme Close Up.....	13
Gambar 2.5 Contoh Gambar Big Close Up	13
Gambar 2.6 Contoh Gambar Close Up	14
Gambar 2.7 Contoh Gambar Medium Close Up.....	14
Gambar 2.8 Contoh Gambar Long Shot	15
Gambar 2.9 Contoh Gambar One Shot	15
Gambar 2.10 Contoh Gambar Two Shot.....	15
Gambar 2.11 Contoh Gambar High Angle	16
Gambar 2.12 Contoh Gambar Low Angle	16
Gambar 2.13 Contoh Gambar Establishing Shot	17
Gambar 2.14 Contoh Gambar Panning	17
Gambar 2.15 Contoh Gambar Tilting	18
Gambar 2.16 Contoh Gambar Zoom In / Zoom Out.....	18
Gambar 2.17 Contoh Gambar Following Pan.....	19
Gambar 2.18 Contoh Gambar Interrupted Pan	19
Gambar 2.19 Contoh Gambar Whip Pan / Flash Pan.....	20
Gambar 2.20 Keyframing.....	21
Gambar 2.21 Masking.....	21

Gambar 2.22 Rigging	22
Gambar 2.23 Typography	23
Gambar 2.24 Transisi	23
Gambar 3.1 Diagram Flowchart.....	29
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara.....	31
Gambar 3.3 Referensi Si Otan	36
Gambar 3.4 Referensi Sesame Street	38
Gambar 4.1 Dokumentasi Pengambilan Suara	61
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Audition 2020	61
Gambar 4.3 Kolom File.....	62
Gambar 4.4 Kolom waveform.....	62
Gambar 4.5 Efek Noise Reduction.....	63
Gambar 4.6 Menu Export.....	63
Gambar 4.7 Proses Perancangan Aset Grafis.....	64
Gambar 4.8 Buat Dokumen Baru.....	65
Gambar 4.9 Menggunakan Image Trace	65
Gambar 4.10 Metode Pen Tool	66
Gambar 4.11 Manajemen Layer.....	66
Gambar 4.12 Coloring.....	67
Gambar 4.13 Penyesuaian Artboard	67
Gambar 4.14 Perancangan Peta dengan Image Trace	68
Gambar 4.15 Pembuatan Pola Peta Kabupaten Sleman.....	68
Gambar 4.16 Manajemen Layer Peta.....	69

Gambar 4.17 Text Tool	69
Gambar 4.18 Coloring Peta.....	70
Gambar 4.19 Penyesuaian Artboard Kuliner	70
Gambar 4.20 Image Trace Kuliner.....	71
Gambar 4.21 Pen Tool Kuliner	71
Gambar 4.22 Manajemen Layer Kuliner	71
Gambar 4.23 Hasil Trace Kuliner	72
Gambar 4.24 Coloring Kuliner	72
Gambar 4.25 Penyesuaian Artboard Kuis.....	73
Gambar 4.26 Metode Manual	73
Gambar 4.27 Tools yang Dipakai	74
Gambar 4.28 Manajemen Layer Kuis	74
Gambar 4.29 Coloring Kuis	75
Gambar 4.30 Pembuatan Animasi Japung di Adobe After Effect.....	76
Gambar 4. 31 Pembuatan Animasi Peta Sleman di Adobe After Effect.....	77
Gambar 4.32 Pembuatan Animasi 2D Kuliner di Adobe After Effect.....	77
Gambar 4.33 Pembuatan Animasi Kuis di Adobe After Effect	78
Gambar 4.34 Proses Pemilihan Footage di dalam CapCut	78
Gambar 4.35 Timeline CapCut menyusun adegan sesuai alur	79
Gambar 4.36 Penambahan Transisi Antar Adegan	79
Gambar 4.37 Preview Efek Filter "Rome Vacay" pada Klip Video	80
Gambar 4.38 Teks informasi 'Japung Nanya' dengan font ZY Ingenious	80
Gambar 4.39 Pengaturan Volume Audio	81

Gambar 4.40 Penyesuaian Audio dengan Video.....	81
Gambar 4.41 Format Video.....	82
Gambar 4.42 Proses Exporting Video.....	83
Gambar 4.43 Publikasi di Youtube Dinas Kebudayaan Sleman.....	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Form Kuesioner Umum dan Dinas Kebudayaan Sleman	101
Lampiran 1.2 Responden dan Hasil Kuesioner Umum dan Dinas Kebudayaan Sleman	102
Lampiran 2.1 Form Kuesioner Ahli Bidang	102
Lampiran 2.2 Responden dan Hasil Kuesioner Ahli Bidang	103
Lampiran 3.1 Data Mentah Umum dan Dinas Kebudayaan Sleman	103
Lampiran 3.2 Data Mentah Ahli Bidang.....	104
Lampiran 4.1 Dokumentasi Bersama Kepala Bidang Warisan Budaya Takbenda.....	104
Lampiran 4.2 Dokumentasi di Lokasi Pembuatan Ayam Goreng Kalasan.....	105
Lampiran 4.3 Dokumentasi di Lokasi Pembuatan Pondoh Tempe	105
Lampiran 4.4 Dokumentasi di Lokasi Pembuatan Apem Wonolelo.....	106
Lampiran 4.5 Dokumentasi di Lokasi Pembuatan Jadah Tempe	106
Lampiran 5.1 Surat Permohonan Penelitian	107
Lampiran 5.2 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	108
Lampiran 5.3 Lanjutan.....	109
Lampiran 5.4 Surat Penerimaan Penelitian.....	110
Lampiran 5.5 Surat Keterangan KKL dari Dinas Kebudayaan Sleman.....	111
Lampiran 5.6 Lanjutan.....	112

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Warisan Budaya Takbenda di bidang kuliner Kabupaten Sleman melalui media video dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif. Warisan kuliner merupakan bagian dari budaya yang melekat dalam kehidupan masyarakat dan terus berkembang seiring waktu. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, banyak kuliner tradisional mulai terpinggirkan akibat perubahan gaya hidup dan meningkatnya popularitas makanan modern.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala seksi Warisan Budaya Takbenda Dinas Kebudayaan Sleman, beberapa makanan khas Sleman mengalami penurunan popularitas karena kurangnya promosi dan minat generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan kombinasi teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* untuk menghasilkan video yang menampilkan keunikan kuliner tradisional secara langsung serta memperjelas informasi melalui elemen grafis yang dinamis. *Live Shoot* digunakan untuk menangkap keaslian proses pembuatan dan penyajian makanan, sedangkan *Motion Graphic* memperkuat penyampaian narasi agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan adanya video ini, diharapkan masyarakat semakin mengenal dan mengapresiasi kekayaan kuliner lokal sebagai bagian dari identitas budaya daerah serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian kuliner tradisional.

Kata kunci: *Live Shoot*, *Motion Graphic*, Warisan Budaya, Kuliner.

ABSTRACT

This research aims to introduce intangible cultural heritage in the culinary field of Sleman Regency through video media with an interesting and informative visual approach. Culinary heritage is part of the culture inherent in people's lives and continues to develop over time. However, along with the times, many traditional cuisines have begun to be marginalized due to lifestyle changes and the increasing popularity of modern food.

Based on an interview with the Head of the Intangible Cultural Heritage Section of the Sleman Cultural Agency, some of Sleman's culinary specialties have declined in popularity due to a lack of promotion and interest from the younger generation. Therefore, this research uses a combination of Live Shoot and Motion Graphic techniques to produce a video that showcases the uniqueness of traditional culinary directly and clarifies information through dynamic graphic elements. Live Shoots are used to capture the authenticity of the process of making and serving food, while Motion Graphics strengthen the delivery of the narrative to make it more interesting and easy to understand.

With this video, it is hoped that the public will get to know and appreciate the richness of local culinary as part of the regional cultural identity and increase awareness of the importance of traditional culinary preservation.

Keyword: Live Shooting, Motion Graphics, Cultural Heritage, Culinary.