

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang berkembang pesat, media visual menjadi salah satu alat komunikasi paling efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Video telah menjadi salah satu bentuk media yang populer karena kemampuannya dalam menggabungkan elemen audio dan visual untuk menarik perhatian audiens [1]. Dalam dunia pemasaran dan promosi, video terbukti meningkatkan daya tarik suatu produk atau layanan dibandingkan dengan media cetak atau gambar statis [2]. Oleh karena itu, banyak industri mulai beralih ke media video untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk mereka secara lebih efektif.

Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan dalam produksi video adalah kombinasi teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. *Live Shoot* memungkinkan pengambilan gambar nyata dari objek atau peristiwa secara langsung, sehingga memberikan kesan realistis dan autentik. Sementara itu, *Motion Graphic* digunakan untuk menambahkan elemen grafis bergerak yang dapat memperjelas informasi dan meningkatkan daya tarik visual [3]. Teknik ini telah terbukti efektif dalam berbagai bentuk promosi, mulai dari video iklan produk hingga media edukasi dan budaya [4].

Dalam konteks pelestarian budaya, khususnya kuliner, promosi menjadi tantangan tersendiri. Kuliner tradisional merupakan bagian dari Warisan Budaya Takbenda yang mencerminkan identitas suatu daerah [5]. Dalam kebudayaan Warisan Budaya Takbenda, kuliner menjadi salah satu bagian penting yang turut dilestarikan, termasuk di Kabupaten Sleman. Di Kabupaten Sleman sendiri, terdapat beberapa makanan yang masuk ke dalam kuliner tradisional, di antaranya yaitu jadah tempe, apem wonolelo, pondoh tempe, dan ayam goreng kalasan, yang mana makanan-makanan tersebut merupakan simbol identitas lokal yang mencerminkan tradisi masyarakat setempat. Sayangnya, di tengah arus globalisasi,

kuliner-kuliner ini semakin tersisih oleh makanan cepat saji dan pola konsumsi modern.

Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi dan media digital memberikan peluang besar untuk melestarikan dan mempromosikan kuliner warisan budaya. Penggunaan video sebagai media informatif dinilai efektif dalam menjangkau berbagai kalangan, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan konten visual interaktif. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* dalam media promosi kuliner dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap makanan khas daerah serta meningkatkan minat untuk mencobanya[6]. Dengan pendekatan ini, video tidak hanya menampilkan keaslian makanan dan proses pembuatannya secara nyata, tetapi juga menyajikan informasi sejarah kuliner dengan cara yang lebih menarik dan informatif.

Agar informasi budaya dapat tersebar secara luas dan optimal, diperlukan pemilihan media dan platform yang tepat. Pemilihan media video didasarkan pada kemampuannya menyampaikan informasi secara visual dan auditif secara bersamaan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami, terutama oleh generasi muda yang terbiasa dengan konten digital. Sementara itu, YouTube dipilih sebagai platform publikasi karena memiliki jangkauan audiens yang luas, mudah diakses kapan saja, dan memungkinkan konten untuk tersebar secara berkelanjutan. Dengan memanfaatkan YouTube sebagai media publikasi, penyebaran informasi mengenai kuliner tradisional berpotensi menjangkau khalayak yang lebih luas dan turut mendukung upaya pelestarian budaya secara digital.

Melihat potensi media digital dan pentingnya pelestarian kuliner sebagai bagian dari warisan budaya, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan video kuliner Warisan Budaya Takbenda. Video ini tidak hanya menampilkan proses pembuatan kuliner tradisional, tetapi juga menekankan pada penyampaian sejarah di balik tiap kuliner yang diangkat. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan video ini dapat menjadi media yang efektif dalam melestarikan budaya sekaligus memperkenalkan nilai historis kuliner tradisional kepada masyarakat secara lebih menarik dan mudah diakses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, dirumuskan masalah: “Bagaimana mengimplementasikan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan video kuliner Warisan Budaya Takbenda di Kabupaten Sleman?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengimplementasikan berbagai teknik yang ada pada *Live Shoot* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan video pengenalan kuliner.
2. Memperkenalkan sejarah kuliner khas Sleman kepada masyarakat sebagai Warisan Budaya Takbenda di Kabupaten Sleman.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan kejelasan dalam pembahasan, penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut.

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
2. Aspek informasi yang dibuat dalam penelitian ini hanya berupa kuliner Warisan Budaya Takbenda yang ada di Kabupaten Sleman.
3. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa video dengan target durasi kurang lebih 20 menit.
4. Produk video yang dihasilkan akan dipublikasikan melalui kanal Youtube resmi milik Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman.
5. Aspek penilaian pada penelitian ini meliputi aspek kualitas dari teknis yang dibahas dan ketepatan informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa pihak yang akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Manfaat bagi tim peneliti, yaitu sebagai syarat lulus pada Program Studi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Manfaat bagi masyarakat, yaitu sebagai sarana informasi atau (publikasi) terkait kuliner Warisan Budaya Takbenda yang ada di Kabupaten Sleman.
3. Manfaat bagi penggiat multimedia, yaitu sebagai referensi teknis, baik dalam aspek *Live Shoot* maupun teknik *Motion Graphic* yang ada pada produk video kuliner Warisan Budaya Takbenda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai topik yang akan dibahas. Berikut ini adalah uraian sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka terkait penelitian sebelumnya serta landasan teori yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai alur penelitian yang menggambarkan tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian ini, diikuti dengan metode yang digunakan, termasuk pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan tahapan perancangan video yang dilakukan sebelum produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil produksi video yang dibuat berdasarkan tahapan produksi dan pasca produksi, serta menjelaskan hasil evaluasi dan pengujian terhadap video yang telah diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil yang telah diperoleh selama proses penelitian, serta saran-saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan video sejenisnya di masa mendatang.