

**PENGEMBANGAN KONTEN KULINER NUSANTARA
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT*
DAN *MOTION GRAPHICS***

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Bintang Jannata Royan	22.02.0818
Dimas Candra Yusuf Mustofa	22.02.0850
Fatia Nurul Aminah	22.02.0871

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

**PENGEMBANGAN KONTEN KULINER NUSANTARA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHICS**

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:

Bintang Jannata Royan	22.02.0818
Dimas Candra Yusuf Mustofa	22.02.0850
Fatia Nurul Aminah	22.02.0871

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN KONTEN KULINER NUSANTARA MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN *MOTION GRAPHICS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bintang Jannata Royan

22.02.0818

Dimas CandraYusuf Mustofa

22.02.0850

Fatia Nurul Aminah

22.02.0871

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 25 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Dina Maulina S.Kom., M.Kom
NIK. 190302250

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN KONTEN KULINER NUSANTARA
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT*
DAN *MOTION GRAPHICS*

yang disusun dan diajukan oleh

Bintang Jannata Royan

22.02.0818

Telah dipertahankan di depan Dewan
Penguji pada tanggal 25 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302495

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS IIMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Bintang Jannata Royan (22.02.0818)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pengembangan Konten Kuliner Nusantara Menggunakan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphics*

Dosen Pembimbing : **Dina Maulina 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, 25 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Bintang Jannata Royan

HALAMAN MOTTO

"always standing above others, and obligated to win"

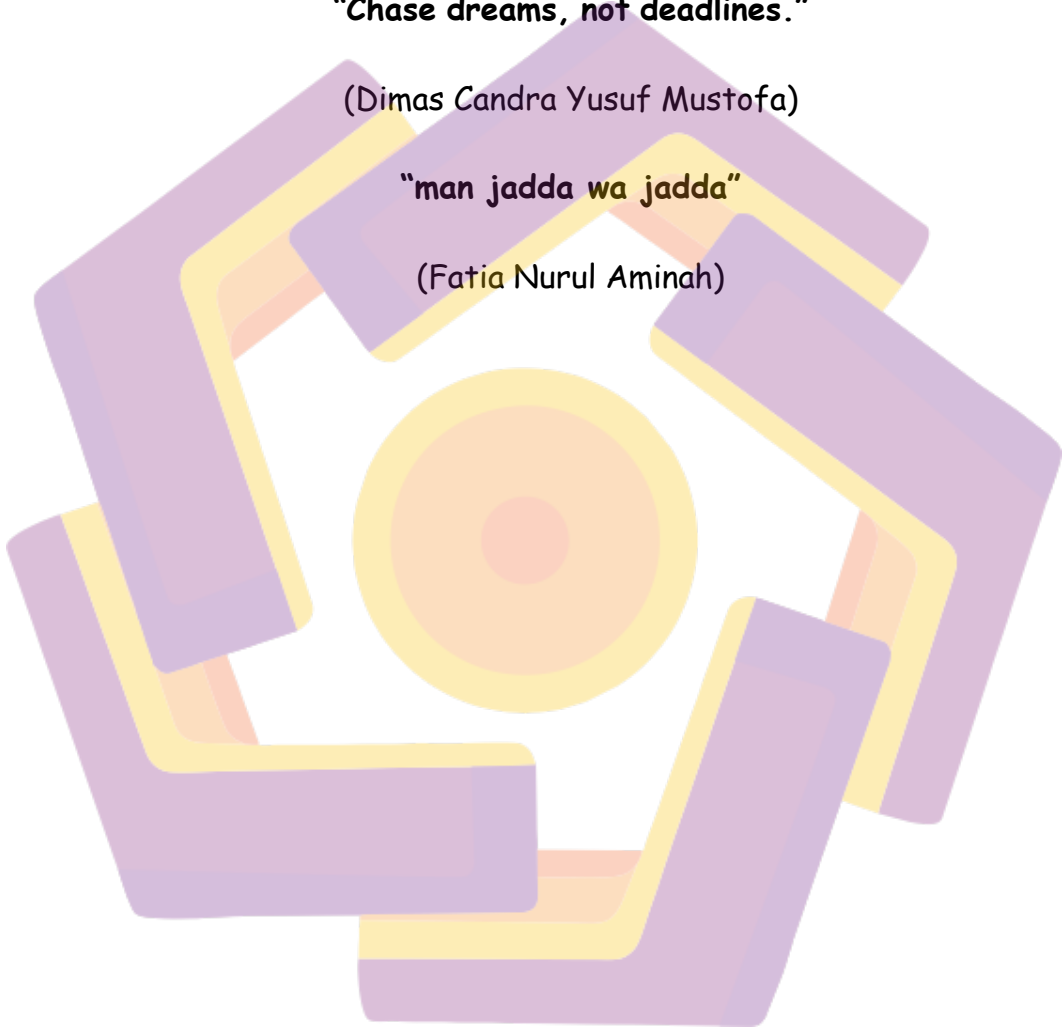
(Bintang Jannata Royan)

"Chase dreams, not deadlines."

(Dimas Candra Yusuf Mustofa)

"man jadda wa jadda"

(Fatia Nurul Aminah)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan cinta, kasih sayang, doa, dukungan, serta pengorbanan dalam bentuk waktu, tenaga, dan materi. Mereka selalu menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi penulis dalam menjalani setiap proses kehidupan. Dukungan tanpa henti serta kepercayaan yang diberikan telah menjadi dorongan besar dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi kebanggaan bagi mereka.
2. Adik-adik terkasih, Valentina Tasya Yunisa Putri dan Muhammad Anant Zammirza, yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menjadi contoh yang baik bagi mereka.
3. Ibu Dina Maulina, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman magang, Fatia Nurul Aminah dan Dimas Candra Yusuf Mustofa, yang telah menemani serta memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir dan masa magang.
5. Sahabat-sahabat terbaik, Daniel Dwi Putra Gunawan, Galang Ariyuda, M. Galih Fatkhi Rizkillah, Fandra Dzaky Fahiqha, Boga Raditya Dwika Brata, M. Irsyah Fahri Maulana, S.Kom., M. Qodir Ramadhani, S.Pd., M. Dzaki Al Farizi, dan M. Rosyid Ridho, S.Pd., yang selalu hadir dalam suka dan duka. Mereka telah

memberikan banyak masukan, bantuan, serta dukungan moral yang sangat berarti, baik dalam akademik maupun kehidupan pribadi. Kebersamaan dengan mereka memberikan semangat tersendiri dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Teman-teman PPM Grha Cendekia yang telah memberikan energi positif serta dukungan selama masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Fiony Alveria Tantri, sosok yang menjadi inspirasi dalam perjalanan hidup penulis. Beliau telah memberikan banyak energi positif dan motivasi, terutama di saat-saat sulit dan melelahkan. Kata-kata penyemangatnya selalu mampu membangkitkan semangat dan memberikan perspektif baru dalam menghadapi tantangan. Selain itu, beliau juga mengajarkan pentingnya mengapresiasi setiap hal dalam kehidupan, baik besar maupun kecil, sehingga penulis dapat lebih bersyukur dan menikmati setiap proses yang dijalani. Kehadiran dan dukungan moralnya memberikan dampak besar dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Hormat Saya,

Bintang Jannata Royan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pengembangan Konten Kuliner Nusantara Menggunakan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphics*”** guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada:

1. Ibu Dina Maulina, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Tim Dosen Penguji, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman saya D3 MI 02 terutama khususnya Dimas Candra Yusuf Mustofa dan Fatia Nurul Aminah, yang selalu memberikan dukungan serta kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
4. RBTV Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Orang Tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
6. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan kemungkinan masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi bagi perkembangan ilmu di bidang multimedia dan pengembangan konten digital.

Yogyakarta, 25 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	6
HALAMAN MOTTO.....	7
HALAMAN PERSEMBAHAN	8
KATA PENGANTAR.....	10
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR	14
DAFTAR LAMPIRAN	15
INTISARI.....	16
ABSTRACT	17
BAB I PENDAHULUAN	18
1.2 Latar Belakang	18
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Referensi	6
2.1.1 Tabel Perbandingan.....	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Konten Kuliner	8
2.2.1.1 Isi Konten Kuliner.....	9
2.2.1.2 Fungsi konten	9
2.2.2 Pengertian Media Informasi.....	10
2.2.5 Pengertian Storyboard.....	11
2.2.7 Pengertian Teknik Storytelling.....	11
2.2.8 Pengertian Motion Graphics	12
2.2.9 Pengertian Liveshoot	12

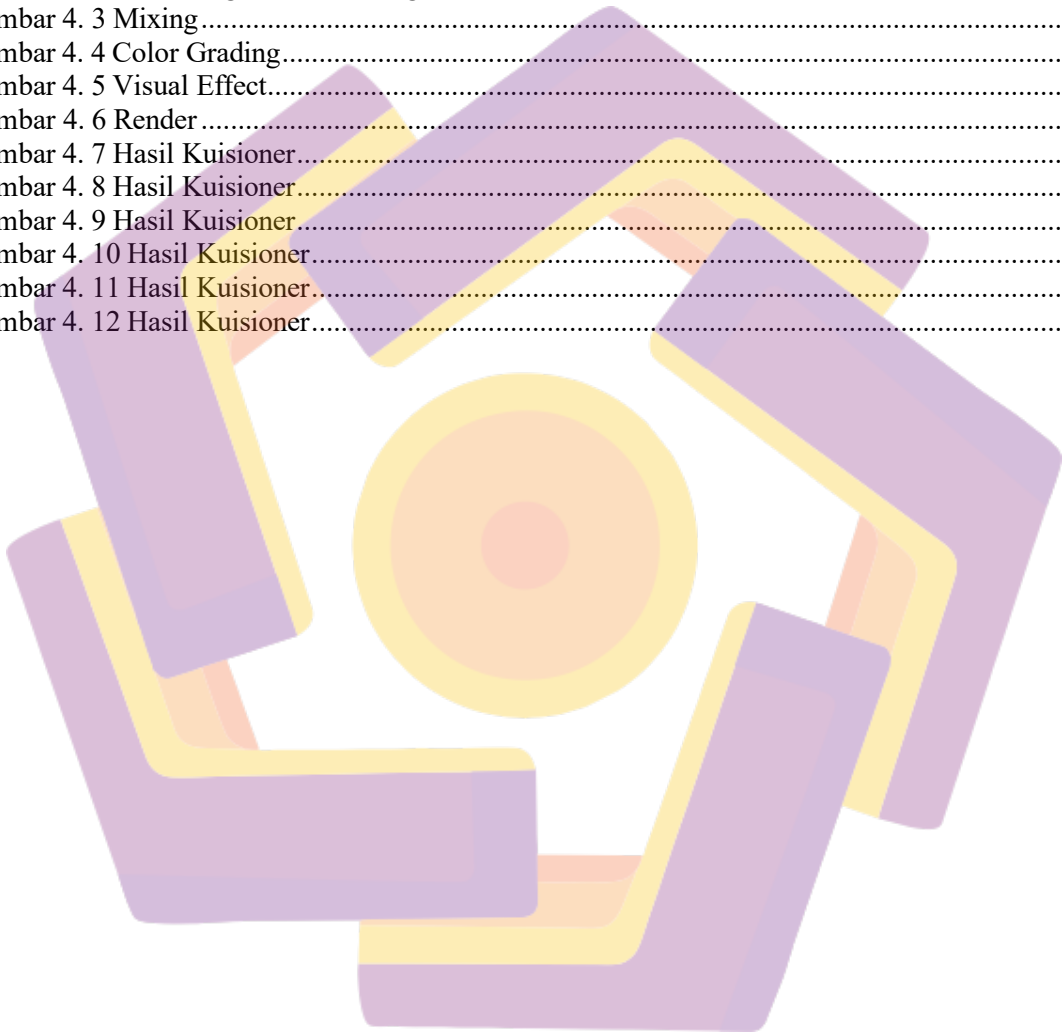
2.2.9.1	Teknik Liveshoot.....	12
2.2.10	Pengertian Video	13
2.2.13	Pengertian Resolusi Video.....	14
2.2.14	Pengertian Audio.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		16
3.1	Pendefinisian Permasalahan.....	16
3.1.1	Tinjauan umum	16
3.1.2	Deskripsi Masalah.....	19
3.1.3	Solusi yang Diusulkan	19
3.2	Analisis Kebutuhan.....	20
3.2.2	Kebutuhan Fungsional	21
3.2.3	Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.3	Perancangan	24
3.3.1	Konsep	25
3.3.2	Naskah	26
3.3.3	<i>Storyboard</i>	35
BAB IV.....		37
4.1	Implementasi.....	37
4.1.1	Pengambilan Gambar.....	37
4.1.2	Perekaman Audio	40
4.1.3	Tahap Pasca Produksi	45
4.1.3.1	<i>Mixing</i>	46
4.1.3.2	<i>Color Grading</i>	46
4.1.3.3	<i>Visual Effect</i>	47
4.1.3.4	<i>Render</i>	49
4.2	Pengujian	50
Angka 76% - 100% = Sangat Baik.....		57
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN		67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian	6
Tabel 3. 1 Deskripsi Masalah dan Stakeholder	19
Tabel 3. 2 Solusi dari permasalahan.....	20
Tabel 3. 3 Kebutuhan Fungsional.....	21
Tabel 3. 4 Kebutuhan Hardware	22
Tabel 3. 5 Kebutuhan Software.....	23
Tabel 3. 6 Kebutuhan Brainware.....	23
Tabel 3. 7 Naskah Kidhung.....	26
Tabel 3. 8 Storyboard.....	35
Tabel 4. 1 Teknik Pengambilan Gambar.....	39
Tabel 4. 2 Link Audio Scene Kembangwaru.....	41
Tabel 4. 3 Tabel Audio Scene Yangko.....	43
Tabel 4. 4 Sound Effect.....	45
Tabel 4. 5 Daftar Asset Motion Graphic	47
Tabel 4. 6 Hasil Kuisisioner.....	55
Tabel 4. 7 Hasil Kuisisioner 2.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Wawancara Pihak RBTV.....	16
Gambar 3. 2 Logo RBTV Jogja	17
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi RBTV	18
Gambar 3. 4 Flowchart.....	24
 Gambar 4. 1 Hasil Pengambilan Footage	 40
Gambar 4. 2 Hasil Pengambilan Footage	40
Gambar 4. 3 Mixing.....	46
Gambar 4. 4 Color Grading.....	47
Gambar 4. 5 Visual Effect.....	49
Gambar 4. 6 Render	50
Gambar 4. 7 Hasil Kuisisioner.....	50
Gambar 4. 8 Hasil Kuisisioner.....	51
Gambar 4. 9 Hasil Kuisisioner.....	52
Gambar 4. 10 Hasil Kuisisioner.....	52
Gambar 4. 11 Hasil Kuisisioner.....	53
Gambar 4. 12 Hasil Kuisisioner.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Penelitian	67
Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Penelitian.....	68
Lampiran 3 Lokasi Yangko.....	69
Lampiran 4 Lokasi Kembangwaru	69
Lampiran 5 Bukti yang dilakukan	70
Lampiran 6 Review dan Persetujuan Kembangwaru.....	75
Lampiran 7 Review dan Persetujuan Yangko	76
Lampiran 8 Foto dengan Pemilik Usaha Kembangwaru	77
Lampiran 9 Foto dengan Pemilik Usaha Yangko.....	78



INTISARI

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan dalam warisan budaya, salah satunya adalah kuliner tradisional nusantara. Kuliner sendiri sudah menjadi salah satu warisan budaya untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia ke dunia. Namun, pengaruh globalisasi memberikan tantangan terhadap dunia kuliner, karena generasi saat ini cenderung memilih makanan cepat saji.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan konten kuliner melalui media modern, khususnya televisi lokal dan youtube RBTv Jogja dengan menggunakan teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphics* dengan tujuan mempromosikan kuliner tradisional kepada generasi muda. Video ini menampilkan dua makanan tradisional yaitu kembang waru dan yangko, yang pengambilan gambarnya dilakukan di kotagede, Yogyakarta, dengan durasi 10 menit dalam format 1080 Full HD dengan menggunakan format MP4 atau H.264.

Selain itu, proses perancangan dan pengembangan video konten kuliner nusantara ini menggunakan metode pengembangan yang mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Kesimpulan dari pembuatan video Konten kuliner nusantara ini adalah untuk mempromosikan kuliner nusantara kepada generasi sekarang Dengan mengombinasikan narasi yang menarik dan elemen visual yang interaktif.

Kata kunci: Kuliner Nusantara, *Liveshoot*, *Motion Graphics*, RBTv Jogja, makanan tradisional.

ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic country rich in cultural heritage, one of which is traditional Nusantara cuisine. Culinary heritage has become an essential part of introducing Indonesia's cultural diversity to the world. However, globalization poses a challenge to the culinary industry, as the younger generation tends to prefer fast food over traditional dishes.

This study focuses on developing culinary content through modern media, particularly local television and RBTV Jogja's YouTube channel, using Liveshoot and Motion Graphics techniques to promote traditional cuisine to the younger generation. The video features two traditional foods, kembang waru and yangko, filmed in Kotagede, Yogyakarta, with a duration of 10 minutes in 1080p Full HD format using MP4 or H.264.

Furthermore, the design and development of this Nusantara culinary content video follow a structured production method, including pre-production, production, and post-production stages. The conclusion of this project is to promote Nusantara cuisine to today's generation by combining engaging narratives with interactive visual elements.

Keywords: *traditional food, Liveshoot, Motion Graphics, Nusantara cuisine, RBTV Jogja.*

