

**PENGEMBANGAN KONTEN KULINER NUSANTARA
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
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

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 Candra Yusuf Mustofa

22.02.0850

Fatia Nurul Aminah

22.02.0871

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 19 Februari 2025

Dosen Pembimbing



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

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

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

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Candra Yusuf Mustofa
22.02.0850

Telah dipertahankan di depan Dewan
Penguji pada tanggal 19 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302495

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dimas Candra Yusuf Mustofa

Nim : 22.02.0850

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pengembangan Konten Kuliner Nusantara Menggunakan Teknik Live Shoot 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, 19 Februari 2025

Yang Menyatakan,



MEZERAI
TEMPEN
DAE3AAMX082590898

Dimas Candra Yusuf Mustofa

HALAMAN MOTTO

"always standing above others, and obligated to win"

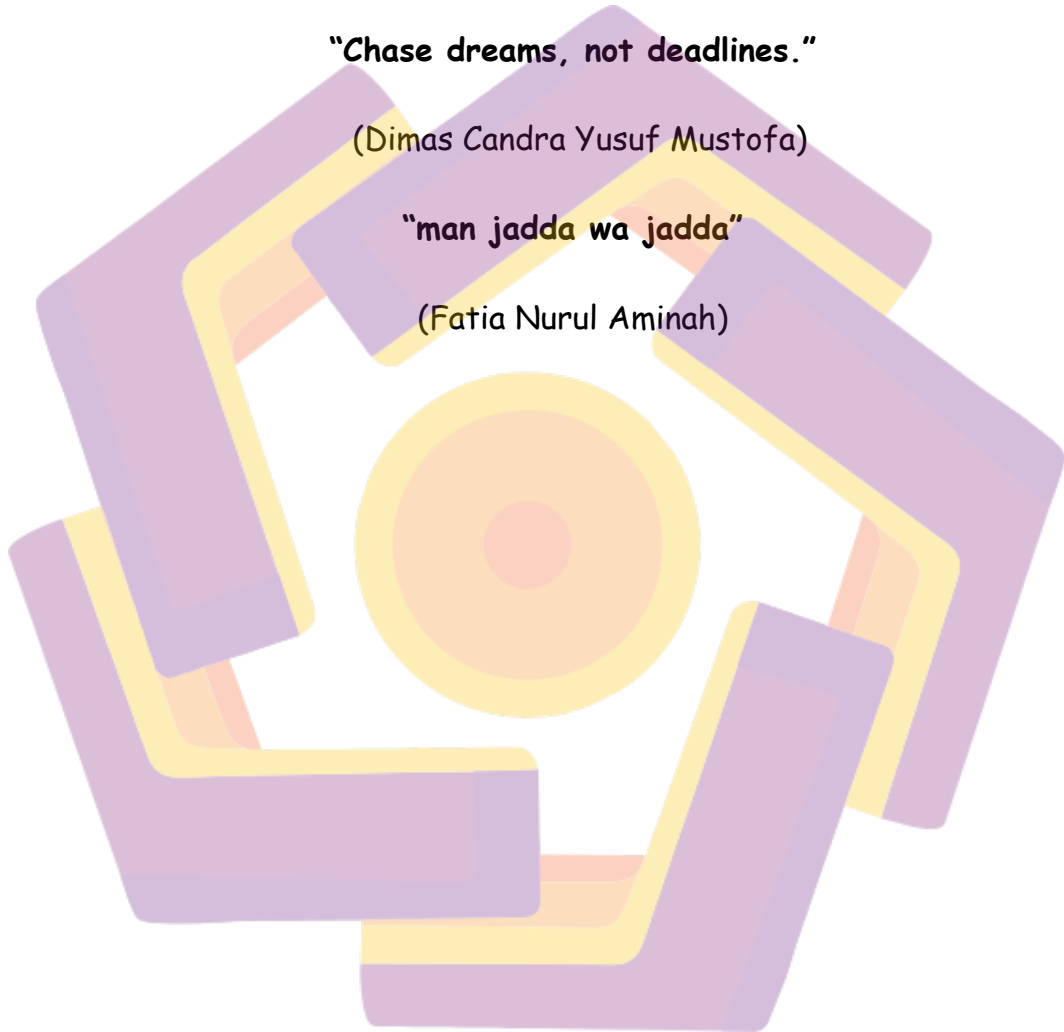
(Bintang Jannata Royan)

"Chase dreams, not deadlines."

(Dimas Candra Yusuf Mustofa)

"man jadda wa jadda"

(Fatia Nurul Aminah)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Berkat kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulis mempersembahkan dengan sepenuh hati kepada:

1. Kedua orang tua, dua sosok luar biasa yang telah bekerja keras tanpa mengenal lelah demi masa depan penulis. Terima kasih atas setiap pengorbanan, doa, serta kasih sayang yang tiada henti. Segala pencapaian yang diraih hingga saat ini tidak lepas dari perjuangan dan dukungan kalian. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi kebanggaan bagi mereka.
2. Adik-adik terkasih, yaitu Devita Nurmadani, Husna Nur Asyifa, dan Luthfi Anggitasari Asyafina, yang secara naluriah memberikan semangat dan menjadi inspirasi dalam menjalani kehidupan.
3. Ibu Dina Maulina, S.Kom., M.Kom. Dosen pembimbing yang luar biasa, terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan motivasi yang diberikan. Setiap ilmu dan arahan yang diberikan menjadi bekal berharga yang akan selalu penulis ingat dan jadikan pedoman di masa depan.
4. Seseorang yang berharga dalam perjalanan ini, Terima kasih atas setiap dukungan, semangat, dan kehadiran yang tanpa disadari telah menjadi bagian dari perjuangan ini. Dalam setiap langkah yang penuh tantangan, kehadiranmu hadir sebagai pengingat bahwa penulis tidak berjalan sendirian. Terima kasih atas doa, motivasi, dan kata-kata sederhana yang mampu menguatkan di saat sulit. Meski mungkin tak selalu bisa diungkapkan secara langsung, ketulusanmu adalah hal yang begitu berarti dalam perjalanan ini. Semoga apa yang kita perjuangkan masing-masing membawa kebaikan dan keberkahan di masa depan.
5. Nailong, si dino kuning yang selalu berhasil membuat penulis tersenyum di tengah tekanan dan lelahnya menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih sudah menjadi penyemangat tanpa kata-kata, hadir dengan ekspresi lucumu, dan selalu bisa menghibur di saat penulis butuh semangat baru. Mungkin terdengar sederhana, tapi kehadiranmu dalam bentuk animasi, boneka, atau

sekadar video pendek benar-benar membantu penulis melewati hari-hari sulit. Karena terkadang, sedikit kebahagiaan dari hal-hal kecil bisa memberikan energi besar untuk terus melangkah. Terima kasih, Nailong!

6. Sahabat Terbaik, Ayagi Nur Fajri, Fitran Nur Widiyanto, Eriko Adriansyah, Erika Wulandari, Wiwin Kurnianingsih, Apriliani Dwi Rahayu, Nur Aini Intan Yunita, Salma Nabillah, Adefa Junia Putra, Wiman Anggaraksa, Zakki Hafid Ibrahim, Resti Sukaryo, Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, doa, dan semangat yang selalu mengiringi langkah penulis. Kehadiran kalian adalah sumber energi dan motivasi dalam perjalanan ini.
7. Teman-teman magang, Bintang Jannata Royan dan Fatia Nurul Aminah yang telah berjuang bersama menyelesaikan magang serta tugas akhir ini. Kebersamaan dan kerja sama yang terjalin menjadi pengalaman berharga yang tidak akan terlupakan.
8. Ibu Devi, Ibu Retno, Mba Dian, Mba Natalia Vega, dan Mas Alfian. Kebaikan, kepercayaan, serta kesempatan yang kalian berikan selama ini menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis. Setiap bantuan dan dukungan yang diberikan, baik dalam bentuk kesempatan, semangat, maupun hal-hal kecil yang mungkin tak disadari, sangat berarti bagi penulis. Semoga segala kebaikan kalian dibalas dengan keberkahan dan kelimpahan rezeki dalam setiap langkah kehidupan.
9. Coline Sicre dan lagu "Yodeling Song", Sebuah melodi sederhana yang secara ajaib selalu berhasil menghadirkan senyuman dan mengembalikan semangat di tengah proses pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih telah menciptakan musik yang tidak hanya menyenangkan untuk didengar, tetapi juga menjadi sumber energi dan kebahagiaan.

Hormat Saya,

Dimas Candra Yusuf Mustofa

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pengembangan Konten Kuliner Nusantara Menggunakan Teknik Storytelling 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, 9 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
TUGAS AKHIR.....	1
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Referensi.....	7
2.1.1 Tabel Perbandingan	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Pengertian Konten Kuliner	9
2.2.1.1 Isi Konten Kuliner.....	10
2.2.1.2 Fungsi konten	10
2.2.2 Pengertian Media Informasi.....	11
2.2.3 Pengertian Skala <i>Likert</i>	11
2.2.4 Pengertian <i>Flowchart</i>	11
2.2.5 Pengertian <i>Storyboard</i>	12
2.2.6 Pengertian <i>Storytelling</i>	12
2.2.7 Pengertian Teknik <i>Storytelling</i>	12
2.2.8 Pengertian <i>Motion Graphics</i>	13
2.2.9 Pengertian <i>Liveshoot</i>	13
2.2.9.1 Teknik Liveshoot	13

2.2.10 Pengertian Video.....	14
2.2.11 Pengertian <i>Video Editing</i>	14
2.2.12 Pengertian Format <i>File Video</i>	14
2.2.13 Pengertian Resolusi Video	15
2.2.14 Pengertian Audio	15
2.2.15 Pengertian <i>Voice over</i>	16
2.2.16 Pengertian <i>Backsound</i>	16
2.2.17 Pengertian <i>Sound effect</i>	16
BAB III Metodologi penelitian	17
3.1 Pendefinisian Permasalahan	17
3.1.1 Tinjauan umum	17
3.1.2 Deskripsi Masalah.....	20
3.1.3 Solusi yang Diusulkan	21
3.2 Analisis Kebutuhan	22
3.2.2 Kebutuhan Fungsional	23
3.2.3 Kebutuhan Non Fungsional	24
3.3 Perancangan.....	25
3.3.1 Konsep	26
3.3.2 Naskah	27
3.3.3 <i>Storyboard</i>	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Implementasi	38
4.1.1.1 Pengambilan Gambar	38
4.1.2 Perekaman Audio.....	41
4.1.3 Tahap Pasca Produksi	46
4.1.3.1 <i>Mixing</i>	47
4.1.3.2 <i>Color Grading</i>	47
4.1.3.3 <i>Visual Effect</i>	48
4.1.3.4 <i>Render</i>	50
4.2 Pengujian	51
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

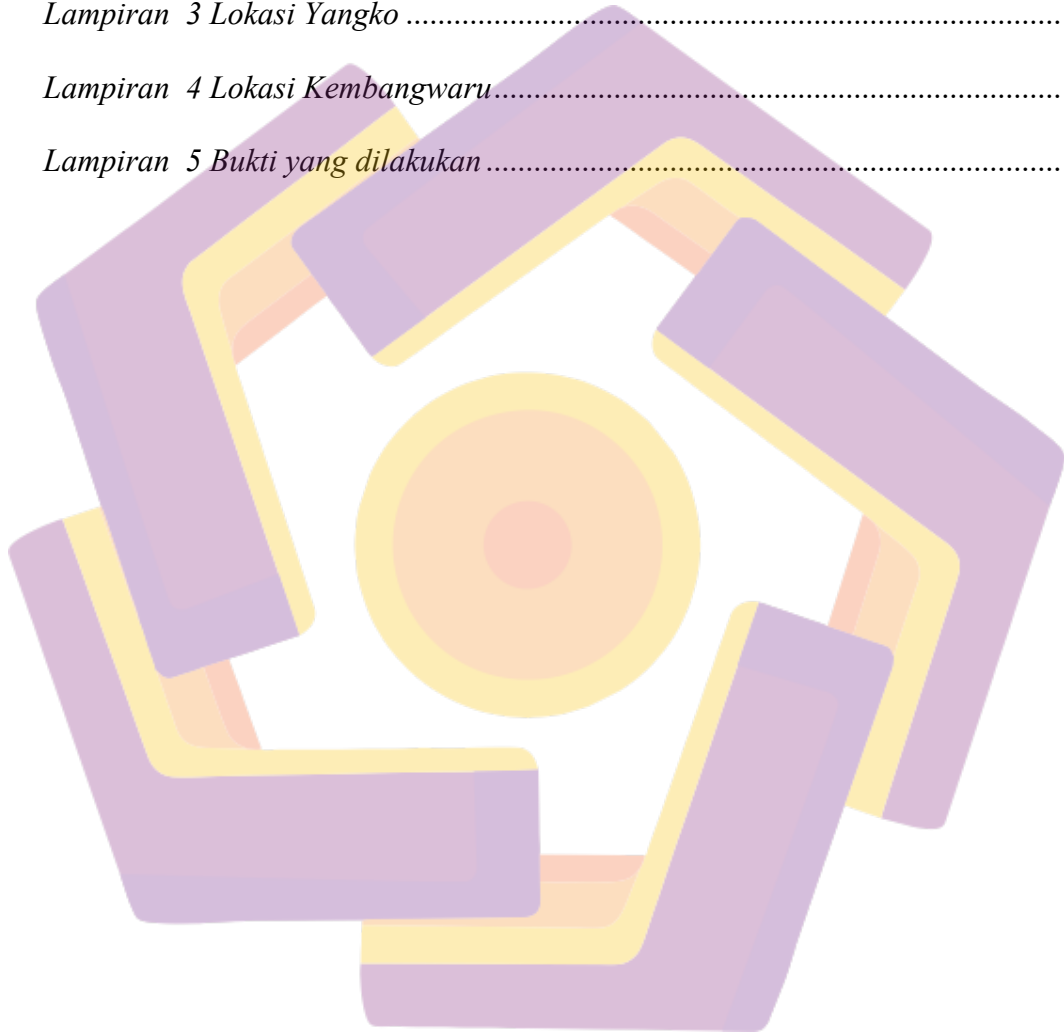
<i>Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian</i>	<i>7</i>
<i>Tabel 3. 1 Deskripsi Masalah dan Stakeholder</i>	<i>20</i>
<i>Tabel 3. 2 Solusi dari permasalahan</i>	<i>21</i>
<i>Tabel 3. 3 Kebutuhan Fungsional.....</i>	<i>23</i>
<i>Tabel 3. 4 Kebutuhan Hardware.....</i>	<i>24</i>
<i>Tabel 3. 5 Kebutuhan Software.....</i>	<i>24</i>
<i>Tabel 3. 6 Kebutuhan Brainware</i>	<i>25</i>
<i>Tabel 3. 7 Naskah Kidhung.....</i>	<i>27</i>
<i>Tabel 3. 8 Storyboard.....</i>	<i>36</i>
<i>Tabel 4. 1 Teknik Pengambilan Gambar</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 4. 2 Link Audio Scene Kembangwaru</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 4. 3 Tabel Audio Scene Yangko.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 4. 4 Sound Effect</i>	<i>46</i>
<i>Tabel 4. 5 Daftar Asset Motion Graphic.....</i>	<i>48</i>
<i>Tabel 4. 6 Hasil Kuisisioner</i>	<i>56</i>
<i>Tabel 4. 7 Hasil Kuisisioner 2</i>	<i>56</i>

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1 Wawancara Pihak RBTV</i>	17
<i>Gambar 3. 2 Logo RBTV Jogja.....</i>	18
<i>Gambar 3. 3 Struktur Organisasi.....</i>	20
<i>Gambar 3. 4 Flowchart.....</i>	25
<i>Gambar 4. 1 Hasil Pengambilan Footage</i>	41
<i>Gambar 4. 2 Hasil Pengambilan Footage</i>	41
<i>Gambar 4. 3 Mixing</i>	47
<i>Gambar 4. 4 Color Grading</i>	48
<i>Gambar 4. 5 Visual Effect.....</i>	50
<i>Gambar 4. 6 Render.....</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Permohonan Penelitian</i>	68
<i>Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Penelitian</i>	69
<i>Lampiran 3 Lokasi Yangko</i>	70
<i>Lampiran 4 Lokasi Kembangwaru.....</i>	70
<i>Lampiran 5 Bukti yang dilakukan</i>	71



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 *Live Shoot* 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, *Live Shoot*, *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 Storytelling 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, Storytelling, Motion Graphics, Nusantara cuisine, RBTV Jogja.*

