

**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
TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN KONTEN KULINER NUSANTARA
MENGGUNAKAN 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 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

Fatia Nurul Aminah

22.02.0871

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302330

Nafiatun Sholihah, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302524

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Fatia Nurul Aminah (22.02.0871)

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,


Fatia Nurul Aminah

HALAMAN MOTTO

"always standing above others, and obligated to win"

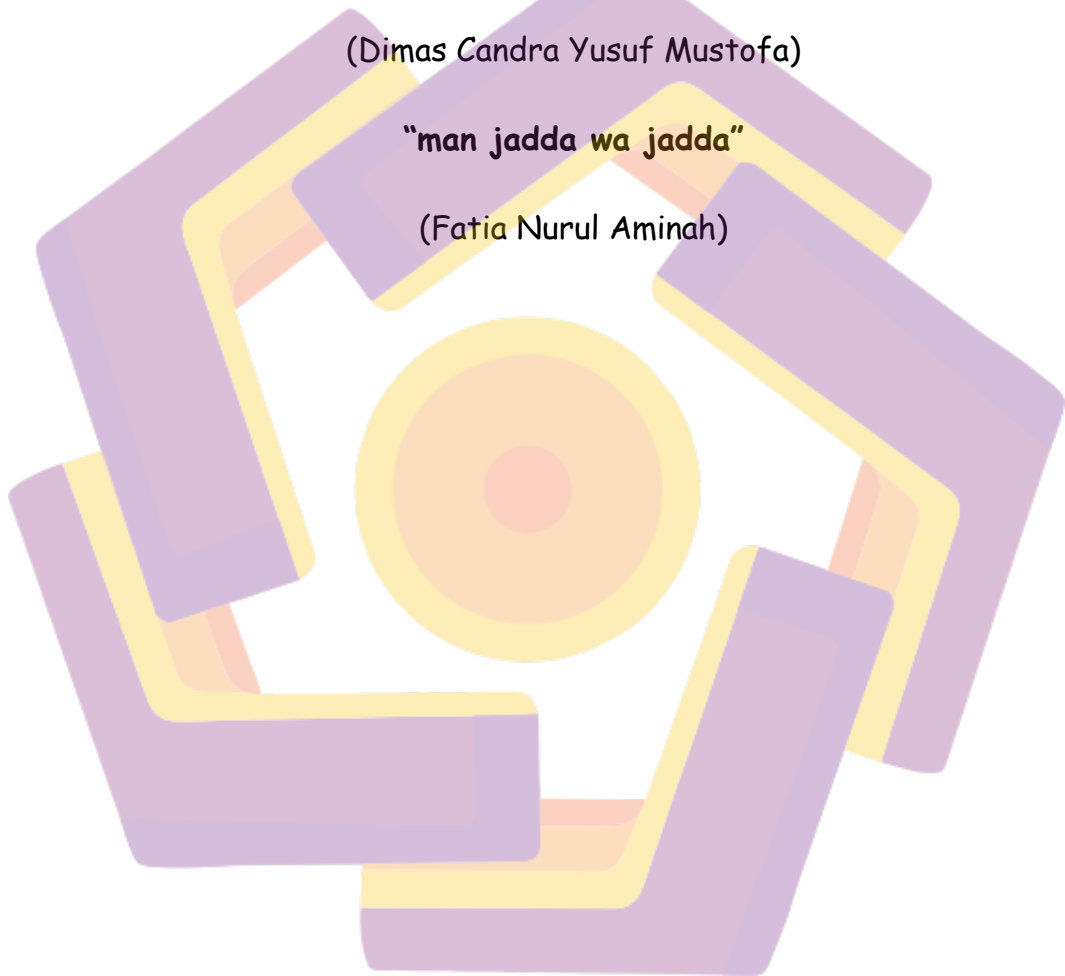
(Bintang Jannata Royan)

"Chase dreams, not deadlines."

(Dimas Candra Yusuf Mustofa)

"man jadda wa jadda"

(Fatia Nurul Aminah)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur atas ke hadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa hormat dan bersyukur, adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini:

1. Kepada kedua orang tua penulis yang tercinta dan panutanku, terimakasih sudah selalu berjuang untuk kehidupan penulis, walau hanya tamatan SLTA dan belum bisa merasakan duduk dibangku perkuliah. Namun beliau bekerja keras, mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberikan dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai diploma.
2. Kepada Pemda Sleman, terimakasih sudah selalu mendukung penulis dan memberikan beasiswa kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar tanpa adanya kendala dalam biaya perkuliahan.
3. Dina Maulina. S.Kom., M.Kom., Pembimbing Tugas akhir sekaligus Dosen pembimbing penulis yang sudah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, memotivasi, dan memberikan arahan dalam perjalanan penulis TA ini dari awal hingga akhir.
4. Kepada Alm.Adik Ayahanda seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya, seorang yang paling penulis rindukan dan menjadi alasan penulis bertahan sejauh ini. Kehadiran yang penuh kasih tetap ada didalam hati menjadikan sumber kekuatan yang tidak ternilai. Penulis berterimakasih atas kenangan, tawa, kebersamaan, dan motivasi yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. *You Will Always in My Heart, I Miss You*
5. Kepada adik terkasih, Isma kania Lestari. Yang memberikan dukungan dan semangat walau melalui celotehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah dukungan dan motivasi. Tetap semangat menjalani sekolahnya dan semoga diperlancar segala urusannya.

6. Kepada teman-teman magang penulis yaitu Dimas Candra Yusuf Mustofa dan Bintang Jannata Royan, terimakasih telah kebersamai selama proses penyusunan TA ini dan memberikan semangat serta menghibur selama masa magang hingga saat ini.
7. Sahabat tercinta penulis Fadiya Ahsani dan Aleyda Yahya Tresno Wati. Teman-teman dari SMK N 5 Yogyakarta, Keluarga kedua penulis yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, mendukung, dan senantiasa memberikan motivasi serta semangat kepada penulis.
8. *Last but not least*, terimakasih kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis karya tulis ini yaitu diri saya sendiri, Fatia Nurul Aminah. Seorang anak pertama yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terimakasih untuk segala perjuangan, kesabaran, dan ketekunan yang telah dilalui dalam setiap langkah penuh tantangan ini. Walaupun seringkali pengharapan tidak sesuai dengan ekspektasi, namun harus tetap bersyukur. *I wanna thank me for just being me at all times*, berbahagialah selalu dimanapun kapanpun kamu berada, rayakan selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu menginjakan kaki.

Hormat Saya,

Fatia Nurul Aminah

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 Bintang Jannata Royan dan Dimas Candra Yusuf Mustofa, 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

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
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 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

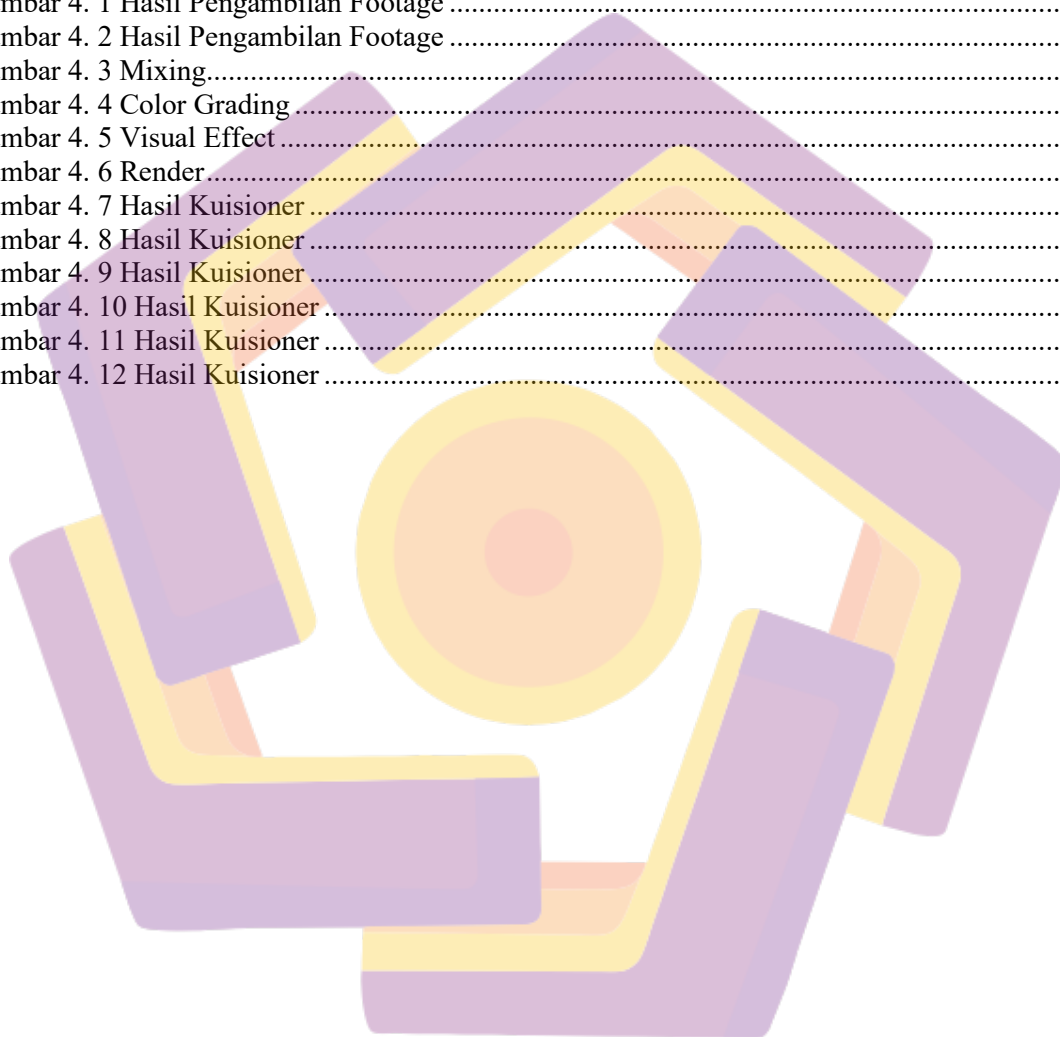
2.2.10	Pengertian Video	13
2.2.13	Pengertian Resolusi Video	14
2.2.14	Pengertian Audio.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		16
3.1	Pendefinisian Permasalahan.....	16
3.1.1	Tinjauan umum	16
3.1.2	Deskripsi Masalah.....	19
3.1.3	Solusi yang Diusulkan	19
3.2	Analisis Kebutuhan	20
3.2.2	Kebutuhan Fungsional	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	Storyboard	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	Mixing	46
4.1.3.2	Color Grading	46
4.1.3.3	Visual Effect	47
4.1.3.4	Render	49
4.2	Pengujian	50
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 *Storytelling* 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 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, Liveshoot, Motion Graphics, Nusantara cuisine, RBTV Jogja.*

