

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan keberagaman budaya yang kaya, tercermin dari rumah adat, upacara adat, tarian adat, pakaian adat tradisional, hingga makanan khas daerah yang berbeda-beda [1]. Kuliner tradisional Nusantara merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki kekayaan cita rasa serta keberagaman bahan baku. Setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri dalam teknik memasak, penggunaan alat, jenis bumbu, penyajian, dan berbagai aspek lainnya. Keunikan ini dipengaruhi oleh berbagai elemen, seperti letak geografis, tradisi, kondisi alam, serta latar belakang sejarah dari masing-masing daerah [2]. Namun ditengah arus globalisasi yang sangat maju, generasi muda kini cenderung lebih memilih makanan modern yang menjadi pilihan utama dalam gaya hidup mereka, sehingga pergeseran preferensi konsumsi makanan ini berpotensi meminggirkan makanan tradisional [3]. Sebuah penelitian yang mengumpulkan data mengenai preferensi generasi muda terhadap makanan tradisional menemukan bahwa 58,3% responden lebih memilih makanan modern dibandingkan makanan tradisional. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran pola konsumsi di kalangan generasi muda, yang lebih tertarik pada makanan modern [4]. Seiring dengan berkurangnya minat terhadap makanan tradisional, hal ini juga beriringan dengan minimnya pengetahuan masyarakat tentang kekayaan kuliner tradisional yang ada, sehingga identitas budaya yang terkandung di dalamnya semakin terancam [3].

Perubahan konsumsi ini memberikan tantangan dalam melestarikan warisan budaya kuliner nusantara. Sehingga, perlu strategi yang inovatif dan relevan untuk menarik perhatian generasi muda supaya bisa mengenal dan mengapresiasi kekayaan kuliner nusantara Indonesia. Salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat Generasi sekarang terhadap kuliner Nusantara adalah melalui pemanfaatan media interaktif dan teknologi digital, khususnya dengan menyajikan konten video kuliner yang menarik, edukatif, dan interaktif [5].

Konsep konten kuliner nusantara menggunakan *storytelling*, *motion graphic*, dan *live shoot* menjadi solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah, dengan adanya ketiga konsep tersebut dapat memberikan penjelasan serta gambaran informasi yang tepat dan lebih nyata dari konsep *storytelling* dan *live shoot* serta hasil video yang dapat menjadi lebih interaktif melalui konsep *motion graphic* yang digunakan.

Menggunakan teknik *storytelling* memberikan pengalaman audiens narasi yang menggugah emosional dan relevansi histori. Sehingga audiens tidak hanya menikmati informasi, akan tetapi juga terhubung secara emosional dengan konten yang disampaikan. Seperti cerita tentang bagaimana makanan tersebut ditemukan atau kisah perjuangan pembuatnya mampu menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap kuliner tradisional.

Sementara itu, penggunaan teknik *motion graphic* dapat meningkatkan daya tarik visual dan mempermudah penyampaian informasi secara detail. Seperti proses memasak atau bahan-bahan makanan yang digunakan, menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Teknik *live shoot* memberikan gambaran secara langsung atau real kepada penonton saat proses pembuatan makanan. Menggunakan kombinasi teknik *storytelling*, *motion graphic*, dan *live shoot* diharapkan mampu menghadirkan konten kuliner yang edukatif, menarik, dan relevan untuk audiens generasi saat ini. Melalui program ini, RBTN memiliki peluang dalam meningkatkan citra kuliner Nusantara dengan cara yang lebih modern tanpa meninggalkan nilai tradisionalnya. Melalui pendekatan yang tepat ini, program ini tidak hanya menarik minat penonton lokal tetapi juga menjangkau audiens yang lebih luas dari mancanegara yang ingin mengenal budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah yang ada, dapat kita ambil bahwasannya “Bagaimana menyampaikan informasi kuliner Nusantara melalui kombinasi teknik *storytelling*, *motion graphics*, *live shoot* untuk meningkatkan daya tarik audiens generasi saat ini”.

1.3 Tujuan Penelitian

Peneliti bertujuan untuk memperkenalkan kuliner Nusantara kepada generasi sekarang serta meningkatkan daya tarik visual dari penyampaian informasi secara detail. Dari proses memasak atau bahan-bahan makanan yang digunakan, menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Sesuai masalah yang ada pada latar belakang dan telah diidentifikasi maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kekayaan kuliner tradisional Nusantara kepada generasi sekarang dengan cara yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan gaya saat ini.
2. Meningkatkan daya tarik visual dan narasi penyampaian informasi melalui kombinasi teknik *storytelling*, *motion graphic*, dan *live shoot*, sehingga proses memasak, bahan-bahan, serta nilai historis, dan budaya di balik makanan tersebut lebih mudah dipahami oleh audiens.
3. Mendukung pelestarian warisan budaya terhadap kuliner Nusantara dengan memanfaatkan media televisi lokal seperti RBTB atau Youtube untuk menjangkau audiens secara luas dan konsisten.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada di atas, kami telah membuat ruang lingkup pembatasan masalah agar tidak terjadi pelebaran masalah pada penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut ini:

1. Video ini dibuat menggunakan teknik *storytelling*, *motion graphic*, dan *live shoot*.
2. Video ini hanya memperkenalkan dua makanan yaitu yangko dan kembang waru kepada masyarakat luas.
3. Video ini diambil hanya di Yogyakarta lebih tepatnya di daerah Kotagede.
4. Video dibuat dengan durasi maksimal 10 menit dengan resolusi 1080 Full HD menggunakan format MP4 atau H.264.

5. Editing video dengan menggunakan *software Adobe Premier Pro 2022, After Effect 2022 dan Capcut Pro*.
6. Video ini ditayangkan pada program *Kidhung* di channel RBTV Jogja dan ditayangkan melalui Youtube RBTV Jogja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

1. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat mengimplementasikan hasil pembelajaran selama kuliah dengan menerapkannya secara langsung di dunia industri, sehingga mampu mengasah keterampilan praktis, menambah pengalaman kerja nyata, serta meningkatkan kesiapan untuk memasuki dunia kerja profesional.

2. Manfaat bagi RBTV Jogja

Membantu melanjutkan program TV yang sudah ada di RBTV dan memperkenalkan RBTV Jogja kepada masyarakat luas yang dapat dilihat dari jumlah like dan view pada channel youtube RBTV.

3. Manfaat bagi masyarakat atau generasi saat ini

Melalui media televisi lokal seperti RBTV Jogja dan kanal YouTube-nya, masyarakat atau generasi muda dapat mengenal lebih dekat kuliner tradisional, termasuk proses pembuatannya dan bahan-bahan yang digunakan. Hal ini diharapkan dapat melestarikan budaya kuliner tradisional sekaligus menambah wawasan masyarakat tentang kekayaan kuliner Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode-metode yang digunakan, maka sistematika penulisan untuk penyusunan laporan yakni:

BAB I PENDAHULUAN

Sebagai pengantar untuk menggambarkan mengenai penelitian yang telah diangkat oleh penulis dengan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi dengan teori yang telah digunakan untuk dapat melakukan suatu

analisa dan perbandingan merancang suatu media informasi digital dengan meliputi referensi yang ada.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi dengan alur dari penelitian yang telah digunakan oleh penulis untuk dapat melakukan mengidentifikasi masalah, tinjauan umum, deskripsi masalah, solusi yang diusulkan, analisis kebutuhan, analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan juga perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi dengan pembahasan mengenai uraian detail dan sistematis rangkaian kegiatan penelitian, hasil yang diperoleh dari penelitian ini, meliputi hasil dari implementasi dari video konten kuliner Nusantara yang menjelaskan proses produksi, pasca produksi, dan juga pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi dengan pembahasan mengenai kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, dan saran untuk pengembangan produk.

DAFTAR REFERENSI

Pada bab ini berisi daftar referensi yang di mana telah dipergunakan untuk mendukung pelaksanaan dari penelitian ini. Daftar referensi ini berupa dari buku, majalah, jurnal, maupun sumber-sumber kepustakaan lain.

LAMPIRAN

Lampiran berupa penyajian materi yang erat kaitannya dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan.