

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, pergeseran preferensi penonton dari televisi ke platform video on-demand seperti YouTube menunjukkan urgensi untuk mendekatkan konten budaya kepada audiens muda. Sama halnya dengan program Kidhung, Kidhung adalah sebuah program televisi yang disiarkan oleh RBTv Asli Jogja, sebuah stasiun televisi yang berdedikasi untuk menyajikan konten berkualitas kepada pemirsa di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya[1]. Dimana acara ini sering mengangkat sebuah pembahasan mengenai sejarah, adat istiadat, serta kehidupan masyarakat Jogja dan sekitarnya dengan menggunakan gaya khas nuansa Jawa. Kidhung berupaya untuk menyajikan informasi mengenai budaya dengan cara yang lebih ringan dan menarik, menggunakan bahasa santai untuk menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan platform digital. Namun, perubahan dalam kebiasaan menonton juga menyebabkan tantangan bagi program Kidhung, adanya kejenuhan terhadap konten tradisional di televisi, ditambah dengan penurunan minat video dokumenter di kalangan generasi muda, membuat interaksi langsung menjadi satu-satunya cara untuk mengukur respons penonton.

Motion graphic merupakan sumber dari berbagai solusi yang telah digunakan oleh profesional desain grafis. Motion Graphic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, informative dan internet[2]. Penggunaan motion graphic dalam animasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya informasi visual dan interaktivitas, yang penting untuk mempertahankan perhatian penonton. Merefleksikan hal ini, diharapkan program Kidhung tidak hanya memanfaatkan motion graphic untuk menarik perhatian generasi muda, tetapi juga melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap konten yang disajikan. Hal ini penting agar konten tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta minat audiens muda yang senantiasa berubah. Selain itu, untuk memastikan

keberhasilan dan kegigihan program Kidhung, perlu diintegrasikan solusi praktis seperti penggunaan media baru dalam penyampaian informasi budaya.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menciptakan konten yang bersifat interaktif dan partisipatif, melalui platform digital yang lebih disukai oleh generasi muda seperti YouTube. YouTube dapat digunakan sebagai strategi yang efektif sebagai media pelestarian budaya. YouTube merupakan salah satu media sosial dimana penggunaannya tidak hanya remaja tetapi semua kalangan usia, YouTube juga sangat identik dengan video, dan dianggap sebagai media sosial yang paling efektif digunakan dan sangat mudah diakses[3].

Motion graphic dalam video documenter dapat menjadi sarana yang efektif dalam menghadirkan informasi yang berisi edukasi budaya, dan strategi ini bisa diterapkan untuk program Kidhung. Pendekatan ini dapat memberikan kesempatan untuk kembali menghidupkan tradisi lewat karya audio-visual yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga menghibur. Melalui pelibatan generasi muda dalam proses pembuatan konten, mereka akan merasa lebih memiliki dan terlibat dalam pelestarian budaya yang mereka warisi. Upaya ini, jika dilakukan secara konsisten, dapat menciptakan rasa keterikatan yang kuat antara generasi muda dengan budaya lokal mereka, sekaligus memastikan bahwa warisan tersebut tidak hilang tergerus zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, dirumuskan masalah: “Bagaimana penggunaan motion graphic dalam documenter program Kidhung dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap budaya Pasar Legi Kotagede di tengah pergeseran media dari televisi ke platform digital?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat generasi muda terhadap konten budaya dalam program Kidhung, dengan adanya inovasi dalam penyajian, seperti penggunaan motion graphic untuk meningkatkan daya tarik visual serta

integrasi media digital guna menciptakan konten yang lebih interaktif dan partisipatif.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pada masalah yang akan dibahas dalam penelitian, maka diberikan batasan-batasan masalah yaitu:

1. Kajian difokuskan hanya pada penggunaan motion graphic sebagai strategi peningkatan daya tarik visual dan interaktivitas dalam video dokumenter Kidhung.
2. Target audiens pada penelitian ini hanya terbatas pada generasi muda sebagai kelompok utama yang menjadi sasaran digitalisasi program Kidhung.
3. Media yang digunakan hanya berfokus pada platform digital yaitu YouTube saja, tanpa membahas potensi platform lain seperti podcast atau media berbasis augmented reality (AR).
4. Pada aspek budaya hanya mencakup budaya lokal yang ditampilkan dalam program Kidhung.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas adapun manfaat dari penelitian yang telah kami lakukan yaitu:

1. Manfaat bagi tim peneliti
Sebagai syarat lulus pada Program Studi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Manfaat bagi Pasar Legi Kotagede
Penelitian ini dapat membantu mengangkat kembali nilai historis dan budaya Pasar Legi Kotagede, sehingga lebih dikenal oleh generasi muda. Dengan promosi melalui media digital, pasar ini berpotensi menarik lebih banyak pengunjung, baik dari masyarakat lokal maupun wisatawan.

3. Manfaat bagi Program Kidhung

Menyusun strategi konkret guna meningkatkan daya tarik serta keterlibatan audiens melalui pemanfaatan motion graphic dan platform digital.

4. Manfaat bagi pembaca atau penonton

Meningkatkan kesadaran dan minat terhadap budaya lokal dengan format yang lebih menarik dan interaktif.

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

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi Tinjauan Pustaka yang mencakup berbagai teori serta Landasan Teori yang relevan dan mendukung topik penelitian yang dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi mendefinisikan masalah beserta solusinya, menganalisis kebutuhan dari sistem dan perancangan sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan hasil dari implementasi system yang telah dikembangkan serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini memuat kesimpulan yang merangkum hasil analisis kinerja yang telah dibahas pada bab sebelumnya, serta menyajikan saran-saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan di masa mendatang.