

**MOTION GRAPHIC DALAM DOKUMENTER KIDHUNG SEBAGAI
PELESTARIAN BUDAYA PASAR LEGI KOTAGEDE
UNTUK GENERASI MUDA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. Shine Arrayan | 22.02.0809 |
| 2. Kayla Zarifa Nur Fatimah | 22.02.0757 |
| 3. Dheka Nanda Isya Aulia | 22.02.0751 |

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024/2025**

**MOTION GRAPHIC DALAM DOKUMENTER KIDHUNG SEBAGAI
PELESTARIAN BUDAYA PASAR LEGI KOTAGEDE
UNTUK GENERASI MUDA**

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:

Nama : Kayla Zarifa Nur Fatimah
NIM : 22.02.0757

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MOTION GRAPHIC DALAM DOKUMENTER KIDHUNG SEBAGAI PELESTARIAN BUDAYA PASAR LEGI KOTAGEDE UNTUK GENERASI MUDA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. Shine Arrayan | 22.02.0809 |
| 2. Kayla Zarifa Nur Fatimah | 22.02.0757 |
| 3. Dheka Nanda Isya Aulia | 22.02.0751 |

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 2 juni 2025

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MOTION GRAPHIC DALAM DOKUMENTER KIDHUNG SEBAGAI PELESTARIAN BUDAYA PASAR LEGI KOTAGEDE UNTUK GENERASI MUDA

yang disusun dan diajukan oleh

Kayla Zarifa Nur Fatimah

22.02.0757

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

NIK : 190302239

M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom.

NIK : 190302408

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kayla Zarifa Nur Fatimah
NIM : 22.02.0757

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Motion Graphic Dalam Dokumenter Kidhung Sebagai Pelestarian Budaya
Pasar Legi Kotagede Untuk Generasi Muda**

Dosen Pembimbing : Heri Sismoro, 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 Juni 2025

Yang Menyatakan,

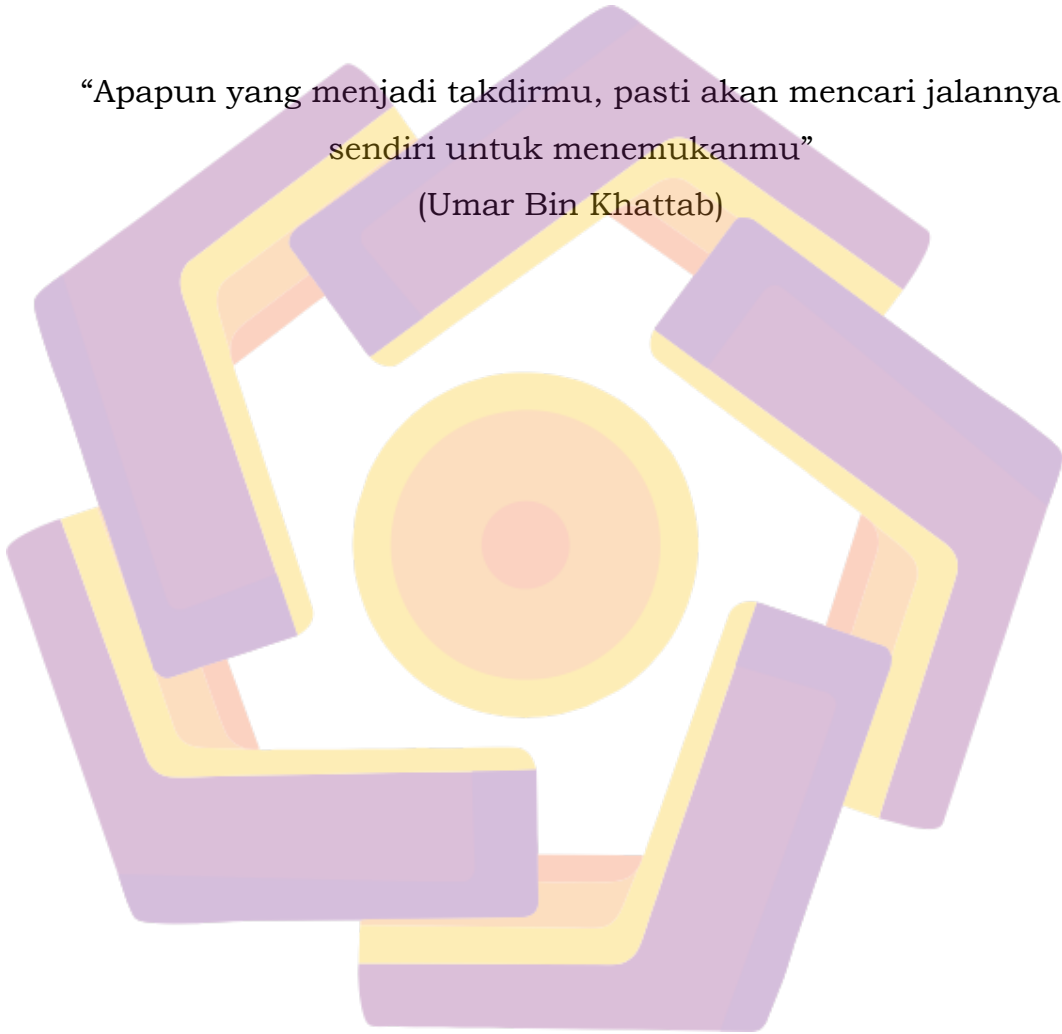


Kayla Zarifa Nur Fatimah

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah : 6)

“Apapun yang menjadi takdirmu, pasti akan mencari jalannya
sendiri untuk menemukanmu”
(Umar Bin Khattab)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan nikmatNya yang senantiasa memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tua tercinta dan tersayang, Bapak dan Ibu, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala upaya, pengorbanan, serta doa yang tiada henti diberikan kepada penulis.
2. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, saran, serta meluangkan waktu untuk mendengarkan. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi, saling menguatkan, dan menemani penulis dalam menyelesaikan proses ini hingga tuntas.
3. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Reksa Birama TV (RBTV) atas segala bimbingan, pengetahuan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama pelaksanaan magang. Segala bentuk dukungan yang diterima sangat berarti bagi penulis.
4. Dan pada akhirnya, kepada diri saya sendiri, Kayla Zarifa Nur Fatimah. Terima kasih telah bertahan hingga sejauh ini tanpa menyerah. Terima kasih telah terus belajar, mencoba, dan melangkah meski sering diliputi rasa lelah dan keraguan. Semoga ke depannya mampu terus berkembang dan menghadapi setiap tantangan dengan hati yang lebih kuat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul “Motion Graphic dalam Dokumenter Kidhung sebagai Pelestarian Budaya Pasar Legi Kotagede untuk Generasi Muda” dapat diselesaikan dengan baik.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang mendalam kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan tanpa henti sepanjang perjalanan penulisan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Kepada teman-teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan yang berarti selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Pihak-pihak yang belum disebutkan satu per satu oleh penulis.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi para pembaca maupun pihak-pihak yang terlibat dalam bidang terkait. Semoga karya ini dapat menjadi langkah kecil yang membawa dampak positif di tengah masyarakat.

Yogyakarta, 19 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi	5
2.2 Landasan Teori.....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Pendefinisian Permasalahan	19
3.2 Analisis Kebutuhan	23
3.3 Perancangan.....	29
BAB IV hasil DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Produksi	45
4.2 Pasca Produksi	49
4.3 Pengujian Alpha Testing dan Pengujian Beta Testing.....	58
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	1
LAMPIRAN.....	70

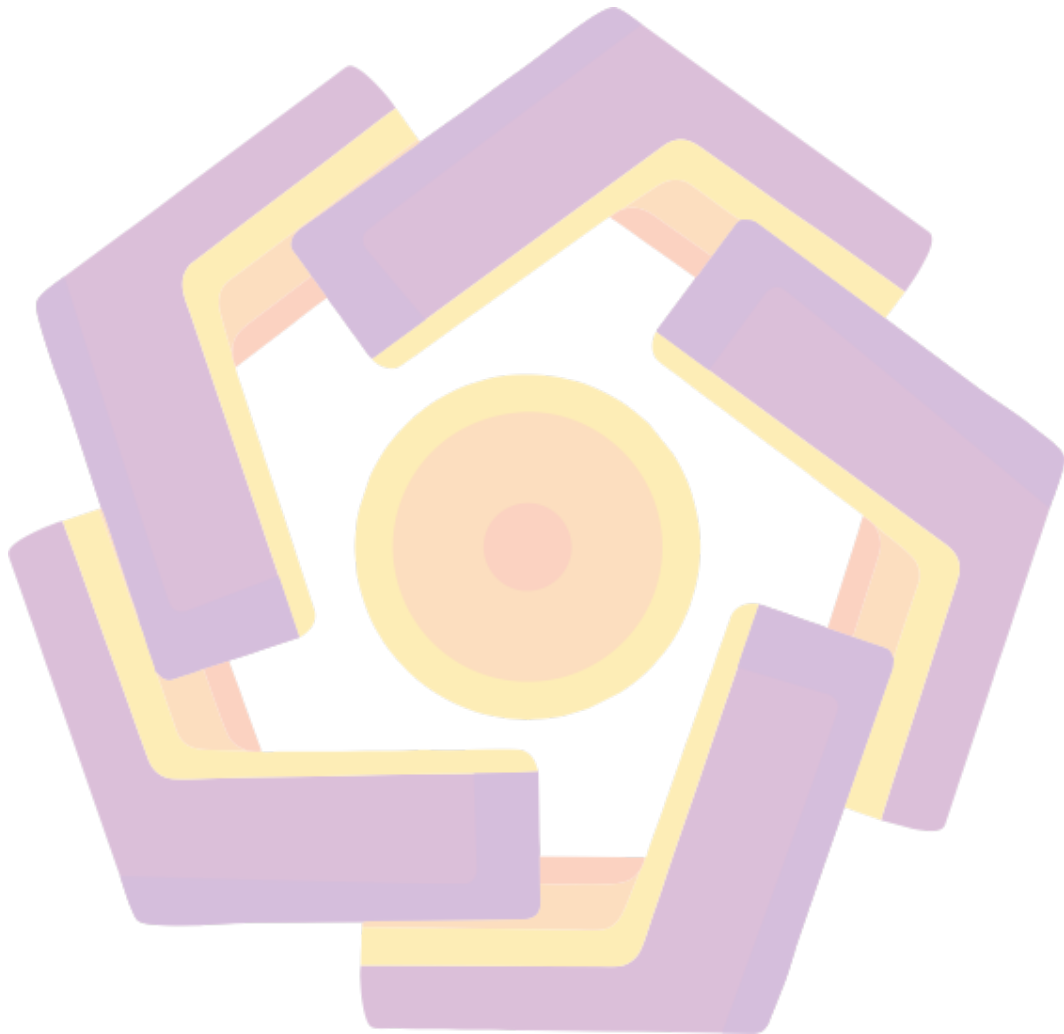
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	6
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	21
Tabel 3. 2 Deskripsi Masalah.....	22
Tabel 3. 3 Solusi Masalah	23
Tabel 3. 4 Hardware.....	27
Tabel 3. 5 Software	27
Tabel 3. 7 Brainware.....	28
Tabel 3. 9 Narasi/Script.....	32
Tabel 3. 11 Storyboard.....	35
Tabel 4. 1 Pengujian Alpha Terhadap Fungsionalitas Video.....	59
Tabel 4. 3 Pengujian Beta Aspek Konten dan Informasi.....	61
Tabel 4. 5 Interpretasi Beta Testing Aspek Efektivitas Konten	63

DAFTAR GAMBAR

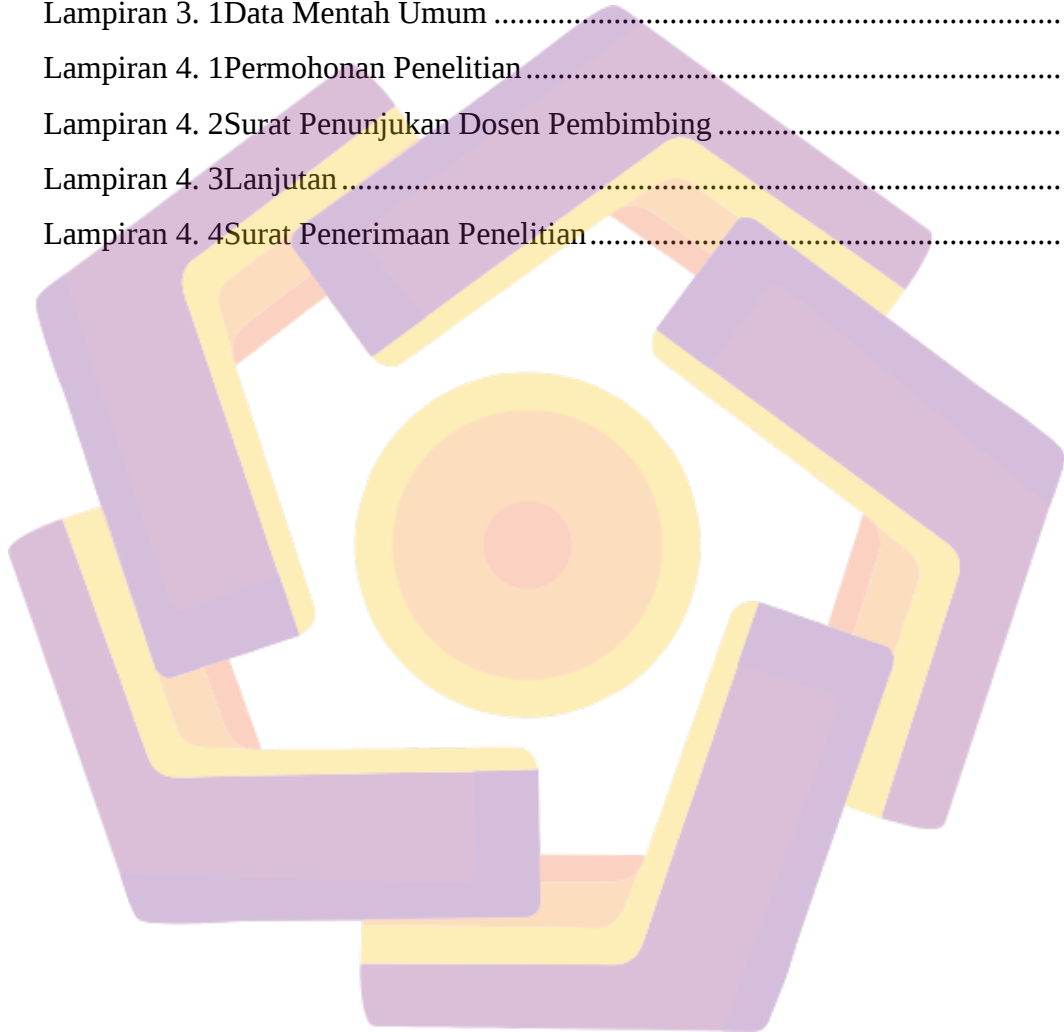
Gambar 2. 1 Keyframing.....	9
Gambar 2. 2 Easing	9
Gambar 2. 3 Kinetic Typography	10
Gambar 2. 4 Elemen Warna	10
Gambar 2. 5 Elemen Tipografi.....	11
Gambar 2. 6 Elemen Ilustrasi.....	12
Gambar 2. 7 Elemen Ilustrasi Sosial Media	12
Gambar 2. 8 Elemen Audio.....	13
Gambar 3. 1 Diagram Flowchart.....	30
Gambar 4. 1 Footage Video	45
Gambar 4. 2 Voice Over	46
Gambar 4. 3 Asset Logo Kidhung.....	47
Gambar 4. 4 Asset Motion Graphic Tokoh Jawa.....	47
Gambar 4. 5 Asset Motion Graphic Sosial Media	48
Gambar 4. 6 Asset Gambar Infografis	48
Gambar 4. 7 Backsound	49
Gambar 4. 8 Animasi Bumper	50
Gambar 4. 9 Animasi Lower Third.....	50
Gambar 4. 10 Animasi Infografis.....	51
Gambar 4. 11 Animasi 3D	51
Gambar 4. 12 Proses Animasi Bumper	52
Gambar 4. 13 Proses Animasi Lower Third.....	52
Gambar 4. 14 Proses Animasi Infografis	53
Gambar 4. 15 Proses Animasi 3D	53
Gambar 4. 16 Import Footage video dan animasi di Adobe Premiere Pro	54
Gambar 4. 17 Import Footage video dan animasi di Capcut.....	55

Gambar 4. 18 Penambahan Transisi dan Overlay di Adobe Premiere Pro	56
Gambar 4. 19 Penambahan Transisi dan Overlay di Capcut	56
Gambar 4. 20 Penambahan Baksound.....	57
Gambar 4. 21 Rendering	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Dokumentasi Wawancara Dari RBTv	70
Lampiran 2. 1 Kuesioner Evaluasi dari Audiens	71
Lampiran 2. 2 Responden dan Hasil Kuisisioner Umum	72
Lampiran 3. 1 Data Mentah Umum	72
Lampiran 4. 1 Permohonan Penelitian	73
Lampiran 4. 2 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	74
Lampiran 4. 3 Lanjutan	75
Lampiran 4. 4 Surat Penerimaan Penelitian	76



INTISARI

Penelitian ini membahas penggunaan Motion Graphic dalam dokumenter Kidhung sebagai upaya pelestarian budaya Pasar Legi Kotagede untuk generasi muda. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana elemen visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dokumenter budaya di kalangan anak muda. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan wawancara dan analisis konten program Kidhung, meliputi produksi konten berbasis storytelling, validasi informasi dari sumber terpercaya, distribusi media melalui televisi dan YouTube RBTV, serta interaksi audiens melalui komentar dan media sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan visual yang ringan, bahasa yang tidak terlalu formal untuk dapat menggugah minat generasi muda terhadap budaya lokal. Dengan integrasi motion graphic yang kreatif dan adaptasi ke platform daring seperti YouTube, dokumenter Kidhung memiliki potensi lebih besar dalam menjangkau dan mengedukasi generasi muda tentang pentingnya pelestarian budaya Pasar Legi Kotagede. ubah dalam bahasa inggris

Kata kunci: Motion Graphic, Dokumenter kidhung, Pelestarian budaya, Pasar legi kotagede, Generasi muda.

ABSTRACT

This study discusses the use of Motion Graphics in the Kidhung documentary as an effort to preserve the cultural heritage of Pasar Legi Kotagede for younger generations. The main objective of this research is to explore how engaging visual elements can enhance the appeal of cultural documentaries among young audiences. The research method used is a descriptive qualitative approach, including interviews and content analysis of the Kidhung program, covering storytelling-based content production, validation of information from reliable sources, media distribution through RBTv television and YouTube, as well as audience interaction through comments and social media.

The results show that a light visual approach and the use of less formal language can effectively spark the interest of young people in local culture. With the creative integration of motion graphics and adaptation to online platforms like YouTube, the Kidhung documentary has greater potential to reach and educate younger generations about the importance of preserving the cultural heritage of Pasar Legi Kotagede.

Keyword: Motion Graphics, Kidhung Documentary, Cultural Preservation, Pasar Legi Kotagede, Young Generation.