

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

RBTV (Reksa Birama Media) merupakan stasiun televisi lokal yang beroperasi di Yogyakarta dan dimiliki oleh Universitas Amikom Yogyakarta. Sebagai salah satu media penyiaran yang fokus pada penyajian konten berbasis budaya lokal, RBTV menghadirkan berbagai program menarik yang mencakup berita, hiburan, edukasi, serta kuliner. Dengan pendekatan yang modern dan berbasis digital, RBTV terus berupaya untuk memberikan tayangan yang informatif dan menghibur bagi masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

Salah satu program unggulan RBTV yaitu *Jajanskuy*, sebuah *food show* yang berfokus pada eksplorasi kuliner jajanan UMKM. Program ini hadir dengan konsep yang tidak hanya menampilkan makanannya saja, tetapi juga memberikan informasi melalui review makanan beserta tempatnya serta menyajikan acara-acara yang kreatif, berkualitas, dan menarik[1]. Dengan keberagaman kuliner yang ditampilkan, *Jajanskuy* memiliki potensi besar untuk menjadi program favorit bagi audiens pecinta kuliner. *Jajanskuy* dikembangkan dengan konsep kreatif yang memadukan metode *live shoot* dan *storytelling*, yang bertujuan menyajikan pengalaman menonton yang lebih menarik dan terasa dekat bagi audiens. Namun, dalam pelaksanaannya, beberapa episode sebelumnya masih belum mencapai kualitas penyajian yang optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya pengembangan alur cerita dan penyampaian informasi yang belum sepenuhnya menggugah minat penonton.

Sebagai bentuk penyempurnaan, dilakukan pendekatan ulang terhadap struktur naratif dan konsep tayangan. Teknik *storytelling* diterapkan lebih kuat dengan menggali cerita di balik makanan yang diulas, latar belakang usaha UMKM, serta pengalaman unik dari setiap lokasi yang dikunjungi. Upaya ini bertujuan agar konten tidak hanya menjadi tayangan informatif, tetapi juga memiliki nilai emosional dan inspiratif yang dapat memperkuat keterikatan audiens. Setiap episode yang kami produksi terdiri dari 2 segmen, dimana masing-masing segmen

memiliki durasi minimal 12 menit. Dengan demikian 1 episode memiliki total durasi minimal 24 menit.

Melalui penyajian yang lebih terarah ini, program *Jajanskuy* diharapkan mampu menarik perhatian lebih luas, meningkatkan daya tarik tayangan, dan memberikan kontribusi positif terhadap promosi UMKM kuliner di Yogyakarta. Selain itu, program ini juga mendukung peran RBTV dalam menghadirkan konten lokal yang berkualitas, edukatif, dan menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Pada program *Jajanskuy* memiliki potensi besar dalam mempromosikan kuliner UMKM di Yogyakarta melalui pendekatan kreatif yang memadukan metode *live shoot* dan *storytelling*. Namun, dari evaluasi terhadap beberapa episode sebelumnya, masih ditemukan kelemahan dalam penyampaian cerita dan keterlibatan penonton yang belum maksimal, maka “Bagaimana cara merancang dan memproduksi program *Jajanskuy* dengan pendekatan metode *live shoot* dan *storytelling* yang disempurnakan, sehingga mampu menyajikan tayangan yang lebih menarik, komunikatif, serta efektif dalam membangun keterikatan emosional dengan penonton”

1.3 Tujuan Penelitian

Pada program *JajanSkuy* memiliki tujuan dalam mempromosikan kuliner UMKM di sekitar Yogyakarta dengan memberikan informasi lengkap yang mendukung dan dapat dijadikan salah satu rekomendasi kuliner yang wajib dikunjungi ketika berkunjung ke Yogyakarta. Dari penjelasan yang diuraikan pada latar belakang dan telah dirumuskan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Dapat memberikan informasi serta memperkenalkan berbagai kuliner UMKM kepada audiens di berbagai daerah yang tidak hanya diketahui Masyarakat lokal saja sehingga dapat memajukan kuliner dan memberikan dampak positif kepada usaha kuliner.
2. Penyampaian informasi dengan metode *Live shoot* dan *Storytelling* yang ditayangkan model review ini agar memberikan kesan menarik, informatif dan lebih meningkatkan daya tarik dari tayangan konten tersebut.

3. Dengan menggunakan cara penayangan di RBTV Jogja dapat dievaluasi dampaknya kepada audiens dan ketertarikan dengan kuliner yang dipromosikan.

1.4 Batasan Masalah

Dari beberapa uraian dari permasalahan yang ada dalam penelitian, dapat diambil ruang lingkup penelitian agar tetap terarah dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan, Maka batasan masalah yang diterapkan sebagai berikut;

1. Dalam tayangan program JajanSkuy hanya menggunakan metode *Live shoot* dan *storytelling* untuk penyajian informasi mengenai kuliner UMKM.
2. Target objeknya adalah kuliner UMKM di wilayah Yogyakarta
3. Video yang diproduksi 1 episode yang terdiri dari 2 segmen, dimana 1 segmen memiliki durasi minimal 12 menit.
4. Penayangan video konten kuliner UMKM dalam program Jajanskuy di media RBTV Jogja.
5. Video dibuat disesuaikan ukuran standar tayang di televisi yakni format H.264 dan *preset* menggunakan YouTube 1080p Full HD dengan settingan frame video 1920x1080.
6. Video ditayangkan untuk berbagai kalangan, baik kalangan muda hingga yang tua terutama audiens pecinta kuliner di berbagai daerah sehingga tidak hanya masyarakat lokal saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian Tugas Akhir ini diharapkan bisa memberikan manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat untuk UMKM Kuliner

Penelitian ini bertujuan untuk membantu UMKM kuliner yang berada di Yogyakarta dalam mempromosikan produk UMKM dengan melalui konten tayangan televisi. Dengan menggunakan metode *live shoot* dan *storytelling*, Program JajanSkuy dapat memberikan konten kuliner dengan cara yang lebih menarik dan informatif, sehingga dapat menjangkau pasar dan audiens yang lebih luas.

2. Manfaat untuk RBTV Yogyakarta

Dalam program JajanSkuy dapat memberikan dampak positif pada rating program dan menarik lebih banyak sponsor untuk mendukung program tersebut, Program Jajanskuy menghadirkan konten kuliner yang berkualitas sehingga dapat membangun citra RBTV Yogyakarta sebagai media yang peduli terhadap UMKM dan kuliner Yogyakarta.

3. Manfaat untuk masyarakat atau audiens

Program JajanSkuy akan memberikan rekomendasi dan informasi terhadap kuliner yang menarik dan berkualitas, Sehingga dapat membantu masyarakat dan audiens menemukan tempat - tempat kuliner yang layak dikunjungi di Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isi dan alur penelitian. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang yang menjelaskan konteks dan alasan dipilihnya topik penelitian, Rumusan Masalah yang menjadi fokus utama penelitian, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, Manfaat Penelitian baik untuk UMKM, media, maupun masyarakat, serta Sistematika Penulisan yang menjelaskan susunan isi laporan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian literatur dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan, teori-teori penunjang mengenai multimedia, video, audio, program *food show*, metode *live shoot*, teknik *storytelling*, serta tahapan produksi video. Bab ini digunakan sebagai dasar teoritis dalam mendukung analisis dan implementasi produksi konten.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam pelaksanaan tugas akhir, mulai dari Pendefinisian Permasalahan berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan, Analisis Kebutuhan yang meliputi software, hardware, dan brainware, hingga Perancangan program seperti pembuatan *script*, *storyboard*, *shotlist* dan

timeline produksi. Termasuk juga strategi teknis pelaksanaan produksi program Jajanskuy.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses implementasi produksi program Jajanskuy, mulai dari tahap praproduksi, produksi (*live shoot*), hingga pascaproduksi (*editing*). Selain itu, dibahas pula pengujian hasil berupa penilaian ahli media dan analisis keberhasilan pendekatan storytelling serta kualitas visual/audio terhadap hasil akhir video.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dari hasil pelaksanaan tugas akhir, serta Saran yang ditujukan bagi pengembangan produksi program selanjutnya maupun penelitian sejenis di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi atau sumber pustaka yang digunakan dalam penyusunan laporan, baik berupa buku, jurnal, artikel online, maupun media lainnya.

LAMPIRAN

Berisi dokumen pendukung seperti surat permohonan penelitian, Surat balasan permohonan penelitian dan dokumentasi penarikan magang.