

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan Karya

Acara kuliner di televisi Indonesia seakan tidak pernah kehilangan daya tariknya. Setiap tahun, berbagai stasiun TV selalu memiliki program yang mengulas tentang kuliner, mulai dari acara memasak hingga wisata kuliner ke berbagai penjuru nusantara. Program-program ini selalu berhasil meninggalkan kesan yang mendalam bagi penontonnya yang setia. Meskipun peringkatnya mungkin tidak setinggi program lain, loyalitas para penggemarnya tetap tidak berubah. Pada dekade 90-an, acara memasak identik dengan resep. Biasanya, setiap kali ada acara kuliner, resepnya juga disertakan. Pembawa acara akan mengungkapkan resep tersebut dan sering kali tulisan resep tersebut muncul di layar televisi. Saat ini, yang lebih sering ditayangkan adalah acara ulasan makanan di TV yang fokus pada 'kenikmatan'. Yang disorot adalah bagaimana interaksi antara mulut dan makanan. Kamera dengan cermat menangkap momen saat mulut membuka dan menikmati makanan lezat, membuat pemirsa tergoda untuk mencobanya. Terjadi transformasi dalam penyajian pengetahuan di acara kuliner televisi saat ini.

Salah satu acara kuliner paling ikonik adalah Wisata Kuliner, yang mengeksplorasi budaya kuliner lokal dari berbagai daerah di seluruh Indonesia. Acara yang dibawakan oleh Bondan Winamo ini mulai tayang di Trans TV sejak tahun 2005. Melalui acara ini, kita bisa mendapatkan banyak wawasan tentang dunia kuliner dari Pak Bondan, yang dikenal memiliki pengetahuan mendalam tentang kekayaan masakan nusantara. Dengan kemajuan teknologi informasi dan media sosial seperti saat ini, profesi yang dilakukan oleh Pak Bondan kini beralih ke media sosial dalam bentuk video blog (vlog). Inilah yang melahirkan konsep *food vlogger* seperti yang dikenal sekarang.

Food vlogger adalah individu yang terkenal karena membuat video makanan yang menarik dan menggugah selera. Mereka sering mengunjungi restoran-restoran populer atau mencoba masakan-masakan yang unik. Video-video mereka sering kali menjadi viral dan menarik perhatian banyak orang. Tidak dapat dipungkiri

bahwa *food vlogger* telah menjadi fenomena dalam dunia *digital*. Mereka tidak hanya menampilkan makanan, tetapi juga memberikan ulasan dan rekomendasi kepada penonton. Dengan demikian, banyak orang melihat mereka sebagai panduan yang dapat dipercaya untuk memilih tempat makan atau mencari inspirasi menu baru. Salah satu *food vlogger* terkenal di Indonesia adalah Ria SW. Ria SW merupakan salah satu *food vlogger* terkenal di Indonesia. Dia memiliki ciri khas yang membedakannya dari *food vlogger* lainnya. Ria SW selalu menyajikan konten yang unik dengan gaya yang tidak monoton di setiap videonya. Video-videonya yang menarik dan segar berhasil menjadi *trending topic*.

Dari fenomena tersebut, tercetuslah ide untuk membuat program televisi yang lebih dekat dengan masyarakat. Terinspirasi dari program televisi Detektif Rasa di TRANS7 dan *food vlogger* Ria SW yang menyajikan informasi menarik dari berbagai tempat, program yang diproduksi kali ini menghadirkan *point of interest* yang berbeda. Program ini mengadaptasi konten-konten dari media sosial yang mengandung informasi, pengetahuan, dan hiburan, serta dikemas dengan gaya yang menyenangkan dan *playful*. Program televisi Jajan Skuy hadir untuk memberikan informasi tentang berbagai kebutuhan para penikmat kuliner di daerah Yogyakarta saat ini.

Keunikan dari tayangan Jajan Skuy terletak pada penggabungan informasi mengenai tempat-tempat kuliner menarik dan pengenalan makanan khas di daerah tersebut. Program ini tidak hanya menjelaskan keunikan tempat kuliner, tetapi juga memberikan penilaian untuk setiap makanan yang dicoba oleh pembawa acara. Acara ini membahas destinasi wisata kuliner potensial di Kota Yogyakarta, memberikan informasi tentang makanan enak yang dapat ditemukan. Pengemasan program dengan gaya yang *playful* menjadi salah satu poin menarik dalam Jajan Skuy, karena gaya tersebut mencerminkan kesenangan dan memberikan kesan informal yang mudah diterima oleh masyarakat luas.

Kata "*motion*", yang menyiratkan gerakan, dan "*graphic*", yang berarti gambar, adalah akar dari istilah "*motion graphic*". *Motion graphic* biasanya berupa gambar atau ilustrasi yang bergerak. Teks, suara, gambar, efek suara, dan film

berbasis animasi sering digabungkan dalam *motion graphic*. *Motion graphics* berbeda dengan bentuk grafis lainnya karena menggabungkan elemen visual dan audio. Karena mereka dapat menggabungkan elemen audiovisual untuk menarik perhatian dan menyampaikan informasi secara efektif, *motion graphics* sering digunakan dalam pemasaran dan penyiaran.

Menurut Michael Betancourt dalam buku *The History of Motion Graphics* (2013), *motion graphic* adalah visual yang mensimulasikan gerakan menggunakan teknik video dan animasi; grafik ini biasanya digunakan dalam proyek multimedia bersama dengan audio. Menurut buku Gallagher dan Paldy yang berjudul *Exploring Motion Graphics*, setiap desain memiliki posisi visual yang mengarahkan pemirsa ke dalam pesan dan membantu pemahaman mereka akan poin utama yang ingin disampaikan oleh desain tersebut. Visual yang kuat ditunjukkan dengan pemisahan yang jelas antara informasi utama dan informasi tambahan. Bagian mana yang disorot dan bagaimana mereka dimasukkan ke dalam desain tergantung pada seberapa penting informasi tersebut.

Pengkarya memilih judul "Strategi Penyajian Visual Dalam Merepresentasikan Identitas Program Televisi Jajan Skuy Di RBTV Yogyakarta (Episode Kuliner Balai Yasa)" karena Pengkarya bertanggung jawab atas proses penyajian visual dan *motion design*. Dalam pasca produksi tayangan ini, pengkarya mengemas program dengan variasi serta mengembangkan gaya visual dan *motion graphic*. Ini termasuk menambah kreasi seperti *kinetic typography*, *title text animation*, *logo motion animation*, *lower thirds*, *text animation*, serta perancangan *motion graphic illustration of character* untuk menambah variasi gaya visual dan membuatnya lebih menarik.

1.2. Manfaat Penciptaan Karya

1.2.1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis yang didapatkan oleh pengkarya sebagai *motion designer* dari acara televisi Jajan Skuy adalah sebagai berikut:

1. Mengasah keterampilan teknis dalam *motion graphic*, seperti animasi, efek visual, dan editing video, yang relevan dengan produksi televisi.
2. Memahami proses kerja industri kreatif secara lebih mendalam.
3. Memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dinamika industri televisi, termasuk jadwal produksi, kolaborasi tim, dan manajemen proyek.
4. Mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi ide-ide baru dan penerapan konsep *motion graphic* yang inovatif dalam konteks acara televisi.
5. Menambah portofolio profesional yang akan bermanfaat dalam mencari peluang kerja atau proyek-proyek lain di masa depan.

1.2.2. Manfaat Praktis

Sebagai *motion designer* untuk program televisi Jajan Skuy yang berperan dalam proses pasca produksi, pengkarya memperoleh manfaat dan pengetahuan baru sebagai berikut:

1. Mengasah dan mengembangkan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak animasi dan pasca produksi.
2. Mendapatkan pengalaman kerja yang relevan dalam industri televisi, yang sangat berharga untuk perkembangan karir di masa depan.
3. Menerapkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam berbagai proyek, sehingga meningkatkan kemampuan kreativitas pengkarya.
4. Mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama yang efektif dengan rekan kerja lainnya.
5. Memberikan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana sebuah program televisi diproduksi, dari tahap awal hingga hasil akhir siap tayang.