

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan media digital saat ini telah mendorong lahirnya berbagai bentuk konten visual, salah satunya adalah program video bertema sejarah. Program *kidung* yang ditayangkan oleh RBTY Yogyakarta merupakan salah satu program televisi lokal yang mengangkat tema budaya, khususnya lagu-lagu tradisional, makanan tradisional dan tempat tradisional yang bersejarah. Namun, dalam tayangan tersebut masih ditemukan keterbatasan pada aspek visual, terutama dalam hal penyajian estetika dan nuansa yang dihadirkan. Gaya visual yang digunakan terkesan generik dan belum mampu memperkuat suasana klasik yang menjadi identitas utama dari konten tersebut. Hal ini berpotensi mengurangi minat *audiens* yang cenderung lebih tertarik pada tampilan visual yang kuat dan sesuai dengan perkembangan zaman, tanpa harus meninggalkan nilai-nilai tradisional. Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan dari segi editing visual untuk menciptakan atmosfer yang lebih mendalam dan relevan, tanpa mengaburkan pesan budaya yang disampaikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan ini adalah melalui penerapan teknik *color grading* dan *motion graphic*. *Color grading* memungkinkan untuk menyesuaikan *tone* warna sehingga dapat menampilkan nuansa yang lebih konsisten dan mendukung tema klasik, seperti penggunaan warna-warna hangat, *tone film vintage*, atau efek *soft-light* yang menyerupai kesan masa lampau[13]. Di sisi lain, *motion graphic* memberikan keleluasaan dalam memperkaya visual dengan elemen animatif yang informatif maupun dekoratif, seperti pergerakan ornamen tradisional, transisi khas Jawa, atau tipografi yang mengangkat aksara lokal[3]. Kedua teknik ini dapat digunakan secara sinergis untuk menciptakan tampilan visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga kontekstual terhadap konten budaya yang disajikan.

Penerapan teknik *color grading* dan *motion graphic* dianggap menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan estetika visual pada program kidung. Dengan pendekatan ini, visual program dapat lebih selaras dengan identitas budaya yang diusung, sekaligus mampu menarik perhatian penonton dari berbagai kalangan. Selain itu, penggunaan kedua teknik ini juga membuka peluang eksplorasi gaya visual yang tetap berakar pada unsur tradisional, namun dikemas dalam bentuk modern yang mudah diterima oleh penonton masa kini. Maka dari itu, penting untuk dilakukan penelitian dan implementasi teknik editing ini agar program kidung tidak hanya mempertahankan nilai budayanya, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tuntutan visual media yang terus berkembang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini diarahkan untuk menjawab beberapa permasalahan yang berkaitan dengan upaya peningkatan kualitas visual pada program kidung yaitu “Bagaimana proses implementasi teknik *color grading* dan *motion graphic* dalam editing dapat menciptakan nuansa klasik pada program Kidung”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, dengan fokus pada implementasi teknik *color grading* dan *motion graphic* dalam proses editing program kidung di RBTY Yogyakarta. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *color grading* dan teknik *motion graphic* dalam program kidung sesuai dengan tema nuansa klasik.
2. Mengoptimalkan penerapan teknik *color grading* agar menciptakan nuansa klasik yang diinginkan dan teknik *motion graphic* agar memberikan keleluasaan dalam memperkaya visual dengan elemen animatif yang informatif pada program kidung.

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada di atas terdapat beberapa batasan masalah agar tidak terjadi pelebaran masalah dan menjadi lebih tertata yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan teknik *color grading* dan *motion graphic* dalam proses *editing video*.
2. Penelitian ini hanya berfokus memperkenalkan video sejarah Pasar Gede Hardjonagoro dan Keraton Kasunanan Surakarta.
3. Penelitian ini hanya di ambil di kota Solo sesuai dengan video yang dikenalkan kepada audiens.
4. Video dibuat dengan durasi 10 menit dengan menggunakan resolusi 1080 Full HD dengan menggunakan format H.264 Atau MP4.
5. Ada pun software yang digunakan untuk *editing* yaitu *Adobe Premiere Pro 2022*, *Adobe After Effect 2022*, *DaVinci Resolve*, dan *Adobe Audition 2022*.
6. Video hanya ditayangkan pada program kidung di *channel Youtube / Televisi RBTv Yogyakarta*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara praktis maupun akademis. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat bagi RBTv Yogyakarta

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan referensi bagi RBTv Yogyakarta dalam meningkatkan kualitas visual program kidung. Dengan pendekatan teknik editing yang lebih kreatif dan relevan, RBTv dapat memperkuat daya saing program lokalnya dan memperluas jangkauan penonton, khususnya generasi muda.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat, khususnya penonton program televisi lokal, akan mendapatkan tontonan yang lebih menarik secara visual namun tetap berakar pada nilai-nilai budaya. Melalui peningkatan kualitas tampilan program kidung, diharapkan

masyarakat dapat lebih menghargai, menikmati, dan melestarikan warisan budaya melalui media yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran umum penelitian, meliputi latar belakang yang menjelaskan alasan penelitian, rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian, serta tujuan yang ingin dicapai. Manfaat penelitian diuraikan bagi RBTV Yogyakarta dan masyarakat. Batasan penelitian memperjelas cakupan studi, sedangkan sistematika penulisan menjelaskan isi tiap bab secara singkat.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori yang mendukung penelitian, termasuk teori *editing video*, teknik *color grading* dan *motion graphic*. Dibahas pula prinsip produksi konten sejarah agar informasi yang disajikan akurat dan menarik. Teori-teori ini menjadi dasar analisis dalam penelitian.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian, jenis penelitian yang digunakan, serta teknik pengumpulan dan analisis data. Metode ini bertujuan memastikan penelitian dilakukan secara sistematis dan menghasilkan data yang valid.

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai penerapan teknik *color grading* dan *motion graphic* dalam program kidung di RBTV Yogyakarta. Analisis dilakukan dengan membandingkan visual sebelum dan sesudah *editing* serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah serta saran bagi RBTV Yogyakarta dan pembuat konten sejarah untuk mengoptimalkan teknik *editing* dalam penyajian informasi.



## DAFTAR REFERENSI

Bagian ini berisi daftar sumber yang digunakan dalam penelitian ini, baik berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, maupun sumber lain yang relevan. Penyusunan daftar referensi mengikuti format penulisan ilmiah yang sesuai, seperti APA (*American Psychological Association*) atau IEEE (*Institute of Electrical and Electronics Engineers*), agar informasi yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

## LAMPIRAN

Bagian ini memuat berbagai dokumen pendukung penelitian, seperti transkrip wawancara, tangkapan layar proses editing, contoh hasil video sebelum dan sesudah penerapan teknik, serta dokumentasi lainnya yang dapat memberikan informasi tambahan terkait penelitian.

