

**IMPLEMENTASI TEKNIK STORYTELLING DAN MOTION GRAPHIC
DALAM PROGRAM KULINER JAJANSKUY
DI RBTV
TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

Noor Afiifah Andhina Syafira	(22.02.0816)
Zulneris Rahma Salimna	(22.02.0821)
Eno Safitri Andriyani	(22.02.0867)

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

**IMPLEMENTASI TEKNIK STORYTELLING DAN MOTION GRAPHIC
DALAM PROGRAM KULINER JAJANSKUY
DI RBTV
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:

Noor Afiifah Andhina Syafira	(22.02.0816)
Zulneris Rahma Salimna	(22.02.0821)
Eno Safitri Andriyani	(22.02.0867)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK STORYTELLING DAN MOTION GRAPHIC DALAM PROGRAM KULINER JAJANSKUY DI RBTV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Noor Afifah Andhina Syafira (22.02.0816)

Zulneris Rahma Salimna (22.02.0821)

Eno Safitri Andriyani (22.02.0867)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 23 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D
NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK STORYTELLING DAN MOTION GRAPHIC DALAM PROGRAM KULINER JAJANSKUY DI RBTv

yang disusun dan diajukan oleh

Zulneris Rahma Salimna

22.02.0821

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK STORYTELLING DAN MOTION GRAPHIC DALAM PROGRAM KULINER JAJANSKUY DI RBTv

yang disusun dan diajukan oleh

Eno Safitri Andriyani

22.02.0867

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302250

Ikmah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302282

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom
NIK. 1903022106

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK STORYTELLING DAN MOTION GRAPHIC DALAM PROGRAM KULINER JAJANSKUY DI RBTV

yang disusun dan diajukan oleh

Noor Afifah Andhina Syafira

22.02.0816

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302408

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302393

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zulneris Rahma Salimna
NIM : 22.02.0821

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Implementasi Teknik Storytelling Dan Motion Graphic Dalam Program
Kuliner Jajanskuy Di RBTv**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D

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, 23 Mei 2025
Yang Menyatakan,



8DAMX237248851
Zulneris Rahma Salimna

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Eno Safitri Andriyani
NIM : 22.02.0867

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Implementasi Teknik Storytelling Dan Motion Graphic Dalam Program
Kuliner Jajanskuy Di RBTv**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D

6. 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
7. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
8. 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
9. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
10. 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, 20 Mei 2025
Yang Menyatakan,



METERAL
TEMPER
AGAMX236017725

Eno Safitri Andriyani

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Noor Afifah Andhina Syafira
NIM : 22.02.0816

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Implementasi Teknik Storytelling Dan Motion Graphic Dalam Program
Kuliner Jajanskuy Di RBTV**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D

11. 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
12. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
13. 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
14. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
15. 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, 26 Mei 2025
Yang Menyatakan,


Noor Afifah Andhina Syafira

HALAMAN MOTTO

“Jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang bisa mengalahkanmu.”

(QS. Ali-Imran : 160)

“Allah adalah tempat meminta segala sesuatu.”

(QS. Al-Ikhlâs : 2)

“Terbentur, terbentur, terbentur, terbentuk”

(Tan Makala)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur dan kerendahan hati saya mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat dalam perjalanan ini.

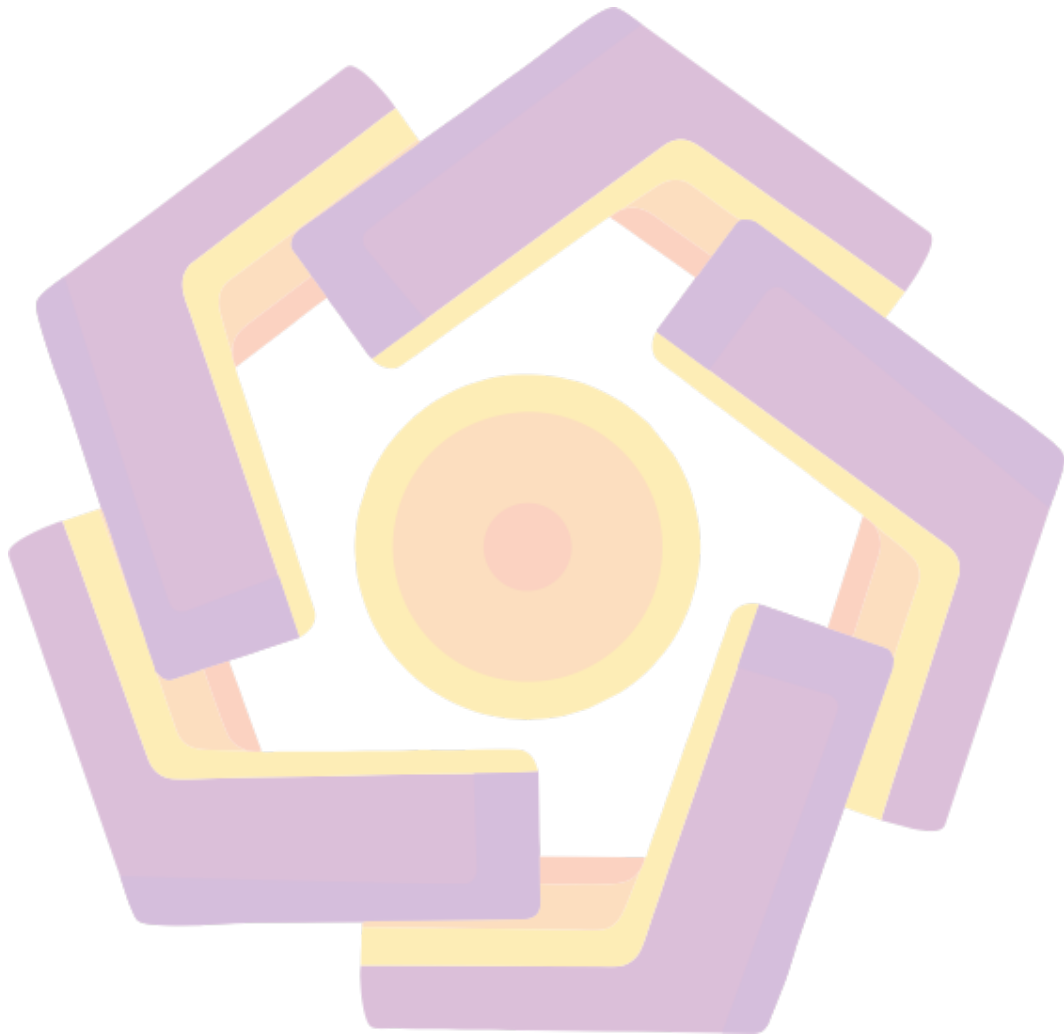
1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, iman, Kesehatan, dan kekuatan dalam setiap perjalanan langkah ini.
2. Kedua Orang Tua saya atas segala doa, kasih sayang, dukungan tanpa henti, serta pengorbanan yang tiada hentinya dalam proses kehidupan saya.
3. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar meluangkan waktu, membimbing dan memberikan ilmu serta arahan sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Noor Afifah Andhina Syafira & Eno Safitri Andriyani, teman seperjuangan yang telah berjalan bersama dari semester pertama hingga selesainya Tugas Akhir ini, berbagi suka dan duka, serta menjadi penyemangat dalam menghadapi setiap tantangan.
5. Seseorang yang tak perlu saya sebut namanya, Terimakasih atas luka yang pernah kau tinggalkan di awal perjalanan ini, yang sempat membuat saya kehilangan semangat. Namun di tengah penyusunan Tugas Akhir ini, kehadiranmu kembali menjadi dorongan tersendiri untuk saya menyelesaikan apa yang telah saya mulai.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur dan hormat, karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan dalam setiap langkah perjalanan ini. Tanpa izin dan kehendak-Nya, segala proses ini tidak akan mungkin terwujud.
2. Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu menjadi sumber doa, semangat, dan cinta yang tak ternilai. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan dukungan yang tak pernah putus.
3. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing saya dalam menyusun Tugas Akhir ini. Terima kasih atas ilmu, arahan, dan dorongan yang sangat berarti.
4. Kak Neris dan Andin, teman satu kelompok Tugas Akhir yang luar biasa. Terima kasih atas kerja sama, semangat, dan kebersamaan dalam menghadapi setiap tantangan. Kalian bagian penting dari perjalanan ini.
5. Febi, Resti, dan Daniel, teman kelompok magang yang telah menjadi bagian dari perjalanan penting dalam proses pembelajaran di dunia nyata. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan kekompakan yang telah tercipta selama masa magang.
6. Serta semua orang baik yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, dukungan moral, maupun semangat dalam bentuk apa pun. Kehadiran kalian sangat berarti dalam perjalanan ini.

Semoga karya ini menjadi awal dari kontribusi yang lebih besar dan bermanfaat bagi banyak orang



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan Syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulis mempersembahkan dengan sepenuh hati kepada:

1. Kedua Orang tua saya. Abah, Mamah yang telah bekerja keras tanpa mengenal kata lelah demi masa depan saya, Terimakasih atas setiap pengorbanan, doa dan kasih sayang kepada saya tanpa henti. Segala pencapaian yang saya raih hingga berada di titik ini. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi kebanggaan bagi mereka.
2. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D selaku dosen pembimbing yang luar biasa, Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan motivasi yang diberikan. Setiap ilmu dan arahan yang diberikan menjadi bekal berharga yang akan selalu penulis ingat dan jadikan pedoman di masa depan.
3. Partner seperjuangan sekaligus sahabat saya Zulneris Rahma Salimna dan Enosa Safitri Andriyani. Terima kasih banyak atas setiap dukungan dan semangat dan kehadiran yang tanpa disadari telah menjadi bagian dari perjuangan ini berusaha menyelesaikan bersama tugas akhir ini.
4. Sahabat terbaik, Cesia wahyu, Ita Ivana dan Casa Nabila. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan dan doa. Kehadiran kalian sumber energi dan motivasi dalam perjalanan ini.
5. Teman-teman magang dan teman yang saya kenal selama saya kuliah, yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas semangat dan dukungan kalian.

6. Kepada seseorang yang pernah bersama saya, Terima kasih atas patah hati yang di berikan saat proses penyusunan Tugas Akhir yang sekarang bisa menjadi pengingat untuk saya sehingga dapat membuktikan bahwa anda akan menjadi alasan saya untuk tetap berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menyakitkan dari pendewasaan saya.

7. NDX AKA, LAVORA, dan Denny Caknan. terima kasih lagunya sudah menjadi playlist untuk menemani dalam pembuatan Tugas Akhir.

Semoga semua yang telah memberi dukungan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT . Terima kasih atas setiap doa, semangat, dan kebersamaan yang telah di berikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Implementasi Teknik Storytelling Dan Motion Graphic Dalam Program Kuliner Jajanskuy Di RBTv”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Diploma Tiga (D3) pada Program Studi Manajemen Informatika di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Tersusunnya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi selama proses pengerjaan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al-Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Ahmad Dahlan, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., Phd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberi arahan serta saran selama ini.
5. Ibu Sundari dan Mas Aan selaku Pembimbing Lapangan dari RBTv yang turut membantu dan memberi arahan dalam proses produksi konten dan evaluasi konten.

6. Noor Afiifah Andhina Syafira, Zulneris Rahma Salimna, Eno Safitri Andriyani selaku rekan kelompok yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun materil.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah berkontribusi dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri serta mahasiswa lain yang ingin melakukan proyek serupa.

Yogyakarta, 08 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	viii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ix
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii

INTISARI.....	xxviii
ABSTRACT.....	xxix
BAB 1 PENDAHULUAN	30
1.1 Latar Belakang	30
1.2 Rumusan Masalah	31
1.3 Tujuan Penelitian	31
1.4 Batasan Masalah.....	31
1.5 Manfaat Penelitian	32
1.5.1 Manfaat bagi RBTv	32
1.5.2 Manfaat bagi Penonton	32
1.6 Sistematika Penulisan	33
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	34
2.1 Referensi	34
2.1.1 Tabel Perbandingan.....	35
2.2 Multimedia.....	36
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	36
2.2.2 Elemen Multimedia	37
2.3 Video	38
2.3.1 Format File Video	38
2.3.2 Resolusi Video	39

2.3.3 Codec	39
2.3.4 Audio.....	40
2.4 Program Televisi Kuliner.....	41
2.4.1 Definisi Program Kuliner di Televisi.....	41
2.4.2 Jenis Program Kuliner di Televisi.....	42
2.4.3 Tujuan Program Kuliner di Televisi	43
2.5 Tahap Produksi	45
2.5.1 Pra Produksi	46
2.5.2 Produksi	47
2.5.3 Pasca Produksi	47
2.6 Storytelling.....	48
2.6.1 Definisi Storytelling.....	48
2.6.2 Elemen Storytelling.....	48
2.6.3 Jenis Storytelling.....	49
2.7 Motion Graphic	51
2.7.1 Pengertian Motion Graphic	51
2.7.2 Implementasi Motion Graphic Dalam Program Kuliner.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	54
3.1 Pendefinisian Masalah	54
3.1.1 Tinjauan Umum	55

3.1.2 Deskripsi Masalah.....	57
3.1.3 Solusi Yang Diusulkan.....	58
3.2 Analisis Kebutuhan	60
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	61
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	61
3.3 Perancangan	64
3.3.1 Ide & Konsep	65
3.3.2 Time Schedule.....	66
3.3.3 Lokasi & Talent.....	67
3.3.4 Naskah & Script.....	68
3.3.5 Shot List.....	71
3.3.6 Storyboard.....	72
3.3.7 Peralatan.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Implementasi.....	78
4.1.1 Pengambilan Video	78
4.1.2 Voice Over	80
4.1.3 Editing Video	82
4.1.4 Elemen Visual	86
4.1.5 Motion Graphic	88

4.1.6 Audio Mixing.....	89
4.1.7 Rendering.....	90
4.2 Hasil Produksi.....	92
4.2.1 Revisi.....	92
4.3 Evaluasi.....	94
4.4 Remastered.....	103
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	35
Tabel 3.1 Masalah Pada Objek Penelitian.....	57
Tabel 3.2 Tabel Solusi.....	59
Tabel 3.3 Kebutuhan Hardware	62
Tabel 3.4 Kebutuhan Software.....	63
Tabel 3.5 Kebutuhan Brainware	63
Tabel 3.6 Time Schedule Pengerjaan Konten Jajanskuy	66
Tabel 3.7 Shot List Program Jajanskuy	72
Tabel 3.8 Storyboard Program Jajanskuy	73
Tabel 3.9 Daftar Peralatan.....	76
Tabel 4.1 Voice Over & Baksound	81
Tabel 4.2 Link Sound Effect.....	82
Tabel 4.3 Kegunaan Seluruh Tracks yang Digunakan.....	85
Tabel 4.4 Catatan perbaikan.....	92
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner (a).....	95
Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner (b).....	96
Tabel 4.7 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Remastered.....	104

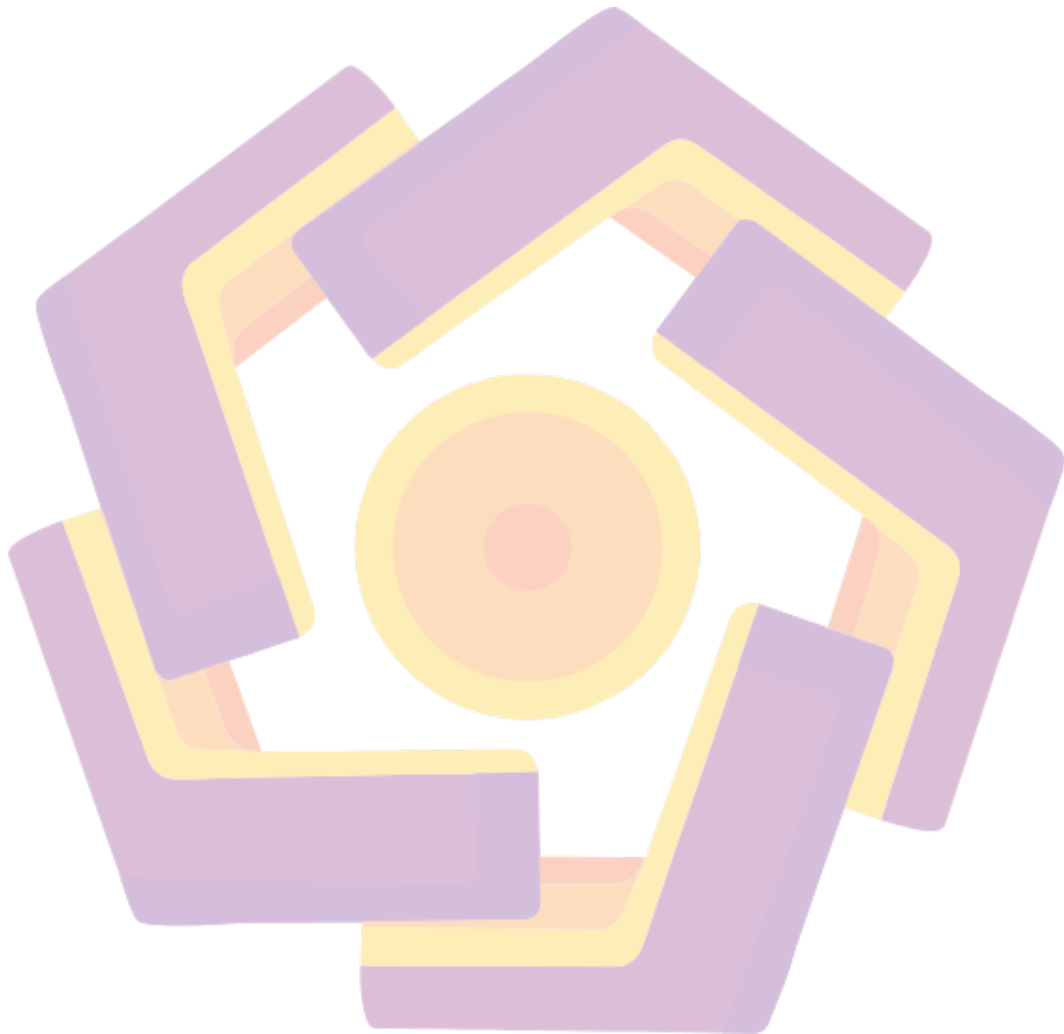
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	37
Gambar 2.2 Program Kuliner Televisi	41
Gambar 2.3 Wisata Jajan Kuliner	44
Gambar 2.4 Tahap Pengembangan Video	46
Gambar 2.5 Contoh Naskah	46
Gambar 2.6 Contoh Storyboard	47
Gambar 2.7 Contoh Bumper	52
Gambar 2.8 Penggunaan Lower Third	53
Gambar 3.1 Kunjungan Pertama di RBTV	54
Gambar 3.2 Kunjungan Kedua di RBTV	55
Gambar 3.3 Logo RBTV	56
Gambar 3.4 Flowchart Pembuatan Konten Jajanskuy	65
Gambar 3.5 Lokasi Pepperskul Yogyakarta	67
Gambar 4.1 Setting Pengambilan Video	78
Gambar 4.2 Daftar Pengambilan Gambar	79
Gambar 4.3 Folder pemberkasan JajanSkuy	79
Gambar 4.4 Proses pengambilan audio	80
Gambar 4.5 Daftar Voice Over	81

Gambar 4.6 Tampilan setting pembuatan project baru	83
Gambar 4.7 Tampilan sequence setting	84
Gambar 4.8 Tahap penyusunan seluruh media	85
Gambar 4.9 Elemen visual yang digunakan dalam video.....	86
Gambar 4.10 Tampilan panel project.....	87
Gambar 4.11 Tampilan layer After effect.....	87
Gambar 4.12 Tampilan Timeline	88
Gambar 4.13 Motion graphic pada canva	89
Gambar 4.14 File audio diorganisir dalam bins	89
Gambar 4.15 Susunan audio di timeline	90
Gambar 4.16 Setting rendering video JajanSkuy.....	91
Gambar 4.17 Revisi dan hasil evaluasi nomor 1	93
Gambar 4.18 Revisi dan hasil evaluasi nomor 2.....	93
Gambar 4.19 Revisi dan hasil evaluasi nomor 3.....	94
Gambar 4.20 Hasil pertanyaan pertama	98
Gambar 4.21 Hasil pertanyaan kedua	99
Gambar 4.22 Hasil pertanyaan ketiga	99
Gambar 4.23 Hasil pertanyaan keempat	100
Gambar 4.24 Hasil pertanyaan kelima	100
Gambar 4.25 Hasil pertanyaan keenam	101

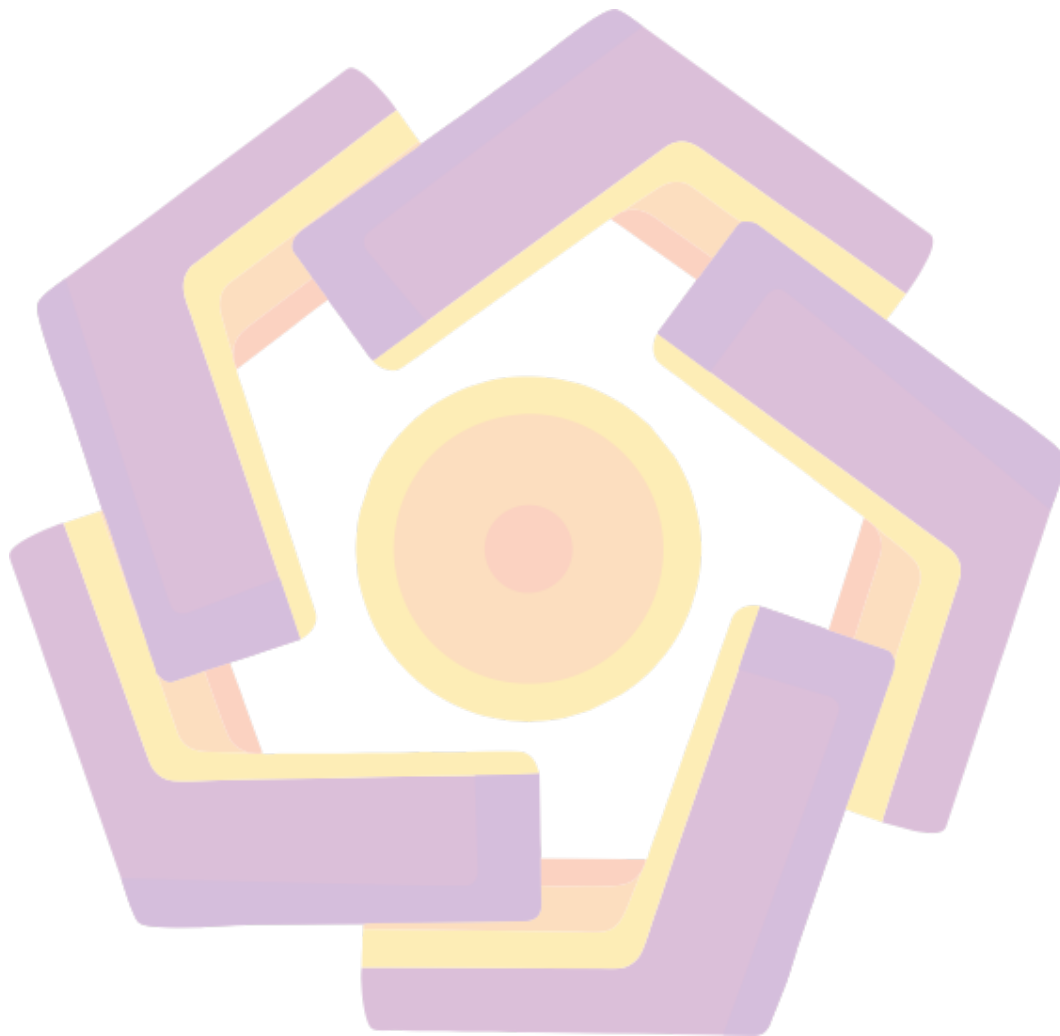
Gambar 4.26 Surat Keterangan Telah Menyerahkan Produk 103

Gambar 4.27 Perbandingan Visual antara Versi RBTV dan Versi Tim . 104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	109
Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Penelitian.....	110



INTISARI

Perkembangan media digital saat ini telah mendorong lahirnya berbagai bentuk konten visual, salah satunya adalah program video bertema kuliner. Program *Jajanskuy* merupakan salah satu bentuk konten kreatif yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kuliner secara ringan, informatif, dan menarik kepada masyarakat. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menghasilkan video kuliner yang mampu menjadi referensi tempat makan sekaligus mendukung promosi UMKM lokal, khususnya di wilayah Yogyakarta.

Proses produksi dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dari perencanaan konsep, penyusunan naskah dan storyboard, pengambilan gambar di lokasi, hingga tahap pascaproduksi yang meliputi penyuntingan visual dan audio. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan perangkat kamera smartphone dengan pengaturan resolusi HD 60 fps, memanfaatkan pencahayaan alami, serta dibantu alat pendukung seperti tripod. Proses penyuntingan dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects* versi 2021, dengan penambahan elemen grafis berupa teks nama menu dan harga makanan sebagai pelengkap informasi visual.

Hasil akhir dari proyek ini berupa video berdurasi 13 menit 08 detik, berformat H.264 dan beresolusi Full HD 1080p. Konten video tersebut telah didistribusikan kepada RBTV selaku mitra penyiaran dan ditayangkan melalui platform YouTube sesuai jadwal yang ditentukan. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan kuesioner dan metode *Skala Likert*, diperoleh tingkat kepuasan responden sebesar 80% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Video ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif dalam penyampaian informasi kuliner berbasis media digital.

Kata kunci: Konten Kuliner, *Jajanskuy*, Program Televisi, *Storytelling*, Produksi Video

ABSTRACT

The development of digital media today has encouraged the emergence of various forms of visual content, one of which is culinary-themed video programs. Jajanskuy is a form of creative content designed to deliver culinary information in a light, informative, and engaging manner. The objective of this project is to produce a culinary video that can serve as a reference for dining options while also promoting local MSMEs, particularly in the Yogyakarta area.

The production process involved several stages, starting from concept planning, script and storyboard development, on-location video shooting, to post-production, which included visual and audio editing. The footage was captured using a smartphone camera set at HD 60 fps resolution, utilizing natural lighting and supported by tools such as a tripod. The editing process was conducted using Adobe Premiere Pro and Adobe After Effects (2021 version), with the addition of graphical elements such as menu names and food prices to enhance the visual information.

The final product is a 13-minute 8-second video in H.264 format with Full HD 1080p resolution. The content has been distributed to RBTv as a broadcasting partner and aired via YouTube according to the predetermined schedule. Based on an evaluation using a questionnaire with the Likert Scale method, the project received an 80% satisfaction rate, which falls into the "very good" category. This video is expected to make a positive contribution to the delivery of culinary information through digital media.

Keyword: Culinary Content, Jajanskuy, Television Program, Storytelling, Video Production