

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai stasiun televisi lokal di Yogyakarta, RBTV (Reksa Birama Televisi) memiliki tanggung jawab dalam menyajikan program-program yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan informasi yang bermanfaat dan relevan bagi masyarakat. Salah satu program unggulan di bidang kuliner adalah “Jajanskuy”, yaitu program yang bertujuan untuk memperkenalkan ragam kuliner khas daerah dengan keunikan dan nilai budaya lokal. Program ini terbagi ke dalam dua segmen dalam satu episode, dengan durasi masing-masing segmen sekitar 12 menit.

Selain itu, cara penyampaian informasi dalam Jajanskuy sebelumnya masih menggunakan cara lama yang cenderung monoton, sementara tren konten digital saat ini lebih mengutamakan visual yang dinamis, storytelling yang kuat, dan interaktivitas. RBTV kemudian berupaya mengadaptasi teknik storytelling agar penyampaian informasi kuliner dapat lebih mudah dipahami dan membangun keterikatan emosional dengan penonton. Teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan daya tarik audiens terhadap suatu konten. Penelitian oleh Christina Yolanda di Perpustakaan Komunitas Jendela Semarang menunjukkan bahwa kegiatan storytelling memiliki pengaruh sebesar 70,5% terhadap peningkatan minat kunjung anak ke perpustakaan. [1]

Selain storytelling, penggunaan elemen motion graphic juga menjadi salah satu strategi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik. Studi pada konten TikTok Gerald Vincent menemukan bahwa penggunaan motion graphic meningkatkan minat penonton sebesar 61,6%, dengan komponen visual dan audio yang menarik turut berkontribusi signifikan terhadap rasa suka dan ketertarikan audiens. [2]

Visualisasi dari konten *Jajanskuy* yang sebelumnya dibuat menggunakan teknik *live shot* dan tambahan efek *motion graphic*, kini diarahkan untuk bertransformasi ke pendekatan yang berbasis *storytelling* dan *motion graphic*. Dengan kombinasi teknik ini, diharapkan *Jajanskuy* dapat lebih sesuai dengan gaya konsumsi konten generasi muda dan strategi produksi RBTB, sehingga mampu bersaing di tengah maraknya konten digital yang berkembang pesat.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu "Bagaimana penerapan teknik *storytelling* dan *motion graphic* dalam program *Jajanskuy* agar lebih sesuai dengan preferensi penonton di era digital serta gaya produksi yang diinginkan RBTB?"

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, adapun tujuan yang ingin dicapai meliputi:

1. Menerapkan teknik *storytelling* dan *motion graphic* dalam program *Jajanskuy* sesuai dengan gaya produksi yang diinginkan oleh RBTB.
2. Mengoptimalkan penyampaian informasi kuliner dan kualitas visual dalam penyajian konten kuliner *Jajanskuy* agar lebih relevan dengan perkembangan industri media digital.

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, diantaranya:

1. Konsep *storytelling* akan digunakan sebagai bahan *liveshot*
2. *Motion graphic* sebagai penguat atau penambah informasi pada video
3. Jenis video ini mencakup review kuliner serta eksplorasi mendalam mengenai cerita di balik sebuah hidangan.

4. Konten video ini berdurasi 12 menit untuk satu segmen.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan konten video ini menggunakan Canva dan Adobe Premiere Pro
6. Standar video yang digunakan pada media televisi RBTB dengan resolusi 1920 x 1080 dan format MP4.
7. Video ini akan ditayangkan di YouTube RBTB berdasarkan jadwal penayangan yang telah ditentukan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam upaya pengembangan dan peningkatan kualitas konten program kuliner *Jajanskuy* yang ditayangkan di RBTB, adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1 Manfaat bagi RBTB**

- a. Meningkatkan kualitas produksi dengan menggunakan *storytelling* dan *motion graphic* yang membuat konten lebih dinamis dan interaktif.
- b. Memperkuat identitas program serta memberikan ciri khas pada *Jajanskuy* sehingga mudah dikenali oleh masyarakat.
- c. Mendukung dalam mengoptimalkan konten di platform digital agar lebih sistematis dan terstruktur sehingga berpotensi meningkatkan engagement di Youtube dan Media Sosial.

#### **1.5.2 Manfaat bagi Penonton**

- a. Menyajikan informasi yang lebih jelas menggunakan *storytelling* membantu menyampaikan review makanan dengan cara yang lebih mudah dipahami.
- b. Menambah wawasan tentang kuliner penonton dapat mengetahui asal-usul, bahan, serta proses pembuatan makanan dengan cara yang lebih komunikatif.
- c. Membantu dalam memilih kuliner dengan adanya review yang lebih informatif dapat menjadi referensi bagi penonton yang ingin mencoba makanan khas daerah tertentu.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Tugas Akhir ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab agar pembahasan lebih terstruktur dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Latar belakang menjelaskan alasan pemilihan topik, rumusan membahas masalah merinci permasalahan yang akan dibahas, dan tujuan penelitian menjelaskan hasil yang ingin dicapai.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi berbagai referensi yang menjadi dasar dalam penelitian, termasuk landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis serta merancang media informasi digital.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, dimulai dari pendefinisian masalah, analisis kebutuhan, hingga perancangan. Pendefinisian masalah bertujuan untuk mengidentifikasi isu utama yang menjadi fokus penelitian.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas proses implementasi teknik storytelling dan motion graphic dalam program kuliner *Jajanskuy* di RBTV serta pengujian yang dilakukan untuk mengevaluasi hasilnya. Implementasi mencakup tahapan penerapan konsep yang telah dirancang sebelumnya, termasuk teknik produksi dan elemen visual yang digunakan. Sementara itu, pengujian dilakukan untuk menilai efektivitas dari hasil implementasi, baik dari segi kualitas tampilan, ketercapaian tujuan, maupun respons dari audiens atau pemirsa.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya atau rekomendasi yang bisa diterapkan berdasarkan hasil penelitian.