

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pertanian global saat ini berada di persimpangan jalan yang krusial, di mana kebutuhan pangan dunia terus meningkat seiring bertambahnya populasi, sementara minat generasi muda untuk terjun ke dunia pertanian justru mengalami penurunan drastis. Penurunan regenerasi petani ini diperparah oleh kuatnya stigma bahwa sektor pertanian identik dengan pekerjaan manual yang minim teknologi, berisiko tinggi, dan kurang menjanjikan secara ekonomi. Padahal, inovasi dalam teknik budi daya modern dan efisiensi manajemen pertanian sangat membutuhkan partisipasi generasi yang tanggap teknologi. Kegagalan dalam menjembatani transfer pengetahuan pertanian modern kepada generasi penerus berpotensi memicu krisis pangan global yang mengancam stabilitas ekonomi serta ketahanan nasional di berbagai negara.

Krisis regenerasi petani atau “penuaan petani” (aging farmers) terjadi ketika jumlah petani muda yang masuk ke sektor pertanian jauh lebih sedikit dibandingkan dengan petani yang keluar atau pensiun, sehingga proporsi petani berusia lanjut meningkat signifikan [1]. Di sisi lain, pemerintah dan institusi pendidikan telah meluncurkan berbagai program edukasi pertanian, namun penyampaian materi teknis sering kali masih mengandalkan media konvensional yang kaku, berbasis teks tebal, serta kurang menarik secara visual. Fenomena ini menciptakan hambatan dalam

proses penyerapan informasi, mengingat cara belajar masyarakat modern terutama generasi muda telah bergeser ke arah media audio-visual yang dinamis, informatif, dan mudah diakses secara digital.

Permasalahan efektivitas edukasi visual ini dirasakan langsung di tingkat lokal, khususnya pada institusi atau kelompok tani yang menjadi mitra dalam penelitian ini. Meskipun mereka secara rutin memproduksi materi pembelajaran atau konten edukasi teknis, proses produksinya sering kali belum didasari oleh prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV) yang terstruktur. Materi video pembelajaran yang dihasilkan cenderung kurang memperhatikan aspek hierarki informasi, storyboarding, kejelasan grafis, hingga konsistensi estetika. Akibatnya, pesan edukatif yang disampaikan kurang mampu menarik perhatian penonton secara optimal, bahkan berisiko menimbulkan salah penafsiran terhadap teknik-teknik pertanian yang krusial.

Dari kondisi di lapangan, terlihat sebuah gap atau celah yang signifikan, yaitu belum adanya pedoman visual yang terstandarisasi untuk merancang konten video pembelajaran pertanian yang efektif dan komunikatif. Padahal, perkembangan industri pertanian modern dan media digital saat ini menunjukkan akselerasi yang sangat pesat. Penetrasi internet yang menjangkau area pedesaan serta maraknya tren smart farming telah mengubah pola konsumsi informasi masyarakat, di mana para petani muda dan praktisi agrikultur kini menjadikan platform media digital seperti YouTube dan TikTok sebagai rujukan utama dalam mempelajari teknik budi

daya. Sayangnya, pertumbuhan pesat dari sisi industri konten ini belum diimbangi oleh kualitas penyampaian informasi visual yang memadai. Sebagian besar panduan yang ada saat ini hanya berfokus pada teknis sinematografi umum atau menyampaikan materi substansi pertanian secara teoretis dan kaku, tanpa mengintegrasikan pendekatan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menggabungkan prinsip kejelasan pesan, estetika, serta psikologi pemirsa. Penelitian ini hadir untuk menjembatani celah tersebut melalui perancangan sebuah guide book video pembelajaran pertanian. Guide book ini dirancang khusus sebagai panduan praktis berbasis keilmuan DKV yang mencakup penyusunan alur narasi visual, tipografi, tata letak, hingga pemilihan gaya ilustrasi yang tepat dengan menerapkan metode Project-Based Learning (PjBL) secara terstruktur dari praproduksi hingga publikasi.

Perancangan ini sangat penting dilakukan untuk memberikan solusi konkret bagi standarisasi media edukasi pertanian di Indonesia. Dengan hadirnya guide book ini, para komunikator, penyuluh pertanian, maupun kreator konten dapat memproduksi video pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang tinggi. Pada akhirnya, peningkatan kualitas media pembelajaran visual ini diharapkan mampu mendorong minat generasi muda untuk mempelajari sains pertanian modern, mempercepat proses transfer teknologi kepada petani, dan mendukung keberlanjutan ketahanan pangan nasional secara jangka panjang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang struktur guide book yang sistematis agar mudah diikuti oleh kreator konten pertanian dari tahap ide hingga video siap rilis?
2. Bagaimana merancang standar Quality Control di dalam guide book untuk memastikan video pembelajaran yang diproduksi aman dari salah informasi?
3. Bagaimana mengintegrasikan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV) dan sintaks Project-Based Learning (PjBL) ke dalam elemen visual guide book agar informasi teknis pertanian tersampaikan secara komunikatif, estetik, dan mudah dipahami?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang struktur guide book yang sistematis, teralur, dan aplikatif dari tahap praproduksi, produksi, pascaproduksi, hingga publikasi, sehingga dapat menjadi panduan kerja yang intuitif bagi kreator konten pertanian.
2. Merancang mekanisme dan standar Quality Control (QC) visual serta materi di dalam guide book untuk menjamin akurasi sains pertanian dan mencegah terjadinya salah informasi (misinformation) pada video pembelajaran yang dihasilkan.
3. Mengintegrasikan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV) dan sintaks Project-Based Learning (PjBL) ke dalam tata letak, hirarki informasi, serta elemen grafis guide book guna menghasilkan media

panduan yang komunikatif, estetik, dan mudah dipahami oleh audiens sasaran.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengaplikasikan serta menguji secara langsung teori dan keterampilan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah dipelajari dalam memecahkan permasalahan nyata di sektor pertanian. Selain itu, proses perancangan ini memperluas wawasan interdisipliner peneliti dalam mengintegrasikan metode Project-Based Learning (PjBL) ke dalam perancangan media panduan visual. Peneliti juga memperoleh pengalaman praktis dalam mengelola proyek desain dari tahap riset awal, penyusunan konsep, hingga pengujian efektivitas produk di lapangan.

2. Manfaat Bagi Masyarakat Geneerasi muda

Masyarakat, khususnya generasi muda dan praktisi pertanian, mendapatkan kemudahan dalam menyerap materi serta ilmu pertanian teknis yang rumit melalui sajian media yang lebih komunikatif dan estetik. Peningkatan kualitas visual pada video pembelajaran membantu menurunkan hambatan pemahaman (learning barrier) sehingga informasi dapat diterima secara akurat dan tidak memicu salah penafsiran. Pada jangka panjang, hal ini dapat meningkatkan minat dan literasi masyarakat terhadap sains serta teknologi pertanian modern.

3. Bagi Hasil Produk

Produk guide book yang dihasilkan menjadi media panduan visual yang terstandarisasi, aplikatif, dan sistematis dalam mengarahkan alur kerja pembuatan video edukasi pertanian dari tahap praproduksi hingga publikasi. Hasil rancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai acuan praktis bagi penyuluh maupun kreator konten, tetapi juga memiliki nilai keberlanjutan yang dapat diadopsi oleh berbagai instansi pendidikan atau lembaga pertanian. Dengan demikian, produk ini mampu menjadi acuan baku bagi pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis keilmuan DKV di masa mendatang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Guide Book Video Pembelajaran Pertanian Dari Praproduksi Hingga Publikasi Berbasis Project Learning” adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan perancangan publikasi berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.