

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian/Project Sejenis

Dalam sebuah penelitian ilmiah, dibutuhkan adanya suatu kajian pustaka (literature review). Sebuah kajian Pustaka dianggap penting karena digunakan sebagai landasan dalam penyusunan laporan penelitian dan merupakan Langkah pencegahan terhadap adanya duplikasi dari sebuah penelitian [2]. Berikut ini adalah tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

2.1.1 MEDIA PEMBELAJARAN PENYULUHAN PENGELOLAAN BIBIT UNGGUL JAGUNG PADA DINAS PERTANIAN KABUPATEN LUWU UTARA BERBASIS WEBSITE

Penelitian sejenis ini dengan judul “Media Pembelajaran Penyuluhan Pengelolaan Bibit Unggul Jagung Pada Dinas Pertanian Kabupaten Luwu Utara Berbasis Website”. Penelitian ini ditulis oleh Wanisma Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo, lulus tahun 2017. Penelitian tersebut berfokus pada bagaimana cara Proses sosialisasi atau proses penyampaian materi dengan berbicara langsung didepan petani dianggap kurang efektif dan efisien sehingga diperlukan penyajian materi yang lebih menarik dan tidak membosankan. Untuk mempermudah proses sosialisasi maka dirancanglah media pembelajaran penyuluhan pengelolaan bibit unggul pada Dinas Pertanian Kabupaten Luwu Utara. Wanisma, Sarif. "MEDIA

PEMBELAJARAN PENYULUHAN PENGELOLAAN BIBIT UNGGUL JAGUNG PADA DINAS PERTANIAN KABUPATEN LUWU UTARA BERBASIS WEBSITE." Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer FTKOM UNCP. 2017.

2.1.2 PENERAPAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS X SMK NEGERI PERTANIAN 1 SUKARAJA

Penelitian sejenis ini dengan judul “Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas X Smk Negeri Pertanian 1 Sukaraja”. Penelitian ini ditulis oleh Suntori UmarProgram Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Sukabumi Jl R Syamsudin no 50 Kota Sukabumi email: ummarsuntory5@gmail.com. Penelitian tersebut berfokus dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, video pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Ummar, Suntory. "Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri Pertanian 1 Sukaraja." Utile: Jurnal Kependidikan 9 (2023): 92-96.

2.1.3 VISUAL STORYTELLINGUNTUK PROMOSI: ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM IKLAN “GIGIH RAIH KEMENANGAN BERSAMA BCA”

Penelitian sejenis ini dengan judul “VISUAL STORYTELLINGUNTUK PROMOSI: ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM IKLAN GIGIH RAIH KEMENANGAN BERSAMA BCA” Penelitian ini ditulis oleh Muhamad Reznu Firsyawardana Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia. Penelitian tersebut berfokus untuk mengungkap strategi visual storytelling dalam mengintegrasikan nilai kultural dan promosi digital. Firsyawardana, M. R., Pratama, R. K., Andreas, R., Kriskartika, S. A., & Umaiya, S. (2025). VISUAL STORYTELLING UNTUK PROMOSI: ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM IKLAN “GIGIH RAIH KEMENANGAN BERSAMA BCA”. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi, 10(4), 822-835.

2.1.4 PENERAPAN COLOR GRADINGDALAM PROSES EDITING PROGRAM DOKUMENTER “DOCTIVE PERSONA”

Penelitian sejenis ini dengan judul “Penerapan Color Gradingdalam Proses Editing Program Dokumenter Doctive Persona” Penelitian ini ditulis oleh Fredy Andiyanto Putra¹, Marwiyati²^{1,2}Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi, Jurusan Penyiaran, Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta. Penelitian tersebut berfokus pada menerapkan color gradingmenggunakan teknik basic correction, color wheelsdan HSL

Secondary. Putra, F. A., & Marwiyati, M. (2023). Penerapan Color Grading dalam Proses Editing Program Dokumenter â€œDoctive Personaâ€. Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Guide Book

Guidebook merupakan kumpulan informasi yang disusun secara padat dan siap pakai khusus dalam sebuah bidang. Isi dari guidebook adalah pengertian dan intruksi untuk menjalankan sebuah topik yang dibahas dalam buku tersebut [3]. Dalam konteks ilmu komunikasi visual, guide book tidak sekadar berfungsi sebagai wadah informasi tekstual, melainkan sebuah instrumen navigasi informasi yang mengombinasikan elemen tipografi, tata letak, ilustrasi, dan hierarki visual secara harmonis guna mempermudah pemahaman audiens. Penggunaan media panduan ini memungkinkan materi teknis yang rumit dan abstrak dapat diterjemahkan menjadi langkah-langkah kerja yang ringkas, runtut, serta intuitif untuk dipraktikkan.

Secara fungsional, guide book berperan sebagai standar operasional visual yang menjaga konsistensi mutu dan alur kerja dalam suatu sistem perancangan atau pembelajaran. Kehadirannya meminimalisasi potensi bias penafsiran serta memangkas kurva belajar pengguna, karena setiap informasi disusun berdasarkan

pendekatan psikologi pemirsa dan prinsip kejelasan pesan. Dengan demikian, sebuah guide book yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai media rujukan statis, melainkan menjadi alat bantu edukatif yang efektif dalam menjembatani transfer pengetahuan dan keterampilan dari penyusun materi kepada pengguna akhir secara mandiri.

2.2.2 Pengertian Video Pembelajaran

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran [4]. Berbeda dengan video hiburan pada umumnya, video pembelajaran memiliki tujuan edukatif yang jelas, di mana setiap unsur visual, tata suara, narasi, dan grafis disusun sedemikian rupa guna mempermudah proses penyerapan serta pengolahan informasi di dalam memori pemirsa. Keunggulan utama dari media ini terletak pada kemampuannya menyajikan fenomena yang abstrak, proses teknis yang rumit, maupun prosedur operasional yang berbahaya menjadi tontonan yang konkrit, dinamis, dan dapat diulang kembali sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing individu.

Dalam konteks komunikasi visual dan edukasi modern, video pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang efektif untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan jarak dalam proses

transfer pengetahuan. Penggunaan gabungan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan terbukti dapat meningkatkan retensi ingatan serta daya tarik belajar audiens secara signifikan dibandingkan media berbasis teks konvensional. Melalui penerapan prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang tepat—seperti kejelasan narasi, ketepatan pacing atau ritme penyuntingan, serta hirarki grafis yang terstruktur. video pembelajaran mampu mengarahkan fokus perhatian penonton pada poin-poin krusial, meminimalisasi beban kognitif yang berlebihan, dan mendorong terjadinya proses belajar yang interaktif serta mandiri.

2.2.3 Pengertian Project Based Learning (PjBL)

Menurut Thomas J.W. dalam Uum Murfiah (2017), Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada keberpusatan siswa dalam suatu proyek. Dimana dengan hal ini memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya sendiri dan akan mencapai puncaknya dalam suatu hasil yang realistis, seperti karya yang dihasilkan siswa sendiri. Sedangkan menurut Jhon Thomas dalam Uum Murfiah (2017) Project Based Learning Model adalah pembelajaran yang memerlukan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan/permasalahan menantang yang melibatkan siswa dalam mendesain, menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan kegiatan investigasi yang membiarkan

siswa bekerja secara mandiri dalam periode yang lama dan berujung pada realistis produk atau presentasi.

Secara operasional, PjBL bergerak melalui alur kerja terstruktur yang mencakup penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan desain proyek, penyusunan jadwal, pembuatan dan pemantauan produk, hingga tahap penilaian serta evaluasi hasil akhir. Dalam konteks desain dan komunikasi visual, metode ini memberikan fondasi yang kuat bagi pengguna untuk memahami alur kerja produksi secara sistematis dari tahap praproduksi hingga publikasi. Melalui siklus pengalaman praktis ini, PjBL tidak hanya meningkatkan penguasaan materi teknis dan keterampilan psikomotorik, tetapi juga membentuk kemandirian, daya cipta, serta pemahaman komprehensif terhadap seluruh proses penciptaan media audio-visual yang efektif dan komunikatif.

2.2.4 Pengertian Praproduksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film. Pra produksi merupakan tahap kegiatan perencanaan produksifilm yang akan dibuat [6]. Tahap ini memegang peranan krusial dalam menentukan arah, konsep, serta efisiensi keseluruhan proyek, karena sebagian besar keputusan strategis dan kreatif dirumuskan pada fase ini. Dalam konteks desain komunikasi visual dan sinematografi, praproduksi menjadi ruang untuk menerjemahkan gagasan abstrak

menjadi cetak biru yang terstruktur melalui penyusunan naskah, storyboard, perancangan alur narasi visual, serta penentuan shot list. Keberhasilan pada tahap ini sangat menentukan tingkat kejelasan pesan yang ingin disampaikan serta meminimalkan risiko kesalahan teknis maupun pemborosan sumber daya di lapangan.

Secara operasional, praproduksi juga mencakup manajemen logistik dan persiapan teknis yang matang demi menjamin kelancaran tahap-tahap berikutnya. Proses ini meliputi penetapan jadwal produksi, pemilihan lokasi, penyiapan peralatan audio dan visual, pembagian peran dalam tim, hingga pengondisian elemen artistik seperti tata rias, busana, dan properti. Dengan perencanaan yang rinci dan terukur pada tahap praproduksi, seluruh tim yang terlibat memiliki acuan kerja yang jelas dan selaras. Hal ini tidak hanya mempermudah proses eksekusi saat produksi berlangsung, tetapi juga memastikan bahwa luaran media yang dihasilkan nantinya tetap konsisten secara estetika, pesan, dan tujuan edukatif yang telah dirancang sejak awal.

2.2.5 Pengertian Produksi

Produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai naskah dan storyboard [7]. Dalam konteks desain komunikasi visual dan sinematografi, produksi menjadi momen krusial tempat gagasan, naskah, dan storyboard diterjemahkan secara nyata melalui kamera, pencahayaan, dan peralatan perekam suara. Keberhasilan

fase ini sangat bergantung pada penguasaan teknis serta kedisiplinan dalam menerapkan aspek-aspek sinematografi, seperti penataan komposisi gambar, pencahayaan (lighting), pergerakan kamera, dan kejelasan tangkapan audio, guna memastikan bahwa setiap shot yang diambil mampu menyampaikan pesan kontekstual dan memiliki kualitas estetika yang tinggi.

Secara operasional, proses produksi menuntut koordinasi yang erat dan komunikasi efektif antaranggota tim produksi, mulai dari sutradara, pengarah kamera, teknisi audio, hingga penata artistik di lapangan. Selain mengeksekusi teknis pengambilan gambar, tahap ini juga melibatkan pengelolaan kendala tak terduga di lokasi perekaman seperti perubahan cuaca, kondisi pencahayaan alami, atau gangguan suara agar proses produksi tetap berjalan efisien dan sesuai dengan alur waktu yang direncanakan. Dengan pelaksanaan produksi yang terukur dan disiplin, data audio-visual mentah (raw footage) yang dihasilkan tidak hanya lengkap dan tajam secara teknis, melainkan juga memiliki ketepatan narasi yang siap diolah lebih lanjut pada tahap pascaproduksi.

2.2.6 Pengertian Pasca Produksi

Pasca produksi adalah sebuah proses finishing pembuatan film menjadi film yang utuh dan pesan tersampaikan kepada penonton. Dalam tahap ini terdapat beberapa aktivitas yaitu pengeditan gambar, pemberian audio, efek khusus, dan warna [8].

Dalam konteks desain komunikasi visual, fase ini menjadi ruang untuk menyempurnakan struktur penceritaan (storytelling) dan memperkuat penyampaian pesan melalui manipulasi elemen visual dan auditori. Proses ini melibatkan penyuntingan gambar (video editing), penyesuaian warna (color grading), penyelarasan dan pembersihan audio, hingga penambahan elemen grafis seperti motion graphics, teks penjelasan, serta efek khusus. Melalui sentuhan pascaproduksi, potongan-potongan adegan yang terpisah dapat terjalin secara harmonis sehingga menciptakan ritme (pacing) yang nyaman dan memiliki daya tarik estetis yang tinggi.

Secara operasional, pascaproduksi memegang peranan krusial dalam menjamin kejelasan materi instruksional serta menjaga konsistensi visual agar sesuai dengan konsep awal yang telah dirancang. Penambahan elemen pendukung—seperti tipografi untuk penekanan poin krusial, soundtrack, dan efek suara (foley)—berfungsi untuk mengarahkan fokus perhatian pemirsa serta menekan tingkat kejenuhan saat menyerap informasi yang kompleks. Setelah seluruh proses penyuntingan dan peninjauan ulang selesai, tahap ini ditutup dengan proses rendering dan pengeksportan file ke dalam format digital standar yang sesuai dengan spesifikasi media publikasi yang dituju. Dengan demikian, pascaproduksi tidak hanya berfungsi sebagai penyempurna teknis dan artistik, tetapi juga memastikan bahwa pesan pembelajaran yang

disampaikan dapat diterima secara efektif, jernih, dan komunikatif oleh audiens sasaran.

2.2.7 Pengertian Publikasi

Publikasi merupakan suatu kegiatan dalam menyampaikan dan menyebarluaskan pesan atau informasi yang berkaitan dengan lembaga atau organisasi kepada publik internal maupun eksternal dengan menggunakan media komunikasi sebagai saluran penyampaian pesan yang efektif [9]. Dalam konteks desain komunikasi visual, publikasi tidak sekadar dipahami sebagai proses teknis mengunggah atau mendistribusikan berkas media ke suatu platform, melainkan sebuah strategi penyampaian pesan yang terencana untuk memastikan karya tersebut dapat diakses, diterima, dan dipahami secara optimal oleh target pembaca atau penonton. Tahap ini mencakup pemilihan saluran distribusi yang tepat, baik media cetak, media massa, maupun platform digital yang disesuaikan dengan karakteristik, kebiasaan konsumsi media, dan kebutuhan informasi dari audiens yang dituju.

Secara operasional dan akademis, efektivitas publikasi ditentukan oleh ketepatan pengelolaan aspek pendukung seperti optimasi format media, penentuan jadwal rilis, serta penerapan strategi komunikasi pendukung guna menarik perhatian publik. Dalam era digital, proses publikasi juga melibatkan pengorganisasian metadata, penggunaan judul dan deskripsi yang

komunikatif, hingga pemanfaatan algoritma media sosial agar materi edukasi atau karya visual yang dihasilkan dapat memiliki jangkauan yang luas dan tepat sasaran. Pada akhirnya, keberhasilan tahap publikasi menjadi tolok ukur utama dari seluruh rangkaian proses perancangan, karena melalui interaksi dan respons balik dari audiens itulah sebuah karya komunikasi visual dapat membuktikan nilai kemanfaatan serta pencapaian tujuan utamanya.