

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Sejenis**

Penelitian membutuhkan bahan referensi untuk dibandingkan dengan penelitian sejenis. Berikut kajian pustaka yang digunakan sebagai pembanding dan acuan :

##### **2.1.1 Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat**

###### **Baca Pada Anak Sekolah Dasar.**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul **“Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar”**. Penelitian tersebut ditulis oleh Heri Dermawan<sup>1\*</sup> , Rena Fadilah Malik<sup>2</sup> , Margiyono Suyitno<sup>3</sup> , Ratna Ayu Pawestri Kusuma Dewi<sup>4</sup> , Everhard Markiano Solissa<sup>5</sup> , Akhmad Haqiqi Mamun<sup>6</sup> , I Putu Agus Dharma Hita<sup>7</sup> <sup>1</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Darunnajah Bogor, Indonesia <sup>2</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Bogor, Indonesia <sup>3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madina Sragen, Indonesia <sup>4</sup>Politeknik Negeri Madura, Indonesia <sup>5</sup>Universitas Pattimura, Indonesia <sup>6</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. DR Hamka, Indonesia <sup>7</sup>Universitas Triatma Mulya, Indonesia pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan memberikan edukasi tentang pentingnya membaca pada anak-anak sekolah dasar [8] [6].

### **2.1.2 Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Untuk Menggugah Kesadaran Literasi Digital Generasi Muda**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul **“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Untuk Menggugah Kesadaran Literasi Digital Generasi Muda”**. Penelitian tersebut ditulis oleh Ahmad Fauzi, Universitas Dinamika pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan minat literasi digital generasi muda usia 18-35 tahun melalui media kampanye sosial menggunakan video *motion graphic* teknik *collage animation* pada kanal youtube sebagai media utama dan media pendukung teaser Tiktok dan Reels Instagram [7].

### **2.1.3 Perancangan dan Pembuatan Iklan Video Sebagai Media Promosi pada Usaha Qorigins Betta**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Iklan Video Sebagai Media Promosi pada Usaha Qorigins Betta”**. Penelitian tersebut ditulis oleh Arhan Saputra dan Diana Sukesiwaty Lubis, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma Medan pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk perancangan dan pembuatan iklan video sebagai media promosi [8].

#### **2.1.4 Penerapan Video Iklan Layanan Masyarakat untuk Membangun Citra dan Meningkatkan Potensi Desa Tambak Lekok Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul **“Penerapan Video Iklan Layanan Masyarakat untuk Membangun Citra dan Meningkatkan Potensi Desa Tambak Lekok Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan”**. Penelitian tersebut ditulis oleh Iszanul Dani Nurdiansah, dkk, Universitas Sunan Giri Surabaya pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan citra dan potensi Desa Tambak Lekok di Kecamatan lekok, Kabupaten Pasuruan melalui penerapan video iklan layanan masyarakat (ILM) [9].

#### **2.1.5 Efektivitas Perpustakaan Desa dalam Mengembangkan Budaya Literasi di Desa Resam Lapis Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul **“Efektivitas Perpustakaan Desa dalam Mengembangkan Budaya Literasi di Desa Resam Lapis Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis”**. Penelitian tersebut ditulis oleh Firda Sakinah dan Dita Fisdian Adni, Universitas Islam Riau pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan efektivitas Perpustakaan Desa dalam Mengembangkan Budaya

Literasi di Desa resam Lapis Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis [10].

## **2.2 Landasan Teori**

Membuat film iklan membutuhkan pemahaman akan banyak hal. Ada beberapa teori dasar yang menjadi acuan dalam merancang iklan layanan masyarakat, yaitu:

### **2.2.1 Pengertian Perancangan**

Menurut Nur & Suyati : 2018 mengatakan bahwa Perancangan merupakan suatu bentuk proses yang memiliki tujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang memiliki optimum waktu yang akan datang dengan memanfaatkan sistem informasi yang ada.

### **2.2.2 Pengertian Video**

Video merupakan suatu teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, dan mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak. Biasanya dapat menggunakan seluloid, sinyal elektronik, atau media digital (Limbong, Napitulu, & Sriadhi, 2020).

### **2.2.3 Pengertian Iklan**

Iklan adalah kegiatan pemasaran yang memiliki ide suatau penjualan dalam jangka panjang dan juga merupakan aktivitas komunikasi (Pratama, 2021)

#### **2.2.4 Pengertian Perpustakaan**

Dalam UU No. 43/2007 BAB I Pasal 1 dijelaskan bahwa perpustakaan umum merupakan fasilitas pendidikan sepanjang hayat yang harus dapat diakses oleh semua warga negara tanpa memandang perbedaan usia, jenis kelamin, latar belakang etnis, agama, maupun status ekonomi.

#### **3.2.4 Editor**

Editor adalah seorang profesional yang mengolah dan menyusun footage video untuk menghasilkan produk akhir yang koheren dan menarik. Tugas utama seorang editor video melibatkan berbagai aspek teknis dan kreatif dalam proses pascaproduksi. Tugas utama editor ada pada pengeditan footage, koreksi warna, pengaturan audio, dll. Seorang editor video memiliki peran kunci dalam memastikan bahwa produk akhir video tidak hanya teknis baik tetapi juga menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan atau cerita yang diinginkan.

Proses editing terbagi menjadi dua tahap, yaitu offline dan online. Pada tahap editing offline, editor menggabungkan berbagai footage yang telah dibackup ke hard disk ke dalam satu timeline atau alur cerita. Sementara pada tahap online editing, fokusnya adalah pada peningkatan kualitas dan keselarasan gambar serta audio.

##### *A. Offline Editing*

Pada tahap ini, penulis memulai perannya sebagai editor dengan memilih, memilah, dan menyusun footage mentah dari

kamera. Tujuannya adalah untuk merapikan footage tersebut sehingga memudahkan proses editing selanjutnya, dengan mengikuti urutan naskah yang telah disusun tanpa menambahkan efek tambahan.

#### 1. Administrasi Data

Pada tahap ini, hasil rekaman video dikategorikan dan disimpan di memori laptop sesuai dengan lokasi, tanggal, adegan, shot, take, serta slate. Selain itu, penulis juga membuat cadangan data dengan menyimpannya di beberapa media penyimpanan yang berbeda.

#### 2. *Review & Selection*

Pada fase ini, penulis mengkaji seluruh hasil rekaman dari setiap pengambilan gambar yang telah dilakukan, kemudian mempresentasikannya kepada sutradara beserta tim untuk menilai kualitas hasil produksi. Selanjutnya, penulis melakukan seleksi terhadap shot-shot yang tidak layak pakai, yang memenuhi kriteria, serta yang menjadi prioritas untuk diolah, sehingga proses editing berikutnya dapat berjalan lebih efisien.

### **3. *Editing Script Review***

Pada fase penyusunan akhir, penulis mengkaji kembali naskah penyuntingan dan mengatur penempatan shot agar selaras dengan skrip yang sudah disiapkan. Hal ini dilakukan untuk menyelaraskan visual dengan narasi dan hasil wawancara, sehingga menghasilkan paket produksi yang utuh dan siap tayang.

### **4. *Assembling***

Pada fase perakitan awal, penulis mulai merangkai dan menyambungkan kembali berbagai shot berdasarkan urutan adegan sementara, dengan berpedoman pada naskah produksi yang telah ditetapkan sebelumnya.

### **5. *Rough Cut***

Pada fase penyuntingan ini, penulis melakukan proses trimming dengan menghapus bagian visual yang kurang sempurna atau tidak relevan, sekaligus menyatukan shot-shot kunci yang telah mampu menyampaikan alur cerita secara optimal.

### **6. *Fine Cut dan Trimming***

Pada fase finalisasi editing, dilakukan penyempurnaan durasi setiap shot secara presisi sesuai arahan sutradara. Penulis juga menerapkan berbagai transisi visual untuk

menjalin koherensi antar adegan, menjaga konsistensi dengan struktur naskah produksi.

### 7. *Picture Lock*

Tahap akhir dalam editing offline ini adalah fase sebelum memasuki editing online, di mana struktur editing sudah final dan tidak dapat diubah lagi, kecuali untuk revisi minor.

### B. *Online Editing*

Ini merupakan tahap final dalam proses penyuntingan, dimana penulis melakukan penyesuaian audio dan koreksi warna untuk menyelaraskan dengan narasi yang telah dibangun. Selanjutnya, berbagai elemen pendukung seperti transisi visual, teks penjelas, serta efek-efek khusus diterapkan guna memperkaya penyajian cerita, hingga menghasilkan karya yang siap untuk ditinjau dan dinikmati penonton.

#### 1. *Color Grading*

Pada fase color grading, penulis menyeimbangkan dan menyeragamkan tone warna di seluruh klip video untuk menciptakan konsistensi visual serta meningkatkan kualitas tampilan secara keseluruhan. Penulis memilih tone warna kuning untuk menstabilkan warna, dipadukan dengan warna

biru untuk menciptakan kesan kesederhanaan, keseriusan, dan kepercayaan. Konsep warna lain yang digunakan tetap dekat dengan warna asli footage untuk menjaga agar pigmen warna asli dari gambar tetap tidak berubah.

## 2. *Title dan Captions*

Pada tahap ini, penulis menambahkan judul dan caption pada footage voice over serta kredit title. Ini bertujuan untuk memberikan penonton pemahaman yang jelas mengenai isi video.

## 3. *Audio Mixing*

Dalam tahap ini, penulis melakukan penyeimbangan antara audio narasi talent dengan suara latar belakang yang terekam selama proses produksi. Untuk narasi, dipilih pengisi suara profesional dengan kualitas vokal yang jelas guna memastikan penyampaian pesan dapat diterima dengan optimal oleh penonton. Selanjutnya, penulis mencocokkan footage video dengan suara talent dan adegan untuk memastikan kesesuaian dan keselarasan dengan isi video.

#### 4. *Title dan Captions*

Pada tahap ini, penulis menambahkan judul dan caption pada footage voice over serta kredit title. Ini bertujuan untuk memberikan penonton pemahaman yang jelas mengenai isi video.

#### 5. *Rendering*

Pada tahap ini, penulis menyelesaikan proses editing online dengan merender video secara keseluruhan, sehingga saat ditonton dari awal hingga akhir, tidak ada gangguan seperti suara yang kurang jelas atau gambar yang tidak sesuai. Hal ini penting untuk memastikan bahwa garis timeline yang sebelumnya berwarna kuning atau merah saat sebelum render tidak menimbulkan masalah dalam tampilan akhir.

#### 6. *Release Master*

Setelah seluruh tahap penyuntingan rampung dan revisi berdasarkan masukan tim telah dilakukan, hasil akhir karya diunggah ke Google Drive sekaligus disalin ke dalam flashdisk sebagai media penyimpanan tambahan. Produk final yang dihasilkan memiliki durasi total selama 5 menit 30 detik.