

PERANCANGAN DAN ANALISIS VIDEO DOKUMENTER PRODUK EKSPOR TURUNAN KELAPA DENGAN METODE MDLC

Jimmy Pratama^{1)*}, Juliantio²⁾

^{1,2)} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam
email: jimmy.pratama@uib.ac.id¹⁾, 1931006.juliantio@uib.edu²⁾

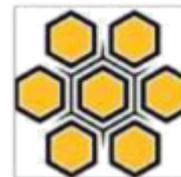
Abstrak

Produk ekspor turunan kelapa merupakan sekumpulan produk-produk olahan asli dari tanaman kelapa yang diproses melalui beberapa metode. Pada dasarnya, produk-produk ini telah diolah sehingga bentuknya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh khalayak umum. Dari segi nilai jual, produk-produk ini memiliki harga yang menjanjikan dipasar internasional sehingga ekspor adalah jalur perdagangannya. Mungkin produk-produk ini sering kita temui tetapi tidak diketahui asal usulnya, tingkat ekspornya di Indonesia juga masih tergolong minim. Dengan adanya penelitian ini, harapannya dapat memberikan pengetahuan dan cerita dibalik produk-produk ekspor turunan kelapa secara kreatif dan sinematik serta mengedukasi para penonton. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan model pengembangan MDLC yang dilakukan dengan mewawancarai 6 WNI yang berprofesi sebagai pengolah produk turunan kelapa. Harapannya hasil daripada penelitian ini dapat mengembangkan wawasan masyarakat khususnya pelaku eksportir kelapa agar ekspor produk turunan kelapa dapat meningkat dengan signifikan. Penelitian ini melakukan analisis berupa uji ahli isi terhadap 2 orang ahli produk turunan kelapa dan uji ahli media terhadap 2 orang ahli multimedia menggunakan rumus gregory, Adapun uji respon penonton terhadap 35 orang eksportir kelapa yang menggunakan skala likert. Hasil dari uji ahli isi dan ahli media berupa "1,00" dan uji respon penonton mendapatkan hasil "92,00%" terhadap video dokumenter ini. browser berbasis android dan web agar lebih mendukung pengambilan keputusan manajemen.

Kata Kunci : Produk Turunan Kelapa, Video Dokumenter, Ekspor, Kelapa.

Abstract

Coconut derivative export products are a collection of original processed products from the coconut plant which are processed through several methods. These products have been processed so that their shape can no longer be recognized by the public. In terms of selling value, these products have promising prices in the international market via export trade. Perhaps we often encounter these products but the origin is unknown, and the level of exports in Indonesia is still relatively minimal. With this research, it is hoped can provide knowledge and stories behind these products in a creative and cinematic manner as well as educate the audience. The method used is a qualitative approach with an MDLC development model conducted by interviewing 6 Indonesian citizens who work as processors of these products. It is hoped that the results can develop public insight, especially among coconut exporters so that exports of these products can increase significantly. This study analyzed the form of a content expert test on 2 coconut derivative product experts and a media expert test on 2



multimedia experts using the Gregory formula. The results of the content expert and media expert test are "1.00" and the audience response test is "92.00%".

Keywords: *Coconut Derivative Products, Video Documentary, Export, Coconut.*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai wilayah yang terletak di garis khatulistiwa memiliki iklim tropis yakni musim hujan dan musim panas. *Cocos nucifera* atau dikenal dengan sebutan tanaman kelapa adalah salah satu jenis tanaman buah yang dapat tumbuh di daerah tropis seperti Pesisir Pasifik dan Asia Tenggara. Tanaman yang memiliki julukan sebagai "The tree of life" ini adalah tanaman dengan multi fungsi yang dapat digunakan dengan baik mulai dari batang pohon, daun, buah hingga bunga kelapanya. Kelapa tumbuh pesat di tanah Nusantara karena secara iklim dan geografis sangat cocok untuk membuat tanaman ini mudah bertumbuh dan menyebar ke seluruh pulau-pulau di Indonesia. Indonesia adalah negara penghasil kelapa terbesar di dunia dengan kapasitas produksi 17.130.000 Ton pada tahun 2019 (Worldatlas, 2021). Kelapa Indonesia terutama kopra yang disebut sebagai "Green gold" sudah diekspor ke Benua Eropa sejak tahun 1880-an yang digunakan sebagai bahan dasar pembuatan sabun, mentega hingga bom atom. Dengan kapasitas produksi yang sangat besar dan permintaan ekspor yang tinggi, Indonesia dapat menjadi negara pengekspor utama terhadap komoditas sumber daya alam kelapa dunia yang dimilikinya. Dari batang pohon hingga bunga kelapa dapat diolah menjadi bahan baku dan bahan jadi siap pakai oleh masyarakat. Contohnya saja batok kelapa yang sudah dikupas dapat dibakar menjadi arang yang kemudian diolah menjadi arang briket dan bunga kelapa dapat menghasilkan brown sugar atau gula kelapa dan daging kelapa dapat di

parut menjadi tepung kelapa yang digunakan oleh industri kue dan makanan.

Oleh karena itu, produk turunan kelapa sangat beragam dan memiliki fungsi tersendiri. Terlepas dari harga jualnya yang signifikan tinggi (Sirajuddin, 2021), permintaan ekspor juga melimpah dari berbagai mancanegara. Pemerintah menekankan kepada para eksportir dan masyarakat untuk mengoptimalkan bahan baku kelapa yang tersedia sebaik mungkin, diolah menjadi produk setengah jadi hingga produk penuh jadi. Sayangnya masyarakat Indonesia masih cukup banyak mengekspor kelapa bulat ke luar negeri kendati menjadi pemasok kelapa di tingkat global, Sehingga masalah ini menjadikan ketersediaan bahan baku untuk pabrik industri lokal menjadi menurun dan adanya persaingan harga antar petani dan pabrik. Masih banyak kalangan yang belum tahu mengenai produk ekspor turunan kelapa bahwa semua bagiannya dapat diolah. Petani kelapa pada umumnya tidak minat dalam mengikuti kegiatan penyuluhan langsung dikarenakan bagi mereka media seperti itu kurang baik (Handayani et al., 2021). Dari segi minat, ketertarikan dan jangkauan, terdapat media video yang adaptif dalam menyampaikan informasi serta media video juga dapat diperlambat atau diulang agar materi yang disampaikan dapat diterima lebih jelas (Batubara & Batubara, 2020). Video dokumenter dapat menjadi sebuah media penyampaian berupa tampilan visual guna mengenalkan produk turunan kelapa kepada petani, eksportir maupun masyarakat umum (Tejawati et al., 2019).



Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disebutkan dan konsep perancangan implementasi video yang disusun, Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan produk-produk turunan kelapa yang dapat di ekspor ke pasar internasional.

METODE PENELITIAN

A. Alur Penelitian

Bagian ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh penulis dan dirancang ke dalam bentuk kerangka alur penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Tujuan dari alur penelitian ini untuk mendeskripsikan tahapan-tahapan yang akan dikerjakan oleh penulis. Berikut merupakan alur penelitian yang ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Alur penelitian dimulai dari tahap pertama yaitu perumusan masalah, pada tahap ini akan dilakukan proses penentuan ide, konsep, metode, model pengembangan. Tahapan kedua adalah mengumpulkan segala informasi dan data-data yang diperoleh. Pada tahap ketiga terdapat perancangan media, tahap ini akan dilakukan proses perakitan semua objek atau bahan video dokumenter dengan model pengembangan dan ide konsep yang telah dibentuk. Tahapan keempat adalah pengujian kualitas dan kesesuaian pada storyboard dan konsep terhadap produk video yang diproduksi. Tahap kelima adalah analisis hasil output yang dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan audiens dan uji ahli terhadap video

dokumenter yang telah diproduksi dan Tahap yang terakhir adalah kesimpulan atas produk video dokumenter yang telah berhasil di rancang.

Pada perancangan video dokumenter produk ekspor turunan kelapa yang akan dilakukan, penulis akan menggunakan 2 metode pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Data-data yang dikumpulkan berbentuk video dan catatan yang diterima pada saat proses pengambilan data. Penulis akan melakukan pengumpulan data seperti teknik yang dipaparkan berikut ini:

1. Interview (wawancara)

Berdasarkan penelitian (Panca & Irsyada, 2021), Narasumber yang akan diwawancara terdiri dari pabrik, UMKM ataupun pengolah produk ekspor turunan kelapa sebanyak 6 narasumber (Arianto et al., 2019; Syah & Sofyan, 2021). Penulis melakukan proses wawancara dengan mengunjungi beberapa lahan kelapa, pabrik dan pelabuhan yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau dan Sulawesi Tengah. Meskipun salah satu lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat di provinsi Kepulauan Riau, tetapi kelapa yang di kelola oleh narasumber merupakan kelapa yang di datangkan dari provinsi Riau. Metode wawancara yang akan digunakan adalah face-to-face dengan melakukan interaksi langsung ke lokasi dan proses kegiatan ekspor produk kelapa terhadap petani, pengepul, eksportir dan masyarakat setempat.

2. Observation (observasi)

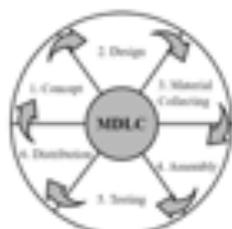
Penulis akan menggunakan teknik pengambilan data secara observasi seperti penelitian yang dilakukan



oleh (Maisaroh et al., 2021). Observasi dilakukan dengan meninjau langsung ke lapangan sembari melakukan dokumentasi dan mengunjungi lahan kelapa yang terdapat pada daerah Kepulauan Riau dan Sulawesi Tengah. Beberapa kegiatan yang akan di observasi seperti: Lahan kelapa, pabrik, kontainer, trucking, pelabuhan dan beberapa tempat terkait. Observasi dilakukan dengan meninjau beberapa kegiatan yang dilakukan oleh petani, masyarakat setempat, bongkar-muat kelapa, proses pengolahan, loading container, pelabuhan dan proses administrasi dokumen ekspor kelapa.

Metode Penelitian

Berikut merupakan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 2. Model MDLC

1. **Concept**
Pada tahap ini akan dilakukan analisa terhadap produk ekspor turunan kelapa kemudian dilanjutkan dengan ide konsep video dokumenter, pembahasan yang ingin disampaikan, durasi video, dan musik yang akan digunakan pada video.
2. **Design**
Tahap ini adalah menggunakan hasil dari tahap Concept sebelumnya

untuk merancang strategi dalam mengembangkan video dokumenter:

- a. **Storyline**
Storyline adalah bagian dari struktur video dokumenter tentang industri pengolahan produk ekspor kelapa yang tersusun secara urutan, oleh karena itu dengan membaca storyline maka penonton dapat memahami isi singkat dari video dokumenter yang dirancang penulis.
 - b. **Storyboard**
Storyboard dirancang untuk memberikan gambaran sederhana terhadap video dokumenter produk ekspor turunan kelapa yang akan dibuat, sehingga memberikan bayangan awal tentang video tersebut dan membantu proses produksi agar lebih terarah dan sesuai dengan konsep yang dibuat.
3. **Material collecting**
Data yang digunakan adalah Primary Data, dimana penulis mengumpulkan data menggunakan alat dan bahan pribadi dan merupakan hasil karya sendiri tanpa mengandung hak/kepemilikan dari pihak lain. Untuk Secondary Data yang akan digunakan adalah hasil karya pihak lain yang telah menerima izin tayang oleh pemilik hak cipta dengan mencantumkan sumber pada video ataupun karya bebas hak cipta (No-copyrights). Material terbagi menjadi 3 yaitu aset video, aset foto dan aset audio. Perancangan dan pengembangan video dokumenter menggunakan



alat yang akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Analisa Peralatan

Perangkat Keras		
Tipe	Deskripsi	Nama Komponen
Kamera	DSLR	Sony Alpha 6400 APS-C Mirrorless Camera
	Phone Camera	iPhone 11 Pro Max
	Drone	DJI Mavic Air 2
Peralatan	Lensa	Sony 18-105 F/4 G OSS
	Tripod	Excell Platinum
	Mic Recorder	Saramonic Blink 500 B2
	Stabilizer	Feiyu Tech AK2000C 3-Axis Gimbal
	Camera MicroSD	SanDisk Extreme Pro 128GB A2 170/90MBs
	Drone MicroSD	SanDisk Extreme Pro 64GB A2 170/90MBs

Untuk jenis setting pada Sony A6400 menggunakan ISO auto, bukaan diafragma F/4, resolusi ukuran 1920x1080 Full HD dengan 120 FPS. Pada iPhone 11 Pro Max menggunakan ISO auto, bukaan diafragma auto, resolusi ukuran 1920x1080 Full HD dengan 60 FPS. Drone memiliki settingan ISO dan bukaan diafragma F/2.8, resolusi ukuran 1920x1080 Full HD dengan 60 FPS.

4. Assembly

Tahap penyusunan seluruh objek atau bahan multimedia pembuatan video dan dirakit menjadi satu sesuai dengan alur storyboard yang telah ditentukan. Penyusunan dan pengabungan bahan dilakukan

menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2020 dan Adobe Photoshop CC 2020 untuk pengolahan gambar. Transisi menggunakan cut, fade, split, push, wipe dan beberapa transisi yang sejenis, untuk color tone menggunakan vibrant dengan menyesuaikan saturation dan contrast pada video. Untuk temperature menggunakan normal dan warm pada beberapa klip agar menimbulkan kesan hangat dan meletakkan adjustment layer berupa blackbars sebanyak 10% untuk bagian top dan bottom video agar menciptakan suasana Cinematic pada video. Settingan Sequence di atur dalam resolusi ukuran 1920x1080 Full HD, Codec H.264 dengan frame rate 120 fps. Dalam pengerjaannya proses assembly terbagi menjadi 8 bagian, yaitu: Proses Import File, Pengeditan Intro video, Perancangan urutan alur isi, Cutting video, Sound effects dan Visual effects, Colour grading, Pengeditan Outro video dan Rendering.

5. Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap hasil video yang telah diproduksi terhadap kualitas video dan kesesuaian rancangan. Jenis pengujian yang dilakukan adalah Tahapan Alpha (Alpha Testing), Pengujian dilakukan oleh lingkungan produsernya sendiri.

6. Distribution

Tahap terakhir daripada perancangan video dokumenter yang telah berhasil melewati fase pengujian dan disimpan dalam suatu media penyimpanan dipublikasikan



melalui platform social media yaitu Youtube.

B. Analisis Hasil Perancangan

Dari hasil produk media yang telah dirancang oleh penulis akan dilakukan proses analisis data sebagai upaya pengujian terhadap penerimaan hasil produk video dokumenter oleh responden dan uji ahli media serta uji ahli isi (Yasa et al., 2021), untuk mengukur tingkat kualitas dan kesesuaian terhadap tujuan yang telah dirancang. Metode yang digunakan dalam analisis ini berupa pengujian validitas isi menggunakan rumus Gregory dalam uji ahli media dan ahli isi serta rumus skala likert untuk uji respon penonton terhadap video dokumenter yang telah diproduksi seperti yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya (Panca & Irsyada, 2021; Yasa et al., 2021). Berikut tabel pertanyaan uji ahli media dan ahli isi.

Rumus Gregory:

$$V=D/(A+B+C+D)$$

Keterangan:

V = Validitas Isi

A = Kedua Ahli Tidak Setuju

B = Ahli 1 Tidak Setuju, Ahli 2 Setuju

C = Ahli 1 Setuju, Ahli 2 Tidak Setuju

D = Kedua Ahli Setuju

Tabel 2. Tabel Tabulasi Silang

Tabulasi Silang 2x2		Ahli 1	
		Tidak Setuju	Setuju
Ahli 2	Tidak Setuju	A	B
	Setuju	C	D

Tabel 3. Tabel Indikator Uji Ahli Media dan Ahli Isi

INDIKATOR UJI AHLI MEDIA
Kesesuaian pergerakan <i>effects</i> , <i>transition</i> , latar pendukung, karakter, pemilihan jenis font, penempatan logo serta gerakan dalam video
Kesesuaian <i>colour grading</i> , <i>audio</i> , <i>angle</i> , <i>lighting</i> serta resolusi dalam video
INDIKATOR UJI AHLI ISI
Kesesuaian isi cerita video dokumenter terhadap produk-produk turunan kelapa yang dapat diekspor
Kesesuaian dalam wawancara, pemaparan materi atau informasi terhadap produk turunan kelapa

Uji ahli media dan ahli isi dilakukan dengan membuat angket kuesioner melalui platform Google form terhadap dosen/ahli multimedia sebanyak 2 orang dan ahli produk turunan kelapa sebanyak 2 orang (Jaya et al., 2020; Yuliana et al., 2021). Terdapat tingkat pencapaian dari pengujian validitas (Lihat tabel 2.4).

Tabel 4. Tabel Tingkat Pencapaian Pengujian Validitas

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Uji analisis respon penonton dilakukan dengan menyebarkan angket kuesioner melalui platform Google form terhadap pelaku eksportir kelapa bulat dengan umur produktif 15-64 tahun dengan jumlah



responden minimum 30 orang, skala uji menggunakan skala likert (Yasa et al., 2021).

Tabel 5. Tabel Indikator Penilaian

INDIKATOR UJI RESPON PENONTON
Apakah video dokumenter ini dapat menjelaskan produk-produk ekspor turunan kelapa dengan jelas, informatif dan dapat dipahami?

Rumus Skala Likert:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

- X : Indeks (%)
 $\sum x$: Jumlah total skor
 N : Skor maksimum
 Skor maksimum : (Jumlah responden x Skor tertinggi)
 Jumlah total skor : (Akumulasi jumlah responden x setiap nilai skor)

Tabel 6. Tabel Interval Penilaian

Indeks	Jawaban
Indeks 0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju (STS)
Indeks 20% - 39,99%	Tidak Setuju (TS)
Indeks 40% - 59,99%	Cukup (C)
Indeks 60% - 79,99%	Setuju (S)
Indeks 80% - 100%	Sangat Setuju (SS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Video

Pengembangan video berdasarkan dari pelaksanaan sistem metode MDLC sebagai berikut:

1. Concept

Pada tahap ini, penulis merancang video dengan berdurasi 25 menit dengan menggunakan beberapa musik BGM yang bernuansa jungle, trimba dan drum percussion. Musik yang digunakan bersifat no-copyrights music (bebas hak cipta) sehingga ketika di-distribusikan video dokumenter tidak terkena klaim ataupun himbuan. Target audiens yang ingin capai adalah eksportir buah kelapa bulat dengan harapan dapat meningkatkan ekspor produk turunan kelapa ke luar negeri dan mengurangi ekspor kelapa bulat mentah agar membantu keterbatasan bahan baku bagi pabrik lokal kelapa di Indonesia.

2. Design

a. Storyline

Storyline yang telah dirancang sesuai dengan perencanaan yang telah disusun pada bahasan sebelumnya, berikut tabel storyline.

Tabel 7. Tabel Storyline

Alur	Video	Musik	Durasi
Intro	Pembukaan, <i>cinematic</i> dan <i>slow-motion</i>	Instrum ental	2 menit
Interview & Cinematic	Wawancara narasumber, <i>scene-scene</i> hingga <i>drone shot</i> .	Audio wawan cara dan BGM	22 menit
Outro video	Salam penutup dan <i>post-credit scene</i> .	Audio wawan cara dan BGM	1 menit

b. Storyboard

Gambar storyboard yang telah dibuat berdasarkan hasil pembuatan storyline, berikut daftar storyboard.



Tabel 8. Tabel Storyboard

No	Scene	Keterangan
1		Intro
2		Cinematic shot
3		Interview session
4		Drone shot
5		Outro
6		Post-credit scene

3. Material Collecting

Aset yang digunakan terbagi menjadi 3 jenis yaitu aset video, audio dan foto. Seluruh aset diambil menggunakan peralatan dan konfigurasi yang sama seperti yang dicantumkan pada bab sebelumnya. Jumlah aset yang telah dikumpulkan sebanyak 1.331 video yang terdiri dari 1.138 cinematic video, 14 interview video dan 179 drone video. Untuk foto berjumlah 160 pcs dan musik sejumlah 38 pcs.

4. Assembly

Pada tahap ini dilakukan proses penggabungan antara aset yang telah dikumpulkan pada tahap material collecting dan disusun berdasarkan konsep yang telah

dibuat menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2020.



Gambar 3. Tampilan Editing Import, Intro & Text



Gambar 4. Tampilan BGM, VFX, Cinematic & Animation



Gambar 5. Tampilan Editing Interview, Grading & Outro

5. Testing

Berikut adalah hasil alpha testing yang telah dilakukan oleh produser, mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Tabel Alpha Testing

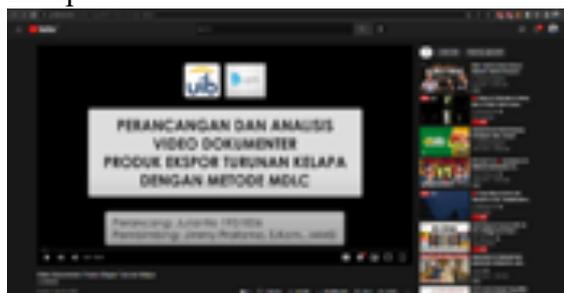
Parameter Pengujian	Hasil Uji
Suara dan video dapat diputar di <i>media player</i> secara sinkron dan jelas	Lulus



Video harus memvisualisasikan informasi berupa proses wawancara & dokumentasi	Lulus
Video berupa hal-hal berkaitan dengan kegiatan ekspor kelapa dan produk turunannya	Lulus
Penjelasan produk turunan ekspor kelapa dapat dinikmati dan dimengerti oleh khalayak umum	Lulus

6. Distribution

Setelah selesai melewati 5 proses rangkaian MDLC, video dokumenter telah selesai diproduksi dengan hasil video berdurasi 25 menit 47 detik dengan size sebesar 2.041MB (2 GB). Video dokumenter di-distribusikan menggunakan platform youtube dengan judul “Video Dokumenter: Produk Ekspor Turunan Kelapa”.



Gambar 6. Tampilan Video di Platform Youtube

B. Analisis Hasil Perancangan

1. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi dilakukan oleh 2 orang ahli produk turunan kelapa dengan membandingkan hasil dari jawaban kedua ahli tersebut menggunakan rumus skala Gregory maka didapatkan hasil sebagai berikut (Yasa et al., 2021):

Tabel 10. Hasil Uji Ahli Isi

Hasil	Ahli 1	Ahli 2	Hasil Tabulasi
Indikator 1	Setuju	Setuju	D
Indikator 2	Setuju	Setuju	D

$$V = 2 / (0 + 0 + 0 + 2)$$

$$V = 2 / 2$$

$$V = 1$$

Validitas uji ahli isi mendapatkan hasil 1,00 dengan hasil validitas “Sangat Tinggi”.

C. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan oleh seorang ahli dan seorang dosen multimedia dengan membandingkan hasil dari jawaban kedua ahli tersebut menggunakan rumus skala Gregory maka didapatkan hasil sebagai berikut (Yasa et al., 2021) (Lihat Tabel 11):

Tabel 11. Hasil Uji Ahli Media

Hasil	Ahli 1	Ahli 2	Hasil Tabulasi
Indikator 1	Setuju	Setuju	D
Indikator 2	Setuju	Setuju	D

Validitas uji ahli media mendapatkan hasil 1,00 dengan hasil validitas “Sangat Tinggi”.

D. Uji Respon Penonton

Uji respon penonton dilakukan terhadap 35 eksportir kelapa bulat yang telah menonton video dokumenter dengan menggabungkan hasil dari jawaban seluruh responden menggunakan rumus skala likert (Yasa et al., 2021) (Lihat Tabel 12).



Tabel 12 Uji Respon Penonton

Penilaian Skor	Jumlah Responden	Jumlah Total Skor
Sangat Setuju (5)	22	110
Setuju (4)	12	48
Cukup (3)	1	3
Tidak Setuju (2)	0	0
Sangat Tidak Setuju (1)	0	0
Total	35	161

Setelah melakukan proses uji respon penonton, didapatkan hasil jumlah total skor sebesar 161.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= 35 \text{ Responden} \times 5 \\ & \quad (\text{Sangat Setuju}) \\ &= 175 \text{ Skor} \end{aligned}$$

$$X = 161 / (175) \times 100$$

$$X = 0,92 \times 100$$

$$X = 92,00\%$$

Validitas uji respon penonton mendapatkan indeks 92,00% dengan hasil jawaban responden termasuk dalam kategori "Sangat Setuju (SS)" bahwa video dokumenter ini dapat menjelaskan produk-produk ekspor turunan kelapa dengan jelas, informatif dan dapat dipahami.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang berjudul "Perancangan dan Analisis Video Dokumenter Produk Ekspor Turunan Kelapa dengan Metode MDLC" merupakan salah satu dari upaya untuk mengedukasi masyarakat terutama kalangan pelaku eksportir kelapa. Tujuannya untuk menyampaikan wawasan tentang produk-produk olahan kelapa yang dapat di ekspor

keluar negeri dan memiliki prospek maupun harga yang menjanjikan. Hal itu karena masih banyak kalangan yang belum mengetahui jenis olahan-olahan produk kelapa sehingga masih banyak buah kelapa yang diekspor secara mentah keluar negeri, hal ini menyebabkan adanya kekosongan bahan baku didalam pabrik/UMKM lokal sehingga antar petani dan pabrik juga terjadi perperangan harga yang cukup merugikan. Dari segi devisa negara, pajak dan lapangan pekerjaan, pemerintah juga mendukung ekspor produk bahan setengah-penuh jadi daripada ekspor bahan baku mentah.

Desain yang menggunakan video dokumenter juga secara visualisasi dapat menyesuaikan dengan alur dan konsep cerita yang dibangun oleh penulis. Konsep video dokumenter ini mendominasi sesi interview dan cinematic shot agar para penonton dapat memahami isi video atau konten secara jelas, atraktif dan kreatif. Distribusi video dokumenter ini juga dilakukan melalui platform youtube agar dapat menjangkau khalayak ramai dengan mudah, cepat dan dapat diakses kapan pun. Dari analisis uji yang telah dilakukan memperoleh hasil "Sangat tinggi" untuk uji ahli isi maupun media, serta hasil "Sangat setuju" untuk uji respon penonton yakni eksportir kelapa bulat sebagaimana yang telah diharapkan pada pendahuluan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arianto, N. F., Yogaswara, B., & Sagita, B. H. (2019). Perancangan Positioning Produk Sneakers Geoff Max Bandung Berdasarkan Perceptual Mapping Dengan Menggunakan Metode Multidimensional Scaliing (MDS). *E-Proceeding of Engineering*, 6(2), 7050–7057.



- [2] Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- [3] Chaeriyantama, F., Mustika, M., & Dupri, M. D. (2021). Pembuatan Video Iklan Sebagai Medai Promosi Universitas Muhammadiyah Metro Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI)*, 2(2), 154–165.
- [4] Handayani, N., Yulida, R., & Andriani, Y. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi Petani Kelapa Di Kabupaten Indragiri Hilir. *JSEP (Journal of Social and Agricultural Economics)*, 14(1), 67. <https://doi.org/10.19184/jsep.v14i1.21317>.
- [5] Jaya, I. M. R. A., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- [6] Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *JOTE Universitas Pahlawan*, 4(1), 365–372.
- [7] Maisaroh, S., Tullah, R., & Ramadhan, D. W. (2021). Menguak Sejarah Candi Cetho Melalui Video Dokumenter Dengan Gaya Ekspository. *Academic Journal of Computer Science Research*, 3(1), 32–37. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v3i1.334>.
- [8] Panca, M. R., & Irsyada, A. E. (2021). Video Dokumenter Kerajinan Tenun Ikat di Desa Jajar Kabupaten Trenggalek Sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSLA)*, 05(01), 1–12.
- [9] Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- [10] Sirajuddin, Z. (2021). Pengaruh Densitas Bahan Terhadap Mutu Briket Arang Tempurung Kelapa. *Mediagro: Jurnal Ilmu-Ilmu Pertanian*, 17(1), 26–37.
- [11] Syah, J. M., & Sofyan, D. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP di Kampung Paledang Suci Kaler pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 373–384. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1270>.
- [12] Tejawati, A., Pradana, E. K., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pengembangan Video Dokumenter “Wanita Dan Informatika” Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 72–80. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.1>



-
- 21.
- [13] Worldatlas. (2021). *The World Leaders In Coconut Production*. Worldatlas.
<https://www.worldatlas.com/article/s/the-world-leaders-in-coconut-production.html>.
- [14] Yasa, G. W., Sindu, I. G. P., & Kesiman, M. W. A. (2021). Implementasi Modular Rigging Rigify Dalam Pengembangan Film Animasi 3D Tude The-Series “Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 123–134.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31880>.
- [15] Yuliana, V., Suhartiningsih, Usodoningtyas, S., & Megasari, D. S. (2021). Video Tutorial Sanggul Gelung Malang sebagai Media Pembelajaran Online di SMK. *E-Journal*, 10(2), 147–154.