

**PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHANAN
PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG
PALANGKA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

**YEDIDA HAWILA KARTIKA HARTA
E2257401020
MANAJEMEN INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024**

PERSETUJUAN

PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,



Suparno, M.Kom
NIK 196901041995105

Pembimbing II,



Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK 198501102012004



Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK 196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai, dan Disahkan oleh Tim Penguji pada
Hari/Tanggal : 4 Desember 2024

Tim Penguji :

1. Arliyana, M.Kom
Ketua
2. Suparno, M. Kom
Sekretaris
3. Sherly Jayanti, ST., M.Cs
Anggota


.....
.....
.....

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Yedida Hawila Kartika Harta
NIM : E2257401020

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum dalam Ketahanan Pangan Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung Palangka Raya Berbasis Multimedia

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi Sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 4 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Yedida Hawila Kartika Harta
NIM. E2257401020

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Amsal 23:18, Karena masa depan sungguh ada,
Dan harapanmu tidak akan hilang”

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Juruslamat tersayang, Tuhan Yesus Kristus. Terima kasih karena sudah menggendong anak-Mu ini saat ia tidak mampu dan menjadi sumber kekuatan di setiap langkah penulis dalam menyelesaikan perjalanan ini.
2. Teristimewa kepada cinta pertama penulis, Ayahanda Hartadinata dan Ibunda Santi Mawarni, serta adik tersayang Imanuel Cristian Mega Harta, yang selalu ada untuk memberikan doa, semangat, peluk dan kasih sayang.
3. Kepada partner terkasih saya, Bezaleel Miracle Laloan, yang selalu ada dalam menemani masa-masa sulit penulis dan telah berkontribusi banyak dalam penulisan ini.
4. Dosen pembimbing, yang selalu meluangkan waktu dan pikiran untuk membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Sahabat-sahabat penulis, Helena, Viyola, dan Tia yang selalu memberikan motivasi serta dukungan selama saya kuliah di STMIK Palangkaraya.

ABSTRAK

Yedida Hawila Kartika Harta, E2157401019, 2024, PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA. Pembimbing I, Suparno, M.Kom dan Pembimbing II, Sherly Jayanti, ST.,M.Cs.

Pangan merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus terpenuhi untuk mencapai ketahanan pangan yang berkelanjutan. Salah satu solusi dalam diversifikasi pangan adalah melalui budidaya tanaman sorgum, yang memiliki potensi besar sebagai sumber pangan alternatif. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan budidaya tanaman sorgum kepada masyarakat sebagai bagian dari upaya meningkatkan ketahanan pangan.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis multimedia, yang melibatkan pembuatan video pengenalan yang interaktif. Media ini dirancang untuk memudahkan masyarakat memahami teknik budidaya sorgum, mulai dari persiapan lahan, penanaman, pemeliharaan, hingga panen dan pengolahan hasil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis multimedia efektif meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap budidaya sorgum. Selain itu, masyarakat menunjukkan antusiasme dalam menerapkan teknologi budidaya sorgum untuk memperkuat ketahanan pangan lokal.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengenalan budidaya sorgum berbasis *multimedia* merupakan inovasi strategis yang dapat mendukung keberlanjutan ketahanan pangan di tingkat lokal. Temuan ini diharapkan menjadi referensi untuk program serupa di wilayah lain.

Kata Kunci : Budidaya, Multimedia, Pangan, Sorgum

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum dalam Ketahanan Pangan Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung Palangka Raya Berbasis *Multimedia*”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah menerima banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Suparno, M.Kom, selaku Ketua STMIK Palangkaraya dan juga sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran kepada penulis.
2. Ibu Sherly Jayanti, ST., M.Cs, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan dukungan, saran, dan motivasi.
3. Kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral dan materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini tepat waktu.
4. Ketua dan anggota kelompok tani Beringin Putih Kelurahan Habaring Hurung yang ikut berpartisipasi.

5. Teman-teman dekat penulis, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan menemani di setiap suka dan duka.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Palangka Raya, November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Observasi	4
1.5.2 Metode Wawancara	5
1.5.3 Metode Dokumentasi	5
1.6 Penjelasan Istilah Kunci	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian teori	9
2.1.1 Sorgum	9
2.1.2 Budidaya	9
2.1.3 Pangan	10
2.1.4 Video	11
2.1.5 Multimedia	12

2.1.6	Animasi	12
2.1.7	Smartphone	13
2.1.8	Adobe Express Animate	14
2.1.9	Dialog/Dubbing	14
2.1.10	VlogNow (VN)	15
2.1.11	CapCut	16
2.1.12	Teknik Pengambilan Gambar	17
2.2	Penelitian relevan	18
BAB III PEMBAHASAN		21
3.1	Analisa Masalah	21
3.2	Tahapan Produksi	22
3.2.1	Pra Produksi	22
3.2.2	Penulisan <i>script</i>	24
3.2.3	Penulisan <i>Storyboard</i>	26
3.2.4	Tahap Produksi	31
3.2.5	Pasca Produksi	34
BAB IV PENUTUP		37
4.1	Kesimpulan	37
4.2	Saran	37

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan	19
Tabel 3. 1 Storyboard.....	27
Tabel 3. 2 Penentuan Kru.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tim Riset	23
Gambar 3. 2 Tim Cameraman	32
Gambar 3. 3 Editing Pemotongan Video	33
Gambar 3. 4 Editing Animasi	34
Gambar 3. 5 Editing Dalam Software VlogNow.....	35
Gambar 3. 6 Proses Rendering Video	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas

Lampiran 2. Lembar Wawancara

Lampiran 3. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

Lampiran 4. Berita Acara Ujian Tugas Akhir

Lampiran 5. Foto Saat Syuting Di Kelurahan Habaring Hurung

Lampiran 6. Kuesioner

Lampiran 7. Pengisian Kuesioner

Lampiran 8. Penguji Tugas Akhir

Lampiran 9. Surat Keterangan

Lampiran 10. Surat Permohonan Izin Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketahanan pangan tetap menjadi salah satu isu global yang signifikan, terutama di negara berkembang. Ketersediaan pangan yang memadai, baik dari segi jumlah maupun mutu, sangat penting untuk menjamin kesejahteraan masyarakat. Di Indonesia, diversifikasi pangan telah diupayakan sejak lama karena ketergantungan yang berlebihan pada satu jenis makanan pokok, seperti beras, dapat meningkatkan risiko ketidakstabilan pangan.

Sorgum adalah salah satu tanaman pangan alternatif dengan potensi besar untuk dikembangkan di Indonesia. Tanaman ini memiliki kemampuan bertahan di lingkungan kering dan mengandung nilai gizi yang tinggi, sehingga berpotensi membantu memperkuat ketahanan pangan. Namun, di banyak wilayah, termasuk di Provinsi Kalimantan tengah, Kota Palangka Raya, pengetahuan masyarakat tentang manfaat serta cara budidaya sorgum masih kurang.

Kemajuan teknologi informasi, terutama dalam bidang multimedia, menciptakan peluang baru untuk menyampaikan informasi secara lebih efisien. Penggunaan media video memungkinkan proses edukasi menjadi lebih interaktif, visual, dan mudah dipahami oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, pengenalan serta budidaya sorgum melalui video edukatif dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan

pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan sorgum sebagai bagian dari upaya memperkuat ketahanan pangan lokal.

Video merupakan salah satu jenis Media Visual yang cocok menggambarkan suatu objek berupa gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang mengikutinya. Maka penulis membuat tugas akhir dengan judul **Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum Dalam Ketahanan Pangan Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung Palangka Raya Berbasis *Multimedia*** dimana dalam tayangan Video ini bisa disaksikan oleh semua kalangan. Diharapkan dengan adanya Video ini akan menambah wawasan dan pengetahuan bagi yang menyaksikannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalahnya ialah “Bagaimana cara memperkenalkan tanaman sorgum dan teknik budidaya kepada masyarakat luas melalui media video?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini dapat lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka pembahasan ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut.

- a. Video ini hanya berfokus pada tanaman sorgum masyarakat Kelurahan Habaring Hurung, Palangka Raya.
- b. Dalam melakukan *editing* video ini menggunakan *Vlognow*.
- c. Didalam mengisi dialog atau *dubbing* menggunakan teknik *editing*.
- d. Proses pengambilan gambar pada video ini menggunakan *Smartphone*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan sorgum sebagai salah satu alternatif pangan yang potensial dalam mendukung ketahanan pangan masyarakat di Kelurahan Habaring Hurung. Dengan pembuatan video *multimedia* yang interaktif dan mudah dipahami, diharapkan masyarakat dapat menerima informasi yang jelas dan praktis mengenai cara budidaya sorgum, mulai dari proses penanaman hingga perawatannya.

1.4.2 Manfaat

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

- a. Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat umum dapat memperoleh informasi yang jelas dan praktis mengenai manfaat dan cara budidaya tanaman sorgum, sehingga diharapkan mampu mempraktikkannya secara langsung dan meningkatkan ketahanan pangan lokal.

b. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan media edukasi berbasis *multimedia*, serta memahami peran sorgum sebagai alternatif pangan yang potensial dalam mendukung ketahanan pangan.

c. Manfaat bagi kampus

Kampus dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk menerapkan teknologi multimedia dalam metode pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Observasi

Metode observasi yang diterapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait budidaya tanaman sorgum di Kelurahan Habaring Hurung. Observasi dilakukan secara langsung di lapangan dengan mengamati praktik budidaya sorgum yang dilakukan oleh petani setempat. Peneliti berinteraksi dengan anggota masyarakat untuk memahami teknik penanaman, perawatan, serta panen

sorgum, serta tantangan yang mereka hadapi selama proses budidaya.

1.5.2 Metode Wawancara

Metode wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai tanaman sorgum dan teknik budidayanya. Proses wawancara dimulai dengan pemilihan informan kunci, yaitu petani yang masih aktif membudidayakan sorgum hingga saat ini. Hasil dari wawancara ini tidak hanya memberikan gambaran tentang pemahaman masyarakat terhadap sorgum, tetapi juga berkontribusi dalam merancang konten video edukatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat lokal. Oleh karena itu, metode wawancara ini sangat penting dalam menjembatani informasi antara peneliti dan masyarakat, serta memastikan bahwa video yang dihasilkan dapat memberikan manfaat yang optimal.

1.5.3 Metode Dokumentasi

Proses dokumentasi dimulai dengan mencari dan mengidentifikasi sumber-sumber yang dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai manfaat sorgum, teknik budidayanya, dan perannya dalam ketahanan pangan. Selain itu, metode dokumentasi juga mencakup pengumpulan data visual, seperti foto dan video yang berkaitan dengan budidaya sorgum. Pengumpulan data visual ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses budidaya yang akan ditampilkan dalam video.

Data visual tersebut kemudian diolah untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dalam video tidak hanya akurat, tetapi juga menarik secara visual bagi masyarakat.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

a. Sorgum

Sorgum merupakan tanaman pangan yang termasuk dalam keluarga rumput-rumputan dan terkenal akan kemampuannya untuk tumbuh di lingkungan yang kering dan kurang subur, sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk daerah yang menghadapi masalah ketersediaan air. Tanaman ini dapat diolah menjadi berbagai produk *pangan*, seperti tepung, beras, dan minuman, serta memiliki kandungan gizi yang tinggi, termasuk karbohidrat, serat, dan vitamin.

b. Budidaya

Budidaya merupakan suatu proses yang mencakup pengelolaan dan perawatan tanaman atau hewan dengan tujuan meningkatkan produktivitas serta kualitas hasilnya. Dalam bidang pertanian, budidaya tanaman terdiri dari berbagai tahap, mulai dari pemilihan varietas yang sesuai, penanaman, perawatan, hingga panen. Setiap tahap ini membutuhkan perhatian khusus terhadap kondisi lingkungan, termasuk faktor-faktor seperti jenis tanah, cuaca, dan kebutuhan nutrisi tanaman.

c. Pangan

Pangan adalah segala jenis makanan dan minuman yang dikonsumsi manusia untuk memenuhi kebutuhan gizi dan energi sehari-hari. Istilah ini mencakup berbagai produk yang berasal dari tanaman dan hewan, yang dapat disiapkan dan diolah menjadi hidangan bergizi. Selain berfungsi sebagai sumber energi, pangan juga mengandung nutrisi penting yang diperlukan tubuh, seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral.

d. Video

Video merupakan sebuah media yang mengintegrasikan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi, cerita, atau pesan dengan cara yang efektif. Dalam dunia pendidikan, video dapat berfungsi sebagai alat interaktif dan menarik, yang membantu penonton memahami konsep-konsep yang rumit dengan lebih sederhana. Dengan penggunaan visual yang dinamis dan narasi yang informatif, video dapat menarik perhatian audiens dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap informasi yang disampaikan.

e. *Multimedia*

Multimedia adalah penggabungan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Di era digital saat ini, *multimedia* telah menjadi sarana yang sangat efektif untuk komunikasi dan pendidikan. Dengan

menggunakan *multimedia*, pesan yang kompleks dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh audiens.

f. Animasi

Animasi adalah metode yang memungkinkan gambar atau objek diam tampak bergerak dengan menayangkan serangkaian gambar yang bervariasi sedikit demi sedikit secara bertahap dalam waktu singkat. Gerakan ini menghasilkan ilusi gerakan saat gambar-gambar tersebut dilihat secara cepat dan berurutan. Animasi bisa berupa dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) dan sering digunakan dalam produksi film, video game, iklan, dan media pembelajaran. Teknik ini bisa dibuat secara manual (tradisional) atau dengan bantuan perangkat lunak komputer.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian teori

2.1.1 Sorgum

Menurut Andriati, dkk (2024:205) sorgum merupakan salah satu jenis tanaman serealia yang memiliki potensi besar sebagai sumber pangan. Tanaman ini mampu bertahan di kondisi kering dan menghasilkan panen yang tinggi, sehingga sangat cocok untuk ditanam di berbagai daerah, terutama di lahan yang kurang subur. Sorgum juga kaya akan serat, protein, vitamin, serta mineral, dan memiliki indeks glikemik rendah, membuatnya menjadi pilihan ideal untuk pola makan yang sehat.

Menurut Soverda (2022:24) sorgum adalah tanaman serbaguna yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber makanan, pakan ternak, dan bahan baku industri. Sebagai bahan pangan, sorgum menempati posisi kelima setelah gandum, jagung, padi, dan jelai. Tanaman ini menjadi makanan pokok yang penting di Asia Selatan dan Afrika Sub-Sahara.

Berdasarkan pandangan para ahli, sorgum adalah tanaman serealia serbaguna yang memiliki banyak potensi untuk digunakan sebagai makanan, pakan ternak, dan bahan baku industri. Sorgum juga menjadi salah satu dari lima tanaman serealia utama di dunia dan ideal untuk pola makan sehat karena memiliki indeks glikemik rendah dan kaya akan serat, protein, vitamin, dan mineral. Karena itu, sorgum sangat membantu menjaga ketahanan pangan.

2.1.2 Budidaya

Menurut Mulyanti dan Supandi (2022:3) budidaya merupakan aktivitas mengembangkan dan memanfaatkan sumber daya tumbuhan yang dilakukan oleh manusia dengan menggunakan modal, teknologi,

atau sumber daya lainnya untuk menghasilkan produk yang dapat memenuhi kebutuhan mereka.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) budidaya merupakan suatu usaha yang menghasilkan manfaat dan memberikan hasil. Budidaya juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk menjaga atau melestarikan sumber daya hayati guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan pemikiran di atas, budidaya adalah aktivitas yang dilakukan manusia untuk mengembangkan dan memanfaatkan sumber daya hayati dengan tujuan memperoleh manfaat dan hasil yang optimal, serta untuk menjaga dan melestarikan sumber daya hayati agar dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

2.1.3 Pangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pangan merujuk pada makanan atau olahan makanan yang diproduksi untuk tujuan komersial. Pangan meliputi bahan-bahan yang dikonsumsi sehari-hari guna memenuhi kebutuhan tubuh dalam hal pemeliharaan, pertumbuhan, aktivitas, serta perbaikan jaringan yang rusak.

Menurut Ekawati, dkk (2017:75) pangan mencakup segala sesuatu yang berasal dari sumber hayati dan air, baik yang diolah maupun tidak diolah, yang dimaksudkan untuk dikonsumsi oleh manusia. Ini termasuk bahan baku pangan, bahan tambahan pangan, dan bahan lain yang digunakan dalam proses penyiapan, pengolahan, dan pembuatan makanan atau minuman.

Berdasarkan pemikiran di atas, pangan adalah kebutuhan dasar manusia yang mencakup segala sesuatu yang berasal dari sumber hayati dan air, baik yang diolah maupun tidak, yang dikonsumsi untuk memenuhi kebutuhan tubuh. Pangan juga mencakup makanan olahan atau makanan yang dikonsumsi setiap hari untuk menjaga tubuh,

mendukung pertumbuhan, aktivitas, dan memperbaiki jaringan yang rusak. Pangan mencakup banyak hal dan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, baik sebagai komoditas ekonomi maupun untuk kebutuhan konsumsi sehari-hari. Ini tidak hanya mencakup makanan siap konsumsi, tetapi juga bahan baku, bahan tambahan, dan bahan lain yang digunakan dalam proses penyiapan, pengolahan, dan pembuatan makanan atau minuman.

2.1.4 Video

Menurut Aini, dkk (2022:61-62) Istilah "video" berasal dari bahasa Latin, yakni dari kata "vidi" dan "visum," yang berarti kemampuan untuk melihat atau penglihatan.

Menurut Muslihudin (2019:79) Video adalah media yang menampilkan gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara, sehingga dapat dikategorikan sebagai audio-visual. Video berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Kontennya dapat bersifat faktual maupun fiktif, dengan elemen suara seperti narasi, dialog, atau musik, dan elemen visual seperti animasi, foto, serta lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa video adalah serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan melalui proyektor menghasilkan efek gambar bergerak. Video juga dikenal sebagai teknologi pengolahan sinyal elektronik yang menggabungkan gerakan, visual, dan suara. Dengan demikian, video dapat didefinisikan sebagai media yang menampilkan gambar bergerak dan suara, memberikan pengalaman yang hidup, dinamis, dan interaktif bagi penonton.

2.1.5 *Multimedia*

Menurut Romager dan Yuni (2021:149) *Multimedia* adalah kombinasi dari dua atau lebih elemen seperti teks, grafik, audio, gambar, video, dan animasi yang disajikan kepada pengguna untuk mempermudah penerimaan informasi.

Menurut Manurung (2020:3) *multimedia* interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, *multimedia* adalah kombinasi elemen, seperti teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi, yang di rancang untuk mempermudah penerimaan informasi oleh pengguna. *Multimedia* adalah kombinasi dua atau lebih elemen tersebut untuk menyampaikan informasi dengan efektif. *Multimedia* interaktif menggabungkan berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Oleh karena itu, *multimedia*, terutama yang interaktif, menjadi alat yang efektif untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi.

2.1.6 *Animasi*

Menurut Azis (2021:9) Animasi pada dasarnya merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan, yang dikenal dengan istilah frame. Setiap frame terdiri dari satu gambar, dan jika gambar-gambar tersebut ditampilkan bergantian dalam interval waktu tertentu, gambar tersebut akan tampak bergerak. Ukuran yang digunakan untuk mengukur kecepatan tampilan ini adalah frame per second.

Menurut Putra, dkk (2024:58) Animasi merupakan representasi visual dalam bentuk gambar bergerak, dihasilkan dari pengaturan objek

secara teratur sesuai dengan pergerakan yang telah diatur pada setiap interval waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, Animasi adalah representasi visual berupa gambar bergerak yang dihasilkan dari susunan gambar secara berurutan atau pengaturan objek sesuai dengan pergerakan yang telah diatur. Animasi terdiri dari kumpulan gambar yang disebut frame, di mana setiap frame berisi satu gambar. Ketika gambar-gambar ini ditampilkan bergantian dalam interval waktu tertentu, animasi akan tampak bergerak, dengan kecepatan yang diukur dalam satuan frame per second sehingga menciptakan ilusi gerak yang dinamis.

2.1.7 *Smartphone*

Menurut Ghofururrohin, dkk (2023:132) *Smartphone*, yang berasal dari bahasa Inggris, mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, istilah yang umum digunakan tetap *smartphone*. Salah satu perbedaan utama antara *smartphone* dan perangkat elektronik lainnya adalah inovasi berkelanjutan yang menghadirkan teknologi baru untuk memudahkan kehidupan manusia. *Smartphone* berperan penting dalam kemajuan teknologi saat ini, seperti halnya tablet, notebook, dan perangkat serupa lainnya.

Menurut Tangdiria (2023:1935) *Smartphone* adalah singkatan dari *smart* dan *phone*. Dalam bahasa Inggris, *smart* berarti pintar, sedangkan *phone* berarti telepon. *Smartphone* merupakan telepon seluler yang memiliki beragam aplikasi, jaringan, dan layanan yang lebih canggih. Meski pada dasarnya adalah telepon, *smartphone* menawarkan lebih dari sekadar fungsi telepon biasa. *Smartphone* menggabungkan fungsi ponsel dengan teknologi lainnya, sehingga bukan hanya gabungan dua perangkat. Dengan keunggulan tersebut, pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai kebutuhan mereka. *Smartphone* berfungsi sebagai alat komunikasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur hiburan dan kemudahan bagi penggunanya.

Berdasarkan pemikiran para ahli di atas, *smartphone* adalah

perangkat elektronik modern yang menggabungkan fungsi telepon seluler dengan teknologi canggih lainnya untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, smartphone menawarkan berbagai aplikasi, jaringan, dan layanan canggih yang memadukan fungsi hiburan, akses informasi, dan kemudahan bagi penggunaannya. Dengan inovasi yang terus berlanjut, smartphone memainkan peran penting dalam kemajuan teknologi modern.

2.1.8 *Adobe Express Animate*

Menurut Karolina, dkk (2024:1516) *Adobe Express* adalah platform berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan animasi. Secara khusus, *Adobe Express* memiliki kemampuan untuk mengonversi audio menjadi animasi.

Berdasarkan pemikiran di atas, *Adobe Express* adalah platform berbasis AI yang dirancang untuk membantu pembuatan animasi dengan lebih mudah dan cepat. Salah satu fitur unggulannya adalah kemampuannya untuk mengubah audio menjadi animasi.

2.1.9 *Dialog/Dubbing*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dialog diartikan sebagai percakapan dalam drama atau karya tulis yang disajikan sebagai interaksi antara dua atau lebih tokoh. Dalam film, dialog berperan sebagai sarana komunikasi yang membantu memperjelas karakter dan jalannya cerita.

Menurut Maria Elizabeth Intan Sukamto dan Marry Fridha Tri palupi (2022:33) Dialog adalah bentuk literatur dan seni teater yang berisi percakapan, baik lisan maupun tulisan, antara dua orang atau lebih. Dialog berperan penting dalam kelancaran komunikasi antarindividu, karena di dalamnya terdapat berbagai informasi yang ingin disampaikan

seseorang kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dialog adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memperjelas interaksi. Dialog sering digunakan dalam drama, tulisan, atau film untuk menggambarkan interaksi antara tokoh dan mendukung alur cerita yang dapat berupa lisan maupun tulisan. Selain itu, dialog memainkan peran penting dalam memastikan bahwa orang dapat berkomunikasi dengan baik dengan menyampaikan berbagai informasi. Oleh karena itu, dialog adalah komponen penting dalam literatur dan seni, serta dalam komunikasi sehari-hari untuk meningkatkan pemahaman antar manusia.

2.1.10 VlogNow (VN)

Menurut Maftukhah dan Astori (2023-102) Aplikasi VlogNow (VN) adalah aplikasi smartphone yang memungkinkan pengguna membuat video dengan fitur sederhana seperti memotong (cut) video/gambar, memasukkan musik, stiker, transisi, dan kunci kroma (layar hijau). Fitur kecil ini cocok untuk pemula dan profesional.

Menurut Amalia dan Silalahi (2023-1371) Aplikasi VN (vlognow) adalah aplikasi untuk mengedit video yang dihasilkan dari proses pengambilan gambar. Anda dapat menyunting gambar dan bentuk video dengan memotong klip video (cut to cut) kemudian menggabungkan potongan-potongan tersebut untuk membuat video yang bagus untuk dilihat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ahli, aplikasi VlogNow adalah aplikasi smartphone yang dirancang untuk mengedit video dengan fitur sederhana namun efektif, yang dapat digunakan oleh pemula maupun profesional. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk

memotong video atau gambar, menambahkan musik, stiker, transisi, serta menggunakan kunci kroma. Selain itu, VlogNow juga menyediakan fitur untuk mengedit video dengan memotong dan menggabungkan klip, sehingga menghasilkan video yang menarik dan layak ditonton, dengan antarmuka yang mudah digunakan.

2.1.11 CapCut

Menurut Wahyuni, dkk (2024:734) CapCut adalah aplikasi pengeditan video untuk ponsel pintar yang dikembangkan oleh ByteDance, perusahaan teknologi asal Tiongkok yang juga menciptakan TikTok, aplikasi populer yang diluncurkan pada tahun 2020. CapCut menawarkan pengalaman pengeditan video yang menarik dengan fitur-fitur canggih, mudah digunakan, dan dilengkapi berbagai efek kreatif. Keunggulan aplikasi ini terletak pada antarmukanya yang ramah pengguna, cocok untuk semua kalangan, serta dapat digunakan secara gratis.

Menurut Tiwi dan Melisa (2023:40-41) CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangkat Android maupun Ios melalui Play Store dan Appstore. Dikembangkan oleh ByteDance, aplikasi ini populer di kalangan editor pemula maupun profesional. CapCut menyediakan berbagai fitur dan efek menarik untuk menghasilkan video berkualitas. Keunggulan utamanya terletak pada antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, berbeda dengan beberapa aplikasi lain yang memiliki tampilan lebih rumit. Semua fitur dalam CapCut dapat digunakan secara gratis, memungkinkan pengguna untuk menambahkan, memotong, mengatur posisi klip, menambahkan musik, serta menyisipkan stiker lucu dan menarik sesuai kebutuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, ByteDance mengembangkan aplikasi pengeditan video CapCut, yang tersedia untuk perangkat Android dan iOS di App Store dan Play Store. Aplikasi ini sangat disukai oleh pemula dan profesional karena berbagai fitur canggih dan efek kreatif yang mudah digunakan. Salah satu keunggulan utama

CapCut adalah antarmukanya yang mudah digunakan dan ramah pengguna, yang membuatnya sesuai untuk semua jenis orang. Selain itu, semua fiturnya gratis, memungkinkan pengguna mengedit video dalam berbagai cara, seperti memotong, menambahkan musik, menyisipkan stiker, dan mengatur posisi klip sesuai kebutuhan.

2.1.12 Teknik Pengambilan Gambar

Menurut Akbar dan Defhany (2024:236) Teknik pengambilan gambar dalam video memegang peran penting dalam menciptakan estetika visual sekaligus menyampaikan makna dan emosi kepada penonton melalui adegan yang diperankan oleh aktor. Salah satu aspek teknik pengambilan gambar adalah ukuran frame (frame size). Ukuran frame ini mengacu pada cara menangkap gambar dengan tujuan menentukan tampilan di layar serta menciptakan kesan tertentu, seperti suasana emosi, situasi, atau kondisi objek yang ditampilkan.

Menurut Nurmalina (2021:219-220) ada beberapa Teknik pengambilan gambar sebagai berikut :

- a. Exreme Long Shot (ELS)
Ukuran gambar ELS berfungsi untuk menekankan elemen tertentu, seperti peristiwa atau pemandangan, dengan sudut pandang yang sangat jauh, luas, dan lebar. Teknik ini sering dimanfaatkan untuk menangkap panorama yang indah dan menciptakan komposisi visual yang memukau
- b. Very Long Shot (VLS)
Gambar dalam adegan pembuka atau penghubung sering digunakan untuk menampilkan visualisasi skala besar, seperti adegan kolosal, pemandangan kota metropolitan, dan sejenisnya.
- c. Long Shot (LS)
Keseluruhan subjek, mulai dari kepala hingga kaki, ditampilkan secara utuh dalam gambar. LS juga dikenal sebagai format lanskap yang membawa pandangan penonton pada luasnya suasana serta hubungan antara subjek dan lingkungannya.
- d. Medium Shot (MS)
Gambar diambil dari pinggang hingga kepala subjek utama. Ukuran MS umumnya digunakan sebagai komposisi terbaik untuk wawancara, di mana penonton dapat dengan jelas melihat ekspresi dan emosi yang ditampilkan selama proses wawancara.

- e. Medium Close Up (MCU)
Gambar diambil dari dada hingga bagian atas kepala subjek utama. MCU dapat dianggap sebagai komposisi "potret setengah badan" yang masih memperlihatkan latar belakang dengan cukup jelas. Teknik ini memperdalam fokus gambar dengan menampilkan profil subjek yang sedang direkam.
- f. Close Up (CU)
Mengambil gambar seluruh wajah subjek. Dalam pengambilan gambar CU, objek menjadi fokus utama, sementara latar belakang hanya terlihat sedikit. Teknik ini digunakan sebagai komposisi terbaik untuk menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dengan jelas.
- g. Extreme Close Up (ECU)
Keunggulan ECU terletak pada kedekatan dan ketajamannya yang fokus pada satu subjek saja. Teknik ini sering digunakan untuk memperkuat emosi dalam pertunjukan musik atau situasi dramatis. Namun, kelemahan dari ECU adalah kesulitan dalam menciptakan depth of field karena jarak antara subjek dan jangkauan lensa kamera yang sangat dekat.

Berdasarkan pemikiran para ahli di atas, teknik pengambilan gambar dalam video sangat penting untuk menciptakan estetika visual dan menyampaikan makna dan emosi kepada penonton. Ukuran frame juga mempengaruhi tampilan gambar di layar dan menciptakan kesan tertentu terhadap suasana emosi dan situasi yang ditampilkan. Setiap ukuran frame yang berbeda memiliki tujuan dan efek visual yang berbeda, yang mempengaruhi bagaimana penonton merespon adegan.

2.2 Penelitian relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan proses mencari dan memilih penelitian atau studi yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Melakukan kajian ini penting karena dapat membantu peneliti

lebih memahami topik, mengenali kerangka teoretis yang sudah ada, serta memperluas wawasan mengenai topik yang diteliti. Dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Achemat Saefudin dkk (2023)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan	Video animasi berbasis android dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan.	Pada video yang dibuat fokus untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan pada peserta didik kelas 5 SDN Malo, Bojonegoro.
2	C. Hidayat (2021)	Penggunaan Sorgum Sebagai Bahan Pakan Sumber Energi Pengganti Jagung Dalam Ransum Ayam Pedaging	Potensial sorgum untuk dimanfaatkan menjadi bahan pakan sumber energi pada formulasi ransum ayam pedaging.	Dalam penelitian ini, fokus pada sorgum yang dapat menjadi pengganti jagung sebagai ransum ayam pedaging.

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
3	Purbata Manurung (2020)	<i>Multimedia</i> Interaktif Sebagai Media Pembelajaran	Penerapan <i>multimedia</i> interaktif sebagai	Pada penelitian ini penulis berfokus pada <i>multimedia</i> sebagai media pengenalan, semantara <i>multimedia</i> interaktif berfokus sebagai media pembelajaran

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Analisa Masalah

Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung di Kota Palangka Raya menghadapi tantangan dalam memperkuat ketahanan pangan. Masyarakat rentan terhadap gangguan pasokan atau kegagalan panen karena mereka bergantung pada tanaman pangan utama seperti padi dan jagung. Sorgum, tanaman yang kaya gizi, mudah dibudidayakan, dan tahan terhadap kondisi lingkungan yang tidak ideal, adalah alternatif yang mungkin untuk diversifikasi makanan. Namun, pengetahuan masyarakat tentang budidaya sorgum masih sangat minim.

Salah satu alasan utama kurangnya pengetahuan masyarakat tentang budidaya sorgum adalah minimnya media edukasi yang menarik dan efektif. Selain itu, informasi atau panduan yang spesifik tentang cara budidaya sorgum di wilayah Kelurahan Habaring Hurung masih sangat terbatas, sehingga masyarakat kesulitan untuk memulai budidaya tanaman ini.

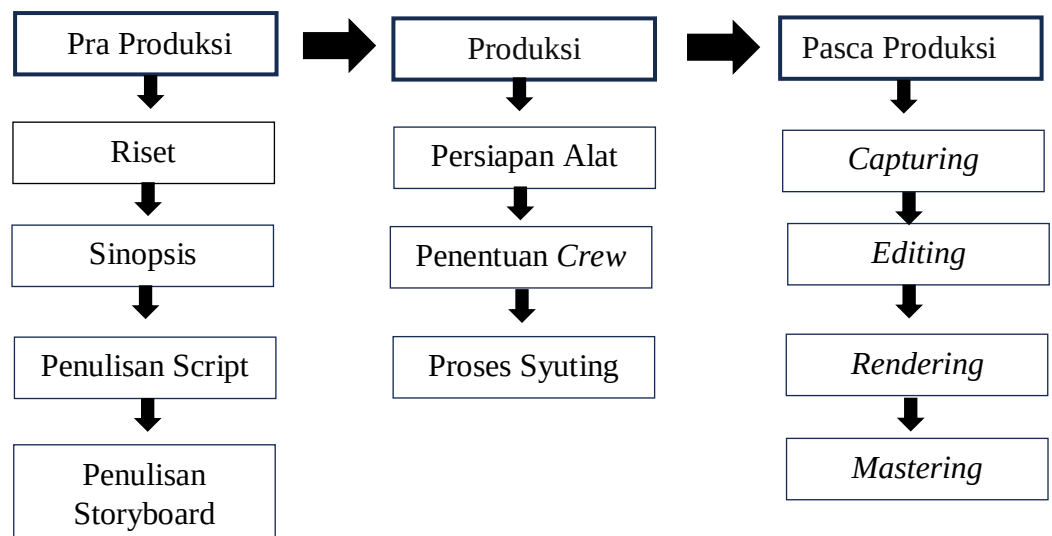
Melalui tugas akhir ini, video *multimedia* interaktif dirancang sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diikuti. Video ini menawarkan pendekatan yang terstruktur dengan tampilan visual yang atraktif dan materi yang sederhana, sehingga dapat membantu memperkenalkan sorgum sebagai alternatif pangan. Harapannya, video ini juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya

ketahanan pangan.

3.2 Tahapan Produksi

Dalam proses pembuatan video ini, penulis membuat tiga tahapan produksi meliputi :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi



3.2.1 Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan persiapan dan langkah awal sebelum memulai keseluruhan rangkaian produksi atau pengambilan gambar. Hal ini diperlukan untuk meminimalisir kesalahan saat produksi dan mengkomunikasikan tugas masing-masing antar kru yang telah

ditentukan, dalam tahap pra produksi dibagi menjadi beberapa bagian yaitu antara lain:

a. **riset**

Dalam pembuatan video diperlukan riset terlebih dahulu ke objek yang akan dijadikan dasar pembuatan video. dalam riset ini membutuhkan sebuah tim, seperti yang ada pada gambar 3.1 di bawah ini. hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan fakta yang akurat sebagai dasar pendukung dalam proses pembuatan video.



Gambar 3. 1 Tim Riset

b. **Sinopsis**

Pada Video "Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum" ini bertujuan untuk merancang media edukasi berbasis multimedia yang memperkenalkan teknik budidaya sorgum kepada masyarakat. Dengan memadukan video dan animasi interaktif, media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang cara menanam dan

mengelola sorgum, serta mendorong pemanfaatannya dalam memperkuat ketahanan pangan lokal. Melalui pendekatan multimedia, informasi yang disajikan diharapkan menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

3.2.2 Penulisan *script*

Berikut ini adalah penulisan *script* dari video “Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum Dalam Ketahanan Pangan Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung Palangka Raya”

ACT 1 (Perjalanan dari Kota Palangka Raya menuju Kelurahan Habaring Hurung - Pagi Hari)

Inframe : Jalan raya dan Kelurahan Habaring Hurung

Dubbing Narasi : Yedida Hawila Kartika Harta

“Habaring Hurung adalah salah satu kelurahan di Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Perjalanan dari pusat kota Palangka Raya menuju Kelurahan Habaring Hurung membutuhkan waktu kurang lebih 40 menit. Kelurahan atau desa ini merupakan salah satu desa transmigrasi lokal asal pulau Sumatra di Kota Palangka Raya yang mayoritas penduduknya bersuku Jawa dan beragama Islam.”

Cut To

ACT 2 (Ladang Sorgum - Pagi Hari)

Inframe : Yedida Hawila Kartika Harta dan Pak Ramin

Wawancara Pak Ramin selaku ketua dari kelompok tani Beringin

Putih Kelurahan Habaring Hurung, yang meliputi dua pertanyaan antara lain:

1. Sejak kapan budidaya sorgum ini dimulai?
2. Apa saja hal yang membuat Bapak tertarik untuk menanam sorgum?
3. Apa saja tantangan terbesar dalam budidaya sorgum?

Cut To

ACT 2 (Ladang Sorgum - Pagi Hari)

Inframe : Kegiatan menanam bibit sorgum tahap awal

“Pada tanah yang sudah digemburkan dan sudah diberi pupuk berupa kotoran ayam dan sekam padi, bibit sorgum ditanam dengan jarak 20 cm setiap taburan. Setelah itu, bibit sorgum yang telah ditanam ditimbun dengan pupuk kotoran ayam agar pertumbuhan sorgum cepat dan daun serta batang sorgum lebih hijau.”

Cut To

ACT 3 (Ladang Sorgum – Pagi Hari)

Inframe : Pertumbuhan Sorgum

“Pada sorgum yang telah tumbuh selama 20 hari, akan mulai terlihat daun yang muncul dari dalam tanah dengan warna hijau cerah. Setelah lebih dari 1 bulan, batang tanaman sorgum mulai bertambah tinggi dengan daun hijau cerah yang lebat. Tanaman sorgum yang berumur 60 hari adalah sorgum yang sudah siap

untuk dipanen. Pada kondisi ini, sorgum telah tumbuh sangat tinggi dengan batang yang kokoh dan biji sorgum yang keras. Hama pada sorgum yang mengganggu selama masa pertumbuhan adalah ulat daun. Biasanya, ulat daun pada sorgum akan merusak tanaman dengan memakan pucuk daun sorgum yang baru saja tumbuh.”

Cut To

ACT 4 (Rumah Pak Ramin – Pagi Hari)

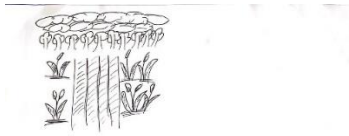
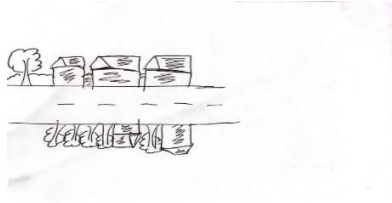
Inframe : Olahan tanaman sorgum

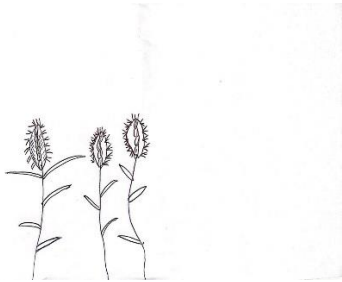
“Sorgum yang sudah dipanen, bisa diolah menjadi beragam produk pangan. Beberapa olahan sorgum seperti, tepung sorgum, dan juga makanan tradisional yaitu dodol atau jenang yang terbuat dari gula merah, santan kelapa, dan juga tepung sorgum.”

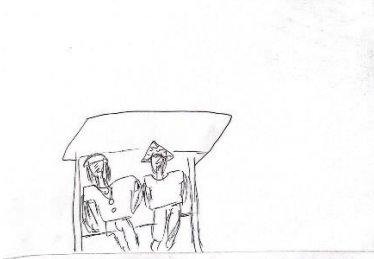
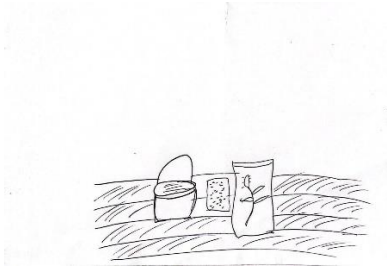
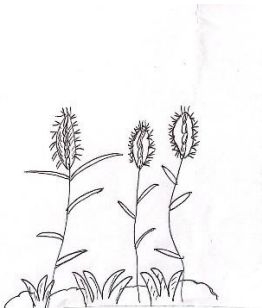
3.2.3 Penulisan Storyboard

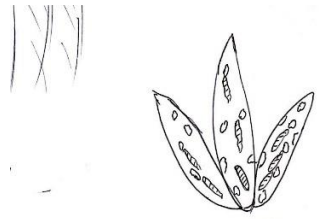
VIDEO : PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM
DALAM KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT
KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA
BERBASIS MULTIMEDIA

Tabel 3. 1 *Storyboard*

No	Adegan	Dialog	Teknik kamera	Durasi
1	<p>Opening di ladang sorgum</p> 	Pada video kali ini, kita akan membahas tanaman sorgum	Long Shoot	Detik/Menit ke : 00.00.00-00.00.14
2	<p>Perjalanan menuju Kelurahan Habaring Hurung</p> 	<p>Habaring Hurung adalah salah satu kelurahan di Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Perjalanan dari pusat kota Palangka Raya menuju Kelurahan Habaring Hurung membutuhkan waktu kurang lebih 40 menit. Kelurahan atau desa ini merupakan salah satu desa transmigrasi lokal asal pulau Sumatra di Kota Palangka Raya yang mayoritas penduduknya bersuku Jawa dan beragama Islam</p>	Very Long Shot	Detik/Menit ke : 00.00.15-00.00.41

No	Adegan	Dialog	Teknik kamera	Durasi
3	<p data-bbox="483 398 879 470">Animasi pengenalan tanaman sorgum</p> 	<p data-bbox="914 459 1150 1881">Sorgum merupakan salah satu jenis tanaman serealia yang asalnya dari Afrika Timur. Tanaman ini memiliki banyak manfaat penting, termasuk sebagai sumber pangan dan pakan ternak. Sorgum kaya akan nutrisi sehingga berpotensi sebagai pengganti beras. Biji sorgum berbentuk bulat, berukuran kecil, dan berwarna kecokelatan. Tanaman ini mampu tumbuh di lahan marginal seperti tanah berpasir, kurang subur, serta dengan ketersediaan air yang terbatas. Di Indonesia, produksi sorgum masih tergolong rendah.</p>	Close Up	<p data-bbox="1342 1099 1520 1238">Detik/Menit ke : 00.00.42- 00.01.32</p>

No	Adegan	Dialog	Teknik kamera	Durasi
4	<p>Wawancara di ladang sorgum</p> 	<p>Proses wawancara dengan Pak Ramin selaku ketua kelompok tani sorgum di Kelurahan Habaring Hurung</p>	<p>Medium Shot</p>	<p>Detik/Menit ke : 00.01.33-00.04.06</p>
5	<p>Ladang sorgum</p> 	<p>Proses penanaman bibit sorgum</p>	<p>Medium Close-Up, Long Shot, dan Extreme Close-Up</p>	<p>Detik/Menit ke : 00.04.07-00.06.43</p>
6	<p>Perkembangan sorgum</p> 	<p>Kondisi sorgum yang sudah tumbuh selama 20 hari, 1 bulan, dan 60 hari</p>	<p>Medium Close-Up, Exxtreme Close-Up, dan Close-Up</p>	<p>Detik/Menit ke : 00.06.44-00.08.20</p>

No	Adegan	Dialog	Teknik kamera	Durasi
7	<p>Hama tanaman sorgum</p> 	<p>Hama pada sorgum yang mengganggu selama masa pertumbuhan adalah ulat daun. Biasanya, ulat daun pada sorgum akan merusak tanaman dengan memakan pucuk daun sorgum yang baru saja tumbuh</p>	<p>Close-Up dan Medium Close-Up</p>	<p>Detik/Menit ke : 00.08.21-00.08.59</p>
8	<p>Olahan dari tanaman sorgum</p> 	<p>Sorgum yang sudah dipanen, bisa diolah menjadi beragam produk pangan. Beberapa olahan sorgum seperti, tepung sorgum, dan juga makanan tradisional yaitu dodol atau jenang yang terbuat dari gula merah, santan kelapa, dan juga tepung sorgum</p>	<p>Close-Up, Medium Close-Up, dan Extreme Close-Up</p>	<p>Detik/Menit ke : 00.09.00-00.09.47</p>
9	<p>end close video</p> 	<p>End close</p>	<p>Medium Shot</p>	<p>Detik/Menit ke : 00.09.01-00.10.09</p>

3.2.4 Tahap Produksi

Dalam tahap produksi ini video di edit menggunakan aplikasi *VlogNow*

a. Persiapan Alat

Pada tahap persiapan alat, pengambilan gambar menggunakan 2 *Camera Smartphone*, serta menggunakan gimbal agar pengambilan video lebih stabil.

b. Penentuan crew (kru)

Kru dalam pembuatan video ini berjumlah 4 orang :

Tabel 3. 2 Penentuan Kru

No	Nama	Tugas dan Tanggung Jawab
1	Sutradara	Yedida Hawila Kartika Harta
2	Cameraman	Bezaleel Miracle Laloan
		Viyola Kurnia Oktaviani
		Helena Karawaheni
3	Editor	Yedida Hawila Kartika Harta
		Bezaleel Miracle Laloan

1. Sutradara

Yedida Hawila Kartika Harta bertanggung jawab menulis naskah dan berkolaborasi dengan tim kamera untuk menentukan sudut pengambilan gambar dan pencahayaan yang sesuai, serta menciptakan suasana yang diinginkan di lokasi syuting. Sutradara juga berperan dalam proses editing, memilih potongan gambar, suara, dan musik yang tepat agar

cerita tampil menyatu dan menarik. Secara keseluruhan, sutradara memastikan kelancaran setiap tahap produksi, sehingga video yang dihasilkan sesuai dengan visi awal.

2. Cameraman

Dalam pembuatan video ini ada tiga orang kameraman yaitu Bezaleel Miracle Laloan, Viyola Kurnia Oktaviani, dan Helena Karawaheni yang bertugas untuk pengambilan gambar dengan menggunakan beberapa teknik yang telah dijelaskan untuk menghasilkan gambar yang baik. Dapat dilihat pada gambar 3.2, tim cameraman yang sedang foto bersama para petani sorgum.

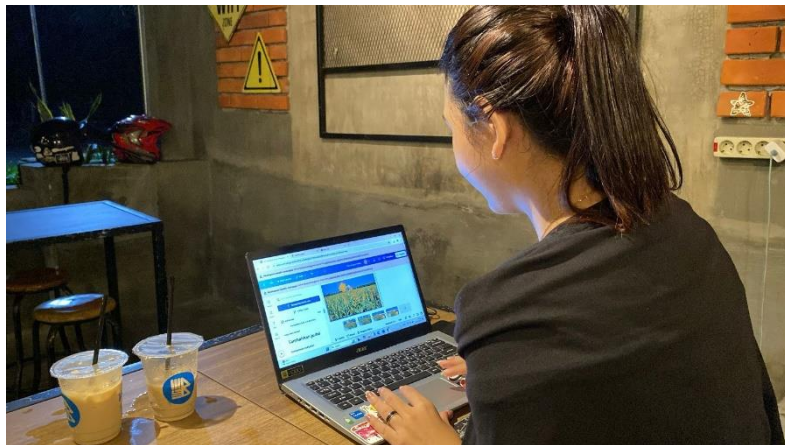


Gambar 3. 2 Tim Cameraman

3. Editor

Editor adalah bagian penting dari proses pembuatan video, karena bertanggung jawab untuk mengubah fragmen rekaman menjadi cerita yang kuat dan menarik. Editor memulai dengan mengimpor dan mengorganisir elemen

grafis, video, dan audio yang diperlukan setelah bahan rekaman diambil. Ini memastikan bahwa semuanya tersusun dengan baik. Setelah itu, editor memilih bagian terbaik, memilih klip yang paling cocok untuk menyampaikan plot, dan menyusunnya dalam urutan yang mengalir dengan baik. Editor menata klip-klip ini dengan bantuan naskah dan arahan sutradara untuk menghasilkan ritme yang dinamis dan sesuai dengan suasana yang diinginkan. Dapat dilihat pada gambar 3.3, dimana editor sedang melakukan proses editing pemotongan video menggunakan *software VlogNow* dan *Canva*. Sementara untuk proses editing animasi menggunakan *Software Adobe Express Animate*, yang dapat dilihat pada gambar 3.4 di bawah.



Gambar 3. 3 Editing Pemotongan Video



Gambar 3. 4 Editing Animasi

3.2.5 Pasca Produksi

Ada beberapa tahapan dalam pasca produksi diantaranya sebagai berikut :

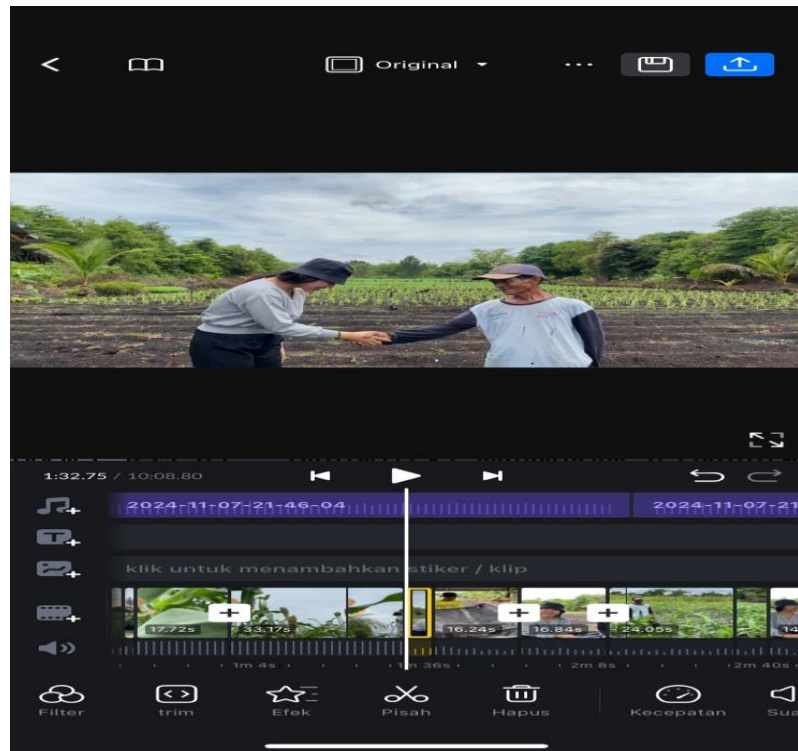
a. *Capturing*

Proses capturing adalah memindahkan sumber gambar dari media seperti pita video atau perangkat penyimpanan lain ke dalam bentuk data digital di komputer atau laptop, lalu menyimpannya di perangkat seperti flashdisk.

b. *Editing*

Dengan menggunakan *software VlogNow*, video dapat dibuat dengan menggabungkan video yang telah dipotong atau dipilih bagian-bagiannya sesuai dengan urutan naskah, serta background musik yang telah dibuat. Seperti pada gambar 3.5 di bawah yang menunjukkan tampilan proses editing dalam

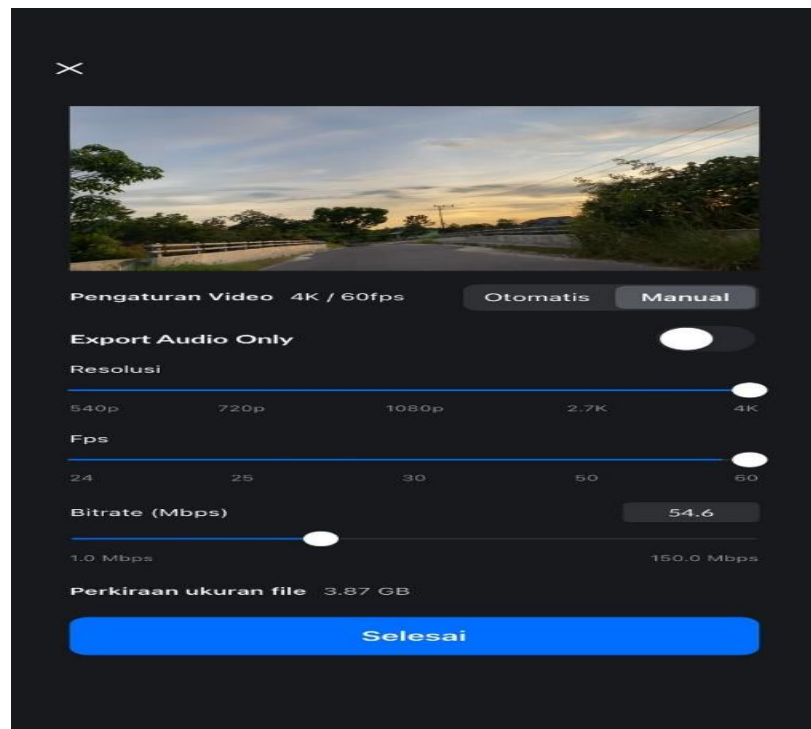
software *VlogNow*.



Gambar 3. 5 Editing Dalam Software *VlogNow*

c. *Rendering*

Setelah proses *editing* selesai dan video digabungkan, tahap selanjutnya adalah mengubah video menjadi satu file utuh melalui proses ini. Gambar 3.6 dibawah ini menunjukan proses *rendering* video dalam software *VlogNow*, setelah semua proses *editing* selesai.



Gambar 3. 6 Proses Rendering Video

d. *Mastering*

Mastering merupakan proses tahap akhir setelah semua proses rendering selesai, Dimana file akan di pindah ke dalam media DVD dan dipublikasikan melalui *Channel Youtube* (<https://youtu.be/0gVWFYYouhV8?si=HnUuf-ZBeqXhfrF2>).

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penggunaan media *multimedia* dalam bentuk video dengan tambahan animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, *VlogNow*, *Adobe Express Animate*, dan *CapCut* ini dapat menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan informasi budidaya sorgum dengan cara yang menarik dan interaktif. Media ini tidak hanya mampu memperlihatkan langkah-langkah praktis dalam proses budidaya, tetapi juga membantu menyederhanakan konsep teknis sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

Setelah melalui berbagai tahap produksi video, termasuk pengambilan gambar yang merepresentasikan setiap tahap budidaya sorgum, pengisian dubbing untuk menjelaskan materi secara verbal, penambahan backsound untuk menciptakan suasana yang menarik, serta penyatuan gambar dan suara untuk menghasilkan video yang informatif kepada masyarakat, video ini berhasil dibuat dan memberikan informasi yang jelas dan praktis mengenai cara budidaya sorgum, mulai dari proses penanaman hingga perawatannya.

4.2 Saran

Video pengenalan budidaya sorgum ini diharapkan dapat menjadi media informasi serta menambah wawasan bagi

masyarakat luas. Untuk implementasi dan pengembangan dimasa mendatang diusulkan saran-saran sebagai berikut:

- a. Penambahan animasi yang lebih banyak dan menarik untuk memberikan pemahaman yang lebih kepada pengguna.
- b. Selain video, pengembangan konten *multimedia* lainnya seperti infografis, artikel, dan tutorial interaktif dapat membantu memperkaya informasi yang disampaikan. Konten ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi masyarakat setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 57–65. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.117>
- Akbar, F. A., & Defhany (2024). Teknik Pengambilan Gambar (Angle) Dalam Memberikan Makna Dan Emosi Yang Disampaikan Pada Film Pendek Sabda Rindu. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 235–239. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1597>
- Amalia, S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Tema Indahnya Kebersamaan Menggunakan Model. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 1369–1376. <https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/402>
- Andriati, E. D., Romadhoni, I. F., Purwidiani, N., & Kuncoro, A. (2024). Inovasi Pembuatan Cookies dengan Pemanfaatan Tepung Sorgum dan Tepung Kacang Hijau (Vigna Ridiata) Universitas Negeri Surabaya , Indonesia. 1(4).
- Azis, N. (2021). Pelatihan Animasi Tingkat Basic Menggunakan Adobe Flash Terhadap Siswa-Siswi SMK Islam Al-Makiyah Cipayung.pdf. *Krida Cendekia*, 01(3), 8–13.
- Ekawati, E. R., Husnul Yusmiati, S. N., & Hamidi, F. R. (2017). Detection of Pathogenic Escherichia in Food Using Conventional Methods and Multiplex PCR Methods. *Jurnal SainHealth*, 1(2), 75.
- Ghofururrohim, N. M., Wicaksono, R. N., & Faristiana, A. R. (2023). Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 129–146. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.340>
- Hidayat, C. (2021). Review: Penggunaan Sorgum sebagai Bahan Pakan Sumber Energi Pengganti Jagung dalam Ransum Ayam Pedaging. *Jurnal Peternakan Indonesia (Indonesian Journal of Animal Science)*, 23(3), 262. <https://doi.org/10.25077/jpi.23.3.262-275.2021>
- Karolina, E., Baringbing, B., Rahim, R., Tinggi, S., & Manajemen, I. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis AI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 060972 Simalingkar B Medan. 5(4), 1515–1523.
- Maftukhah, M. L., & Asrori, I. (2023). Pengembangan Video dengan Aplikasi VlogNow sebagai Media Pembelajaran Maharah Istima Siswa Kelas 2 Madrasah Tsanawiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(1), 100–113. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p100-113>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada

- Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mulyanti, K., & Supandi, S. (2022). Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Budidaya Tanaman Sayuran. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 3(1), 1–8.
<https://doi.org/10.37641/jadkes.v3i1.1311>
- Muslihudin, A. (2019). Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Video Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Suganangan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(1), 74–86.
<https://doi.org/10.31949/jee.v2i1.1481>
- Nuramalina, K. (2022). Teknik Pengambilan Gambar Dalam Produksi Feature Berita Televisi “Setengah Hati Kurangi Plastik.” *Jurnal Visi Komunikasi*, 20(02), 213. <https://doi.org/10.22441/visikom.v20i02.14435>
- Putra, G. S. D, Prasetyo Wibisono, A., Putra, G. P., Yasa, A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59997/anrupa>
- Romegar, Z., & yuni Kartika, M. (2021). Alur Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru Politeknik Sekayu Berbasis Multimedia. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 2746–1343.
- Soverda, N. (2022). Pemanfaatan Kompos Ampas Tebu Pada Tanaman Sorgum (*Shorgum bicolor (L.) Moench*) Di Lahan Kering: Optimalisasi Pemanfaatan Lahan Kering di Provinsi Jambi. *Jurnal Biospecies*, 15(1), 23-30.
- Saefudin, A., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 94–103.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8132>
- Sukamto, M. E. I., & Palupi, M. F. T. (2022). Pengaruh Dialog Menggunakan Bahasa Gaul Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 2(1), 32-53.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Tangridia, F. (2023). Pastoral Dan Teknologi Pertumbuhan Kerohanian Kaum Muda Dalam Perkembangan Smartphone. *Journal Of Comprehensive Science*, 2(6), 1930-1942
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. 4(2), 733–743.

DAFTAR LAMPIRAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 056/STMIK-4.E.1/AU/IX/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Suparno, M.Kom
NIK : 196901041995105

Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004

Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Yedida Hawila Kartika Harta

Np Handphone : 082339630718

NIM : E2257401020

Judul TA : Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum Dalam Ketahanan Pangan
Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung Palangka Raya Berbasis
Multimedia

Berlaku s/d : 10 September 2025

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 10 September 2024

Ketua Prodi Manajemen Informatika,



Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

1. Sejak kapan Bapak mulai menanam sorgum ?

" Kurang lebih selama 5 bulan, kelompok tani Beringin Putih mencoba budidaya tanaman sorgum. Sambil terus diberi pelatihan dan sosialisasi oleh Dinas Ketahanan Pangan Kota Palangka Raya. "

2. Apa yang membuat Bapak tertarik untuk menanam sorgum ?

" Dari kelompok beringin putih meyakini, bahwa sorgum itu ada keunggulannya. Mengingat sekarang orang banyak terkena penyakit diabetes, jika belajar mengonsumsi nasi sorgum, bisa untuk mengurangi parah nya penyakit. Batang sorgum juga bisa dimanfaatkan untuk ternak. Seperti ternak ayam dan ternak sapi. Sorgum jika dicetak, itu bisa menjadi gula merah.

3. Apa tantangan terbesar dalam menanam sorgum ?

" Untuk di Kelurahan Habaring Hujung, termasuk tanah kering. Jadi, tantangan terbesar yang pernah terjadi hanya kebanjiran."

KELOMPOK TANI
"BERINGIN PUTIH"
KEL. HABARING HURUNG
KEC. BUKIT BATU

RADIN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : YEDIDA HAWILA KARTIKA HARTA
NIM : E2257401020
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM
KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN
HABARING HURUNG PALANGKA RAYA BERBASIS
MULTIMEDIA

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	23/10/24	23/10/24	Konsultasi skenario pengambilan gambar utk video data yg diperlukan	
2.	18/10/2024		Revisi BAB I tentang cover dan Penjelasan istilah kunci.	
3.	28/10/2024		Revisi BAB II mengenai kajian teori, gambar, dan Penelitian yang relevan.	
4.	14/11/2024		pada bab III sesuaikan isi sub bab pada pendahuluan TA, untuk masalah pada analisis detail dan latar belakang!	
5	14/11/24	14/11/24	Kesimpulan disimpulkan dgn Masalah, Tujuan dan Manfaat	
6	18/11/24		Perbaiki penulisan antar paragraf, seragamkan jarak!	
7	20/11/24		Kesimpulan disimpulkan dgn tahap penyelesaian masalah, saran lebih ke perbaikan manfaat video!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....
Smpat

Dosen Pembimbing II,

.....
Shanty Jazant



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : YEDIDA HAWILA KARTIKA HARTA
NIM : E2257401020
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : PENGEMASAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM
KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN
HABARING HURUNG PALANGKARAYA BERBASIS
MULTIMEDIA

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	21/11/2024		Tambahkan uraian untuk pengisian pada gambar, pubailkan pustaka daftar pustaka sesuai dgn pedoman	
	23/11/2024		lengkapi berkas laporan!	
	30/11/24	30/11/24	terlampiran belum mengunggah kean penyelesaian masalah, tujuan dan manfaatnya	
	01/12	01/12/24	- pikasempat tambahkan cilasan dari penulis tlg tutoriarnya agar terlihat - Perbaiki pd. Kesimpulan Berkas pd. tujuan	
	02/12	02/12	- Teknis penyusunan materi pokok/program selaras lingk daftar bidang jilid Kendukung II sudah selesai	
	2/12/24		ACC bidang TA!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Desember Tahun 2024

1. Hari/Tanggal Ujian : Rabu / 4 Desember 2024
2. Waktu (Jam) : 10.30 WIB sampai dengan WIB
3. Nama Mahasiswa : Yedida Hawila Kartika Harta
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2257401020
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2022
7. Judul Tugas Akhir (TA) : PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGHUM
DALAM KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT
KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA
RAYA BERBASIS MULTIMEDIA
8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	<u>Ariyanti</u>	= <u>2</u>	(<u>[Signature]</u>)
2.	<u>Supriyanto</u>	= <u>2</u>	(<u>[Signature]</u>)
3.	<u>Shury J.</u>	= <u>2</u>	(<u>[Signature]</u>)
9. Hasil Ujian : LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 80,1
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)
10. Catatan Penting :
 1. Lama Perbaikan : 15 hari
 2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 4 Des 2024

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

[Signature]
Adiviana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

[Signature]
Ariyanti
NIK. 198510082010002

Tembusan :

1. Ketua Prodi Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji

*) Coret yang tidak perlu



Foto Bersama ketua dan anggota kelompok tani Beringin Putih



Wawancara Bersama ketua kelompok tani Beringin Putih

KUESIONER PENELITIAN

PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : RAMIN
Umur : 67 TH

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Video pengenalan budidaya sorgum ini mudah dipahami	✓			
2	Video ini memberikan motivasi atau Solusi untuk membudidayakan sorgum		✓		
3	Penyajian visual dalam video ini menarik dan membantu memahami materi	✓			
4	Durasi video ini sesuai dan tidak terlalu Panjang	✓	✓		
5	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kualitas video ini		✓		

KELOMPOK TANI
"BERINGIN PUTIH"
KEL. HABARING HURUNG
KEC. BUKIT BATU

Ramin

KUESIONER PENELITIAN

PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHAN PANGAN
MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA
BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : Helena Karawaheni

Umur : 20 tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Video pengenalan budidaya sorgum ini mudah dipahami	✓			
2	Video ini memberikan motivasi atau Solusi untuk membudidayakan sorgum		✓		
3	Penyajian visual dalam video ini menarik dan membantu memahami materi	✓			
4	Durasi video ini sesuai dan tidak terlalu Panjang		✓		
5	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kualitas video ini	✓			


Helena Karawaheni

KUESIONER PENELITIAN

**PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHAN PANGAN
MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA
BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama : Tia Monteka

Umur : 20 Tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Video pengenalan budidaya sorgum ini mudah dipahami	✓			
2	Video ini memberikan motivasi atau Solusi untuk membudidayakan sorgum	✓			
3	Penyajian visual dalam video ini menarik dan membantu memahami materi	✓			
4	Durasi video ini sesuai dan tidak terlalu Panjang		✓		
5	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kualitas video ini	✓			


Tia Monteka

KUESIONER PENELITIAN

PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHAN PANGAN
MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA
BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : *Dedda Kurniawan*

Umur : *21*

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Video pengenalan budidaya sorgum ini mudah dipahami		✓		
2	Video ini memberikan motivasi atau Solusi untuk membudidayakan sorgum	✓			
3	Penyajian visual dalam video ini menarik dan membantu memahami materi		✓		
4	Durasi video ini sesuai dan tidak terlalu Panjang		✓		
5	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kualitas video ini	✓			

Dedda Kurniawan



Pengisian kuesioner oleh mahasiswa STMIK Palangkaraya



Pengisian kuesioner oleh mahasiswi STMIK Palangkaraya



Pengisian kuesioner oleh ketua kelompok tani Beringin Putih



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 060/STMIK-4.E.1/AU/XII/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Ariyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Ketua
2. Nama : Suparno, M.Kom
NIK : 196901041995105
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama : Yedida Hawila Kartika Harta
NIM : E2257401020
Hari / Tanggal : Rabu, 03 Desember 2024
Waktu : 10.30 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir : Pengenalan Budidaya Tanaman Sorgum Dalam Ketahanan Pangan Masyarakat Kelurahan Habaring Hurung Palangka Raya Berbasis Multimedia

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 03 Desember 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,


Ariyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ramin

Jabatan : Ketua kelompok tani Beringin Putih

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Yedida Hawila Kartika Harta

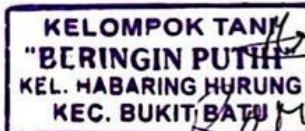
NIM : E2257401020

Program Studi : Manajemen Informatika

Telah selesai melakukan penelitian di ladang sorgum Kelurahan Habaring Hurung, Kota Palangka Raya dari 18 s.d 20 Oktober 2024, dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan judul "PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA". Surat keterangan ini di berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 21 Oktober 2024

Ketua kelompok tani,





SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0563-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Posel: humas@stmikplk.ac.id ~ Laman: www.stmikplk.ac.id

Nomor : *0574/STMIK-E.I.I.A.F.IX/2024*
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. Kelompok Tani Beringin Putih

Kelurahan Habaring Hurung, Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama : YEDIDA HAWILA KARTIKA HARTA
NIM : E2257401020
Prodi (Jenjang) : Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester) : 2024/2025 (5)
Lama Penelitian : 18 Oktober 2024 s.d 20 Oktober 2024
Tempat Penelitian : Ladang sorgum ketua kelompok tani Beringin Putih Habaring Hurung, Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

PENGENALAN BUDIDAYA TANAMAN SORGUM DALAM KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT KELURAHAN HABARING HURUNG PALANGKA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 15 Oktober 2024

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK: 196901041995105

