

Pembuatan Video Profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas Menggunakan Teknik Sinematografi

Mariani Napan ^{1*}, Yusni Nyura ², Bambang Cahyono ³

¹ Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda

^{2,3} Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda

Alamat: Jl. DR. Ciptomangunkusumo, Kampus Gunung Lipan, Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia

Email: marianinapan28@gmail.com¹, yusni_nyura@polnes.ac.id², bambangcahyono@polnes.ac.id³

* Penulis Korespondensi: Mariani Napan

Abstract: This research aims to design and produce a profile video for Toraja Immanuel Church, Kampung Kanas, as a digital visual information medium to introduce the church's identity, activities, and values to its congregation, prospective members, and the general public. The video was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Cinematography techniques, including camera angles, camera movements, and lighting adjustments, were applied during production to support visual quality and information delivery. The post-production process was carried out using CapCut Pro to integrate visual footage, narration, background music, text, and transitions. The video was subsequently reviewed to identify technical and content-related issues before being published on YouTube. During a one-month observation period, the video received 1,671 views, 135 likes, and 27 comments. These results indicate that the video reached an online audience and generated digital interactions. However, these metrics do not directly measure audience comprehension or communication effectiveness. The resulting profile video provides a digital information and publication medium for Toraja Immanuel Church, Kampung Kanas.

Keywords: Profile video; cinematography; MDLC, Gereja Toraja Immanuel; multimedia; YouTube

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas sebagai media informasi visual digital guna memperkenalkan identitas, kegiatan, dan nilai-nilai gereja kepada jemaat, calon jemaat, serta masyarakat umum. Pembuatan video profil menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Pada tahap produksi, diterapkan teknik sinematografi berupa variasi sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, dan pengaturan pencahayaan untuk mendukung kualitas visual serta penyampaian informasi. Proses pascaproduksi dilakukan menggunakan CapCut Pro untuk menggabungkan hasil rekaman, narasi, musik latar, teks, dan transisi. Video yang dihasilkan kemudian ditinjau untuk mengidentifikasi kekurangan teknis dan konten sebelum dipublikasikan melalui YouTube. Hasil pengamatan selama satu bulan menunjukkan bahwa video profil memperoleh 1.671 penayangan, 135 suka, dan 27 komentar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video telah menjangkau audiens secara daring dan menghasilkan interaksi digital. Namun, data tersebut belum dapat digunakan untuk mengukur secara langsung tingkat pemahaman audiens maupun efektivitas penyampaian informasi. Video profil yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan publikasi digital Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

Kata kunci: Video profil; Sinematografi; MDLC; Gereja Toraja Immanuel; Multimedia; YouTube

Diterima: 16 April 2026

Direvisi: 25 September 2026

Disetujui: 22 September 2026

Tersedia: 30 September 2026

Diterbitkan: 30 September 2026



Hak cipta: © 2026 oleh penulis.

Diserahkan untuk kemungkinan

publikasi akses terbuka

berdasarkan syarat dan ketentuan

lisensi Creative Commons

Attribution (CC BY SA) (

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyampaian informasi pada organisasi, lembaga pendidikan, instansi pemerintah, perusahaan, maupun organisasi

keagamaan. Perkembangan tersebut mendorong penggunaan media digital yang lebih interaktif dan komunikatif sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah video profil karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan narasi dalam menyajikan informasi mengenai identitas serta aktivitas suatu organisasi. Selain sebagai media informasi, video profil juga dapat digunakan sebagai media promosi, dokumentasi, dan publikasi digital. Pemanfaatan video profil telah diterapkan pada berbagai objek, seperti video company profile Kota Serang [1], video profil Kampung Wisata Adat Sengkoah [2], dan video profil SMKN 2 Batam [3].

Media audiovisual mampu menggabungkan gambar bergerak, suara, musik, dan narasi dalam satu kesatuan sehingga informasi dapat disajikan secara lebih menarik dan komunikatif. Penggunaan unsur visual dan audio memungkinkan suatu organisasi memperkenalkan identitas, sejarah, fasilitas, serta berbagai aktivitasnya melalui penyajian yang lebih terstruktur. Oleh karena itu, pemanfaatan video sebagai media komunikasi menjadi salah satu alternatif bagi organisasi dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara digital.

Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas merupakan salah satu gereja yang berperan sebagai pusat kegiatan ibadah, pelayanan, pembinaan jemaat, serta kegiatan sosial masyarakat Toraja di Kota Samarinda. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan akan media informasi digital menjadi semakin penting agar masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai sejarah gereja, visi dan misi, struktur organisasi, fasilitas, serta berbagai kegiatan pelayanan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas belum memiliki media video profil yang mampu menyajikan informasi tersebut secara menyeluruh. Informasi mengenai gereja masih disampaikan melalui dokumentasi foto, media sosial, dan komunikasi langsung sehingga diperlukan media audiovisual yang dapat menggabungkan informasi mengenai identitas, sejarah, dan aktivitas gereja dalam satu penyajian yang terstruktur.

Penelitian mengenai pembuatan video profil telah dilakukan pada berbagai bidang. Mustopa dan Juraidi mengembangkan video company profile berbasis motion graphic sebagai media promosi perusahaan [4]. Aulia dan Bachtiar menerapkan teknik sinematografi dalam pembuatan video company profile Inspektorat Daerah Provinsi Jawa Barat dengan memanfaatkan tahapan pengembangan multimedia serta pengaturan komposisi gambar, pencahayaan, dan pergerakan kamera [5]. Naomi dan Tumimomor merancang video profil Museum SMP Negeri 1 Ungaran sebagai media informasi alternatif untuk memperkenalkan sejarah serta koleksi museum kepada masyarakat [6]. Yordanil et al. menerapkan teknik sinematografi dalam pembuatan video promosi Cookies Sagoo dengan memperhatikan komposisi gambar, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, dan proses penyuntingan [7]. Sementara itu, Baihaqi dan Ibrahim mengkaji penerapan teknik sinematografi melalui pengaturan camera angle, shot size, composition, continuity, serta editing dalam film pendek Air Mata Impian [8].

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, pembuatan video profil telah diterapkan pada berbagai objek dengan pendekatan yang berbeda, seperti motion graphic, pengembangan multimedia, dan teknik sinematografi. Penelitian tersebut memberikan landasan dalam pemanfaatan video sebagai media informasi dan penerapan teknik visual untuk mendukung penyampaian pesan. Namun, dalam penelitian yang dikaji, pembahasan belum secara khusus diarahkan pada perancangan alur visual yang menghubungkan sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan organisasi keagamaan dengan pemilihan teknik sinematografi pada setiap bagian video. Selain itu, pengembangan produk multimedia perlu membedakan pengujian kesesuaian hasil produksi dengan pengamatan jangkauan publikasi digital agar hasil evaluasi tidak hanya didasarkan pada jumlah interaksi penonton. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas melalui penyusunan alur informasi dan penerapan teknik sinematografi yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang disampaikan. **masyarakat umum.**

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas dengan menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan teknik sinematografi sebagai media informasi digital. Metode MDLC digunakan untuk mengatur proses pembuatan video melalui tahapan Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Teknik sinematografi diterapkan melalui pengaturan sudut pengambilan gambar (camera angle), pergerakan kamera (camera movement), ukuran gambar (shot size), pencahayaan (lighting), dan komposisi visual yang

disesuaikan dengan kebutuhan penyajian informasi. Penerapan teknik tersebut diarahkan untuk menampilkan sejarah gereja, kondisi bangunan, fasilitas, serta kegiatan ibadah dan pelayanan secara terstruktur sesuai dengan naskah dan storyboard yang telah dirancang.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyusunan alur informasi visual yang menghubungkan materi sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan gereja dengan pemilihan teknik sinematografi pada setiap bagian video. Penyusunan tersebut diwujudkan melalui perancangan naskah dan storyboard, penerapan teknik pengambilan gambar sesuai karakteristik adegan, serta penggabungan hasil produksi menjadi video profil yang utuh. Proses pengembangan dilakukan menggunakan metode MDLC, sedangkan pengujian diarahkan pada pemeriksaan kesesuaian hasil video dengan storyboard serta peninjauan unsur multimedia sebelum dipublikasikan. Video yang dihasilkan kemudian didistribusikan melalui YouTube untuk mengamati jangkauan dan interaksi digital berdasarkan data penayangan, suka, dan komentar. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan media informasi dan publikasi digital sekaligus mendokumentasikan penerapan teknik sinematografi dalam penyajian identitas dan aktivitas Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

2. Tinjauan Literatur

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui perkembangan penelitian mengenai video profil, teknik sinematografi, serta metode pengembangan multimedia. Selain itu, kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pendekatan, hasil, dan keterbatasan penelitian sebelumnya sehingga dapat menunjukkan posisi serta kontribusi penelitian yang dilakukan.

2.1. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui perkembangan penelitian mengenai video profil, teknik sinematografi, serta metode pengembangan multimedia yang telah digunakan oleh peneliti sebelumnya. Selain sebagai landasan teoritis, kajian ini digunakan untuk membandingkan objek penelitian, metode pengembangan, teknik visual, dan pendekatan evaluasi yang relevan dengan pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

Manurung membahas pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Penelitian tersebut memberikan landasan mengenai penggunaan multimedia sebagai media penyampaian informasi dalam konteks pembelajaran [9]. Halawati membahas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi COVID-19 [10]. Kedua penelitian tersebut menunjukkan penerapan multimedia dan audiovisual dalam bidang pendidikan, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembuatan media informasi organisasi keagamaan melalui video profil.

Deriyan dan Nurmairina mengembangkan media video pembelajaran IPA menggunakan aplikasi CapCut untuk siswa kelas V sekolah dasar [11]. Penelitian tersebut relevan dengan penggunaan aplikasi penyuntingan video dalam pengembangan media audiovisual. Sementara itu, Pradana et al. membahas pembuatan video iklan layanan masyarakat mengenai polusi sampah plastik menggunakan teknik frame cutting points dan voice-over [12]. Kedua penelitian tersebut memberikan acuan mengenai penggunaan penyuntingan video dan unsur audio dalam penyajian informasi. Namun, objek dan tujuan pengembangannya berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada penyajian identitas, sejarah, dan aktivitas gereja.

Pustaka mengimplementasikan animasi tiga dimensi pada video profil UKM Jurnalistik dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Berdasarkan uraian penelitian terdahulu dalam skripsi, pengujian informasi terhadap 12 pengurus UKM Jurnalistik memperoleh nilai 93,82%, sedangkan pengujian terhadap 50 mahasiswa memperoleh nilai 88% [13]. Penelitian tersebut menunjukkan adanya evaluasi terhadap hasil pengembangan video profil melalui penilaian pengguna. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan rekaman langsung dan teknik sinematografi untuk menampilkan identitas serta aktivitas gereja, sedangkan evaluasi yang dilakukan masih berfokus pada peninjauan hasil produksi dan pengamatan interaksi digital.

Risata dan Maulana mengombinasikan teknik animasi dan sinematografi dalam pembuatan film animasi stop motion Jenderal Soedirman. Penelitian tersebut menerapkan pengaturan sudut pengambilan gambar, komposisi visual, dan teknik animasi untuk mendukung penyajian cerita. Berdasarkan uraian dalam skripsi, penelitian tersebut juga melakukan evaluasi melalui tanggapan 52 siswa terhadap film yang dihasilkan [14]. Berbeda

dengan penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan teknik sinematografi pada objek nyata untuk menyajikan sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penggunaan multimedia, penyuntingan video, animasi, dan teknik sinematografi telah diterapkan pada berbagai media informasi, pembelajaran, dan promosi. Penelitian terdahulu memberikan acuan mengenai proses pengembangan multimedia dan pemanfaatan unsur visual dalam penyampaian informasi. Namun, berdasarkan penelitian yang dikaji, belum dibahas secara khusus penyusunan alur visual yang menghubungkan materi sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan organisasi keagamaan dengan pemilihan teknik sinematografi pada setiap adegan. Selain itu, penelitian yang menggunakan pengujian pengguna memiliki dasar evaluasi yang berbeda dengan penelitian yang hanya mengamati hasil publikasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pembuatan video profil gereja melalui perancangan alur informasi, penerapan teknik sinematografi yang disesuaikan dengan karakteristik adegan, serta peninjauan kesesuaian hasil produksi dengan storyboard.

Untuk memperjelas posisi penelitian yang dilakukan, pemetaan penelitian terdahulu berdasarkan objek, pendekatan, evaluasi, dan perbedaannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Objek dan pendekatan	Hasil dan Evaluasi	Perbedaan
Manurung	Multimedia interaktif untuk pembelajaran.	Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran; evaluasi tidak dirinci.	Video profil organisasi keagamaan.
Halawati	Media audiovisual untuk pembelajaran matematika.	Penggunaan audiovisual dalam pembelajaran; evaluasi tidak dirinci.	Media informasi identitas dan kegiatan gereja.
Deriyan dan Nur-mairina	Video pembelajaran IPA menggunakan CapCut.	Video pembelajaran; evaluasi tidak dirinci.	Video profil dengan teknik sinematografi.
Pradana et al.	Video iklan layanan masyarakat dengan frame cutting points dan voice-over.	Video mengenai polusi sampah plastik; evaluasi tidak dirinci.	Penyajian sejarah dan aktivitas gereja.
Pustaka	Video profil UKM Jurnalistik menggunakan animasi 3D dan MDLC.	Penilaian 12 pengurus sebesar 93,82% dan 50 mahasiswa sebesar 88%.	Rekaman langsung dan peninjauan hasil produksi.
Risata dan Maulana	Film animasi stop motion dengan teknik sinematografi.	Film animasi dengan evaluasi terhadap 52 siswa.	Sinematografi pada objek nyata sebagai media informasi gereja.

Berdasarkan Tabel 1, penelitian terdahulu telah menerapkan multimedia dan teknik sinematografi pada berbagai media pembelajaran, informasi, dan promosi. Perbedaan penelitian ini terletak pada perancangan alur visual yang menghubungkan sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas dengan pemilihan teknik sinematografi sesuai kebutuhan setiap adegan. Penelitian ini juga membedakan pemeriksaan hasil produksi dengan pengamatan jangkauan dan interaksi digital melalui YouTube. Namun, pengukuran efektivitas penyampaian informasi masih memerlukan pengujian pengguna secara terstruktur.

2.2 Dasar Teori

A. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan multimedia yang memberikan tahapan terstruktur dalam proses pembuatan produk multimedia. Metode ini terdiri atas enam tahapan, yaitu Concept (perumusan konsep), Design (perancangan), Material Collecting (pengumpulan materi), Assembly (penggabungan materi), Testing (pengujian), dan Distribution (distribusi). Setiap tahapan memiliki tujuan dan hasil yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan tahapan pengembangan berikutnya [15].

Metode MDLC dapat diterapkan pada berbagai produk multimedia, termasuk media pembelajaran dan media informasi. Penggunaan metode ini membantu mengatur proses pengembangan mulai dari penentuan kebutuhan, perancangan tampilan, pengumpulan materi, penggabungan elemen multimedia, pengujian, hingga distribusi produk [16].

Pada penelitian ini, metode MDLC digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

B. Video Profil

Video profil merupakan media audiovisual yang digunakan untuk memperkenalkan identitas, sejarah, visi, misi, fasilitas, layanan, maupun aktivitas suatu organisasi kepada masyarakat. Video profil menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, teks, dan narasi untuk menyajikan informasi dalam satu kesatuan visual yang terstruktur. Oleh karena itu, video profil dapat dimanfaatkan sebagai media informasi, promosi, dokumentasi, dan publikasi digital oleh berbagai organisasi maupun instansi.

Pada penelitian ini, video profil dibuat sebagai media informasi digital untuk memperkenalkan Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas kepada jemaat, calon jemaat, dan masyarakat umum. Informasi yang disajikan meliputi sejarah gereja, identitas, fasilitas, serta kegiatan ibadah dan pelayanan. Penyajian informasi tersebut disusun berdasarkan naskah dan storyboard sehingga setiap adegan memiliki keterkaitan dengan materi yang ingin disampaikan.

C. Teknik Sinematografi

Sinematografi merupakan seni dan teknik dalam proses pengambilan gambar bergerak yang bertujuan menghasilkan visual untuk mendukung penyampaian pesan kepada penonton. Teknik sinematografi meliputi berbagai aspek, seperti sudut pengambilan gambar (camera angle), ukuran gambar (shot size), pergerakan kamera (camera movement), komposisi visual, pencahayaan (lighting), dan fokus kamera. Pemilihan teknik sinematografi perlu disesuaikan dengan karakteristik objek serta informasi yang ingin disampaikan melalui setiap adegan [17].

Pada penelitian ini, teknik sinematografi diterapkan melalui penggunaan variasi sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, ukuran gambar, pencahayaan, dan komposisi visual yang disesuaikan dengan kebutuhan penyajian informasi. Teknik overhead shot digunakan untuk menampilkan bangunan yang berkaitan dengan sejarah berdirinya gereja, sedangkan aerial establishing shot digunakan untuk memperlihatkan bangunan gereja dan lingkungan sekitarnya secara menyeluruh. Selain itu, teknik panning shot, tracking shot, dan orbit shot diterapkan pada adegan tertentu untuk menampilkan fasilitas, kondisi lingkungan, serta kegiatan gereja. Pemilihan teknik tersebut bertujuan mendukung penyajian informasi visual sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang dalam storyboard.

D. Editing Video

Editing video merupakan tahap pascaproduksi yang dilakukan untuk menyusun dan menggabungkan seluruh hasil rekaman menjadi satu rangkaian audiovisual yang utuh. Proses penyuntingan meliputi pemotongan gambar (cutting), penyusunan urutan adegan (sequencing), penambahan transisi, penyesuaian warna, penggabungan audio, serta penambahan teks dan narasi. Salah satu teknik penyuntingan yang dapat digunakan adalah cut-to-cut, yaitu perpindahan langsung dari satu pengambilan gambar ke pengambilan gambar berikutnya untuk membentuk kesinambungan alur visual [18].

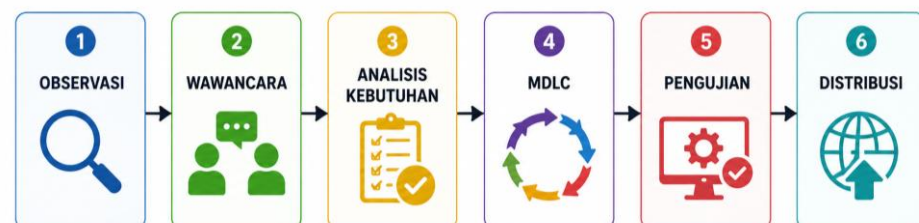
Pada penelitian ini, proses penyuntingan video dilakukan menggunakan aplikasi CapCut Pro. Seluruh hasil rekaman disusun sesuai dengan urutan adegan yang telah dirancang dalam storyboard. Proses penyuntingan meliputi pemotongan dan penggabungan rekaman, penyesuaian warna menggunakan fitur adjustment, penambahan transisi, musik latar, teks, dan narasi. Penyesuaian warna dilakukan untuk mengatur tampilan visual, sedangkan penggabungan audio dan penyusunan urutan adegan dilakukan untuk mendukung kesinambungan penyajian informasi. Hasil dari tahap ini berupa video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas yang selanjutnya diperiksa sebelum memasuki tahap distribusi.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) sebagai pendekatan terstruktur dalam proses pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas. Metode MDLC mengorganisasikan proses pengembangan multimedia menjadi enam tahapan, yaitu Concept (perumusan konsep), Design (perancangan), Material Collecting (pengumpulan materi), Assembly (penggabungan materi), Testing (pengujian), dan Distribution (distribusi). Penerapan metode ini digunakan untuk mengatur proses pembuatan multimedia secara sistematis, mulai dari perencanaan hingga pendistribusian produk akhir [19].

Pada penelitian ini, metode MDLC diterapkan untuk mengarahkan proses pembuatan video profil yang meliputi pengumpulan informasi mengenai gereja, penyusunan naskah dan storyboard, pengambilan gambar dengan teknik sinematografi, penyuntingan video, pengujian hasil produksi, serta publikasi melalui YouTube. Pengujian dilakukan untuk meninjau kesesuaian hasil video dengan rancangan yang telah dibuat, sedangkan data publikasi digunakan untuk mengamati jangkauan dan interaksi digital. Kedua bentuk evaluasi tersebut dibedakan karena jumlah penayangan dan interaksi digital tidak secara langsung mengukur efektivitas penyampaian informasi kepada audiens.

3.1. Tahapan Penelitian

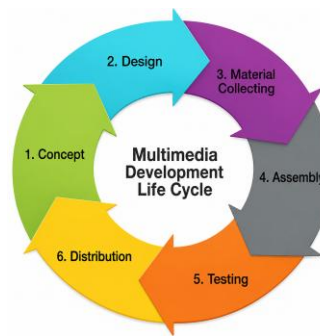


Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian diawali dengan observasi dan wawancara kepada pihak Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas untuk memperoleh informasi mengenai sejarah gereja, identitas, fasilitas, serta kegiatan ibadah dan pelayanan. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kondisi lingkungan, bangunan, dan aktivitas gereja sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan materi visual. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sejarah berdirinya gereja dan perkembangan kegiatan pelayanan. Berdasarkan uraian dalam skripsi, pengumpulan informasi sejarah melibatkan dua narasumber yang mengetahui perkembangan gereja sejak masa awal pembangunannya.

Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara digunakan sebagai dasar penyusunan konsep video profil. Informasi tersebut kemudian disusun menjadi naskah dan storyboard untuk menentukan urutan adegan, materi yang akan ditampilkan, serta teknik sinematografi yang sesuai dengan kebutuhan penyajian informasi. Proses selanjutnya dilaksanakan melalui enam tahapan MDLC, mulai dari perencanaan konsep hingga pengujian dan distribusi video profil.

3.2. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)



Gambar 2. Tahapan Multimedia Development Life Cycle

Metode MDLC digunakan sebagai kerangka kerja dalam proses pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas. Setiap tahapan dilakukan secara terstruktur, mulai dari penentuan konsep, perancangan, pengumpulan materi, penggabungan hasil produksi, pengujian, hingga distribusi video. Penerapan metode ini bertujuan untuk mengarahkan proses pembuatan video agar sesuai dengan kebutuhan informasi dan rancangan visual yang telah ditentukan.

1. Concept

Tahap Concept bertujuan untuk menentukan konsep video, target audiens, tujuan pembuatan, durasi, serta informasi utama yang akan disampaikan kepada masyarakat. Pada tahap ini, ditentukan bahwa video profil dibuat sebagai media informasi digital untuk memperkenalkan identitas, sejarah, fasilitas, serta kegiatan ibadah dan pelayanan Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas kepada jemaat, calon jemaat, dan masyarakat umum..

2. Design

Tahap Design dilakukan melalui penyusunan naskah (script) dan storyboard sebagai pedoman dalam proses produksi video. Storyboard digunakan untuk menggambarkan urutan adegan, komposisi visual, jenis pengambilan gambar, pergerakan kamera, serta informasi yang akan ditampilkan. Penggunaan storyboard membantu menghubungkan konsep dan materi informasi dengan rancangan visual sebelum proses pengambilan gambar dilakukan [20]. Pada penelitian ini, naskah disusun menggunakan aplikasi Celtx berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan mengenai Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas. Naskah tersebut kemudian divisualisasikan ke dalam storyboard yang memuat urutan adegan, lokasi pengambilan gambar, materi visual, dan teknik sinematografi yang akan diterapkan.

3. Material Collecting

Tahap Material Collecting meliputi pengumpulan seluruh materi yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video profil, berupa informasi sejarah gereja, dokumentasi foto, rekaman video, audio, dan materi pendukung lainnya. Pada tahap ini, diterapkan berbagai teknik sinematografi, seperti overhead shot, aerial establishing shot, panning shot, tracking shot, dan orbit shot, sesuai dengan kebutuhan visual setiap adegan. Teknik pengambilan gambar tersebut digunakan untuk menampilkan informasi mengenai sejarah gereja, kondisi bangunan, fasilitas, serta kegiatan ibadah dan pelayanan.

4. Assembly

Tahap Assembly merupakan proses penggabungan seluruh materi yang telah dikumpulkan menjadi satu rangkaian video profil. Seluruh hasil rekaman disusun dan disunting menggunakan aplikasi CapCut Pro berdasarkan urutan adegan dalam naskah dan storyboard yang telah dirancang. Proses penyuntingan meliputi pemotongan rekaman (cutting), penyusunan urutan adegan, penambahan transisi, musik latar, narasi, teks, serta penyesuaian warna menggunakan fitur adjustment. Penyesuaian warna dilakukan untuk mengatur tampilan visual, sedangkan penggabungan audio dan penyusunan adegan dilakukan untuk mendukung kesinambungan informasi yang disampaikan.

5. Testing

Tahap *Testing* dilakukan setelah proses penyuntingan selesai dengan memutar kembali video yang telah diekspor. Penulis memeriksa hasil produksi, terutama urutan adegan dan kesesuaiannya dengan *storyboard* yang telah dirancang. Apabila ditemukan bagian

yang belum sesuai, hasil video ditinjau kembali sebagai bahan perbaikan sebelum dipublikasikan. Pengujian yang terdokumentasi dalam penelitian ini merupakan pemeriksaan internal oleh penulis dan belum mencakup pengujian pengguna secara terstruktur untuk mengukur tingkat pemahaman audiens maupun efektivitas penyampaian informasi.

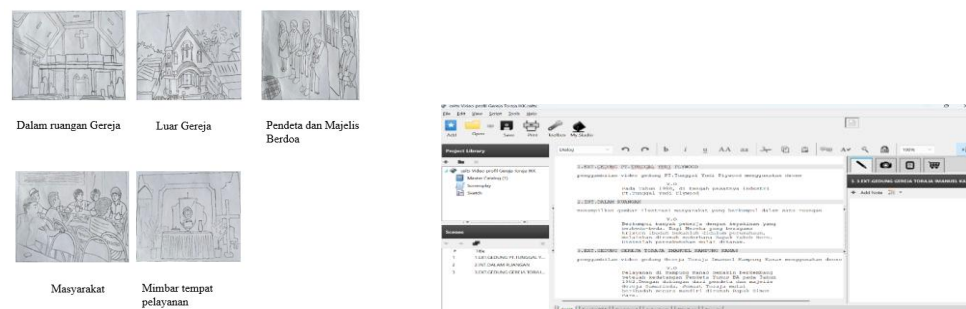
6. Distribusi

Tahap Distribution dilakukan dengan memublikasikan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas yang telah melalui proses penyuntingan dan pemeriksaan hasil produksi. Video diekspor dalam format MP4 dengan durasi 5 menit 51 detik, kemudian diunggah melalui kanal YouTube Program Studi Teknik Informatika Multimedia Politeknik Negeri Samarinda agar dapat diakses oleh masyarakat. Hasil publikasi diamati berdasarkan jumlah penayangan, suka, dan komentar sebagai data jangkauan serta interaksi digital. Data tersebut tidak digunakan untuk mengukur efektivitas penyampaian informasi kepada audiens.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dibahas hasil penerapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas. Tahapan yang dibahas meliputi pra-produksi, produksi, pascaproduksi, pengujian, serta hasil akhir video yang telah dipublikasikan. Pembahasan juga mencakup penerapan teknik sinematografi pada proses pengambilan gambar dan keterkaitannya dengan penyajian informasi mengenai sejarah, identitas, serta kegiatan pelayanan gereja. Selain itu, hasil pengujian dan publikasi dijelaskan untuk menunjukkan proses pemeriksaan hasil produksi serta jangkauan dan interaksi digital video melalui platform YouTube.

4.1 . Tahap Pra-Produksi



Gambar 3. Penyusunan Storyboard Video Profil dan Naskah

Tahap pra-produksi merupakan tahap awal dalam proses pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak gereja serta masyarakat yang mengetahui sejarah berdirinya gereja, diperoleh informasi mengenai sejarah, identitas, kondisi bangunan, dan kegiatan pelayanan gereja. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep, menyusun alur cerita, serta memilih materi visual yang akan ditampilkan dalam video profil.

Informasi yang telah dikumpulkan kemudian disusun menjadi naskah (script) menggunakan aplikasi Celtx dan divisualisasikan ke dalam storyboard sebagai pedoman pengambilan gambar. Storyboard memuat urutan adegan, komposisi gambar, jenis pengambilan gambar, pergerakan kamera, serta informasi visual yang akan ditampilkan. Perancangan ini bertujuan untuk menghubungkan setiap materi informasi dengan teknik pengambilan gambar yang sesuai sehingga proses produksi dapat dilakukan secara terarah berdasarkan konsep yang telah ditentukan.

Melalui penyusunan naskah dan storyboard, informasi mengenai sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan gereja dapat diorganisasikan menjadi alur visual yang saling berkaitan. Dengan demikian, proses pra-produksi tidak hanya berfungsi sebagai tahap persiapan pengambilan gambar, tetapi juga sebagai dasar dalam menentukan kesesuaian antara materi informasi dan penyajian visual pada video profil.

4.2 . Tahap Produksi

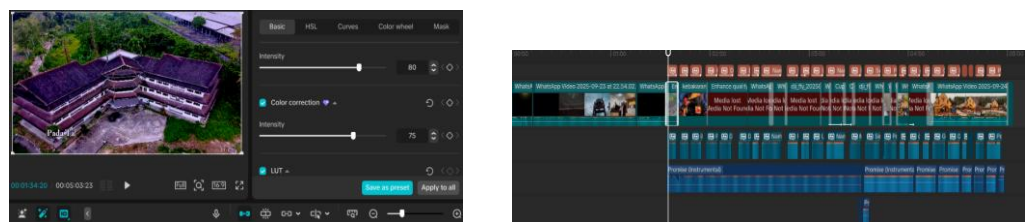


Gambar 4. Implementasi Teknik Fly Over / Overhead Shot

Pada tahap produksi, pengambilan gambar dilakukan berdasarkan naskah dan storyboard dengan menerapkan teknik sinematografi sesuai kebutuhan setiap adegan. Teknik fly over atau overhead shot digunakan untuk menampilkan bangunan bekas PT. Tunggal Yudi Plywood yang berkaitan dengan sejarah berdirinya Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

Selain itu, teknik aerial establishing shot digunakan untuk memperkenalkan bangunan dan lingkungan gereja, panning shot untuk menampilkan kondisi ruang ibadah, serta tracking shot untuk memperlihatkan kegiatan pemuda-pemudi gereja. Penerapan teknik tersebut bertujuan mendukung penyajian informasi mengenai sejarah, identitas, fasilitas, dan kegiatan pelayanan gereja melalui visual yang sesuai dengan alur cerita.

4.3 . Tahap Pasca-Produksi



Gambar 5. Proses Editing Video Profil

Pada tahap pascaproduksi, seluruh hasil rekaman disusun dan disunting menggunakan CapCut Pro sesuai dengan storyboard. Proses penyuntingan meliputi pemotongan dan penggabungan adegan, penambahan transisi, musik latar, narasi, teks, serta penyesuaian warna menggunakan fitur adjustment. Tahap ini menghasilkan video profil yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk menyajikan sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas secara berurutan.

4.4 . Hasil Pengujian dan Distribusi

Setelah proses penyuntingan selesai, video profil diekspor dan diputar kembali oleh penulis untuk memeriksa hasil produksi serta kesesuaiannya dengan storyboard yang telah dirancang. Pemeriksaan dilakukan dengan meninjau urutan adegan dan hasil penyuntingan untuk mengidentifikasi bagian yang masih memerlukan perbaikan. Pengujian ini merupakan pemeriksaan internal dan belum mencakup pengukuran tingkat pemahaman atau penilaian audiens secara terstruktur.

Tahap distribusi dilakukan dengan memublikasikan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas dalam format MP4 melalui kanal YouTube Program Studi Politeknik Negeri Samarinda. Video yang dihasilkan berdurasi 5 menit 51 detik dan dapat diakses oleh masyarakat melalui platform tersebut.



Gambar 6. Publikasi Video Profile

Berdasarkan data hasil publikasi yang dilaporkan selama periode pengamatan satu bulan, video profil memperoleh 1.671 penayangan (views), 135 suka (likes), dan 27 komentar (comments). Data tersebut digunakan untuk menggambarkan jangkauan dan interaksi digital yang diperoleh video setelah dipublikasikan melalui YouTube.

Jumlah penayangan menunjukkan frekuensi video ditonton melalui platform YouTube, sedangkan jumlah suka dan komentar menunjukkan adanya interaksi pengguna terhadap video yang dipublikasikan. Namun, data tersebut belum dapat digunakan untuk menentukan tingkat respons positif secara keseluruhan karena isi komentar belum dianalisis menggunakan prosedur penilaian yang terukur.

Berdasarkan hasil pengujian dan distribusi tersebut, penelitian ini telah menghasilkan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas yang dipublikasikan sebagai media informasi digital. Video tersebut dapat digunakan untuk memperkenalkan sejarah, identitas, fasilitas, serta kegiatan pelayanan gereja kepada masyarakat. Meskipun demikian, pengukuran efektivitas penyampaian informasi masih memerlukan pengujian lebih lanjut terhadap audiens menggunakan instrumen evaluasi yang terstruktur.

5. Perbandingan

Bagian ini membandingkan penelitian terdahulu berdasarkan objek, metode, dan hasil untuk memperjelas kontribusi penelitian dalam pembuatan video profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas.

Tabel 2. Perbandingan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Objek dan metode	Hasil
Mustopa dan Juraidi	Profil perusahaan menggunakan motion graphic.	Video profil sebagai media promosi perusahaan.
Naomi dan Tumimomor	Profil museum menggunakan multimedia.	Video informasi sejarah dan koleksi museum.
Aulia dan Bachtiar	Profil instansi pemerintah menggunakan MDLC dan teknik sinematografi.	Video profil yang menampilkan identitas, visi, dan misi instansi.
Sama dan Tofent	Profil sekolah menggunakan MDLC.	Video profil sekolah melalui tahapan pengembangan multimedia.
Penelitian ini	Profil gereja, MDLC dan sinematografi.	Video profil berdurasi 5 menit 51 detik yang

dipublikasikan melalui
YouTube.

Berdasarkan Tabel 2, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam penggunaan multimedia, MDLC, dan teknik sinematografi. Kontribusi penelitian ini terletak pada perancangan alur visual yang menghubungkan sejarah, identitas, dan kegiatan pelayanan gereja dengan pemilihan teknik pengambilan gambar sesuai kebutuhan setiap adegan. Hasil publikasi YouTube menggambarkan jangkauan dan interaksi digital, tetapi belum membuktikan efektivitas penyampaian informasi kepada audiens.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti bahas mengenai Pembuatan Video Profil Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas Menggunakan Teknik Sinematografi, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Video profil berhasil dibuat dengan menerapkan teknik sinematografi untuk menampilkan sejarah, identitas, fasilitas, dan kegiatan pelayanan gereja melalui penyajian visual yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap adegan.
2. Proses pembuatan video dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Penyusunan naskah dan storyboard menjadi pedoman pengambilan gambar, sedangkan proses penyuntingan dilakukan menggunakan CapCut Pro.
3. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) diterapkan melalui enam tahapan, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution, sebagai acuan dalam proses pembuatan hingga publikasi video profil.
4. Video profil berdurasi 5 menit 51 detik telah dipublikasikan melalui YouTube. Berdasarkan data publikasi yang dilaporkan, video memperoleh 1.671 penayangan, 135 suka, dan 27 komentar. Data tersebut menggambarkan jangkauan dan interaksi digital, bukan tingkat efektivitas penyampaian informasi.
5. Pengujian yang terdokumentasi masih berupa pemeriksaan hasil video oleh penulis dan kesesuaiannya dengan storyboard. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melakukan pengujian pengguna secara terstruktur untuk mengukur pemahaman audiens dan efektivitas penyampaian informasi.

Kontribusi Penulis: Mariani Napan bertanggung jawab atas perumusan konsep penelitian, pengumpulan data, penyusunan naskah dan storyboard, pengambilan gambar, penyuntingan video, serta penyusunan artikel. Yusni Nyura dan Bambang Cahyono berperan dalam memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama pelaksanaan penelitian serta penyusunan artikel.

Pendanaan: Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri oleh penulis tanpa menerima pendanaan dari sponsor eksternal maupun institusi atau lembaga lain.

Pernyataan Ketersediaan Data: Koleksi data primer (catatan lapangan, rekaman dialog, naskah visual, materi sinematik, proses editing) dan sekunder yang mendukung publikasi ini dapat diakses langsung melalui komunikasi dengan penulis utama untuk keperluan verifikasi.

Ucapan Terima Kasih: Penelitian ini terwujud berkat keterbukaan Gereja Toraja Immanuel Kampung Kanas dalam memberikan perijinan, akses informasi, dan dukungan operasional di lapangan. Penghargaan istimewa untuk Dr. Yusni Nyura dan Dr. Bambang Cahyono yang membimbing dengan masukan konstruktif dan konsultasi berkelanjutan, serta semua narasumber dan pihak pendukung lainnya.

Konflik Kepentingan: Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian maupun penyusunan artikel ini.

Referensi

- [1] A. Kausar, Y. F. Sutiawan, and V. Rosalina, "Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CS5," *Jurnal PROSIKO*, vol. 2, no. 1, 2015.
- [2] Z. Apriliani, U. Hasanah, and A. S. Anas, "Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 1, pp. 57–65, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i1.15.

- [3] H. Sama and Tofent, "Perancangan dan Implementasi Video Profile di SMKN 2 Batam Menggunakan Metode MDLC," *Prosiding National Conference for Community Service Project*, vol. 4, no. 1, pp. 745–749, 2022.
- [4] A. Mustopa and A. Juraiddi, "Perancangan Video Profile CV. Bumi Raya Sekata Berbasis Motion Graphic," *Journal Automation Computer Information System*, vol. 3, no. 1, pp. 73–80, 2023, doi: 10.47134/jacis.v3i1.59.
- [5] A. S. Aulia and W. Bachtiar, "Penerapan Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Video Company Profile Inspektorat Daerah Provinsi Jawa Barat," *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, vol. 5, no. 2, pp. 345–354, 2025.
- [6] A. Naomi and A. Y. M. Tumimomor, "Perancangan Video Profile Museum Sekolah SMP Negeri 1 Ungaran," *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 1, no. 2, pp. 193–208, 2024, doi: 10.62383/misterius.v1i2.189.
- [7] Yordanil, O. Hamdi, A. Syafrizal, B. Cahyono, Y. Darnita, S. Hartanto, and F. Metandi, "Penerapan Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Video Promosi Cookies Sagoo," *JMA*, vol. 3, no. 6, 2025.
- [8] A. Baihaqi and K. Ibrahim, "Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2023.
- [9] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [10] F. Halawati, "Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Audio Visual Pada Masa Pandemi Covid-19," *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, vol. 9, no. 2, pp. 254–261, 2021, doi: 10.25273/jems.v9i2.10268.
- [11] L. F. Deriyen and Nurmairina, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD," 2022.
- [12] H. Pradana, A. Topadang, and A. Syafrizal, "Pembuatan Video Polusi Sampah Plastik Berbasis Iklan Layanan Masyarakat Menggunakan Teknik Frame Cutting Points dan Voice Over," *Jurnal Vokasi Teknik*, vol. 2, 2024.
- [13] T. Pustaka, "Implementasi Animasi 3D Pada Video Profil UKM Jurnalistik," vol. 8, no. 6, 2024.
- [14] M. N. Risata and H. Maulana, "Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stop Motion 'Jenderal Soedirman'," *Multinetics*, vol. 2, no. 2, pp. 42–53, 2016, doi: 10.32722/vol2.no2.2016.pp42-53.
- [15] E. Prasetya, A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2017, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [16] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, "Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," pp. 117–124.
- [17] A. Syafrizal, B. Cahyono, R. Toyib, Y. Darnita, S. Hartanto, and F. Metandi, *Memahami Dunia Sinematografi*, 2021.
- [18] I. K. G. C. Deva, I. D. M. Darmawan, and I. N. Payuyasa, "Penerapan Editing Cut To Cut Dalam Film Perseteruan," *Jurnal Calaccitra*, vol. 3, no. 1, pp. 73–83, 2023.
- [19] J. Computech, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah," *Jurnal Computech*, vol. 15, no. 1, pp. 15–24, 2021.
- [20] R. Y. Ariyana, E. Susanti, and P. Haryani, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 321–331, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.