

MEMBUAT VIDEO PROFILE PESONA LOA BAKUNG DENGAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Mohammad Dhafin Rizky Syaputra, Muhammad Farman Andrijasa, Damar Nucahyono

Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda,
Jalan Cipto Mangunkusumo, Samarinda, Indonesia.
dhafinsyaputra32@gmail.com

ABSTRAK

Kelurahan Loa Bakung, yang terletak di Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur, merupakan wilayah yang memiliki potensi wisata yang sangat besar. Kawasan ini menyuguhkan berbagai destinasi rekreasi menarik, mulai dari panorama alam seperti sungai-sungai yang mengalir tenang, hutan yang masih asri, hingga kekayaan sejarah dan budaya lokal. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas, sehingga diperlukan strategi promosi yang efektif untuk meningkatkan daya tarik wisata di daerah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan keindahan dan potensi wisata Loa Bakung melalui media video profil, sebagai salah satu bentuk promosi digital berbasis multimedia. Metode yang digunakan dalam pengembangan video ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) Konsep, (2) Perancangan, (3) Pengumpulan bahan, (4) Pembuatan, (5) Pengujian, dan (6) Distribusi. Dalam implementasinya, proses produksi video juga mengikuti tiga tahapan utama dalam produksi film, yaitu Pra-produksi, Produksi, dan Pasca-produksi. Pembuatan video ini menerapkan teknik cinematography seperti camera angle, jenis pengambilan gambar (type of shot), dan komposisi visual (composition) untuk menciptakan hasil visual yang estetik dan menarik. Video profil yang dihasilkan berjudul "Pesona Loa Bakung", dan telah dipublikasikan melalui media sosial, khususnya kanal YouTube Teknik Informatika Multimedia POLNES, dengan jumlah penonton mencapai 1.575 views. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi dan mempromosikan potensi wisata daerah secara menarik dan informatif. Dengan demikian, video profil ini tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan pariwisata lokal berbasis teknologi dan kreativitas digital.

Kata Kunci: Video Profile, Pesona Loa Bakung, Sinematografi, MDLC

1. PENDAHULUAN

Kelurahan Loa Bakung, yang terletak di Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur, merupakan sebuah wilayah yang memiliki potensi wisata yang besar dan beragam. Salah satu kawasan bersejarah yang terdapat di wilayah ini adalah Batu Panggal, yang dikenal sebagai lokasi pertambangan batubara pertama di Kalimantan Timur. Keberadaan situs ini menjadikan Loa Bakung tidak hanya memiliki daya tarik dari segi keindahan alam, tetapi juga dari nilai sejarah yang tinggi. Meskipun memiliki banyak daya tarik, tempat-tempat rekreasi di Kelurahan Loa Bakung masih kurang dikenal oleh masyarakat luas.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah minimnya informasi dan promosi mengenai tempat rekreasi di Loa Bakung. Banyak masyarakat, yang belum mengetahui keberadaan dan keindahan tempat-tempat tersebut. Di era digital seperti saat ini, promosi tidak bisa lagi hanya mengandalkan media konvensional. Diperlukan pendekatan yang lebih modern, kreatif, dan efektif agar informasi mengenai potensi tempat rekreasi tersebut dapat tersebar luas dan menjangkau audiens yang tepat.

Salah satu media promosi yang sangat efektif di era digital adalah video. Video memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual, audio, dan emosional secara bersamaan. Dengan video, penonton dapat merasakan pengalaman yang lebih

imersif dan nyata, sehingga lebih mudah tertarik dan memahami pesan yang disampaikan. Video juga mudah diakses dan dibagikan melalui platform digital, seperti YouTube, sehingga sangat potensial untuk menjangkau target audiens yang lebih luas.

Namun, untuk menghasilkan video yang menarik sebagai media promosi wisata, dibutuhkan perencanaan yang matang serta pemahaman yang baik mengenai unsur-unsur penting dalam produksi video. Beberapa elemen penting tersebut antara lain: Visual yang estetik dan sinematik, Narasi yang informatif dan menggugah, Musik latar dan efek suara, yang mendukung suasana dan emosi dalam video. Strategi distribusi yang tepat, agar video dapat menjangkau audiens sasaran secara maksimal.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media video dalam memperkenalkan potensi tempat rekreasi yang ada di Kelurahan Loa Bakung. Penelitian ini akan membahas bagaimana video dapat menjadi media promosi yang menarik, menganalisis elemen-elemen penting dalam produksi video promosi wisata, serta mengevaluasi strategi distribusi yang tepat di era digital.

Dengan adanya video profil yang dirancang dan disebarluaskan secara strategis, diharapkan destinasi wisata di Loa Bakung dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Peningkatan kunjungan wisatawan tidak hanya akan meningkatkan eksistensi wilayah ini, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap

pertumbuhan ekonomi lokal, penciptaan lapangan kerja, serta kesejahteraan masyarakat setempat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Peneliti Terdahulu

[4] Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga promosi untuk potensi suatu daerah. Dilihat dari pengertiannya video profil merupakan media informasi yang tepat untuk memperkenalkan potensi daerah, karena mampu menampilkan informasi dengan lebih detail.

Penelitian perancangan lain yang dapat digunakan sebagai acuan dan perbandingan adalah sebuah laporan yang berjudul “Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Promosi” oleh Apriliani Z, Hasanah U. dalam rangka memperkenalkan Kampung Wisata Adat Sengkoah, penulis penelitian ini memerlukan media informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat, penulis penelitian ini juga beranggapan bahwa informasi tidak cukup hanya berupa teks saja, tetapi memasukkan unsur multimedia lain, seperti grafik, suara atau audio, dan video. Maka dari itu bentuk penyampaian informasi yang tepat bagi penulis perancangan untuk menyebarluaskan informasi tentang Kampung Wisata Adat Sengkoah adalah melalui pembuatan video profil.

Dinas Pariwisata Provinsi Bengkulu (DISPARPROV BENGKULU) merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang bergerak dalam bidang pelestarian serta pemberdayaan pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu berlokasi di Jl. Kapten Pierre Tendean No.KM 6,5, Kec. Gading Cempaka., Kota Bengkulu. Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta melakukan pelatihan tentang peran penting sinematografi kepada para karyawan staf dan tenaga honorer di Dinas Pariwisata Provinsi Bengkulu sebagai sarana media promosi. Menghubungkan sinematografi digital dengan perkembangan multimedia sebagai bentuk teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dilakukannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini ialah untuk memperkenalkan dan melakukan pelatihan secara langsung mengenai sinematografi sebagai media promosi kepada para karyawan staf dan tenaga honorer di Dinas Pariwisata Provinsi Bengkulu. [6]

Desa Kedunggede merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Lumbir Kabupaten Banyumas. Di daerah ini masih terdapat banyak hutan yang biasanya ditanami beberapa jenis tanaman seperti pinus, dan jati. Selain SDA adapun home industry seperti pembuatan batu bata, pembuatan kripik tempe, perusahaan yang bergerak dibidang kayu, peternakan sapi, dan perusahaan yang bergerak dibidang rumah antik. Banyak potensi yang ada namun selama ini belum terdokumentasikan dengan baik. Penelitian ini

bertujuan untuk menghasilkan video profil desa Kedunggede sebagai media publikasi agar nantinya dapat diketahui oleh masyarakat luas. metode pengembangan yang digunakan terdiri dari PraProduksi, Produksi, dan PascaProduksi. Dalam pembuatan video profil ini terdapat penggunaan Action Script dan penerapan Teknik Sinematografi dalam pengambilan video. Adapun teknik lain yang digunakan yaitu Hyperlapsedan Timelapse. Video telah berhasil dibuat dengan durasi 6 menit. Untuk media publikasi menggunakan Youtube.

Desa Bedoyo memiliki potensi seni tari, karawitan, campursari, dan kerajinan yang memerlukan publikasi sebagai bentuk branding desa. Pembuatan video profil dirasa sebagai bentuk medium yang paling representatif untuk mendokumentasikan potensi budaya Desa Bedoyo. Penyuluhan ditujukan untuk mengenalkan pembuatan video kepada warga, meningkatkan keterampilan warga dalam pembuatan video secara mandiri, dan menghasilkan video profil yang berdaya jual. Video profil dikemas dengan tampilan yang modern, tetapi tidak kaku sehingga menarik untuk ditonton dengan gaya penceritaan “video branded content”. Meski video profil belum terselesaikan, materi yang telah diberikan: potensi desa, ide cerita video, pembuatan script, pengetahuan storyboard, diharapkan dapat menjadi bekal untuk secara mandiri menyebarkan informasi desa melalui berbagai media [4].

Pokdarwis Gombengsari merupakan salah satu kelompok sadar wisata yang ada di Kabupaten Banyuwangi yang menjadi motor penggerak dunia wisata dan UMKM yang ada di wilayah Gombengsari – Banyuwangi. Saat ini Pokdarwis Gombengsari sedang gencar melakukan publikasi potensi wisata dan UMKM yang ada di wilayahnya. Namun demikian, publikasi yang dilakukan masih perlu ditingkatkan lagi. Hal ini dikarenakan publikasi yang dilakukan masih bersifat parsial dan belum memanfaatkan teknologi komputer secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dibuatkan sebuah profil desa wisata yang dapat mengcover seluruh destinasi wisata dan UMKM yang ada dibawah naungan Pokdarwis Gombengsari. Sentuhan teknologi komputer juga akan digunakan dalam proses pembuatan video profil desa wisata tersebut, agar dapat menghasilkan sebuah video profil yang baik dan layak untuk dipublikasikan kepada masyarakat secara luas. Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memaksimalkan publikasi yang dilakukan oleh Pokdarwis Gombengsari sehingga tempat-tempat wisata dan UMKM yang ada dibawah naungan Pokdarwis ini dapat lebih dikenal oleh semua lapisan masyarakat, baik domestik maupun asing [3].

Dalam penelitian ini, video profil disebut sebagai media komunikasi berupa video yang ditujukan untuk menyajikan informasi, data, dan promosi kepada publik. Dengan video ini, khalayak (termasuk calon pelanggan dan konsumen) dapat memperoleh

informasi secara informatif. Video profil juga membantu membangun citra perusahaan dan memuat visi, misi, kebijakan strategis, budaya kerja, serta sistem manajemen organisasi.[7]

Video profil merupakan media elektronik yang sangat efektif dalam memperkenalkan sebuah program studi (Prodi) kepada masyarakat. Media visual ini memungkinkan informasi mudah dicerna oleh berbagai kalangan.[8]

Dalam konteks pendidikan, video profil digunakan sebagai “media informasi dan promosi yang valid dan efektif”. Video ini dibuat mengikuti model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) dan menampilkan pengenalan lingkungan kampus, program studi, fasilitas, serta testimoni sivitas akademika. Hasilnya: informasi disampaikan secara menarik, interaktif, dan komprehensif.[9]

Video profil juga digunakan dalam konteks rebranding kampung wisata. Di artikel ini, video profil digunakan sebagai strategi promosi yang inovatif dan efisien, agar desa wisata bisa dikenal kembali oleh publik. Prosesnya memanfaatkan pendekatan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), dari perencanaan hingga distribusi.[10]

2.2. Multimedia

Istilah multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Kata multi- berasal dari bahasa Latin yang berarti banyak atau beragam, sementara media berasal dari kata medium yang berarti perantara, yaitu sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan sesuatu. Dalam American Heritage Electronic Dictionary. Dalam kata medium diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan pengertian tersebut, multimedia dapat dipahami sebagai perpaduan berbagai media, seperti teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, serta elemen interaktif lainnya yang telah dikemas dalam format digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik.

2.3. Video

Video merupakan sistem yang menampilkan gambar hidup atau gambar bergerak secara berurutan sehingga membentuk suatu rangkaian visual yang dinamis. Secara umum, terdapat dua jenis video, yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik berbentuk gelombang analog yang direkam oleh kamera dan disalurkan melalui gelombang udara. Sementara itu, video digital terbentuk dari serangkaian sinyal digital yang menggambarkan titik-titik dalam bentuk nilai minimum dan maksimum, di mana nilai minimum direpresentasikan dengan angka 0 dan nilai maksimum dengan angka 1.

2.4. Video Profile

Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam memperkenalkan perusahaan, produk, maupun potensi suatu daerah. Video profil dinilai sebagai media informasi yang tepat karena mampu menyajikan informasi secara lebih detail, menarik, dan komunikatif. Melalui tampilan visual yang dinamis, video profil dapat menggambarkan potensi yang dimiliki secara lebih nyata dan mudah dipahami oleh audiens.

2.5. Sinematografi

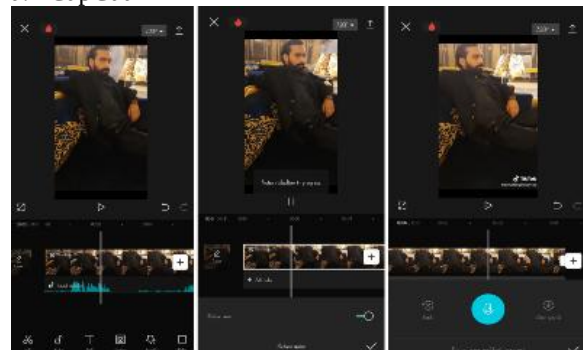
Sinematografi dapat diartikan sebagai ilmu, teknik, dan seni dalam proses pembuatan film, khususnya yang berkaitan dengan pengambilan gambar menggunakan kamera sinematograf. Istilah *sinematografi* sendiri merujuk pada alat atau kamera yang digunakan untuk pengambilan gambar (shooting), sekaligus alat untuk memproyeksikan gambar-gambar film ke layar. Adapun istilah *sinema* (*cinema*) mengacu pada gambar hidup atau film, dan dapat pula merujuk pada tempat pertunjukan film seperti gedung bioskop. Menurut E. Miyarso (2011), sinematografi melibatkan berbagai teknik pengambilan gambar, di antaranya:

- Camera Angle yaitu, sudut pengambilan gambar yang digunakan untuk memengaruhi kesan visual dan emosi penonton terhadap suatu adegan.
- Type Shot yaitu, jenis atau ukuran bidikan kamera yang menentukan seberapa banyak objek atau latar belakang yang ditampilkan dalam satu frame, seperti close up, medium shot, dan long shot.
- Composition yaitu, penataan elemen visual dalam frame, termasuk posisi objek, pencahayaan, dan latar belakang, guna menciptakan tampilan yang estetis dan bermakna.

2.6. Media Yang Digunakan

Berikut Media yang digunakan untuk pembuatan video sebagai berikut:

a. CapCut



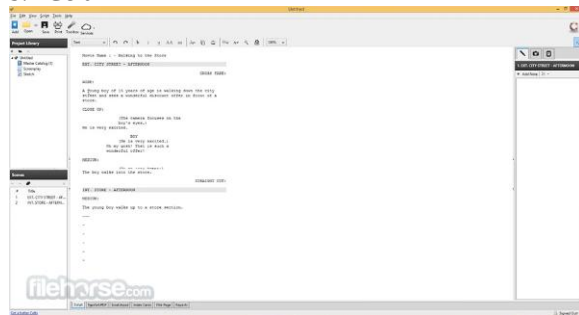
Gambar 1. CapCut

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat konten video yang menarik dan profesional secara langsung melalui perangkat seluler. Aplikasi ini

dikembangkan oleh ByteDance, perusahaan yang juga mengembangkan platform media sosial populer TikTok. CapCut menyediakan berbagai fitur pengeditan canggih, seperti pemotongan video, penggabungan klip, penambahan teks, musik, efek visual, serta filter. Selain itu, CapCut juga menawarkan berbagai template siap pakai yang memungkinkan pengguna untuk membuat video berkualitas dengan cepat dan efisien.

Keunggulan utama CapCut terletak pada antarmuka pengguna yang intuitif, sehingga mudah digunakan bahkan oleh pemula. Namun, fitur-fitur yang disediakan juga cukup lengkap untuk memenuhi kebutuhan pengeditan tingkat lanjut bagi para pembuat konten yang lebih berpengalaman. Aplikasi CapCut ditujukan bagi pengguna dari berbagai tingkat pengalaman untuk mempermudah proses pengeditan video dan menghasilkan konten yang berkualitas.

b. Celtx



Gambar 2. Celtx

Celtx merupakan perangkat lunak word processor yang dirancang khusus untuk penulisan naskah atau skenario dalam proses kreatif pra-produksi sebuah karya audio-visual, seperti film, dokumenter, company profile, bahkan pertunjukan seni teater. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang disesuaikan dengan jenis produksi, antara lain skenario film, visual-audio, pertunjukan teater, audio play, storyboard, comic book, dan novel.

Dalam penulisan naskah, Celtx telah dilengkapi dengan format-format standar industri, seperti scene heading, action, character, dialogue, shot, parenthetical, transition, and text. Fitur-fitur tersebut memungkinkan penulis untuk menyusun skenario secara sistematis dan profesional, sehingga sangat membantu dalam mempersiapkan dokumen produksi yang terstruktur dan sesuai dengan standar industri perfilman.

c. Storyboard

Media storyboard merupakan salah satu media pembelajaran yang dipilih karena memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Storyboard sendiri dapat diartikan sebagai rancangan visual yang terdiri dari rangkaian gambar atau sketsa, yang disusun secara menyeluruh dan dilengkapi dengan teks atau kalimat naratif. Rangkaian ini mengikuti alur cerita secara garis besar hingga

selesai, dan berfungsi untuk menyampaikan suatu ide atau cerita secara singkat dan sistematis.



Gambar 3. Storyboard

Menurut Winarni dan Astuti (2019:69–79), storyboard sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan. Di antaranya adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan storyboard juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, visual, dan mudah dipahami.

2.7. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar memiliki peran penting dalam menentukan kualitas visual serta dalam menyampaikan pesan yang ingin ditonjolkan dalam sebuah video. Menurut Thompson dan Brown (2013), terdapat beberapa teknik dasar pengambilan gambar yang umum digunakan dalam produksi video, yaitu:

a. Long Shot

Teknik ini mengambil gambar dari jarak jauh untuk menampilkan keseluruhan subjek beserta latar belakangnya. Long shot biasanya digunakan untuk memperkenalkan setting atau menunjukkan skala suatu adegan.

b. Medium Shot

Medium shot digunakan untuk merekam subjek dari jarak menengah, umumnya dari pinggang ke atas. Teknik ini menyeimbangkan antara fokus pada subjek dan konteks lingkungan sekitar, sehingga tetap menyampaikan ekspresi sekaligus suasana.

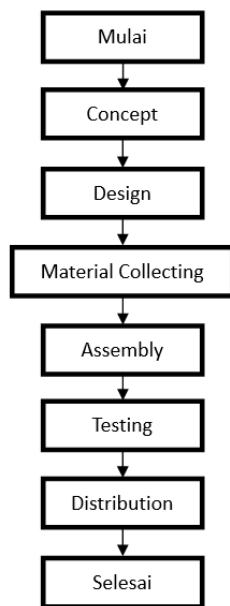
c. Close-Up

Close-up adalah teknik pengambilan gambar dari jarak dekat yang menyorot detail wajah atau objek secara spesifik. Teknik ini efektif dalam menampilkan ekspresi emosi, reaksi, atau elemen penting yang ingin ditekankan kepada penonton.

2.8. MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

MDLC (Multimedia Development Life Cycle) merupakan metode pengembangan sistem yang dirancang khusus untuk proyek-proyek berbasis multimedia. Metode ini sangat cocok digunakan dalam

pengembangan aplikasi atau produk multimedia karena mencakup tahapan-tahapan yang sistematis dan terstruktur. Menurut Luther (dalam Roschana & Putra, 2020), MDLC terdiri dari enam tahapan utama, yaitu:



Gambar 4. MDLC

- a. **Concept**
Tahap ini berfokus pada penentuan ide dasar atau gagasan umum dari proyek multimedia yang akan dikembangkan. Di dalamnya termasuk tujuan, sasaran, serta ruang lingkup proyek..
- b. **Design**
Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan, alur navigasi, struktur informasi, serta pemilihan elemen multimedia yang akan digunakan, seperti gambar, video, animasi, dan suara.
- c. **Material Collecting**
Tahap ini melibatkan proses pengumpulan seluruh bahan mentah yang diperlukan untuk proyek multimedia, baik berupa teks, gambar, audio, video, maupun elemen lain yang relevan.
- d. **Assembly**
Dalam tahap ini seluruh elemen multimedia yang telah dikumpulkan disusun dan digabungkan menggunakan perangkat lunak tertentu hingga menjadi produk multimedia yang utuh.
- e. **Testing**
Produk multimedia yang telah dibuat akan diuji untuk memastikan tidak ada kesalahan (bug), kesesuaian fungsi, dan apakah produk berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- f. **Distribution**
Tahap terakhir adalah pendistribusian atau publikasi produk multimedia kepada pengguna. Distribusi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk seperti CD/DVD, media online, atau platform digital lainnya.

3. METODE PENELITIAN

Teknik pengambilan gambar dan editing merupakan komponen penting dalam pembuatan video profil yang menarik. Berbagai teknik dasar dalam pembuatan video, mulai dari penataan kamera, pencahayaan, hingga editing yang efektif. Proses pembuatan video terdiri dari tiga tahap utama: Pra-produksi, Produksi, dan Pasca-produksi.

a. Pra-produksi

Tahap ini melibatkan persiapan sebelum pengambilan gambar dilakukan. Aktivitas pada tahap ini meliputi penulisan naskah (script), penyusunan storyboard, pemilihan lokasi, dan persiapan alat serta tim Produksi. Perencanaan pada tahap Pra-produksi cukup penting untuk memastikan kelancaran proses produksi dan hasil akhir yang sesuai dengan tujuan.

b. Produksi

Pada tahap ini, proses pengambilan gambar dan rekaman suara dilakukan berdasarkan naskah dan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Teknik-teknik pengambilan gambar yang efektif meliputi penggunaan camera angle yang tepat, pergerakan kamera yang sesuai, serta pencahayaan yang optimal. Pencahayaan yang baik berperan penting dalam menonjolkan objek utama, sekaligus menciptakan suasana atau mood yang diinginkan dalam video sehingga dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

c. Pasca-produksi

Tahap ini meliputi proses editing, penambahan efek visual dan suara, serta finalisasi video. Editing adalah proses yang sangat penting dalam pembuatan video karena pada tahap inilah semua elemen visual dan audio digabungkan menjadi satu kesatuan yang harmonis. Editing yang baik dapat meningkatkan alur cerita dan menciptakan Video Profile yang Menarik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembuatan “Membuat Video Profile Pesona Loa Bakung Dengan Teknik Sinematografi” menampilkan tempat rekreasi yang ada di Kelurahan Loa Bakung, Video ini akan memperlihatkan keindahan Loa Bakung, mulai dari pemandangan hijau hingga destinasi wisata yang menarik, Yang dapat kita lihat melalui Media YouTube dengan alamat URL : <https://youtu.be/LtwSmcV6rHE?si=pl4jWP34h3RZsnWO>

4.1. Konsep (Concept)

Penentuan ide “Membuat Video Profile Pesona Loa Bakung Dengan Teknik Sinematografi” ini penulis ingin memperkenalkan Loa Bakung kepada masyarakat luas melalui Video Profile. Dengan menggunakan Teknik Sinematografi dalam pembuatan video profile ini penulis bertujuan untuk menyajikan video yang menarik bagi penonton. Dalam proses produksi “Membuat Video Profile Pesona Loa Bakung Dengan Teknik Sinematografi”, Persiapan Alat dan

Bahan adalah kunci utama. Mulai dari pemilihan alat, serta pengecekan peralatan yang sesuai, serta persiapan teknis untuk memastikan kelancaran proses produksi yang dapat kita lihat pada Gambar 4.1.



Gambar 5. Alat Pengambilan Gambar

Lokasi Shooting atau pengambilan gambar merupakan bagian penting dalam proses produksi “Membuat Video Profile Pesona Loa Bakung Dengan Teknik Sinematografi”. Berikut adalah beberapa tempat Lokasi shooting atau pengambilan gambar:

- Perumahan Batu Panggal.
- Masjid Istiqlal.
- Puskesmas Loa Bakung.
- Wisata Religi 5 Rumah Ibadah.
- Lapangan Borneo FC.
- Ciputra Citra Garden City
- Naungan Garden Café
- Pasar Kemuning Loa Bakung
- Langit Senja Café
- Skala Coffee
- Jakarta Loc Café
- Mini Soccer Al Azhar.

4.2. Desain/Rancangan (Design)

Berikut adalah Naskah Membuat Video Profile Pesona Loa Bakung Dengan Teknik Sinematografi yang dibuat menggunakan aplikasi Celtx untuk menulis naskah.

SCENE 1

FADE IN

MEDIUM SHOT :

1. EXT. Pengambilan gambar menggunakan kamera iphone 11, memperlihatkan Jl. Jakarta Loa Bakung, dan menampilkan judul Video Profile Pesona Loa Bakung

CUT TO

SCENE 2

2. EXT. Menampilkan Perumahan Batu Panggal dan memperlihatkan Tambang Batu Bara Pertama Di Kalimantan Timur serta penambahan audio narasi

Loa Bakung memiliki kawasan bernama Batu Panggal yang merupakan lokasi Tambang Batu Bara Pertama di Kalimantan Timur

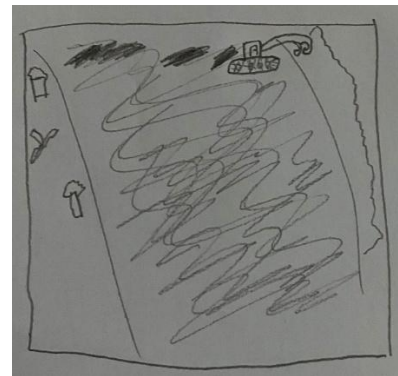
Gambar 6. Naskah

Proses pembuatan Story Board dilakukan secara manual dengan menggambar sketsa yang mewakili setiap adegan atau shot dalam cerita, Seperti yang terlihat pada Gambar 6. Storyboard ini menggambarkan alur yang akan dipresentasikan dalam Video Profile. Setelah itu, file gambar dari storyboard ini digunakan untuk proses produksi.



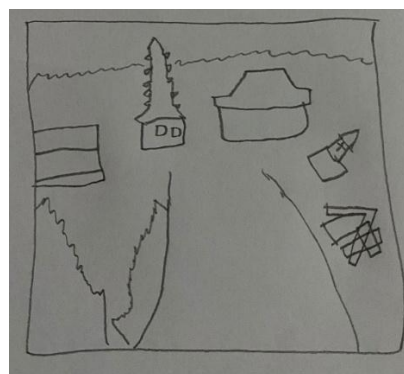
Gambar 7. Tampilan openin scene storyboard

Pada Gambar 7 menampilkan opening scene storyboard yang menampilkan view Loa Bakung dari jalan menggunakan kamera Iphone 11 dan menampilkan judul Video Profile Pesona Loa Bakung.



Gambar 8. Tampilan Tambang Batu Bara Storyboard

Pada Gambar 8 Tampilan Storyboard ini menampilkan Tambang Batu Bara Pertama Di Kalimantan Timur yang berada di perumahan batu panggal.



Gambar 9. View 5 rumah ibadah Storyboard

Pada Gambar 9 menampilkan view 5 Rumah Ibadah, pengambilan gambar dari jarak jauh atau disebut Teknik Long Shot.

4.3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada proses penerapan teknik pengambilan gambar penulis memastikan agar setiap elemen visual

dapat mendukung dan memperkuat konsep Video. Long Shot merupakan Teknik Pengambilan gambar Jarak Jauh untuk menunjukkan latar belakang dan keseluruhan subjek.



Gambar 10. Long Shot

Medium Shot yaitu Teknik Pengambilan gambar dari Jarak Menengah untuk menekankan pada subjek dan tetap memperlihatkan beberapa latar belakang.



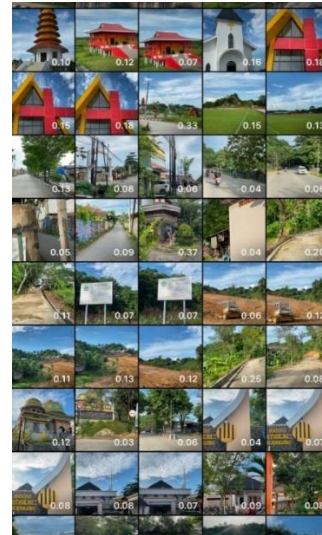
Gambar 11. Medium shot

Close-Up adalah teknik mengambil gambar dari jarak dekat untuk menunjukkan detail subjek dan menekankan emosi atau detail spesifik.



Gambar 12. Close Up

Hasil dari footage video yang telah dikumpulkan untuk dipilih klip-klip yang akan digunakan. Proses dalam pemilihan video ini memastikan bahwa video ini relevan dan mendukung sebelum melanjutkan ke tahap proses editing, seperti yang terlihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Pengolahan Video

Hasil dari pengelolaan audio yang tepat adalah terciptanya keselarasan antara suara dan visual, sehingga penulis dapat lebih mudah memilih dan menggunakan audio yang sesuai dengan video, seperti yang terlihat pada Gambar 14 dan 15.



Gambar 1. Backsound Music



Gambar 15. Audio Narasi

4.4. Penyusunan dan Pembuatan (Assembly)

Setelah semua video dan audio terkumpul, proses selanjutnya yaitu Editing menggunakan Aplikasi CapCut. Berikut adalah proses editing yang dilakukan:



Gambar 16. Editing

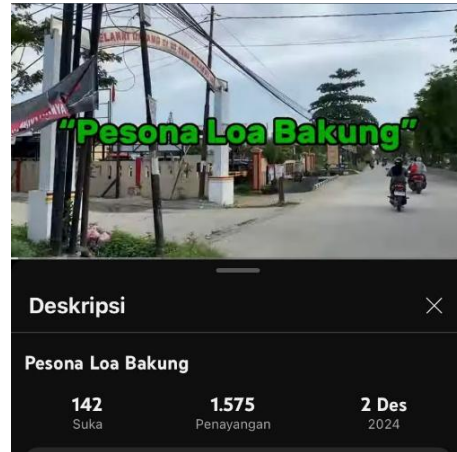
Setelah *import* berhasil, selanjutnya menambahkan video dan audio yang akan masuk ke proses editing, yang dapat dilihat pada gambar 15. Setelah semua scene/sequence telah rampung dalam proses editing, selanjutnya adalah tahap akhir proses editing yaitu rendering. Rendering merupakan proses langkah-langkah menggabungkan hasil editan objek berupa Video, Audio, Teks, dan Sebagainya, dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 17. Rendering

4.5. Uji Coba (Testing)

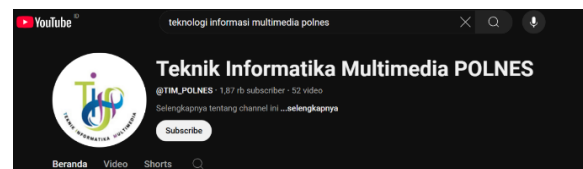
Proses uji coba (testing) dilakukan melalui view, pada sosial media Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES yang dapat dilihat pada gambar 18. Berikut ini:



Gambar 18. Views

4.6. Menyebarluaskan (Distribution)

Distribusi merupakan bagian terakhir dari pembuatan Video, tujuannya adalah agar video ini bisa tersampaikan ke masyarakat luas dan dapat ditonton sebanyak-banyaknya. Distribusi Video ini dibagikan ke beberapa pihak untuk Promosi dan dipublikasikan. Membuat Video Profile Pesona Loa Bakung Dengan Teknik Sinematografi, Di publikasikan melalui social media Youtube pada akun Teknik Informatika Multimedia POLNES. Video ini dipertontonkan kepada masyarakat luas agar lebih mengenal wisata dan tempat rekreasi pada video profile ini, dapat dilihat pada Gambar:



Gambar 19. Publikasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari Penelitian yang dilakukan pada pembuatan Video Profile Pesona Loa Bakung, Penulis mengambil kesimpulan bahwa Penelitian ini menghasilkan sebuah Video Profile berdurasi 4 menit 32 detik dan berhasil membuat video yang menarik. Produksi Video Profile ini berhasil menyampaikan Informasi dan Tempat Rekreasi yang ada di Loa Bakung, Serta berhasil menerapkan Teknik Sinematografi dalam produksi agar video ini menghasilkan visual yang baik. Video Profile Pesona Loa Bakung juga telah ditonton sebanyak 1.575 views. Pembuatan Video Profile Pesona Loa Bakung menggunakan metode MDLC yang mempunyai 6 Tahap yaitu, Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi. seluruh tahapan tersebut telah dilaksanakan dengan urutan yang sesuai, sehingga dapat menghasilkan video profile yang diinginkan. Untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian ini disarankan untuk meningkatkan proses produksi dalam Teknik

pengambilan gambar agar mendapatkan kualitas visual yang konsisten dan memilih waktu pengambilan gambar yang tepat agar mendapat pencahayaan dan suasana yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardhi, A., Nanda Nini, A., Surabaya, U., PERANCANGAN VIDEO PROFILE UMKM GRIYA JAHIT ZHE ZHEKELURAHAN KRAMAT NGANJUK, *Junal Desgrafia*, (2023),.
- [2] Fahru Nurosyid, I., Imanuel, M., Patria, A. A., Annas, A., Awalumuttaqin, I. H., Sari, L. K., Fadhillah, M. A. F. N., Yusa, R. R. P., Kusumaningrum, R. N., & Safira, S. B. (2022). Pembuatan video profil sebagai media promosi potensi desa Jeruk. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.59025/js.v1i3.48>
- [3] Faruk, A. (2021). Kabupaten Banyuwangi yang menjadi motor penggerak dunia wisata dan UMKM yang ada. *Jurnal Abdimastek*.
- [4] Haryanto, A. (2020). Penyuluhan pembuatan video profil desa Bedoyo. *Journal of Plant Sciences (Science Publishing Group)*, 1(1), 4–10. <https://doi.org/10.24821/jas.v1i1.4697>
- [5] Wardhani, M. I., & Prasetyo, M. A. W. (2022). Penggunaan Action Script pada Video Profil Desa Kedunggede. *Technomedia Journal*, 7(2), 136–147. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i2.1844>
- [6] Wijaya, A., Apridiansyah, Y., Darnita, Y., Fauzan, I. A., Alfares, T. R., & Aksyah, M. (2023). The role of cinematography in the field of technology and information as a media promotion for Bengkulu Province Tourism Department. *Jurnal Besemah*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.58222/jurnalbesemah.v2i1.156>
- [7] Sandi, Y. A., & Christian, L. M. (2021). Video profil sebagai media komunikasi visual perusahaan: Studi pada PT. XYZ. *Jurnal Media Penyiaran*, 14(1), 25–34. <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jmp/article/view/292>
- [8] Aan, I. N., Wibawa, M. P., & Dantes, N. (2021). Pengembangan video profil Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. *Jurnal Sains dan Teknologi (JST Undiksha)*, 10(2), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/10705>
- [9] Sikky, Y. T., Kasri, I. A., & Matahari, A. (2024). Pengembangan video profil Program Studi menggunakan model ADDIE. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 110–119. <https://journal.actual-insight.com/index.php/lucerna/article/view/2610>
- [10] Ananda, I. M. A. G. D., & Adnyana, I. M. A. (2024). Strategi rebranding melalui pembuatan video profil di Desa Wisata Bongkasa Pertiwi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 7(5), 2082–2092. <https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/5245>