

# PERANCANGAN VIDEO PROFIL UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS VISUAL WATERFALL KANTO LAMPO

Luh Hari Puspa Puspita<sup>1</sup>, Ida Ayu Dwita Krisna Ari<sup>2</sup>,  
I Kadek Jayendra Dwi Putra<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,  
Jl.Nusa Indah,Sumerta,Denpasar Timur,Kota Denpasar,80235,Indonesia

*E-mail: hripuspa@gmail.com, jayendra@isi.dps.ic.id*

## ABSTRAK

Waterfall Kanto Lampo merupakan salah satu destinasi wisata alam yang terletak di Desa Beng, Gianyar, Bali. Dikelola oleh CV Waterfall Kanto Lampo, air terjun Kanto Lampo menawarkan pengalaman alam yang memesona bagi para pengunjung karena keunikan air terjun yang berundak-undak. Selain itu waterfall Kanto Lampo juga terkenal karena keindahan alamnya yang masih alami dan akses menuju air terjun yang relatif mudah. Namun, tanpa strategi branding dan penerapan identitas visual yang kuat serta konsisten, daya tarik alamiah yang dimiliki Waterfall Kanto Lampo tidak sepenuhnya dapat ditransformasikan menjadi peningkatan kunjungan wisatawan. Resmi berbentuk badan usaha sejak tahun 2022 CV Waterfall Kanto Lampo berupaya melakukan perkembangan di segala aspek. Usia yang terbilang muda dan banyaknya hal yang perlu dikembangkan membuat beberapa di antaranya kurang terlaksana secara maksimal. Dalam kegiatan ini akan dirancang video profil yang nantinya dapat memberikan informasi serta dapat menjadi wujud pengenalan kepada khalayak. Dengan menggunakan metode penciptaan yaitu eksplorasi, implementasi dan pembentukan karya, serta metode pengumpulan data yaitu observasi, studi pustaka, wawancara dan dokumentasi. Maka akan dirancang video profil yang informatif dan mencerminkan visi dari Waterfall Kanto Lampo sehingga diharapkan dapat membantu memperkuat identitas visual Waterfall Kanto Lampo serta membantu memperkenalkan kepada wisatawan lokal dan internasional yang nantinya berpengaruh terhadap keberlanjutan destinasi wisata Waterfall Kanto Lampo kedepannya.

Kata kunci : Video profil, Waterfall Kanto Lampo, Identitas visual

## ABSTRACT

*Waterfall Kanto Lampo is one of the natural tourist destinations located in Beng Village, Gianyar, Bali. Managed by CV Waterfall Kanto Lampo, Kanto Lampo waterfall offers a mesmerizing natural experience for visitors because of the uniqueness of the stepped waterfall. In addition, Kanto Lampo waterfall is also famous for its natural beauty and relatively easy access to the waterfall. However, without a branding strategy and the implementation of a strong and consistent visual identity, the natural appeal of Waterfall Kanto Lampo cannot be fully transformed into an increase in tourist visits. Officially a business entity since 2022 CV Waterfall Kanto Lampo seeks to make developments in all aspects. The young age and the many things that need to be developed make some of them less optimally implemented. In this activity, a profile video will be designed that will provide information and can be a form of introduction to the audience. By using the creation method, namely exploration, implementation and formation of works, as well as data collection methods, namely observation, literature study, interviews and documentation. So a profile video will be designed that is informative and reflects the vision of Waterfall Kanto Lampo so that it is expected to help strengthen the visual identity of Waterfall Kanto Lampo and help introduce it to local and international tourists which will affect the sustainability of Waterfall Kanto Lampo tourist destinations in the future.*

*Keywords: Profile video, Waterfall Kanto Lampo, Visual identity*

## PENDAHULUAN

Bali sangat terkenal dengan keindahan alam serta tradisinya yang kental. Hal tersebut tentunya menjadi daya tarik bagi para wisatawan baik internasional maupun nasional. Oleh karena itu sebagian besar perekonomian Bali bergantung pada sektor pariwisata. Pada masa ini persaingan di sektor pariwisata makin meningkat di daerah Bali dikarenakan banyaknya wisata alam yang ada di Bali serta tempatnya yang kadang tidak jauh dari wisata alam lain di sekitarnya. Salah satu wisata alam yang banyak dikunjungi oleh wisatawan yaitu air terjun.

Di Daerah Gianyar terdapat beberapa wisata air terjun yang populer. Waterfall Kanto Lampo merupakan salah satu destinasi wisata alam yang terletak di desa Beng, Gianyar, Bali. Dikelola oleh CV Waterfall Kanto Lampo, air terjun Kanto Lampo menawarkan pengalaman alam yang memesona bagi para pengunjung. Keunikan dari Waterfall Kanto Lampo terletak pada aliran airnya yang berundak-undak seperti tangga. Selain itu waterfall Kanto Lampo juga terkenal karena keindahan alamnya yang masih alami dan akses menuju air terjun yang relatif mudah. Namun, tanpa strategi branding dan penerapan identitas visual yang kuat serta konsisten, daya tarik alamiah yang dimiliki Waterfall Kanto Lampo mungkin tidak sepenuhnya dapat ditransformasikan menjadi peningkatan kunjungan wisatawan.

Resmi berbentuk badan usaha sejak tahun 2022 CV Waterfall Kanto Lampo berupaya melakukan perkembangan di segala aspek. Usia yang terbilang muda dan banyaknya hal yang perlu di kembangkan membuat beberapa di antaranya kurang terlaksana secara maksimal. Salah satu aspek yang bisa lebih dimaksimalkan yaitu pada desain media sosial yang masih belum konsisten dan belum menunjukkan ciri khas atau identitas Waterfall Kanto Lampo. Kurangnya konten informatif yang memperkenalkan tentang Waterfall Kanto Lampo secara efektif kepada khalayak.

Media sosial dapat dipahami sebagai suatu platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunanya. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan di media sosial, misalnya yaitu melakukan komunikasi atau interaksi hingga memberikan informasi atau konten berupa tulisan, foto dan video. Berbagai informasi

dalam konten yang dibagikan tersebut dapat terbuka untuk semua pengguna selama 24 jam penuh. Hal tersebut membuat media sosial dapat di jadikan sebagai media untuk melakukan promosi serta memperkenalkan suatu objek wisata. “Media sosial memberikan peluang besar untuk mempromosikan destinasi pariwisata di tingkat desa atau lokal, di mana potensi dan keunikan setiap destinasi dapat dengan mudah disampaikan kepada khalayak global” (Yanti et al.,2024,hal.2). Selain itu (Jang and Park, 2019) juga mengatakan bahwa konten media sosial memainkan peran penting dalam membentuk suatu destination image, yang berpengaruh pada minat berkunjung. Serta pada penelitian (Naeem, 2019) menemukan bahwa konten media sosial secara positif dan signifikan mempengaruhi minat berkunjung wisatawan. Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial memegang peran yang sangat penting untuk menentukan keputusan kunjungan wisatawan.

Pada kegiatan studi/proyek independen ini, mengangkat proyek laporan akhir yang berjudul “Perancangan Video Profil Untuk Memperkuat Identitas Visual Waterfall Kanto Lampo”. Dalam kegiatan ini akan dilakukan perancang video profil mencerminkan identitas visual waterfall Kanto Lampo yang nantinya dapat memberikan informasi serta dapat menjadi wujud pengenalan kepada khalayak. Dengan adanya studi/proyek independen ini diharapkan dapat membantu Waterfall Kanto Lampo memperkuat identitas visual dalam bentuk video profil yang informatif. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan lokal dan internasional serta membantu menjaga keberlanjutan destinasi wisata Waterfall kanto Lampo kedepannya.

## METODE

### 1. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan proses atau tahapan-tahapan sistematis yang dilakukan untuk mewujudkan sebuah karya. Pada kegiatan studi/proyek independen ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan mulai dari tahapan pencarian ide dan konsep, pengumpulan data hingga pembentukan karya. Menurut dari metode yang dikembangkan oleh Hawkins (Soedarsono,2001,hal.207) terdapat beberapa tahapan dalam metode penciptaan yaitu:

### a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahapan awal dalam penciptaan suatu karya. Tahap ini dilakukan pencarian referensi sesuai dengan konsep yang akan diangkat dalam sebuah karya. Pada kegiatan studi/proyek independen ini eksplorasi dilakukan dengan mencari serta melihat referensi video-video yang terkait dengan konsep proyek perancangan video profil untuk Waterfall Kanto Lampo. Pencarian referensi dilakukan melalui internet dan melihat video-video yang telah dimiliki oleh Waterfall Kanto Lampo sebelumnya maupun milik perusahaan lain.

### b. Improvisasi

Tahapan ini merupakan tahap eksperimen medium yang akan digunakan, eksplorasi visual dalam bentuk sketsa dan penyusunan serta penggabungan elemen visual pembentuk nilai estetika karya. Pada kegiatan studi/proyek independen ini dilakukan dengan menentukan medium atau alat apa saja yang diperlukan dalam perancangan proyek ini. Menentukan media yang akan digunakan seperti video profil yang nantinya akan diunggah ke chanel Youtube Waterfall Kanto Lampo. Selain itu pada tahap ini juga di perancangan konten plan serta storyboard untuk melakukan pengambilan aset video profil serta skrip narasi.

### c. Pembentukan

Tahapan yang terakhir yaitu tahapan pembentukan atau tahap perwujudan dari percobaan serta rancangan yang telah dilakukan pada tahap improvisasi menjadi sebuah karya. Pada kegiatan studi/ proyek independen dilakukan eksekusi karya yang akan diwujudkan. Mulai dilakukannya pengambilan aset foto serta video, perancangan desain untuk media sosial serta pengeditan video profil.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan metode penciptaan yang telah dijabarkan tersebut, Teknik pengumpulan data yang digunakan pada studi/proyek independen yaitu sebagai berikut :

### a. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data sistematis terhadap objek penelitian yang terjadi secara langsung maupun tak langsung (Hardani et al., 2020). Observasi yang dilakukan yaitu observasi mengenai aset apa saja yang telah dimiliki oleh waterfall Kanto Lampo. melalui aset tersebut nantinya akan ditentukan bagaimana desain media sosial yang akan dirancang pada kegiatan studi/proyek independen ini. Aset yang dianalisis berupa logo, media sosial sebelumnya, serta desain-desain lain yang telah dimiliki oleh waterfall Kanto Lampo untuk menyesuaikan karakteristik desain yang dimiliki dan juga referensi desain lain untuk tetap mengembangkan hasil dari studi/proyek independen ini.

### b. Studi Pustaka

Kajian pustaka berfungsi sebagai dukungan, dan bukti ilmiah yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Kajian kepustakaan akan selalu berkaitan dengan kajian teoritis (Hardani et al., 2020). Studi kepustakaan ini dilakukan untuk memperoleh teori, pendapat ahli, serta membantu dalam penulisan laporan. Hasil studi pustaka nantinya akan digunakan untuk menyusun laporan akhir serta perancangan desain dan video profil. Dalam hal ini akan di gunakan e-book serta jurnal online yang sesuai dengan pembahasan pada studi/proyek independen.

### c. Metode Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung, sebuah wawancara terdiri dari pewawancara dan yang diwawancarai/narasumber (Hardani et al., 2020). Pada kegiatan studi/proyek independen ini dilakukan wawancara dengan General Manager CV Waterfall Kanto Lampo untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat mengenai waterfall Kanto Lampo sehingga konten serta video profil dapat di sesuaikan. Hasil dari wawancara akan di jadikan pedoman dalam perancangan desain serta video profil Waterfall Kanto Lampo.

#### d. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan data maupun informasi, baik dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar dalam bentuk laporan dan juga keterangan yang dapat membantu proses penelitian (Sugiyono,2018). Pada studi/proyek independen ini menggunakan dokumentasi terkait dengan struktur organisasi CV Waterfall Kanto Lampo dan arsip-arsip lainnya yang berhubungan dengan penelitian.



Gambar 2 Kamera

Sumber : <https://www.pngwing.com/id/free-png-xjcb>

### 3. Medium

Dalam konteks seni medium adalah alat yang digunakan seniman untuk menghasilkan karya. Jika dihubungkan dengan Desain Komunikasi Visual, medium dapat diartikan alat yang digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan sebuah karya desain atau produk akhir. Medium yang digunakan yaitu :

#### a. Laptop/computer

Pada kegiatan ini sebagian besar dilakukan dengan menggunakan laptop/computer. Seperti contohnya digunakan untuk membuat rancangan storyboard, membuat skrip, mengumpulkan aset-aset video , serta mengedit video profil juga dilakukan di laptop/computer.



Gambar 1 Laptop/computer

Sumber :

<https://www.pngwing.com/en/search?q=acer+Aspire>

#### b. Kamera

Kamera adalah perangkat yang berfungsi untuk menangkap cahaya dan mengubahnya menjadi gambar atau video. Pada kegiatan ini kamera digunakan untuk mengambil aset video yang diperlukan untuk membuat video profil.

#### c. Aplikasi CapCut

Capcut merupakan aplikasi editing video gratis yang memiliki banyak fitur untuk menghasilkan berbagai konten. keunggulan dari aplikasi ini yaitu kemudahan aksesnya, aplikasi ini tersedia di handphone dan Komputer. Dalam kegiatan ini aplikasi Capcut digunakan untuk mengedit video profil yang akan di upload pada media sosial Waterfall Kanto Lampo.



Gambar 3 Aplikasi Capcut

Sumber : <https://www.logosource.app/logos/capcut-logo-png>

### 4. Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Jika di kaitkan dengan Desain Komunikasi Visual maka yang dimaksud media adalah sarana yang dapat mengantarkan pesan visual yang diberikan oleh perancang kepada penerima.

Media yang digunakan dalam bentuk media digital yaitu video profil. Video profil merupakan media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara singkat dan jelas tentang suatu instansi, perusahaan, atau daerah. Video profil juga dikenal dengan istilah video company profile. Video profil dapat digunakan

untuk memperkenalkan suatu perusahaan, mencerminkan nilai-nilai merek, menampilkan produk dan layanan, serta memperkuat identitas visual suatu perusahaan. Video profil biasanya berdurasi sekitar 2-3 menit atau 3-4 menit.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Waterfall Kanto Lampo terkenal dengan keasrian alam sekitar yang terjaga. Keasrian alam sekitar mengacu pada kondisi lingkungan yang masih alami, bersih, dan indah di sekitar air terjun. Kebersihan lingkungan dapat dilihat dari airnya yang jernih, udara di sekitar yang segar. Keanekaragaman hayati dapat dilihat dari banyaknya tumbuhan dan hewan yang hidup secara alami di sekitar Waterfall Kanto Lampo. Selain itu pemandangan yang indah dapat dilihat dari pepohonan yang rindang, bebatuan alami dan suara gemericik air yang menenangkan.

### 1. Konsep

Pada kegiatan studi/proyek independen ini akan mengangkat konsep “naturalis”. Konsep ini searah dengan karakteristik Waterfall Kanto Lampo yang dikenal dengan keindahan alamnya yang masih asri. Natural dalam konsep ini memiliki arti ingin menyampaikan keindahan alam air terjun secara langsung dan apa adanya, tanpa terlalu banyak sentuhan digital yang berlebihan. Pada video profil Waterfall Kanto Lampo terfokus pada keindahan alam, tradisi, pelayanan serta fasilitas yang dihadirkan oleh Waterfall Kanto Lampo. video yang berdurasi 2-3 menit ini menampilkan eksplorasi keindahan air terjun dari berbagai sudut, potongan video upacara adat atau ritual keagamaan yang masi di lestarikan, keadaan lingkungan sekitar, pelayanan serta fasilitas yang disediakan oleh Waterfall Kanto Lampo. Menggunakan musik instrumental yang menenangkan sehingga menambah kesan alami dan natural pada video sehingga sesuai dengan konsep yaitu naturalis. Digunakan alat yang memadai dalam pengambilan aset video sehingga dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik. Selain itu dilakukan juga editing pada warna dengan menonjolkan tone hijau untuk lebih menunjukkan kesan natural yang menenangkan

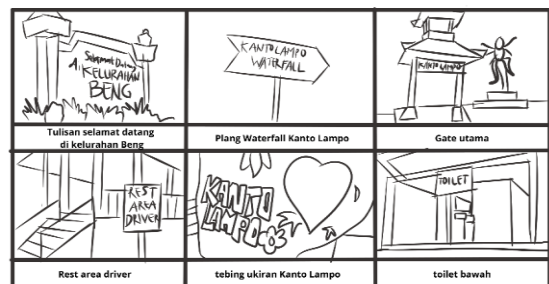
sesuai dengan konsep naturalis pada karya secara keseluruhan.

### 2. Tahapan Penciptaan

Proses perancangan video profil dikerjakan dengan tiga tahap yang terdiri dari menentukan ide, pengambilan bahan, dan pembentukan karya. Untuk penjelasan lebih lanjut maka akan di jabarkan secara rinci mengenai tahapan tersebut.

#### a. menentukan ide

Tahap awal yaitu menentukan ide dengan melakukan pengenalan terhadap target yang akan dituju, mengingatkan bahwa tujuan dari pembuatan video profil ini, melakukan analisis competitor, menggali nilai keunikan yang dimiliki oleh Waterfall Kanto Lampo, lalu meulai memvisualisasikan cerita dengan membuat storyboard, dan skrip. Storyboard berisi gambaran serta angel shoot video yang nantinya di jadikan patokan dalam pengambilan video. Sedangkan skrip di buat untuk menjadi acuan dalam penjelasan video profil yang disesuaikan dengan tampilan video sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik.



Gambar 4 Story Board Video Profil  
Sumber : Dokumentasi pribadi

#### Company profile video narration

in the heart of beng village, gianyar bali lies a mesmerizing natural wonder. Kanto Lampo Waterfall, with its unique charm, invites us to experience the freshness of pristine nature.

The upper cascade drops from a great height, splashing the natural rocks, creating a beautiful scenery. The sound of gurgling water and chirping birds become the music of nature that soothes the soul.

Not only its natural beauty, Kanto Lampo Waterfall is also known as a sacred place. Beji Kanto Lampo. This sacred spring has been used since ancient times for religious ceremonies. The existence of Beji Kanto Lampo adds spiritual value to this place.

We, the Kanto Lampo Waterfall team, are committed to maintaining this natural beauty and providing the best service for every visitor. With complete and well-maintained facilities, as well as friendly and professional staff, we are ready to welcome you wholeheartedly.

Enjoy the comfort of our facilities, ranging from a large parking area, clean toilets, to food stalls that provide a variety of

Gambar 5 Skrip Video Profil  
Sumber : Dokumentasi pribadi

## b. Pengambilan Aset Video

Setelah dilakukannya pembuatan gambaran awal dari ide yaitu storyboard dan skrip. Tahap selanjutnya di lanjutkan dengan pengambilan aset video profil. Demi memaksimalkan waktu yang diberikan maka penting untuk mengikuti storyboard yang dibuat agar lebih efisien di dalam pengambilan video serta semua aset yang diperlukan di dapatkan



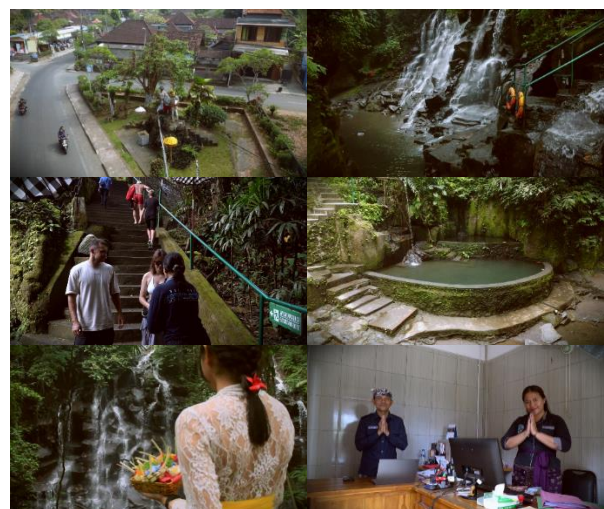
Gambar 6 Pengambilan Aset Video Profil  
Sumber : Dokumentasi pribadi

secara maksimal. Pengambilan aset dilakukan secara langsung di lokasi Waterfall Kanto Lampo. Aset video yang diambil terfokus kepada keindahan waterfall, lingkungan sekitar yang asri, pelayanan pegawai, fasilitas, serta sudut-sudut unik lainnya yang terdapat di area Waterfall Kanto Lampo. oleh karena itu Pada pengambilan konten

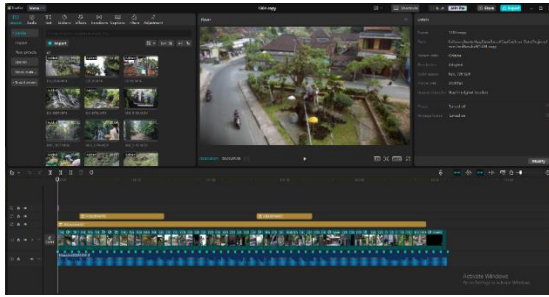
video mengandalkan cahaya alami dari matahari maka dari itu dipilih waktu untuk melakukan pengambilan aset pada pagi dan siang. Adapun alat yang digunakan dalam pengambilan aset ini yaitu kamera dan tripod.

## c. Pembentukan Karya

Tahap selanjutnya adalah pembentukan karya dimana aset-aset yang telah di dapat akan di olah menjadi video profil. Pada tahap ini akan dilakukan pemotongan, penggabungan, pengaturan warna, penambahan backsound serta voice over. Sehingga terbentuk video profil yang sesuai dengan konsep. Pada kegiatan ini digunakan aplikasi yaitu capcut dengan ukuran 1920px x 1080px. Dibuatnya posisi yang landscape karena nantinya video profil akan di upload pada Youtube sehingga ukuran tersebut sangat cocok untuk di terapkan. Selain itu dengan posisi yang landscape juga dapat menangkap gambar dengan lebih luas ketimbang posisi portrait. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembentukan karya kali ini adalah Capcut. Pada aplikasi ini dilakukan pengeditan video dengan mudah dan efisien. setelah dilakukannya pengeditan dan dirasa sudah cukup maka akan di lakukan pengekspor agar video dapat tersimpan lalu di unggah setelah adanya persetujuan dari General Manager Kanto Lampo Waterfall



Gambar 7 Deskripsi Video Profil  
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 8 Proses Pembentukan Video Profil  
Sumber : Dokumentasi pribadi

### 3. Deskripsi Karya

Video profil di buat dengan rasio 16:9 atau 1920px X 1080px atau landscape. Dipilihnya posisi landscape atau horizontal untuk video profil karena dapat dinikmati dengan lebih luas lewat layar yang besar dibandingkan dengan posisi portrait. Sehingga pada saat adanya event di Waterfall Kanto Lampo video tersebut dapat di tampilkan pada layar monitor. Perpaduan warna pada video profil di edit menyesuaikan dengan konsep yang menampilkan kesan yang natural dan asri. Bacsound yang instrumental yang memberikesan menenangkan dan menyatu dengan alam. Durasi video profil 2 menit 37 detik. Dengan menampilkan video yang berisi pemandangan air terjun dan alam sekitar yang asri dan alami, menampilkan pura beji serta mata air suci, pegawai serta fasilitas yang dimiliki Waterfall Kanto Lampo.

### 4. Estetika Karya

Prinsip-prinsip estetika dalam karya terdiri dari empat hal, yaitu prinsip kesatuan, keselarasan, keseimbangan, dan kontras (Hadi, 2021). Estetika desain dapat diartikan sebagai penampakan visual sesuai dengan prinsip desain.

Estetika dari video profil Waterfall Kanto Lampo dapat dilihat dari kesatuan semua elemen di dalam video yang saling terkait satu sama lain seperti semua shot, musik serta narasi mendukung konsep yaitu naturalis. Keselarasan warna, musik dan video menciptakan suasana yang nyaman dan harmonis dalam penyampaian pesan. Keseimbangan dalam durasi antar video serta volume music dan narasi yang seimbang sehingga tidak ada video yang terlalu lama ataupun suara

yang terlalu keras atau terlalu pelan di dalam video. Pencahayaan yang memiliki kontras alami serta penggunaan drone untuk menciptakan kesan dramatis dalam video.

## KESIMPULAN

Konsep yang tepat untuk di terapkan pada video profil waterfall Kanto lampo adalah “naturalis”. Konsep ini searah dengan karakteristik Waterfall Kanto Lampo yang dikenal dengan keindahan alamnya yang masih asri. Natural dalam konsep ini memiliki arti ingin menyampaikan keindahan alam air terjun secara langsung dan apa adanya, tanpa terlalu banyak sentuhan digital yang berlebihan. Secara keseluruhan konsep “Naturalis” berupaya untuk memperkuat identitas visual yang dimiliki oleh Waterfall Kanto Lampo dengan berusaha menampilkan ke asrian alam sekitar. Keasrian alam sekitar mengacu pada kondisi lingkungan yang masih alami, bersih, dan indah di sekitar air terjun. Metode penciptaan yang digunakan dalam merancang karya yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Proses perancangan video profil Waterfall Kanto Lampo dimulai dengan menentukan ide, pengumpulan bahan, lalu dilanjutkan dengan pembentukan karya. Pada tahap menentukan ide di rancang juga storyboard dan skrip. Pada tahap pengumpulan data dan pengambilan aset dilakukan secara langsung di lokasi Waterfall Kanto Lampo. Kemudian pada proses pembentukan karya akan dilakukan proses mendesain dan pengeditan. Kemudia hasil jadi dari video profil akan di unggah pada Youtube Waterfall Kanto Lampo.

## Daftar Rujukan

- Hadi. (2021). *Apa Itu Unsur Estetika di Kerajinan & Apa Saja Prinsip-prinsipnya?*. [https://tirto.id/apa-itu-unsur-estetika-di-kerajinan-apa-saja-prinsip-prinsipnya-gkpt#google\\_vignette](https://tirto.id/apa-itu-unsur-estetika-di-kerajinan-apa-saja-prinsip-prinsipnya-gkpt#google_vignette).
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- H. Jang and M. Park. (2019) "Social media, media and urban transformation in the context of overtourism," *International Journal of Tourism*

Cities, pp. 233-260,.

M. Naeem. (2019). "*Role of social networking platforms as tool for enhancing the service quality and purchase intention of customers in Islamic country,*" *Journal of Islamic Marketing*, pp. 811-826, 2019.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Soedarsono, RM. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).

Yanti, Dewi. dkk. (2022). "*Peran Media Sosial Dalam Mempromosikan Pariwisata Di Desa Perkebunan Bukit Lawang*". *Jurnal Pariwisata*, Vol. 11 No. 1 April 2024.