

Perancangan Media Video Profil sebagai Representasi Taman Botani Sukorambi

Rizdan Zufar Adyatma ^{1*}, Pungky Febi Arifianto ², dan Aris Sutejo ³

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

^{2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Email : rizdanzfr@gmail.com¹, pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id², aris.dkv@upnjatim.ac.id³

* Penulis Korespondensi: Rizdan Zufar Adyatma

Abstract: Technological developments have driven changes in the way tourism information is delivered, particularly through the use of more interactive and communicative audiovisual media. Taman Botani Sukorambi, as a nature-based educational tourism destination, has potential that is not yet fully supported by representational media capable of optimally presenting the identity and potential of the tourism destination. This issue serves as the background for this design project, which aims to develop an audiovisual medium in the form of a profile video as a representation of Taman Botani Sukorambi as a tourism destination. This study employs a mixed-methods approach, with data collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires as supporting data. The design process was carried out through the stages of pre-production, production, and post-production, with an emphasis on storytelling development and the application of cinematographic techniques. The results indicate that the designed profile video is capable of presenting information while simultaneously representing the destination's identity characteristics in a more structured manner through the integration of narrative and visual elements. The application of storytelling and cinematographic elements contributes to establishing a communicative narrative that represents Taman Botani Sukorambi in accordance with its distinctive identity characteristics. Therefore, the development of a profile video not only serves as an information medium but also as a visual communication medium that can serve as an alternative approach to representing a tourism destination.

Keywords: Video Profile; Botanical Garden; Educational Tourism; Jember; Cinematography

Abstrak: Perkembangan teknologi mendorong perubahan dalam penyampaian informasi pariwisata, khususnya melalui pemanfaatan media audio visual yang lebih interaktif dan komunikatif. Taman Botani Sukorambi sebagai destinasi wisata edukatif berbasis alam memiliki potensi yang belum sepenuhnya didukung oleh media representasi yang mampu menampilkan identitas dan potensi destinasi wisata secara optimal. Permasalahan tersebut yang menjadi latar belakang tujuan perancangan ini, yaitu melakukan perancangan media audio visual berbasis video profil sebagai representasi destinasi wisata Taman Botani Sukorambi. Penelitian ini menggunakan metode mixed methods dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta kuesioner sebagai data pendukung. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan penekanan pada penyusunan storytelling dan penerapan teknik sinematografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video profil yang dirancang mampu menyajikan informasi sekaligus merepresentasikan karakter identitas destinasi secara lebih terstruktur melalui integrasi narasi dan visual. Penerapan elemen storytelling dan sinematografi berperan dalam membangun alur yang komunikatif untuk merepresentasikan Taman Botani Sukorambi sesuai dengan karakter identitas yang dimiliki. Dengan demikian, pengembangan video profil tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang dapat menjadi alternatif upaya dalam merepresentasikan destinasi wisata.

Kata kunci: Video profil; Taman Botani; Wisata Edukasi; Jember; Sinematografi

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 yang terjadi di Indonesia saat ini memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai sektor. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang mengalami perubahan di tengah perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Perkembangan teknologi yang terjadi diikuti juga dengan mulai bermuncunya berbagai macam jenis media [1]. Penyampaian informasi mengenai destinasi wisata kini sudah tidak lagi berfokus pada penggunaan media konvensional seperti brosur, booklet, dan poster cetak. Pada masa ini, masyarakat lebih menginginkan untuk mendapatkan informasi yang mudah diakses serta praktis [2]. Saat ini pihak pengelola destinasi wisata sudah mulai beralih menggunakan media digital yang lebih interaktif dan komunikatif untuk menyampaikan informasi maupun potensi dari destinasi wisata tersebut. Penggunaan media digital dalam proses penyampaian pesan, memiliki efektivitas yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan penggunaan media konvensional [3]. Salah satu contoh penggunaan media digital dalam menyampaikan informasi terkait destinasi wisata yaitu dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk video.

Kemampuan suatu destinasi wisata dalam membangun hubungan emosional dengan audiens akan membantu bagaimana suatu destinasi wisata tersebut membangun dan memperkuat identitasnya. Identitas destinasi wisata tidak hanya terbentuk melalui potensi-potensi fisik yang dimiliki, namun juga dari bagaimana karakter, dan keunikan tersebut dikomunikasikan kepada masyarakat luas. Disaat masyarakat sudah memahami secara mendalam nilai, serta karakter yang menjadi identitas dari suatu destinasi wisata, mereka akan dengan mudah untuk memberikan perhatiannya terhadap destinasi wisata tersebut [4]. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat menjadi faktor yang cukup penting untuk menyampaikan identitas secara konsisten dan terarah. Dalam hal ini, media audio visual memiliki peran yang cukup penting karena mampu merepresentasikan identitas dari destinasi wisata melalui kombinasi audio, visual, dan narasi yang saling mendukung satu sama lain.

Penggunaan media audio visual berbasis video dalam penyampaian informasi dinilai mampu menyampaikan informasi secara informatif. Hal tersebut dikarenakan media video dapat menggabungkan unsur visual, audio dan narasi sehingga dapat merepresentasikan objek dalam video secara lebih nyata. Media video termasuk salah satu media yang cukup efisien dikarenakan mampu menyampaikan informasi secara penuh tanpa membutuhkan waktu yang Panjang. [5] Penggunaan elemen visual dan audio yang didukung dengan storytelling juga dapat membangun hubungan emosional dengan audiens. Selain itu, pemanfaatan media audio visual termasuk video juga memiliki peran yang cukup signifikan untuk mempengaruhi minat dan ketertarikan dari audiens dikarenakan mampu menghadirkan format penyampaian informasi yang menarik baik dari visual maupun audionya [6]. Dengan begitu, media audio visual tidak hanya bisa berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, namun dapat juga berfungsi untuk memperkuat identitas destinasi wisata.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa destinasi wisata yang belum memanfaatkan penggunaan media video untuk merepresentasikan karakter dan identitas nya. Beberapa destinasi wisata memiliki potensi yang cukup besar, namun belum didukung dengan penggunaan media yang tepat untuk menampilkan potensi tersebut. Keterbatasan dalam penyampaian informasi itulah yang dapat menyebabkan karakter dan nilai yang dimiliki destinasi wisata belum tersampaikan secara penuh kepada masyarakat luas. Hal tersebut dapat mengakibatkan identitas dari destinasi wisata tersebut menjadi kurang kuat dan tidak memiliki keunikan dari destinasi wisata lainnya.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada destinasi wisata yang berlokasi di Kabupaten Jember, yaitu Taman Botani Sukorambi. Taman Botani Sukorambi merupakan salah satu destinasi wisata edukasi berbasis alam yang memiliki berbagai macam potensi, seperti keberagaman flora dan fauna, fasilitas interaksi dan edukatif, serta lingkungan dan area terbuka hijau yang dapat mendukung kegiatan pengunjung. Dari potensi tersebut, menunjukkan bahwa Taman Botani Sukorambi tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai wisata edukatif yang memiliki nilai pembelajaran bagi pengunjung. Namun, potensi-potensi yang dimiliki Taman Botani Sukorambi tersebut belum sepenuhnya didukung dengan penggunaan media yang mampu merepresentasikan identitasnya secara kuat dan penuh kepada masyarakat luas.

Berdasarkan kondisi yang dialami oleh Taman Botani Sukorambi, diperlukan media yang tidak hanya mampu menyampaikan informasi, namun juga dapat menampilkan karakter dan keunikan dari Taman Botani Sukorambi secara penuh dan terstruktur. Melalui wawancara

yang dilakukan kepada Kepala pengurus Taman Botani Sukorambi, saat ini Taman Botani Sukorambi hanya menggunakan media audio visual sebatas sebagai video recap kegiatan pengunjung saja. Dalam hal ini, media audio visual berbasis video profil dapat menjadi salah satu alternatif yang cukup relevan. Video profil memiliki kemampuan untuk menggabungkan unsur visual, audio narasi, dan storytelling yang dapat saling mendukung sehingga penyampaian pesan menjadi lebih efektif sekaligus merepresentasikan identitas destinasi secara jelas. Beberapa daerah di Indonesia juga telah menggunakan video profil sebagai sarana untuk memperkenalkan kekayaan alam dan budaya dari daerah tersebut [7].

Dengan demikian, diperlukan pengembangan media audio visual berbasis video profil sebagai upaya memperkuat identitas dari Taman Botani Sukorambi. Selain itu, Penggunaan video profil yang tepat dapat membangun kepercayaan dan persepsi audiens [8]. Melalui penggunaan video profil, nilai, serta keunikan Taman Botani Sukorambi dapat disampaikan secara optimal dan terarah. Video profil dengan pendekatan storytelling dan representasi visual yang konsisten diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh terkait identitas Taman Botani Sukorambi pada konteks wisata edukatif berbasis alam. Pengembangan media ini tidak hanya berfokus pada pembuatan video profil secara umum, tetapi lebih diarahkan dalam visual storytelling yang dikemas dengan audio narasi yang secara spesifik merepresentasikan identitas dari Taman Botani Sukorambi. Pendekatan visual storytelling yang didukung dengan audio narasi, menjadi pembeda dikarenakan tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga membangun nilai keunikan dan karakter Taman Botani Sukorambi secara terarah. Media yang dihasilkan diharapkan mampu menghadirkan representasi identitas yang lebih relevan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media audio visual berbasis video profil sebagai upaya untuk merepresentasikan Taman Botani Sukorambi.

2. Tinjauan Literatur

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki peran yang cukup signifikan dalam proses penyampaian informasi. Media audio visual mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan karena menyajikan informasi yang lebih interaktif. Selain itu, dalam lingkup pariwisata, karakteristik atau identitas dari suatu destinasi wisata cukup bergantung pada representasi visual dan pengalaman. Hal tersebut menunjukkan bahwa media audio visual memiliki potensi yang cukup besar dalam menyampaikan informasi terkait nilai, serta karakter yang menjadi identitas dari destinasi wisata. Selain itu, penggunaan media audio visual khususnya video menjadikan salah satu media utama yang memiliki peran penting untuk menyampaikan daya tarik dari suatu destinasi wisata secara efektif [9]. Penelitian lain juga menyebutkan pentingnya penggunaan storytelling dalam media audio visual, khususnya dalam hal promosi destinasi wisata. Teknik visual storytelling terbukti mampu membangun emosional audiens sehingga mampu secara efektif mempengaruhi dan menarik perhatian audiens [10]. Selain itu penggunaan storytelling pada media audio visual juga dapat berpengaruh terhadap minat kunjungan wisatawan.

Meskipun demikian, Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek promosi dan pemasaran. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan adanya potensi untuk melakukan perancangan yang tidak hanya berfokus pada promosi dan pemasaran, namun juga pada bagaimana penggunaan media audio visual berbasis video profil mampu merepresentasikan suatu destinasi wisata sehingga dapat memperkuat identitas destinasi wisata tersebut. Oleh karena itu perancangan ini berfokus dalam pengembangan media audio visual berbasis video profil dengan menggunakan pendekatan visual storytelling sebagai media untuk menampilkan dan menyampaikan nilai, serta karakter yang dapat memperkuat identitas dari destinasi wisata. Dalam konteks ini yaitu Taman Botani Sukorambi sebagai wisata edukatif berbasis alam.

3. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode campuran (mixed methods), yaitu kombinasi dari metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam terkait karakteristik, potensi, serta identitas dari Taman Botani Sukorambi dengan menggunakan teknik observasi, dan wawancara. Metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui preferensi dan persepsi target audiens terhadap Taman Botani

Sukorambi. Penggunaan studi literatur juga digunakan mengetahui dasar-dasar teori yang nantinya akan memperkuat perancangan.

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan Taman Botani Sukorambi untuk mengetahui kondisi lingkungan, suasana, aktivitas pengunjung, serta potensi visual yang dimiliki oleh Taman Botani Sukorambi

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan Bapak Rizky Perdana selaku salah satu pihak pengelola Taman Botani Sukorambi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai identitas, keunikan, potensi, serta daya tarik Taman Botani Sukorambi

c. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui preferensi dan persepsi dari target audiens terhadap Taman Botani Sukorambi. Yang menjadi target audiens dalam perancangan ini yaitu Masyarakat umum domisili Kabupaten Jember dan sekitarnya dengan usia 15-25 tahun. Selain itu, kuesioner juga berfungsi untuk mendukung urgensi permasalahan terkait penggunaan media video dalam upaya memperkuat identitas Taman Botani Sukorambi. Kuesioner disebarakan melalui Google Form.

d. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mencari pemahaman atau referensi terkait dengan pariwisata, hingga teori media audio visual yang dapat mendukung perancangan. Sumber yang digunakan dalam studi literatur yaitu meliputi artikel jurnal, dan buku.

4. Hasil dan Pembahasan

Tahapan dalam perancangan ini mengacu pada alur perancangan video yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi

4.1 . Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap awal dalam proses perancangan video. Tahap ini diawali dengan observasi, penyusunan storyline, hingga penyusunan storyboard.

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di Taman Botani Sukorambi. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh nantinya dapat diangkat sebagai bagian representasi visual dari Taman Botani Sukorambi. Selain itu, observasi digunakan untuk memahami kondisi lapangan, tata letak area kawasan Taman Botani Sukorambi, serta pencahayaan yang nantinya akan dapat mempengaruhi proses pengambilan gambar. Dalam tahap observasi ini ditemukan bahwa Taman Botani Sukorambi memiliki karakteristik utama yaitu keberagaman flora dan fauna yang dipadukan dengan kegiatan rekreasi dan edukasi. Hal tersebut bisa menjadi potensi utama dalam memperkuat identitas dari Taman Botani Sukorambi



Gambar 1. Suasana Taman Botani Sukorambi

b. Storyline

Melalui hasil observasi yang didapat, dilakukan proses pengembangan konsep alur cerita melalui penyusunan storyline. Storyline disusun sebagai kerangka alur cerita yang nantinya akan menggambarkan urutan visual dan narasi dalam video. Penyusunan storyline dilakukan dengan

mempertimbangkan aspek storytelling. Hal tersebut berfungsi agar video profil yang dihasilkan nanti tidak hanya informatif, namun juga dapat membangun hubungan emosional kepada audiens. Nantinya proses produksi video profil akan mengikuti acuan dari storyline yang telah disusun [11].

Tabel 1. Storyline

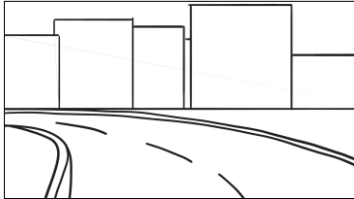
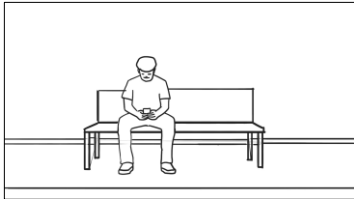
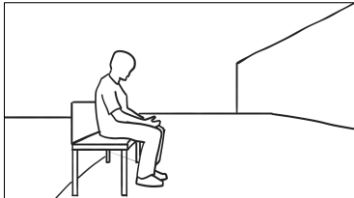
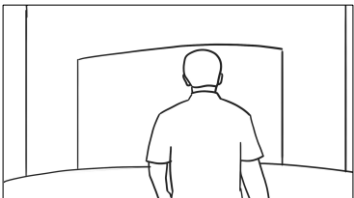
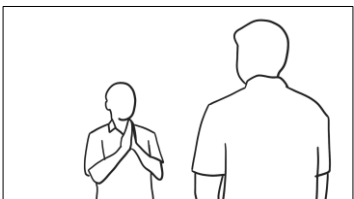
Alur Cerita	Visual	Narasi
Segment 1	Kepadatan kota Notifikasi layar HP Talent sedang melakukan telepom Talent scroll media sosial	Setiap hari kita terhubung.dengan pesan. Dengan notifikasi. Dengan dunia yang bergerak cepat, tanpa henti. Dan di antaranya, kita terus berjalan... tanpa benar-benar berhenti. Namun bagaimana jika sehari tanpa membuka ponsel. Tanpa distraksi. Tanpa suara notifikasi.Bukan untuk menjauh dari dunia. Tapi untuk melihat... apa yang sebenarnya ada di sekitar kita.
Segment 2	Talent menekan lock HP HP dimasukkan kedalam saku Talent berjalan menuju arah kamera	Berawal dari satu Langkah itu saya menemukan arah yang berbeda. Bukan menuju keramaian, melainkan menuju ketenangan yang bermakna. Bukan sekedar ketenangan namun juga tersimpan banyak sumber pembelajaran yang mengajak kita untuk lebih mengenal, menjaga, dan menghargai kehidupan disekitar
Segment 3	Talent berjalan Suasana Taman Botani yang menonjolkan pepohonan, dan ruang hijau Langkah kaki berjalan di jalan rumput-rumput	Selamat datang di Taman Botani Sukorambi, wisata edukasi yang menghadirkan pengalaman, bukan sekedar kunjungan
Segment 4	Suasana area hijau Talent masuk loket diberi sambutan Talent didampingi staff Staff memberikan penjelasan	Di tengah dinamika kehidupan yang terus bergerak, Taman Botani Sukorambi hadir sebagai ruang hijau terpadu yang menggabungkan edukasi, konservasi, dan rekreasi dalam satu kawasan. Bukan sekedar taman untuk dikunjungi. Tetapi ruang untuk belajar.Ruang untuk mengenal. Ruang untuk kembali merasakan. Hamparan hijau yang tertata, serta suasana yang memberi jarak dari kebisingan kota. Di sinilah alam dan manusia bertemu kembali dalam ritme yang lebih tenang
Segment 5	Maps kawasan Taman Botani Sukorambi Kondisi tumbuhan yang ada Talent menuju area tumbuhan dan tanaman	Taman Botani Sukorambi memiliki peran penting dalam pelestarian berbagai jenis tanaman. Setiap spesies yang tumbuh di sini dirawat, dijaga, dan dikenalkan sebagai bagian dari upaya menjaga keberlanjutan lingkungan. Di balik setiap daun yang tertup angin, ada proses panjang perawatan dan pembelajaran. Di balik setiap pohon yang menjulang, ada komitmen untuk menjaga kehidupan tetap tumbuh. Taman ini bukan hanya menghadirkan keindahan visual, tetapi juga menjadi ruang edukasi terbuka tentang pentingnya konservasi dan kepedulian terhadap alam. Karena menjaga alam bukan pilihan. Melainkan tanggung jawab bersama.

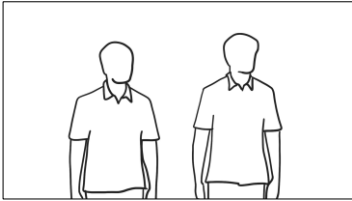
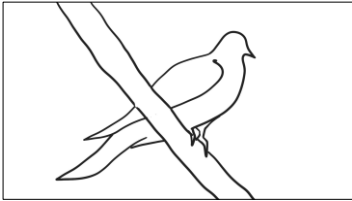
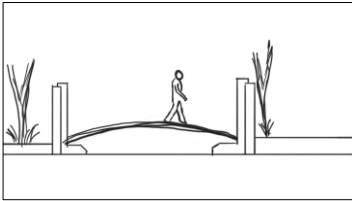
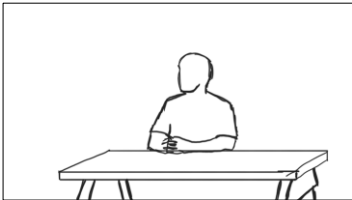
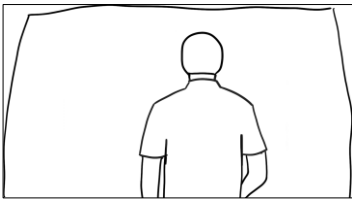
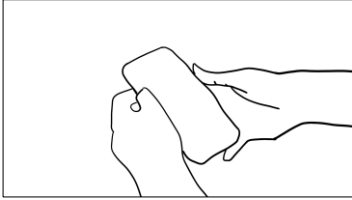
Segment 6	Maps kawasan Taman Botani Sukorambi Kondisi burung di kandang terbuka Berjalan menuju kolam koi	Tidak hanya flora, Taman Botani Sukorambi juga menghadirkan area fauna yang memungkinkan pengunjung berinteraksi dan belajar lebih dekat. Melihat langsung. Mengamati. Memahami. Pengalaman yang mungkin sederhana, namun memiliki makna yang besar. Bagi anak-anak, ini adalah ruang belajar yang hidup. Bagi generasi muda, ini adalah pengingat bahwa kehidupan tidak hanya terjadi di layar. Melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan, taman ini menjadi sarana pembelajaran luar ruang yang memperkenalkan pentingnya keseimbangan ekosistem sejak dini. Karena mengenal adalah langkah awal untuk peduli.
Segment 7	Maps kawasan Taman Botani Sukorambi Detail area Talent berjalan	Lebih dari sekadar kawasan konservasi, Taman Botani Sukorambi adalah ruang bersama. Tempat keluarga berkumpul. Tempat anak-anak bermain. Tempat generasi muda mencari inspirasi. Jalur-jalur yang mengajak berjalan santai. Area rekreasi yang ramah bagi berbagai usia. Panorama yang membuka pandangan lebih luas. Di sinilah waktu terasa berbeda. Tidak terburu-buru. Tidak menekan. Tidak memaksa. Ruang ini memberi kesempatan untuk berhenti sejenak dari kecepatan dunia modern. Memberi ruang untuk percakapan. Memberi ruang untuk tawa. Memberi ruang untuk tumbuh. Karena di tengah dunia yang semakin cepat, kita tetap membutuhkan tempat yang mengajarkan arti keseimbangan. Dan di sinilah Taman Botani Sukorambi mengambil peran itu. Sebagai ruang hijau yang menjaga, mengedukasi, dan menghubungkan.
Segment 8	Talent duduk di bangku Kondisi taman Ekspresi wajah talent	Di tempat ini, kita belajar bahwa keseimbangan itu nyata. Bahwa ruang hijau bukan hanya pelengkap kota, tetapi bagian penting dari kehidupan. Tempat di mana anak-anak belajar mengenal alamnya. Tempat di mana keluarga berbagi waktu. Tempat di mana generasi muda menemukan jeda di antara ambisi dan aktivitasnya. Taman Botani Sukorambi bukan sekadar destinasi. Ia adalah ruang yang menjaga. Ruang yang mengedukasi. Ruang yang menghubungkan manusia dengan lingkungannya.
Segment 9	Talent akhirnya membuka HP Talent berjalan keluar	Karena pada akhirnya, kemajuan tidak harus menjauhkan kita dari lingkungan sekitar. Justru di tengah kemajuan itulah kita semakin membutuhkan ruang untuk kembali. Kembali bernapas. Kembali melihat. Kembali merasakan. Taman Botani Sukorambi. Ruang hijau untuk belajar, bertumbuh, dan kembali terhubung.

c. Storyboard

Setelah penyusunan storyline, tahap selanjutnya yaitu penyusunan storyboard. Penyusunan storyboard dilakukan untuk menggambarkan adegan yang akan digunakan dalam video. Penyusunan storyboard juga berfungsi untuk memberikan panduan yang jelas ketika proses pengambilan gambar. Dengan adanya storyboard, pembuatan video menjadi lebih terstruktur dari adegan yang satu ke adegan yang lain [12]

Tabel 2. Storyboard

Alur Cerita	Visual	Narasi	Shot
1		Suasana kota	Wide
2		Talent sedang telepon	Medium close up
3		Talent sedang sibuk bermain HP	Wide
4		Talent mematikan HP	Wide
5		Talent memasukkan HP	Close up
6		Talent berjalan masuk gerbang	Medium close up
7		Talent memasuki loket disambut oleh staff	Medium close up

8		Talent didampingi staff	Medium close up
9		Kondisi burung di kandang terbuka	Close up
10		Talent berjalan menuju area bermain	Wide
11		Talent menikmati suasana	Medium close up
12		Talent berjalan keluar	Medium close up
13		Talent akhirnya menghidupkan HP kembali	Close up

4.2 . Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya setelah tahap pra-produksi. Pada tahap ini dilakukan proses pengambilan gambar sesuai dengan panduan dari storyline dan storyboard yang telah disusun. Proses pengambilan gambar dilakukan dengan memperhatikan komposisi, pencahayaan, serta sudut pengambilan gambar agar sesuai dengan konsep yang telah disusun. Teknik sinematografi yang digunakan beberapa contohnya yaitu menggunakan wide shot untuk melihatkan suasana lingkungan sekitar, menggunakan medium close up dan close up untuk memperlihatkan ekspresi dari pemeran yang merupakan representasi pengunjung ketika mengunjungi Taman Botani Sukorambi. Proses pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan kamera sony a6000 dengan berbagai lensa sesuai kebutuhan seperti, sigma 30mm f1.4, sony e pz 16-50mm f3.5-5.6, dan 7artisans 25mm f1.7.



Gambar 2. Proses pengambilan gambar

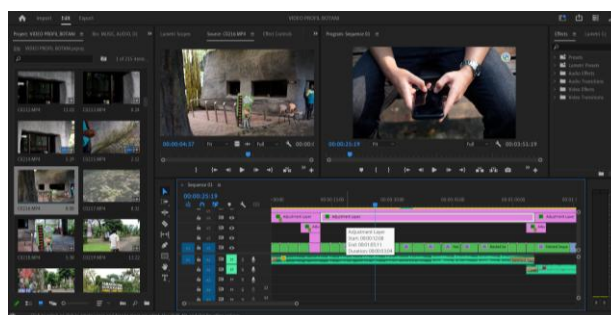
4.3 . Pasca-Produksi

Tahap pasca produksi ini berfokus pada pengolahan hasil footage menjadi sebuah karya video profil secara utuh. Proses ini diawali dengan pemindahan seluruh footage hasil pengambilan gambar dari sd card ke laptop. Proses ini dilakukan agar seluruh footage tersimpan dengan baik dan rapi.



Gambar 3. Proses seleksi footage

Setelah itu lanjut dengan melakukan seleksi footage yang layak digunakan berdasarkan kualitas visual, kesesuaian dengan konsep, dan kebutuhan alur cerita yang telah disusun sebelumnya. Proses dilanjutkan dengan Menyusun klip-klip video sesuai dengan urutan storyline yang telah ditetapkan. Pada proses ini juga dilakukan penambahan background music dan melakukan proses rough cut untuk memberi gambaran alur dasar video. Background music yang digunakan yaitu didapat dari website penyedia background music dengan lisensi no copyright. Setelah alur sudah dirasa cocok dan sesuai dengan storyline, proses selanjutnya yaitu melakukan fine cut pada klip-klip video yang sudah disusun. Proses ini dilakukan agar video nantinya terasa lebih dinamis. Tahap berikutnya yaitu proses menyesuaikan warna tiap klip video. Penyesuaian warna ini dilakukan agar keseluruhan video memiliki pencahayaan yang sesuai antara satu klip video dengan klip video lainnya.



Gambar 4. Proses penyesuaian warna

Proses selanjutnya yaitu melakukan color grading. Color grading dilakukan untuk membangun suasana pada video sesuai yang telah ditentukan sebelumnya. Proses color grading juga dapat menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik untuk ditonton oleh audiens. Setelah itu masuk ke proses selanjutnya yaitu menambahkan elemen visual yang

dibutuhkan pada video. Elemen visual yang ditambahkan meliputi teks, dan logo. Setelah semua dirasa sudah sesuai dengan alur storyline dan storyboard proses dilanjutkan ke proses rendering. Proses rendering merupakan proses akhir hingga menghasilkan satu video utuh sesuai dengan format yang dibutuhkan yaitu video 1080p 30fps dengan durasi kurang lebih 6 menit.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan media audio visual berbasis video profil mampu menjadi media yang tidak hanya menyampaikan informasi saja, namun juga dapat merepresentasikan nilai serta karakter yang menjadi identitas dari Taman Botani Sukorambi. Melalui hal tersebut, media video profil yang dirancang secara terstruktur dan konseptual dapat menjadi alternatif yang relevan dalam penyampaian potensi dan identitas pada lingkup pariwisata, khususnya untuk destinasi wisata lokal yang memiliki potensi namun belum tersampaikan secara optimal kepada masyarakat. Temuan dalam perancangan ini menunjukkan bahwa perancangan video profil yang menekankan antara narasi dan visual storytelling memiliki peran yang cukup penting dalam alternatif upaya merepresentasikan Taman Botani Sukorambi sebagai destinasi wisata. Video ini dirancang untuk mendukung penyampaian identitas destinasi secara lebih terstruktur melalui kombinasi storytelling, narasi, dan visual. Namun, perancangan ini memiliki batasan yaitu hanya mencakup proses penyusunan konsep hingga produksi tanpa mencakup evaluasi lanjutan terhadap efektivitas video. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian kepada target audiens atau evaluasi oleh ahli untuk mengetahui bagaimana video yang dihasilkan dipersepsikan dalam merepresentasikan identitas Taman Botani Sukorambi.

Referensi

- [1] D. Ismayani, "Perancangan Video Iklan Promosi Profil Wisata Puncak Bila Riase' Kabupaten Sidrap Diah Ismayani," *J. Imajin.*, vol. 2, 2018.
- [2] P. Muniarty, I. Haryanti, A. S. Lanang, J. Umam, and M. Faturrahman, "Pendampingan dan Pembuatan Video Profile untuk Promosi Wisata Mada Oi Mbora Kecamatan Rasanae Timur Kelurahan Oimbo Kota Bima," vol. 5, no. 2, pp. 155–159, 2024.
- [3] I. N. Wirata, "Perbandingan Efektivitas Media Konvensional Dan Digital Marketing Terhadap Minat Pengunjung Bali Blues Festival Nusa Dua Bali," *J. Kepariwisata*, vol. 20, no. 2, pp. 107–113, 2021.
- [4] N. Made, A. Ratna, N. Nyoman, and S. Wisudawati, "Pengaruh Digital Marketing Dan Autentisitas Awareness," vol. 8, no. 3, pp. 30–41, 2025.
- [5] K. C. C. Dewi, P. F. Arifianto, and Masnuna, "Perancangan Proses Pra Produksi Video Profil," *J. Suluh*, vol. 7, pp. 18–29, 2024.
- [6] K. Wanda, U. Muhammadiyah, S. Utara, I. E. Limbong, U. Muhammadiyah, and S. Utara, "Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak Di Desa Pagar Manik," vol. 1, no. 4, 2024.
- [7] A. S. S. N. Agung, E. Siboro, E. Jumaarliati, R. Dewi, Y. Maranatha, and S. Mamuraja, "Pengembangan Video Profil Dwibahasa Untuk Promosi Wisata Daerah di Kabupaten Landak," *J. Pendidik. Inform. dan Sains*, vol. 12, no. 2, pp. 331–339, 2023, doi: 10.31571/saintek.v12i2.4696.
- [8] B. D. Yudhana, P. F. Arifianto, and A. C. Ayuswantana, "Perancangan Video Profil untuk Meningkatkan Citra PKBM Sebayo Sidoarjo ArtComm," *ArtComm*, vol. 8, no. 2, pp. 135–151, 2025.
- [9] R. Welandra and A. Ananta, "Redesain Media Promosi Audio Visual Objek Wisata Pulau Belibis Di Kota Solok Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara," *J. Penelit. Nusantara*, vol. 2, pp. 240–245, 2026.
- [10] U. Rosyidah, R. N. C. Sari, and W. Masfuah, "Komunikasi Visual Storytelling Dalam Video Promosi Wisata Purwokerto Ulfah Rosyidah," vol. 9, pp. 73–83, 2025.
- [11] N. Thasya and M. Astuti, "Perancangan Video Dokumenter Purwakarta Istimewa," *J. Vis. Ideas*, pp. 16–23, 2021.
- [12] C. Saputra, D. Sunardi, Y. Reswan, and Y. Apridiansyah, "Penerapan Shot List dan Story Line Sinematografi Pada Perancangan Video Animasi 3D Promosi SMA Negeri 4 Seluma," *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 5, pp. 66–77, 2022.