

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital yang serba cepat ini, media informasi memiliki peran penting dalam membentuk citra dan identitas suatu institusi, termasuk institusi pendidikan. Perguruan tinggi sebagai lembaga akademik perlu beradaptasi dalam menyampaikan informasi melalui media yang lebih inovatif dan mampu menarik perhatian khalayak, khususnya generasi muda. *Generasi Z* dan *milenial* sebagai target utama penerimaan mahasiswa baru, cenderung lebih tertarik pada konten visual yang interaktif, dinamis, dan berteknologi tinggi dibanding media konvensional seperti brosur, banner statis, atau video profil biasa.

Politeknik Harapan Bersama Tegal sebagai kampus vokasi yang terus berkembang memiliki berbagai potensi dan pencapaian yang patut disampaikan kepada publik. Mulai dari sejarah berdirinya kampus, keberagaman program studi, fasilitas penunjang pembelajaran, hingga capaian mahasiswa dalam berbagai bidang. Namun, penyampaian informasi tersebut selama ini masih terbatas pada bentuk visual standar, seperti *leaflet*, web resmi, atau media sosial yang belum sepenuhnya menggambarkan karakter kreatif institusi vokasi berbasis desain seperti DKV.

Salah satu inovasi yang kini banyak digunakan sebagai media informasi yang efektif adalah video mapping. Video mapping merupakan teknik proyeksi visual yang diterapkan pada permukaan tiga dimensi, seperti bangunan, objek, atau instalasi tertentu, yang mampu menciptakan ilusi visual dinamis dan estetis. Penggunaan video mapping telah mengalami perkembangan pesat dan bersifat masif di berbagai bidang, tidak hanya untuk kebutuhan hiburan semata, tetapi juga untuk dakwah, edukasi, hingga promosi budaya.

Beberapa contoh penerapan video mapping dalam konteks edukasi dan penguatan identitas lokal dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Di *Arsip Jogja*, teknologi video mapping digunakan untuk menyampaikan sejarah dan

kebudayaan Yogyakarta dengan konsep edukatif yang menarik. Di Jakarta, *Monumen Nasional (Monas)* menjadi ikon pemanfaatan video mapping untuk menyampaikan kisah sejarah bangsa secara monumental dan spektakuler. Selain itu, di *Gedung Kota Lama Surabaya*, video mapping digunakan untuk menampilkan kisah sejarah kota dan peninggalan kolonial dengan cara yang atraktif, sehingga dapat menghidupkan kembali suasana era masa lalu dalam wujud visual yang kaya akan narasi sejarah. Di Hutan *Mycelia Cikole Bandung*, teknologi ini dimanfaatkan dalam bentuk instalasi seni cahaya dan visual mapping yang memadukan antara alam dan teknologi, menciptakan pengalaman imersif di tengah kawasan hutan pinus yang menjadi destinasi wisata kreatif. Di bidang dakwah, penerapan video mapping juga telah dilakukan oleh lembaga pendidikan berbasis keagamaan seperti *Pondok Qur'an Alima*, yang menggunakan media ini untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah dengan pendekatan visual yang lebih segar dan relevan bagi masyarakat, terutama kalangan muda.

Salah satu solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan komunikasi visual kampus yang lebih imersif adalah penggunaan *video mapping*. Video mapping merupakan teknik memproyeksikan video ke permukaan tiga dimensi, seperti bangunan, objek, atau instalasi, yang membuat visual tampak hidup dan menyatu dengan media proyeksinya. Penggunaan teknologi ini dalam dunia edukasi dan promosi terbukti mampu menciptakan daya tarik tinggi karena menyajikan pengalaman visual yang unik dan interaktif.

Dalam konteks kampus, video mapping dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan identitas institusi dengan cara yang lebih menyenangkan dan memorable. Informasi mengenai profil kampus seperti sejarah, visi dan misi, program studi, dan fasilitas kampus dapat dikemas secara naratif dan visual dalam satu pertunjukan kreatif. Media ini juga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan promosi seperti pameran pendidikan, open house, hingga kegiatan penyambutan mahasiswa baru.

Selain menampilkan video mapping sebagai karya utama, perancangan ini juga dirancang dalam bentuk pameran tugas akhir yang melibatkan unsur *photo booth* dan penjualan *merchandise* seperti stiker dan gantungan kunci. Tujuannya

adalah untuk menciptakan branding experience yang menyeluruh dan memperkuat kesan dari pengunjung.

Melalui proyek ini, penulis ingin membuktikan bahwa teknologi *video mapping* bukan hanya digunakan untuk event hiburan atau promosi komersial, tetapi juga dapat menjadi media edukatif dan informatif dalam konteks institusi pendidikan. Terlebih lagi, proyek ini akan menjadi pameran video mapping pertama di lingkungan DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal, yang diharapkan dapat menginspirasi inovasi kreatif lainnya di kemudian hari.

Dengan demikian, perancangan video mapping sebagai media informasi ini diharapkan tidak hanya menjadi karya visual yang menghibur, namun juga mampu menjadi solusi komunikasi yang efektif dan memperkuat identitas kampus melalui pendekatan desain komunikasi visual yang strategis.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Penggunaan media konvensional kurang mampu menarik perhatian audiens muda yang lebih tertarik pada konten visual dan teknologi digital.
- 1.2.2 Minimnya upaya mengenalkan kampus melalui media visual berbasis teknologi kekinian

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar perancangan ini lebih terarah, maka batasan masalah yang ditetapkan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Media yang dirancang berupa video mapping yang diproyeksikan ke diorama miniatur gedung direktorat Politeknik Harapan Bersama Tegal.
- 1.3.2 Informasi yang ditampilkan mencakup visi-misi, program studi, fasilitas, dan prestasi kampus.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Dari uraian masalah di atas, maka rumusan masalah dari *proyek* tugas akhir ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana merancang video mapping yang sesuai dengan bentuk dan karakteristik diorama gedung Direktorat Politeknik Harapan Bersama Tegal?
- 1.4.2 Bagaimana menyusun materi informasi profil kampus yang menarik dan efektif untuk ditampilkan melalui media video mapping pada diorama gedung Direktorat Politeknik Harapan Bersama Tegal?

### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini sebagai *project* Tugas Akhir adalah:

- 1.5.1 Merancang karya video mapping melalui media diorama gedung Direktorat Politeknik Harapan Bersama Tegal dengan skala perbandingan tertentu.
- 1.5.2 Menyediakan media informasi profil kampus yang dikemas melalui pengalaman visual yang imersif dan interaktif.

### 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari penelitian *project* Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

#### 1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Penulis mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan keilmuan desain komunikasi visual ke dalam media video mapping, yang merupakan salah satu bentuk media visual berbasis teknologi.
2. Penulis belajar bagaimana memahami alur kerja produksi video mapping mulai dari tahap riset, perancangan konsep visual, pembuatan storyboard, hingga tahap teknis pemetaan proyeksi pada media tiga dimensi berupa diorama gedung direktorat kampus.
3. Proses ini juga memperluas wawasan penulis tentang pentingnya ketelitian dalam menyesuaikan proyeksi dengan bentuk fisik media.
4. Pengalaman ini juga menjadi bekal berharga bagi penulis untuk mengembangkan potensi di bidang kreatif yang lebih aplikatif, serta membuka peluang dalam dunia kerja khususnya pada industri kreatif

yang berhubungan dengan event visual, instalasi seni, hingga promosi berbasis multimedia.

5. Bagi penulis, karya ini menjadi bentuk aktualisasi diri dalam menjawab kebutuhan akan media informasi yang lebih interaktif di dunia pendidikan, serta menjadi kontribusi nyata untuk memperkenalkan kampus melalui pendekatan visual yang inovatif dan berbeda dari media promosi kampus pada umumnya.

#### **1.6.2 Manfaat Bagi Kampus**

1. Perancangan video mapping ini dapat menjadi alternatif media promosi dan informasi yang inovatif, khususnya dalam memperkenalkan identitas, profil, serta keunggulan kampus kepada calon mahasiswa dan masyarakat umum.
2. Dengan adanya media visual yang dikemas secara interaktif dan imersif, kampus diharapkan memiliki daya saing lebih dalam menarik minat generasi muda yang lebih akrab dengan media berbasis teknologi.
3. Media ini juga berpotensi untuk dimanfaatkan dalam berbagai kesempatan seperti open house, pameran pendidikan, penyambutan mahasiswa baru, atau event promosi lainnya yang bersifat publik.

#### **1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat Umum dan Calon Mahasiswa**

1. Perancangan video mapping ini dapat menjadi media alternatif yang menyajikan informasi tentang kampus secara lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Informasi tentang kampus tidak hanya didapat melalui bacaan atau gambar statis, tetapi juga melalui pengalaman menyaksikan pertunjukan visual yang edukatif dan menyenangkan.
3. Menjadi jembatan antara institusi pendidikan dengan masyarakat dalam menyampaikan pesan dan informasi secara lebih efektif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *VIDEO MAPPING* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROFIL KAMPUS POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL** adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, bahan penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi penjelasan sistem yang diimplementasikan serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada pada bab sebelumnya.

**BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**