

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Dengan mengkaji penelitian yang sudah ada sebelumnya, maka akan sangat membantu untuk mengetahui penelitian apa saja yang sudah pernah dilakukan sehingga akan tercipta pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang topik penelitian yang baru. Berikut ini adalah tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian ini:

2.1.1 PERANCANGAN VIDEO MAPPING SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOPENG MALANGAN

Salah satu penelitian yang relevan dan menjadi rujukan penting dalam perancangan video mapping sebagai media informasi adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfi Syahrin, Subari, dan Achmad Zakiy Ramadhan (2020) yang berjudul *“Perancangan Video Mapping Sebagai Media Pengenalan Topeng Malangan”* yang dipublikasikan dalam MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini membahas tentang perancangan media video mapping yang difungsikan sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya lokal, khususnya kesenian tradisional Topeng Malang yang mulai mengalami penurunan minat di kalangan generasi muda akibat perkembangan budaya populer dan media modern yang lebih mendominasi ruang keseharian mereka.

Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh keresahan akan memudarnya eksistensi budaya Topeng Malangan di tengah arus globalisasi, sehingga dibutuhkan sebuah pendekatan visual yang inovatif, kreatif, sekaligus edukatif untuk menarik kembali perhatian masyarakat, terutama generasi muda, terhadap warisan budaya tersebut. Melalui pendekatan desain komunikasi visual berbasis multimedia interaktif, para peneliti merancang sebuah konsep video mapping yang diproyeksikan pada objek berbentuk topeng tiga dimensi yang terbuat dari material styrofoam, di mana proyeksi

visual yang dihasilkan tidak hanya menampilkan estetika seni rupa digital tetapi juga memuat narasi informatif mengenai sejarah, filosofi, serta karakteristik dari masing-masing tokoh dalam seni topeng Malangan.

Dalam proses perancangannya, penelitian ini menerapkan metode 5W+1H sebagai pendekatan pengumpulan data dan penggalian informasi yang digunakan untuk memperkuat konsep perancangan, dilanjutkan dengan tahapan pra-produksi yang mencakup riset, pembuatan storyboard, dan penyusunan konsep visual, serta tahap produksi yang melibatkan proses animasi menggunakan software Adobe After Effects dengan eksplorasi efek visual seperti transformasi bentuk, ripple, hingga efek partikel untuk memperkaya tampilan visualnya. Sedangkan pada tahap pasca-produksi dilakukan rendering dan pengujian pemetaan visual menggunakan proyektor dengan spesifikasi tertentu yang mampu menghasilkan proyeksi presisi pada objek topeng.

Tidak hanya berhenti pada produk video mapping, penelitian ini juga merancang media pendukung berupa desain merchandise seperti poster, totebag, kaos, hingga media sosial yang difungsikan sebagai strategi promosi lanjutan untuk memperluas jangkauan komunikasi visual kepada masyarakat luas. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video mapping efektif digunakan sebagai media pengenalan budaya yang mampu membangun pengalaman visual yang imersif dan berkesan bagi audiens, sekaligus menjadi solusi kreatif dalam menghadirkan kembali nilai-nilai budaya lokal dalam kemasan visual yang sesuai dengan selera visual generasi muda masa kini.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan sebagai acuan dalam merancang media video mapping yang tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual semata, melainkan juga memperhatikan konten edukatif dan nilai budaya yang ingin disampaikan, yang dalam konteks tugas akhir ini relevan untuk diadaptasi sebagai pendekatan dalam menyusun konsep video mapping untuk memperkenalkan profil kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal melalui proyeksi pada media diorama

gedung dengan pendekatan desain komunikasi visual yang strategis dan berbasis teknologi.

2.1.2 PROSES KREATIF PADA PEMBUATAN VIDEO MAPPING: KAJIAN PROSES LATERAL THINKING PADA PEMBUATAN VIDEO MAPPING SWADHARMA NING PERTIWI

Penelitian yang dilakukan oleh Rudi Kurnia dan Intan Rizky Muntiaz (2022) dalam artikel berjudul “Proses Kreatif Pada Pembuatan Video Mapping: Kajian Proses Lateral Thinking pada Pembuatan Video Mapping Swadharma Ning Pertiwi” yang dimuat dalam Jurnal Irama, turut memberikan kontribusi penting sebagai referensi dalam memahami proses kreatif di balik perancangan video mapping sebagai medium visual berbasis teknologi. Penelitian ini mengangkat studi kasus proyek Swadharma Ning Pertiwi yang diproyeksikan pada kawasan Garuda Wisnu Kencana (GWK) di Bali, dengan fokus menelusuri penerapan lateral thinking atau pola pikir lateral dalam mengembangkan konsep, narasi, hingga visualisasi karya video mapping yang sarat akan nilai kebangsaan dan sejarah Indonesia.

Dalam penelitian tersebut, dipaparkan bahwa proses kreatif dalam menciptakan karya video mapping memerlukan pendekatan berpikir yang tidak sekadar linier dan logis, melainkan juga eksploratif, intuitif, dan fleksibel dalam menemukan gagasan visual yang inovatif. Melalui metode berpikir lateral, para kreator memiliki kebebasan untuk mengaitkan berbagai ide secara kreatif guna membangun narasi visual yang mampu menjembatani antara konten sejarah dengan penyajian artistik yang spektakuler saat diproyeksikan pada permukaan tiga dimensi yang beragam bentuk dan teksturnya.

Lebih lanjut, proses kreatif tersebut dijabarkan dalam empat tahap utama yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, yang kesemuanya saling berkesinambungan dalam menghasilkan karya yang matang, baik dari sisi konsep maupun teknis. Pada tahap persiapan, dilakukan eksplorasi ide, riset tema, dan penyusunan storyboard. Tahap inkubasi memungkinkan ide berkembang lebih jauh dengan pendekatan

visual yang beragam. Iluminasi menjadi fase di mana gagasan mulai dituangkan dalam bentuk visual nyata, sedangkan verifikasi adalah proses evaluasi untuk memastikan kesesuaian antara konten dengan media proyeksi yang digunakan.

Dalam aspek teknis, penelitian ini juga menyoroti penggunaan metode pemetaan seperti homothety, homography, dan anamorphism untuk menyesuaikan proyeksi dengan permukaan objek, ditambah dengan teknik trace mapping dan pemindaian 3D guna meningkatkan akurasi hasil proyeksi. Tak kalah penting, penelitian ini menekankan pentingnya dramaturgi atau penyusunan alur cerita visual agar pertunjukan tidak hanya menjadi tontonan yang menakjubkan secara visual, tetapi juga menyampaikan pesan yang kuat dan bermakna bagi penonton.

Hasil penelitian ini memberikan inspirasi dan acuan bagi penulis dalam merancang video mapping pada diorama gedung Direktorat Politeknik Harapan Bersama Tegal, khususnya dalam menerapkan proses kreatif yang terstruktur dengan dukungan pemikiran lateral. Dengan pendekatan ini, diharapkan karya video mapping yang dirancang tidak hanya menarik dari sisi estetika, tetapi juga efektif sebagai media penyampai informasi profil kampus yang komunikatif dan berkesan bagi audiens.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Video Mapping

Video mapping sebagai salah satu bentuk media komunikasi visual kontemporer tidak dapat dilepaskan dari pengertian dan pemahaman tentang seni media baru atau new media art, di mana media ini menggabungkan antara teknologi proyeksi, seni visual, serta prinsip penciptaan ilusi optik yang diterapkan pada permukaan tiga dimensi, sehingga menciptakan pengalaman visual yang dinamis, interaktif, dan sering kali bersifat imersif bagi audiens. Menurut artikel yang diterbitkan oleh Kediripedia (2021) dalam tulisan berjudul “*Video Mapping, Sebuah Karya Seni dari Ilusi Optik*”, video mapping dikategorikan sebagai karya seni kontemporer yang mengoptimalkan kecanggihan teknologi proyeksi untuk mengubah tampilan

permukaan fisik seperti bangunan, monumen, atau instalasi menjadi kanvas digital yang hidup melalui permainan cahaya, warna, dan animasi yang terproyeksi secara presisi mengikuti kontur objek tersebut.

Dalam pemaparannya, dijelaskan bahwa video mapping tidak sekadar menampilkan gambar atau video di atas permukaan datar, tetapi menciptakan sebuah ilusi optik yang membuat objek yang diproyeksikan seolah-olah mengalami transformasi bentuk, bergerak, atau bahkan runtuh dan membangun kembali dirinya dalam dimensi visual baru yang tidak mungkin terwujud secara fisik. Transformasi visual ini menjadi mungkin karena kecanggihan teknologi pemetaan digital yang memungkinkan proyektor untuk "membaca" bentuk dan tekstur objek secara detail, kemudian menyusun ulang visual yang sesuai dengan karakteristik permukaan tersebut, sehingga menghasilkan efek yang menciptakan pengalaman visual seolah-olah objek tersebut hidup dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Lebih jauh lagi, dalam artikel tersebut ditegaskan bahwa video mapping merupakan bentuk seni yang transdisiplin, di mana proses penciptaannya tidak hanya melibatkan kemampuan artistik dalam bidang desain grafis dan animasi, tetapi juga pengetahuan tentang arsitektur, teknik pemrograman, sinematografi, hingga sound design untuk memperkaya dimensi pengalaman audiovisual yang dihadirkan kepada audiens. Seni ini menjadi representasi dari pergeseran paradigma dalam memaknai ruang dan benda, di mana sebuah ruang atau objek yang sebelumnya statis dapat disulap menjadi media naratif yang penuh makna melalui intervensi teknologi visual, menjadikannya sebagai bentuk aktivasi ruang publik yang efektif tanpa harus melakukan perubahan fisik yang permanen pada objek atau bangunan tersebut.

Sebagai contoh penerapannya di Indonesia, video mapping telah digunakan untuk menghidupkan kembali berbagai ruang publik dan situs budaya melalui narasi visual yang tematik, seperti yang dilakukan oleh seniman Adi Panuntun di Museum Fatahillah, di mana sejarah dan budaya

Jakarta ditampilkan dalam pertunjukan visual yang monumental tanpa merusak bentuk asli bangunan bersejarah tersebut. Aktivasi ruang publik melalui video mapping ini menjadikan seni tidak hanya sebagai alat ekspresi tetapi juga sebagai medium edukasi, promosi budaya, hingga revitalisasi ruang kota yang mulai kehilangan fungsinya sebagai pusat interaksi publik.

Berdasarkan teori tersebut, maka video mapping dapat dipahami sebagai salah satu bentuk strategi komunikasi visual yang memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan informatif dan edukatif secara lebih efektif melalui pendekatan visual yang inovatif dan pengalaman multisensori yang berkesan. Dalam konteks perancangan video mapping sebagai media informasi profil kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal, landasan teori ini menjadi penting sebagai pijakan dalam membangun konsep visual yang tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga mampu mengubah persepsi audiens terhadap media informasi institusional menjadi lebih modern, kreatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi visual masa kini

2.2.2 Pengertian Media Informasi

Media informasi merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, data, atau pengetahuan dari satu pihak kepada pihak lain dengan tujuan agar pesan tersebut dapat diterima, dipahami, dan direspons oleh audiens. Menurut Cangara (2017) dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, media informasi berfungsi sebagai perantara yang memungkinkan pesan yang telah dikodekan oleh komunikator dapat diterjemahkan kembali oleh komunikan melalui berbagai bentuk seperti teks, gambar, suara, atau video, yang masing-masing disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik target audiens.

Dalam perspektif desain komunikasi visual, media informasi tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara satu arah, tetapi juga dirancang secara visual agar dapat menarik perhatian dan menciptakan interaksi antara pesan dengan audiens. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulana dan Chandra (2020) dalam jurnal

Perancangan Media Informasi Sejarah Kota Cirebon Berbasis Video Motion Graphic, yang menunjukkan bahwa media informasi berbasis visual seperti motion graphic dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas penyampaian informasi dibandingkan dengan media tradisional. Mereka berpendapat bahwa dengan memanfaatkan teknologi visual yang dinamis, pesan dapat lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat oleh audiens dibandingkan dengan media informasi berbasis teks atau gambar statis.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media informasi saat ini telah bertransformasi menjadi lebih interaktif melalui integrasi teknologi multimedia seperti video mapping. Video mapping memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk pengalaman visual yang imersif, di mana pesan tidak hanya disampaikan secara verbal tetapi juga divisualisasikan melalui proyeksi pada objek tiga dimensi yang memiliki keterkaitan langsung dengan tema atau konteks informasi. Hal ini menjadikan media informasi tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai pengalaman visual yang memperkuat keterlibatan audiens.

Dalam konteks promosi institusi pendidikan seperti perguruan tinggi, pemanfaatan video mapping sebagai media informasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk menyampaikan profil kampus secara inovatif dan menarik. Melalui visualisasi yang interaktif, informasi tentang sejarah, program studi, visi-misi, dan pencapaian kampus dapat dikomunikasikan dengan cara yang lebih kreatif dan mudah diterima oleh generasi muda yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi visual.