

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan



Gambar 3 1 Sistematika Perancangan

3.2 Metode Pencarian Data

Pengumpulan data dalam perancangan karya tugas akhir ini dilakukan menggunakan metode kualitatif. Menurut Ramdhan (2021) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, yang memperoleh data utama dari wawancara dan observasi. Penelitian ini berfokus melalui tiga metode utama yaitu wawancara, studi literatur, dan observasi. Ketiga metode ini digunakan secara terpadu untuk mendapatkan informasi mendalam yang dapat dijadikan dasar dalam pengembangan karya *video mapping*, baik dari sisi teknis, visual, maupun konteks kultural. Dalam penelitian ini, penulis melaksanakan beberapa langkah berikut:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan partisipan yang memiliki pengalaman langsung dalam memproduksi *video mapping*, yaitu tim dari *Production House LZY*. Tim ini telah terlibat dalam berbagai proyek *video mapping* di berbagai daerah. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terkait tahapan produksi *video mapping*, mulai dari pengembangan konsep visual, pemilihan

media, desain konten, proses instalasi, hingga proyeksi. Selain itu, wawancara ini juga akan memperoleh wawasan tentang tantangan pendekatan artistik dan praktik profesional di bidang ini.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperkuat landasan teoritis dan konseptual dalam perancangan karya *video mapping*. Sumber yang dikaji meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, serta dokumen digital yang berkaitan dengan teknologi, desain visual, dan teori penciptaan karya digital. Studi literatur ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan teoritis dalam proses perancangan serta mendukung keputusan visual dan naratif yang akan diterapkan. Melalui studi literatur, penulis memperoleh wawasan mengenai pengembangan *video mapping* dan konsep utama dalam desain visual, hingga strategi penyampaian pesan melalui audio-visual. Hasil dari studi literatur ini menjadi dasar dalam penyusunan konsep karya yang efektif, kuat secara visual, serta memiliki nilai komunikatif yang tinggi.

3. Observasi

Observasi dilakukan secara daring melalui berbagai *platform* media sosial, seperti Instagram, YouTube, dan forum komunitas kreatif yang membahas *video mapping*. Selain itu, penulis juga mengamati dokumentasi proyek *video mapping* dari situs web penyelenggara atau produsen karya. Observasi ini bertujuan untuk memahami respon audiens terhadap karya *video mapping*, mengenali tren visual yang sedang berkembang, serta mempelajari bagaimana pelaku industri menggunakan media sosial untuk mempromosikan karya mereka. Penulis juga mengamati bentuk kolaborasi, tantangan produksi, dan bagaimana media sosial dimanfaatkan untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan narasumber bernama Tedi Mursalat Farqo, S.T., M.Ds merupakan *founder* dan *chief of marketing* di *Production House* LZY, sebuah *agency* yang berfokus pada multimedia, khususnya dalam bidang *video mapping*. Dalam wawancara yang dilakukan secara daring melalui Google Meet. Dalam penjelasannya, narasumber menyampaikan bahwa LZY berawal dari komunitas kecil yang terbentuk semasa kuliah. Berbekal pengalaman mengikuti *workshop* dan praktik mandiri di lingkungan kampus, mereka mulai berkembang secara profesional melalui undangan proyek-proyek dari senior yang telah bekerja di industri kreatif. Dalam kurun waktu sekitar tiga tahun, LZY mulai mendapatkan proyek berskala besar, baik di ruang *indoor* maupun *outdoor*, hingga karya mereka dikenal luas. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 16 April 2025 pukul 08.00 WIB. Hasil wawancara:

1. Peran Maket dan Pra-Produksi
Dalam proses produksi *video mapping*, maket, atau *miniature* objek fisik memiliki peran penting sebagai bagian dari tahap pra-produksi. Narasumber menyebutkan bahwa elemen bidang menjadi salah satu dari empat elemen utama dalam pembuatan karya *video mapping*. Penggunaan maket digunakan untuk menyelaraskan konsep konten visual dengan bentuk bangunan atau bidang proyeksi yang sesungguhnya. Skala maket yang umum digunakan berkisar antara 1:100 hingga 1:200, tergantung pada ukuran gedung dan ruang kerja yang tersedia. Walau maket tidak digunakan untuk menguji pencahayaan atau proyeksi akhir, namun sangat membantu dalam menyesuaikan komposisi visual sebelum memasuki tahap teknis lapangan.
2. Teknik Pengukuran dan Skala
Untuk keperluan pemetaan ke gedung sesungguhnya, ukuran dan denah tampak depan bangunan menjadi hal utama yang harus diperoleh. Pengukuran dapat dilakukan secara manual di lapangan

maupun melalui bantuan peta digital, seperti *Google Maps*. Hal ini bertujuan agar konten visual dapat menyesuaikan secara presisi dengan bidang proyeksi yang sebenarnya.

3. Pemilihan Proyektor

Dalam pelaksanaan *video mapping*, proyektor menjadi salah satu alat utama. LZY kini menggunakan teknologi proyektor berbasis laser karena dinilai lebih efisien dan tahan lama dibanding proyektor berbasis lampu. Di area luar ruangan, kondisi pencahayaan sekitar menjadi faktor penting dalam menentukan kebutuhan lumens. Misalnya, di area yang minim cahaya seperti Kota Tua Jakarta, proyektor dengan 10.000 hingga 12.000 lumens sudah cukup ideal. Sementara untuk area yang lebih terang atau dekat jalan raya, diperlukan penyesuaian lebih lanjut. Selain itu, pemilihan lensa proyektor juga disesuaikan dengan posisi dan jarak bidang proyeksi, baik menggunakan lensa standar, *short throw*, maupun *long throw*, tergantung pada kondisi lokasi.

4. Fungsi *Video Mapping*

Video mapping pada dasarnya merupakan bentuk hiburan visual yang paling efektif jika dikombinasikan dengan penyelenggaraan acara. Narasumber menyampaikan bahwa *video mapping* akan lebih berdampak jika menjadi bagian dari *event* besar seperti festival, konser, atau kampanye peluncuran. Momentum penyelenggaraan juga harus diperhatikan, sebab frekuensi yang terlalu sering justru dapat menurunkan nilai keunikan dan daya tarik visualnya. Sebagai contoh, dalam *event* seperti Jakarta *Light Festival* yang hanya berlangsung satu atau dua kali dalam setahun, *video mapping* menjadi *highlight* utama yang ditunggu-tunggu oleh pengunjung.

3.3.2 Observasi

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik *video mapping* di ruang publik implementasinya dalam konteks acara besar, penulis melakukan secara langsung di lapangan maupun melalui dokumentasi

daring. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknis pelaksanaan, bentuk visualisasi, serta konteks acara yang melibatkan *video mapping* sebagai bagian dari pertunjukan. Berikut adalah hasil dari observasi tersebut:

1. Observasi Lapangan

a. Jakarta *Light Festival* 2025 di Lapangan Banteng

Observasi lapangan dilakukan pada acara Jakarta *Light Festival* 2025 yang diselenggarakan di Lapangan Banteng, Jakarta. Salah satu instalasi *video mapping* yang diamati memiliki ukuran proyeksi sekitar 3x2 meter dan diproyeksikan dari jarak kurang lebih 3 meter menggunakan proyektor dengan kekuatan sekitar 30.000 lumens. Instalasi ini menunjukkan bahwa penggunaan proyektor dengan lumens tinggi diperlukan untuk menghasilkan visual yang terang dan jelas, terutama di ruang terbuka yang memiliki pencahayaan sekitar.

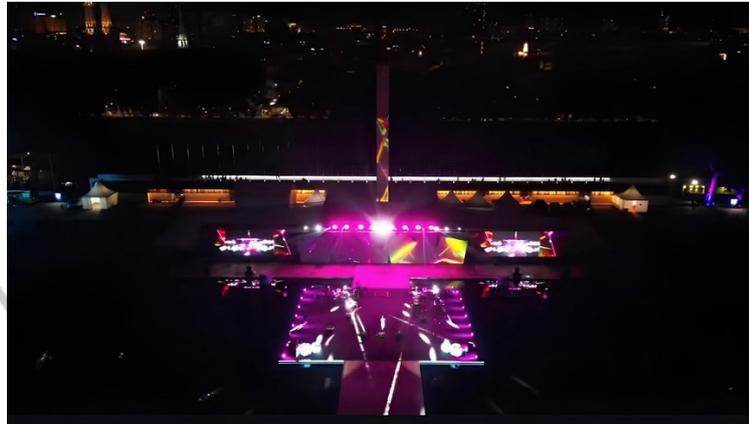
penulis juga mengamati proyektor *video mapping* pada *Monument West Liberation* yang terletak di tengah Lapangan Banteng. Proyeksi ini dilakukan dari belakang podium lapangan dengan jarak sekitar 80 meter menggunakan empat proyektor yang disusun menjadi satu untuk meningkatkan kecerahan detail visual.



Gambar 3 2 Proyektor *Video Mapping* pada *Monument West Liberation*

Monumen tersebut memiliki tinggi total mencapai 36 meter, dengan tinggi 11 meter dan pedestal setinggi 20 meter.

Penggunaan beberapa proyektor ini bertujuan untuk mengatasi tantangan pencahayaan di ruang terbuka dan memastikan visualisasi yang optimal.



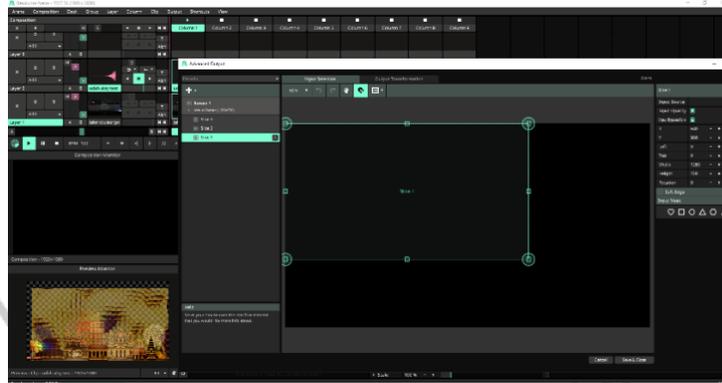
Gambar 3.3 Video Mapping Jakarta Light Festival di Lapangan Banteng

Pertunjukan *video mapping* ini berdurasi sekitar 5 menit dan dikombinasikan dengan pertunjukan cahaya (*light show*) yang menampilkan visual bergaya futuristik dan *colorfull*, disertai dengan musik berdentum tinggi yang menciptakan suasana megah. Acara ini diselenggarakan dalam rangka memperingati Hari Ulang Tahun (HUT) Jakarta ke-498. Penonton yang hadir terdiri dari berbagai kalangan, termasuk anak muda dan keluarga, menunjukkan bahwa acara ini dirancang untuk menarik berbagai segmen masyarakat.

Selama tiga hari pelaksanaan acara, penulis juga mengamati penggunaan dua pohon sebagai media proyeksi *video mapping*, menunjukkan bahwa berbagai benda dapat dimanfaatkan sebagai bidang proyeksi dengan tujuan tertentu. Acara ini juga dimeriahkan dengan konser dari beberapa artis setiap harinya dan berlangsung dari pukul 17.00 hingga 23.00 WIB, dengan pertunjukan *video mapping* ditampilkan sebanyak dua kali setiap malam. Dari observasi ini, dapat disimpulkan bahwa *video mapping* berperan sebagai elemen hiburan dalam sebuah acara

dan bukan sebagai pertunjukan tunggal, melainkan melibatkan kolaborasi dengan berbagai artis visual.

b. *Video Mapping*



Gambar 3 4 Pembuatan Aset Visual Menggunakan Adobe After Effect

Observasi dilakukan secara mandiri. Eksperimen dilakukan di rumah. Proses dimulai dengan pembuatan aset visual menggunakan *software* Adobe After Effects. Di dalam *After Effects* ditemukan berbagai efek visual yang dapat digunakan untuk menciptakan elemen visual dan *lighting object*. Visual terdiri dari kombinasi *lining object* dan efek visual dinamis.



Gambar 3 5 Dilanjutkan Menggunakan Software Resolume Arena

Setelah aset selesai, proses dilanjutkan ke *software* Resolume Arena. *Software* digunakan untuk proses *video mapping*. Media proyeksi menggunakan proyektor merk *Infocus* dengan kekuatan 3000 lumens. Proyeksi diarahkan ke papan tulis berukuran 150 x

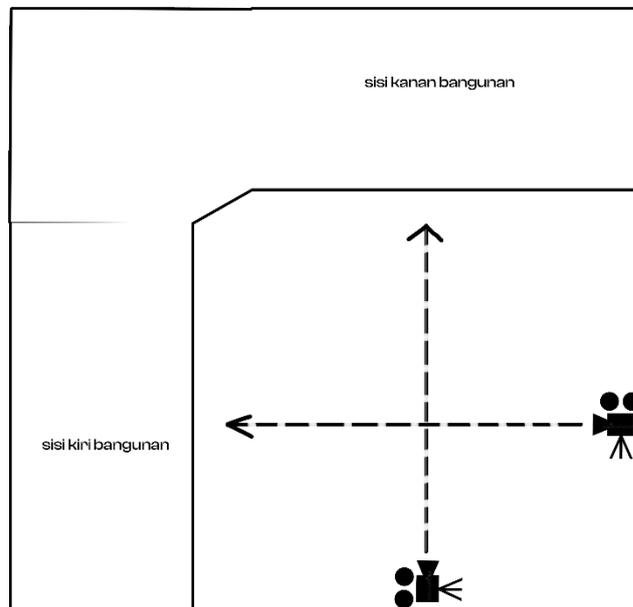
90 cm. Jarak antara proyektor dengan media proyeksi sekitar 2 hingga 3 meter. Hasil proyeksi cukup jernih. Ketajaman visual tergolong baik dalam kondisi ruang minim cahaya.

Dalam Resolume Arena tersedia berbagai efek bawaan. Contoh efek: auto BPM, *lining* saber otomatis, dan fitur *real-time* lainnya. Proses *mapping* dilakukan dengan fitur *slice tool*. *Slice* digunakan untuk memotong dan menyesuaikan bentuk video dengan bidang proyeksi. Setelah *slice* terbentuk, titik-titik sudut dapat diatur agar sesuai dengan bentuk media proyeksi.

Sebagai acuan visual, digunakan foto bangunan Museum Fatahillah. Foto digunakan karena maket fisik belum tersedia. Tampilan antarmuka Resolume Arena menyerupai *software editing* video. Tersedia *layer*, *blending mode*, dan berbagai fitur pendukung lainnya. Fitur-fitur tersebut mendukung proses kreatif dalam produksi *video mapping* secara lengkap dan efisien. Setelah tahapan ini, dibuatlah maket fisik bangunan Lawang Sewu sebagai media proyeksi berikutnya. Maket ini dibuat menyerupai bentuk asli bangunan, yaitu berbentuk huruf V. Eksperimen awal dilakukan dengan menggunakan satu buah proyektor yang diletakkan di bagian tengah depan maket. Secara teknis, konten visual yang telah disiapkan sebelumnya dapat disesuaikan agar mengikuti bentuk bangunan. Namun, penggunaan satu proyektor menyebabkan terjadinya distorsi tampilan visual.

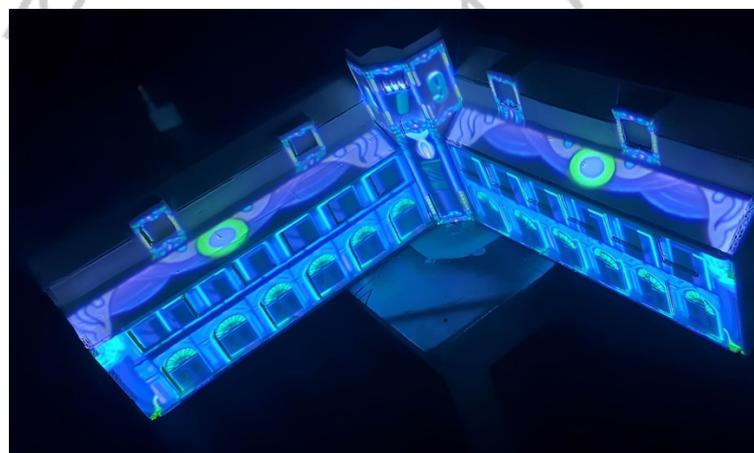
Distorsi tersebut tampak dalam bentuk *stretching* gambar, terutama pada bagian tembok dan jendela. Hasil *mapping* menunjukkan bahwa proyeksi di area jendela atas dan bawah tidak presisi, sehingga tidak sepenuhnya menyatu dengan bentuk arsitektural maket. Hal ini menjadi salah satu catatan penting bahwa untuk media proyeksi dengan bentuk melengkung atau

sudut banyak seperti Lawang Sewu, penggunaan lebih dari satu proyektor sangat disarankan demi akurasi dan presisi.



Gambar 3 6 Sketsa Layout Penerapan Proyektor

Melanjutkan eksperimen sebelumnya, dilakukan pengujian lanjutan dengan menggunakan dua buah proyektor. Masing-masing proyektor diarahkan secara sejajar dan disesuaikan dengan kemiringan dari masing-masing sisi tembok bangunan Lawang Sewu. Penempatan ini bertujuan untuk mencakup sisi kiri dan kanan dari struktur maket yang berbentuk huruf U, yang sebelumnya sulit dijangkau secara presisi dengan satu proyektor saja.



Gambar 3.7 Hasil Mapping pada Maket Bangunan Lawang Sewu

Hasil dari penggunaan dua proyektor menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas dan akurasi proyeksi visual. Tidak terjadi lagi distorsi seperti *stretching* gambar yang sebelumnya muncul saat hanya menggunakan satu proyektor di bagian tengah. Visual yang diproyeksikan dapat mengikuti bentuk bidang bangunan dengan lebih tepat, termasuk detail-detail seperti jendela bagian atas dan bawah yang sebelumnya sulit disejajarkan.

Penggunaan dua proyektor juga memungkinkan pembagian konten visual secara lebih efisien melalui fitur *layer* dan *slice* di Resolume Arena. Setiap sisi maket dapat di *mapping* secara independen, sehingga proses penyesuaian menjadi lebih fleksibel. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa dalam *video mapping* terhadap maket bangunan kompleks seperti Lawang Sewu, penggunaan multi-proyektor menjadi solusi teknis yang efektif untuk menjaga proporsi dan kejelasan visual.

2. Observasi Online

a. Jakarta Light Festival 2024 di Kota Tua Jakarta

Observasi *online* dilakukan dengan menonton dokumentasi video dari Jakarta Light Festival 2024 yang diselenggarakan di Museum Fatahillah, Kota Tua Jakarta.

Pertunjukan *video mapping* ini melibatkan 27 visual *artist* atau kreator, dengan durasi total sekitar 1 jam. Setiap kreator diberikan waktu sekitar 2 menit untuk menampilkan karya mereka, masing-masing dengan gaya visual dan cerita yang berbeda. Acara ini juga diselingi dengan konser dan berlangsung pada tanggal 22-23 Juni 2024, dimulai dari pukul 18.00 WIB.

Dari observasi ini, terlihat bahwa *video mapping* tidak hanya berfungsi sebagai pertunjukan tunggal, tetapi juga sebagai wadah bagi para kreator untuk menampilkan karya mereka sebagai

media promosi. Sebagai contoh, Desa Timun, yang memiliki saluran YouTube sendiri dan sering mengunggah animasi, serta LZY yang berkolaborasi dengan Idgitaf menampilkan visualisasi lagu “Satu-satu”. Hal ini menunjukkan bahwa Jakarta *Light Festival* menjadi *platform* bagi para kreator untuk mempromosikan karya mereka kepada khalayak yang lebih luas.



Gambar 3 8 Karya Berjudul “du..du..du..du” oleh Apronim
(Sumber: <https://youtu.be/PC8LObe0nYE>)

Salah satu karya yang diamati berjudul “du..du..du..du” oleh Apronim. Karya ini diproyeksikan pada fasad bangunan kolonial dengan memanfaatkan elemen arsitektur seperti jendela dan atap sebagai bagian dari konten visual.

Jendela digunakan sebagai bidang animasi untuk menampilkan siluet manusia. Atap diberi pencahayaan neon sebagai penegas bentuk struktur. Visual mengikuti bentuk bangunan dan tidak mengubah karakter fisiknya. Teknik ini menunjukkan bahwa *video mapping* bekerja dengan menyesuaikan konten dengan permukaan bangunan nyata.

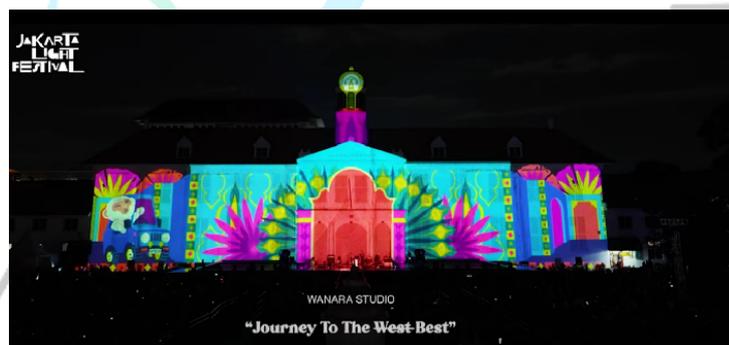


Gambar 3 9 Karya Berjudul “AOS” oleh Goble

(Sumber: <https://youtu.be/PC8LObe0nYE>)

Pada salah satu momen Jakarta *Light Festival* 2024, penulis mengamati sebuah karya bertajuk “AOS” yang dibuat oleh kreator visual bernama Goble. Karya ini ditampilkan dengan memanfaatkan bangunan ikonik di kawasan Kota Tua Jakarta sebagai media utama. Melalui teknik *video mapping*, fasad bangunan tua ini diubah menjadi layar hidup yang menampilkan permainan cahaya bergaya neon, menciptakan pengalaman visual yang memukau bagi para pengunjung.

Salah satu hal yang paling menarik perhatian adalah penggunaan gaya *saber line*, garis-garis cahaya tajam dan dinamis yang menyerupai efek neon. Gaya ini banyak digunakan dalam karya tersebut, baik sebagai elemen transisi antar adegan maupun sebagai pemanis visual. Dari pengamatan ini, penulis menyadari bahwa elemen *saber line* sudah menjadi gaya yang cukup khas dalam dunia *video mapping modern* karena mampu memberi kesan futuristik dan ritmis terhadap permukaan bangunan yang diproyeksikan.



Gambar 3 10 Karya Berjudul “Journey to the West Best” oleh Wanara Studio
(Sumber: <https://youtu.be/PC8LObe0nYE>)

Karya *video mapping* bertajuk “Journey to the West Best” karya Wanara Studio merupakan salah satu penampilan yang mencolok secara visual dalam Jakarta *Light Festival* 2024. Dengan menggunakan bangunan bersejarah di Kota Tua sebagai media utama, karya ini menunjukkan bahwa *video mapping* tidak hanya

sebatas permainan cahaya, tetapi juga bisa digunakan untuk menampilkan ilustrasi atau gambar visual yang di *masking* secara selektif.

Dalam karya ini, proyeksi cahaya dan visual difokuskan pada bagian tembok utama bangunan, sementara bagian seperti atap dan area tertentu lainnya dibiarkan kosong. Hal ini menunjukkan bahwa seniman telah melakukan *mapping* secara presisi dan menyesuaikan konten visual hanya pada bidang yang dibutuhkan. Pendekatan ini menunjukkan pemanfaatan struktur arsitektural sebagai bagian dari komposisi visual, tanpa harus menerangi seluruh permukaan bangunan.

Teknik *masking* ini efektif dalam mengarahkan fokus penonton ke elemen visual yang ditonjolkan, serta menjaga keselarasan antara konten dan bentuk bangunan. Hasilnya, visual menjadi lebih bersih, terstruktur, dan mudah dicerna, terutama ketika digunakan untuk menampilkan elemen naratif seperti karakter kartun atau motif budaya.

- b. *Video Mapping* oleh INTERAKTA ITB di Lawang Sewu
Lawang Sewu menjadi Lokasi pertunjukan *video mapping* yang diselenggarakan oleh INTERAKTA ITB pada tahun 2016. Kegiatan ini merupakan bagian dari rangkaian ALSA *National Seminar and Workshop (SEMWORKNAS)* 2016, yang diselenggarakan oleh *Asian Law Students' Association (ALSA)* dan bekerja sama dengan mahasiswa dari Institut Teknologi Bandung (ITB) melalui proyek INTERAKTA. Berdasarkan isi video dokumentasi, ditampilkan beberapa nama perguruan tinggi ternama di Indonesia sebagai bagian dari rangkaian visual pertunjukan tersebut.



Gambar 3 11 Video Mapping oleh INTERAKTA ITB
(Sumber: https://youtu.be/to9TwnCNRA0?si=32QtFtRzd_Y6KtvD)

c. *Video Mapping* oleh Sembilan Matahari di Moscow, Rusia

Observasi juga dilakukan terhadap pertunjukan *video mapping* oleh sembilan matahari yang menampilkan tema batik di Moscow, Rusia. Dalam pertunjukan ini, cerita batik yang ditampilkan tidak berfokus pada proses pembuatan batik hingga menjadi kain, melainkan menampilkan visual dengan filosofi sendiri. Alur ceritanya bersifat psikologis dan tidak menggunakan narasi sama sekali. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa konten *video mapping* dapat diciptakan atau divisualisasikan dari sebuah cerita, tetapi tidak selalu dengan narasi dan cerita visual yang linear. Konten *video mapping* dapat dibuat sebagai aksi hiburan yang di dalamnya memiliki cerita atau filosofi tersendiri.

d. Hari Ulang Tahun (HUT) Indonesia

Peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Indonesia dilaksanakan setiap tanggal 17 Agustus. Perayaan ini identik dengan berbagai kegiatan seperti lomba tradisional, pertunjukan seni, dan dekorasi ruang publik. Aktivitas masyarakat dalam merespons perayaan ini menunjukkan antusiasme tinggi terhadap momen simbolik tahunan. Angka usia kemerdekaan digunakan secara konsisten sebagai elemen utama dalam berbagai materi visual.

Penggunaan angka ulang tahun memiliki daya tarik visual yang kuat. Elemen ini sering dijadikan fokus dalam desain spanduk, baliho, poster, dan media digital. Visualisasi angka usia menciptakan kesan perayaan yang monumental. Masyarakat menerima angka ulang tahun sebagai simbol kebersamaan, semangat nasionalisme, dan refleksi terhadap perjalanan sejarah. Peringatan ulang tahun memiliki potensi besar untuk dijadikan konten kreatif berskala luas. Perayaan tersebut membuka peluang untuk menciptakan karya visual yang masif dan berdampak. Ulang tahun tidak hanya menjadi simbol waktu, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai tema visual dalam sebuah event atau karya seni.

Analisis terhadap fenomena ini menjadi dasar dalam pengembangan karya *video mapping* "SEMARANG 479". Angka 479 digunakan sebagai titik awal dalam menyusun narasi visual yang menampilkan ikon pariwisata Semarang. Pemanfaatan angka ulang tahun bertujuan membangun daya tarik visual, memperkuat identitas kota, dan menghadirkan semangat perayaan dalam bentuk yang kontemporer.

e. Lawang Sewu

Lawang Sewu merupakan salah satu ikon arsitektur bersejarah di Kota Semarang. Informasi mengenai Lawang Sewu diperoleh melalui hasil observasi dan analisis dari beberapa sumber video dokumenter di YouTube. Berdasarkan data yang ditemukan, Lawang Sewu terdiri dari beberapa gedung utama, yaitu gedung A, B, C, D, dan E. Setiap gedung memiliki fungsi dan perannya masing-masing pada masa kolonial maupun pasca-kemerdekaan. Gedung A merupakan bangunan yang paling ikonik dari keseluruhan kompleks Lawang Sewu. Bangunan ini berada tepat di sisi jalan utama dan memiliki dua menara besar yang menjadi ciri khas visual utama. Di dalam gedung A terdapat elemen kaca

patri yang menjadi salah satu bagian paling menarik secara visual. Posisi gedung yang menghadap langsung ke jalan menjadikan gedung A sebagai pusat perhatian dari bangunan keseluruhan. Pada masa pendirian awal, Lawang Sewu berfungsi sebagai kantor perusahaan kereta api milik Belanda, *Nederlands-Indische Spoorweg Maatschappij* (NIS). Saat pendudukan Jepang, bangunan ini digunakan sebagai kantor pusat kendaraan militer dan dijadikan markas pertahanan. Setelah Indonesia merdeka, bangunan ini sempat tidak difungsikan dan dibiarkan kosong selama beberapa waktu.

Keunikan utama Lawang Sewu terletak pada jumlah pintu dan jendela yang sangat banyak. Struktur bangunan memiliki bentuk jendela besar yang menyerupai pintu. Masyarakat menyebut seluruh bukaan ini sebagai “lawang” atau pintu dalam bahasa Jawa. Jumlahnya yang sangat banyak menjadikan bangunan ini dijuluki “Lawang Sewu” atau seribu pintu. Sebutan ini melekat hingga saat ini dan menjadi bagian dari daya tarik arsitektur dan sejarahnya.

f. Candi Gedong Songo

Candi Gedong Songo merupakan salah satu situs candi Hindu yang terletak di wilayah lereng Gunung Ungaran. Informasi mengenai Candi Gedong Songo diperoleh melalui analisis beberapa sumber video dokumenter di YouTube. Kompleks ini terdiri dari sembilan kelompok candi yang tersebar pada area dengan ketinggian berbeda. Setiap candi berada pada tingkatan tertentu dan membentuk jalur pendakian bertahap dari bawah hingga puncak.

Candi paling bawah dikenal dengan nama Candi Gedong Satu. Candi ini menjadi salah satu spot utama yang sering dijadikan latar foto oleh pengunjung. Candi paling atas disebut Candi Gedong Sembilan. Urutan candi menggambarkan struktur

bertingkat yang umum dijumpai pada arsitektur candi di masa Hindu Jawa. Lokasi candi berada di kawasan pegunungan yang memiliki udara sejuk dan pemandangan terbuka.

Visualisasi candi sering diambil melalui teknik pemotretan *bird eye view* menggunakan drone. Sudut pandang ini digunakan untuk menunjukkan susunan candi secara menyeluruh dari atas. Pengambilan gambar juga dilakukan dengan sudut *frog eye* untuk menekankan kemegahan struktur candi dari bawah. Kedua teknik ini banyak digunakan dalam dokumentasi visual Candi Gedong Songo.

Masyarakat sekitar meyakini bahwa kawasan Candi Gedong Songo memiliki nilai spiritual yang kuat. Kepercayaan terhadap tokoh-tokoh dalam kisah pewayangan seperti Hanoman masih melekat di kalangan masyarakat lokal. Unsur budaya dan kepercayaan ini menjadi bagian dari identitas kawasan candi dan memperkuat nilai sejarahnya.

g. Klenteng Sam Poo Kong

Klenteng Sam Poo Kong merupakan salah satu situs bersejarah yang berada di Kota Semarang. Informasi mengenai klenteng ini diperoleh melalui sumber video dokumenter di YouTube. Sam Poo Kong bukan hanya sebuah bangunan tunggal, tetapi merupakan kompleks yang terdiri dari beberapa bangunan dengan fungsi dan ciri arsitektur berbeda. Kompleks ini terdiri dari Klenteng Besar Sam Poo Kong, Klenteng Tho Tee Kong, Klenteng Kyai Juru Mudi, Klenteng Kyai Jangkar, dan Klenteng Kyai Cundrik Bumi.

Kompleks Sam Poo Kong juga memiliki sebuah masjid yang terletak di area yang sama. Keberadaan masjid tersebut memperlihatkan akulturasi budaya dan agama yang sudah terjadi sejak lama di kawasan ini. Laksamana Cheng Ho yang dikenal sebagai tokoh utama dalam sejarah klenteng ini merupakan

seorang muslim yang berasal dari Tiongkok. Cheng Ho melakukan pelayaran ke berbagai wilayah Asia termasuk ke Pulau Jawa dan Semarang.

Kedatangan Laksamana Cheng Ho ke Semarang menjadi salah satu bukti penting dalam catatan sejarah masuknya pengaruh Tionghoa ke wilayah pesisir Jawa. Klenteng Sam Poo Kong dibangun sebagai bentuk penghormatan terhadap perjalanan Cheng Ho. Arsitektur bangunan memperlihatkan gaya Tionghoa yang khas dengan warna merah dominan, atap melengkung, serta ornamen naga dan simbol langit.

Klenteng ini juga digunakan sebagai tempat ibadah dan ziarah oleh masyarakat Tionghoa dan pengunjung yang datang. Nilai sejarah, keagamaan, dan budaya dalam kawasan ini menjadikan Sam Poo Kong sebagai salah satu ikon wisata spiritual dan bukti nyata peradaban Tionghoa di Kota Semarang.

h. Kota Lama Semarang

Kota Lama Semarang merupakan kawasan bersejarah yang terletak di pusat kota. Informasi mengenai kawasan ini diperoleh dari hasil observasi video dokumenter di YouTube. Kawasan ini dikenal dengan julukan "*Little Netherlands*" atau "Belanda Kecil". Julukan tersebut muncul karena bangunan-bangunan yang ada memiliki gaya arsitektur khas Eropa, khususnya gaya arsitektur kolonial Belanda.

Kota Lama merupakan bukti peninggalan masa kolonial yang masih terjaga hingga saat ini. Kawasan ini pernah menjadi pusat pemerintahan dan perdagangan pada masa penjajahan Belanda. Tata kota dirancang dengan sistem kanal dan blok yang menyerupai kota-kota di Eropa. Fungsi kawasan ini pada masa lalu berperan penting dalam aktivitas pelabuhan dan administrasi kolonial.

Bangunan-bangunan di Kota Lama memiliki ciri khas berupa jendela besar, pintu kayu tinggi, dinding tebal, serta atap curam. Gaya arsitektur yang digunakan dikenal sebagai Indo-Eropa atau Gaya Kolonial Belanda. Elemen seperti lengkungan pada pintu dan jendela, serta ornamen sederhana namun simetris menjadi ciri dominan. Beberapa bangunan ikonik yang masih berdiri antara lain Gereja Blenduk, Gedung Marba, dan Spiegel Bar.

Kawasan ini saat ini telah direvitalisasi sebagai salah satu destinasi wisata sejarah dan budaya. Nilai arsitektur, sejarah, dan suasana yang otentik menjadikan Kota Lama sebagai salah satu ikon visual Kota Semarang. Kawasan ini sering dijadikan latar dokumentasi, fotografi, dan kegiatan seni budaya oleh wisatawan maupun masyarakat lokal.

i. Simpang Lima

Simpang Lima merupakan salah satu kawasan pusat kota yang menjadi ruang publik utama di Semarang. Informasi mengenai kawasan ini diperoleh dari sumber video dokumenter di YouTube. Simpang Lima dibangun sebagai pengganti alun-alun lama yang sebelumnya diserahkan kepada pihak swasta. Presiden Soekarno menunjukkan ketidaksetujuan terhadap penyerahan ruang publik kepada pihak non-pemerintah. Sebagai bentuk respon, pemerintah membangun alun-alun baru yang sepenuhnya dikelola negara. Kawasan tersebut kemudian dikenal sebagai Simpang Lima.

Simpang Lima memiliki struktur lima jalan besar yang bertemu pada satu titik pusat. Tata letaknya membentuk simpangan besar yang menghubungkan berbagai arah penting di Kota Semarang. Area ini dikelilingi oleh pusat perbelanjaan, hotel, restoran, dan fasilitas umum lainnya. Ruang terbuka ini dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas masyarakat, mulai dari olahraga pagi, pertunjukan seni, hingga bazar malam.

Visual kawasan ini sering diambil menggunakan teknik pengambilan gambar *high angle*. Pengambilan dari sudut udara digunakan untuk memperlihatkan struktur persimpangan secara menyeluruh. Komposisi lima jalan yang bertemu hanya dapat terlihat utuh dari perspektif ketinggian. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan pola tata kota dan hubungan antar ruas jalan yang membentuk simbol visual kawasan.

Kawasan ini memiliki peran sebagai pusat aktivitas sosial dan budaya di tengah kota. Visual Simpang Lima identik dengan pencahayaan malam hari, keramaian lalu lintas, dan kehidupan urban masyarakat Semarang. Lokasi ini menjadi titik temu yang merepresentasikan dinamika kota yang aktif dan terus berkembang. Simpang Lima juga sering digunakan sebagai lokasi perayaan besar seperti malam tahun baru, festival rakyat, dan pertunjukan seni.

j. Penempatan Proyektor dalam *Video Mapping*

Penempatan proyektor merupakan aspek teknis yang sangat krusial dalam proses *video mapping*. Posisi, sudut, dan jumlah proyektor harus disesuaikan dengan karakteristik arsitektur bangunan yang menjadi media proyeksi. Setiap bentuk bangunan memerlukan pendekatan yang berbeda agar hasil visual yang diproyeksikan tidak mengalami distorsi dan tetap presisi mengikuti kontur permukaan. Faktor seperti bentuk bangunan (datar, sudut, atau melengkung), jumlah sisi yang akan diproyeksikan, serta jarak optimal antara proyektor dan permukaan menjadi pertimbangan utama dalam menentukan penempatan.

Dalam Jakarta *Light Festival 2024* yang diselenggarakan di Museum Fatahillah, penempatan proyektor dilakukan pada satu titik di tengah secara frontal, menghadap langsung ke fasad utama bangunan yang datar. Karena bangunan hanya memiliki satu sisi

permukaan yang luas dan simetris, penggunaan satu proyektor dengan jarak yang tepat mampu menjangkau keseluruhan bidang proyeksi tanpa mengalami *stretching* atau kehilangan proporsi visual. Strategi ini efektif untuk bangunan dengan bidang datar dan tampilan dua dimensi yang *linier*.



Gambar 3 12 Video Mapping Jakarta Light Festival 2024 di Museum Fathillah
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7SN7FAbmdr4&t=769s>)

Jakarta Light Festival menggunakan proyektor Epson dengan tingkat kecerahan 25.000 lumens. Proyektor ini digunakan untuk menampilkan visual berkualitas tinggi dalam skala besar, yang sangat penting dalam event multimedia luar ruang seperti video mapping dan pertunjukan cahaya.



Gambar 3 13 Proyektor Epson 25.000 Lumens yang digunakan oleh Jakarta Light Festival 2024
(Sumber: <https://youtu.be/7SN7FAbmdr4?si=wRF-iwwYASzv-LpG>)

Berbeda dengan kasus di Gedung BNI Yogyakarta yang memiliki dua sisi bangunan membentuk sudut, penempatan proyektor dilakukan di titik tengah sudut tersebut. Dengan posisi ini, satu proyektor dapat mencakup dua sisi sekaligus dengan sudut pandang yang relatif seimbang. Penempatan di titik sudut

memungkinkan konten visual terbagi secara natural kedua permukaan bangunan, sehingga tidak memerlukan proyektor tambahan. Pendekatan ini umumnya digunakan untuk bangunan berbentuk huruf L atau struktur yang memiliki pertemuan dua bidang yang tidak terlalu ekstrem sudutnya.



Gambar 3 14 Video Mapping di Gedung BNI Yogyakarta
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=yecweSZkF9U>)

Sementara itu, pada bangunan Lawang Sewu di Semarang yang memiliki bentuk lebih kompleks, yaitu menyerupai huruf V, pendekatan yang digunakan adalah dengan dua titik penempatan proyektor. Masing-masing proyektor ditempatkan di sisi kiri dan kanan, sejajar dengan arah bidang bangunan yang akan diproyeksikan. Strategi ini dilakukan agar masing-masing sisi bangunan mendapatkan cakupan proyeksi yang sesuai dengan sudut kemiringannya.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui wawancara, dan observasi, dapat disimpulkan bahwa proses produksi *video mapping* memerlukan perencanaan visual dan teknis yang matang sejak tahap pra-produksi, termasuk pembuatan maket dan pengukuran bidang proyeksi secara manual maupun digital. Penggunaan proyektor laser dianggap lebih efisien untuk ruang terbuka, dengan pengaturan lumens dan lensa yang disesuaikan dengan kondisi lapangan. *Video*

mapping akan lebih optimal jika menjadi bagian dari acara besar seperti festival, karena dapat menciptakan pengalaman visual yang imersif dan menarik.

Hasil observasi pada Jakarta *Light Festival* menunjukkan bahwa *video mapping* memainkan peran penting sebagai atraksi utama sekaligus media kolaboratif dalam *event* berskala besar. Proyeksi dilakukan pada objek *Monument West Liberation* dan Museum Fatahillah, dengan visual bergaya futuristik, penuh warna, serta iringan musik yang membentuk atmosfer megah. Berbagai elemen fisik, termasuk pohon, dimanfaatkan sebagai bidang proyeksi, membuktikan fleksibilitas media ini dalam mendukung pengalaman visual.

Eksperimen mandiri menggunakan Adobe After Effect dan Resolume Arena menunjukkan bahwa produksi *video mapping* dapat dilakukan secara teknis dan presisi. Karya sembilan matahari di Moscow memperlihatkan bahwa narasi *video mapping* bisa bersifat simbolik dan tidak harus verbal. Objek seperti Lawang Sewu, Kota Lama Semarang, Candi Gedong Songo, Klenteng Sam Poo Kong, Simpang Lima memiliki potensi kuat sebagai konten visual, menjadikan *video mapping* media promosi pariwisata yang efektif dan kontekstual.

3.5 Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan melalui kajian pustaka, wawancara dengan pelaku industri kreatif, dan observasi media sosial, teridentifikasi beberapa permasalahan terkait proses perancangan *video mapping* sebagai sarana promosi pariwisata, yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Tahap Pra-Produksi Melalui Perencanaan Visual dan Pemahaman Objek

Untuk mengatasi kurangnya perencanaan dan keakuratan konten pada tahap awal produksi *video mapping*, proses pra-produksi dapat ditingkatkan dengan mengembangkan konsep yang lebih canggih, mengamati target proyeksi secara langsung, dan menggunakan model dan simulasi digital untuk mengadaptasi konten visual dengan kontur dan karakteristik *landmark* bersejarah dan objek wisata lainnya. Hal

ini didukung oleh *storyboard* yang terperinci dan pemetaan awal yang tepat.

2. Penggunaan Teknologi dan Peralatan yang Memenuhi Standar Produksi *Video Mapping*

Atasi keterbatasan teknik dalam produksi dengan memilih perangkat keras dan perangkat lunak yang tepat untuk cakupan proyek *video mapping*, seperti menggunakan proyektor terang dan perangkat lunak Resolume Arena, standar industri untuk pemetaan visual. Selain itu, mengetahui spesifikasi komputer, jarak proyeksi, dan kondisi lingkungan yang akan memengaruhi hasil dari *video mapping*.

3. Meningkatkan Media Sosial dan Komunitas Kreatif Sebagai *Platform* untuk Periklanan dan Kolaborasi

Untuk mengatasi tantangan kurangnya distribusi karya dan partisipasi publik, pelaku industri perlu mengoptimalkan media sosial tidak hanya sebagai *platform* untuk mempresentasikan karya, tetapi juga sebagai tempat promosi dan kolaborasi. Mendokumentasikan proses kreatif dengan melibatkan komunitas dan mengintegrasikan karya ke acara lokal dan nasional dapat meningkatkan minat publik dan menjangkau potensi pariwisata yang dihasilkan dari *video mapping*.