

LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekap Wawancara LZY Video Mapping

Pertanyaan	Jawaban
Pertama, saya boleh tau dulu ga sih pak perjalanan secara singkatnya LZY ini dari awal sampe sekarang bisa sebesar ini?	Kalau dari awal, sebenarnya kami itu basisnya kolektif. Dulu itu kita cuma sekumpulan beberapa orang yang memang tertarik sama video mapping. Itu awalnya pas masih di kampus, di TS. Kita sempat ikut salah satu pertama tamaworkshop dari senior, dan dari situ kita jadi punya pengetahuan soal video mapping. Setelah itu, kita coba praktekin sendiri, pertama di acara kampus. Lambat laun, setelah tampil di acara kampus itu, kami mulai dipanggil sama beberapa senior yang udah kerja secara profesional buat ngerjain proyek video mapping. Kurang lebih tiga tahun berjalan, dari situ kita mulai berkembang. Proyeknya nggak cuma di gedung aja, tapi mulai juga ke ruang indoor. Makanya, menurut saya, sekarang udah banyak ruang-ruang yang pakai video mapping, dan dari situ karya kita juga terus berkembang sampai sekarang. Kami sendiri fokusnya memang di multimedia, khususnya video mapping.
Sebenarnya aku mau nanya, ada beberapa pertanyaan yang agak dalam sedikit. Jadi sebelumnya aku pernah lihat, kayaknya LZY itu pernah ngadain workshop ke SMA atau SMK gitu ya, aku sempat nemu videonya di YouTube. Di situ sempat dijelaskan soal tahapan bikin video mapping yang sederhana. Kalau nggak salah, bidangnya waktu itu ada yang segitiga, ada juga yang kotak. Aku penasaran, karena aku sendiri mau bikin karya video mapping juga, dan pasti bakal pakai maket. Nah, waktu di	Oh, maksudnya bidangnya, ya? Nah, itu sebenarnya salah satu elemen yang penting banget sih. Kalau ngikutin presentasi yang pernah kita share di YouTube, bidang itu termasuk satu dari empat elemen utama dalam proses ngerjain video mapping. Dia masuk ke tahap pra-produksi, jadi sebelum masuk ke teknis, kita harus tahu dulu bidang apa yang bakal dipakai buat mapping. Objeknya bisa apa aja, nggak harus maket juga. Yang waktu itu ditunjukin di workshop sebenarnya bukan maket, tapi lebih ke

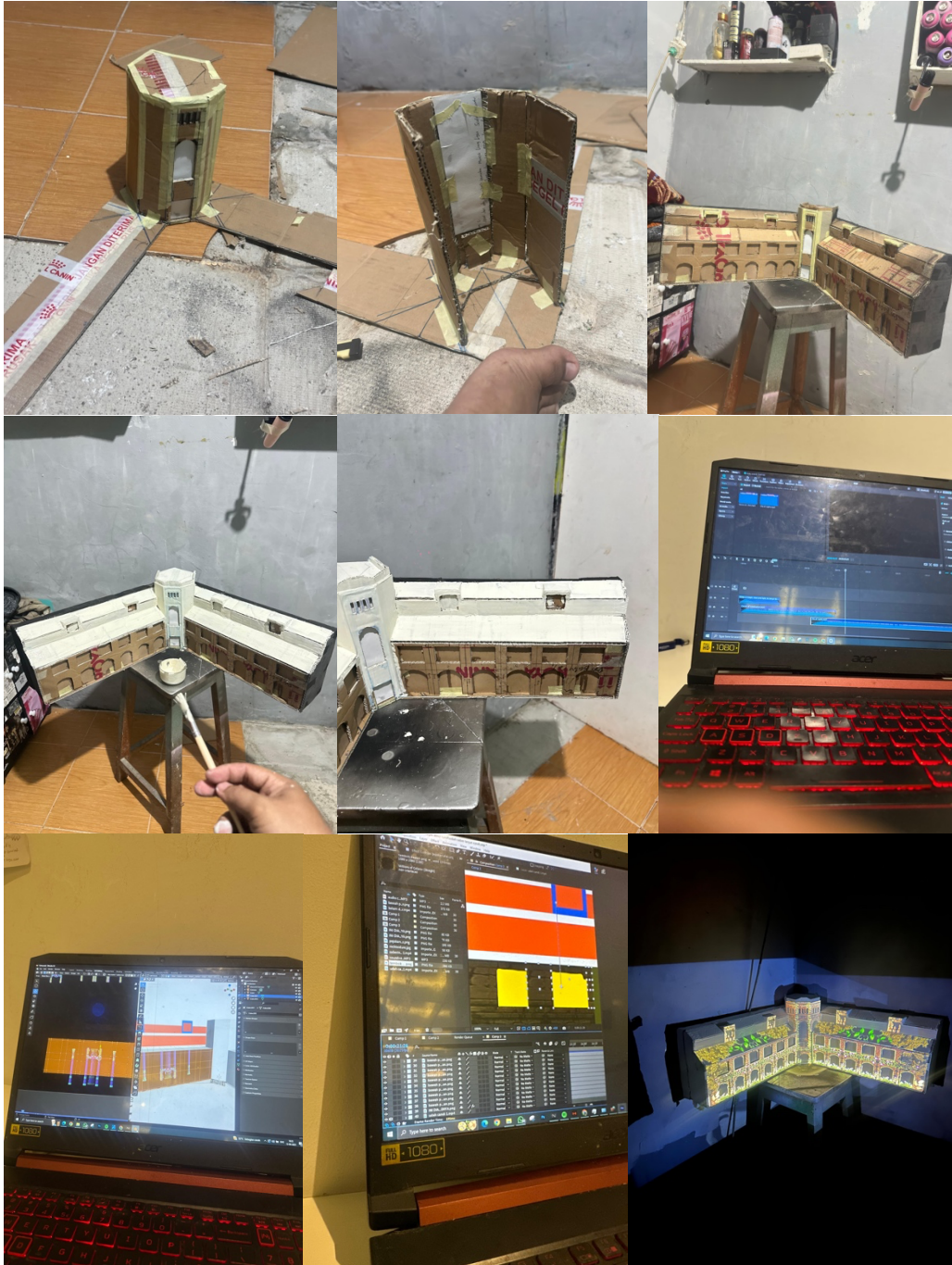
workshop itu maketnya sempat disinggung, tapi nggak terlalu detail. Jadi, aku mau nanya, maket itu sebenarnya penting banget nggak sih, Pak? Terutama buat proses sebelum produksi, buat ngetes karya dulu gitu, atau gimana?	objek datar atau basic shape—kayak segitiga, kotak, bulat gitu. Kalau maket itu biasanya dipakai kalau bidangnya berupa bangunan atau bentuk tertentu yang dibuat dalam skala kecil. Tapi intinya bukan buat ngetes, ya. Lebih ke buat nyesuaiin konsep dulu sebelum mulai bikin konten dan masuk ke teknisnya. Jadi harus jelas dulu bidangnya mau kayak gimana. Contohnya waktu kita bikin karya di ARARASA, yang notabene mall, dari awal kita udah ngedesain bahwa ada dua dinding yang bisa diakses dari bawah, dan dua dinding itu yang jadi basis buat konten sekaligus teknis mapping-nya.
Oke Pak, kalau dari LYZ sendiri pernah ngerjain video mapping yang langsung ke gedung nggak? Misalnya kayak Lawang Sewu atau kawasan Kota Tua gitu. Sebelumnya berarti dari LYZ juga bikin maketnya dulu ya Pak? Saya penasaran soal skalanya. Kalau bikin maket untuk mapping ke gedung asli, perbandingannya itu biasanya seperti apa. Terus penentuan skalanya itu ada acuan khusus atau ditentukan berdasarkan perkiraan aja?	Itu sebenarnya cukup panjang, tapi sederhananya gini. Kalau untuk mapping ke gedung, hal yang paling utama itu kita harus tahu ukuran-ukuran dan layout denahnya, terutama tampak depan yang nanti bakal diproyeksikan. Biasanya kalau udah ada layout denahnya itu lebih enak, tapi tetap aja kita biasanya hitung manual juga. Cara ngukurnya bisa macam-macam, bisa pakai Google Maps, bisa juga pakai alat ukur langsung di lapangan. Nah, soal maketnya sendiri sebenarnya tergantung kebutuhan sih. Tapi rata-rata, kita bikin skalanya itu 1 banding 100. Misalnya kalau gedungnya panjangnya 75 meter, berarti maketnya jadi sekitar 75 cm. Kadang juga bisa 1 banding 200, tergantung ruang yang kita punya. Yang penting maketnya cukup buat dicoba di ruangan. Maksudnya di situ kita ngetes elemen kontennya dulu, kayak warnanya cocok atau nggak, dan sebagainya.

	Kalau soal terang atau gelapnya hasil proyeksi, itu nggak bisa dicoba di maket. Itu harus langsung dites di lokasi aslinya. Jadi maket itu lebih ke buat bantu nyocokin konten aja sih, bukan buat simulasi pencahayaan.
Jadi kan tadi sempat dibahas sedikit soal pencahayaan, ya. Boleh tahu nggak sih, proyekturnya itu kayak gimana? Kalau untuk video mapping, apalagi yang di bangunan-bangunan besar, pasti pakai proyektor khusus kan? Bisa dijelasin nggak, Pak?	Untuk proyektor, saat ini banyak yang menggunakan teknologi laser. Dulu, banyak yang menggunakan lampu, tetapi sekarang sudah beralih ke laser karena lebih tahan lama. Untuk cerahnya, terutama di luar ruangan, hal pertama yang perlu diperhatikan adalah kondisi lingkungan sekitar. Misalnya, di Kota Tua Jakarta, karena tidak terlalu banyak lampu jalan, pencahayaannya lebih mudah dikontrol. Namun, jika di area yang lebih ramai seperti dekat jalan raya, pencahayaan dari kendaraan menjadi tantangan karena proyektor harus menghadapinya. Untuk proyektor, yang minimal digunakan adalah 10 ribu lumens. Kalau lebih tinggi, seperti 12 ribu lumens, itu lebih ideal dan memungkinkan, apalagi jika cahaya sekitar bisa dikendalikan. Sedangkan untuk ukuran proyektor, perhitungannya tergantung pada posisi dan jaraknya. Misalnya, proyektor dengan lensa standar dapat mencakup area sekitar 5x4 meter dari jarak 10 meter. Jika ingin area yang lebih luas, bisa menggunakan lensa dengan through ratio yang lebih lebar. Jika jaraknya lebih pendek, lensa dengan short throw bisa dipakai. Semua ini tergantung dari unit proyekturnya dan kebutuhan yang ada di lapangan.
Sebenarnya ada satu yang paling saya suka, boleh cerita sedikit ya. Jadi, saya mau bikin video mapping yang mengenalkan ikon Kota Semarang. Di	Jadi, video mapping itu kan sebenarnya elemen hiburan, ya. Jadi fungsinya emang buat ngibur. Biasanya sih ditempatin di tempat-tempat yang

situ saya butuh pasar untuk nentuin video mapping ini nantinya mau ditembak di mana. Jadi pertanyaan saya, kalau di Sergi itu pernah nentuin video mapping-nya gitu, emang step-step-nya gimana sih? Dibikin acara dulu, atau video mapping doang terus acara, atau mungkin di Jakarta ada Jakarta Light Festival gitu. Jadi saya penasaran, kalau saya mau bikin satu karya, misalnya dari LYZ, itu step-step-nya emang dibikin acara dulu, atau yaudah langsung disebar di media sosial, habis itu selesai?	cukup unik, apalagi kalau outdoor kan cuma bisa dilakuin malam hari. Jadi, video mapping ini bisa jadi daya tarik utama hiburan di sebuah acara. Kenapa harus nempel sama acara? Ya, karena video mapping emang harus jadi bagian dari acara itu. Terlepas dari fungsinya, mau itu buat campaign, marketing, atau buat acara lain, emang video mapping itu salah satu elemen acara. Biasanya kan acara kayak gitu cuma ada setahun sekali atau dua kali, jadi impact-nya lebih gede, apalagi di sosial media. Timing-nya itu yang penting. Misalnya di Jakarta, kayak Jakarta Light Festival, itu kan cuma ada setahun dua kali. Kalau misalnya tiap minggu ada, mungkin video mapping-nya bakal jadi biasa aja. Jadi, emang harus nempel di acara yang pas, bisa jadi launching, atau jadi background acara lainnya. Misalnya di Jakarta, ada konser sebagai daya tarik hiburannya, nah video mapping ini bisa jadi tambahan buat nambahin serunya acara itu.
Makasi banget ya, Pak, udah meluangkan waktunya buat ngobrol dan jelasin tentang video mapping ini. Banyak insight baru yang saya dapet, terutama soal teknik dan perencanaan yang terlibat di dalamnya. Semoga ke depannya bisa lebih paham tentang gimana cara ngerjain proyek video mapping, apalagi buat event besar kayak yang udah dijelasin tadi. Semoga bisa terus berkembang dan makin banyak yang bisa nonton serta nikmatin karya-karya keren ini. Sekali lagi, terima kasih banyak, Pak	Ya, sama-sama! Senang bisa berbagi sedikit tentang proses dan pengalaman di dunia video mapping. Kalau ada pertanyaan lagi, jangan ragu buat hubungi. Semoga bisa terus explore dan semoga nanti karya-karya lo juga makin keren! Terus semangat ya, sukses selalu!

Lampiran 1 Wawancara dengan pihak Production House Video Mapping LZY

Lampiran 2 Proses Pembuatan Video Mapping



Lampiran 2 Proses Pembuatan Video Mapping

Lampiran 3 Rekap Bimbingan

Rekap Percakapan Bimbingan

Rekap Percakapan Bimbingan



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (<mailto:info@upj.ac.id>) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Penelitian	Penerangan Video Mapping Ikon Pariwisata Kota Semarang		
Sifat / Bahan	1. ke-1/ Pada bimbingan pertama ini saya membahas rencana tugas akhir seperti penetapan judul tugas akhir yang akan di garap, dan jadwal sampel sidang serta membahas sedikit tentang tujuan beserta soal dan masalah yang akan di angkat di tugas akhir		
Mahasiswa	2021061019 - MUHAMMAD HANIF ASHILA	Pembimbing	08.127.035 - Desi Dewi Kristanto, S.Ds, M.Ds,
Mahasiswa	Sabito, 19 April 2025, 19:23:29		
Pada bimbingan pertama ini saya membahas rencana tugas akhir seperti penetapan judul tugas akhir yang akan di garap, dan jadwal sampel sidang serta membahas sedikit tentang tujuan beserta soal dan masalah yang akan di angkat di tugas akhir			

Sesi / Bahasan

1. ke-2 pada bab bimbelan kali ini saya diajarkan dan diajarkan tentang lokasi yang digunakan untuk pemutaran video mapping lalu saya juga menjelaskan untuk menentukan dan mencari data siapa yang sering bewisata, apa itu family, atau backpacker dan usianya rata-rata, baru bisa menentukan lokasi yang akan dia gunakan untuk memutar video mapping, lalu saya juga disarikan mencari data apakah pariwisata semarang sendiri punya target pasar yang sudah di tentukan atau belum, lalu saya juga disarikan untuk memahami produksi real video mapping seperti apa agar saya dapat mengetahui teknik teknis nya yang dapat memudahkan saya mencari dasar atau segala sesuatu yang saya vertal di tugas akhir, saya juga dijelaskan tentang aias yang dimana aias sendiri adalah dari sudut pandang pasar sebuah produsen.

Mahasiswa	: 2021021013933 HANAMAWATI HANDI ASHILA	Pembimbing	: 08.1227.035 : Desi Dwi Kikilanto, S.Dn., M.Ed.
Sabtu, 19 Desember 2021, 19:25-56			
saya bimbingan kali ini saya di jelaskan dan banyak bertanya tentang lokasi yang digunakan untuk pemerturan video mapping, lalu saya dijelaskan untuk menentukan dan mencari data situs yang sering berwisata, apa itu family, atau backpacker dan wisatawan rata rata berapa hari, baru bisa menentukan lokasi akan di gunakan untuk situs video mapping, lalu saya juga disarikan materi dan apakah perlu ditambah remasan dengan setiap pertanyaan tugas yang sudah ada karena belum terjawabnya, jadi saya ditanya bagaimana produk dari nusa dua yang lebih bagus antara nusa dua dengan lombok, lalalu saya jawab dapat memudahkan saya menjadi dasar atau sebagai sesuatu yang produk dari nusa akhir, saya juga dijelaskan tentang lokasi yang dimana alasa sendiri adalah dari sandak pandang para bukan produksi.			

Sesi / Bahasan : ke-3 / di bimbingan ketiga ini pembimbing memberi tau saya bahwa bisa saja hanya satu icon yang dibuat karya atau demo dan icon yang lain bisa di buat sebagai opsi atau sesi seperti coming soon atau lainnya, lalu saya juga konsultasi terkait software yang digunakan dalam blender, kemudian ada beberapa pertanyaan yang pembimbing berikan kepada saya untuk kebutuhan wawancara dengan narasumber production house video mapping.

Sabtu, 19 April 2025, 19:26:23

di bimbingan ketiga ini pembimbing memberi tau saya bahwa bisa saya harya satu icon yang dibuat karya atau demo dan icon yang lain bisa di buat sebagai opsi atau sesi seperti coming soon atau lainnya, lalu saya juga konsultasi terkait software yang digunakan selain blender, kemudian ada beberapa pertanyaan yang pembimbing berikan kepada saya untuk kebutuhan wawancara dengan narasumber production house video mapping.

Sesi / Bahasan	1 ke-4/ dalam bimbingan ini saya membahas tentang hasil wawancara yang berisi tentang data dari pelaku video mappingnya langsung jadi saya mendapatkan banyak data terkait video mapping dan step by step untuk membuat sebuah karya video mapping, kemudian pembimbing menyuruh saya untuk memperdalam hal tersebut dan menambahkan sedikit tentang konsep yang akan dipakai dalam pembuatan karya tugas akhir.
Mahasiswa	2021061019 - MUHAMMAD HANIF ASHILA
Pembimbing	: 08.1221.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Source: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/coronavirus-2019-ncov>

1/3

https://www.my.upi.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5787

3/3

7/25/25, 8:56 PM

Rekap Percakapan Bimbingan

Sabtu, 19 April 2025, 19:26:42

dalam bimbingan ini saya membahas tentang hasil wawancara yang berisi tentang data dari pelaku video mappingnya langsung jadi saya mendapatkan banyak data terkait video mapping dan step by step untuk membuat sebuah karya video mapping, kemudian pembimbing menyuruh saya untuk memperdalam hal tersebut dan menambahkan sedikit tentang konsep yang akan dipakai dalam pembuatan karya tugas akhir.

Sesi / Bahan : ke-5 / pada bimbingan ini saya membahas sedikit konsep karya yang akan dibuat dan observasi resolusi arena sebagai software yang di gunakan

Selasa, 1 Juli 2025, 18:43:09

Sesi / Bahanan : ke-6 / pada bimbingan ini saya membahas konsep dari video mapping yang akan ditampilkan, membicarakan tentang screen yang akan dibuat untuk tugas akhir

Selasa, 1 Juli 2025, 18:43:21

Sesi / Bahasan	1 ke-7 / pembahasan ini berisi tentang bagaimana cerita dalam karya akan dibuat untuk tampilan, merancang narasi cerita dan menentukan judul karya 479 Semarang dengan tujuan menggunakan ulang tahun Semarang sebagai aset visual yang akan di tampilkan di Jakarta light festival 2026 di museum fatahillah
-----------------------	---

Manasiwa	1 2021061013 - RUDHARWAD HANIF ASHIDA	Pembimbing	1 05.1217.033 - Desi Dwi Kristanto, S.Pd., M.Pd.
-----------------	---------------------------------------	-------------------	--

pembahasan ini berisi tentang bagaimana cerita dalam karya akan dibuat untuk ditampilkan, merancang narasi cerita dan menentukan judul karya 479 semarang dengan tujuan menggunakan ulang tahun semarang sebagai aset visual yang akan di tampilkan di jakarta light festival 2026 di museum fatallah

Sesi / Bahan : ke-8 / pada bimbingan ini ada revisi dari bab 2,3 dan 4 menentukan konsep visual, menceritakan observasi yang di dapat dan akan dimasukan ke bab 3 dan merancang bab 4

Selasa, 1 Juli 2025, 18:43:38

pada bimbingan ini ada revisi dari bab 2,3 dan 4 menentukan konsep visual, menceritakan observasi yang di dapat dan akan dimasukan ke bab 3 dan merancang bab 4

Sesi / Bahan	: ke-9 / pada bimbingan ke 9 ini mengenai pengurutan bab 4 pembahasan yang dilakukan adalah membahas urutan atau alih penulisan bab 4 dan sedikit bimbingan mengenai media pendukung		
Mahasiswa	: 2021061019 - MUHAMMAD HANIF ASHILA	Pembimbing	: 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Tidak ada data percakapan

Sesi /Bahasan	: ke-9 / pada bimbingan ke 9 ini mengenai pengurutan bab 4 dan membahas sedikit tentang konsep pameran ta serta media pendukung yang akan di buat		
Mahasiswa	: 2013061019 - MUHAMMAD HAMIE ACHIL A	Bimbingan	: 08 3217 035 - Desi Dwi Kristanto, S.Dr., M.Pd

Selasa, 1 Juli 2025, 18:43:51

Sesi / Bahasan : ke-10 / di bimbingan ke 10 ini membahas konsep aisas yang di pakai di strategi untuk promosi, kemudian sedikit membahas tentang tahapan perancangan motion yang dimana stepnya mendahulukan sound baru visual

https://www.my.upi.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/578

2/3

Lampiran 4 Plagiarism Check



7.24%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JUL 2025, 4:59 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL	● CHANGED TEXT	● QUOTES
0.13%	7.1%	0.14%

Report #27533983

31 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan ekonomi suatu negara.

Sektor ini berperan penting dalam peningkatan pendapatan nasional, penciptaan lapangan kerja dan mendorong pertumbuhan ekonomi, serta menjadi jembatan untuk pertukaran budaya antara wisatawan mancanegara dan wisatawan domestik sehingga dapat memperkenalkan destinasi wisata ke tingkat internasional (Sigalingging et al., 2024) Sebagai negara kepulauan yang kaya akan keindahan alam dan budaya, Indonesia memiliki potensi yang besar dalam pengembangan sektor pariwisata. Namun, pengelolaan sumber daya pariwisata di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Sebagai negara yang memiliki keberagaman sumber daya alam, Indonesia memiliki peluang besar untuk mengembangkan berbagai objek wisata yang menarik. Keindahan alam, seperti pantai, pegunungan, dan kawasan konservasi, serta kekayaan seni dan budaya tradisional, menjadi daya tarik utama wisatawan domestik maupun mancanegara. Potensi ini memberikan peluang strategis untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan keberlanjutan sosial budaya. Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor pariwisata adalah Kota Semarang. Saat ini, Kota Semarang berusia 478 tahun dan merupakan salah satu kota besar di Indonesia dengan potensi pariwisata yang beragam. Kota Semarang memiliki posisi geografis yang strategis, memberikan berbagai