

Perancangan Video Mapping Sebagai Media Pengenalan Topeng Malangan

Subari¹, Achmad Zakiy Ramadhan², Alfi Syahrin³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Desain Komunikasi Visual

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang

¹subari@stiki.ac.id, ²zakiramadhan@stiki.ac.id, ³alsyahrin712@gmail.com

ABSTRAK

Kekayaan sastra pertunjukan di negeri Indonesia sangat beragam. Keragaman yang ada tersebut merupakan suatu kekayaan yang tidak dapat terhitung nilainya. Kebudayaan daerah tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat yang ada, karena setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda. Budaya ini perlu dilestarikan agar tidak mengalami kemunduran atau bahkan kepunahan. Topeng Malang menjadi salah satu warisan budaya yang bernilai seni tinggi di kota Malang. Masyarakat harus kenal dengan kesenian daerah ini agar tetap bisa merawat kebudayaan. Namun, orang-orang sekarang jika melihat budaya dengan tampilan tradisi akan untuk sulit menarik perhatian mereka. Pada proses perancangan perlu dilakukan analisa data, sumber data primer dan sumber data sekunder. Tahap selanjutnya adalah mengambil sebuah kesimpulan dari hasil data yang didapatkan. Setelah kesimpulan didapatkan selanjutnya adalah menentukan konsep yang didasarkan pada hasil kesimpulan data. Metodologi yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan 5w+1H yang dijadikan sebagai dasar konsep pemecahan masalah, terdiri dari What (apa), Who (Siapa), When (Kapan), Where (Dimana), Why (kenapa), dan How (Bagaimana). Tujuan dari analisis 5W + 1H ini adalah untuk mendapatkan konsep perancangan dari video mapping yang akan di produksi. Media video mapping ini menampilkan budaya dengan konsep yang modern, karakter Topeng Malang akan menjadi konten dalam video ini. Video mapping ini akan berupa instalasi yang menggunakan bidang 3D sebagai objek yang akan di proyeksikan. Media ini juga di dukung dengan media poster, infografis, kaos, totebag, media sosial dan gantungan kunci. Maka diharapkan perancangan video mapping "Rawat Raut" dapat membantu mengenalkan dan melestarikan budaya Topeng Malang.

Kata Kunci : Video Mapping, Topeng Malangan, Karakter.

ABSTRACT

The richness of literary performances in Indonesia is very diverse. The diversity that exists is wealth that can not be calculated in value. Regional culture is reflected in various aspects of existing community life, because each region has different cultural characteristics. This culture needs to be preserved so as not to decrease or even disappear. Malang Mask has become one of the high artistic value cultural heritages in Malang. The community must be familiar with the arts of this area in order to maintain culture. However, people now if you look at culture with a traditional display it will be difficult to attract their attention. In the design process it is necessary to analyze data, primary data sources and secondary data sources. The next step is to draw conclusions from the results of the data obtained. After the conclusion is obtained next is to determine the concept based on the results of the data conclusions. The methodology used is to use the 5w + 1H approach which is used as a basis for the concept of problem solving, which consists of What, Who, When, Where, Why, and How. The purpose of the 5W + 1H analysis is to get the video mapping design concept that will be produced. This video mapping media showcases culture with a modern concept, Malang Mask characters will be the content in this video. This video mapping will be an installation that uses 3D fields as objects to be projected. This media is also supported by poster media, infographics, t-shirts, totebags, social media and key chains. It is hoped that the "Rawat Raut" video mapping design can help introduce and preserve Malang Mask culture.

Keywords : Video Mapping, Topeng Malangan, Character.

1. PENDAHULUAN

Kekayaan sastra pertunjukan di negeri Indonesia sangat beragam. Keragaman yang ada tersebut merupakan suatu kekayaan yang tidak dapat terhitung nilainya. Kebudayaan daerah tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat yang ada, karena setiap daerah memiliki ciri khas

kebudayaan yang berbeda. Di Jawa Timur misalnya, banyak hal menarik dari seni dan kebudayaan yang terdapat di setiap daerahnya yang terdiri dari beberapa Kabupaten, banyak kesenian yang menjadi ciri khas atau yang mewakili dari setiap daerahnya, salah satu seni tradisional yang bernilai tinggi di Kabupaten Malang yaitu Topeng Malangan. Topeng

Malangan diperkirakan muncul pada masa awal abad 20 dan berkembang luas semasa perang kemerdekaan. Sampai saat ini Topeng Malang masih bertahan dan dibudidayakan di daerah Pakisaji, Kabupaten Malang (Yuniwati, Rahayu, Utami, 2016 : 410).

Berdasarkan angket yang sudah disebar pada remaja yang berdomisili di kota Malang, menunjukkan bahwa hanya 10% dari responden yang berasal dari anak-anak muda, mengetahui karakter Topeng Malang. Sebagian mengaku hanya mengetahui atau mendengar tentang budaya Topeng Malang, hal ini karena para anak muda jaman sekarang lebih tertarik dengan budaya dari luar negeri. Diperlukan sebuah upaya untuk terus melestarikan budaya Topeng Malang dan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang, akan menjadi pilihan yang tepat untuk mengenalkan warisan budaya ini kepada para remaja dan juga masyarakat menggunakan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

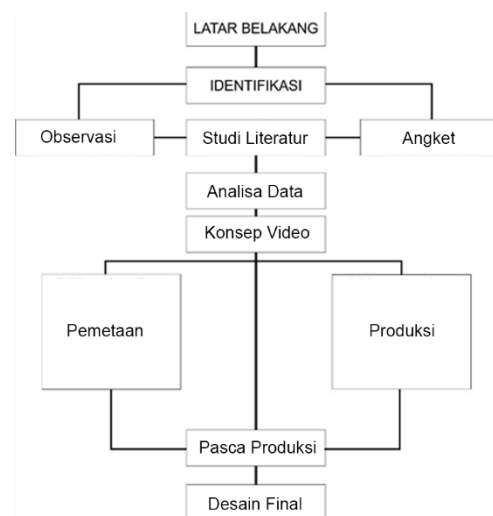
Video Mapping adalah salah satu teknik proyeksi video terbaru yang digunakan untuk mengubah hampir semua permukaan menjadi tampilan video yang dinamis, sering terdapat di acara-acara seperti konser, *fashion show*, festival musik, dan biasanya bersamaan dengan pertunjukan seni lainnya. Tujuan pemetaan video adalah untuk menciptakan ilusi fisik gambar dengan menggabungkan elemen audio-visual (Berna Ekim, 2010:11). Pertama kali *video mapping* di tampilkan di Indonesia pada tahun 2010, tepatnya di museum Fatahillah oleh Adi Panuntun. (Jawa Pos/JPNN, 2010).

Berkembangnya teknologi yang pesat membuat Topeng Malang kurang diminati. Banyak anak-anak dan remaja yang tidak mengenal tarian daerah seperti Tari Topeng Panji Malang, mereka lebih mengenal tarian modern dari luar seperti *modern dance* karena lebih populer dari pada tarian tradisional yang ada di Indonesia (Ghozali, Fianto, Riyanto, 2015:2). Apabila kesenian Topeng Malang ini hanya diketahui tentang keberadaannya saja, tanpa mengenal dengan baik budaya itu sendiri akan mengakibatkan masyarakat Indonesia melupakan budaya mereka. Sesuai argumen Nasai sebagai penerus budaya Topeng Malang mengatakan bahwa “tradisi ya seperti ini, jika ditampilkan dengan tradisi orang-orang sekarang tidak akan melihat”. Dibutuhkan media yang tepat untuk dapat mengenalkan dan melestarikan warisan budaya Indonesia dengan gaya *futuristic*, pertunjukan yang baru, mudah diingat dan menempel pada ingatan masyarakat Indonesia, yaitu dengan pertunjukan *video mapping*. Selain media

yang menarik, *video mapping* juga membutuhkan isi konten yang menarik dan tidak monoton. *video Mapping* ini nantinya akan berisi berbagai jenis Topeng Malang dan sedikit cerita tentang Topeng Malang. Media ini diharapkan dapat membantu upaya melestarikan budaya Indonesia.

2. METODOLOGI PERANCANGAN

Model perancangan ini merupakan tahapan-tahapan perancangan yang akan dilakukan dalam bentuk *flowchart*. Metode perancangan ini akan menjelaskan secara garis besar mulai dari latar belakang sampai merancang produk yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah didapat setelah pembahasan latar belakang.



Gambar 1. Modifikasi Metode Perancangan Ebdj Sanyoto

Sumber Data

Sumber data yang diperoleh berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung, seperti observasi dan penyebaran kuesioner pada target audiens yang tepat. Data sekunder adalah data yang didapatkan dari studi-studi sebelumnya, seperti jurnal, laporan, dan buku.

Sumber data dalam perancangan ini adalah referensi jurnal yang sudah ada dan observasi dari Singgahsana Budaya Nusantara.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data memiliki Teknik atau cara untuk mendapatkan informasi secara akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan beberapa metode, yaitu :

- Observasi

Observasi proses pengamatan di lapangan secara langsung. Pada tahap observasi ini

pengambilan data berupa foto topeng dan teori dari topeng. Data tersebut digunakan sebagai isi dalam *video mapping*. Observasi ini dilakukan pada Singgasana Budaya Nusantara, yang terdapat di Jalan Ki Ageng Gribig Perumahan Bulan Terang Utama.

- **Angket**
Angket merupakan metode yang menggunakan sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh responden. Angket yang digunakan dalam penelitian adalah angket tertutup. Dimana disediakan alternatif jawaban sehingga memudahkan responden dalam memberi jawaban dan memudahkan peneliti dalam menganalisa.
- **Studi Literatur**
Studi literatur digunakan sebagai referensi yang berasal dari kepustakaan dan internet. Cara mengumpulkan data dan informasi tambahan yang berasal dari berbagai sumber seperti buku, artikel dari media cetak, artikel dari media elektronik, teori pendukung pembahasan perancangan, studi *eksisting* dan studi komparator yang mengarah pada perancangan .

Analisa Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan 5w + 1H sebagai Teknik analisis data. 5W + 1H berisi pertanyaan singkat yaitu Apa (*what?*), Dimana (*where?*), Kapan (*when?*) Mengapa (*why?*), siapa (*who?*). Metode ini digunakan karena memiliki aplikasi pertanyaan yang mudah dipahami. Tidak terlalu kritis dan rumit, namun efisien dan tepat.

Tabel 1. 5W+1H

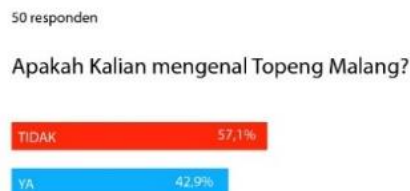
<i>What?</i>	Media apa yang akan digunakan?	Media yang digunakan adalah <i>Video Mapping</i> .
<i>Where?</i>	Dimana <i>video mapping</i> akan di proyeksikan?	Pada Instalasi <i>video mapping</i> , Instalasi <i>video mapping</i> ini akan dibuat menggunakan bahan <i>stereofoam</i> . Instalasi ini merupakan bidang 3d yang berbentuk oval. Terdapat tiga bidang yang nantinya disusun sedemikian rupa. Lalu didepan nya terdapat satu bidang persegi Panjang yang berfungsi untuk memberikan informasi berupa tulisan.
<i>When?</i>	Kapan Video Mapping itu di tampilkan kepada public?	Saat terdapat event pariwisata dikota malang. Contoh nya Malang Kota Bunga ataupun ulang tahun kota Malang. Untuk perancangan ini, video mapping akan memiliki event sendiri yang berjudul “Rawat Raut”

<i>Why?</i>	Mengapa Video Mapping ini perlu dibuat?	Untuk melestarikan budaya Topeng malang.
<i>Who?</i>	Siapa Target Audience dari perancangan ini?	Target audience adalah remaja dan dewasa, Karena gaya desain yang nantinya akan digunakan lebih sesuai untuk remaja sampai orang dewasa
<i>How?</i>	Bagaimana cara agar orang mengetahui tentang project ini?	Dengan media-media pendukung seperti poster, Instagram, dan sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi data adalah proses mengidentifikasi sumber data yang didapat pada proses pengumpulan data sebelumnya. Hasil dari identifikasi data ini menjadi bahan acuan untuk perancangan ini.

- **Observasi**
Observasi dilakukan pada Singgasana Budaya Nusantara yang terletak di daerah Sawojajar, tepatnya di Perumahan Bulan Terang Utama. Orang yang merupakan ketua dari Singgasana ini adalah Pak Yudit. Hasil dari observasi ini berupa Foto-foto Topeng yang akan digunakan sebagai bahan dalam perancangan ini. Info berupa arti umum dari berbagai karakter juga didapatkan dalam observasi ini. Batasan pemilihan topeng juga didapatkan disini, Topeng-topeng yang ada sekarang tidak semua memenuhi dari 76 karakter topeng yang ada. Beberapa topeng ada yang sudah mulai using dan tidak bisa digunakan sebagai bahan perancangan ini.
- **Angket**
Angket yang dihasilkan ini berdasarkan responden yang berusia 18-25 tahun yang berdomisili di Kota Malang.
 - Angket yang telah disebar menunjukkan seberapa mereka mengenal Topeng Malang.



Gambar 2. Pertanyaan Angket

- Angket yang telah disebar menunjukkan pengetahuan mereka tentang karakter Topeng Malang.



Gambar 3. Pertanyaan Angket

- o Angket yang telah disebar menunjukkan mereka yang tidak mengetahui Topeng Malang pernah mendengar tentang seni topeng dari Malang.



Gambar 4. Pertanyaan Angket

- o Angket yang telah disebar menunjukkan tentang seberapa tahu mereka jumlah dari Topeng Malang.



Gambar 5. Pertanyaan Angket

Berdasarkan dari hasil angket yang telah disebar, dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat dikota Malang tidak sampai setengahnya yang mengetahui tentang Topeng Malang. Sebagian dari mereka hanya mendengar tentang kesenian topeng tanpa mengetahui apa sebenarnya kesenian Topeng itu. Bagi mereka yang merasa mengenal Topeng Malang, hanya dua dari tiga puluh orang yang merasa mengetahui tentang karakter Topeng Malang. Masyarakat ternyata belum mengetahui jumlah sebenarnya dari Topeng Malang. Berdasarkan Angket tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat kota Malang masih belum mengenal karater-karakter yang terdapat di kota Malang.

Konsep Perancangan Media

Dari analisis yang sudah dilakukan mendapatkan hasil dan kesimpulan bahwa penulis akan menggunakan *video mapping* sebagai sarana untuk melestarikan budaya Topeng Malang kepada masyarakat yang berada di kota Malang. Karena orang-orang sekarang jika melihat tradisi yang dikemas dengan cara tradisi mereka tidak akan melihat. Dibutuhkan sebuah media baru yang dapat menggabungkan tradisi ini agar dapat dikemas dengan cara yang lebih diterimaa oleh masyarakat sekarang. Dengan *video mapping* diharapkan dapat membantu mengenalkan dan melestarikan Topeng Malang kepada mereka yang belum mengenal budaya ini.

Pemetaan

Pemetaan merupakan proses pembentukan dari instalasi *video mapping* dan pembuatan *template* yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam proses produksi yang dilakukan pada aplikasi Adobe After Effect. Instalasi ini nantinya akan berbentuk Topeng Malang namun tidak memiliki mata, hidung, mulut, dan jenggot. Disini penulis hanya menggunakan bentuk dari topeng sebagai media yang akan diproyeksikan menggunakan proyektor. Instalasi ini akan terdapat tiga buah topeng yang akan di susun sejajar menyamping pada besi *display*, *display* ini sebelumnya sudah dilapisi kertas putih karena nantinya *display* ini juga akan digunakan sebagai media yang akan diproyeksikan. Kertas yang digunakan adalah jenis Artpaper 260 gram dengan ukuran 109x79cm.

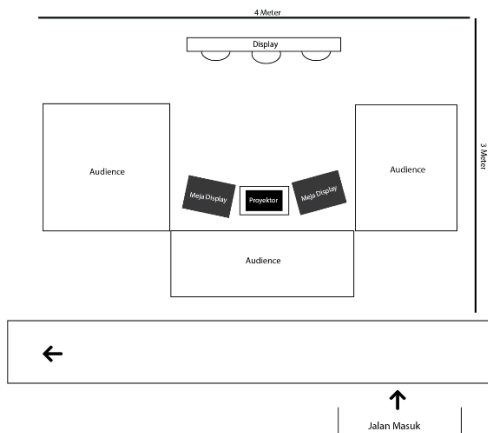


Gambar 6. Media Streofoam



Gambar 7. Display

Bahan yang digunakan untuk pembuatan replika Topeng adalah *stereofoam*. Stereofoam dipilih karena sifatnya yang mudah dibentuk dan memiliki warna dasar putih. Warna dasar tersebut sangat penting, karena proyektor membutuhkan *background* putih untuk dapat menampilkan gambar yang baik. Warna *background* yang tidak berwarna putih, nantinya akan mengganggu kualitas gambar yang dihasilkan proyektor.



Gambar 8. Tata Ruang Video Mapping “Rawat Raut”

Pra Produksi

- Ide Pokok

Konten yang terkandung dalam *video mapping* ini adalah beberapa karakter Topeng Malang dan juga info dari topeng-topeng yang akan ditampilkan. *Video mapping* ini bertujuan agar masyarakat dapat mengenal topeng malang dengan cara yang baru. Tujuan lain dari perancangan adalah merawat atau melestarikan Topeng Malang, mengambil dari tujuan tersebut dapat diciptakan judul yang sesuai dengan tujuan perancangan. Judul *video*





mapping ini adalah “Rawat Raut”. Rawat berarti merawat dan Raut berarti topeng, kata raut ini didapatkan dari topeng-topeng yang memiliki raut berbeda dari setiap karakter.

- Storyboard




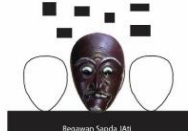
Storyboard adalah sketsa gambaran awal yang disusun secara berurutan. Untuk memudahkan dalam pembuatan konten *video mapping*. Story Board ini juga berperan sebagai naskah dalam perancangan *video mapping* “Rawat Raut”. Karena *video mapping* bukan video animasi yang memiliki naskah. Melalui storyboard ini dibuat alur cerita yang berurutan sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan.

Story Board	Deskripsi
	Opening Dalam video Mapping Muncul Tulisan "Rawat Raut" Durasi : 3detik
	Opening Dalam video Mapping Muncul Tulisan "Memperkenalkan" Durasi : 3detik
	Opening Dalam video Mapping Muncul Tulisan "Tokoh-tokoh" Durasi : 3detik
	Opening Dalam video Mapping Menampilkan Topeng Topeng akan menjadi isi dalam Video Mapping ini. Durasi : 3detik


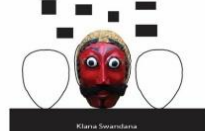


Gambar 9. Storyboard

Story Board	Deskripsi
	Menampilkan Topeng Topeng yang akan menjadi isi video mapping. pergerakan topeng yaitu dari arah kanan ke kiri Durasi : 5 detik
	Isi Video Topeng panji muncul dari arah bawah menuju ke atas . dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Dewi Sekar Tajil muncul dari arah kiri menuju ke kanan . dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Dewi Ragil Kuning muncul menggantikan topeng sebelumnya. dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik

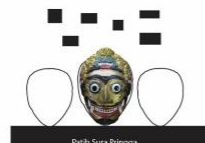


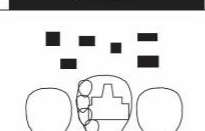
Gambar 10. Storyboard

Story Board	Deskripsi
	Isi Video Topeng Dewi Klisuci Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Raden Patra Jaya Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Raden Udupati Kartolo Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Begawan Sapda Jati Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik





Gambar 12. Storyboard

Story Board	Deskripsi
	Isi Video Topeng Bapang Jaya Sentika Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Klana Swandana Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Batara Kala Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Kelana Gunungsari Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik

Gambar 11. Storyboard

Story Board	Deskripsi
	Isi Video Topeng Patih Sura Pringga Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Jaka Kelana Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Topeng Dewi Pramaswari Muncul menyesuaikan beat dibelakang topeng terdapat Item- item yang berhubungan dengan Topeng tersebut Durasi 5 detik
	Isi Video Pada bagian Topeng tengah terdapat beberapa Topeng dan Juga Candi yang di layout agar membentuk susunan yang menarik. Lalu asset tersebut akan digerakan menggunakan Camera Durasi 5 detik

Gambar 13. Storyboard

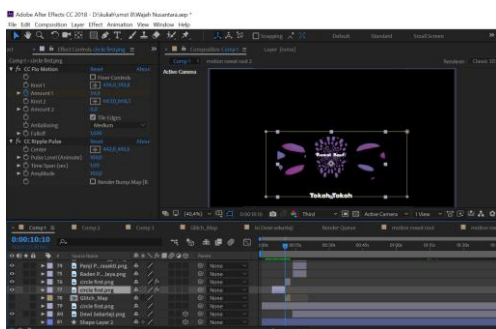
Story Board	Deskripsi
	Isi Video Menampilkan shape-shape yang berbentuk seperti artwork Rawat Raut, yang semakin menggunakan teknik camera position untuk memberikan efek zoom yang baik Durasi: 10 detik
	Isi Video Dibagian Topeng kanan dan kiri muncul shape yang mewakili warna dari Topeng-topeng, pergerakan dari atas ke bawah Durasi 5 detik
	Isi Video Muncul Artwork Topeng Malang yang muncul perlahan beberapa bagian. di kanan dan kiri ada Nama karakter Topeng yang di tampilkan dalam video Durasi 8 detik
	Isi Video Muncul Tulisan Rawat Raut di kanan dan kiri muncul Logo STIKI dan prodi DKV. Durasi 5 detik

Gambar 14. Storyboard

Produksi

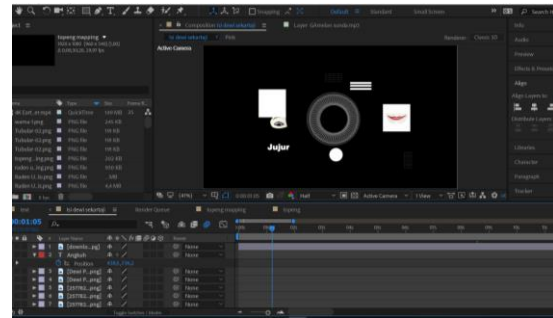
Produksi adalah proses untuk menggerakkan bahan video agar menjadi sebuah motion graphic. Proses ini seluruhnya dilakukan dengan aplikasi Adobe After Effect. Proses ini menggunakan file yang terbagi menjadi beberapa bagian antara lain file *background*, *Topeng*, dan juga *Info*. Bagian-bagian itu nantinya akan saling terhubung dan menjadi satu video dalam tahap pasca produksi.

- Animasi Instalasi Topeng.
Animasi ini adalah motion yang terdapat dalam Instalasi Topeng. Disini penulis banyak menggunakan effect yang terdapat dalam Adobe After effect, pertama menggunakan *effect CC Flo Motion* dan *CC ripple Pulse*. Lalu *effect Transform* seperti *Opacity*, *Scale*, *Position*, *Anchor Point*, juga digunakan disini. *Effect 3D Camera Movement* juga diperlukan dalam pembuatan Animasi Topeng ini.



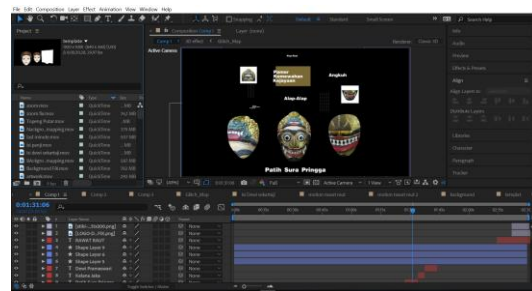
Gambar 15. Efek Flo Motion

- Animasi *Background*
Animasi ini merupakan animasi yang berisi tentang informasi dari setiap karakter topeng. File dari animasi ini dipisahkan dengan file dari animasi topeng. File ini terdapat pada bagian belakang topeng atau di bagian *background*. Motion yang digunakan adalah motion yang terdapat pada transform, seperti *scale*, *position*, *motion blur*, *opacity*, dan *rotation*.



Gambar 16. Animasi Background

- Animasi Info
Animasi ini merupakan animasi yang terdapat di bawah Topeng, Informasi yang diberikan pada bagian ini adalah berupa nama-nama karakter yang terdapat dalam *video mapping* Topeng Malang ini. Bagian ini juga berisi beberapa kata-kata atau tulisan yang akan menjadi penjelas informasi yang akan diberikan. Motion yang digunakan pada bagian ini hanya menggunakan *effect transform*, Antara lain *opacity* dan *position*.



Gambar 17. Letak Animasi info pada *composing*

Pasca Produksi

- *Rendering*
Setelah melewati semua proses produksi selanjutnya adalah proses rendering semua file video yang telah dihasilkan. Proses rendering ini dilakukan di Adobe After Effect dengan cara memilih bagian menu pada Adobe After effect, lalu pilih *Export > Add to Render Queue*. Pada *Output Module* pilih format *quick time* Agar file yang dihasilkan optimal. Proses

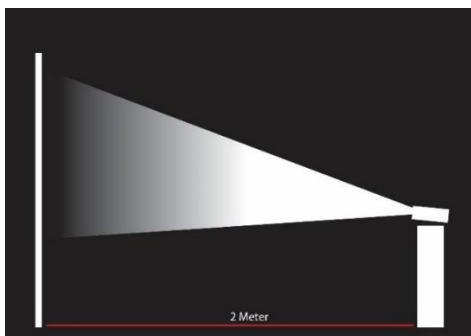
rendering nantinya akan dilakukan lagi setelah melakukan proses compositing pada semua file produksi.

- **Composing**

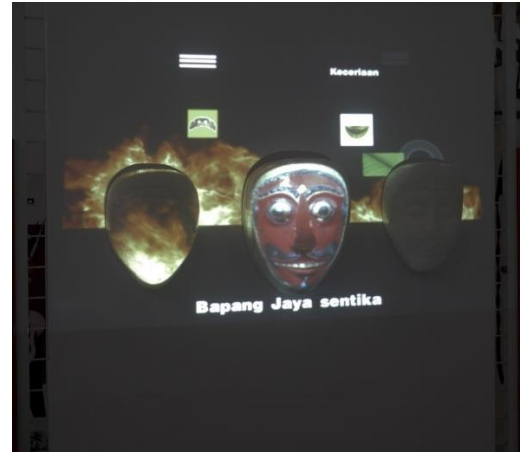
Composing adalah proses editing yang bertujuan untuk menjadikan seluruh file menjadi satu file yang utuh sesuai dengan *storyboard*. Mulai dari musik, file background, file info, dan file topeng akan menjadi satu video yang nantinya akan diproyeksikan pada instalasi. Dalam aplikasi Adobe After Effect terdapat fitur composition. Fitur ini memungkinkan untuk membuat lebih dari satu video dalam file yang sama. Cara untuk menggunakan fitur ini adalah dengan pergi ke menu bar pada bagian atas, Lalu memilih composition > New Composition> Memilih ukuran composition dan Ok. Pada proses composing seluruh file, video yang dihasilkan memiliki durasi 02 menit 31 detik dengan format mp4.

Desain Final

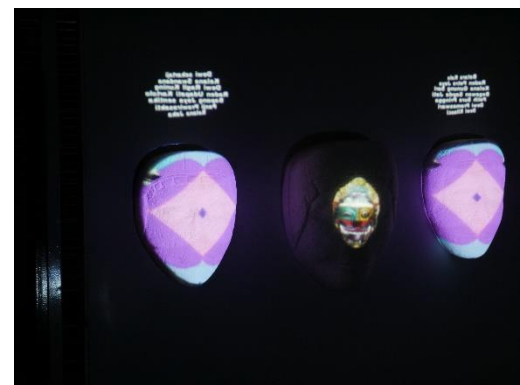
Media utama dalam perancangan ini adalah *video mapping* yang di proyeksikan pada instalasi *projection mapping*. Instalasi ini berupa sebuah *display* yang telah di rancang untuk dapat menampilkan hasil proyeksi dengan optimal. Background pada display ini terbuat dari bahan streofoam yang dilapisi dengan kain putih. Dan dilapisan kedua atau lapisan paling depan adalah tiga buah replika topeng yang terbuat dari streofoam. Terakhir adalah kotak persegi panjang yang diposisikan dibawah replika topeng yang berguna untuk memberikan ruang untuk proyektor memproyeksikan video hasil perancangan. Spesifikasi video yang akan ditampilkan berdurasi 2 menit 30 detik dengan format Mov. Proyektor yang digunakan adalah canon LV-WX320 yang memiliki lumens sebesar 3200. Jarak antara proyektor dan display juga perlu diperhatikan, jarak yang akan digunakan pada *video mapping* ini adalah 2 meter dengan ketinggian sekitar 120 centimeter.



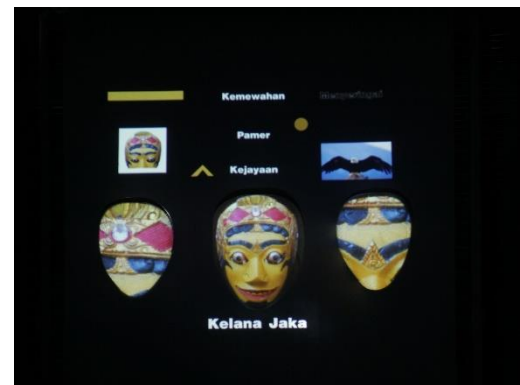
Gambar 18. Penempatan Proyektor



Gambar 19. Implementasi *Video Mapping* pada Instalasi



Gambar 20. Implementasi *Video Mapping* pada Instalasi



Gambar 21. Implementasi *Video Mapping* pada Instalasi

Media Pendukung

- **Poster**

Poster ini berisi tentang karakter apa saja yang ditampilkan dalam *video mapping*. Poster ini bertujuan agar pengunjung bisa mengingat kembali apa yang mereka lihat sebelumnya dari *video mapping*.



Gambar 22. Media Pendukung Poster

- **Infografis**

Infografis ini merupakan media yang dibutuhkan sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi dalam video. Disini akan berisi tentang informasi Topeng malangan secara lebih umum. Pengertian warna pada topeng dan nama-nama bagian topeng akan menjadi bagian isi dari infografis



Gambar 23. Media Pendukung Infografis

- **Kaos**

Kaos merupakan salah satu media yang digunakan sebagai promosi. Keuntungan menggunakan kaos sebagai media promosi adalah kaos bisa digunakan pada kegiatan sehari-hari, selain itu kaos ini juga menjadi baju official team dari *video mapping*. Kaos berwarna putih dengan bahan cotton 30s, menggunakan sablon jenis DTG. Sablon DTG dipilih karena desain dari kaos ini memiliki banyak warna dan elemen yang tidak bisa dilakukan sablon manual atau sablon screen. Desain dari kaos ini berada pada bagian depan kaos dengan ukuran panjang 12cm.



Gambar 24. Media Pendukung Kaos

- **Totebag**

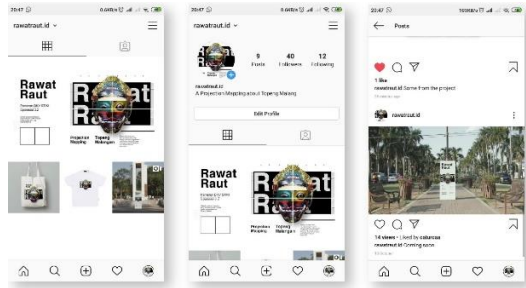
Tote bag merupakan hal yang dibutuhkan untuk promosi. Karna jika kita berbelanja kaos dan souvenir pada saat acara *video mapping*. Akan menggunakan totebag sebagai alat untuk membawa souvenir tersebut. Selain itu tote bag juga berguna untuk kegiatan sehari-hari saat berbelanja atau kegiatan lain seperti kuliah dan bekerja. Pengguna totebag akan berkeliling berbagai tempat dan membantu mempromosikan Topeng Malang. Menggunakan kain canvas berwarna putih.



Gambar 25. Media Pendukung Tote Bag

- **Media Sosial**

Media sosial Instagram merupakan media yang saat ini sangat banyak digunakan masyarakat Indonesia. Instagram sangat tepat digunakan untuk promosi *video mapping* "Rawat Raut" ini. Karena konten Instagram ini bisa berisi tentang foto bahkan juga video. Username dari akun Instagram yaitu rawatraut.id, id dibelakang menunjukkan bahwa akun ini berasal dari Indonesia.



Gambar 26. Media Pendukung Instagram

- **Gantungan Kunci**
Gantungan kunci yang berbentuk topeng mini yang terbuat dari bahan kayu. Gantungan ini bertujuan sebagai souvenir bagi mereka yang ingin tertarik dengan Topeng Malang dan ingin mempunyai accecoris yang berhubungan dengan Topeng Malang.



Gambar 27. Media pendukung gantungan kunci

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Untuk jaman yang sudah sangat berkembang seperti sekarang, Kesenian tradisi mulai banyak ditinggalkan. Seni tradisi jika ditampilkan dengan tradisi orang-orang sekarang tidak akan melihat. Mengkolaborasikan seni tradisi dengan media modern merupakan jalan yang baik untuk terus melestarikan budaya tradisional. *Video Mapping* merupakan media yang baik untuk menampilkan berbagai kesenian yang terdapat di Indonesia, khusus nya untuk Topeng Malang. *Video mapping* mampu menampilkan informasi dengan menarik menggunakan media berbentuk 3 dimensi. Pendengaran dan pengelihatian dapat dimanjakan dengan motion yang terdapat di *video mapping*, motion itu bukan hanya motion yang memanjakan mata, namun juga memberikan informasi secara tidak langsung kepada para audience.

Saran

Saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk penelitian selanjutnya. Media 3 dimensi yang digunakan jika memiliki ukuran yang besar maka akan memiliki visual yang lebih baik. *Audience* yang terjangkau akan lebih luas dan akan menarik banyak lagi *audience*. *Video Mapping* yang maksimal dapat dilakukan dalam ruang tertutup atau dilakukan pada malam hari. *Video Mapping* tidak hanya untuk melestarikan budaya, banyak fungsi lain video

mapping. Seperti pembukaan event, Pemasaran, atau iklan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat membuat *video mapping* yang lebih interaktif. Seperti memanfaatkan pemograman dalam *video mapping* dengan membuat sensor yang diterjemahkan dalam bentuk digital.

5. REFRENSI

- [1] Ekim, Berna. 2010. *A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare Maltepe University Turkey* : 11.
- [2] Ghozali, Moh Afrizal , Darwin ,Achmad Yanu dan Riyanto, Yuwono. *Penciptaan Buku Ilustrasi Tari Topeng Panji Malangan Untuk Mempopulerkan Budaya Tradisional Kota Malang Kepada Remaja* . Vol 4 Art Nouveau. : 2
- [3] Yuniwati, Eny Dyah, Rahayu, Mudji dan Utami, Sri. *Pemertahanan Budaya Topeng Malangan*. Seminar Nasional dan Gelar Produk : 410