

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Projection Mapping atau di Indonesia lebih dikenal dengan Video Mapping itu merupakan satu tehnik untuk memproyeksikan gambar dengan cara memetakannya dengan bidang-bidang yang tidak datar, bukan layar conventional dengan ukuran dimensi panjang x lebar, tapi objek-objek atau layar yang memiliki kontur bentuk yang tidak lurus-lurus saja. Dengan begitu, animasi, visual efek, atau konten video yang kita proyeksikan ke objek tersebut itu bisa memanipulasi menciptakan ilusi seolah teksturnya berubah, dimensinya jadi 3D, lalu dramatisasi-dramatisasi lain yang tidak bisa kita dapatkan dari pendekatan proyeksi film pada cara-cara yang conventional.

Video mapping merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi yang telah dibuat dengan perangkat lunak untuk memanipulasi bentuk yang menggabungkan pemetaan film dan video sebagai straegi pertunjukan.

Materi grafis, video dan visual 3D yang telah dipadukan akan diproyeksikan ke salah satu bangunan Taman Sari sebagai media promositempat wisata tersebut. Memanfaatkan salah satu bangunan dari Taman Sari karena mempunyai nilai artistik tersendiri. Sehingga ketika pertunjukan berlangsung akan memberikan kesan tersendiri yang tidak terlupakan oleh penontonnya.

Video Mapping Visual 3D sebagai media promosi dapat dijadikan inovasi baru dan bisa dilakukan pada saat pameran atau workshop. Dengan Video Mapping Visual 3D sebagai salah satu media promosi yang menarik dan diharapkan dapat menambah daya tarik wisatawan untuk lebih mengenal Pariwisata Taman Sari untuk mengunjungi tempat wisata tersebut.

Promosi adalah salah satu cara yang digunakan suatu instansi untuk menarik minat konsumen pada barang atau jasa yang dijual atau ditawarkan. Baik instansi bisnis, pemerintahan, dan juga tidak lain halnya dengan

pendidikan. Tujuan promosi bukan hanya dipergunakan untuk menarik minat konsumen, namun tujuan promosi bisa juga dipergunakan untuk menunjukkan eksistensi suatu instansi tersebut dan tentunya ditunjang dengan sarana yang menarik.

Sarana multimedia sebagai alat komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan sesuatu, hal ini dinilai sangat komunikatif dan efektif disaat mobilitas manusia yang semakin tinggi. Oleh sebab itu dibutuhkan bentuk media komunikasi yang menarik dan lebih interaktif yang ditujukan kepada masyarakat, dan banyak cara untuk menyampaikan informasi yang diolah ke dalam bentuk multimedia agar terlihat lebih menarik dalam penyampaiannya.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Daniela (2011) didapat hasil akhir jika Video Mapping, sebagai salah satu teknik baru dalam multimedia, berhasil digunakan sebagai promosi suatu bisnis. Dalam projek serupa yang diadakan diIstanbul, dapat disimpulkan bahwa Video Mapping dapat menarik respon yang baik dari orang-orang yang menyaksikannya.

Saat ini waroenk visual sudah sudah mencanangkan "*if there is a good why choose the usual*", artinya jika ada yang bagus kenapa milih yang biasa. Oleh karena itu program ini harus didukung dan diperluas dengan pengembangan aspek lain dalam teknologi informasi, salah satunya dalam media promosinya.

Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada ibu Yesi Prihatining Tyas selaku Promotion and marketing, pertumbuhan peminat dengan promosi yang sudah ada sudah cukup banyak. Tetapi untuk meningkatkan branding TGCU dimata masyarakat karena secara tidak langsung branding suatu industri, terutama TGCU sangat penting untuk mempertahankan atau meningkatkan eksistensi.

Eksistensi instansi yang bergelut dibidang teknologi informasi bisa dibuktikan dengan mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan cara

berkomunikasi yang dilakukan. Perancangan ini diharap mampu meningkatkan branding TGCU sebagai pengrajin yang selalu mengikuti perkembangan dari segi metode atau teknik dalam menyampaikan sebuah promosi dengan merancang suatu video mapping projection. Video mapping projection adalah pemetaan cahaya yang di proyeksikan dalam suatu bidang atau bangunan dalam skala kecil ataupun besar.

Zaman dulu full cake. Kalau sekarang *dummy cake* hanya untuk simbolis," Hal ini dikarenakan, kue utuh bertingkat ini membutuhkan biaya yang sangat mahal dibanding hanya sekedar dummy. Harga sebuah *dummy cake* ini berkisar antara Rp 2 juta sampai Rp 3,5 juta. Bahkan harga kue tertinggi bisa mencapai Rp 8 juta. Dan pastinya, satu paket kue asli akan memakan biaya lebih mahal. Selain itu, kue bertingkat ini jarang habis dimakan, sehingga akhirnya harus berakhir di tempat sampah.

Meski "palsu" *dummy cake* tersebut tetap memakai komponen pembuat kue seperti *fondant icing* di bagian luarnya. "*Dummy cake* ada yang krim atau icing, skrg udah pake icing," ujar Nida. Sementara untuk bagian memakai sterofoam. Kesulitan dalam membuat kue pernikahan ini terletak ada dekorasi kue. Peralnya, pelanggan terkadang meminta dekorasi yang tidak biasa. Ada yang minta dekorasi banyak bunga atau banyak permata, lampu kristal," ucap Nida. Meski tren sedang mengarah pada *dummy cake*, namun tetap ada pelanggan yang ingin memakai kue asli. "Kadang-kadang enggak mau dummy, maunya pas dipotong kelihatan asli," pungkasnya.

Fakta lainnya tentang kue pernikahan, ternyata bentuk dan dekorasi kue juga disesuaikan dengan gedung. Nida mengatakan, jika gedung yang digunakan untuk resepsi memiliki dekorasi yang mewah, dekorasi kue pun tak boleh kalah. "Standarnya lima tumpuk, dan tergantung tempat pesta. Bisa juga tujuh."

Cake adalah makanan yang sangat populer saat ini. Rasanya yang manis dan bentuknya yang beragam menjadikannya kian digemari oleh masyarakat. Cake

dapat disajikan sebagai dessert dan appetizer. Bahan dasar pembuatan cake pada umumnya menggunakan tepung terigu. Namun kini, cake dapat divariasikan dengan menggunakan bahan baku beraneka ragam, dengan kata lain, tidak hanya menggunakan tepung terigu saja untuk membuat cake.

Menurut U.S.Wheat Associates (1983): "Cake berasal dari adonan liquid dari bahan utama mentega, margarine, telur, gula pasir, tepung terigu medium wheat white, susu, tpm, cream of tartar, dan bahan pelengkap seperti: cheese, chocolate, buah, rempah, ekstrak buah, dan bahan pewarna tumbuhan seperti: chlorophyll, safron, blue, carmine, anato, buttercream, pasta almond".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pada penelitian ini akan dilakukan. "Perancangan Media Promosi Waroenk Visual Dengan Memanfaatkan Video Mapping Pada Dummy Cake". Dengan adanya media promosi ini diharapkan akan meningkatkan branding Kitchen Corner sebagai fakultas yang selalu mengikuti perkembangan teknologi.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam hal promosi biasanya menggunakan media iklan atau brosur dan internet yang hanya menampilkan tulisan dan foto. Dengan sebuah inovasi baru, media promosi yang dilakukan pada saat pameran atau acara tertentu menggunakan Video Mapping dengan sentuhan visualisasi 3 Dimensi maupun 2 Dimensi, media promosi ini akan terlihat lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, serta untuk mempermudah dalam penyusunan, maka rumusan masalah yang akan diajukan yaitu: "Bagaimana membuat project video mapping visual 3 Dimensi maupun 2 Dimensi yang lebih menarik perhatian Seluruh tamu maupun pemilik acara untuk lebih memakai Waroenk Visual pada sebuah acara?"

### C. . Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Membantu perusahaan agar dapat lebih inovatif dalam mempromosikan dan mempresentasikan Dummy cake mapping kepada para tamu.
2. Mengaplikasikan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang pemasaran.
3. Mengenalkan seni multimedia berbasis video mapping kepada masyarakat.

### D. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Penulis  
Dapat Dijadikan Sebuah Portofolio Serta Menambah Wawasan Dan Pengalaman Dalam Pembuatan Sebuah Video Mapping
2. Bagi Lembaga  
Dapat Dijadikan Sebagai Referensi Mahasiswa Yang Akan Melakukan Perancangan Video Mapping Dimasa Mendatang.
3. Bagi Masyarakat
  - i. Memberi Tahukan Kepada Masyarakat Tentang Video Mapping Pada dummy cake
  - ii. Mengetahui Keindahan dummy cake Yang Di Mapping

### E. Kajian Pustaka

Penelitian tentang video mapping telah dilakukan dengan judul *A Video Projection Mapping Conceptual Design and Application* : Yekpare oleh Ekim (2011). Dalam penelitian tersebut telah dikaji apakah video mapping dapat menjadi cara baru dalam mengekspresikan kreatifitas melalui audio dan visual

selain melalui media layar personal komputer. Oleh sebab itu dibuatlah suatu video mapping pada event kebudayaan di Istanbul untuk mencari tahu dampak video mapping pada masyarakat yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Video mapping yang telah dibuat kemudian diproyeksikan pada bangunan gedung stasiun di *Hydrapasa*. Video mapping dibuat dengan konsep “Istanbul” yang berisi tentang sejarah Istanbul dan diilustrasikan dalam bentuk narasi, gambar dan simbol-simbol. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa video mapping yang telah dibuat sangat menarik minat para audience dan mendapat feedback positif dari masyarakat yang menyaksikan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Dwi mulyani dan Rochim (2015) dengan judul Representasi Kebudayaan Betawi dalam Video Mapping Revitalisasi Kota Tua Jakarta. Penelitian tersebut dilatarbelakangi telah mulai ditinggalkannya salah satu objek wisata sejarah di kota Jakarta yaitu Kota Tua. Di Kota Tua terdapat Museum Fatahillah yang merupakan salah satu bangunan tua dan bersejarah di Jakarta. Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengemas kebudayaan yang telah lama ditinggalkan oleh masyarakat Jakarta dengan bentuk penyajian modern yang berbentuk video mapping. Oleh karena itu dibuatlah video mapping dengan gedung Museum Fatahillah sebagai medianya. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, perancangan video mapping, pengujian, dan implementasi. Dengan adanya video mapping “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” ini, masyarakat dapat menikmati kebudayaan Betawi yang ditayangkan secara modern, atau dengan kata lain sesuatu yang tradisional dikemas dalam bentuk yang modern yaitu video mapping.

Mapping merupakan sebuah cara menanamkan pemahaman konsep pembelajaran pada siswa agar bermakna dan mudah diingat oleh siswa. Trianto (2009 (b): 159) menyatakan bahwa mapping sebaiknya disusun secara hirarki, artinya konsep yang lebih inklusif diletakkan pada puncak peta, makin ke bawah konsep-konsep diurutkan menjadi konsep yang kurang inklusif. Hal tersebut

sejalan dengan pendapat Buzan (Huda, 2013:307) yang menyatakan bahwa mapping adalah sebuah gagasan utama yang ditulis di tengah halaman dan selanjutnya dari situlah dibentangkan ke seluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar.

Menurut Martin (Trianto, 2009 (b): 158) mapping adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama. Sedangkan menurut Swadarma (2013: 2) mapping adalah metode efektif untuk menuangkan semua gagasan yang ada dalam pikiran. Lebih lanjut Swadarma (2013: 3) menyatakan bahwa mapping adalah:

1. Cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah, dan berdaya guna karena dilakukan dengan cara memetakan pikiran-pikiran kita.
2. Sistem berpikir yang terpancar (radiant thinking) sehingga dapat mengembangkan ide dan pemikiran ke segala arah, divergen, dan melihatnya secara utuh dalam berbagai sudut pandang.
3. Alat organisasional informasi yang bekerja sesuai dengan mekanisme kerja otak sehingga dapat memasukkan dan mengeluarkan informasi dari dan ke dalam otak dengan mudah.
4. Metode penulisan yang bekerja dengan menggunakan prinsip manajemen otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa mapping merupakan sebuah cara efektif untuk mengembangkan gagasan- gagasan pada siswa melalui rangkaian peta-peta yang disusun, sehingga mapping dapat digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengklarifikasi topik utama, dengan begitu maka dapat memaksimalkan daya ingat siswa dengan memanfaatkan pengetahuan yang sudah dimiliki dan tersimpan dalam otak. Kata

media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Dalam bahasa arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan menurut *Azhar Arsyad (2011: 3)*. Hamidjojo dan *Latuheru (Azhar Arsyad, 2011: 4)* mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari *Romi szowski (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991: 8)* media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Berdasarkan beberapa pengertian media diatas, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran sebagai suatu alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk di mengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di lain sisi ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Terdapat banyaknya media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga ke kompleks, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang harganya murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Seiring berkembangnya teknologi,

muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk bahan ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio-video. Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Webster (Azhar Arsyad, 2011: 5) teknologi merupakan suatu perluasan konsep media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran.

#### **F. Metodologi Penelitian**

Pemilihan teknik pengumpulan data berkaitan erat dengan rancangan penelitian yang dipilih. Penelitian kualitatif lebih banyak didominasi oleh pengamatan dan pengumpulan data. Pada penulisan ini penulis menekankan pada metode penelitian kualitatif yang diungkapkan oleh H.B. Sutopo.

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kualitatif karena data-data yang diperoleh berupa kata-kata, kalimat, atau gambar yang memiliki arti luas dari pada sekedar angka atau frekuensi. Peneliti menekankan catatan yang menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data. Penelitian Kualitatif cenderung tidak memotong cerita dan data lainnya dengan simbol-simbol angka. (H.B. Sutopo, 2002:35).

##### **a. Wawancara**

Wawancara merupakan tahap yang paling utama untuk mendapatkan data secara langsung. Wawancara dilakukan kepada narasumber utama yaitu *Visual Jockey* Masyarakat. Melalui wawancara seperti ini akan didapatkan informasi yang mutlak dan penting mengenai tujuan pembuatan Video mapping

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan topic yang dibahas. Langkah ini dilakukan untuk menunjang landasan pemikiran serta memperdalam dan mengembangkan analisis dalam penelitian. Studi pustaka juga sebagai cara memperoleh data pendukung melalui buku-buku atau tulisan yang memuat informasi mengenai Video Mapping Pada kue Ulang tahun Studi pustaka dilakukan di perpustakaan Universitas Sahid Surakarta dan beberapa perpustakaan lain dari Universitas Sebelas Maret, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ,Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga yang memiliki sumber data yang sesuai.

c. Dokumen

Dokumen yang didapat dalam observasi ini yaitu pengumpulan data wawancara dalam bentuk video yang diharapkan akan memperkuat tugas akhir ini.

## **G. . Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian, sistematika penyusunan laporan disusun dalam bentuk bab dari sub – sub bab dengan permasalahannya sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan,**

merupakan bagian awal dari laporan penelitian. Pada bagian ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori,**

berisi tentang literature-literatur, teori atau hasil analisis yang berhubungan dengan pembuatan sistem aplikasi tersebut.

### **BAB III Konsep Perancangan,**

membahas tentang mengidentifikasi masalah, menganalisa kebutuhan dari sistem aplikasi tersebut dan membahas tentang tahap perancangan dari sistem aplikasi yang akan dibuat yang meliputi pemodelan sistem.

### **BAB IV Perwujudan Karya,**

membahas tentang pengimplementasian struktur program dan sistem yang dibuat apakah sudah sesuai atau tidak dengan analisis dan perancangan sistem.

### **BAB V Penutup,**

merupakan bab akhir dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran