

PEMANFAATAN VIDEO MAPPING DALAM KEGIATAN BISNIS

Rakhman Yulianto¹, Rudianto²

¹Prodi Teknik Komputer, ²Politeknik NSC Surabaya
¹r4kh34n@yahoo.com, ²rudantomcs@yahoo.co.id,

Abstrak

Pada masa kini seringkali diadakan *event organize* di tempat-tempat tertentu dan terkadang dibutuhkan sebuah benda untuk simulasi sebuah produk atau karya. Biasanya benda tersebut akan dibuat berbentuk nyata atau dibentuk lebih besar dengan biaya yang mahal serta butuh waktu. Sebenarnya hal tersebut bisa diwujudkan dalam bentuk nyata tetapi tanpa harus membuatnya. Keuntungan lebih bisa juga di dapat pada efisiensi waktu dan bahan karena tidak membutuhkan biaya mahal. Apalagi karya ini bisa di pakai berulang-ulang dan dapat di modifikasi sesuai kebutuhan event yang berbeda. Pembuatan karya ini bisa kita mulai dari sebuah proyektor yang di tujukan pada sebuah selembar kain putih dengan lekukan yang bisa kita buat sendiri. Lalu film yang di tampilkan tersebut merupakan sebuah video simulasi yang bisa kita buat dengan software editing video. Video tersebutlah yang membuat benda tersebut menjadi tampak nyata. Peluang bisnis pada karya ini sangat menjangkau dunia bisnis internasional akan puluang *event organize* dan bisa dikembangkan ke jenjang yang lebih jauh.

Kata kunci : *Video Mapping*, Karya Seni, Bisnis.

1. Pendahuluan

Sesuai yang dijelaskan oleh Adi Panuntun acara kick andy metro television, dalam dunia bisnis event organize dan seni pertunjukan membutuhkan sesuatu yang berbeda dan baru di mata masyarakat. Pengadaan pertunjukan *Video Mapping* sangat berpeluang akan jenjang bisnis internasional karena seni ini bisa dialihkan pula dalam bisnis miniatur pada *event organize*. Miniatur tersebut biasanya di buat serupa sesuai bentuk bayangan target objek seni baik ukuran maupun warna. Kegunaan karya ini juga dapat meminimalisir soal miniatur tersebut dengan memanipulasinya dengan tampilan proyektor yang dari mana di tujukan pada sebuah layar kain putih yang kita buat lekukannya sesuai bentuk karya asli.,

Keuntungan yang lebih pada *Video Mapping* adalah bisa dipindahkan dengan leluasa tanpa kesusahan karenakan ini merupakan sebuah tampilan proyeksi. Selain itu dalam karya ini bisa di berikan effect pencahayaan dan suara yang lebih dramatis agar terlihat lebih real. Karya ini sudah di kenal di banyak kalangan pada dunia maya ini serta telah mengarah ke dunia internasional hanya saja khusus di daerah terpencil masih belum di kenal dan belum di manfaatkan secara optimal.

Namun di Indonesia jarang sekali orang-orang memanfaatkan *Video Mapping* karena hanya sebagian orang di Indonesia khususnya daerah perkotaan yang sudah mengenal. Sebenarnya hal ini menjadi sangat berpeluang dalam bisnis *event*

organize bila kita bisa memanfaatkannya dengan tepat dan benar.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Video Mapping

Menurut Macros (1997) *Video Mapping* merupakan teknik proyeksi yang mentransformasi berbagai bentuk permukaan menjadi *dynamic video display*. Sesuai pada penjelasan video yang di share dalam situs youtube.com dari keyword yang judul kreatifitas tanpa batas telah dijelaskan akan peluang karya seni *video mapping* ini.

Menurut Berna kim (2011), video mapping merupakan satu dari teknik video proyeksi terbaru yang digunakan to turn hampir setiap surface menjadi video display dinamis. Dan sering digunakan pada event seperti konser, fashion shows, festival musik, dan biasanya di konjungsi dengan pertunjukan seni lainnya. Keuntungan dari video mapping adalah membuat sebuah ilusi secara fisik pada gambar dengan mengkombinasikan elemen audio-visual.

Menurut Khifni Beyk Ahmad dan Amir Fatah Sofyan (2013) dimana mereka mengambil sumber juga dari http://videomapping.org/?page_id=42 Video mapping merupakan teknologi hiburan yang baru dan inovatif. Teknik yang memproyeksikan gambar video pada bangunan, struktur atau hampir semua jenis permukaan atau objek 3D. Proyektor akan menyoroti setiap bentuk, garis atau ruang. Sehingga menciptakan ilusi optik yang

menakjubkan. Video mapping cukup baru dan sangat berkembang saat ini. Alasan keberhasilannya adalah bahwa masyarakat akan terlibat secara emosional dalam pertunjukan. Hal ini tidak hanya visualisasi yang keren, tapi juga dapat mengejutkan, dan menarik.

Lebih lanjut Khifni Beyk Ahmad dan Amir Fatah Sofyan (2013) dalam publikasi ilmiahnya juga menyampaikan bahwa yang paling penting dalam membuat video mapping adalah proyektor video. Dimana untuk obyek kecil dan untuk proyeksi obyek memerlukan dasar 5600 lumens. Tapi kadang perlu hingga 20.000 lumens untuk menghasilkan yang jelas, gambar yang akurat pada permukaan besar dan / atau dari jarak jauh. Tentu saja ada banyak yang harus dipertimbangkan, seperti mahalnya alat – alat untuk membuat video mapping.

Adapun tahapan pembuatan dari video mapping itu adalah

1. Persiapan, Cara terbaik untuk bekerja adalah di samping proyektor video. Pendekatan Resolusi dengan mempertimbangkan spesifikasi proyektor video dan sesuai proyek obyek dengan resolusi maksimum proyektor. Pendekatan Video bila ingin mengatur kualitas video menjadi format PAL / NTSC standar (misalnya 720x576) atau HD jika ingin bekerja dengan proyektor HD.
2. Blue Print, Gambar ini akan digunakan untuk mendapatkan tata letak untuk membuat masker atau referensi 3D untuk poin proyeksi. Proses ini adalah bagian paling penting. Perlu menggunakan lensa kamera yang memiliki rasio yang sama dengan lensa proyektor. Kemudian Anda menempatkan kamera di samping atau di atas lensa proyektor, sehingga sama dengan ukuran dari proyektor.
3. Memasang Peralatan, Video-mappers, seperti vampir, bekerja pada malam hari. Atau, kalau itu tidak mungkin, mereka mencoba untuk membuat area proyeksi yang gelap. Pertama-tama, tempatkan proyektor tepatnya di depan objek yang ingin disorot. Jika perlu gunakan alat ukur jarak laser untuk memastikan bahwa posisi lensa proyektor video sempurna horisontal dan yang cocok posisi lensa kamera. Setelah proyektor video ditempatkan, dan kabel - kabel perlu dilindungi, setelah itu dapat memulai pembuatan video mapping. Hal ini juga penting untuk mengetahui bahwa proyektor sangat sensitif terhadap getaran dan kondisi cuaca.



Gambar 1. Proses pembuatan video mapping

4. Kalibrasi dari foto, Setelah memiliki posisi yang tepat kemudian gambar dikalibrasi, dengan membuka perangkat lunak pengedit foto seperti Photoshop, dan mengatur ukuran foto untuk resolusi proyektor. Kemudian mengatur tampilan sampai 100% kemudian memproyeksikan gambar kembali ke objek, lalu akan terlihat dengan jelas jika foto dikalibrasi (setiap elemen dalam foto sesuai dengan bangunan yang sebenarnya).
5. Menciptakan Masker, Hal ini dapat dilakukan dengan program apapun dan sudah familiar seperti dengan After Effects, Illustrator, dan Photoshop. Ada ratusan tutorial di web tentang cara membuat masker.



Gambar 2. Masker video mapping

6. Membuat Animasi, Sekarang proses yang menyenangkan akan dimulai. Setelah memiliki masker, dan sekarang saatnya untuk memutuskan apa yang akan dilakukan dengan masker tersebut. Video mapping tidak terbatas pada perangkat lunak tertentu sama sekali, hanya harus menggunakan program yang digunakan

untuk membuat animasi / film / video yang hal, seperti misalnya: Adobe After Effects, Final Cut, Adobe Premiere.

Video mapping sudah meluas ke seluruh pangsa internasional dan sebagian besar dunia sudah mengenalnya sesuai dengan ungkapan dari Arri seorang seniman *Video Mapping*. Karya seni ini pertama kali datang di Indonesia di inspirasikan oleh Adi Panuntun beserta teman-teman komunitasnya. Komunitas yang di inspiratifkan oleh Adi Panuntun ini telah dipraktekan pada gedung sate Jakarta dan museum fatahilah. Karya seni yang diterapkan di sana menampilkan tentang pembakaran dari gedung-gedung tersebut dan bisa membanggunya beberapa menit dalam sekejap mata. Pembuktian akan hal di atas bisa dilihat di situs web sosial you tube dengan judul “ Video Mapping Gedung Sate Full”.

Peluang akan bisnis *Video Mapping* ini sangatlah dibutuhkan dalam dunia pertunjukan dan presentasi produk. Selayaknya kita harus ada pertanyaan tentang apakah bisa karya ini di terapkan pada objek bisnis yang lain.

Selain itu, video mapping juga sangat dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan dalam aktivitas promosi produk-produk yang akan dipasarkan.

2.2 Promosi

Menurut Khifni Beyk Ahmad dan Amir Fatah Sofyan (2013) dimana mereka mengambil sumber juga dari M. Fuad , 2000. Pengantar Bisnis , Gramedia, hal 130. Mendefinisikan bahwa promosi adalah bagian dari bauran pemasaran yang besar peranannya. Promosi merupakan kegiatan – kegiatan yang secara aktif dilakukan perusahaan untuk mendorong konsumen membeli produk yang ditawarkan. Promosi juga dikatakan sebagai proses berkelanjutan karena dapat menimbulkan rangkaian kegiatan perusahaan yang selanjutnya. Karena itu promosi dipandang sebagai arus informasi atau persuasi satu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi agar melakukan pertukaran dalam pemasaran. Kegiatan dalam promosi ini pada umumnya adalah periklanan, personal selling, promosi penjualan, pemasaran langsung, serta hubungan masyarakat dan publisitas.

Dari berbagai macam media informasi yang digunakan untuk melakukan promosi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang memiliki karakter khusus dalam setiap penyajian media informasi. Kelebihan dari multimedia adalah dapat menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan. Sehingga beberapa indra manusia akan ikut berinteraksi, seperti indra penglihat, pendengar, maupun tubuh user.

Menurut Khifni Beyk Ahmad dan Amir Fatah Sofyan (2013) dimana mereka mengambil sumber juga dari M. Suyanto,2004. Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Andi Offset, pada halaman 26 menyatakan bahwa komunikasi pemasaran adalah salah satu dari empat elemen utama bauran promoi perusahaan. Pemasar dan pengiklan harus tahu bagaimana menggunakan iklan, promosi penjualan, publisitas, dan penjualan personal untuk mengkomunikasikan suatu produk beserta nilai konsumen yang dituju atau target.

2.3 Event Organizer

Sesuai dengan pembahasan dalam situs website <http://www.analisa-usaha.com/analisa-usaha-event-organizer> dan pameran hasil penelitian ITB pada hari sabtu tanggal 9 juli 2011. Dalam pengertian sederhana yang di sebut sebagai Event Organizer adalah pengelola suatu kegiatan (Pengorganisir Acara). Setiap kegiatan yang di selenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir pada saat kegiatan berlangsung. Keuntungan ini tidak harus bersifat material namun juga bisa bersifat non material.

2.3 Editing Video

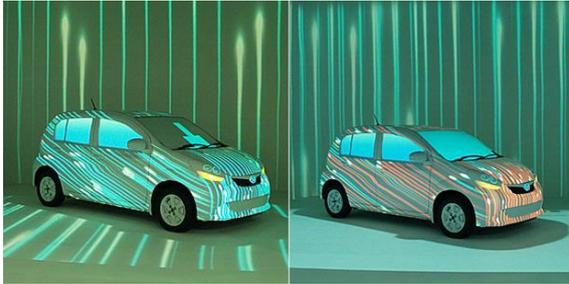
Dalam pengaplikasian *Video Mapping* sangatlah perlu akan keahlian dalam seni mengedit video. Biasanya masyarakat mendefinisikan Sebutan mengedit video adalah *Editing video* yang mempunyai arti proses menggerakkan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti titling, colour correction, sound mixing, dan sebagainya. Sesuai dengan definisi yang di ungkapan oleh Hari Setiawan Ketua dari Asosiasi Guru broadcasting Indonesia yang juga alumni dari Institut Kesenian Jakarta.

3. Pembahasan

3.1 Pemanfaatan Video Mapping

Daihatsu memanfaatkan seni *Video Mapping* untuk membuat simulasikan ujud All-New Sirion dengan berbagai latar belakang dan warna bodi. Mobil ditempatkan di ruang khusus dengan tiga dinding, samping, depan dan belakang. Dengan ini pula bisa diperoleh gambar tiga dimensi. Pada tempat khusus ini pula digunakan dua proyektor. Mobil yang disorot proyektor berfungsi sebagai layar berwarna putih. Dibandingkan dengan video mapping yang digunakan Honda, gambar-gambar pada Daihatsu All-New Sirion lebih hidup. Sorotan

image dengan berbagai gambar, motif, corak tidak hanya ke mobil dan rodanya, juga ke dinding tiga dimensi. Malah beberapa obyek bergerak, seperti bunga berguguran. Hal ini cukup menarik bagi penonton, terbukti banyak yang menjepret kamera diam atau video – baik sebagai kenangan maupun latar belakang ketika video mapping ini ditayangkan di booth Daihatsu.



Gambar 3. Video mapping pada mobil

3.2 Kendala dalam Pemanfaatan Video Mapping

Kendala membuat *Video Mapping* adalah dana, dikarenakan membutuhkan enam proyektor besar yang harga sewanya mahal. Namun semua bisa di atasi dengan cara gotong royong. karena dengan proyektor kecilpun *Video Mapping* bisa berlangsung. Seni pertunjukan ini akan dianggap gagal bila tidak adanya emosional *Engagement* karena menonton seni ini sama saja seperti menonton film, drama dan teater. Kendala yang lain ada pada penonton yang melihat karya ini yakni ada yang bisa menangkap isi atau makna dan ada yang tidak sesuai dengan ungkapan dari Muhammad *Adi Panuntun*, CEO and Creative Head PT.Sembilan Matahari.

3.3 Gagasan Pokok

Menurut Freddy Rangkuti Masa kini manusia mampu menciptakan hal-hal yang kreatif dan unik dengan adanya dukungan teknologi. Salah satu kreasi berteknologi tinggi yang tengah populer adalah teknik pemetaan video (video mapping).

Danar Tri, Direktur PT Sianima Animation Studio merupakan salah satu penyedia jasa video mapping. Sebelumnya, ia lama bermain di industri animasi sejak tahun 2007 di Jawa Timur. Selain animator, Danar juga kerap menjadi video jockey (VJ) di kafe-kafe. "Video mapping masuk ke Indonesia baru sekitar tahun 2010, padahal trennya di luar negeri sudah sejak tahun 2008," cerita Danar.

Video mapping adalah teknik pertunjukan menggunakan proyektor. Kebanyakan pertunjukan ini menggunakan permukaan tidak rata sebagai objek. Video mapping biasanya memanfaatkan media layar besar seperti gedung. Dengan aplikasi

tertentu, tampilan yang dipancarkan proyektor akan membuat permukaan yang tidak rata seakan interaktif dan hidup, sehingga video terlihat dinamis.

Seniman tidak hanya mampu membuat video mapping, tapi juga film animasi, iklan animasi, site plan visual design, dan berbagai slide animasi. Danar mengaku, pernah menggelar pertunjukan video mapping di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Tema pertunjukannya disesuaikan event atau tempat yang menjadi media pertunjukan. "Saat mengerjakan video mapping di TMII yang paling berkesan karena menggambarkan suku bangsa dan tari-tarian tradisional dari seluruh nusantara," ungkap pria asal Malang ini. Pertunjukan di TMII merupakan pentas terpanjang Danar, yaitu selama 30 menit. Biasanya dia hanya mengerjakan special show paling lama 10 menit.

Menurut Danar, jasa video mapping cukup menguntungkan. Sekali pentas dengan media berukuran 6 meter dihargai sekitar Rp 10 juta. Sedangkan untuk media lebih besar, seperti gedung lebih dari Rp 50 juta.

Harga sudah termasuk special show berupa animasi selama lima sampai 10 menit, dan pertunjukkan visual dinamis yang terus diputar selama acara berlangsung. Ia mengaku, omzetnya dari video mapping mencapai Rp 70 juta perbulan, dengan laba bersih Rp 20 juta. "Mahalnya peralatan," tambahnya. masa mendatang, menurut Danar, video mapping bakal makin populer karena banyak dipakai untuk publikasi dan advertising. "Tren sekarang bergerak ke arah audio visual performance," katanya. Perkembangan teknologi juga membuat masyarakat lebih mudah membuat dan menikmati pertunjukan ini. (<http://peluangusaha.kontan.co.id/news/gebyar-peluang-dari-kreasi-video-mapping>)

4. Kesimpulan dan Saran

Perbedaan *Video Mapping* di Indoensia dan di luar Negeri sangatlah jauh. Memang sudah di kenal banyak kalangan di Indonesia hanya saja untuk pengembangan senimannya di Indonesia masihlah kurang. Bila kita memanfaatkan dengan tepat maka *Video Mapping* akan menjadi pangsa pasar karya seni baru dalam dunia bisnis khususnya *event organize*.

Sosialisasi akan *Video Mapping* ini sangatlah penting di Indonesia. Supaya generasi muda bisa bersaing dengan dunia Internasional dan bisa memanfaatkan karya tersebut untuk membuka peluang bisnis di Indoensia.

Daftar Pustaka

- Berna Ekim. (2011): *A Video Projection Mapping Conceptual Design and Application: Yekpare*, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC July 2011 Volume 1 Issue 1
- Karsanto, Sugeng. (2007): *Tips dan Trik Efek Video dengan Adobe Premiere*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Komputer, Wahana. (2008): *Video Editing dan Video Production*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Marcos, F., Branco P.S., & Zagalo N.T. (2009): *The Creation Process in Digital Art. Handbook of Multimedia For Digital Entertainment & Arts*. Ed. Borko Fuhr. NY: Springer Science and Business Media.
- Panuntun, Adi. (2013): *Kick Andy Metro Television : Seniman Video Mapping*, Jakarta, PT.Sembilan Matahari.
- Rangkuti, Freddy. (2009): *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Intregated Marketing Communication*, Jakarta, Gramedia.
- Sofyan, Amir Fatah dan Purwanto. Agus. (2008): *Digital Multimedia*, Yogyakarta, Andi offset.
- Setiawan, Hari. (2011): *Ketua dari Asosiasi Guru broadcasting Indonesia*, Jakarta, Institut Kesenian Jakarta.
- Suyanto, M. (2004): *Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Yogyakarta, Andi.