

## Penyutradaraan *Projection Mapping* Sebagai Dukungan Visual Dalam Pementasan Musik Dhira Bongs

### Tugas Akhir

Taufan Nugraha Adi Surya, Anggar Erdhina Adi S.Sn., M.Ds.  
Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[taufannugrahaas@gmail.com](mailto:taufannugrahaas@gmail.com), [anggarwarok@gmail.com](mailto:anggarwarok@gmail.com)

---

#### Abstrak

Surya, Taufan Nugraha Adi. 2018. Penyutradaraan *Projection Mapping* Sebagai Dukungan Visual dalam Pementasan Musik Dhira Bongs.

Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Bandung.

*Projection mapping* adalah teknik penyajian video yang merubah objek menjadi alat penyajiannya. Teknik ini terdiri dari memproyeksikan gambar video pada bangunan, fasad, struktur atau hampir segala jenis permukaan kompleks yang berbentuk 3D. *Projection mapping* dapat menciptakan ilusi optik pada fasad yang membuatnya menjadi inovasi media dalam dunia hiburan. *Projection mapping* dapat diselenggarakan menjadi satu hiburan sendiri ataupun digabung dengan hiburan lain yang sedang berlangsung. Dalam kasus ini, perancangan *projection mapping* akan dilakukan bersamaan pementasan musik Dhira Bongs yang membawakan lagu Puncak Pohon Bandung. Perancangan *projection mapping* dalam pementasan musik Dhira Bongs dan penyutradaraan yang tepat kemudian menjadi tujuan perancangan agar dapat menciptakan inovasi media dalam dunia pertunjukan. Metode kualitatif dengan sudut pandang budaya populer kemudian digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk dijadikan dasar dalam perancangan konten *projection mapping*. Konten *projection mapping* yang ditampilkan akan selaras dengan tempo dan maksud dari lagu yang disampaikan. Melalui media utama *projection mapping*, yang ditampilkan bersamaan dengan pementasan musik akan membuat penyampaian cerita dalam *projection mapping* lebih baik dan menciptakan inovasi dalam seni pertunjukan.

**Kata Kunci :** *Projection Mapping*, Sutradara, Pementasan Musik, Budaya Populer.

---

#### Abstract

Surya, Taufan Nugraha Adi. 2018. *Directing of Projection Mapping as Visual Media on Dhira Bongs Live Music Performance*.

Final Project. Visual Communication and Design Department. Faculty of Creative Industries Telkom University. Bandung.

*Projection mapping* is a video projection technique that turn objects as media projection. This technique happens with projecting video into building, small indoor surface, or other complex three dimensional surface. *Projection mapping* is able to create optical illusion on surface wich make it an innovation in entertainment. *Projection mapping* could be held as a stand alone show or merge with other happening show. In this case, *projection mapping* will be performed along with Dhira Bongs live music performance. Designing of *projection mapping* in Dhira Bongs live music performance with right directing the become main objectives on this project. Qualitative methods viewed in popular culture perspective then used to obtain data and information then used in the directing of *projection mapping*, the video content of *projection mapping* will be made matching the song tempo and it's lyric. Through *projection mapping* as main media that performed along music performance, will make the story telling on *projection mapping* more efficiently and creating innovation on stage entertainment.

**Keyword :** *Projection Mapping*, Director, Music Performance, Popular Culture.

---

## 1 Pendahuluan

Pementasan musik adalah bentuk penyajian musik yang paling awal. Pada pementasan musik, *performer/artist* mementaskan langsung karya musik mereka kepada audiens menggunakan instrumen bunyi. Seiring perkembangan zaman, pementasan musik juga berkembang. Mulai dari pementasan musik tunggal yang dilakukan oleh satu performer, pementasan musik kolektif yang terdiri dari beberapa performer, sampai pementasan dalam bentuk festival yang terdiri dari berbagai macam konten acara tidak terbatas pada pementasan musik saja.

Pementasan musik dengan bentuk festival merupakan usaha yang dilakukan oleh para pencipta musik agar tidak kehilangan audiens dari pementasan musik. Festival musik menawarkan suasana meriah dan menyenangkan kepada audiensnya. Pementasan musik juga dijadikan sarana oleh *performer/artist* baru untuk menunjukkan hasil karya musik mereka kepada masyarakat. Namun, pengunjung pementasan musik berkurang sejak bermunculannya video musik.

Seiring dengan perkembangan zaman, penyajian musik berkembang hingga tidak terbatas pada penyajian bunyi dari musik tersebut atau melalui pementasan musik lagi. Adanya video musik memberi suasana baru pada penikmat musik. Video musik atau biasa disebut dengan video klip merupakan bentuk penyajian musik dalam bentuk audio dan visual. Adanya pelengkap visual membantu penyampaian suasana dan maksud lirik lagu menjadi lebih baik dibandingkan dengan penyajian musik hanya dalam bentuk audio. Dhira Bongs merupakan salah satu musisi asal kota Bandung yang memperkenalkan karya barunya melalui video musik.

Disamping melakukan kegiatan promosi karya barunya yang berbentuk single di setiap pementasannya, Dhira Bongs juga mempromosikan karyanya lewat video musik yang di unggah di situs *YouTube*. "Puncak Pohon Bandung" merupakan salah satu judul lagu yang juga Dhira promosikan melalui situs *YouTube*. Penyampaian suasana lagu "Puncak Pohon Bandung" sangat kuat pada video liriknya, namun dirasa kurang pada pementasannya.

Dalam liriknya, "Puncak Pohon Bandung" menggambarkan suasana kota Bandung. Sejuknya udara di kota Bandung dan rasanya hidup di kota Bandung. "Puncak Pohon Bandung" merupakan lagu yang diciptakan Dhira untuk berterimakasih kepada kota Bandung karena telah membentuk karakter dan menjadikan Dhira seperti sekarang. Selain diperkenalkan di setiap pementasannya, Dhira juga merilis video lirik "Puncak Pohon Bandung" di situs *YouTube* sebagai salah satu bentuk promosi karyanya.

Adanya video musik membuat peminat dari acara pementasan musik berkurang karena dengan adanya video musik sebagai alternatif bagi penikmat musik membuat sebagian penikmat musik merasa tidak harus datang ke pementasan musik untuk melihat *artist* favorit mereka secara langsung lagi. Sehingga *performer/artist* baru semakin kehilangan audiens ketika ingin menunjukkan karya-karya musik mereka melalui pementasan musik kepada masyarakat. Demi menarik minat masyarakat mendatangi pementasan musik yang menampilkan *performer/artist* baru, pelaksana pementasan musik melakukan berbagai inovasi seperti menambahkan *projection mapping* pada pementasan musik.

*Projection mapping* adalah teknik penyajian video yang merubah objek menjadi alat penyajiannya. *Projection mapping* merupakan teknologi dalam dunia hiburan yang menggunakan metode baru dan inovatif. Ini adalah tehnik yang terdiri dari memproyeksikan gambar video pada bangunan, fasad, struktur atau hampir segala jenis permukaan kompleks yang berbentuk 3D. Proyeksi dari proyektor memungkinkan menyoroti setiap bentuk, garis hingga ruang. Proyeksi ini menciptakan ilusi optik yang menakjubkan, dengan hanya bermain cahaya dapat membuat benda fisik menjadi sesuatu yang lain dan merubah persensi bentuk aslinya.

*Projection mapping* juga kerap ditambahkan dalam pementasan musik sebagai pelengkap pementasan tersebut. *Projection mapping* yang ditambahkan kedalam pementasan musik berupa latar dan layar besar agar penonton dari jauh juga dapat melihat dengan jelas. Selain itu, *projection mapping* ditambahkan juga menjadi pencahayaan dari panggung pementasan musik. Adanya *projection mapping* membuat penyampaian suasana pementasan musik lebih menarik.

Namun sampai saat ini, sebagian besar pementasan musik menganggap *projection mapping* hanya sebagai pelengkap acara. Belum banyak yang berfikir untuk membuat *projection mapping* yang memiliki nilai lebih di panggung pementasan musik. *Projection mapping* pada umumnya digunakan sebagai layar besar untuk penonton yang jauh atau sebagai latar untuk *performer*. Penggunaan *projection mapping* sebagai latar untuk *performer* juga hanya ditujukan untuk memeriahkan suasana panggung tanpa memiliki nilai tersendiri.

Dewasa ini, bermunculan *projection mapping* yang lebih inovatif dalam pementasan musik seperti yang dilakukan Efek Rumah Kaca pada konser sinestesia. *Projection mapping* yang interaktif menjadi pengalaman baru yang menarik bagi pendatang pementasan musik. *Projection mapping* interaktif adalah pepaduan hiburan audio dan visual secara langsung. *Projection mapping* interaktif mengemas video secara menarik dan selaras dengan audio yang dihasilkan *performer* musik diatas panggung sehingga menjadi kesatuan hiburan yang menarik dan berkesan kepada penonton.

Dalam pembuatannya, *projection mapping* dibuat selaras dengan tema, lirik dan penyampaian suasana melalui musik yang sedang dibawakan oleh *performer/artistnya*. Selain itu *projection mapping* juga mengandalkan pencahayaan dan setting panggung yang dapat membantu pensuasanaan musik yang dibawakan. Interaksi panggung *artist* terhadap *projection mapping* dan penonton juga menjadi faktor penting dalam menyelenggarakan pementasan musik interaktif dengan menggunakan *projection mapping*. Maka dalam pembuatan *projection mapping*, dibutuhkan seorang sutradara yang bertugas untuk mengarahkan pembuatan dan eksekusi *projection mapping*.

Ken Dancyger (2006:3) menerangkan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film. Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap paska produksi selesai. Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh.

Tugas sutradara dalam pembuatan *projection mapping* tidak jauh berbeda dengan sutradara film. Sutradara harus mampu mengubah cerita dan naskah yang ada menjadi film yang nantinya akan diproyeksikan menjadi *projection mapping*. Hanya saja dalam prosesnya, produksi *projection mapping* memiliki satu proses lagi yaitu proyeksi film yang sudah dibuat. Sutradara dalam *projection mapping* juga bertanggung jawab dalam proses proyeksi video.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa perlu adanya penyutradaraan *projection mapping* dalam pementasan musik Dhira Bongs. Dengan adanya *projection mapping* yang selaras dengan penyampaian maksud lagu, *projection mapping* tidak lagi hanya menjadi latar dari performer, melainkan dibuat sesuai dengan suasana dan lirik lagu yang dipentaskan sehingga penyampaian suasana serta lirik lagu menjadi lebih baik dan lebih menarik. *Projection mapping* interaktif juga meninggalkan kesan kepada audiensnya dan membuat keinginan untuk mendatangi pementasan musik kembali bertambah.

## **2 Dasar Pemikiran**

### **2.1 Projection Mapping**

*Projection mapping* merupakan media visual dari pementasan musik Dhira Bongs. Secara umum, *projection mapping* merupakan teknik penampilan gambar bergerak ke media yang disebut fasad. Pada pementasan *projection mapping* dalam pementasan musik Dhira Bongs, *projection mapping* dipadukan dengan penampilan langsung dari lagu "Puncak Pohon Bandung" yang dibawakan oleh Dhira Bongs.

*Projection Mapping* merupakan teknologi dalam dunia hiburan yang menggunakan metode baru dan inovatif. Ini adalah teknik yang terdiri dari memproyeksikan gambar video pada bangunan, fasad, struktur atau hampir segala jenis permukaan kompleks yang berbentuk 3D. Proyeksi dari proyektor memungkinkan menyoroti setiap bentuk, garis hingga ruang.

### **2.2 Visualisasi Lirik Lagu**

Lirik lagu merupakan salah satu bagian dalam karya musik. Isi lirik lagu beragam tergantung dari pengarang lagu tersebut. Lirik lagu dapat menceritakan tentang pengalaman pribadi pengarang, bisa juga isu-isu sosial yang ingin disampaikan oleh pengarangnya. Dalam pembuatan *projection mapping* yang menampilkan karya musik, pemaknaan lirik lagu juga harus dilakukan secara tepat. Pemaknaan lirik yang tepat akan membantu dalam pembentukan suasana dan penciptaan visual dalam *projection mapping*.

### **2.3 Penyutradaraan Projection Mapping**

Tugas sutradara dalam pembuatan *projection mapping* tidak jauh berbeda dengan sutradara film. Sutradara harus mampu mengubah cerita dan naskah yang ada menjadi film yang nantinya akan diproyeksikan menjadi *projection mapping*. Hanya saja dalam prosesnya, produksi *projection mapping* memiliki satu proses lagi yaitu proyeksi film yang sudah dibuat. Sutradara dalam *projection mapping* juga bertanggung jawab dalam proses proyeksi video.

Ken Dancyger (2006:3) menerangkan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film. Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap paska produksi selesai. Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh.

## **3 Data Analisis**

### **3.1 Analisis Projection Mapping**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa terdapat empat tahap perancangan *projection mapping*, yaitu:

#### **1. Penentuan Fasad**

Fasad adalah objek yang akan menjadi media dalam proyeksi *video mapping*. Fasad dapat berupa objek yang sudah jadi maupun objek yang dibuat terlebih dahulu untuk keperluan *projection mapping*. Menurut Ario yang merupakan *visual artist* di studio Sembilan Matahari, fasad juga harus memiliki kedalaman atau kontur tertentu sehingga setelah digabungkan dengan konten proyeksi akan terjadi ilusi optik tentang perubahan bentuk. Dalam hal ini, penulis memutuskan untuk membuat sendiri fasad yang nantinya akan dipakai sebagai media proyeksi agar mendapatkan fasad dengan ukuran yang tepat untuk ditampilkan di atas panggung.

Fasad yang dibuat sendiri lebih memudahkan perancangan *projection mapping*, karena fasad yang dibuat sendiri akan memberikan kebebasan dalam penentuan lokasi dan ukuran proyeksinya. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan fasad. Yang pertama adalah warna, warna fasad harus putih agar dapat menyerap cahaya dengan lebih baik dan menghasilkan proyeksi yang jelas.

Hal yang kemudian harus diperhatikan dalam pembuatan fasad adalah konturnya. Apabila tidak terdapat kontur di fasadnya, akan sulit mendapatkan ilusi optik dalam pemutaran *video mapping* nantinya. Selain itu nilai estetis juga harus diperhatikan dalam pembuatan fasad, karena fasad juga diharapkan dapat menjadi elemen pendukung dalam pembentukan suasana diatas panggung. Fasad yang nantinya digunakan sebagai media proyeksi juga diharapkan dapat merepresentasikan maksud dari konten video yang disajikan maupun pesan dari keseluruhan tema acara.

## 2. Pemilihan Software

Proses pemilihan *software* dilakukan setelah menentukan fasad, karena pemilihan *software* berkaitan dengan jarak proyeksi dan fasad yang digunakan dalam *projection mapping*. Setiap *software* memiliki perbedaannya masing-masing, baik dalam hal *shooting range* dan proses pengoperasian *software* tersebut. "*Resolume Arena*" merupakan *software* yang dirasa tepat dalam perancangan ini.

"*Resolume Arena*" merupakan *software* yang sederhana, tetapi mampu menjadi alat pemutaran *projection mapping* yang sudah cukup maju. "*Resolume Arena*" memiliki *interface* yang sederhana, sehingga memudahkan orang awam untuk mempelajari *software* tersebut. "*Resolume Arena*" juga memiliki cara yang mudah dalam memetakan objek. Selain itu, *software* "*Resolume Arena*" juga memiliki jarak proyeksi yang cukup besar yaitu dapat mencapai 16m x 16 m.

## 3. Pembuatan Konten

Konten merupakan elemen penting dalam *projection mapping*. Konten harus mampu bercerita sekaligus memberikan visual yang baik. Selain harus menceritakan keseluruhan tema dalam *projection mapping*, konten juga harus dapat memaksimalkan fasad yang digunakan sehingga dapat menciptakan ilusi optik dan menunjukkan perubahan bentuk fasad.

Konten nantinya akan dibuat berdasarkan lirik lagu "Puncak Pohon Bandung". Konten berupa video animasi yang menampilkan suasana kota Bandung yang digambarkan dalam lirik lagu tersebut. Suasana dari video dalam konten akan dibuat menggunakan warna dingin, sehingga dapat menimbulkan kesan sejuk. Selain itu, transisi juga akan disesuaikan dengan tempo dari lagu tersebut.

## 4. Uji Coba Pemutaran

Proses uji coba pemutaran merupakan proses yang terakhir dilakukan sebelum pemutaran satu banding satu. Proses ini dilakukan untuk mencegah terjadinya kesalahan yang dapat terjadi dalam pemutaran yang sebenarnya.

### 3.2 Analisis Visualisasi Lirik Lagu

Untuk menghasilkan konten visual, penulis juga mengumpulkan data tentang lagu "Puncak Pohon Bandung". Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, lagu "Puncak Pohon Bandung" memiliki lirik yang dibagi menurut tiga bagian.

Bagian pertama adalah *verse* yang merupakan barisan kata kata yang membentuk dan nantinya menggambarkan maksud dari lirik lagu tersebut. Pada bagian *verse* ini, Dhira menyampaikan suasana kota Bandung melalui sudut pandangnya. Dhira menggambarkan suasana sejuk dan kenyamanan tinggal di kota Bandung. Selain liriknya, nada lagu pada bagian *verse* ini mendukung terbentuknya suasana sejuk, serta kenyamanan Dhira yang tinggal di kota Bandung.

Bagian kedua adalah *reff* yang merupakan barisan kata-kata yang diulang ulang dalam sebuah lagu untuk menjelaskan maksud dari lagu tersebut. Bagian *reff* dalam lagu "Puncak Pohon Bandung" merupakan bentuk terimakasih dan penghormatan Dhira terhadap kota Bandung. Pada bagian *reff* ini Dhira mengatakan, bahwa setelah sekian lama tinggal di kota Bandung akhirnya ia mampu menjadi seperti sekarang.

Bagian ketiga dari lirik lagu "Puncak Pohon Bandung" adalah sinden. Bagian sinden ini dibuat khusus untuk menghormati kota Bandung serta budaya sunda. Bagian ini ditulis menggunakan bahasa sunda. Bagian ini juga menggambarkan bagaimana suasana kota Bandung.

### 3.2 Analisis Penyutradaraan *Projection Mapping*

Berdasarkan fasadnya, contoh karya yang diambil sebagai perbandingan memiliki tiga jenis fasad atau media yang berbeda. Fasad dapat berupa bangunan yang sudah ada sebelumnya maupun fasad yang dibangun khusus untuk pementasan *projection mapping*. Pada pementasan "Bandung Lautan Api" fasad yang digunakan adalah gedung sate yang merupakan salah satu bangunan bersejarah di kota Bandung. Sedangkan pada pementasan "*Under Your Spell*" dan "*Projection Mapping Experiment*" fasad yang digunakan dibuat khusus untuk pementasan *projection mapping* tersebut. Pada pementasan "*Under YoursPELL*" fasad terbuat dari material *holoscreen* yang

dibentuk menjadi prisma dan mengelilingi panggung pementasan. Sedangkan pada pementasan “*Projection Mapping Experiment*” fasad terbuat dari material kardus bekas yang dibentuk menjadi beberapa balok dengan berbagai ukuran. Beberapa balok tersebut kemudian disusun menjadi fasad untuk pementasan *projection mapping*. Ukuran fasad juga berbeda-beda berdasarkan kebutuhannya, seperti pada pementasan “Bandung Lautan Api” ukuran fasad sebesar gedung sate sedangkan pada pementasan “*Under Your Spell*” ukuran fasad yang digunakan sebesar ukuran panggung yang tersedia.

Berdasarkan konten yang ditampilkan, konten visual dibuat menyesuaikan kebutuh pementasan. Konten visual pada pementasan “Bandung Lautan Api” merupakan konten *storytelling* tentang sejarah perkembangan kota Bandung. Pada pementasan “Bandung Lautan Api”, konten visual berupa animasi dengan pengayaan dua dimensi dan digabungkan dengan pengayaan tiga dimensi pada bagian transisinya untuk menghasilkan ilusi optik pada pementasannya. Sedangkan pada pementasan “*Under Your Spell*” dan “*Projection Mapping Experiment*” konten visual dibuat sebagai hiburan visual yang tidak memiliki alur cerita.

Pada pementasan “*Under Your Spell*” konten visual berupa elemen grafis dan beberapa kata-kata dalam lirik lagu yang sedang dimainkan dengan pengayaan dua dimensi. Elemen grafis dan lirik lagu berubah secara dinamis sesuai dengan tempo lagu yang sedang dimainkan. Sedangkan pada pementasan “*Projection Mapping Experiment*” konten visual yang ditampilkan merupakan hiburan visual yang dibuat dengan menggunakan banyak ilusi optik dan memanfaatkan ruang proyeksi.

#### 4 Ide Besar

Ide besar dari perancangan ini berangkat dari analisa data tentang Kurangnya pengalaman baru yang dihadirkan dalam setiap pementasan musik. Masalah ini muncul dikarenakan pementasan musik sebagai bentuk awal penyajian karya musik yang lebih mementingkan penyajian audio sehingga terjadi kekurangan di penyajian visualnya. Upaya dalam memberi pengalaman baru dalam pementasan musik perlu dilakukan dengan menggunakan inovasi media yang semakin berkembang, sehingga dilakukan perancangan pementasan musik yang menggunakan *projection mapping* sebagai media visualnya.

Perancangan *projection mapping* sebagai media penyajian visual dalam pementasan musik mengangkat “Dhira Bongs” sebagai penyanyi solo yang membawakan lagu “Puncak Pohon Bandung”. Lagu “Puncak Pohon Bandung” sendiri menceritakan pengalaman hidup seorang Dhira yang lahir dan berkembang di kota Bandung. Dalam perancangan pementasan musik ini panggung akan menampilkan fasad dari *projection mapping* sebagai latar belakang dari penyanyi. Visual yang akan ditampilkan dalam *projection mapping* berupa animasi dua dimensi menceritakan tentang bagaimana keadaan kota Bandung yang digambarkan dalam lagu “Puncak Pohon Bandung”. Selain animasi yang dibuat mengikuti penggambaran kota dalam lirik lagu, transisi dari animasi akan dibuat mengikuti bentuk fasad sehingga dapat menciptakan ilusi optik dan memberi pengalaman baru dalam pementasan musik. Visual animasi akan dibuat mengikuti tempo dan makna lagu “Puncak Pohon Bandung” sehingga pementasan musik Dhira yang membawakan lagu “Puncak Pohon Bandung” dapat memberi pengalaman baru dalam menonton pementasan musik.

Konten visual menjadi penting dalam pementasan *projection mapping* untuk memberikan pengalaman baru kepada penonton pementasan musik. Konten visual yang disajikan harus berhubungan dan menggambarkan maksud dari lirik lagu yang ditampilkan.

Konten visual yang digunakan dalam *projection mapping* dibuat sesuai dengan maksud dari lirik lagu yang menggambarkan suasana kota Bandung dan proses perkembangannya Dhira di kota Bandung. selain mengikuti maksud dari lirik lagu, konten visual juga dibuat mengikuti perubahan dari tempo lagu sehingga dapat menimbulkan efek dinamis dalam penyajian *projection mapping*. adapun lirik dari lagu “Puncak Pohon Bandung” adalah sebagai berikut:

“(Verse)

*Bandung*

*Dingin hijaumu sejukkanku*

*Rayu-rayuanmu indahkanku*

*Hidup sedari dulu*

*Manisnya hirup udaramu*

*Lalu di atas puncak pohon kuantar bungamu*

(Sinden)

*Eling-eling mangka eling*

*Kota kembang matak kayungyun*

*Diriung-riung ku gunung*

*Wiwit budak simkuring nyalindung*

*Kasohor ka mancanagera*

*Bandung Parijs Van Java*

*Bandung Parijs Van Java*

*(Reff)*

*Hidup sedari dulu*

*Manisnya hirup udaramu*

*Lalu di atas puncak pohon kuantar bungamu”*

Lirik Puncak Pohon Bandung

Sumber: Dhira Bongs, 2017

Sedangkan dalam upaya pemberian ilusi optik, transisi yang dibuat akan memanfaatkan bentuk fasad. Beberapa transisi yang digunakan seperti proses pembentukan fasad menggunakan elemen warna.

## 5 Kesimpulan

Pengalaman baru yang ditawarkan dalam pentas musik dianggap kurang. Hal itu membuat pengunjung pentas musik mulai berkurang seiring bertambahnya alternatif dalam menyaksikan pentas musik. Berkurangnya minat pengunjung mendatangi pentas musik dapat diatasi dengan memberikan pengalaman baru kepada pengunjung pentas tersebut. Pengalaman baru tersebut dapat berupa penambahan hiburan visual yang mampu mengikuti perkembangan teknologi seperti penyajian visual dengan teknik *projection mapping*. Penyajian hiburan visual dengan teknik *projection mapping* dibuat mengikuti tema besar dari lagu yang dibawakan oleh penyanyinya dan digambarkan pada penyutradaraan *projection mapping* sebagai dukungan visual dalam pentas musik “Dhira Bongs”.

Penyutradaraan *projection mapping* sebagai dukungan visual dalam pentas musik menggunakan alur yang sama dalam penyutradaraan film dan animasi pada proses pembuatan konten visualnya. Konten visual dalam *projection mapping* dalam pentas musik “Dhira Bongs” dibuat menggunakan pengayaan animasi dua dimensi dan ditambahkan ilusi optik yang memanfaatkan bentuk fasad pada beberapa bagiannya. Konten visual dibuat mengikuti tempo lagu dan ikut membentuk suasana yang ingin disampaikan pada lagu yang dibawakan. Konten visual yang telah dibuat kemudian dipentaskan langsung bersamaan dengan pentas musik menggunakan teknik *projection mapping* dan disajikan sebagai dukungan visual dari pentas musik tersebut.

Pada akhirnya, tugas akhir *projection mapping* sebagai dukungan visual dalam pentas musik “Dhira Bongs” ini dirancang dengan tujuan menarik kembali minat pengunjung pentas musik. Dengan memberikan hiburan visual yang mampu menggambarkan maksud dari lagu yang dibawakan dan dapat dinikmati bersamaan dengan pentas musik tersebut. *Projection mapping* sebagai dukungan visual juga mampu membentuk suasana pentas musik sesuai dengan lagu yang dibawakan sehingga para pengunjung dapat lebih memaknai lagu yang sedang dipentaskan.

## Daftar Pustaka :

### Buku

- Alwasilah, A.C. 2015. *Pokoknya Studi Kasus: Pendekatan Kualitatif*. Bandung. Kiblat Buku Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Barker, Chris. 2009. *Cultural Capitals: Revaluing the Art, Remaking Urban Spaces*. Chicago. The University of London
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta. Andi Offses
- Dancyger, Ken. 2006. *The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press.
- Gulo, W. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Grasindo.
- Indriana, Diana, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta. Diva Press
- Ratih, Rina. 2016. *Teori dan Aplikasi Semiotik Michael Riffaterre*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar

Strinati, Dominic. 2016. *Popular Culture*. Yogyakarta. Pustaka Prometheus.

Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.

#### Sumber Lain

Mehr News Agency. 2015, "Video mapping projected at UT" Journal, [http://e-](http://e-resources.perpusnas.go.id:2071/docview/1733464244/citation/60705204A3E540A4PQ/1?accountid=25704)

[resources.perpusnas.go.id:2071/docview/1733464244/citation/60705204A3E540A4PQ/1?accountid=25704](http://e-resources.perpusnas.go.id:2071/docview/1733464244/citation/60705204A3E540A4PQ/1?accountid=25704), 28 September 2016

Perkins, Meghan. 2015, "The NHL Takes To *Projection Mapping*" Journal, *e-*

[resources.perpusnas.go.id:2071/docview/1646275616/fulltext/2754CF74C374655PQ/1?accountid=25704](http://e-resources.perpusnas.go.id:2071/docview/1646275616/fulltext/2754CF74C374655PQ/1?accountid=25704), 28 September 2016

Sasrawan, Hedi. 2014, *Seni Musik*, <http://hedisasrawan.blogspot.co.id/2014/01/seni-musik-artikel-lengkap.html>

*diakses tanggal 4 September 2016*

Stohlgren, Thomas J, Kaye, Margot W, McCrumb, A Dennis, Otsuki, Yuka; et al. 2000, "Using new video mapping technology in landscape ecology" Journal, <https://goo.gl/TphylL>, 28 September 2016

Supradi, Nunus. 2014, Mengenal Media Baru "Video Mapping", <http://www.lsf.go.id/artikel/208> *diakses tanggal 4 September 2016*

Sya'Roni, Ahmad Khotib. 2014, "Video Mapping Bandung Lautan Api" Journal,

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/65369/slug/video-mapping-bandung-lautan-api-sebagai-media-edukasi-sejarah.html>, 27 September 2016

Wamaer, WeynandKofes. 2015, "E-Paper Dasar Animasi" [https://www.academia.edu/22821129/Dasar\\_Animasi](https://www.academia.edu/22821129/Dasar_Animasi), 22 Januari 2018