

# Lateral thinking pada Pembuatan Video Mapping Swadharma Ning Pertiwi

Rudi Kurnia, Intan Rizky Muntiaz  
Program Studi Magister Desain  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Teknologi Bandung  
Bandung, Indonesia  
rude.kasar@gmail.com

**Abstrak** — Video mapping merupakan salah satu bagian dari disiplin ilmu Augmented Reality (realitas ditambah) atau sebuah realitas buatan, tetapi pada praktiknya video mapping sendiri bisa menjadi lebih kompleks dan luas karena penggabungannya dengan disiplin ilmu lain. Dalam prosesnya video mapping, isu dan konsep yang ada dideformasi ulang ke dalam symbol-simbol visual dan mempersentasikannya dengan visualisasi, hal tersebut juga berkaitan dengan media yang menjadi objek video mapping tersebut. Penelitian ini menganalisis proses kreatif dalam penciptaan video mapping dengan subjek penelitian video mapping Swadharma Ning Pertiwi dengan fasad patung Garuda Whisnu Kencana. Dengan menggunakan proyeksi pemetaan yang merupakan salah satu teknik media digital baru yang merespon kembali bangunan serta bagaimana subjek sebagai desainer berpikir kreatif dalam mengolah dan menciptakan ide-ide yang dapat menghubungkan antara sejarah, objek bangunan, dan teknologi serta menyiratkan simbol, kode, dan tanda-tanda tertentu yang memungkinkan adanya beragam interpretasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan subjek penelitian yaitu sebuah grup/tim dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Identifikasi proses kreatif dalam penentuan alur dramaturgi pada rangkaian pembabakan video mapping unsur visual yang ditampilkan dengan pendekatan lateral thinking teknik fokus, alternatif dan random input. Proses berpikir kreatif tentang video mapping mudah-mudahan memberikan informasi terakit dinamika penciptaan dan juga diharapkan memberikan gambaran lebih jelas bagaimana proses kreatif terbangun.

**Kata kunci** — komponen; memformat; gaya; styling; sisipkan (kata kunci)

## I. PENDAHULUAN

Seni media baru adalah salah satu bentuk budaya media baru. Ia adalah salah satu ekspresi kreatif yang paling jelas posisinya, karena tampil ‘berjarak’ dengan praktik arus besar yang merespon media secara fungsional dan kesenangan. Meskipun dalam praktik ia sering memasukkan elemen hiburan dan gaya hidup, tetap saja menempatkan dirinya secara sadar sebagai ekspresi kultural. Seni media baru pada hakikatnya adalah seni hibrida yang lahir dari pertemuan ekspresi estetik manusia dengan penemuan Teknologi Informasi (TI) dan Teknologi Media (TM) [1]. Maka media baru bukan berarti bahwa medium lama dalam konteks material digantikan dengan sesuatu yang baru, tetapi dengan memanfaatkan dan meleburkan media dan perangkat teknologi sebelumnya yang sudah ada dengan pengembangan-pengembangan media saat ini.

Video mapping merupakan teknis video yang memetakan atau merespon kembali suatu media atau objek, didalamnya menhadirkan bentuk-bentuk komunikasi visual gambar gerak serta animasi, namun tidak hanya memiliki fungsi komunikasi, tetapi juga fungsi signifikansi (fungsi dalam menyampaikan sebuah konsep, isi, atau makna) dari konten yang dihadirkan dengan media atau objek yang dipetakan. Berkembang sebagai salah satu

media penunjang yang digunakan untuk element estetis hingga penempatannya sebagai pertunjukan tersendiri misalnya pada video mapping arsitektur ruang kota menceritakan tentang latar belakang dari arsitektur tersebut atau hal-hal yang berhubungan dengan arsitektur tersebut. Dimensi arsitektur ruang kota telah memainkan peran penting dalam menyediakan panggung untuk interaksi ini. Selain itu, arsitektur itu sendiri berfungsi sebagai media, menceritakan narasi tentang kota, orang-orangnya, dan struktur masyarakat yang diwakili [2].

Sebuah karya video mapping disajikan kepada apresiator, tentu telah melawati tahapan panjang proses penciptaan. Dalam penciptaan desain secara umum melalui tahap praproduksi, produksi dan postproduksi. Dimana bobot presentase riset dan pengolahan gagasan sangatlah besar di tahap pra produksi, sedangkan tahap ini jarang sekali terekspose sebagai bagian penting metodologi penciptaan.

## II. LANDASAN TEORITIK

Video mapping berkembang dari pertimbangan tentang bagaimana cahaya bisa diproyeksikan ke sebuah ruang seperti layar datar, hingga akhirnya semua dapat dilakukan tidak hanya ke dalam media datar tapi memetakan objek dan facade yang tidak datar, dengan bantuan pengolahan perangkat lunak

dalam komputer dan eksperimen dengan menggunakan model tiga dimensi. Video mapping atau proyeksi video merupakan bagian dari realitas ditambah, Augmented Reality (AR), atau sebuah realitas buatan, pemetaan video merupakan pengembangan dari disiplin ilmu realitas ditambah namun dikarakterisasi oleh kesempurnaan dan konsistensi yang lebih besar. Maka video mapping terdiri dari video yang diproyeksikan pada objek 3D dan memetakan ulang objek tersebut dengan bantuan perangkat keras sehingga membuat benda-benda yang secara fisik sebenarnya tidak ada atau hanya ada dalam video terlihat seolah-olah nyata dengan memadukan ruang virtual dan ruang nyata [3].

Video mapping muncul pada abad 20-an, perkembangan video mapping dan pemanfaatannya semakin beragam. Pemanfaatan video mapping meningkat secara drastis dan populer pada abad ke 21 dengan berbagai macam media dan objek yang diproyeksi, dari objek berukuran kecil hingga Gedung-gedung arsitektur bersejarah. Metode yang dipakai serta pemanfaatannya pun semakin beragam, pemanfaatannya dimulai untuk karya seni, pertunjukan dalam teater atupun panggung, media interaktif, hingga arsitektur ruang kota.

Dalam video mapping terdapat beberapa tahapan metode visualisasi konten yang biasanya digunakan Desainer video mapping diantaranya homothety, homography, dan anamorphism dimana ketiga metode tersebut merupakan ilusi optik pada objek, namun sebenarnya hanya bisa dilihat dari salah sudut tertentu saja. Selain itu juga ada beberapa tahapan yang biasanya dilakukan sebelum melaksanakan video mapping diantaranya Survey fasad, Pembuatan Storyboard, Layer mask (Trace Mapping, Photographic mapping, Mapping with 2d and 3d scanning), Visual dan motiongraphic editing, Audio editing, Managerial konten dan memproyeksikan secara langsung.

Kreatif adalah kemampuan dalam diri manusia baik secara individu ataupun kelompok sosial untuk membuat karya ataupun daya cipta dengan berbagai tahapan dan gejala yang melibatkan perenungan dan penghayatan terhadap suatu hal ataupun masalah dan pengalaman dalam kehidupan dan menterjemahkannya kedalam ranah kreativitas. Berdasarkan sejarah psikologi konitif dijelaskan bahwa ada 4 tahapan dalam proses kreatif yaitu Persiapan memformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya. Inkubasi proses masa dimana tidak ada yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan. Selanjutnya iluminasi, memperoleh insight (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut. Dan terakhir adalah verifikasi yaitu proses menguji

pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi [4]. Maka dapat disimpulkan bahwa definisi kreatif adalah kemampuan dalam diri manusia untuk membuat karya ataupun daya cipta dengan berbagai tahapan dan gejala yang melibatkan perenungan dan penghayatan terhadap suatu hal ataupun masalah dan pengalaman dalam kehidupan.

Pembuatan video mapping khususnya pada tahap teknis praproduksi dan produksi dipengaruhi oleh pemikiran kreatif dari desainernya. Pola berpikir terbagi menjadi dua, yaitu vertikal dan lateral. Pola berpikir vertikal adalah pola berpikir logis konvensional yang selama ini dikenal dan umum dipakai. Pola berpikir ini dilakukan secara tahap demi tahap berdasarkan fakta yang ada, untuk mencari berbagai alternatif pemecahan masalah, dan akhirnya memilih alternatif yang paling mungkin menurut logika normal. Sedangkan berpikir lateral adalah suatu pemecahan masalah dengan pendekatan tidak langsung dan kreatif, biasanya melihat masalah dalam sudut pandang yang baru. Berpikir lateral memiliki cara menggunakan sebanyak mungkin fasilitas rasionalisasi yang ada dalam otak manusia. Maksudnya adalah kemampuan mengkombinasikan ingatan-ingatan yang ada menjadi sebuah gagasan atau suatu hal yang memiliki sudut pandang baru. Karena berpikir lateral selalu berkaitan dengan ide-ide baru, maka erat kaitannya dengan pola berpikir kreatif. Mencoba mengamati berbagai informasi lama dan kemudian muncul dengan suatu cara meramunya menjadi sesuatu yang baru dan amat bernilai [5].

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian proses penciptaan yang fokus mengungkap cara berfikir lateral Desainer dari serangkaian proses kreatif pada tahap praproduksi dan produksi video mapping. Data yang diteliti berbentuk uraian visual sehingga diperlukan analisis kualitatif yaitu analisis yang berperan sebagai interpretasi dalam mengidentifikasi hubungan antar variable. Pendekatan kualitatif dapat menjelaskan faktor-faktor yang mendasari hubungan dapat terbangun, dengan kata lain pendekatan ini bersifat mengungkap atau menginterpretasi.

Penelitian ini berbasis kajian pola berfikir lateral dengan sample penelitian video mapping Swadharma ning Pertiwi yang di desain oleh Seeds motion pada fasad patung Garuda Wisnu Kencana sebagai salah satu patung terbesar di dunia karya dari Nyoman Nuarta. Analisis berfikir kreatif yang diidentifikasi yakni pada proses kreatif penciptaan konten visual yang ditinjau dari studi literatur yaitu

bagaimana seed menentukan tema, penyajian, penentuan alur dramaturgi pada rangkaian pembabakan video mapping dengan pendekatan proses lateral thinking.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan pengumpulan data visual kepada narasumber seperti konsep video mapping, storyboard, visual konten, serta dokumentasi dan lain-lain. Kemudahan data tersebut diolah menggunakan metode analisis konten yaitu membuat perbandingan dan korelasi dari unit analisis yang diukur. Sumber data sampel video mapping yang dikumpulkan dikaji berdasarkan analisis yang ditetapkan dari studi literatur, yang menghasilkan dua jenis data yaitu konten visual dan korelasi kreativitas dengan pembuatan konten visual pada saat pembuatan video mapping.

#### IV. ANALISIS PENELITIAN

##### IV. ANALISIS PENELITIAN

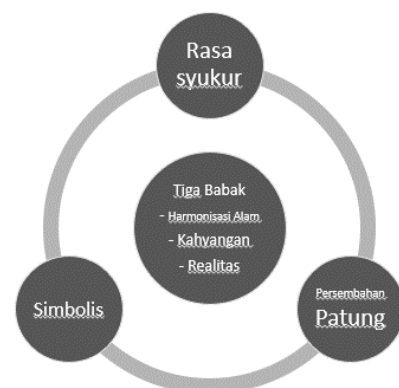
Pada analisis proses kreatif penciptaan video mapping Swadharma Ning Pertiwi penulis menganalisis cara berfikir Desainer yang menghasilkan gagasan kreatif. Dalam rangkaian proses penciptaan produk kreatif tentu seorang Desainer mendapat input data dari berbagai sumber baik pengalaman maupun pengetahuan yang dikelola dalam proses berfikir lateral sehingga menghasilkan keputusan metode kreatif yang telah melalui proses pemilihan logical sequence, pembuatan lateral displacement dan pembuatan koneksi. Dari hasil pengumpulan data penelitian penulis menganalisis proses kreatif Desainer dalam tiga tahap, yaitu analisis proses kreatif penentuan tema dan medium karya, proses kreatif penentuan kerangka storytelling pertunjukan video mapping, dan analisis proses kreatif penciptaan konten visual video mapping.

Tahap pertama analisis proses kreatif penentuan tema dan medium karya, dari hasil analisis berfikir dengan teknik fokus dan alternatif thinking akhirnya ditentukan rumusan konteks GWK yang dianggap paling relevan yaitu proses pembentukan patung GWK sebagai tema dari video mapping menitikberatkan pada visi atau pesan Nyoman Nuarta bahwa penciptaan GWK bagi Nyoman adalah simbol ungkapan terimakasih atau hadiah untuk ibu pertiwi (Swadharma Ning Pertiwi) yang divisualisasikan melalui patung GWK. Selanjutnya menggunakan metode random input untuk mencari koneksi antara konsep besar event secara keseluruhan dengan bekal keilmuan desain yang dimiliki dan dipersentasikan dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu video

mapping. Dimana koneksi tersebut menjadi satu kesatuan sebuah pertunjukan secara visual namun mempunyai juga nilai, makna, ataupun pesan bagi mereka yang melihatnya tentang tema besar yaitu Swadharma Ning Pertiwi.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis proses kreatif pada pembuatan storytelling dari hasil wawancara dengan desainer, pada tahap ini desainer mengembangkan konsep Swadharma Ning Pertiwi menjadi beberapa alternatif ide yang nantinya akan menjadi ide cerita diantaranya alasan pemberian hadiah, jenis bentuk dari hadiah, proses pemberian hadiah. Pada tahap metode random input didapatkan korelasi antara ide-ide kreatif tersebut. Dengan mengambil benang merah dari alternatif ide yang ada diperoleh hasil yaitu membagi alur cerita menjadi tiga babak, Babak pertama yaitu harmonisasi alam, menceritakan tentang proses penciptaan alam semesta yang merujuk pada rasa syukur sebagai manusia atas diciptakannya alam semesta serta segala isinya sehingga terbentuk kehidupan yang harmonis. Babak kedua kahyangan, yaitu tentang kahyangan tempat para dewa tinggal, sebagai unsur dari kepercayaan dan kebudayaan setempat juga sebagai korelasi cerita terhadap fasad yang di video mapping. Babak tiga realitas, tentang realitas saat ini yang secara garis besar menceritakan penciptaan patung GWK yang dibangun dengan tenaga manusia, juga sebagai simbolis perwujudan nasionalisme, rasa terima kasih dan hadiah bagi ibu pertiwi.

Secara keseluruhan menjadi alur logis konsep video mapping yaitu proses pembangunan patung garuda wisnu kencana yang ditarik mundur dimulai dari pembentukan alam semesta karena semua berawal dari alam dan berhubungan dengan kepercayaan setempat dimana para dewa dan dewi di kahyangan ikut terlibat dalam pembentukan alam semesta hingga terciptanya kehidupan dan pembuatan patung sebagai wujud rasa terima kasih (Swadharma Ning Pertiwi).

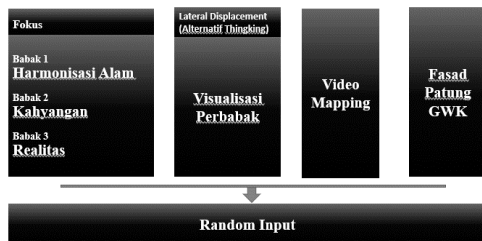


Gambar 4.1 Analisis proses kreatif storytelling

(Sumber: Dokumentasi Penulis)







Tahap terakhir yaitu analisis proses kreatif Visual, proses ini berfokus pada alur logis dari tiap-tiap babak. Kemudian melalui tahap berfikir lateral dengan teknik alternative menghasilkan beberapa opsi atau alternatif dari visual yang akan ditampilkan yang mewakili visual tiap-tiap babak. Maka diperoleh keputusan penggunaan visual untuk mewakili alam yaitu Cahaya petir, Bayangan, Petir, Lahar, Air, Asap, Tumbuhan, Bunga, Binatang, dan Langit. Untuk mewakili Khayangan yaitu Abadi (tirta amerta), Energy/aura (tirta amerta & wisnu), Dewa Dewi (wajah wisnu), megah(gerbang), mitologi (dewa wisnu jadi 5), kepercayaan (wisnu & garuda), ritual, magis, portal. Dan penggunaan visual untuk mewakili Realitas yaitu logam, Rangka Besi, teknik las, Rangka besi, Penempaan, pemasangan modul.

Kemudian pada tahap random input, dari alternatif visual yang telah dipilih dibuat koneksi antara fokus pada tiap babak, alternatif visual perbabak, kemudian diolah secara teknis video mapping serta dibangun hubungannya secara visualisasi dengan fasad.



Gambar 4.2 Analisis random input visual (Sumber: Keterangan Sumber)





Visual yang dibuat dikelola secara digital baik dari segi visual dan audio dan diaplikasikan pada fasad yaitu Garuda Wisnu Kencana.

BABAK 1 : Harmonisasi Alam			
Lateral displacement	objek visual	visualisasi	koneksi dengan fasad
dunia lunokungan bumi langit skosistem air tanah api udara batu logam tumbuhan hewan manusia planet siang malam binatang matahari rahim surga neraka cahaya petir hujan angin petir Bayangan lumpur lahar Bunga	Cahaya petir	 Gambar IV. 1 Cahaya petir	 Gambar IV. 2 Cahaya petir pada fasad
	bayangan	 Gambar IV. 3 Bayangan	 Gambar IV. 4 Bayangan
	petir	 Gambar IV. 5 petir	 Gambar IV. 6 petir pada fasad

Gambar 4.3 Visualisasi Khayangan (Sumber: Keterangan Sumber)

BABAK 2 : Khayangan			
Lateral displacement	objek visual	visualisasi	koneksi dengan fasad
alam surga indah alam dewa abadi langit Dewa Dewi budadari Energy/Aura emas mitologi istana portal dimensi lain magis megah kepercayaan Khayangan Ritual	Abadi (tirta amerta)	 Gambar IV. 20 Abadi (tirta amerta)	 Gambar IV. 21 Abadi (tirta amerta) pada fasad
	Energy/aura (tirta amerta & wisnu)	 Gambar IV. 22 Energy/aura (tirta amerta & wisnu)	 Gambar IV. 23 Energy/aura (tirta amerta & wisnu) pada fasad

Gambar 4.4 Visualisasi Khayangan (Sumber: Keterangan Sumber)

BABAK 3 : Realitas			
Lateral displacement	objek visual	visualisasi	koneksi dengan fasad
pembuatan patung logam teknik las tembaga kuningan besi Rangka Besi Pembuatan Modul pemasangan modul pemahatan pengukiran pengecoran penempaan	logam	 Gambar IV. 36 logam	 Gambar IV. 37 logam pada fasad
	teknik las	 Gambar IV. 38 teknik las	 Gambar IV. 39 teknik las pada fasad
	Rangka Besi	BGM pembuatan rangka	

Gambar 4.6 Visualisasi Kahyangan  
(Sumber: Keterangan Sumber)

### V. KESIMPULAN

Dalam rangkaian proses penciptaan video mapping Swadharma Ning Pertiwi desainer atau narasumber mendapat input data dari berbagai sumber baik pengalaman maupun pengetahuan yang

dikelola dalam proses berfikir lateral. Seperti dalam penentuan tema dan medium karya, kerangka storytelling, dan penciptaan konten visual video mapping.

Namun dalam prosesnya juga visual yang terbentuk tetap mengikuti kaidah pembuatan video mapping juga proses seleksi untuk mendapat visual yang memiliki koneksi dengan pertimbangan teknis seperti keterbatasan durasi dan pilihan paling esensial.

Dapat diketahui juga bahwa setiap orang, melalui proses berpikir lateral baik secara disadari ataupun tidak, namun yang membedakannya yaitu bagaimana tiap orang atau desainer memproses fokus, pemilihan logical sequence, pembuatan lateral displacement dan pembuatan koneksi dari input yang didapat menjadi sesuatu ide atau hal yang baru yang berbeda dengan yang lainnya..

### DAFTAR PUSTAKA

[1] Murti, K, Essays on Video Art and New Media: Indonesia and Beyond, Yogyakarta: IVAA, 2009.  
 [2] Ekim, B.: A VIDEO PROJECTION MAPPING CONCEPTUAL DESIGN AND APPLICATION: YEKPARE : Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, Vol. 1, Issue 1, pp. 10-19 . 2011.  
 [3] Maniello, Donato. Augmented Reality in Public Space, Basic Techniques for Video mapping. Italy: Le Penseur. 2014.  
 [4] Solso, R.L, Maclin, O.H, & Maclin, M.K. Psikologi Kognitif Ed.8.Jakarta: Erlangga. 2018.  
 [5] De Bono, Edward. Berpikir Lateral. Jakarta : Erlangga. 1991.