

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di tanah air saat ini semakin maju dan canggih. Hal ini memudahkan kehidupan manusia untuk menciptakan hal-hal yang baru. Kemajuan teknologi yang terjadi saat ini juga sangat pesat dalam dunia industri digital. Dunia industri animasi merupakan salah satu contoh dalam kemajuan teknologi komputer dalam industri digital saat ini. Dalam industri digital pemanfaatan teknologi ini juga sudah banyak digunakan dan bervariasi, mulai dari pemanfaatan digital untuk keperluan periklan/advertising, perfilman bahkan sebuah event. Salah satu bentuk teknologi digital saat ini yang tengah populer dengan memanfaatkan teknologi digital adalah pemetaan gambar atau video pada suatu bidang yang ditembak menggunakan teknik proyeksi atau yang disebut *Video Mapping*.

Pemetaan video (*video mapping*) ini merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan atau proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada suatu objek. Secara visual akan berubah-ubah bentuk sesuai apa yang akan di proyeksikan. Perubahan visual yang menampilkan bentuk grafis video digital tersebut biasanya menggunakan sebuah media benda, objek ataupun bidang, bahkan sebuah gedung sekalipun. Proyektor yang memproyeksikan suatu bidang objek, menyoroti pada setiap bentuk, garis atau ruang sehingga membentuk objek 3D. *Video mapping* ini teknologi metode baru yang menarik pada bagian seni visual grafisnya.

Teknologi Video mapping ini masih tergolong baru dikalangan masyarakat di Indonesia khususnya di Yogyakarta masih banyak yang asing di telinga masyarakat Jogja, banyak orang yang belum paham apa itu teknik video mapping. Di Ibukota seperti Jakarta sendiri biasanya pemanfaatan video mapping digunakan sebagai media digital background pada sebuah event besar atau perayaan hari penting.

Saat ini sudah semakin banyak pemanfaatan Video Mapping yang digunakan di berbagai event seperti event musik, peresmian, awarding, hingga suatu acara pernikahan dan masih banyak lagi pemanfaatannya.

Namun pemanfaatan dari video mapping itu sendiri masih tergolong sedikit dan masih jarang orang yang mengenal apa itu video mapping dan bagaimana memanfaatkan dari sebuah video yang dipetakan pada sebuah bidang "*Video Mapping*" untuk sebuah acara pernikahan atau sering disebut dengan *royal wedding*.

Royal wedding merupakan sebuah acara pernikahan yang serba mewah. Namun pada era saat ini pernikahan mewah tidak hanya sebatas properti tapi juga dikombinasikan dengan digital background seperti video mapping tersebut.

Dalam hal ini maka penulis berinisiatif memperkenalkan video mapping pada masyarakat kota Jogja untuk acara pernikahan dengan merancang konten berupa video yang akan di tembakkan menggunakan proyektor pada suatu bidang untuk diaplikasikan pada sebuah acara pernikahan. Konsep yang ingin penulis rancang pada konten video mapping tersebut adalah video mapping dengan tema Jawa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis tertarik untuk mengangkat dengan judul **“Perancangan Video Projection Mapping Sebagai Media Pendukung Royal Wedding”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

Ingin memperkenalkan teknik video mapping dan pemanfaatan video mapping dalam sebuah acara pernikahan

1.3 Batasan Masalah

1. Media yang ditunjukkan pada suatu acara pernikahan.
2. Teknik yang digunakan menggunakan teknik video visual animasi.
3. Dalam pembuatan objek dan efek animasi video mapping menggunakan Blender dan Adobe After Effects.
4. Pengaturan cahaya proyeksi dan timecode menggunakan Resolume Arena.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan video mapping dari penelitian ini:

- a. Video mapping ini supaya dikenal dikalangan masyarakat Indonesia khususnya kota Jogja.
- b. Memvisualisasikan ornament secara digital dengan visual 3D yang dihasilkan dari proyeksi mapping disebuah acara pernikahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Penulis :
 - a. Sebagai syarat kelulusan program Strata I Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
 - b. Sebagai bentuk pengalaman mengangkat media video mapping
 - c. Menciptakan suatu karya dan sebagai bentuk kreativitas dalam meningkatkan ide ilmu pada suatu teknologi komputer
2. Bagi Masyarakat :
 - a. Memberi pengalaman baru dan wawasan ide visual grafis pada video mapping
 - b. Memperkenalkan video mapping ini agar masyarakat paham dan mengikuti perubahan zaman

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah:

a. Metode Pengumpulan Data

Suatu upaya dalam mengumpulkan data referensi buku-buku, artikel, jurnal serta media lainnya yang berkaitan dengan video mapping dan mempelajari materi tersebut yang dapat membantu dalam penelitian penulisan laporan.

b. Metode Pengembangan Desain atau Konsep

Menjelaskan proses pembuatan dan pengembangan suatu desain visual animasi 3D yang akan ditampilkan video mapping, sesuai konsep yang dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika sebagai berikut:

BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II - LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang berupa penjelasan mengenai referensi yang berkaitan dengan video mapping serta dalam acara pernikahan.

BAB III - ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori dan konsep perancangan dalam memvisualisasikan suatu desain 3D maupun grafis dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan.

BAB IV - IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil proses dalam pembuatan video grafis dalam bentuk 3D yang akan di visualisasikan dalam bentuk video mapping.

BAB V - PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan penjelasan pada bab sebelumnya.