

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah karya seni yang dapat dinikmati melalui indera pendengaran. Musik terbentuk dari perpaduan unsur suara atau bunyi, irama dan harmoni yang menghasilkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati oleh pendengarnya. Musik juga dapat menyampaikan perasaan melalui komposisi, suasana yang terbentuk dari alunan musik atau lirik dalam sebuah lagu. Berdasarkan KBBI, musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dengan urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Karya musik biasanya disajikan dalam bentuk audio rekaman dari penciptanya.

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, pengujung 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 musiso 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 disetiap 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 pemaduan 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 pasca 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 Dhiria 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.

1.2 Permasalahan

Pembahasan dari karya yang akan dibuat mengambil dari permasalahan yang telah diidentifikasi dari latar belakang. Adapun permasalahan dibagi menjadi identifikasi masalah dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan perancangan *projection mapping* dalam acara pementasan musik Dhira Bongs, yaitu:

1. Pementasan musik sebagai bentuk awal penyajian karya musik lebih mementingkan audio sehingga terjadi kekurangan di penyajian visualnya.
2. Kurangnya pengalaman baru yang dihadirkan dalam pementasan musik.
3. Lagu “Puncak Pohon Bandung” membutuhkan dukungan visual di setiap pementasannya untuk memperkuat penguasaan lagu.
4. Kurangnya minat audiens terhadap pementasan musik terutama yang menampilkan *performer/artist* baru.
5. *Projection mapping* pada pementasan musik membutuhkan pengolahan yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali minat audiens.
6. Penyelenggaraan pementasan musik menggunakan *projection mapping* membutuhkan penyutradaraan yang baik.
7. Penempatan *projection mapping* dalam pementasan musik membutuhkan media yang tepat.

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang dukungan visual yang menarik sehingga dapat memberi pengalaman baru dalam pementasan musik dengan pendekatan budaya populer?
- b. Bagaimana penyutradaraan dukungan visual dengan menggunakan teknik *projection mapping* untuk pementasan musik Dhira Bongs sehingga pemberian suasana lagu dan penyampaian lirik dan maksud lagu lebih menarik.

1.3 Ruang Lingkup

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada penelitian ini. Adapun ruang lingkup masalah tersebut adalah:

1. Apa

Perancangan *projection mapping* sebagai dukungan visual dalam pementasan musik

2. Kenapa

Kurangnya inovasi dalam pementasan musik sehingga menurunkan minat penonton untuk mendatangi pementasan musik

3. Bagaimana

Penyutradaraan *projection mapping* sebagai dukungan visual dalam pementasan musik Dhira Bongs sehingga menghasilkan pementasan musik yang menarik dan berkesan kepada penontonnya.

4. Siapa

Target audiens dari perancangan ini adalah masyarakat modern dan pelaku musik baik komunitas maupun individual dengan rentang usia 18 – 35 tahun di wilayah geografis perkotaan.

5. Tempat

Projection mapping ditempatkan pada pementasan musik Dhira Bongs

6. Waktu

Januari – Juli 2018

1.4 Tujuan

1. Merancang dukungan visual yang menarik sehingga dapat memberi pengalaman baru dalam pementasan musik.
2. Membuat penyampaian suasana dan maksud lagu dalam pementasan musik Dhira Bongs menarik dan berkesan kepada penontonnya melalui penyutradaraan *projection mapping* yang tepat.

1.5 Manfaat

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian dan perancangan *projection mapping* ini adalah:

1. Manfaat untuk bidang akademik

Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjadi pilihan yang inovatif dalam penyajian karya musik. Hasil perancangan juga

diharapkan dapat menjadi referensi untuk desainer dalam berinovasi di bidang desain multimedia.

2. Manfaat untuk bidang non-akademik

Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis dalam bidang musik. Hasil perancangan juga diharapkan dapat menjadi satu bentuk hiburan yang inovatif bagi masyarakat.

1.6 Metode Perancangan

Untuk dapat membuat perancangan yang tepat, perancang terlebih dahulu melakukan penelitian untuk menemukan gaya penyutradaraan *projection mapping* yang tepat. Penelitian dilakukan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus yang menggunakan sudut pandang budaya populer. Menurut Prof. Dr. Sugiyono penelitian kualitatif disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Maka dari itu pemilihan metode studi kasus merupakan strategi yang tepat. Menurut A. Chaedar Alwasilah (2010:83) kelebihan studi kasus yaitu layak untuk meneliti di mana fenomena yang diteliti terjadi secara alami dan peneliti tidak memiliki kewajiban melakukan kontrol untuk merubah keadaan. Peneliti studi kasus secara spesifik mengamati karakteristik dari individu atau kelompok masyarakat. Adapun pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data sebagai dasar penelitian, penulis sebelumnya mengumpulkan data yang dilakukan menggunakan beberapa cara, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2010:1). Data diperoleh dengan cara mewawancarai ahli terkait seperti mewawancarai pakar yang ahli dibidang musik dan pembuat *projection mapping* yang sudah ahli.

b. Observasi

Sugiyono (2006: 310) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data dan informasi didapatkan dari observasi langsung ke acara pementasan musik. Data yang dikumpulkan dalam pementasan musik berupa perilaku penonton pementasan dan suasana pementasan musik itu sendiri.

c. Studi Literatur

Selain teknik di atas, perancang juga mengumpulkan data dengan cara studi literatur visual. Data diperoleh melalui literatur berupa dokumentasi pengadaan *projection mapping* dan karya yang berkaitan dengan topik permasalahan. Seperti karya mengenai pementasan inovatif yang menggunakan *projection mapping* serta kajian literatur yang mengkaji penyutradaraan.

d. Studi Pustaka

Data dan informasi yang didapat diperoleh melalui buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik permasalahan seperti teori film dan sinematografi, dan jurnal riset mengenai *projection mapping*.

1.6.2 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data maka tahap selanjutnya adalah analisis data. Bogdan menyatakan bahwa Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2010:88). Analisis data yang dilakukan adalah analisis sebab akibat dan analisis perbandingan. Analisis data sebab akibat dilakukan untuk melihat penyebab utama kurangnya minat penikmat musik untuk datang ke pementasan musik. Penulis juga melakukan analisis perbandingan video musik sejenis dengan perbandingan media, pesan, alur cerita, gaya animasi, dan lain-lain.

1.6.3 Sistematika Perancangan

1. Pra-Produksi

Dalam tahap ini penulis mengolah hasil analisis untuk menjadi sebuah dokumen yang berisi deskripsi singkat proyek yang mencakup informasi penting seperti premis, media yang dimaksudkan, dan lainnya. Dalam tahap ini sutradara bekerja bersama *performer* dan animator untuk menginterpretasikan lirik lagu kedalam bentuk visual. Pemilihan media juga dilakukan dalam proses pra-produksi seperti memilih media proyeksi dan penempatan *projection mapping*. Kemudian dokumen ini akan menjadi acuan dalam proses produksi.

2. Produksi

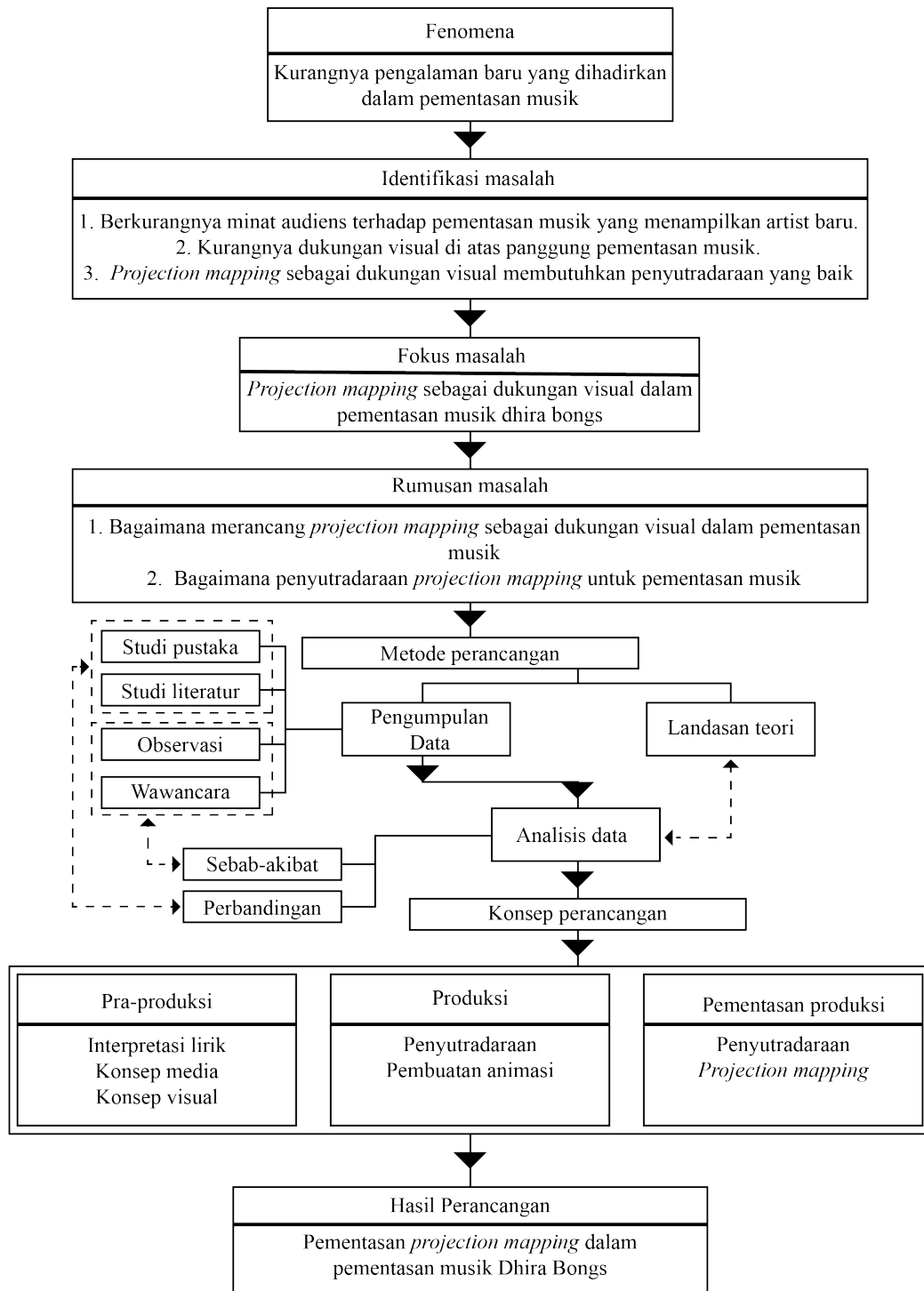
Tahap ini merupakan tahap implementasi pra produksi. Gaya penyutradaraan yang tepat akan dipilih dan diimplementasikan kedalam animasi *projection mapping*. Dalam tahap ini sutradara bekerja bersama animator, editor dan *performer* untuk mendapatkan keselarasan antara animasi dengan lirik dan tempo lagu yang dibawakan.

3. Pementasan Produksi

Adalah tahap penyelesaian produksi *projection mapping* menjadi hasil akhir. Setelah *projection mapping* diuji dan direvisi, akan memasuki tahap pementasan *projection mapping* dalam pementasan musik Dhira Bongs.

1.7 Kerangka Perancangan

Untuk mempermudah penulis dalam proses perancangan, sebelumnya penulis menentukan skema dari perancangan yang akan dilakukan. Skema perancangan berisi fenomena yang akan diangkat dalam erancangan, identifikasi dari masalah yang akan dibahas, fokus masalah, rumusan masalah, metode perancangan, analisis data dan tahap perancangan karya. Berikut adalah skema perancangan yang akan dilakukan dalam perancangan *projection mapping* sebagai dukungan visual dalam pementasan musik Dhira Bongs:



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Penulis, 2016

1.8 Pembabakan

Dalam menyusun laporan penelitian, sistematika penulisan dibagi atas lima bagian yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan mengenai perancangan animasi *projection mapping* pada pementasan musik.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisikan teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam melaksanakan perancangan *projection mapping* dan membuat set pementasan musik yang menarik

3. Bab III Data dan Analisis

Berisikan data hasil dari pengumpulan data melalui wawancara pada Dhira Bongs, observasi terhadap penikmat musik di Kota Bandung, dan kuisisioner kepada audiens masyarakat Kota Bandung. Lalu analisis data untuk menghasilkan konsep perancangan

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan konsep perancangan pementasan musik, konsep kreatif yang menarik target audiens, konsep media yang dipakai, konsep visual yang dapat menggambarkan suasana lagu yang akan dimainkan pada pementasan musik.

5. Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan animasi *projection mapping* sekaligus media informasi bagi masyarakat Kota Bandung mengenai pementasan musik Dhira Bongs menggunakan *projection mapping*.