

Interpretasi Angklung dalam Bentuk Visual pada Pertunjukan *Video Mapping*

Rio Julian Akbar
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265
riojulianakbar@gmail.com

ABSTRAK

The paper aims to analyze several works produced by "Sembilan Matahari" in applying visual elements of Angklung represented on video mapping in the certain performance either in domestic or foreign countries. The study is conducted through preliminary, literature, and the analysis of the works performed. The data obtained are analyzed by using Richard E. Palmer's hermeneutic. The study tries to interpret and signify the signs in the video mapping performance. The result shows that video mapping is one of new media arts which has its own attractiveness to the audience. It is quite potential as alternatif media for promoting the culture heritage in each of the works produced.

Keywords: Angklung, Interpretasi, Video mapping

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mempelajari ilmu yang ada pada buku atau tulisan karya ilmiah atau mendapatkan informasi tentang sejarah warisan kebudayaan Indonesia seperti halnya Angklung, Batik, atau Wayang atau ilmu lainnya dapat diperoleh melalui pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan yang didapat saat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA), yang memberikan mata pelajaran apapun baik IPA maupun IPS atau Bahasa biasanya melalui buku sebagai pedomannya. Keragaman media penyampaian informasi saat ini sangat berkembang sangat cepat sebagai salah satu contohnya media *search engine* Google pada *smartphone* setiap orang menjadi media informasi, edukasi, maupun promosi yang sangat kuat bila mana para pengguna sangat aktif dalam menggunakan *smartphone* mereka, ataupun *search engine* Youtube sebagai alat media hiburan maupun

media informasi saat ini yang menggunakan video maupun animasi dan *motion graphic* mulai digemari para remaja saat ini.

Media video maupun multimedia lainnya kini banyak diciptakan untuk mempermudah mendapatkan informasi dengan cara yang unik, menarik dan tidak membosankan sehingga eksplorasi pada media-media kesenian maupun yang lain baik itu benda pameran atau peraga ataupun media interaktif lainnya seperti *interactive wall*, *interactive LED screen*, *interactive holo-screen* dan semacamnya menjadi salah satu fasilitas media yang cukup baik memberikan informasi dan sekaligus membuat para pengunjung tertarik untuk mengetahuinya. Akan tetapi, pengetahuan akan perkembangan *new media art* sangat minim di berbagai sumber terkait baik di buku ataupun artikel lainnya.

Permulaan kemunculan terminologi *new media art* di berbagai negara belahan dunia manapun dimulai dari video art yang dipamerkan di berbagai acara pam-

eran *art expo*. Berbagai media-media baru mulai bermunculan setiap beberapa tahun belakangan ini baik di bidang *console game*, *interactive media*, *aplikasi*, *virtual reality*, *augmented reality*, hingga *video projection* yang sering dipertunjukkan di beberapa waktu tertentu. Ketika globalisasi dan gerakan *religious nationalism* memaksa para seniman untuk memikirkan suatu bentuk karya seni yang lebih bisa mencapai *audience* yang lebih luas dan membuat sang karya bisa berinteraksi maupun menjadi inspirasi di berbagai karya berikutnya.

Menurut seniman asal Bandung, bernama Eldwin Pradipta yang mengkhususkan diri pada penelitian *new media art* berpendapat bahwa, atmosfer yang melatarbelakangi kemunculan seni video di Indonesia karena meningkatnya penemuan-penemuan teknologi yang berkaitan dengan media dan sekaligus menjadi solusi alternatif di beberapa permasalahan di Indonesia seperti media promosi yang medianya biasa saja, atau media edukasi yang kurang menarik pada beberapa penyuluhan baik di bidang kesehatan maupun sosial, atau pertunjukan yang kurang peminat untuk di tonton karena menampilkan hal-hal yang monoton, menjadikan sejumlah seniman memilih media *video mapping* yang digabungkan dengan instalasi ataupun *performance art* untuk memunculkan reaksi dan respon yang lebih spektakuler dari publik. Fenomena perkembangan paradigma masyarakat yang dilatarbelakangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi terhadap perkembangan dalam bidang seni maupun budaya pada aset-aset yang dimiliki Indonesia. Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang saat ini adalah multimedia.

B. Metodologi

Bila dikaitkan dengan konsep dari desain multimediana, analisis hermeneutik Richard E. Palmer sangat relevan untuk

membedah sebuah makna yang tersimpan pada sebuah visual yang seolah-olah memberikan sebuah pesan tersembunyi di dalamnya. Penafsir harus mengandungi jarak dengan tujuan untuk memberikan interpretasi yang objektif. Sebagai sebuah penelitian hanya memaparkan situasi atau wacana, tidak mencari hubungan tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yang kemudian diinterpretasikan dengan rujukan, acuan, dan referensi-referensi ilmiah. Memakai analisa hermeneutik Richard E. Palmer karena peneliti berusaha menginterpretasikan dan memaknai tanda-tanda untuk merepresentasikan pesan yang disampaikan dalam sebuah pertunjukan multimedia serta perilaku para pelaku objek tersebut dengan menggunakan tatanan makna Richard E. Palmer.

Menurut Richard E. Palmer, definisi hermeneutika setidaknya dapat dibagi menjadi enam. Sejak awal, hermeneutika telah sering didefinisikan sebagai ilmu tentang penafsiran (*science of interpretation*). Kedua, hermeneutika sebagai metodologi filologi umum (*general philological methodology*). Ketiga, hermeneutika sebagai ilmu tentang semua pemahaman bahasa (*science of all linguistic understanding*). Ke empat, hermeneutika sebagai landasan metodologis dari ilmu-ilmu kemanusiaan (*methodological foundation of Geisteswissenschaften*). Ke lima, hermeneutika sebagai pemahaman eksistensial (*phenomenology of existence*). Dan ke enam, hermeneutika sebagai fenomenologi eksistensi (*existential understanding*) (Palmer, 2005; 32-49).

Memaknai objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek tersebut akan berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari teks (*visual video mapping*). bahwa teori yang tepat dalam menganalisa multimedia ini, adalah Hermeneutika sebagai sistem penafsiran (*system of interpretation*).

Karena sebagai ilmu, Hermeneutik merupakan sebuah cara agar peneliti dapat memberikan Interpretasi yang tidak hanya terbatas pada tanda atau simbol yang ada. Namun menyangkut secara keseluruhan terhadap sebuah karya seni yang dipertunjukkan dihadapan publik sebagai penonton dan penikmat karya seni (Palmer. 2005; 32-49). Analisis ini dipilih sebagai metode penelitian karena Hermeneutik bisa memberikan ruang yang luas untuk melakukan interpretasi terhadap objek visual *video mapping*, media interaktif, maupun multimedia lainnya sehingga pada akhirnya bisa didapatkan makna yang tersembunyi di dalamnya. Pesan yang diciptakan dalam sebuah karya *video mapping* tergantung tema ataupun topik yang akan disampaikan kemudian dikembangkan menjadi visual yang menarik dan menghibur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring dengan teknologi yang kian pesat perkembangannya, berbagai media semakin beraneka ragam meliputi *gadget*, sensor interaktif, ataupun media pada karya seni maupun desain itu sendiri. Peranan media digital bisa menjadi kesempatan yang baik dalam menciptakan suatu media baru sebagai alat pemberi informasi, edukasi maupun promosi berbagai produk. Mendefinisikan *new media* art di Indonesia memang tak bisa dilepaskan dari video dan teknologi. Banyak seniman Indonesia yang dikategorikan sebagai seniman *new media* yang melibatkan video dalam karya-karyanya. Misalnya karya berjudul '*Reconceive Braga*' (2013) dengan menggunakan proyeksi *video mapping* karya seniman muda Eldwin Pradipta. Karya Eldwin ini juga bertujuan untuk dapat membuka kemungkinan teknik-teknik baru dalam seni media baru, khususnya dalam instalasi video dan teknologi proyeksi (Pradipta, 2013;6). Eldwin mengemukakan bahwa karyanya ini meng-

gunakan media 'Pemetaan proyeksi video dalam frame putih'. Pemetaan proyeksi video ini juga dikenal sebagai istilah *video mapping*, yaitu teknologi proyeksi video yang digunakan untuk mengubah benda dengan bentuk yang tidak teratur menjadi permukaan display untuk proyeksi.

Berdasarkan kajian terhadap angklung sebagai media promosi maupun sebagai kesenian pertunjukan, dalam kaitannya dengan aspek-aspek industri kreatif (ekonomi), tampaknya sangatlah tepat apabila beberapa warisan kebudayaan yang Indonesia miliki dijadikan sebagai wahana industri kreatif yang artinya bahwa dalam hal ini, baik dalam kapasitasnya sebagai sebagai satu bentuk kesenian atau karya seni ataupun hal lainnya, harus bisa dijadikan objek kreativitas oleh individu atau komunitas, yang kemudian dari tindakan kreativitasnya ini dapat menghasilkan finansial untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi individu atau komunitas tersebut. Di sisi lain individu atau komunitas ini pun harus mampu melakukan tindakan kreativitas dimaksud, baik dalam pelestarian kebudayaan maupun dalam penggarapan pertunjukan kesenian budaya (Hermawan, 2013; 29).

Menurut Hermawan dalam buku "*Media Pembelajaran*" karya Azhar Arsyad (2007), media audio visual adalah media yang instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, meliputi; media yang dapat dilihat dan didengar seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karakteristik media audio visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar yang bergerak. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media masukan atau keluaran dari data, media ini dapat audio

(suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (McCormick, 1996;16)¹.

Hal ini ditekankan Muhammad Adi Panuntun yang merupakan seorang seniman modern *new media* art di Indonesia, pada disertasinya tentang revitalisasi publik, bahwa publik Indonesia sering membedakan karya seni *new media* dengan media konvensional seperti lukisan, patung, dan fotografi. Menurutnya *new media* sering membutuhkan interaksi yang intim dengan para penikmatnya baik di publik maupun internal individu. Misalnya kedatangan penonton akan memunculkan suara atau cahaya, atau semacamnya. Selain itu, seni *new media* menciptakan karya yang lebih personal dengan penontonnya, ketika penonton diberikan alat untuk kontrol terhadap karya tersebut seperti halnya yang pernah diciptakannya saat di Museum Astra. Dengan kata lain *new media* menjadikan penonton bisa berinteraksi secara langsung dengan karya seni. (Panuntun, 2011;17)².

Salah satu *New Media Art* yang sekarang sedang pesat perkembangannya adalah Pemetaan proyeksi video / Projection mapping juga dikenal sebagai *video mapping* dan *spatial augmented reality*, yaitu teknologi proyeksi video yang digunakan untuk mengubah benda dengan bentuk yang tidak teratur menjadi permukaan display untuk proyeksi menggunakan perangkat lunak khusus, sebuah objek dua atau tiga dimensi secara spasial dipetakan dalam lingkungan virtual. Secara perlahan, seni *new media* mulai diterima di antara masyarakat berbagai kalangan yang mulai berpikir perlunya penyediaan ruang untuk bisa mengakomodir instalasi dan seni *new media*. Pasar terhadap seni ini mulai bertumbuh seiring mulai terjadinya antusiasme publik di Indonesia terhadap seni digital sekaligus pandangan bahwa seni tidak hanya berbentuk lukisan. Maka perlu adanya penelitian terhadap nilai dan pesan yang terkandung dalam sebuah *new*

media art yang salah satunya *video mapping* sebagai *new media art* yang sudah dikenal dikalangan masyarakat luas di Indonesia. Pada beberapa karya yang sudah ditorehkan oleh Muhammad Adi Panuntun, banyak nilai kebudayaan yang disisipkan sebagai kekayaan kebudayaan yang dimiliki Indonesia salah satunya adalah esensi Angklung pada audio visual.

A. Analisis Media

Pada mulanya *new media art* mungkin terdengar sangat asing di beberapa orang awam atau beberapa peneliti seni, awal mulanya media ini terkesan sangat mahal pada biaya penciptaannya karena membutuhkan banyak orang untuk mengerjakannya dan alat yang digunakan pun tidak sedikit. Akan tetapi, beberapa seniman dan desainer muda Indonesia ingin mengembangkan *video projection mapping* yang merupakan salah satu dari *new media art* saat ini yang sudah banyak masyarakat Indonesia mendengar dengan sebutan *video mapping*. Pada sebuah pertunjukan *video mapping* memiliki tujuan yang beragam walaupun tujuan utama dari pertunjukan ini adalah menghibur para penonton atau penikmat seni dengan efek visual yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan kesan yang sangat memukau bagi yang melihatnya.

Teknis penerapan *video mapping* pada arsitektur menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan dampak ilusi optis pada objek arsitektur yang ditembakkan. Objek arsitektur berperan sebagai layar raksasa dalam penayangan konten audio visual yang ditujukan kepada audiens yang menyaksikannya. Teknik *video mapping* memproyeksikan visual ke detail fasad bangunan melalui ilusi 3D. Dengan cara yang inovatif, *façade* bangunan tidak hanya digunakan sebagai 'layar baru' tetapi juga menjadi 'aktor', yang memiliki koneksi dengan cerita yang diidentifikasi dalam film. Hasilnya adalah transformasi



Gambar 1.
Muhammad Adi Panuntun
Seniman *Video Mapping* Indonesia
(Dokumentasi: PT. Sembilan Matahari, 2018)

potensi struktur yang ada dan ruang yang awalnya dibangun untuk tujuan politik dan ekonomi ke dalam “kanvas” baru, “layar” atau “panggung” bagi para praktisi dan konsumen kreatif yang baru. (Panuntun, 2011;29)

Menurut Adi Panuntun, selaku seniman *Video Mapping* sekaligus CEO Sembilan Matahari menyampaikan bahwa tujuan dari penciptaan karya tersebut adalah sang kreator ingin menggali sebuah pesan

terselubung yang diceritakan kembali dengan cara-cara baru seperti memberikan media baru dalam pembelajaran kekayaan Indonesia dengan menggunakan medium *video mapping* yang memang seharusnya sebuah promosi dikemas dengan menarik melalui adaptasi media yang baru saat ini. Tidak hanya itu saja, nilai dan lokal konten yang dimiliki Indonesia dihadirkan pada pertunjukan ini agar para penonton tidak melupakan warisan asli yang dimiliki oleh kita selama ini. Selain terpukau akan visual yang dihadirkan, para penonton pun ikut dalam suasana sebuah lokal konten yang kental seperti halnya visual pembuatan batik, susana Candi dan pertunjukan permainan angklung³.

B. *Video Mapping* “The Bamboo Dance”

Pada contoh karya *video mapping* yang akan dibahas dalam contoh karya *video mapping* yang akan dibahas pertama berjudul “The Bamboo Dance”. Karya *video mapping* dari Sembilan Matahari ini dipertunjukkan di negara sakura yaitu Jepang tepatnya di wilayah Niigata pada tahun 2015 pada



Gambar 2.
Video Mapping “The Bamboo Dance”
pada acara Miniatur M Mapping Festival, Niigata, Japan
(Sumber : PT. Sembilan Matahari, <https://www.youtube.com/watch?v=p-RsvteW1sc>, 2015, 01:05)

acara Miniatopika Mapping Festival. Karya ini menceritakan bahwa sebuah tumbuhan yang bernama bambu bisa menjadi sebuah alat musik yang sangat unik dan menarik. Di Jepang pun bambu merupakan salah satu tanaman yang dilestarikan sehingga beberapa tempat wilayah di Jepang sangat banyak tumbuh pohon bambu. Di Indonesia, bambu dijadikan sebuah alat musik bernama Angklung sehingga pada visual dan musik yang dipertunjukkan setiap lekuk bentuk kontur gedungnya banyak berbentuk seperti alat musik angklung dengan dirigennya karakter wayang Cepot. Tujuan karya ini di pertunjukan di Niigata Jepang adalah sang seniman ingin memberikan nuansa lokal konten dengan mengangkat angklung sebagai identitas dari alat musik tradisional Indonesia secara tidak langsung visual dan musik yang dipertunjukkan menjadi media promosi karya salah satu warisan kebudayaan asli tanah air Indonesia.

C. Video Mapping "Kriyasana & Batik Djawa Hokokai"

Dalam karya *video mapping* berjudul "Kriyasana & Batik Djawa Hokokai" yang ditampilkan pada acara *Moscow International Festival "Circle Of Light" 2014*

Art Vision Video Mapping Competition yang dipertunjukkan pada sebuah gedung bernama VDNKh yang merupakan salah satu gedung tertua di Moscow. Pada karya ini Adi Panuntun beserta tim Sembilan Matahari menyampaikan narasi visual pada karya ini adalah penemuan budaya dari nenek moyang Indonesia, negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.000 pulau yang terletak antara India dan Samudera Pasifik, dipengaruhi oleh lokasi geografisnya yang dijuluki zamrud khatulistiwa. Kang Adi menyampaikan bahwa karya ini menyajikan keindahan ornamen yang mengambil bentuk goresan otentik dari Batik, serta ukiran tradisional Candi yang megah dibuat pada ke abad ke-9 lalu alat musik Angklung sebagai identitas alat musik tradisional Indonesia, Pada konten bagian angklung tersebut disini ingin menyampaikan bahwa angklung pun merupakan alat musik tradisional identitas dari Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO pada tahun 2010 lalu. serta perpaduan akulturasi budaya kerajinan tangan Rusia yaitu matryoshka dengan perpaduan visual lokal konten seperti baju adat jawa. Karya ini memperkenalkan penonton pada fasad menakjubkan yang dapat memicu se-



Gambar 3.

Video Mapping "Kriyasana & Batik Djawa Hokokai"
pada acara Kompetisi *Moscow International Festival "Circle Of Light" 2014*
(Sumber : PT. Sembilan Matahari, <https://www.youtube.com/watch?v=7gPrtdG9ifl>, 2016, 02:35)

mangat dari sebuah bentuk akulturasi baru ke mata dunia.

Pada karya tersebut Indonesia meraih juara pertama tingkat Internasional dalam festival video mapping di Moscow tersebut. Menurut Patrick Woodroffe selaku ketua pelaksana sekaligus juri pada festival perlombaan video mapping tersebut menyampaikan bahwa karya dari Sembilan Matahari ini sangat berbeda dibanding dengan kontestan yang lain, dilihat dari penyampaian visual lokal konten yang sangat kuat lalu ide yang sangat cerdas yaitu akulturasi budaya yang sangat apik ditampilkan pada karya tersebut lalu dari setiap visual yang ditampilkan karya tersebut sangat menyatu sekali dengan bidang gedung tersebut. Para juri lain pun berpendapat sama visual yang berikan sangat tersampaikan oleh para penonton di Moscow yaitu karya tersebut seperti mempromosikan budaya yang ada di Indonesia dengan rapih dan menarik, sehingga penonton pun ikut menikmati visual dan alunan musik khas dari suara angklung dikemas dengan aransemen musik modern yang mudah diterima dikalangan lingkungan Moscow. Tak heran bila juri pun memberikan apresiasi dengan memilih Indonesia sebagai juaranya⁴.

D. Interpretasi Dalam Video Mapping

Pertunjukan angklung dalam *video mapping* merupakan sebuah interpretasi dari sebuah konsep dari sebuah pertunjukan yang tidak lazim atau dipertunjukan melalui media baru yang mengambil esensi dari ciri khas suara angklung dan bentuk dari angklung itu sendiri. *Video mapping* memiliki makna sebuah pertunjukan visual yang memetakan setiap visual dalam bentuk yang sesuai dengan bidang tembaknya. Dalam heurmeneutik sebagai sistem penafsiran, visual-visual pada *video mapping* memberikan sebuah interpretasi yang sangat beragam bagi para penonton atau penikmat karya seni. Seperti halnya pada karya "The

Bamboo Dance" munculnya scene panggung yang berkomposisi alat musik angklung dan bambu-bambu sebagai dasar bahan panggungnya memiliki sebuah interpretasi bahwa kesederhanaan sebuah pertunjukan yang spektakuler dari permainan angklung dengan desain yang megah walaupun dengan bahan dasar kayu dan bambu. Dalam visual tersebut terlihat pula sebuah tafsiran dengan seorang dirigen-nya adalah Cepot pada karakter wayang, menafsirkan bahwa karakter Cepot / Astrajingga yang berkarakter humoris, gemar bercanda, mengkritik dan nasehat, tetap memberikan kesan elegan dan lucu dalam satu waktu dengan gerak visualnya pun sesuai dengan gerakan wayang pada umumnya.

Lalu pada pertunjukan *video mapping* "Kriyasana & Batik Djawa Hokokai", sebuah makna yang tersimpan pada visual dalam scene angklung sangat memperlihatkan keindahan bangunan dari VDNKh di Rusia, berubah menjadi bangunan yang tradisional berbahan bambu dan kayu, lalu deretan angklung-angklung yang bermain menciptakan sebuah pertunjukan musik angklung. Sebelum memasuki scene angklung, terdapat transisi kayu-kayu bambu yang saling bersinambung menjadi satu kesatuan yang menciptakan sebuah kemegahan sebuah panggung pertunjukan. Ini mengartikan bahwa kekuatan dari sebuah bahan bambu bisa menciptakan keindahan dan kemegahan yang luar biasa. Dalam beberapa penonton di Rusia, mereka merasakan kultural yang sangat kuat pada *video mapping* ini, tak hanya itu, suara khas dari angklung pun menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton maupun juri pada kompetisi tersebut. Maka interpretasi yang terkandung dalam visual tersebut sangat kompleks dan bisa bercabang bila dilihat dari perspektif beberapa orang contoh kecil makna yang dipahami oleh juri dengan yang dipahami penonton saat menonton pertunjukan tersebut beranekaragam,

ini membuktikan bahwa visual yang ditampilkan pada pertunjukan *video mapping* tersebut menafsirkan berbagai tanggapan dan pemahaman berbeda-beda tergantung pada latar belakang masing-masing orang.

Dari karya *video mapping* yang sudah dipaparkan memiliki tujuan dan maksud yang sama dalam memberikan konten visual tentang angklung yang merupakan warisan kebudayaan Indonesia yang sangat kental didalamnya yaitu bentuk dan suara yang dihasilkan dari angklung, lalu ciri khas dari keindahan Batik setiap keberagaman corak yang diperlihatkan serta munculnya karakter Wayang salah satunya Cepot disini yang sangat kental akan bentuk khasnya menjadi media promosi utama pada setiap pertunjukan yang diciptakan oleh Sembilan Matahari sehingga keanekaragaman kebudayaan tersebut menjadi identitas yang tidak bisa lepas dari Indonesia dan esensi yang dimiliki disetiap visualnya diterapkan pada media pertunjukan lain yaitu sebuah *new media art*⁵.

Ide yang diproses oleh tim Sembilan Matahari dalam menciptakan komposisi visual angklung dan suara khas angklung yang diolah menjadi sebuah musik modern, lalu perpaduan visual batik yang diciptakan menjadi menarik, dan karakter wayang yang menjadi hidup karena animasi 3D yang dibuat memperkuat karya *video mapping* tersebut. Maka lokal konten yang ada pada pertunjukan karya tersebut selain memberikan hiburan pada pertunjukan tersebut, para penonton pun tanpa disadari tertanam dibenak masing-masing bahwa esensi dari angklung merupakan warisan budaya leluhur Indonesia yang sampai saat ini masih dilestarikan dan dipromosikan dengan berbagai media.

SIMPULAN

Video Mapping menjadi salah satu *new media art* saat ini yang sangat ditunggu oleh

publik Indonesia di berbagai kota karena menurut mereka, media ini jarang ditemui tidak seperti media video pada televisi atau Youtube dan dikembangkan oleh beberapa generasi muda di beberapa wilayah Indonesia maka *video mapping* menjadi alternatif media yang mempunyai daya tarik terhadap audience sehingga dapat menyampaikan sebuah aspirasi, informasi, ataupun ide suatu pemikiran yang didasari gagasan atau momentum isu global. Beberapa karya yang berhasil dibuat oleh Sembilan Matahari yang merupakan perusahaan design grafis, films, creative coding enterprise adalah sebuah prestasi yang luar biasa. Karya yang dihasilkan merupakan sebuah multimedia yang menghibur sekaligus memberikan pendidikan sejarah kepada masyarakat (Indonesia khususnya dan masyarakat diluar Indonesia) bahwa angklung merupakan warisan budaya leluhur bangsa Indonesia, perlu kita jaga terus kelestariannya

Secara keseluruhan karya-karya yang telah dibuat oleh "Sembilan Matahari", seperti *Video Mapping "Kriyasana & Batik Djawa Hokokai"* pada acara Kompetisi *Moscow International Festival "Circle Of Light"* 2014 dan *Video Mapping "The Bamboo Dance"* pada acara Miniatur Mapping Festival, Niigata, Japan 2015 adalah sebuah keberhasilan dalam mempromosikan musik Angklung, sebagai warisan kebudayaan Indonesia sehingga *audience* tidak merasakan bentuk promosi kebudayaan Indonesia secara langsung. Dengan *video mapping* yang menarik dibuat oleh seniman modern, sekaligus dengan seniman musik yang mengarransemen dan mengeksplorasi musik-musiknya sesuai dengan kebutuhannya, maka *video mapping* menjadi komunikasi seni yang memberi warna baru dalam dunia yang sudah serba digital. Penggabungan konten audio visual (*video*), musik dan design grafis, merupakan sebuah karya baru dalam bidang seni rupa

pertunjukkan atau disebut juga dengan *new media art*.

Untuk itu, peneliti berkesimpulan bahwa teori yang tepat dalam menganalisa multimedia ini, adalah Hermeneutika sebagai pemahaman eksistensial dan fenomenologi eksistensi (*phenomenology of existence dan of existential understanding*) dan hermeneutika sebagai sistem penafsiran (*system of interpretation*). Karena sebagai ilmu, Hermeneutik merupakan sebuah cara agar peneliti dapat memberikan Interpretasi yang tidak hanya terbatas pada tanda atau

simbol yang ada. Namun menyangkut secara keseluruhan terhadap sebuah karya seni yang dipertunjukkan dihadapan publik sebagai penonton dan penikmat karya seni (Palmer. 2005;32-49).

Demikianlah, sejak awal hermeneutika telah berurusan dengan persoalan bagaimana menjelaskan bahasa, lisan maupun tulisan, yang tidak jelas, kabur, atau kontradiksi sehingga dengan amat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan keraguan, kebimbangan dan kesalah-tafsiran bagi penikmat karya atau bisa disebut audience. dalam perkembangan selanjutnya, hermeneutika kemudian menjadi sebuah disiplin filsafat yang memusatkan bidang kajiannya pada persoalan "*understanding of understanding* (pemahaman-pemahaman). Maka dalam kasus ini visual Angklung, dan musik aransement dari suara khas Angklung dari beberapa visual pertunjukan yang ditawarkan oleh Sembilan Matahari sudah berhasil menyampaikan pesan dan nilai esensi melalui audio visual bahwa lokal konten warisan Indonesia yang merupakan kebudayaan yang harus dijaga eksistensinya. Dengan media yang saat ini sangat pesat digunakan oleh beberapa seniman multimedia di Indonesia menjadi peluang yang sangat baik dipersaingan pasar global untuk meningkatkan persentase wisata kebudayaan di Indonesia.

Catatan Akhir

¹ Konsep Dasar Multimedia, menurut Hofstetter seorang pakar multimedia berpendapat bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan menggabungkan teks, grafis, audio, dan video dengan menggunakan link dan alat-alat lainnya (software) yang memungkinkan pemakai untuk mengatur dan berinteraksi dan membuat dan melakukan komunikasi. (M. Suyanto, 2005;20).

² Peranan *design thinking* dalam menggarap sebuah film dapat menimbulkan beberapa alternatif dalam penyajiannya yang melintasi lintas disiplin teknologi yang dapat dieksplorasi sebagai media penyampaian cerita melalui film atau new media art. Konsep film yang terdesain ini tidak lepas dari peranan teknologi dan desain yang menghasilkan karya lintas disiplin ilmu. Lingkup definisi projection mapping mengacu pada istilah video mapping (Panuntun, 2011;31).

³ Video juga di perpanjang dengan ruang instalasi, sering kali justru terjadi sebuah interaktifitas antara karya dan penikmatnya melalui bentuk ruang yang membuat penikmatnya masuk kedalam karya. melalui seni instalasi seniman melakukan tindakan interfensi realitas dimana tujuan surealisme dibuat lebih "nyata" dan seniman melengkungkan realita. (Eldwin, 2013;23)

⁴ Dalam kapasitasnya sebagai satu bentuk kesenian, Angklung merupakan satu bentuk kesenian yang juga terkena sentuhan kreatif. Sentuhan kreatif ini tampak pada variasi bentuk penyajian Angklung oleh para senimannya. Selain dipertunjukkan dalam bentuk arak-arakan, berkeliling di arena pertunjukan, ada juga yang dipertunjukkan secara statis maupun visual pada pertunjukannya. (Hermawan, 2013;29)

⁵ Hermeneutik merupakan sebuah cara agar peneliti dapat memberikan Interpretasi yang tidak hanya terbatas pada tanda atau simbol yang ada. Namun menyangkut secara keseluruhan terhadap sebuah karya seni yang dipertunjukkan dihadapan publik sebagai penonton dan penikmat karya seni (Palmer. 2005;32-49).

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2007: Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bimber, Oliver. 2005: Spatial Augmented Reality, Merging Real and Virtual Worlds. A K Peters, Ltd. United States of America
- Budi, Satya Upaja Dinda. 2014: Jurnal Awi Laras Volume 1 no.1 "Perkembangan (Instrumen) Angklung". Bandung: Prodi Angklung dan Musik Bambu Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung.

- Hermawan, Deni, dkk. 2013: Journal Seni dan Budaya Panggung "Angklung Sunda Sebagai Wahana Industri Kreatif Dan Pembentukan Karakter Bangsa". Bandung: ISBI.
- Hieda, Naoto. 2015: Digital Video Projection for Interactive Entertainment, Department of Electrical and Computer Engineering
- McCormick P. 1996: Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie. C & T Publishing.
- M. Suyanto. 2005: Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Panuntun, M Adi. 2010: Transforming Public Space Through Film Intervention: The Role of Design Thinking, Dissertation: MA Design Management, School of Design, University of Northumbria
- Pradipta, Eldwin. 2013: Reconceive Braga: Laporan Pengantar TA Seni Rupa Studio Seni Intermedia. Institut Teknologi Bandung
- Rositawati, Heliana. 2014: Imprelemntasi Forced Perspective Untuk Sistem Informasi Sejarah Melalui Diorama Digital (Studi Kasus: Gedung Merdeka, Bandung). Magister Desain, Institut Teknologi Bandung
- Robin, Linda. 2001: Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Sachari, Agus. 2012: Estetika – makna, simbol dan daya. Bandung: ITB.
- Turban. 2002: Aplikasi Multimedia Interaktif. Paradigma. Yogyakarta.
- Palmer, Richard. 2005: Hermeneutika Teori Baru Mengenai Interpretasi. Yokyakarta:Pustaka Pelajar.

Webtografi:

<http://www.projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/http://www.sembilanmatahari.com/works/>