

## Trend Video Mapping, Seni Visual Era Millennial

Sabtu, 27 Juni 2020 | 14:49:16 WIB |

**Jakarta** - Pandemi Corona menyerang lebih dari 170 negara didunia termasuk Indonesia. Hampir seluruh sektor usaha terkena imbas dari keganasan virus yang berasal dari Wuhan - Cina ini. Tapi tidak dengan bisnis disektor jasa bidang teknologi infomasi. Salah satunya teknologi visual yang sudah banyak dikenal di belahan dunia, termasuk Indonesia.

Saat ini sangatlah mudah menemukan konten berbentuk video yang kualitasnya amat baik. Seperti video iklan yang dibuat khusus untuk medium seperti komputer, televisi, dan berbagai perangkat elektronik lainnya, atau yang diperuntukkan khusus untuk estetika penunjang penampilan konser musik. Kemudahan melihat video dengan visual yang memukau adalah kemewahan generasi kita yang telah memiliki beragam perangkat pendukung. Ketika kamu membayangkan Candi Borobudur berkerlap-kerlip indah di malam hari disertai dengan audio yang megah. Atau misalnya kamu melihat menara Eiffel terpancar bentuk-bentuk rumit yang terbuat dari cahaya. Nah, keduanya merupakan produk yang memadukan alat proyeksi dengan bidang tak datar atau akrab disebut dengan video mapping atau pemetaan video.

Video mapping adalah sebuah teknik dalam pencahayaan atau proyeksi cahaya sampai akhirnya menciptakan ilusi optis pada objek. Secara visual akan berubah ubah bentuk sesuai apa yang di proyeksikan. Perubahan tersebut biasanya menggunakan sebuah media atau objek, ataupun sebuah bidang.

Video mapping ini juga terbilang sebuah metode baru dimana fungsinya sebagai manifestasi sebuah seni pencitraan proyeksi pencahayaan dengan teknologi.

Para designer dan seniman yang menciptakan apapun dalam bentuk 3D bisa di proyeksikan menggunakan cahaya melalui perangkat-perangkat video mapping.

### Sejarah, dan Perkembangan Video Mapping

Awalnya video mapping merupakan revolusi dari visualisasi rekam peta. Dengan merekam sinyal Global Positioning System (GPS) dengan video tape, lalu memasukkan data ke dalam komputer, sehingga peta dapat di-review dengan lebih mudah dan lebih nyata. Yang dulunya hanya ada data tulisan, sekarang bisa ikut merasakan pengalamannya di lapangan tersebut. Dengan teknologi yang semakin maju ini, para seniman dan orang kreatif mulai mencampurkan pemetaan tersebut dengan video dan keindahan lainnya hingga melahirkan video mapping.

Proses pembuatan video mapping ini terdiri dari recording, indexing, dan review. Proses pertama adalah recording atau merekam audio dan visual agar terdaftar secara geografis atau geo-registered. Data tersebut diambil dari satelit GPS kemudian dikonversikan kepada video kamera. Sehingga setiap satelit GPS menangkap data di saat yang sama, video kamera juga menangkapnya.

Kemudian yang kedua adalah indexing, disambungkanlah gambar yang ditangkap oleh kamera tersebut kepada komputer dengan mengubahnya terlebih dahulu ke dalam bentuk digital. Tahap yang terakhir adalah review di mana database yang sudah diindekskan dapat diakses secara audio dan visual. Lalu para operator atau desainer video dapat memasukkan video yang telah disiapkan untuk diaplikasikan ke proyektor. Para desainer video dapat menggunakan software MadMapper, HeavyM, LightForm, dan lainnya.

Satu hal terpenting yang harus ditepati saat ingin menjalani atau membuat video mapping adalah dibutuhkan kondisi gelap total, baik di objek yang akan disorot maupun di area sekitarnya. Hal ini adalah fondasi untuk video mapping karena proyeksi cahaya memantul paling baik di saat gelap gulita. Dengan memenuhi syarat dasar tersebut, ukuran, bentuk, diam atau Bergeraknya suatu objek, benda, atau bidang yang akan diproyeksikan tidak menjadi masalah. Lalu proyektor yang dipakai minimal memiliki kekuatan 10.000 lumen untuk memproyeksikan video tersebut.

Dalam penggunaannya, video mapping umumnya dibagi berdasarkan kegunaan dan jenis interaksi yang ditawarkan oleh proyeksi tersebut. Empat kategorinya yaitu:

- VJ'ing atau VeeJay-ing (Video Jockeying): Digunakan untuk acara langsung yang memakai teknologi proyeksi dinamis (seringkali dengan musik yang interaktif). Dapat dikendalikan secara langsung, telah diprogram sebelumnya, dan terdiri dari kombinasi efek-efek dan effect overlays.
- Theatrical: Proyeksi yang dipakai telah ditata sedemikian rupa berdasarkan urutan penampilan pentas panggung. Biasanya dirancang supaya interaktif dan mendukung aksi para pemain seperti berdansa atau penampilan lainnya di atas panggung.
- Static/Interactive: Display khusus dipasang sebagai layar untuk proyeksi yang bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan para penonton, melalui program yang telah dibuat.
- Video: Kalau kategori ini seperti pada umumnya video yang diputar dari awal hingga akhir dan nihil fitur interaktif. Kayak nonton layar tancap gitu, cuma permukaannya saja yang berbeda

Untuk mendapatkan ilustrasi secara umum mengenai teknologi video mapping ini, sila tengok video berikut:

---

All is about imagination - Endang Kurniawan

Sumber : <https://endangkurniawan.com/article-trend-video-mapping-seni-visual-era-millennial.html>