

**JUDUL PENGUATAN PEMBACAAN PESAN PADA KOLABORASI
PERTUNJUKKAN PERFORMANCE ART DENGAN VIDEO MAPPING
SEBAGAI MEDIA KONTEMPORER**

Syarifah Arsitadewi Putri Gayanti¹⁾, Nadya Cindylaras²⁾, Yuni Ferida³⁾, Wegig Murwonugroho⁴⁾.

^{1,2,3,4}Program Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

Email: wegig@trisakti.ac.id

Abstrak

Seni rupa kontemporer merupakan suatu bentuk seni yang tidak terikat dengan peraturan era terdahulu, juga seni rupa kontemporer berkembang menyesuaikan pada jamannya. Seni kontemporer tidak terpisahkan dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sosial manusia hingga sekarang ini dan bersifat transformatif, yang berarti sebagai sebuah karya seni, *performance art* akan terus mengikuti perkembangan pemikiran dalam kehidupan sosial masyarakat. *Performance art* merupakan sebuah karya seni yang melibatkan pergerakan tubuh seorang individu maupun suatu kelompok pada waktu dan tempat tertentu yang mengandung kritik-kritik sosial kemasyarakatan dan umumnya melibatkan empat unsur: ruang waktu, hubungan audiens dengan seniman, serta anggota tubuh sang seniman. Dewasa ini, gagasan penggabungan *performance art* dengan teknologi telah dilakukan oleh seniman kontemporer, salah satunya melalui media video mapping yang merupakan teknik pencahayaan dan proyeksi guna menciptakan konten *visual* dengan merubah suatu permukaan *exterior* maupun *interior* objek, sehingga menciptakan suatu ilusi optis. Penulisan artikel ilmiah ini dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis terhadap bagaimana peran tampilan video mapping sebagai media visual kontemporer pada *performance art*. Artikel ini menggunakan metode fenomenologi, yaitu studi yang membahas tentang pengalaman seseorang dan bagaimana proses suatu pengalaman tersebut terbentuk, yang terdiri dari *bracketing*, *intuiting*, *analizing*, dan *describing*. Berdasarkan analisis pembahasan dapat diketahui bahwa *video mapping* dan *performance art* saling mengisi dan membentuk suatu gambaran yang saling mendukung, sehingga ketika pemaknaan *intuiting*, *analizing*, dan *describing* pada proses berikut, penggambaran yang ditangkap dan dimaknai oleh *audience* lebih terbangun, pemaknaan suatu karya seni kontemporer *performance art* lebih banyak terbaca ketika terjadi kolaborasi, dari pada tidak terdapatnya kombinasi antara kedua media tersebut. Kesimpulan dalam penelitian ini menyatakan bahwa kolaborasi pemanfaatan *video mapping* pada *performance art* meningkatkan pemaknaan narasi suatu konten media seni rupa kontemporer pada masyarakat modern.

Kata Kunci: Seni Kontemporer, *Video Mapping*, *Performance Art*, Multimedia

Abstract

Contemporary art is an art form that is not bound by the rules of the previous era, contemporary art also develops according to its era. Contemporary art is inseparable from historical events in human social life until now and is transformative, which means that as a work of art, performance art will continue to follow the development of thought in the social life of society. Performance art is a work of art that involves the movement of the body of an individual or a group at a certain time and place that contains social criticism and generally

involves four elements: space and time, the audience's relationship with the artist, and the artist's limbs. Today, the idea of combining performance art with technology has been carried out by contemporary artists, one of which is through the video mapping medium which is a lighting and projection technique to create visual content by changing an object's exterior or interior surface, thus creating an optical illusion. The background for writing this scientific article is the author's observation of the role of video mapping as a contemporary visual medium in performance art. This article uses the phenomenological method, which is a study that discusses one's experience and how the process of an experience is formed, which consists of bracketing, intuitive, analyzing, and describing. Based on the analysis of the discussion, it can be seen that video mapping and performance art complement each other and form a picture that supports each other, so that when the meaning of intuitive, analyzing, and describing is in the following process, the depiction captured and interpreted by the audience is more developed, the meaning of a work of contemporary art is a performance art reads more when there is collaboration, than when there is no combination between the two media. The conclusion in this study states that the collaborative use of video mapping in performance art enhances the narrative meaning of contemporary art media content in modern society.

Keywords: Maksimum 5 kata kunci dipisahkan dengan tanda koma. [Font Times New Roman 10 spasi tunggal, dan cetak miring]

Correspondence author: Wegig Murwonugroho, wegig@trisakti.ac.id, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Dalam proses penciptaan karya seni sudah pasti tersisipkan setidaknya suatu peristiwa sejarah dalam kehidupan peradaban manusia. Sehingga dewasa ini, seniman banyak yang tertarik untuk bekerja pada pengarsipan bagian sejarah seni untuk yang mendokumentasikan atau menjadi saksi masa lalu demi menghasilkan karya yang berdialog dengan peristiwa sejarah itu sendiri (Arantes, 2018). Seni rupa kontemporer, sebagai cerminan dari keprihatinan dan kebutuhan umat manusia saat ini demi menuntut perhatian, keheningan, refleksi dan pandangan yang jeli (Joong & OP, 2018).

Peter Eckersall sebagai kritikus seni dan filsuf Boris Groys berpendapat bahwa, “Seni tradisional menghasilkan benda-benda seni, sedangkan seni kontemporer menghasilkan informasi atau pesan tertentu”. Dan seni kontemporer pertunjukan adalah bentuk ekspresi seni tertua di dunia. Namun, istilah ini tidak dapat disamakan dengan istilah *performance art*, yang dimana kata berikut mendefinisikan bentuk seni *avant-garde* secara khusus, sehingga ia tidak terpisahkan dari berbagai peristiwa sejarah dalam kehidupan *social* manusia hingga sekarang, yang mengklaim bersifat *transformative* (Joong & OP, 2018). Hal ini berarti *performance art* akan memantau dan terus mengikuti perkembangan pemikiran masyarakat dalam situasi kehidupan bersosial masyarakat (Arantes, 2018).

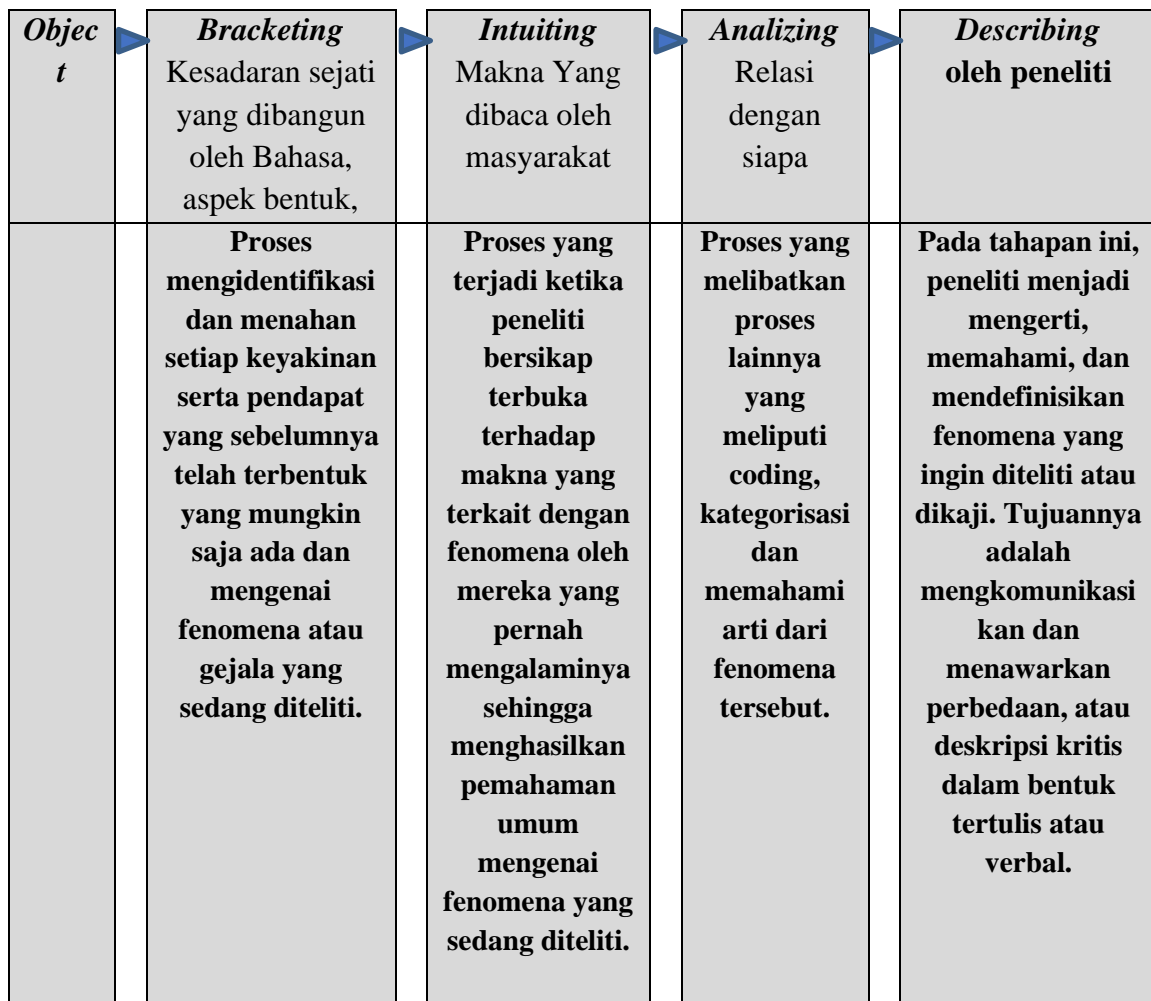
Seni rupa seperti *performance art*, beserta banyak karya lainnya yang memuat kritik, sindiran, atau bahkan rasa prihatin pada situasi lingkungan sekitar kehidupan masyarakat tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat dengan menyinggung berbagai aspek kehidupan dengan media maupun teknik tidak terbatas pada praktiknya (Friedman, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian fenomenologi digunakan pada jurnal artikel ini, secara harfiah berasal dari bahasa Yunani yaitu *pahainomenon*. Adapun yang dimaksud dengan penelitian fenomenologi ini menurut Lexy J. Moleong yaitu, memiliki arti gejala atau segala sesuatu yang menampakkan diri dan memiliki tujuan adalah menjelaskan mengenai pengalaman seseorang dalam kehidupan yang ia alami (Dalam et al., n.d.).

Adapun jenis pengamatan dalam artikel ini yaitu, pencarian kepustakaan (*library research*), yang berarti penelusuran informasi ini berkenaan pada metode pengumpulan data penelitian melalui perpustakaan dimana objek penelitian dikaji melalui berbagai informasi digital (Harahap, 2014).

Skema 1.1 Analisis Fenomonologi



Pada jurnal ini penulis mengumpulkan data melalui sumber kepustakaan untuk memperoleh data yang menunjang isi artikel. Penelitian kepustakaan yaitu pengkajian yang dilakukan dengan cara menelaah isi buku atau jurnal-jurnal ilmiah penelitian sebelumnya dalam perpustakaan *digital*. Serta pada jurnal artikel ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui berbagai sumber bacaan, dan bahan-bahan dokumentasi dapat juga digunakan sebagai sumber informasi. Metode ini juga dapat disebut dengan *documentary research*, *book survey* atau yang lumrah kita artikan sebagai *research*.

Dalam artikel ini, analisis isi (*content analysis*) digunakan sebagai salah satu metode yang digunakan, dan memiliki pengertian sebagai salah satu metode yang melakukan pembahasan mendalam terhadap informasi yang tercetak di media masyarakat (Maulid, 2021). Serta jenis analisis berikut dapat diimplementasikan pada semua bentuk media penyampai informasi seperti media sosial, jurnal penelitian, buku dan bahkan pada bahan dokumentasi lain. Berikut langkah-langkah yang dimaksud: 1) Menteransfer *visual* ke dalam bentuk tulisan, 2) Menganalisis data yang telah diperoleh dengan pengklasifikasian berdasarkan materi, 3) Menerjemahkan teori pada buku ataupun pada media lain yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KONTEMPORER

Sekitar abad ke 15-16 Masehi, pemaknaan terhadap suatu karya seni selalu dianggap pasti dan spesifik. Seniman merancang suasana, perasaan, dan narasi kedalam bahasa seni seorang seniman secara pribadi. Untuk menyatakan suatu makna seorang seniman menggunakan gaya, simbol, serta elemen seni rupa seperti: garis, bidang, warna, dan ruang. Dewasa ini, pada karya seni rupa terjadi pergeseran atau perubahan cara pengkajian makna, yaitu partisipan atau pengamat seni ikut serta dalam menciptakan karya seni rupa. Sehingga terjadilah perbedaan konsepsi antara partisipan yang satu dengan partisipan lainnya. (Arsi, 2017)



Gambar 1 Pengamat Sebagai Partisipan.

Diunduh dari link <https://images.app.goo.gl/g9E3wgGni8gCroUN6> pada hari Sabtu, 5 November 2022, Pukul 01:59 WIB

Pada seni kontemporer, pemaknaan dapat menjadi fleksibel, dikarenakan tidak adanya kepastian pada cara pandang seseorang, waktu dan wilayah tertentu. Dipergunakan teknik, media, bahkan ragam elemen seni rupa pada penciptaan seni kontemporer. Walaupun pada hasilnya dapat tidak sesuai dengan yang diimajinasikan, namun proses sangatlah penting. Ada kalanya sentuhan ekspresi visual ditambahkan oleh seniman kontemporer untuk menciptakan makna ganda atau ambigu.

Penikmat seni dimana posisinya sebagai partisipan datang dengan latar belakang budaya mereka yang beragam. Faktor seperti halnya perbedaan agama, *gender*, *social* politik dan budaya sangat mempengaruhi pengetahuan seni rupa mereka. Sehingga hadirnya suatu pandangan jika para penikmat senilah yang menjadi *factor* utama penyelesaian sebuah karya seni, seniman hanya berperan sebagai pengantar suatu karya bagi audiens (Friedman, 2021).



Gambar 2 Yayoi Kusama's Dots Obsession.

Diunduh dari link<https://images.app.goo.gl/bUaJGhvaiXmGiVTe8> pada hari Jumat, 4 November 2022, Pukul 13:53 WIB

PERFORMANCE ART

Fitur yang paling menentukan dari seni kontemporer adalah ketertarikan terus-menerus seniman pada hubungan yang bermasalah antara seni dan kehidupan, seperti melihat masalah-masalah yang kurang diperhatikan pada lingkungan sosial. Lalu pada gerakan seni kontemporer muncul lah gerakan seni *performance art* setelah seni *happenings* and *conceptual art*, gerakan ini berawal pada 1960-an hingga sekarang dan menjadi bentuk utama seni *avant-garde*. Terinspirasi oleh drama teatrikal, *performance art* sendiri merupakan sebuah karya seni yang melibatkan pergerakan tubuh seorang individu maupun kelompok pada waktu dan tempat tertentu yang mengandung sarkasme, kritik, atau keprihatinan pada situasi lingkungan sekitar dan berkembang di tengah masyarakat, menyentuh berbagai aspek kehidupan dengan media dan teknik yang tidak terbatas, dimana dalam praktiknya teater *avant-garde* menolak teater dengan teks yang dominan. Tujuannya adalah untuk menjadi spontan, presentasional daripada representasional, dan menempatkan penonton sebagai peserta daripada penonton (Dienaputra, n.d.). Namun demikian, *performance art* ini tidak semata-mata dimaksudkan sebagai hiburan, sebaliknya *performance art* bertujuan sebagai salah satu media penyampaian suatu pesan atau gagasan.

Seniman tidak hanya bermain dengan kata-kata, namun warna, tubuh, suara, dan gerakan mereka gunakan sebagai gambaran *visual* dalam aktivitas artistik seniman melalui berbagai media berbeda, yang kemudian diterjemahkan dengan bahasa yang berbeda melalui berbagai persepsi, yang mengubah bahasa menjadi pengalaman spasial (*visual*) dan aural (*auditory* atau *audio*) bagi penikmatnya. Seni *performance art* dapat disajikan hampir di mana saja, seperti di atas panggung, di alun-alun kota, taman, galeri seni, atau bahkan di jalan.



Gambar 3 Performance Art.

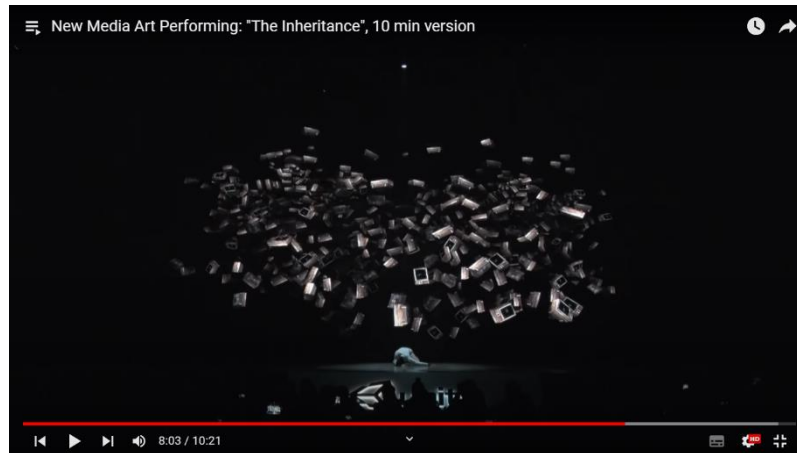
Diunduh dari link <https://images.app.goo.gl/zYUCuUq2JedQYEj49> pada hari Jumat, 4 November 2022, Pukul 15:34 WIB

VIDEO MAPPING

Dewasa ini banyak bermunculan bentuk-bentuk ekspresi baru dalam masyarakat *modern* seperti teknologi, yang membuat seni tradisional terasa interaktif. Di mana teknologi seni interaktif ini menghilangkan batasan antara seniman dengan penikmat seni atau *audience*. Pada seni kontemporer penggunaan *multimedia* dinilai menjadi faktor krusial dalam penciptaan sebuah karya, hal ini dipengaruhi salah satu fakta bahwa elemen pada *multimedia* dapat menjadi sebuah nilai tambah dalam *visualisasi* suatu karya seni kontemporer. (Vainalavičiūtė, 2016)

Multimedia dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu interaktif (jenis multimedia dimana *user* dapat memonitor elemen yang nantinya akan digunakan), hiperaktif (jenis multimedia yang memiliki konstruksi elemen yang berhubungan dengan *user* untuk dapat mengarahkannya), dan linier (salah satu multimedia yang mana *user* hanya tinggal menonton juga menikmati produk yang telah disajikan). Salah satu contoh penggunaan multimedia yang dapat meningkatkan suasana pada sebuah karya seni kontemporer *performance art* adalah penggunaan *video mapping* sebagai sarana interaktif penyampai pesan dengan mengkombinasikan kesenian, *animation*, teks narasi, efek suara, beserta video yang disampaikan oleh *computer* setelah direka ulang secara *digital* pada *performance art*.

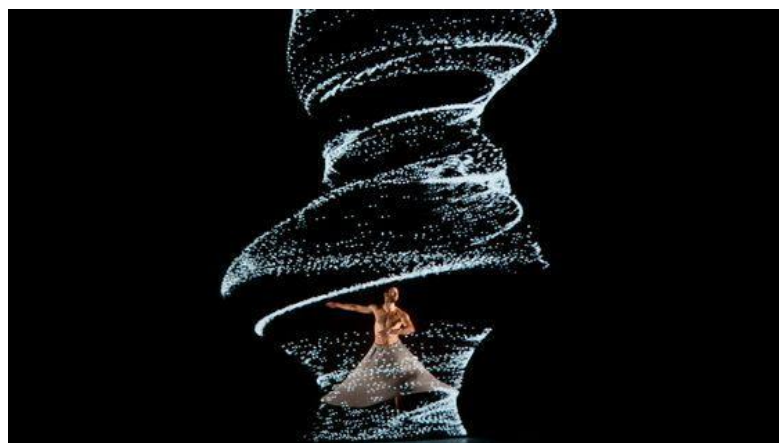
Video mapping merupakan sebuah teknik pencahayaan dan proyeksi guna menciptakan konten *visual* dengan merubah suatu permukaan *exterior* maupun *interior* objek, sehingga menciptakan suatu ilusi optis. *Video mapping* dengan berbagai efek suaranya memegang peran penting sebagai penyaji informasi, pemapar suatu proses, penjelas konsep-konsep rumit, mempersingkat ataupun memperpanjang durasi, serta merubah suasana atau *mood* selama durasi penampilan, (Et.al, 2021) karena itu penerapan teknologi ini yang dikolaborasikan dengan pertunjukan seni kontemporer *performance art* dinilai tepat untuk menarik perhatian banyak *audience*, seperti salah satu penampilan *performance art* yang dapat kita saksikan melalui *platform YouTube* berikut, yang mana ditampilkan interaksi antara seniman dengan *video mapping* sebagai *background* penari, atau yang lebih kita kenal sebagai konsep *mix media*. (Noersyah, 2021)



Gambar 4 Kolaborasi Antara Video Mapping Dengan Performance Art.
Diunduh dari link https://youtu.be/AIehsaH_rYk pada hari Jumat, 4 November 2022, Pukul 15:07 WIB

Sebagaimana konsep kolaborasi lain antara *video mapping* dengan *performance art* yang juga dapat kita amati adalah karya kontemporer dengan judul “The Movement of Air” karya Adrien M dan Claire B, karya *performance art* kontemporer ini mengajarkan bahwasannya hidup ini seperti perjalanan hembusan nafas, lembut dan lambat, jelas dan transparan, atau kuat dan halus. *Visualisasi* pesan ini disampaikan melalui koreografi yang apik dan bahkan terkesan tidak memaksakan ritme mereka (penari) sendiri pada tubuh.

Koreografi ini juga dibalut dengan tampilan proyeksi *video mapping* yang menambahkan kesan dan memperkuat isi informasi atau pesan yang ingin disampaikan oleh seniman, seperti contohnya digunakan *visual* garis putus-putus yang sengaja dibuat tampak seperti angin yang meliuk perlahan mengelilingi penari, bahkan untuk penyampaian pesan ini tidak hanya visual saja yang ditampilkan sang seniman, namun penggunaan *audio* atau efek musik yang dihadirkan juga menambahkan kesan dan memperkuat pesan. (JOBSON, 2015)



Gambar 5 The Movement of Air karya Adrien M & Claire B.
Diunduh dari link <https://www.thisiscolossal.com/2015/11/movement-of-air-dance/> pada hari Sabtu, 26 November 2022, Pukul 16:19 WIB

Video mapping dapat dikatakan juga sebagai karya *visual* ilusi optik yang tercipta melalui pencahayaan sebagai media (Suryarasm, 2017) yang diproyeksikan pada hampir semua permukaan dengan penggabungan berbagai elemen *visual-audio* sebagai strategi suatu seni kontemporer pertunjukkan, dilakukannya hal berikut bertujuan untuk menghasilkan ilusi fisik suatu gambar. (Murwonugroho et al., 2019)





Gambar 6 Video Mapping.

Diunduh dari link <https://images.app.goo.gl/Fxi8BSKpmUrn6wUp7> pada hari Sabtu, 5 November 2022, Pukul 02:40 WIB


Terdapat lima tahapan dalam pembuatan *video mapping* ini, yaitu: *development*, *preproduction*, *production*, *post production*, dan *delivery*. Pada tahap *development* ini-lah langkah pertama dalam pembuatan *video mapping*, yaitu ide animasi, konsep video dan membuat *maket*. Setelah tahap pertama ini, dilanjutkan dengan tahap *preproduction*, yaitu membuat *storyboard* dan memetakan *video mapping* terhadap *maket* yang akan dipakai, menspesifikasikan *hardware*, *software*, dan *brainware* (SDA atau sumber daya manusia), lalu membuat jadwal untuk pembuatan video agar lebih ter-arah. (Rudi Kurnia, 2022)

Setelah semua persiapan dirasa sudah memenuhi syarat dan dinilai siap, dilanjutkanlah tahap berikutnya, yaitu tahap *production* dimana pada tahapan ini dilakukan pengambilan video atau proses *shooting* sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh team dalam *preproduction*, setelah semua proses pengambilan video atau *shooting* selesai dilaksanakan, dimulai lah proses editing. Pada proses editing ini juga sangat diperhatikan spesifikasi perangkat lunak (*software*) atau aplikasi yang digunakan untuk pembuatan *video mapping*, beberapa diantaranya yaitu; *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere Pro* dan *Windows 10* (Rompas et al., 2019).


Tabel 1.2 *Software* Yang Digunakan Dalam Pembuatan Video Mapping

			
<p>Gambar 7 Windows 10 Diunduh dari link https://images.app.goo.gl/JDZcJEYZVtGujuxc6 pada hari Sabtu, 5 November 2022, Pukul 04:10 WIB</p>	<p>Gambar 8 Adobe Premiere Pro Diunduh dari link https://images.app.goo.gl/fTM8ekLWZVo4yMmR8 pada hari Sabtu, 5 November 2022, Pukul 04:02 WIB</p>	<p>Gambar 9 Adobe After Effect Diunduh dari link https://images.app.goo.gl/FXV1QbffXkTxucZm8 pada hari Sabtu, 5 November 2022, Pukul 04:02 WIB</p>	<p>Gambar 10 Adobe Photoshop Diunduh dari link https://images.app.goo.gl/N51FtCemCcg4ZSyZA pada hari Sabtu, 5 November 2022, Pukul 04:08 WIB</p>

Tabel 1.3 Analisis Fenomonologi Korelasi Antara Penggunaan Media Video Mapping Pada *Performance Art “The Movement of Air”* Karya Adrien M dan Claire B

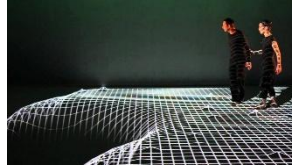
<p><i>“The Movement of Air”</i> karya Adrien M dan Claire B</p>  <p>Gambar 11 <i>The Movement of Air</i>. Diunduh dari link https://images.app.goo.gl/2exbx9j4uDittFb68 pada hari Sabtu, 12 November 2022, Pukul 16:59 WIB</p>	
Analisis Fenomenologi	
1. Bracketing	
	Terdapat ruang berwarna merah dan terdapat objek (penari) yang bergerak seakan mengikuti lengkungan garis, dengan disertai kemunculan objek air dari bawah.
2. Intuiting	
	Air seakan-akan bergerak naik dari bawah bidang disertai seorang manusia yang seakan dapat terbang.
3. Analyzing	
	Dengan pembentukan kebaruaran ruang seakan-akan terjadi kesatuan antara <i>video mapping</i> dengan objek <i>performance art</i> .
4. Describing Oleh Peneliti	
	Penekanan terhadap narasi sebuah konten ini akan lebih bermakna ketika banyak berbicara mengenai <i>visual</i> , yang pada sebelumnya jika dipergunakan hanya <i>video mapping</i> saja tampak kurang nyata, namun setelah dikolaborasikan dengan <i>performance art</i> akan tampak lebih nyata.

Skema 1.4 Analisis Fenomonologi Korelasi Antara Penggunaan Media Video Mapping Pada *Performance Art* “*Hakanai*” Karya Adrien M dan Claire B

<p>“<i>Hakanai</i>” karya Adrien M dan Claire B</p>  <p>Gambar 12 Hakanai</p> <p>Diunduh dari link https://images.app.goo.gl/waFSWDZUhJg4wXNS7 pada hari Sabtu, 12 November 2022, Pukul 16:59 WIB</p>	
Analisis Fenomenologi	
1. Bracketing	
	Terdapat ruang berwarna hitam dan terdapat objek (penari) yang bergerak seakan mengikuti lengkungan garis, dengan disertai kemunculan visual garis lengkung pada ruang.
2. Intuiting	
	Garis seakan-akan bergerak layaknya gelombang air dari atas bidang disertai seorang manusia yang seakan melihat alam fana dalam mimpinya.
3. Analizing	
	Dengan pembentukan kebaruaran ruang seakan-akan terjadi kesatuan antara <i>video mapping</i> dengan objek <i>performance art</i> .
4. Describing Oleh Peneliti	
	Penekanan narasi terhadap sebuah konten akan lebih bermakna ketika banyak berbicara mengenai <i>visual</i> yang ditampilkan. Jika pada sebelumnya hanya dipergunakan <i>video mapping</i> , namun setelah dikolaborasikan dengan <i>performance art</i> akan tampak lebih nyata. Sehingga terdapat kesimpulan bahwa bisa jadi dalam <i>performance art</i> terdapat beberapa <i>scene</i> . <i>video mapping</i> demi menunjang sensasi nyata suatu seni kontemporer pada <i>audience modern</i> .

Skema 1.5 Analisis Fenomonologi Korelasi Antara Penggunaan Media Video Mapping Pada *Performance Art "Cinematique"* Karya Adrien M dan Claire B

"*Cinematique*" karya Adrien M dan Claire B



Gambar 13 Pixel

Diunduh dari link <https://images.app.goo.gl/tCrF3zRpAGU8qM2B7> pada hari Sabtu, 12 November 2022, Pukul 16:59 WIB

Analisis Fenomenologi

1. *Bracketing*

Sama halnya dengan karya Adrien M dan Claire B sebelumnya, terdapat ruang berwarna hijau gelap dan ditampilkan objek (penari) yang bergerak seakan menjauhi lubang hitam ditengah-tengah garis, juga narasi dikokohkan dengan disertainya kemunculan *visual* garis lengkung pada ruang yang seakan tampak seperti jembatan jaring.

2. *Intuiting*

Garis seakan-akan bergerak terhisap kedalam lubang hitam dari sisi bidang hingga ke sisi bawah bidang, pemvisualan ini disertai seorang manusia yang seakan melihat bergerak menjauh.

3. *Analizing*

Dengan pembentukan ruang baru melalui *video mapping* seakan-akan terjadi kesatuan antara *video mapping* dengan objek *performance art*.

4. *Describing Oleh Peneliti*

Penekanan terhadap narasi sebuah konten akan lebih bermakna ketika banyak berbicara mengenai visual, yang jika pada sebelumnya hanya dipergunakan *video mapping* saja tampak kurang nyata, namun setelah dikolaborasikan dengan *performance art* akan tampak lebih nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian penulis, dalam pengkolaborasian *video mapping* dengan *performance art* telah terbangun pendekatan pemaknaan narasi oleh para penikmat seni kontemporer (*audience*), yang tadinya seakan-akan *video mapping* sebatas hanya *metaverse* (dunia virtual yang tidak nyata), namun dengan adanya pengkolaborasian dengan *performance art* seakan menjadi nyata.

Sehingga perpaduan kedua media ini lebih menghibur bagi para penikmat seni kontemporer dan memberi kesan dramatis, juga lebih meningkatkan daya ingat *audience* akan karya seni kontemporer tersebut, sehingga benar-benar terasa nyata dalam pengkolaborasian *video mapping* dengan *performance art*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arantes, P. (2018). Contemporary Art, the Archive and Curatorship: Possible Dialogues. *Curator*, 61(3), 449–468. <https://doi.org/10.1111/cura.12266>
- Arsi, A. (2017). *SAVREMENOG UMETNICKOG*.
- Dalam, P., Kelas, P. T., Sekolah, P. T., Pendidikan, P. S., Dharma, T., & Tinggi, P. (n.d.). *Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi : Sebuah Penelitian Kualitatif*. 1–15.
- Dienaputra, R. D. (n.d.). *Rekonstruksi Sejarah Seni Dalam Konstruksi Sejarah Visual*. 1–16.
- Et.al, E. F. J. (2021). Video Mapping for Sea Turtle Preservation Education Campaign. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 3076–3084. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.1529>
- Friedman, D. (2021). *Performance Activism*. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-80591-3_7
- Harahap, N. (2014). *Penelitian Kepustakaan*. 08(01).
- JOBSON, C. (2015). *The Movement of Air: A New Dance Performance Incorporating Interactive Digital Projection from Adrien M & Claire B*. <https://www.thisiscolossal.com/2015/11/movement-of-air-dance/>
- Joong, T. of C. A. K. E., & OP, F. H. M. (2018). *Theology of Contemporary Art: Kim En Joong Félix Hernández Mariano OP*. ATF (Australia) Ltd. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/j.ctvjz8301>
- Maulid, R. (2021). *Mengenal Analisis Konten dalam Analisis Data Kualitatif*. DQLab. [https://dqlab.id/mengenal-analisis-konten-dalam-analisis-data-kualitatif#:~:text=Analisis isi \(content analysis\) adalah,atau tercetak dalam media massa.](https://dqlab.id/mengenal-analisis-konten-dalam-analisis-data-kualitatif#:~:text=Analisis isi (content analysis) adalah,atau tercetak dalam media massa.)
- Murwonugroho, W., Desain, M., & Trisakti, U. (2019). *SUREALISME DALAM JOGJA VIDEO MAPPING PROJECT 2019*. 26–42.
- Noersyah, R. (2021). *Mix Media Antara Seni Tari Dengan Video Mapping “Nirzana Treasure.”* <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/9619%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/9619/17/Raffi>
Noersyah_2021_NASKAH PUBLIKASI.pdf
- RAPHAEL, S. (2019). Descriptive Method. *An Oak Spring Sylva*, 7(1), xxvii–xxviii. <https://doi.org/10.2307/j.ctvckq9v8.7>
- Rompas, J. H., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2019). Penerapan Video Mapping Multi Proyektor untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 493–504. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/29010>
- Rudi Kurnia, I. R. M. (2022). *Proses Kreatif Pada Pembuatan Video Mapping Kajian Proses Lateral thinking pada Pembuatan Video mapping Swadharma Ning Pertiwi*. 2, 2–5.

- Suryarasmī, A. (2017). *Kata kunci : Video Mapping, Media pembelajaran, Animasi, Sistem pernapasan xi*.
- Vainalavičiūtė, G. (2016). *Communication Solutions by Improving Interactive Art Projects*. 24(1). <https://doi.org/10.3846/cpc.2016.191>
- Eriyanto, A. N. (2013). *Dasar-dasar dan penerapannya dalam analisis teks berita media*. Jakarta: *Kencana Prenada Media Group*.
- Kurniawan, M. P. (2014). Perancangan dan pembuatan media pembelajaran bahasa Jawa dengan teknik masking (Studi Kasus SMA N 1 Ngluwar Magelang). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 39-42.
- Liliandari, A. R. (2020). Analisis komponen dasar visual *storytelling* dalam video kampanye sosial tentang pelecehan seksual pelajar pada film pendek ‘Locker Room’ karya Greta Nash. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 166-176.
- Novianto, K. B. (2015): *Pemanfaatan komik strip sebagai media apresiasi tokoh wayang Pandawa pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- PC Present. (2019). Pagelaran wayang kulit bersama Ki Manteb Sudarsono lakon Dewa Ruci Pakeliran *Padhat*. Indonesia. <https://www.youtube.com/watch?v=lShUgtubxQ4>.
- Putiamary, A., & Mansoor, A. Z. (2015). Perancangan webcomic interaktif “Horror Stories of Indonesia”. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 35-54.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdaka