

PENCIPTAAN MAPPING ART PADA LUKISAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI

Ari Prasetya Andi Rachman

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
aristudio94@gmail.com

Salamun Kaulam

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Fokus penciptaan karya ini adalah menciptakan karya mapping art pada lukisan dengan teknik animasi. Fokus penulisannya adalah proses penciptaan karya dan perwujudan mapping art pada lukisan dengan teknik animasi. Sedangkan tujuan dari penciptaan karya ini adalah mewujudkan karya mapping art pada lukisan yang diinginkan. Tujuan penulisannya adalah Terdeskripsikannya proses penciptaan dan perwujudan penciptaan karya mapping art pada lukisan dengan teknik animasi. Dirasa dapat memperkuat nilai visual yang terdapat pada lukisan agar lebih menarik, pencipta ingin terus mengembangkan dan merealisasikan idenya dengan tetap memperhatikan referensinya sebagai acuan membuat karya. Penciptaan karya seni mapping art pada lukisan ini menggunakan tahapan penciptaan yang dimulai dari ide, konsep, proses eksekusi (meliputi proses manual dan proses digital / animasi), kemudian dilanjutkan tahap finishing dan display. Karya yang dihasilkan sebanyak dua karya yaitu Mimpi buruk dan Ngidung. Kedua karya tersebut berukuran 140 X 190 cm dengan media Akrilik diatas kanvas dan dipadukan video animasi.

Kata Kunci: Mapping Art, Animasi, Seni Lukis.

Abstract

The focus of this work is to create mapping art in the painting with animation technique. The focus of writing is the process of creating the work and mapping embodiment of art in painting with animation techniques. Meanwhile, the purpose of this creation is the writer wants to create mapping art in painting. The purpose of writing is Terdeskripsikannya process of creation and manifestation of the creation of works of art in painting mapping with animation techniques. Also, the writer wants to strengthen visual value of the painting, so that become more interesting. The writer wants to develop and realization his idea with keep looking at the references as the reference to create art working. The mapping art creation in this painting is using some creation steps. They are idea, concept, execution processes (manual process and digital/animation process), then finishing step and display. There two creations of this study, they are Mimpi buruk and Ngidung. The two creations have a measurement of 140 X 190 cm with acrylic on the canvas that combined with animation video.

Keywords: Mapping Art, Animation, Art Painting.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya seni rupa mengalami banyak perubahan dalam penciptaannya. Banyak seniman yang berlomba-lomba mengembangkan teknik maupun konsep untuk memperkuat visual yang diciptakan sehingga dapat tersampainya pikiran atau ide kepada penikmat seni. Berawal dari latar belakang penulis sejak tahun 2009 penulis mulai tertarik kepada animasi, dengan dasar ketertarikannya ini penulis mendalami animasi dengan menempuh pendidikan di SMKN 11 Surabaya (animasi) dan masuk kedalam beberapa kelompok / team produksi animasi diantaranya ARYU Animation Studio dan Business Center Animation SMKN 11 Surabaya. Dalam menempuh pendidikan saat itu penulis banyak dikenalkan tentang animasi, video, dan media yang dapat digarap menggunakan animasi maupun

video. Ketertarikan penulis akan animasi berkembang ke dalam ranah seni rupa pada saat penulis ingin menginjak ke jenjang pendidikan selanjutnya hingga sekarang.

Dari latar belakang penulis di atas penulis ingin mengembangkan atau memadukan antara animasi dan lukisan dengan menggunakan perantara mapping art sebagai teknik penggabungannya yang dirasa paling mampu dan efisien dalam perwujudan lukisan gerak.

Yang dimana animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memaknai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Selain itu, juga harus mengetahui masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkombinasikan sesuatu dengan animasi.

Animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap perhitungan waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasa adanya ilusi gerak (motion) pada gambar yang ditampilkan. Penggunaan animasi sebagai suatu bentuk perantara rupa runggu (audio visual medium), cukup berperan penting dalam penyebaran pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Sistem digitalisasi yang canggih pada animasi terus berkembang banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, mengembangkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya.

Seni lukis yang pada dasarnya memiliki pengertian karya seni rupa yang dituangkan dalam bidang 2 dimensional untuk mendapatkan kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apasaja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan.

Mapping Art terdiri dari dua pengertian yaitu "Mapping" atau "Projection mapping" dan "Art". Mapping merupakan sebuah teknik yang dapat menjadikan segala bentuk permukaan menjadi sebuah media tampilan video yang dinamis (Farandi Kusumo, Surya Sumpeno, dan Christyowidiasmoro, 2012:1) dan Art adalah kesanggupan akal manusia baik berupa kegiatan rohani maupun fisik untuk menghasilkan sesuatu yang bersifat artistik (luar biasa), menggugah perasaan orang lain (Susanto, 2002 : 101). Melalui uraian diatas dapat diambil suatu pengertian bahwa mapping art merupakan sebuah teknik yang dapat menjadikan permukaan karya seni menjadi media tampilan video yang lebih artistik dan dinamis.

Karya lukis pencipta mengacu pada seni lukis kontemporer. Seni kontemporer secara umum seni rupa yang berkembang masa kini, karena "kontemporer" itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat saat ini (Susanto,2002:102). Seni kontemporer juga dapat diartikan perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dahulu serta seiring beragamanya teknik dan medium yang digunakan untuk memproduksi karya seni, juga telah terjadi suatu campuran antara praktik dari disiplin yang berbeda, pilihan artistik, dan pilihan presentasi karya yang tidak terkait batas-batas ruang dan waktu.

Mapping art adalah salah satu dari berbagai teknik yang berkembang dalam pembuatan karya seni rupa, mapping art digunakan dalam pembuatan karya seni rupa yang berbasis penggabungan antara digital dan manual sehingga pengamat seni dapat lebih cepat menangkap ide atau gagasan yang terkandung di dalam sebuah karya seni. selain itu dasar dari penulis mewujudkan mapping art pada lukisan ini yaitu sebagai alternatif penciptaan dan memperkaya khasanah seni rupa Indonesia.

Tujuan Penciptaan

Terciptanya karya mapping art pada lukisan dengan teknik animasi. Penulis ingin mewujudkan karya mapping art pada lukisan yang diinginkan. Dirasa dapat memperkuat nilai visual yang terdapat pada lukisan agar lebih menarik, pencipta ingin terus mengembangkan dan merealisasikan idenya dengan tetap memperhatikan refrensinya sebagai acuan membuat karya.

Manfaat Penciptaan

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya khasanah seni rupa terutama tentang karya mapping art pada lukisan dengan teknik animasi.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat mengeksplorasi ide untuk dijadikan visual yang menarik dan mampu menyampaikan pesan yang harus dipecahkan karena bagaimanapun juga mapping art pada lukisan yang ingin penulis wujudkan merupakan teknik lukisan baru yang memadukan teknik manual dan digital animasi dalam pembuatannya. Selanjutnya hasil penciptaan mapping art pada lukisan yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi bahan apresiasi ditengah-tengah masyarakat

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan terdapat penelitian terdahulu yang relevan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai data-data pendukung dan pelengkap data yang belum ada sebelumnya. "Projection Mapping Pada Bidang Non Planar Sebagai Media Proyeksi Dengan Model Dimensi Tiga Dari Perangkat Kinect Dengan Metode Iterative Closest Point" JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 1, No. 1, (2012) 1-6 merupakan penelitian yang di tulis oleh Farandi Kusumo, Surya Sumpeno, dan Christyowidiasmoro. Persamaan penelitian ini sama-sama membahas tentang video mapping, namun perbedaannya adalah media yang di mapping pada JURNAL TEKNIK POMITS berupa bidang non planar sedangkan pada penelitian ini media yang di mapping karya seni.

Proses Kreatif

Bicara tentang seni rupa tentu tidak bisa lepas dari unsur seni rupa yang mendukung dalam penciptaannya, selain itu intuisi yang mendorong terlahirnya karya seni yang imajinatif. Namun hal yang tidak kalah pentingnya, yaitu " kreatifitas" merupakan salah satu faktor penting dalam melahirkan karya seni.

Proses kreatif merupakan sebuah proses berfikir untuk menciptakan atau mengkreasikan sesuatu dengan kemampuan inderawi yang kita miliki baik itu sesuatu yang bersifat "real" (nyata) atau "unreal" (tidak nyata) yang didalamnya kita dapat memainkan fantasi atau imajinasi secara bebas dan berani tanpa perlu dibatasi oleh kekhawatiran yang bersifat objektif. Proses kreatif juga merupakan sebuah kegiatan yang berdasarkan dari

keaktivitas. Menurut Maslow, dalam buku yang ditulis oleh Irma Damajanti (2006:86), kreativitas merupakan akibat dari motivasi aktualisasi diri sebab individu-individu kreatif berciri khas dengan kebutuhan mereka untuk mengaitkan diri dengan alam sekitar. Mengaktualkan diri berarti mengaktualkan potensi-potensi pribadi pada suatu kerja konkret.

“Kreativitas adalah suatu kondisi, suatu sikap atau keadaan mental yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan.” (Sumardjo,2000:80). Kreativitas seringkali dikaitkan dengan sesuatu yang artistik, agung, cerdas, di luar kebiasaan, lain dari yang lain, dan sulit dipahami. Kreativitas hadir dalam bentuk-bentuk yang lebih sederhana seperti misalnya mencari jalan keluar dari masalah yang kita hadapi sehari-hari. Istilah kreativitas bersumber dari kata inggris *to create* yang dapat diterjemahkan dalam bahasa indonesia dengan istilah mencipta yang berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda dengan yang lazim dikenal orang banyak.

Mapping / Projection mapping

Projection mapping adalah sebuah teknik yang dapat menjadikan segala bentuk permukaan menjadi sebuah media tampilan video yang dinamis. Teknik ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan, maupun sarana periklanan, bergantung dari konten video yang ditampilkan (Farandi Kusumo, Surya Sumpeno, dan Christyowidiasmoro, 2012:1). Video mapping adalah "tampilan gambar pada permukaan non-datar atau non-putih" (<http://uniormultimedia.com/video-content/video-mapping>). Melalui uraian diatas dapat diambil suatu pengertian bahwa video mapping merupakan teknik yang dapat mengubah tampilan gambar pada bidang non-datar maupun non putih menjadi media tampilan video yang dinamis dan komunikatif.

Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. (“*International Design School*”)

Animasi secara harfiah berarti meghidupkan. Animasi merupakan sistem bagaimana menggerakkan gambar-gambar dengan berbagai efek yang dipakai agar gambar tersebut terlihat hidup dan bergerak, biasanya alat yang dipakai adalah media foto dan film, yang biasanya merupakan hasil dari teknik menggambar secara manual atau dengan tangan. (Susanto,2002:14)

Animasi secara umum dapat dikatakan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

Jenis Animasi itu sendiri ada empat menurut Hofstetter, yaitu:

1. Frame Animation

Frame animation adalah suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame. Objek-objek tersebut nantinya akan tampak pada lokasi-lokasi yang berbeda pada layar.

2. Vector Animation

Vector animation adalah suatu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.

3. Computational Animation

Computational animation adalah suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. Koordinat x untuk posisi horizontal dan posisi y untuk posisi vertical.

4. Morphing

Morphing adalah peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk perubahan bentuk satu ke bentuk lainnya.

Animasi juga disebut sebagai suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata sehingga perubahan yang terjadi tidak harus dalam bentuk gerakan, tetapi juga bisa berupa perubahan warna.

Melalui uraian diatas dapat diambil suatu pengertian bahwa animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan yang ditampilkan pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

Seni Lukis Kontemporer

Seni rupa (lukis) kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan pencipta atau pengamat saat ini, dan istilah ini tidak merujuk pada satu karakter tertentu. Karena istilah ini menunjuk pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah trend yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman (Susanto, 2002 : 102).

Secara umum seni rupa kontemporer diartikan sebagai seni rupa yang berkembang masa kini atau kekinian. Seni yang berkembang karena pengaruh dampak modernisasi. Istilah ini berkembang di Indonesia seiring makin beragamnya teknik dan medium yang digunakan untuk memproduksi suatu karya seni, juga karena telah menjadi suatu percampuran antara praktik dari disiplin yang berbeda, pilihan artistik, dan pilihan presentasi karya yang tidak terikat batas ruang dan waktu. Kaitannya dengan penulis menurut konsepsi seni, karya seni penulis adalah karya seni yang mengacu pada seni kontemporer, karena terdapat percampuran antara praktik disiplin yang berbeda dan dalam pembuatannya menggunakan teknik maupun medium saat ini untuk mendukung kreativitas dalam berkarya.

Kajian Karya sebagai Sumber Inspirasi



Gambar 1. Karya Mapping dari Sembilan Matahari, Gedung Merdeka 25 April 2015

Sumber inspirasi Mapping Art ini dari karya video mapping dari Sembilan Matahari, Sembilan Matahari adalah perusahaan yang terbentuk dari basis komunitas. Dalam artian, perusahaan berbasis kreatif ini dibentuk bukan oleh modal uang, melainkan oleh keinginan berbagi pengetahuan yang besar dari orang-orang di dalamnya. Sembilan Matahari biasa menggarap video mapping pesanan dari dalam dan luar negeri.

Karya mereka meliputi pembuatan audiovisual dan multimedia yang menarik, interaktif, dan spektakuler. Studio ini didirikan pada tahun 2007 dan berbasis di Bandung. Tim Sembilan Matahari terdiri dari animator, seniman visual effect, arsitek, programmer, ilmuwan, insinyur, musisi, sound designer, ilustrator, desainer antarmuka grafis, hingga pembuat film.

Dari inspirasi karya diatas penulis tertarik kepada teknik video mapping yang dipakai sehingga dapat mengubah gedung menjadi sebuah media tampilan video yang dimanis. Hal tersebut mempengaruhi penulis untuk membuat sebuah karya dengan menerapkan video mapping untuk dapat merubah permukaan karya seni berupa lukisan menjadi tampilan video yang dinamis sehingga lukisan tersebut terkesan dapat bergerak, selain itu melalui teknik ini dapat memperkuat nilai visual yang terdapat pada lukisan agar lebih menarik dan lebih komunikatif.

METODE PENCIPTAAN

Proses Kreatif



Pada awalnya penulis menentukan ide objek yang akan dieksekusi. Setelah menemukan cerita tentang objek. Pada proses eksekusi akan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap

manual (melukis) dan tahap Digital (animasi), dalam tahap manual objek yang sudah ditentukan tersebut akan disketsa pada media kanvas. Selanjutnya diwarnai atau eksekusi lukisan tersebut. Setelah selesai pada tahap manual / melukis akan dilanjutkan pada tahap eksekusi, dalam tahap eksekusi ini ialah proses pemindahan gambar manual ke gambar digital dengan cara lukisan di foto menggunakan kamera. objek yang telah di transfer kedigital kemudian pada tahap digital / animasi akan di cropping menurut objek agar mudah untuk di animasikan. Setelah pada tahap cropping selanjutnya objek akan di animatekan menggunakan software anime studio pro, kemudian dilanjutkan pada tahap composite dan rendering pada tahap ini bisa dilakukan menggunakan software after effect, Adobe premiere maupun sony vegas pro agar gambar yang telah diolah dapat berubah menjadi video. Setelah menjadi video masuk ke proses pemappingan video dengan cara memproyeksikan video ke lukisan menggunakan proyektor.

Penciptaan Seni Sebelumnya



Gambar 2. Karya lukis penulis. Mbak Lisa, Acrylic on Canvas, 2014.



Gambar 3. Karya animasi penulis. *Sinvonieta con grazia*, sebuah karya kolaborasi animasi dan orkestra pada tahun 2015.

PENCIPTAAN KARYA

Dalam menciptakan karya seni mapping art pada lukisan penulis telah melewati proses penciptaan dan penuangan ide, proses penciptaan setiap karya yang dibuat oleh penulis berbeda-beda bergantung dari ide-ide yang dituangkan didalamnya. Berikut diuraikan tentang wujud dari karya mapping art pada lukisan penulis:

Karya 1



Gambar 4. Karya mapping art 1 penulis, *Mimpi Buruk*, Akrilik on kanvas, 190 X 140 cm, 2016 dan animasi durasi 60 detik loop



Karya yang berjudul “Mimpi Buruk” ini berukuran 140 X 190 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Selain lukisan, di dalam karya ini juga menampilkan animasi 60 detik yang akan di mapping pada lukisan tersebut. Berikut story line yang terdapat dalam animasi yang berdurasi 60 detik :

Proses Penciptaan karya

Dalam proses penciptaan karya mapping art pada lukisan yang berjudul “Mimpi Buruk” langkah awal yang dilakukan ialah menentukan ide dan alur cerita objek yang akan di mapping. Setelah menemukan ide dan cerita objek, tahapan selanjutnya yaitu persiapan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penciptaan. Selanjutnya adalah proses eksekusi, pada proses eksekusi akan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap manual (melukis) dan tahap Digital (animasi), dalam tahap manual objek yang sudah di tentukan tersebut akan disketsa pada media kanvas. Selanjutnya diwarnai atau eksekusi lukisan tersebut. Setelah selesai pada tahap manual / melukis akan dilanjutkan pada tahap eksekusi, dalam tahap eksekusi ini ialah proses pemindahan gambar manual ke gambar digital dengan cara lukisan di foto menggunakan kamera. objek yang telah di transfer kedigital kemudian pada tahap digital / animasi akan di cropping menurut objek agar mudah untuk di animasikan. Setelah pada tahap cropping selanjutnya objek akan di animatekan menggunakan software anime studio pro, kemudian dilanjutkan pada tahap composite dan rendering pada tahap ini bisa dilakukan menggunakan software after effect, Adobe premiere maupun sony vegas pro agar gambar yang telah diolah dapat berubah menjadi video. Setelah menjadi video masuk ke proses pemappingan video dengan cara memproyeksikan video ke lukisan menggunakan proyektor.

No	Durasi	naskah
1	00.00 – 00.01	Suasana tenang dengan objek kain, bunga matahari di dalam pot , pilar, kepala yang berwarna gelap ter kubur separuh diantara gurun pasir, dan background langit di efek noise tv.
2	00.01 - 00.08	Suasana tenang dengan hembusan angin yang menerpa objek kain dan bunga matahari.
3	00.08 – 00.15	Muncul jarum jam berwarna merah yang berputar di padukan dengan objek – objek yang ada dengan pemberian efek noise tv dan news paper.
4	00.15 – 00.45	Terdapat badai pasir yang menerjang objek – objek yang ada dan pengefekan pada objek yang di terjang badai.
5	00.45 – 01.00	Suasana tenang dengan objek kain, bunga matahari di dalam pot , pilar, kepala yang berwarna gelap ter kubur separuh diantara gurun pasir, dan background langit di efek noise tv.

Pada durasi 00.00 – 00.01 dan 00.45 – 01.00 terdapat naskah yang sama dengan tujuan agar video yang di tampilkan dapat looping.

Makna simbolik karya

Permasalahan yang dihadapi di setiap individu manusia pasti berbeda-beda terkadang mudah dan terkadang sulit untuk diselesaikannya. Dalam hal menyikapi permasalahan tersebut manusia memiliki cara masing-masing, jika cara yang digunakan dalam menyelesaikannya baik maka akan terwujud sesuatu yang indah di kemudian hari dan jika cara penyelesaiannya bisa di bilang kurang baik maka akan dapat menimbulkan mimpi buruk dapat mengganggu jiwa.

Karya 2



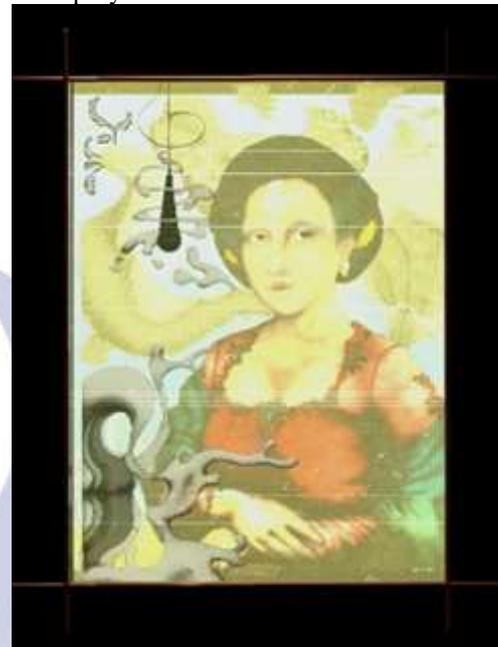
Gambar 6. Karya lukis 2 penulis, Ngidung, Akrilik on kanvas, 190 X 140 cm, 2016

Proses Penciptaan karya

Dalam proses penciptaan karya mapping art pada lukisan yang berjudul “Ngidung” langkah awal yang dilakukan ialah menentukan ide dan alur cerita objek yang akan di mapping.

Setelah menemukan ide dan cerita objek, tahapan selanjutnya yaitu persiapan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penciptaan. Selanjutnya adalah proses eksekusi, pada proses eksekusi akan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap manual (melukis) dan tahap Digital (animasi), dalam tahap manual objek yang sudah di tentukan tersebut akan disketsa pada media kanvas. Selanjutnya diwarnai atau eksekusi lukisan tersebut. Setelah selesai pada tahap manual / melukis akan dilanjutkan pada tahap eksekusi, dalam tahap eksekusi ini ialah proses pemindahan gambar manual ke gambar digital dengan cara lukisan di foto menggunakan kamera. objek yang telah di transfer kedigital kemudian pada tahap digital / animasi akan di cropping menurut objek agar mudah untuk di animasikan. Setelah pada tahap cropping selanjutnya objek akan di animatekan

menggunakan software anime studio pro, kemudian dilanjutkan pada tahap composite dan rendering pada tahap ini bisa dilakukan menggunakan software after effect, Adobe premiere maupun sony vegas pro agar gambar yang telah diolah dapat berubah menjadi video. Setelah menjadi video masuk ke proses pemappingan video dengan cara memproyeksikan video ke lukisan menggunakan proyektor.



Gambar 7. Proses Finishing dan display

Perwujudan karya 2

Dalam perwujudan karya kedua mapping art pada lukisan terdapat dua penjelasan yang diantaranya:

Spesifikasi karya

Karya 2 yang berjudul “Ngidung” ini berukuran 140 X 190 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Selain lukisan di dalam karya ini juga menampilkan animasi berdurasi 1 menit 45 detik yang akan di mapping pada lukisan tersebut. Berikut story line yang terdapat dalam animasi yang berdurasi 1 menit 45 detik :

No	Durasi	naskah
1	00.00 – 00.08	Opening munculnya gambar monalisa berpakaian jawa dengan 4 kubus yang terdapat pada sudut lukisan.
2	00.08 - 00.20	Gambar monalisa berpakaian jawa dan beberapa ornamen yang diberi efek serta diiringi oleh musik jawa ludruk.
3	00.20 – 00.34	Gambar monalisa berpakaian jawa dan beberapa ornamen yang diberi efek serta diiringi oleh musik jawa ludruk. Dialog : siji, loro, telu, papat, limo, enem , pitu, wolu.

4	00.34 – 01.01	Monalisa berpakaian jawa kemudian muncul hidung squidward tentacles yang menempel pada hidungnya dan diiringi soundtrack spongebob dengan sedikit olahan audio.
5	01.01 – 01.45	monalisa yang berpakaian jawa dengan beberapa tato yang berbentuk panah berwarna biru yang ada di kepala dan tangan menyerupai tokoh animasi avatar dan suasana latar sedikit tegang dengan permainan warna background yang panas.

Pada durasi 00.00 – 00.01 dan 00.44 – 01.05 terdapat frame yang sama dengan tujuan agar video yang di tampilkan dapat looping.

Makna simbolik karya

Hiburan

Tentunya ini bukan sebuah peristiwa baru, tapi pada kenyataannya banyak orang yang menantikan peristiwa ini bagaikan barang yang baru di ciptakan. Mungkin sudah menjadi sifat alami bagi manusia yang haus akan peristiwa yang dapat mengalihkan sejenak beban yang di embannya setiap hari. Bukan hanya peristiwa biasa yang hanya dapat membuat orang gembira namun juga dapat menjadi sebuah peristiwa renungan atas apa yang di rasaka selama ini.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui beberapa tahapan seperti penentuan Ide, konsep, dan perwujudan karya yang panjang akhirnya terciptalah dua karya mapping art pada lukisan dengan teknik animasi dengan judul “Mimpi Buruk” dan “Ngidung”. Kedua karya tersebut berukuran 140 X 190 cm dengan media Akrilik diatas kanvas dan dipadukan video animasi.

Karya mapping art yang dihasilkan merupakan bentuk penggabungan dari dua disiplin yang berbeda yaitu Seni lukis dan Animasi dengan tujuan memperkuat visual yang ada didalam lukisan serta memperhitungkan nilai estetika tinggi dalam penciptaannya. Pada tahap penciptaan karya dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap manual (melukis) dan tahap Digital (animasi). Dalam tahap manual terbagi menjadi beberapa proses diantaranya proses Skeching, Memberi aksen cat pada lukisan atau diwarnai, dan lukisan master jadi. Selanjutnya lukisan master yang telah jadi masuk ke tahap digital yang diantaranya terdapat proses memecah gambar (cropping), Animate, cposite, dan rendering agar gambar yang telah diolah dapat berubah menjadi video. Setelah menjadi video masuk ke proses pemappingan video dengan cara memproyeksikan video ke lukisan menggunakan proyektor.

Mapping art adalah salah satu dari berbagai teknik yang berkembang dalam pembuatan karya seni rupa, mapping art digunakan dalam pembuatan karya seni rupa yang berbasis penggabungan antara digital dan manual sehingga pengamat seni dapat lebih cepat menangkap ide atau gagasan yang terkandung di dalam sebuah karya seni. selain itu dasar dari penulis mewujudkan mapping art pada lukisan ini yaitu sebagai alternatif penciptaan dan memperkaya khasanah seni rupa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Damajanti, Irma, 2006, Psikologi Seni, PT Kiblat Buku Utama, Bandung.
- Diyanto, 2013, Untuk Apa Seni?, Matahari, Bandung.
- Soedarso, 2006, Trilogi Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob, 2000, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.
- Susanto, Mikke, 2002, Dikisi Rupa, Kanisius, Yogyakarta.
- Susanto, Mieke. 2012. Menimbang Ruang, Menata Rupa. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House
- Houve van, H.Z.W, 1950, Ensiklopedia Indonesia, Granvanhage, Bandung.
- Kusumo, Surya Sumpeno, dan Christyowidiasmoro, Farandi, 2012, JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 1, No. 1:1-6.

WEBSITE

- International Design School*, 2014, Apa itu Animasi?, www.idseeducation.com/articles/apa-itu-animasi
- Laksono, Bowo, 2013, Teknik animasi <http://laksonobowoh.blogspot.co.id/>
- <http://projection-mapping.org/whatis>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_kontemporer
- <http://juniormultimedia.com/video-content/video-mapping>