

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era saat ini, teknologi sudahlah menjadi suatu kebutuhan bagi seluruh umat manusia di muka bumi. Sama halnya dengan musik dan produksinya, kian lama akan semakin canggih dan berkembang sehingga dapat memudahkan para komposer atau pecinta musik dalam mengembangkan karya ataupun sebagai penikmat seni. Tantangan dalam beberapa waktu kedepan adalah tuntutan akan teknologi dan komputerisasi, terutama dalam bidang musik. Adapun acara-acara yang berkaitan dengan musik di televisi, radio, maupun di dunia maya, seperti pengisian musik untuk periklanan, perfilman, ilustrasi musik, dan sebagainya, hal ini membuktikan perkembangan musik di Indonesia mengalami kemajuan yang positif.

Tidak hanya perkembangan pada musik saja. Seni yang lainnya pun ikut berkembang seiring dengan perkembangan jaman dan kebutuhannya. Perkembangan pada teknologi sangat berdampak pada perkembangan seni. Banyak seni-seni bermunculan dan terlahir dari berbagai macam teknologi yang memberikan ruang dan berdampak positif terhadap seni itu sendiri. Lahirnya suatu karya seni *visual* pun tak lepas dari unsur musik di dalamnya. (Mack. 2004, hlm. 49) “Musik itu sendiri berfungsi sebagai salah satu konten yang berdampak pada suatu karya seni *visual*. Musik dapat memberikan suasana yang mampu menjadikan cerita dalam video tersebut menjadi seolah-olah hidup, pada dasarnya karya seni *visual* ini menjadikan musik sebagai salah satu hal yang sangat penting”.

Dahulu biasanya kita hanya melihat gambar-gambar 2D, sekarang berkembang menjadi gambar 3D dan bahkan 4D. Sekarang pun kita dapat menemukan seniman-seniman yang mampu menggambar ataupun membuat alur cerita dengan menggunakan unsur gedung sebagai latarnya. Alih rupa atau transformasi seni yang mengubah paradigma seni visual bisu kemudian digabungkan dengan unsur komposisi musik yang menjadikan dan melahirkan suatu seni. *Video mapping*, itulah sebutan untuk seni visual tersebut. Mereka dapat memodifikasi dan menggambar bentuk gedung dengan bantuan alat digital yang bernama *Digital projector*.

Video mapping sebagai seni metode baru yang menarik ternyata bagian dari evolusi seni visual. Sebagai manifestasi pencitraan seni visual dan teknologi. *Video Mapping* merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek-objek yang secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Para seniman dapat mewujudkan ide yang mereka desain kedalam materi 3D apapun di dalam bentukan arsitektur.

Video Mapping menggabungkan pemetaan film dan video sebagai strategi pertunjukan. Tetapi, berkesan kurang menarik bila hanya ditampilkan gambar atau visualnya saja. Semenarik apapun alur ceritanya, akan tetap terlihat kurang menyayat hati jika hanya menikmati secara visualnya saja. Disitulah peran musik yang dapat mempengaruhi dan membangun suasana di dalam alur cerita. Pertunjukan seni tersebut dikemas secara menarik terdapat di dalam konten acara Djamoë 6 di UPI Bandung. Kolaborasi antara 2 unsur seni tersebut terlihat sangat harmoni dan serasi sehingga membuai peneliti dan para penikmat seni lainnya untuk sigap menyaksikan karya seni baru tersebut dengan saksama dari awal cerita hingga berakhirnya cerita.

Video *mapping* yang dipertunjukkan dalam acara Djamoë 6 tersebut berjudul “Isola Gama *part II* Rise of Svarga”. “Isola Gama *part II*” ini merupakan bagian kedua dari lanjutan video *mapping* “Isola Gama” yang pertama. “Isola Gama” pada acara Djamoë 5 di tahun 2005 itu sebelumnya pernah menarik perhatian para penikmat seni dengan antusias yang sangat luar biasa karena ini merupakan sebuah pertunjukan seni baru yang jarang dinikmati oleh masyarakat atau khalayak umum. “Isola Gama” pada acara Djamoë 5 silam menceritakan tentang asal muasal terbentuknya dan kegunaan dari gedung isola yang pada jaman dahulunya digunakan sebagai tempat pengasingan dan tempat persembunyian saat terjadinya perang yang kemudian di akhiri dengan adanya lorong waktu, lorong itulah yang menyambungkan cerita sebelumnya dengan kisah cerita dalam Djamoë 6 silam. Dalam video *mapping* menggambarkan ikon pesawat sebagai simbol pendidikan di UPI, yang mengartikan bahwa pendidikan di UPI itu akan terus berkembang.

“Isola Gama *part II*” merupakan kelanjutan dari “Isola Gama I” yang telah dipertunjukkan sebelumnya. Menceritakan kelanjutan cerita yang dimana pesawat tersebut menceritakan Bandung. Pesawat tersebut menemukan suatu planet bumi yang memiliki sebuah gunung raksaksa besar dan sedang dalam keadaan aktif. Larva dari letusan gunung tersebut akan menjadi sebuah cekungan yang menjadi penanda awal mula terlahirnya kota Bandung. Cerita tersebut di uraikan dan dikemas dengan indah dalam bentuk visual yang dikolaborasikan dengan musikal. Konsep musik yang diberikan serta dikolaborasikan dengan visual tersebut sangat membantu dan berperan penting dalam membangun suasana sesuai dengan alur cerita yang telah terkonsep. Seni media baru tersebut digarap dan disusun oleh komunitas UVISUAL yang dimana para anggotanya adalah mahasiswa aktif dan alumni dari jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI. Komunitas UVISUAL diketuai oleh Rudy alumni pendidikan seni rupa UPI angkatan 2010. Sedangkan Pemusik yang menggarap karya komposisi musik untuk seni visual tersebut ialah antara lain Ii Pebri

Ramdani, S.Pd, alumni dari pendidikan seni musik angkatan 2013 dan Jaka Permadi S.Pd, alumni dari pendidikan seni rupa angkatan 2013.

Acara Djamoe 6 adalah sebuah kegiatan atau acara rakyat yang dipanitiai oleh mahasiswa dan mahasiswi gabungan dari Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Di dalamnya tergabung dari 3 jurusan seni, antara lain Seni Musik, Seni Tari dan Seni Rupa. Acara djamoe 6 ini dilaksanakan setiap 2 tahun sekali dan biasanya selalu berdekatan dengan hari dies natalis UPI. Di dalam acara djamoe 6 tersebut, salah satu ciri khasnya ialah menyuguhkan pertunjukan seni visual yang mana menggunakan gedung Isola sebagai latar untuk *video mapping*. Komposisi yang sangat indah melihat perpaduan unsur rupa dan musik bergabung menjadi satu. Visual tidak akan terlihat menarik dan menegangkan sesuai dengan cerita apabila tidak dibantu dengan komposisi musikal di dalamnya.

Peneliti sebagai mahasiswi seni musik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia sekaligus penikmat dan pecinta seni, dalam kesempatan ini ingin meneliti tentang bagaimana proses dari konsep musik yang dikolaborasikan dengan *video mapping* sehingga menghasilkan perpaduan dari dua unsur seni yang dapat memiliki ketepatan waktu dan unsur musik yang dapat sesuai dengan gambar dalam visual. Peneliti melakukan penelitian ini dengan harapan dapat menjadi sumber studi musik. Berdasarkan permasalahan yang telah terpaparkan di atas, maka perlu dilakukannya suatu penelitian dengan mengangkat tema **“Konsep Video Mapping “Isola Gama part II” di Acara Dajome 6 UPI dilihat dari Aspek Musikal”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian dan mengkaji tentang bagaimana konsep yang terdapat pada *video mapping* ”Isola Gama part II” dalam Acara Djamoe 6

UPI dilihat dari Aspek Musikal. Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ide garapan musik pada video *mapping* “Isola Gama *part II*” di acara Djamoë 6 UPI Bandung?
2. Bagaimana hubungan antara musik dengan visual dalam video *mapping* “Isola Gama *part II*” di acara Djamoë 6 UPI Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dilakukan untuk menjawab rasa ingin tahu, asumsi yang dimiliki peneliti ataupun mencari kebenaran dengan tujuan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu :

1. Tujuan Umum

Peneliti ingin mendapat pengetahuan tentang Konsep Musik dalam Video *Mapping* yang berjudul “Isola Gama *part II*” dalam Acara Djamoë 6 UPI yang dilihat di dalam Aspek Musikal.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui konsep musik yang terbentuk di dalam video *mapping* yang berjudul Isola Gama *part II*.
- b. Untuk mengetahui hubungan antara musik dengan dengan visual dalam video *mapping* yang berjudul Isola Gama *part II*.
- c. Untuk mengetahui proses pembuatan media yang digunakan dalam video *mapping* yang berjudul Isola Gama *part II*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua aspek kegunaan, yaitu aspek teoretis (ilmiah) dan aspek praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang nyata, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan wawasan, pengetahuan dan informasi mengenai konsep dari suatu komposisi musik elektronis yang digabung dengan unsur seni yang bersifat visual atau yang lebih dikenal dengan *video mapping*.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti bahwa musik berperan penting untuk membantu suatu unsur seni yang bersifat visual. Selain itu, peneliti pun dapat mengetahui alat-alat apa saja dan bagaimana proses tahapan dari pembuatan karya komposisi musik yang diteliti.

b. Bagi mahasiswa aktif Departemen Pendidikan Musik

Agar kiranya menambah perbendaharaan tentang musik bahwa garapan dari suatu karya tidak hanya dengan menggunakan media alat musik saja, dan dapat menjadi pemicu agar dapat berkreasi dengan menggunakan media-media teknologi yang telah tersedia dan dimiliki oleh masing-masing mahasiswa akhir di kampus FPSD UPI Bandung.

c. Bagi Departemen Pendidikan Musik

Agar hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan literatur, referensi atau informasi tambahan yang dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan ini akan dipaparkan berdasarkan karakter penelitian yang dilakukan, dengan permasalahannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini, disajikan Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada BAB ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan fakta atau kasus mengenai Konsep Video *Mapping* “Isola Gama *part II*” dalam Acara Djamoë 6 UPI dilihat dari Aspek Musikal. Teori teori yang digunakan oleh peneliti antara lain teori mengenai konsep seni pertunjukan, *video mapping* di Indonesia, acara Djamoë 6, kreatifitas dalam bidang musik, konsep musik dalam pertunjukan *video mapping* dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB ini menyajikan secara sederhana langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Antara lain Metode dan Desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etnik data penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

BAB ini menyampaikan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya mencangkup dengan pertanyaan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu ide dasar Konsep dalam *Video Mapping* yang berjudul “Isola Gama *part II*” dalam Acara Djamoë 6 UPI yang dilihat di dalam Aspek Musikal dan bagaimana musik membangun suasana di dalam garapan tersebut.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

BAB ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis hasil temuan penelitian. Sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.