BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terang adalah sebuah kompetisi *Projection Mapping Visual* yang merayakan kecemerlangan bangunan bersejarah dan kreatifitas seniman digital yang tak terbatas. Terang yang berasal dari Bahasa Malaysia yang berarti Terang, melambangkan misi dari acara tersebut untuk menerangi bangunan bersejarah yang terlupakan dan menjadikannya pusat perhatian dunia modern. Dengan menggunakan teknologi *video mapping projection* sebagai media untuk para seniman *new media art* atau *digital artist*, untuk menyampaikan pesan dan memamerkan karyanya menggunakan media berbentuk bangunan.

Gambar 1.1 1 poster video mapping projection terang 2023

Teknologi media telah menciptakan revolusi ditengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi, dan tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi. Ia melihat media berperan menciptakan dan mengelola budaya (Morisson:2014;486).

Terdapat dua kategori perlombaan pada kompetisi yang bertema Warisan, yaitu kategori profesional dan pelajar. Acara yang diadakan di *MaTic* atau *Malaysia Tourism Centre*, Kuala Lumpur, Malaysia ini diselenggarakan oleh Filamen, yaitu sebuah unit kolektif audio visual dan *new media art*. Juga didukung oleh Kementrian Pelancongan Seni dan Budaya Malaysia, Aswara Malaysia dan *Malaysia Tourism Centre*. *Filamen* berharap dengan

adanya kompetisi ini adalah untuk mewujudkan gagasan membuat seni dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang usia atau latar belakang, memberikan kesempatan bagi lebih banyak orang untuk mengalami dan terlibat dalam seni di komunitas mereka.

Terdapat beberapa tahap seleksi yang dimulai dari submisi pertama yaitu deskripsi karya yang sesuai dengan tema dan bila telah lolos submisi pertama, akan berlanjut tahap seleksi hasil akhir dari karya, yaitu pemilihan karya untuk menjadi finalis yang akan ditampilkan pada acara *Malaysia Projection Mapping Competition* "TERANG" dan akan dilakukan penjurian secara langsung. Ada beberepa penghargaan yang dapat diraih oleh para finalis yaitu juara pertama hingga ketiga pada kategori professional, juara pertama hingga ketiga pada kategori pelajar, lalu ada pilihan favorit para juri dan pilihan favorit para pengunjung. Acara diselenggarakan pada 20 Oktober – 29 Oktober 2023, dan penjurian akan dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2023. Visual mapping projection adalah sebuah teknik inovatif yang memungkinkan penggabungan antara seni, sejarah, dan teknologi komunikasi untuk mengungkapkan warisan tersebut dalam cara yang menarik dan berkesan dalam kategori media massa dimana menggunakan media bangunan bersejarah

Jika kita mendekati *video mapping* dalam dimensinya komunikasi dan kami melakukan dengan mencobanya menempatkannya dalam kategori atau model komunikasi, kita akan memiliki paradoks dengan menempatkannya dalam kategori media massa seperti bioskop dan televisi. Seperti yang ditunjukkan Pemetaan video Boito (2012).

Pada saat yang bersamaan video mapping memiliki semua kualitas media baru, sementara sifat digitalnya memungkinkan interaksi yang mau tidak mau menggambarkan pesan tersebut pengirim dan penerima, serta representasi mereka dari model telegrafik atau liniernya sendiri (penerima, pengirim pesan) dari media massa. Ini mendekati model di mana proses – partisipasi – komunikasi lebih bersifat sirkular, tersendiri model umpan balik sibernetika (Barber & Lafluf, 2015)

Menurut *Filamen* kompetisi ini bertujuan untuk mendorong eksplorasi dan ekspresi kreatif terhadap warisan budaya melalui proyeksi visual yang memukau. Dengan *video mapping projection*, kita bisa menyampaikan pesan sesuai dengan tema yang diusung melalui *visual story telling.*

1.2 Tujuan dan Manfaat Kompetisi *Video Mapping Projection*

1.2.1 Tujuan Kompetisi Video Mapping Projection

Kompetisi video mapping projection bertema *heritage* dapat bertujuan untuk meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya dan sejarah, juga diharapkan dapat menyampaikan pesan yang menghormati dan merayakan nilai-nilai warisan tersebut.

Selain beberapa tujuan diatas, proyek video mapping projection melibatkan berbagai disiplin seperti seni, teknologi, sejarah, dan komunikasi. Tujuan ini adalah untuk mendorong kolaborasi antar disiplin dan menggabungkan berbagai keahlian.

Karya yang dapat menginspirasi penonton dan menghubungkan mereka dengan warisan budaya mereka adalah tujuan pula dari kompetisi *visual mapping projection* ini. Melalui proyeksi visual, diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan berkesan bagi penonton.

1.2.2 Manfaat Kompetisi Video Mapping Projection

Berbagai manfaat bisa didapatkan dari mengikuti kompetisi ini. Berikut beberapa manfaat dalm mengikuti kompetisi *video mapping projection*:

- Peningkatan Kemampuan Komunikasi
- Peningkatan Pemahaman tentang Visualisasi
- Pengalaman dalam Presentasi
- Peningkatan Kemampuan Penelitian
- Pengalaman Praktis dalam Manajemen Proyek
- Peningkatan Portofolio
- Peningkatan Pemahaman Sosial dan Kultural
- Kontribusi pada Pengetah

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG