

Analisis Visual *Video Mapping* pada Ruang Imersif di Museum Nasional Indonesia

Danisa Dwi Syaputri

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
Nisasyaputri0@gmail.com

Menul Teguh Riyanti

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
Menulteguh@trisakti.ac.id

ABSTRAK

Era globalisasi yang semakin berteknologi maju dan penuh dengan inovasi, membukakan pandangan baru sekaligus tantangan yang harus dihadapi oleh museum di Indonesia dalam cara mengkomunikasikan secara visual kepada masyarakat tentang nilai-nilai sejarah Indonesia sebagai edukasi. Salah satunya adalah Museum Nasional Indonesia di Jakarta Pusat yang merilis sebuah pameran tetap pada tanggal 31 Maret 2022 bernamakan Ruang ImersifA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis teknologi imersif yang digunakan, cerita yang disampaikan serta jenis visual yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA yaitu, animasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berdasarkan teori Moleong yaitu deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer meliputi rekaman, dan tangkapan gambar atau foto visual yang diambil menggunakan *handphone* dari pameran ImersifA dan data sekunder berupa jurnal penelitian serta artikel yang sudah ada. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur yaitu mengumpulkan sumber sumber seperti artikel, jurnal penelitian, tugas akhir yang nantinya berguna untuk membantu dalam analisis. Dalam penelitian ini, metode analisis data menggunakan metode deskriptif serta menggunakan teknik observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data berupa hasil foto dan rekaman suara. Hasil dari penelitian ini menjawab pertanyaan dalam permasalahan yaitu, teknologi Imersif yang digunakan berupa 360 derajat video content menggunakan alat pemancar cahaya yaitu proyektor. Cerita yang disampaikan berupa latar belakang sejarah Museum Nasional, kisah pertempuran antara Ganesha dan Nila Rudraka dengan latar candi Prambanan dan Borobudur, Indonesia sebagai negara maritim empat suku pelaut ulung Indonesia, hingga sejarah perkembangan transportasi. Animasi yang digunakan dalam mendukung pertunjukan Ruang ImersifA berjenis 2D, 3D, dan *Motion Graphic*.

Kata Kunci: Animasi, Imersif, Museum Nasional, Pameran, *Video Mapping*

PENDAHULUAN

Museum berperan sebagai sarana penyedia ruang untuk para seniman melakukan ajang pameran visual karya dengan tetap memperhatikan nilai-nilai sejarah

yang bertujuan untuk mengembangkan karya, menjual karya pelestarian serta mengkomunikasikan kepada masyarakat. Museum merupakan objek wisata yang mengandung nilai edukasi, khususnya bagi wisatawan yang sedang menempuh pendidikan, seperti sekolah dasar, SMP, SMA atau bahkan mahasiswa (Kiswanto et al., n.d.). Menurut Kemdikbud tahun 2019, Secara etimologis kata Museum berasal dari bahasa latin yaitu "Musea". Aslinya dari bahasa Yunani "Mouseioun" yang merupakan bangunan kuil serta tempat pendidikan dan kesenian khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM (Admin, 2019).

Pada era globalisasi yang semakin ber-teknologi maju dan penuh dengan inovasi baru, membukakan pandangan baru sekaligus tantangan yang harus dihadapi oleh Museum di Indonesia dalam cara mengkomunikasikan secara visual kepada masyarakat nilai-nilai sejarah sebagai edukasi. Di Indonesia memiliki banyak Museum dan tersebar diseluruh daerah dengan karya yang berbeda beda. Salah satunya adalah Museum Nasional Indonesia di Jakarta Pusat yang merilis sebuah pameran tetap pada tanggal 31 Maret 2022 bernamakan "Ruang ImersifA" yang sebelumnya nama ImersifA pernah digunakan pada pameran di Galeri Nasional Indonesia pada 27 Oktober - 25 November 2020 (Atmoko, 2020) yang bertajuk Alam, Ruang, Manusia. Ruang ImersifA di Galeri Nasional Indonesia mengangkat karya maestro seni lukis Indonesia, Affandi. ImersifA di Museum Indonesia mengambil tema yang sama yaitu Alam, Ruang, Manusia dengan isi karya yang berbeda, oleh karena itu pameran ini mengambil nama Affandi sebagai sebuah inspirasi tema di Museum Indonesia.

Imersif mempunyai penjelasan singkat yaitu, pemanfaatan teknologi virtual untuk mampu merasakan interaksi secara langsung dengan menggunakan komputer (Yovanda & Mulyani, n.d.). Sedangkan Affandi, merupakan representasi seni rupa modern Indonesia di kancah seni rupa internasional yang karyanya dipamerkan melalui teknologi ImersifA. Lukisan pilihan yang ditampilkan dalam Ruang ImersifA serta adanya iringan musik dan suara yang menyuguhkan pengalaman imersif pengunjung dalam "memasuki" dunia lukisan Affandi. Inspirasi yang dibentuk oleh Affandi, membukakan celah untuk Museum Indonesia berkembang. Konten pada pameran ImersifA di Museum Nasional menampilkan sejarah Indonesia dalam konsep alam, masyarakat, sejarah dan budaya dari masa ke masa. Di ruang ini, pengunjung akan dibuat berpetualang, mengalami dunia dari sudut pandang pelaku sejarah. Layaknya penjelajah, pengunjung dapat mengeksplorasi khasanah dan keanekaragaman alam Indonesia, seni dan budaya, kerukunan beragama, benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, hingga pengalaman eksotik menembus batas berbagai motif-motif tradisional Indonesia yang tersebar di berbagai koleksi museum (Admin, 2022). Seperti yang sudah dijelaskan bahwa pameran Imersif Affandi atau ImersifA ini adalah ruang yang menampilkan visual keanekaragaman alam, seni dan budaya serta berbagai macam hal yang ada di Indonesia dengan elemen elemen yang ditampilkan menggunakan teknologi imersif.

Teknologi Imersif yang digunakan pada pameran ImersifA disajikan dengan eksplorasi media berupa proyeksi gambar bergerak (*video mapping*) 360 derajat

mengelilingi dinding dan lantai ruangan berukuran 12 m x 21 m serta suara sebagai pendukung visual. Video Mapping representasi dari teknologi yang terus maju di era globalisasi ini. Karya sudah tidak dipamerkan dalam bentuk fisik melainkan visualisasi gambar bergerak. Video mapping merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek-objek, Video mapping menggabungkan pemetaan film dan video sebagai strategi pertunjukkan (Heybert Rompas et al., n.d.).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini menguraikan jenis teknologi imersif yang digunakan, cerita yang disampaikan serta jenis visual yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA yaitu, animasi. Pembahasan berfokus dalam mendeskripsikan teknologi Imersif yang digunakan, cerita yang disampaikan dan jenis visual pada video mapping yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis teknologi imersif yang digunakan, cerita yang disampaikan serta jenis visual gambar pada video mapping yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA. Manfaatnya adalah untuk menghasilkan penemuan baru dan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya dalam meneliti karya visual berupa video mapping selanjutnya.

KAJIAN TEORI

Pameran

Pameran adalah satu sarana yang dapat memenuhi sifat kodrati manusia, seperti keinginan untuk menonton, mengetahui, memperhatikan sesuatu, mendalami sesuatu, memahami atau menghayati. Dalam arti sempit, pameran adalah suatu pengaturan, penyusunan, dan penyajian benda-benda sedemikian rupa sehingga menimbulkan kesan serta pengertian tertentu bagi orang yang melihatnya. Dalam arti luas, pameran adalah suatu cara penyediaan informasi dan penyampaian informasi yang mencakup segala aspek kegiatan yang secara sadar dan aktif dan diusahakan dalam bentuk visualisasi dan atau peragaan baik yang bersifat statis maupun dinamis sehingga menimbulkan suatu perhatian, interest, keinginan, keputusan, dan tindakan/*action* bagi masyarakat yang menjadi sasarannya (Retno & Uri, n.d.) Dari definisi tersebut di atas dapat ditemukan lima unsur pameran, yaitu: (1) Obyek atau kumpulan obyek (berupa benda; bersifat fisik/ ragawi), (2) Upaya *display*/ penyajian/ pengaturan, (3) Didasarkan pada umum/ publik, (4) Mengomunikasikan ide atau informasi, (5) Maksud dan tujuan tertentu.

Astrid S. Susanto menegaskan, “dengan demikian maka suatu pameran dengan sendirinya mempunyai suatu tujuan komunikasi, dimana tujuan tersebut adalah bukan sekedar diketahui umum, akan tetapi menggerakkan masyarakat untuk melaksanakan suatu tindakan yang diinginkan oleh pihak yang mengadakan pameran tersebut”. Dalam suatu kegiatan, ada beberapa karakteristik tata pameran yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Jenis pameran: Terbagi menjadi dua yaitu pameran tetap, diselenggarakan secara tetap yang meliputi semua jenis koleksi menurut sistematika penyajian dan teknik penataan tertentu. Sifatnya sebagai penerangan

umum dan edukatif. Pameran temporer atau berkala diadakan untuk kebutuhan berkala di dalam rangka kegiatan tertentu dengan tema yang dapat selalu berubah. Sifatnya sebagai penerangan umum dan rekreasi.

- b. Sistem penyajian yang efektif: Pada prinsipnya jangan sampai pengamat merasa jenuh dalam menikmati obyek koleksi. Penyajian harus menarik minat dan merangsang daya pikir pengunjung, dapat menerangkan dengan jelas, caranya dengan menggabungkan konsep penyajian dengan modernisasi teknik peragaan, aman dan terjamin dengan cara memperhatikan konsep ruang dalam.
- c. Metode penyajian: Memperhatikan nilai-nilai estesis yaitu segi keindahan, romantika untuk menciptakan suasana tertentu serta intelektual untuk informasi ilmu pengetahuan yang bersangkutan.
- d. Teknik penyajian: Terdiri dari 2 macam pergerakan yaitu pergerakan obyek pameran, obyek ditata pada suatu dasar yang dapat bergerak. Berikutnya adalah pergerakan pengamat atau pengunjung. Obyek diam, pengamat bergerak baik bergerak dengan sistem konvensional maupun sistem ban berjalan.
- e. Teknik obyek pameran: Terbagi dalam beberapa macam, yaitu diorama, sistem ruang terbuka, sistem panil atau dinding, dengan *vitrine* (kotak/lemari kaca), serta dengan sistem *slide* atau film.

Teknologi Imersif

Teknologi imersif merupakan pemanfaatan teknologi virtual untuk mampu merasakan interaksi secara langsung dengan menggunakan komputer. Teknologi imersif ini diantaranya ialah *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR), *Mixed Reality* (MR), *Holograph* dan *360° Video Content*.

- a. *Virtual Reality*: adalah teknologi yang dapat menghadirkan dunia virtual di depan mata kita, dan bahkan dapat berinteraksi dengan apa yang ada dalam dunia maya, yang disimulasikan oleh komputer. VR ini biasanya digunakan dalam permainan *game*. *Virtual Reality* adalah pemunculan gambar-gambar tiga dimensi yang dibuat komputer sehingga terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu, yang menjadikan penggunaanya seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut (Thuan To Saurik et al., 2019).
- b. *Augmented Reality*: adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Teknologi ini dapat diaplikasikan untuk semua indera, termasuk pendengaran, sentuhan, dan penciuman. Selain digunakan dalam bidang-bidang seperti kesehatan, militer, industri manufaktur maupun dunia pendidikan. Teknologi AR ini dapat menyisipkan suatu informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata dengan bantuan

perlengkapan seperti *webcam*, komputer, HP Android, maupun kacamata khusus (Mustaqim et al., n.d.).

- c. *Mixed Reality*: Teknologi yang terbaru ini memberi kemungkinan untuk menggunakan teknologi AR dalam kehidupan sehari-hari. *Mixed reality* adalah perpaduan dunia fisik dan digital, yang membuka hubungan antara interaksi manusia, komputer, dan lingkungan (Jayaputra et al., 2017).
- d. *Holograph*: Video yang berbentuk bola, memungkinkan pemirsa untuk melihat ke segala arah tetapi mencegah mereka berinteraksi dengan atau bergerak melalui gambar. (Jayaputra et al., 2017)
- e. *360° Video Content*: Video yang berbentuk bola, memungkinkan pemirsa untuk melihat ke segala arah tetapi mencegah mereka berinteraksi dengan atau bergerak melalui gambar.

Biasanya 360° teknologi digunakan untuk pameran, menggunakan projector yang memancarkan cahaya dan memunculkan sebuah gambar visual. Untuk mendapatkan 360° projector yang dipakai bisa lebih dari satu. Proyektor merupakan suatu alat optik yang seringkali digunakan untuk memproyeksikan atau menghadirkan atau menampilkan gambar sehingga lebih besar. Pada umumnya proyektor diarahkan ke suatu titik horizontal datar yang sifatnya monitor privat ataupun dinding. Bukan saja menayangkan suatu gambar diam, proyektor juga bisa menayangkan gambar bergerak atau video. Cara kerja dari proyektor adalah proyektor menerima isyarat video dan juga memproyeksikan gambar yang diterima tersebut kemudian diteruskan menuju monitor proyeksi dengan memanfaatkan sistem lensa (kamera terbalik) (admin, 2020).

Video Mapping

Video mapping merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek-objek. *Video mapping* menggabungkan pemetaan film dan video sebagai strategi pertunjukkan (Heybert Rompas et al., n.d.).

Animasi

Animasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak (Putrianti & Purwanto, 2018). Jenis-Jenis animasi adalah:

- a. *Animasi Tradisional*: Animasi tradisional adalah salah satu bentuk animasi yang telah lama digunakan, di dalamnya animator menggambar setiap frame untuk membuat urutan animasi. Gambar berurutan yang disaring dengan cepat satu demi satu menciptakan ilusi gerakan. Animasi tradisional dibagi lagi menjadi beberapa jenis berdasarkan medium yang digunakan untuk menggambar (Rupa et al., n.d.).

- b. Animasi 2D: Animasi ini bisa dilakukan dengan teknik tradisional, tapi karena sudah ada komputer maka membuat animasi menjadi lebih mudah. Animasi 2D disini adalah animasi berbasis *vector* dan menggunakan beberapa software seperti *Flash*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Illustrator*.
- c. Animasi 3D: Animasi 3D atau 3 dimensi adalah proses pembuatan pergerakan gambar dalam lingkaran 3 dimensi. Prinsip kerjanya sama dengan animasi 2 dimensi hanya objek yang dibangun adalah bangun 3 dimensi seperti *shape*, kerucut/*cone*, kubus dan lain-lain (Hadi et al., 2021).
- d. *Motion Graphic*: Banyak dipergunakan untuk menjelaskan hal yang kompleks sehingga mudah dipahami, seperti video tutorial, video iklan, video informasi hingga *lyric video*. *Motion graphic* tipe animasi yang menampilkan grafis dengan gerakan-gerakan yang dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian penonton. Definisi sederhana ini sebenarnya berasal dari dua kata; *motion* (gerak) dan *graphic* (grafis) itu sendiri. *Motion graphic* menggabungkan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D (admin, 2023).

METODOLOGI

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif Kualitatif suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Akhmad, 2015). Menurut Moleong (2005:4), metode pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, *video tape*, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Pada penelitian ini akan menampilkan dan memahami visual yang ditampilkan di pameran ImersifA dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan yang bercirikan deskriptif kualitatif ini bertujuan mengkaji dan mengklarifikasi makna pada visual yang ditampilkan di Ruang ImersifA. Adanya metode deskriptif kualitatif bisa dijadikan prosedur untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti (Riyanti, n.d.).

Sumber data penelitian yang diperoleh berupa data primer dan sekunder. Data primer meliputi rekaman suara, gambar atau foto visual yang diambil dari pameran ImersifA dan data sekunder jurnal penelitian serta artikel yang sudah ada. Instrumen pengumpulan data penelitian ini dimulai dengan menggunakan teknik penelitian secara observasi lapangan langsung dan dokumentasi pameran ImersifA. Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki (Joesyiana, 2018). Dokumentasi Selain itu Setelah

seluruh data terkumpul maka hasil dari penelitian lapangan akan berupa sebuah catatan deskripsi. Catatan deskripsi merupakan data alami yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan dan dialami sendiri tanpa adanya pendapat dan penafsiran pribadi tentang fenomena yang dijumpai.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya jenuh (Natalia et al., n.d.) Aktivitas dalam analisis data yaitu dimulai dengan:

1. Pengumpulan Data. Pada tahap awal dimulai dengan mencari informasi awal mengenai fokus penelitian, mencari informasi tentang teknologi Imersif dan visual yang ditampilkan di Pameran ImersifA. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data primer dan sekunder menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.
2. Reduksi Data. Merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa, sehingga dapat ditarik simpulan akhir.
3. Penyajian Data. Informasi yang sudah di dapat dan di reduksi selanjutnya disusun hingga memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan Tindakan
4. Pengambilan Keputusan. Pengambilan keputusan di dapat jika ketiga tahap sebelumnya sudah selesai. Setelah data sudah di sajikan dan di deskripsikan, maka tahap terakhir adalah untuk menyimpulkan mengenai hasil analisis data tersebut.

PEMBAHASAN

Dalam pengumpulan data terkait objek penelitian, yaitu jenis teknologi imersif apa yang digunakan, cerita yang disampaikan serta visual yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA yaitu, animasi. visual Data dan teori teori terkait pada rumusan masalah didapat dari hasil studi literatur serta hasil observasi dokumentasi lapangan. Yaitu mengumpulkan informasi dan teori teori terkait dari jurnal penelitian yang sudah ada dan mengumpulkan data dengan cara mendokumentasi berupa foto dan rekaman.

Pameran Ruang ImersifA

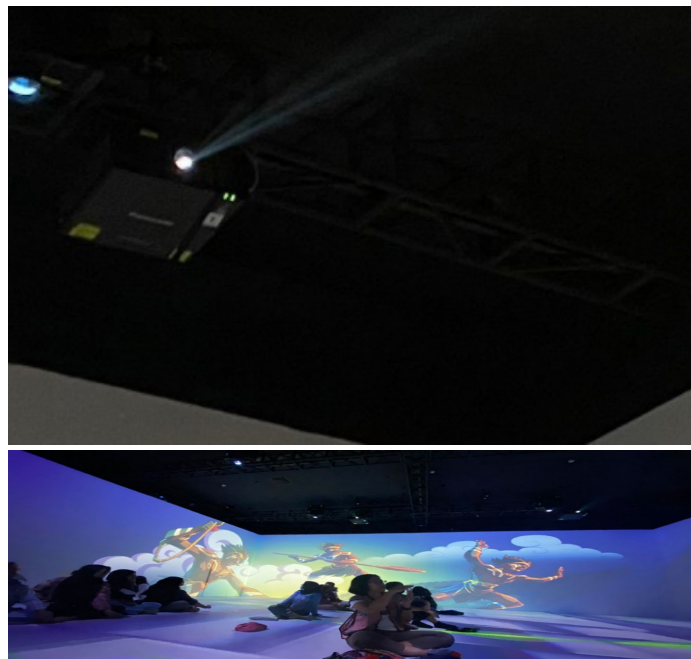
Ruang ImersifA merupakan pameran yang berlokasi di Museum Nasional yang dibuka untuk umum pada tanggal 31 Maret 2022. Pertunjukan di Ruang ImersifA ini menampilkan kilasan-kilasan perjalanan sejarah dalam konteks Nusantara dan Indonesia, mulai dari zaman pra-sejarah hingga masa modern. menyajikan cerita latar belakang sejarah Museum Nasional, kisah pertempuran antara Ganesha dan Nila Rudraka dengan latar candi Prambanan dan Borobudur, Indonesia sebagai

negara maritim, empat suku pelaut ulung Indonesia, hingga sejarah perkembangan transportasi. Konten yang disajikan menggunakan teknologi imersif.



Gambar 1 Tampilan Awal Ruang ImersifA. (Sumber: Syaputri, 2023)

Pertunjukan Ruang ImersifA ini menggunakan ruang berukuran 12 m x 21 m yang menyajikan instalasi *video mapping*. Dengan proyeksi yang membantu pertunjukan ImersifA, pengunjung dapat merasakan pengalaman interaktif seolah menyatu dengan visual animasi warna-warni yang berubah-ubah di sekeliling dinding dan lantai. Visual *video mapping* menggunakan teknologi Imersif yaitu berupa 360° *video content* yang dibantu dengan lebih dari 1 proyeksi. Proyeksi fungsinya untuk memancarkan visual melalui cahaya ke segala arah pada ruangan pameran ImersifA serta lantai.



Gambar 2 Proyektor Ruang ImersifA. (Sumber: Syaputri, 2023)

Pada pameran Ruang ImersifA seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya, bahwa pameran ini menyajikan instalasi *video mapping*. Konten yang disajikan dibuat

dalam bentuk animasi informatif yang memanjakan pengunjung. Seperti, cerita latar belakang sejarah Museum Nasional, kisah pertempuran antara Ganesha dan Nila Rudraka dengan latar candi Prambanan dan Borobudur, Indonesia sebagai negara maritim empat suku pelaut ulung Indonesia, hingga sejarah perkembangan transportasi. Selain itu, menghadirkan juga gambar-gambar animasi alam, laut, dan ruang angkasa yang dipenuhi bintang-bintang.



Gambar 3 Gambar Sejarah Museum Nasional. (Sumber: Syaputri, 2023)

Pada sesi ini, dijelaskan mengenai awal mula Museum Nasional. JCM Radermacher, menyumbangkan buku dan benda pribadi sebagai awal Museum Nasional. Pada pemerintahan Inggris di Jawa, Thomas Stamford Raffles menjadi Direktur perkumpulan ini. Oleh karena rumah di Kalibesar sudah penuh dengan koleksi, Raffles memerintahkan pembangunan gedung baru untuk digunakan sebagai museum dan ruang pertemuan untuk Literary Society (dulu disebut gedung "Societeit de Harmonie"). Tahun 1862, Pemerintahan Hindia-Belanda membangun Koningsplein West. Tahun 1868, bangunan ini dibuka untuk umum. Tepat setelah merdeka, tahun 1950 Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen diubah namanya menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia. Tahun 1962 menjadi Museum pusat dan pada tahun 1979 statusnya diubah menjadi Museum Nasional. Museum Nasional memiliki 7 jenis koleksi, yaitu Prasejarah, Arkeologi, Keramik, Numismatik Heraldik, Sejarah, Etnografi, Geografi. Animasi ini termasuk animasi 2D, *motion graphic*.



Gambar 4 Gambar Pertempuran Ganesha dan Nila Rudraka. (Sumber: Syaputri, 2023)

Sesi ke 2, pengunjung dimanjakan oleh animasi pertempuran Gaensha dan Nila yang berlatar di prambanan dan Borobudur. Pertempuran ini dimenangkan oleh Ganesha, putra dari Dewi Parwati dan Dewa Siwa. Animasi ini termasuk animasi 3D.



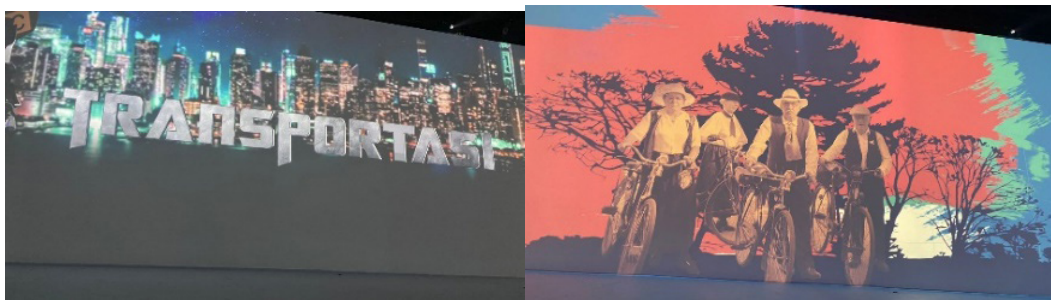
Gambar 5 Gambar Indonesia Sebagai Negara Maritim. (Sumber: Syaputri, 2023)

Sesi 3, dijelaskan mengapa Indonesia menjadi negara Maritim. Animasi ini termasuk animasi 2D, *motion graphic*,



Gambar 6 Gambar 4 Suku Pelaut Ulung. (Sumber: Syaputri, 2023)

Sesi 4, Mengisahkan 4 suku pelaut ulung Indonesia, yaitu Bugis, Biak, Pawean, dan Bajak. Animasi ini merupakan gabungan animasi 3D, 2D, dan *motion graphic*.



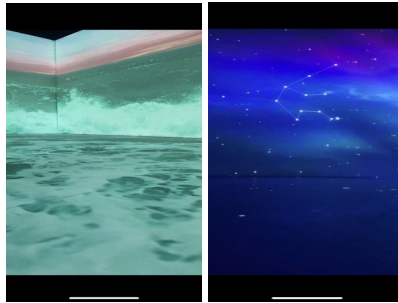
Gambar 7 Gambar Sejarah Transportasi. (Sumber: Syaputri, 2023)

Pada sesi 5 ini, dijelaskan sejarah transportasi berupa sepeda. Dari awal dikenalkan sepeda roda 3 oleh belanda hingga opini sepeda menjadi tren gaya hidup. Animasi ini merupakan gabungan animasi 3D, 2D, dan *motion graphic*.

Selain itu terdapat pula visual-visual pemandangan dan tumbuhan dengan animasi 3D, 2D, dan *motion graphic*.



Gambar 8 Animasi 3D, 2D, Motion Graphic. (Sumber: Syaputri, 2023)



Gambar 9 Animasi 3D. (Sumber: Syaputri, 2023)



Gambar 10 Animasi 2D, Motion Graphic. (Sumber: Syaputri, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penelitian ini menghasilkan deskripsi jenis teknologi imersif yang digunakan, cerita yang disampaikan serta visual gambar yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA yaitu, animasi. Teknologi yang digunakan dalam pameran Ruang ImersifA adalah berupa teknologi 360° video konten yang dibantu menggunakan proyektor yang memancarkan cahaya ke segala arah pada ruangan Imersif serta lantai. Cerita yang disampaikan berupa latar belakang sejarah Museum Nasional, kisah pertempuran antara Ganesha dan Nila Rudraka dengan latar candi Prambanan dan Borobudur, Indonesia sebagai negara maritim empat suku pelaut ulung Indonesia, hingga sejarah perkembangan transportasi. Animasi yang ditampilkan pada pameran ini termasuk dalam jenis animasi 3D, 2D, dan Motion Graphic

Analisa visual *video mapping* pada pameran Ruang ImersifA pada penelitian sudah menjawab pertanyaan pertanyaan yang dicantumkan pada perumusan masalah sebelumnya mengenai jenis teknologi Imerif yang digunakan, cerita yang disampaikan serta visual gambar yang ditampilkan pada pameran Ruang ImersifA yaitu, Animasi. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menghasilkan penemuan baru dan sebagai referensi peneliti selanjutnya dalam meneliti karya visual berupa *video mapping* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- admin. (2020, October 23). *Pengertian Proyektor, Sejarah, Fungsi, Jenis, Cara Kerja, Kelebihan & Kekurangannya*. TOKOZOOM. <http://www.tokozoom.com/artikel/pengertian-proyektor-sejarah-fungsi-jenis-cara-kerja-kelebihan-kekurangannya>
- admin. (2023). *Apa Itu Motion Graphic? Yuk Kita Cari Tahu!* Videos.Id. <https://videos.id/apa-itu-motion-graphic/>
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). *Perancangan Animasi 3D "Remember" dengan Metode Pose to Pose*. 15. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Heybert Rompas, J., RUA Sompie, S., E Paturusi, S. D., Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado, T., & Kampus Bahu-Unsrat Manado, J. (n.d.). Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14, 4.
- Jayaputra, A., Tolle, H., & Wardhono, W. S. (2017). *Penerapan Mixed Reality Sebagai Sarana Pembelajaran Indera Penglihatan Manusia Menggunakan Teknologi Hologram* (Vol. 1, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Putrianti, D., & Purwanto, A. (2018). *INFOS Journal Information System Journal*. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal>,
- Retno, N., & Uri, W. (n.d.). *PAMERAN, MEDIA KOMUNIKASI ANTARA PERPUSTAKAAN DENGAN PENGGUNA*.
- Riyanti, M. T. (n.d.). *Sukuh Temple in Karang Anyar Central Java*.
- Rupa, P. S., Bahasa, F., & Seni, D. (n.d.). *Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan Motion Capture dalam Animasi PENGAPLIKASIAN 12 PRINSIP ANIMASI DISNEY DAN MOTION CAPTURE DALAM ANIMASI "GOB AND FRIENDS" Zain Riskyady Pintero*.
- Thuan To Saurik, H., Dwi Purwanto, D., Irawan Hadikusuma, J., Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P., & Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P. (2019). *TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS*. 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20196123>