

**PROSES KREATIF MAHASISWA DALAM MATA KULIAH VIDEO
MAPPING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI ANGGKATAN 2020
UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh:

**Vina Erviana
2013043031**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PROSES KREATIF MAHASISWA DALAM MATA KULIAH VIDEO MAPPING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI ANGGKATAN 2020 UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

Vina Erviana

Video Mapping merupakan salah satu mata kuliah baru yang dimulai pada angkatan 2019. Terdapat perbedaan *output* mata kuliah Video Mapping angkatan 2019 dengan 2020. Pada angkatan 2019, *output* yang dihasilkan berupa karya koreografi pendidikan yang ditampilkan melalui *streaming Youtube*, sedangkan angkatan 2020 *output* yang dihasilkan berupa pertunjukkan tari dengan konsep Video Mapping. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di Program Studi Pendidikan Tari angkatan 2020 Universitas Lampung. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Terdapat faktor yang mempengaruhi proses dan hasil oleh Munadi (2008), faktor internal melihat kesungguhan dan antusias mahasiswa dalam proses perkuliahan. Pada faktor eksternal kerjasama tim dilakukan secara berkelompok pada masing-masing karya dan secara keseluruhan menuju pementasan. Pada proses perkuliahan tidak tersedia materi tentang penggarapan videografi. Tidak tersedianya proyektor dengan ketajaman proyeksi sehingga mahasiswa harus menyewa proyektor 5000 lummens. Tidak tersedianya ruang kelas yang memadai sehingga perkuliahan dilaksanakan pada malam hari di panggung pertunjukan. Perkuliahan Video Mapping berbasis *Project Based Learning* yang mampu mewujudkan 3 karya dengan judul Tuter Batin, Lekuk, dan Gamon yang ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project*. Proses kreatif masing-masing karya melewati tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi mengacu pada teori Latief & Utud (2015).

Kata kunci: Proses Kreatif, Video Mapping, *Dance Mapping Project*

ABSTRACT

STUDENTS' CREATIVE PROCESS IN VIDEO MAPPING COURSES IN THE DANCE EDUCATION STUDY PROGRAM CLASS OF 2020 UNIVERSITY OF LAMPUNG

By

Vina Erviana

Video Mapping is one of the new courses that started in the class of 2019. There are differences in the output of the 2019 and 2020 Video Mapping courses. In the class of 2019, the output produced is in the form of educational choreographic works displayed through Youtube streaming, while the class of 2020 produces dance performances with the concept of Video Mapping. This study aims to describe the creative process of students in the Video Mapping course in the Dance Education Study Program class of 2020, University of Lampung. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques using observation, interviews, documentation. There are factors that influence the process and results by Munadi (2008), internal factors see the seriousness and enthusiasm of students in the recovery process. In external factors, teamwork is carried out in groups on each work and as a whole towards the performance. In the lecture process, there is no competency in videography. The unavailability of a projector with projection sharpness so that students have to rent a 5000 lumens projector. The unavailability of adequate classrooms so that lectures are held at night on the performance stage. Video Mapping lectures based on Project-Based Learning are able to realize 3 works with the titles Tukur Batin, Lekuk, and Gamon which are displayed at the Dance Mapping Project performance. The creative process of each work goes through the stages of pre-production, production, post-production referring to the theory of Latief & Utud (2015).

Keywords: *Creative Process, Video Mapping, Dance Mapping Project.*

**PROSES KREATIF MAHASISWA DALAM MATA KULIAH VIDEO
MAPPING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI ANGKATAN 2020
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh:

Vina Erviana

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

Judul Skripsi : **PROSES KREATIF MAHASISWA DALAM
MATA KULIAH VIDEO MAPPING
DIPROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
ANGKATAN 2020 UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Oina Erviana**

NPM : **2013043031**

Program Studi : **Pendidikan Tari**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, M.Sn.
NIP 199003292019032016



Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017

2. Ketua Jurusan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

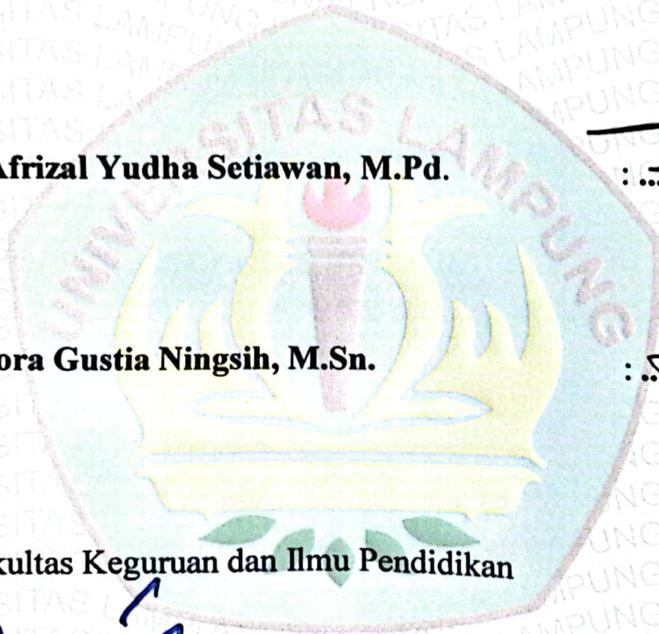
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, M.Sn. : 

Sekretaris : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. : 

Penguji : Lora Gustia Ningsih, M.Sn. : 



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Juli 2024

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vina Eviana
No. Pokok Mahasiswa : 2013043031
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi atau pada Universitas atau Institut lain.

Bandar Lampung, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan



Vina Erviana

NPM 2013043031

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Vina Erviana, dilahirkan di Desa Sridadi pada tanggal 14 November 2002, yang merupakan anak ketiga dari lima bersaudara. Buah hati dari bapak Muryanto dan ibu Supiyati. Mengawali pendidikan pada tahun 2008 di SD N 3 Sridadi, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Islam 1 Kalirejo pada tahun 2014 dan pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Kalirejo yang kemudian lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Tari 2020 Jurusan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Tahun 2023 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Umpu Bhakti, Kecamatan Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung, serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN 2 Blambangan Umpu. Pada bulan Januari 2024 penulis melakukan penelitian di Kampus A Keguruan FKIP Unila mengenai Proses Kreatif Mahasiswa dalam Mata Kuliah Video Mapping di Program Studi Pendidikan Tari Angkatan 2020 Universitas Lampung untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Dengan menyebut nama Allah SWT tuhan pemilik semesta alam yang maha pengasih lagi maha penyayang atas karunia-Nya yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dengan segala kemampuan dan dukungan dari berbagai pihak, saya persembahkan dengan segala kerendahan hati dan kasih sayang saya kepada :

1. Ayahku tercinta, terima kasih atas segala perjuanganmu yang telah menuntunku sampai pada detik ini, tanpa pernah mengeluh dalam menanggung segala keperluanku serta anak-anakmu dalam menempuh pendidikan. Engkaulah pahlawan keluarga yang tak kenal lelah, terimakasih atas kesabaranmu dalam menyayangi dan merawat anakmu ini ketika sehat maupun sakit. Semoga Allah selalu memberikan engkau kesehatan dan kelancaran setiap perjalananmu dan semoga Allah mengabulkan cita-citaku agar aku bisa membahagiakanmu
2. Ibuku tercinta, terima kasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkanku dengan perjuanganmu yang penuh kasih sayang. Terima kasih telah menjadi rumah untuk anakmu dan selalu mendukung apapun yang terbaik untukku. Semoga Allah memberikan selalu melindungimu dan memberkahi setiap langkahmu. Tiada henti aku meminta doa restumu untuk segala urusanku, semoga kesabaran dan keikhlasanmu akan berbuah baik kelak.
3. Untuk kedua kakakku Wahyu Handoko, S.AB dan Sinta Wulandari, S.E terima kasih telah menjadi saudara yang baik dan sabar dalam menghadapiku meskipun aku selalu merepotkan. Terima kasih selalu melindungiku dan menjagaku, kalian adalah alasan untuk berjuang setelah bapak dan mamak. Semoga kalian selalu

berada dalam lindungan Allah dan dimudahkan dalam segala hal. Sukses terus untuk kita agar bisa membagiakan mak bapak dan adek- adek.

4. Untuk kedua adikku, Bima Nugroho dan Arjuna Kusuma, terima kasih telah hadir dikeluarga kita. Terima kasih sudah menjadi adik dari Mas Wahyu, Mba Tata dan Mba Nana yang pintar, nurut dan selalu menghibur kita. Sukses terus untuk kalian ya dek, semoga selalu juara dalam sekolahnya. Semoga Allah selalu melindungi, memberi kebahagiaan dan kesehatan untuk kalian.
5. Alm. Mbah Kakung, Alm. Mbah Putri. Alm. Mbah Dul, Alm. Mbah Biyung, dan Alm. Mas Paeran terima kasih atas dukungan dan doa kalian. Semoga Allah pertemukan kita semua di surga kelak bersamaan dengan bapak, mamak, mamas, mba dan adek-adek aamiin ya Allah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Proses Kreatif Mahasiswa dalam Mata Kuliah Video Mapping di Program Studi Pendidikan Tari Angkatan 2020 Universitas Lampung”** dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tari di Universitas Lampung. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung atas segala dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Lampung atas segala dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,
3. Dr. Sumarti, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung atas dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dr. Dwiwana Habsary, M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari atas dukungannya selama penulis menjadi mahasiswa.
5. Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing satu atas segala ilmu, dukungan, saran, kritik dan semua motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan studi di waktu yang tepat
6. Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing dua atas segala dukungan, kritik, saran, dan arahan baik dimasa perkuliahan dan juga

pada proses penggarapan skripsi. Terima kasih atas waktu yang bapak luangkan untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.

7. Lora Gustia Ningsih, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembahas yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran, serta arahan baik semasa perkuliahan maupun penulisan skripsi demi kebaikan dan kesesuaian skripsi ini.
8. Seluruh dosen terbaik di Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk penulis dalam melaksanakan pendidikan, serta dosen Pendidikan Musik, terima kasih telah membekali penulis dengan banyak ilmu selama melaksanakan pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung.
9. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu untuk mahasiswa Pendidikan Tari Angkatan 2020.
10. Seluruh tenaga kependidikan di Program Studi Pendidikan Tari serta dilingkungan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas dan pelayanan yang baik selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari.
11. Narasumberku, dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yaitu Miss Devi terima kasih telah memberikan banyak informasi terkait mata kuliah Video Mapping, membimbing, dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini sehingga banyak sekali ilmu yang didapat oleh penulis selama proses skripsi ini berjalan.
12. I Wayan Kerta, S.Kom dan Desta Riski Yuwanda selaku narasumber yang banyak memberikan informasi terkait dengan Video Mapping sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah Video Mapping, Amal, Amanda, Aul, Bela Dian, Enda, Eni, Indika, mba Indah, Gusti, Nelyta, Indah, Puput, Vora, Shella, Widy, Ira, dan Alivia yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan banyak informasi terkait dengan proses dalam mata kuliah Video Mapping sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
14. Eka Setiawati dan Slamet Riaji sebagai penari yang terlibat telah memberikan banyak informasi terkait dengan proses dalam karya Gamon sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,

15. Terima kasih kepada sahabatku, Dewi Nur Azizah yang selalu menemaniku dikala senang ataupun susah.
16. Anak Konbu, Mbah, Meme, Ajeng, Zulfa, dan Hana, terimakasih sudah menjadi teman, sahabat dan keluarga diperjalanan perkuliahan ini. Semoga kita selalu bahagia dan dipermudah pada perjalanan berikutnya.
17. Teman Seperjuanganku, Ajeng, Bangky, Dhyana, Eni, Endang, Heru, Indah, Nelyta, Fahmi, Meme, Mbah, Puput, dan Zulfa, terimakasih sudah bersedia menjadi bagian dari cerita hidupku. Semoga kita selalu berada dalam lindungan Allah dan dilancarkan di setiap perjalanan.
18. Uno Squad, Oom Ade, Rully, Seftian, Papi Surya, Fachri, Willy, Nelyta, Puput, Zulfa, Mbah, Meme, Ajeng yang selalu saling membantu dikala senang ataupun susah, semoga kalian sukses selalu kawan.
19. Wak geng Ubur-Ubur, Bang Merdy dan Kang Asep, terima kasih selalu membimbing adik-adikmu ini, semoga kalian sukses selalu.
20. Terima kasih teman-teman Kost Kirana yang sering menyempatkan waktu untuk berkumpul, semoga kalian sukses selalu.
21. *Dance Education* 20 tercinta, terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, suka maupun duka yang sudah dilalui, semoga selalu diberi kesehatan, kesuksesan, dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
22. Terima kasih kepada kakak dan adik tingkat Pendidikan Tari dari Angkatan 2008 sampai 2023.
23. Terima kasih kepada Mba Vita selaku induk semang semasa KKN dan teman-teman Umpu Bhakti *Squad*, Ferdy, Chintya, Selia, Dinda, Cahya, Ka Desti, Intan, Shelly, dan Fatih yang telah ada diproses perjalanan hidupku. Semoga kalian sukses selalu.

Bandar Lampung, 27 Juni 2024

Vina Erviana

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
MENGESAHKAN	vi
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
UCAPAN TERIMAKASIH	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Proses Kreatif	9
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil	10
2.2.3 Video Mapping.....	11
2.3 Kerangka Berpikir	14
III. METODE PENELITIAN	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Fokus Penelitian	16
3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian	17
3.4 Sumber Data	17
3.4.1 Data Primer	17
3.4.2 Data Sekunder	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data	18
3.5.1 Wawancara	18
3.5.2 Observasi	20
3.5.3 Dokumentasi.....	20
3.6 Instrumen Penelitian	20

3.7 Teknik Keabsahan Data	26
3.8 Teknik Analisis Data	27
3.8.1 Reduksi Data	27
3.8.2 Tahap Penyajian Data.....	28
3.8.3 Tahap Penarikan Kesimpulan.....	28
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Perkuliahan Video Mapping	30
4.2 Proses Kreatif	32
4.2.1 Faktor Internal	33
4.2.2 Faktor Eksternal	37
4.3 Proses Kreatif Pada Setiap Kelompok Mahasiswa.....	43
4.3.1 Kelompok 1	44
4.3.2 Kelompok 2	76
4.3.3 Kelompok 3	102
4.4 Pementasan Dance Mapping Project.....	125
4.4.1 Pra Produksi Pementasan	125
4.4.2 Produksi Pementasan.....	126
4.4.3 Pasca Produksi Pementasan	136
4.5 Temuan Penelitian	137
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	138
5.1 Kesimpulan.....	138
5.2 Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	141
GLOSARIUM	144
LAMPIRAN	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	15
Gambar 4.1 Instruksi Pertemuan 1 pada <i>Vclass</i> Unila.....	31
Gambar 4.2 Persiapan Perkuliahan Malam Hari.....	35
Gambar 4.3 Kerjasama Tim dalam Take Video.....	37
Gambar 4.4 Pembuatan Objek	37
Gambar 4.5 Percobaan Proyeksi Terhadap Objek	38
Gambar 4.6 Proyektor Pembelajaran	39
Gambar 4.7 Proyektor 5000 <i>Lumens</i>	40
Gambar 4.8 Persiapan Perkuliahan	41
Gambar 4.9 Perkuliahan Malam Hari	41
Gambar 4.10 Panggung Pertunjukan.....	42
Gambar 4.11 Pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	43
Gambar 4.12 Karya Tuter Batin.....	44
Gambar 4.13 Referensi Lagu Tuter Batin.....	45
Gambar 4.14 Aplikasi <i>CapCut</i>	46
Gambar 4.15 <i>Talent</i> yang Dipilih.....	47
Gambar 4.16 Penyesuaian Animasi dengan Audio	49
Gambar 4.17 Take Video	50
Gambar 4.18 Pengeditan Video	51
Gambar 4.19 Penyesuaian Subjek dengan Cermin	52
Gambar 4.20 Pemilihan Animasi Bayangan 3 Orang	53
Gambar 4.21 Penambahan Animasi Bayangan Orang.....	53
Gambar 4.22 Penambahan Kata-Kata Buruk	54
Gambar 4.23 Penambahan Gelembung Pada Kata	55
Gambar 4.24 Pemilihan Latar Belakang	56
Gambar 4.25 Penyambungan Video	57
Gambar 4.26 Penambahan Teks.....	58
Gambar 4.27 Penambahan Kata-Kata	59
Gambar 4.28 Pengeditan Teks Keluar	59
Gambar 4.29 Penambahan <i>Background</i> Berwarna	60
Gambar 4.30 Penambahan Kata-Kata Motivasi	61
Gambar 4.31 Penambahan Efek Perpindahan Kata Motivasi	62
Gambar 4.32 Mengatur Ukuran Teks.....	62
Gambar 4.33 Penambahan Kata “Kamu Berani!!!”	63

Gambar 4.34 Pemilihan <i>Background</i>	64
Gambar 4.35 Penambahan <i>Background</i> Cahaya	64
Gambar 4.36 Penambahan Video dalam Proses <i>Editing</i>	65
Gambar 4.37 Proses Pembuatan Animasi Bayangan	66
Gambar 4.38 Mengatur Kecerahan Pada Video	66
Gambar 4.39 Proses <i>Final Editing</i>	67
Gambar 4.40 Gerak Menyesuaikan Bayangan	69
Gambar 4.41 Penyesuaian Penari dengan Pencahayaan	70
Gambar 4.42 Gerak Penari Merespon Perkataan Buruk	70
Gambar 4.43 Penyesuaian Penari dengan Pencahayaan	71
Gambar 4.44 Gerak Penari Merespon Perkataan Buruk	71
Gambar 4.45 Penyesuaian Penari dengan Animasi Kata-Kata Buruk	72
Gambar 4.46 Gerak Penari Merespon Kata-Kata Motivasi	73
Gambar 4.47 Penyesuaian Penari dengan Animasi Kata Motivasi	74
Gambar 4.48 Gerak Penari Menyesuaikan <i>Background</i> Cahaya	75
Gambar 4.49 Penyesuaian Penari <i>Background</i> Cahaya	75
Gambar 4.50 Gerak Penari Menyesuaikan Bayangan	75
Gambar 4.51 Penyesuaian Penari dengan Bayangan	76
Gambar 4.52 Karya Lekuk	77
Gambar 4.53 Referensi pemilihan tema	78
Gambar 4.54 Aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i>	79
Gambar 4.55 <i>Talent</i> yang Dipilih Pada Karya Lekuk	80
Gambar 4.56 Referensi Audio	81
Gambar 4.57 Referensi audio	82
Gambar 4.58 Penambahan <i>Background Lighting</i>	82
Gambar 4.59 Penambahan <i>Background</i> Api Menyala	83
Gambar 4.60 Penambahan Animasi Api	84
Gambar 4.61 Penambahan <i>Background</i> Cahaya	85
Gambar 4.62 Penambahan <i>Background</i> Berwarna	85
Gambar 4.63 Animasi Gelombang Warna	86
Gambar 4.64 Animasi Cahaya Vertikal	86
Gambar 4.65 Animasi Kumpulan Asap	87
Gambar 4.66 Animasi Batu	88
Gambar 4.67 Animasi Pecahan Kaca	88
Gambar 4.68 <i>Ekspor</i> video	89
Gambar 4.69 Gerak Menyesuaikan <i>Background Lighting</i>	91
Gambar 4.70 Penyesuaian Penari dengan <i>Background Lighting</i>	92
Gambar 4.71 Gerak Penari Merespon Api Menyala	92
Gambar 4.72 Penyesuaian Penari dengan Pencahayaan	93
Gambar 4.73 Gerak Penari Merespon Animasi Api	93
Gambar 4.74 Penyesuaian Penari dengan Animasi Api	94
Gambar 4.75 Gerak Penari Menyesuaikan Cahaya	94
Gambar 4.76 Penyesuaian Penari <i>Background</i> Cahaya	95
Gambar 4.77 Gerak Penari Merespon <i>Background</i>	96
Gambar 4.78 Penyesuaian Penari dengan Partikel Warna	96
Gambar 4.79 Gerak Penari Menyesuaikan Gelombang Warna	97
Gambar 4.80 Penyesuaian Penari dengan Gelombang Warna	97
Gambar 4.81 Gerak Penari Menyesuaikan Cahaya Vertikal	98

Gambar 4.82 Penyesuaian Penari dengan Cahaya Vertikal	98
Gambar 4.83 Gerak Menyesuaikan Kumpulan Asap.....	99
Gambar 4.84 Penyesuaian Penari dengan Kumpulan Asap	100
Gambar 4.85 Gerak Penari Menyesuaikan Animasi Batu	100
Gambar 4.86 Penyesuaian Penari dengan Animasi Batu	101
Gambar 4.87 Gerak Penari Menyesuaikan Pecahan Kaca	101
Gambar 4.88 Penyesuaian Penari dengan Pecahan Kaca.....	102
Gambar 4.89 Karya Gamon	103
Gambar 4.90 Referensi Pemilihan Tema	103
Gambar 4.91 Aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i>	104
Gambar 4.92 Talent yang Dipilih Pada Karya Gamon	106
Gambar 4.93 Animasi <i>Love</i>	107
Gambar 4.94 Perubahan <i>Background</i> Berwarna.....	108
Gambar 4.95 Perubahan <i>Background</i> Gelombang Warna	108
Gambar 4.96 Penambahan <i>Background Love</i>	109
Gambar 4.97 Animasi Foto.....	110
Gambar 4.98 Penambahan Kumpulan Foto	110
Gambar 4.99 Penambahan <i>Background Love</i> Warna-Warni	111
Gambar 4.100 Penambahan Animasi Warna Merah.....	111
Gambar 4.101 Animasi Api Berbentuk <i>Love</i>	112
Gambar 4.102 Animasi <i>Love</i>	112
Gambar 4.103 <i>Final Editing</i> Karya Gamon.....	113
Gambar 4.104 Gerak Penari Menyesuaikan Animasi <i>Love</i>	115
Gambar 4.105 Penyesuaian Penari dengan Pecahan Kaca.....	116
Gambar 4.106 Gerak Penari Menyesuaikan <i>Background</i> Berwarna	116
Gambar 4.107 Penyesuaian Penari dengan <i>Background</i> Berwarna.....	117
Gambar 4.108 Gerak Penari Menyesuaikan <i>Background Love</i>	117
Gambar 4.109 Penyesuaian Penari dengan <i>Background Love</i>	118
Gambar 4.110 Gerak Penari Menyesuaikan Animasi Foto.....	119
Gambar 4.111 Penyesuaian Penari dengan Animasi Foto	119
Gambar 4.112 Gerak Penari Menyesuaikan Animasi Foto.....	120
Gambar 4.113 Penyesuaian Penari dengan Animasi Kumpulan Foto	120
Gambar 4.114 Gerak Penari Menyesuaikan <i>Background Love</i> Berwarna.....	121
Gambar 4.115 Penyesuaian Penari pada <i>Background Love</i>	121
Gambar 4.116 Gerak Penari Menyesuaikan <i>Background Love</i> Berwarna.....	122
Gambar 4.117 Penyesuaian Penari dengan Animasi Warna.....	122
Gambar 4.118 Gerak Penari Menyesuaikan Animasi Api.....	123
Gambar 4.119 Penyesuaian Penari dengan Animasi Api	123
Gambar 4.120 Gerak Penari Menyesuaikan Animasi <i>Love</i> Terpisah	124
Gambar 4.121 Penyesuaian Penari dengan Animasi <i>Love</i> Terpisah.....	124
Gambar 4.122 Proses Pembuatan Kerangka Objek	126
Gambar 4.123 Proses Pembuatan Kerangka Objek	127
Gambar 4.124 Proses Pemasangan Kain Putih Pada Kerangka Objek	128
Gambar 4.125 Pemasangan Kain Hitam	128
Gambar 4.126 Eksplorasi Kain Sebagai Objek.....	129
Gambar 4.127 <i>Lighting</i> yang Digunakan Pada Pementasan	130
Gambar 4.128 Ilustrasi Jarak Proyektor Terhadap Objek.....	133
Gambar 4.129 Pamflet Pementasan	135

Gambar 4.130 Dokumentasi Pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	136
Gambar 4.131 Publikasi Pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	137

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	5
Tabel 3.1 Instrumen Kegiatan Penelitian Observasi	20
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data Wawancara.....	21
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data Dokumentasi	24
Tabel 4.1 Susunan Tim Produksi.....	118
Tabel 4.2 Susunan Acara Pada Pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	123
Tabel 4.3 Peralatan Kebutuhan Pementasan	124

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang yaitu pendidikan. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya (Nurkholis, 2013: 25). Pendidikan yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Terdapat berbagai macam bidang pendidikan, salah satunya pendidikan seni. Istilah Seni biasanya berkaitan dengan keindahan, kesenangan, dan imajinasi. Selain suatu karya yang dinikmati saja, tetapi seni juga memiliki beberapa fungsi diantaranya : fungsi religi atau keagamaan, fungsi komunikasi, fungsi hiburan, fungsi *artistic*, fungsi guna dan fungsi terapi (kesehatan). Berdasarkan fungsi tersebut, seni mulai di kembangkan dalam bidang pendidikan (Purhanudin, 2019: 13).

Pendidikan dapat membentuk dan mengasah bakat dan keahlian seseorang.. Banyak faktor yang berhubungan dengan hasil belajar, salah satunya yaitu kreativitas. Kreativitas dapat dilatih dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya kreativitas berhubungan dengan penemuan. Penemuan tersebut mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru berupa perbuatan atau tingkah laku (Slameto, 2021: 145). Melatih kreativitas tidak hanya dilakukan pada pendidikan umum, tetapi penting juga dilakukan dalam pendidikan seni, terdiri dari berbagai macam bidang diantaranya seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Karya seni dalam berbagai bidang tersebut terdapat suatu kegiatan proses kreatif yang dapat dilakukan oleh para musisi, seniman, mahasiswa maupun pelajar lainnya. Seperti halnya mahasiswi program studi pendidikan tari di Universitas Lampung.

Program studi Pendidikan Tari memiliki berbagai macam mata kuliah, dalam hal ini pembelajaran pada mata kuliahnya, tidak hanya mempelajari tentang tari, namun juga mempelajari tentang ilmu kependidikan, karena ruang lingkupnya tidak hanya pada tari murni, tetapi ada pada lingkup pendidikan. Pada idealnya, Pendidikan Tari mempelajari berbagai macam tari tradisional, mempelajari tari dengan konsep pendidikan dan bagaimana mengkomposisi koreografi. Seiring perkembangan teknologi banyak sekali kreativitas dalam tari yang dapat dilakukan dalam seni media baru dengan memanfaatkan teknologi, yaitu menampilkan pertunjukan tari melalui proyeksi *video mapping*. Mata kuliah yang memanfaatkan perkembangan teknologi, yaitu salah satunya mata kuliah Video Mapping. Mata kuliah tersebut memanfaatkan teknologi dalam seni media baru. Mata kuliah Video Mapping dimulai pada mahasiswa pendidikan tari angkatan 2019 yang ditempuh pada saat semester 5.

Berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa pendidikan tari angkatan 2019 yang menempuh mata kuliah Video Mapping yaitu Desta Ayu Ramadani dan Desi Fitriyana dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata kuliah tersebut dilakukan melalui *Zoom Meeting*. Sistem pembelajaran pada mata kuliah tersebut yaitu dosen melakukan *share screen* dari laptop untuk menjelaskan pengenalan aplikasi bagaimana mengoperasikan aplikasi *Vmix*, kemudian mahasiswa mencoba praktek berdasarkan apa yang sudah dijelaskan oleh dosen pengampu. Selain itu, proses pengeditan untuk persiapan pertunjukan dengan memilih beberapa intro yang akan ditampilkan dengan pemilihan melalui aplikasi *youtube* dan dilanjutkan dengan mengumpulkan video-video karya koreografi pendidikan. Ujian akhir semester pada mata kuliah tersebut yaitu melakukan *streaming youtube* dengan menggunakan aplikasi *Vmix* yang dioperasikan sesuai dengan bagian yang telah ditentukan.

Sedangkan pada mata kuliah Video Mapping yang ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 memiliki *output* ujian akhir semester yang berbeda dengan angkatan sebelumnya. Berdasarkan evaluasi dari dosen pengampu mata kuliah tersebut, pembelajaran pada mata kuliah Video Mapping yang ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tari angkatan 2019,

capaian mata kuliah Video Mapping dianggap tidak efektif bagi kompetensi mahasiswa karena bersamaan dengan pandemi *Covid-19*. Dikarenakan pada saat pandemi tersebut masih serba virtual, akhirnya mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk menjadi operator dengan mengoperasikan pertunjukan secara *live* yang kemudian di virtualkan.

Setelah mencari referensi yang telah dirangkum dengan melengkapi beberapa sarana dan prasarana sehingga mendapatkan formulasi hasil ujian akhir dari mata kuliah tersebut yang ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 dengan melihat bagaimana Video Mapping terlibat dalam kreativitas pertunjukan tari sebagai seni media baru yang memanfaatkan teknologi menggunakan *single proyektor*. Hasil ujian akhir semester yang dikemas dengan sebuah pertunjukan yang mementaskan 3 karya tari yang dikonsepsi dengan *video mapping* yang berjudul Tuter Batin, Lekuk dan Gamon. Karya-karya tersebut baru pertama kali ditampilkan pada panggung terbuka kampus A Universitas Lampung pada pementasan yang diberi tajuk *Dance Mapping Project*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah Video Mapping, karya-karya yang dipentaskan dengan ketentuan durasi 3 menit dapat dikatakan berhasil dan sudah cukup menjawab kompetensi pada masing-masing kelompok. Dalam penggarapan karya pada setiap kelompok, tentunya terdapat tahapan-tahapan maupun proses kreatif yang dilakukan mahasiswa sehingga dapat mementaskan karya-karya tersebut. Hal tersebut memunculkan pertanyaan bagi peneliti yaitu bagaimana proses kreatif yang dilakukan mahasiswa dalam menempuh mata kuliah Video Mapping, dengan hasil karyanya ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project*. Peneliti mengharapkan dari beberapa hal tersebut dapat digunakan sebagai acuan dan wawasan untuk mengetahui bagaimana proses kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping. Maka, dilakukan identifikasi bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di program studi Pendidikan Tari angkatan 2020 Universitas Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di program studi pendidikan tari angkatan 2020 Universitas Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping.
- 1.3.2 Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di program studi pendidikan tari Universitas Lampung.
- 1.4.2 Bagi Kampus, diharapkan dapat menjadi pertimbangan terkait pengelolaan sarana dan prasarana sesuai kebutuhan perkuliahan.
- 1.4.3 Bagi pengajar, dapat digunakan sebagai pertimbangan pada bahan ajar yang akan dilaksanakan mengenai mata kuliah Video Mapping.
- 1.4.4 Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penelitian tentang bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di program studi pendidikan tari Universitas Lampung.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di program studi pendidikan tari Universitas Lampung.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 Universitas Lampung yang telah mengikuti mata kuliah peminatan Video Mapping beserta pihak-pihak yang terlibat.

1.5.3 Tempat penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kampus A FKIP Unila, Jalan Panglima Polim No.3, Segala Mider, Kec. Tanjung Karang Barat, kota Bandar Lampung, Lampung 35125.

1.5.4 Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini pada bulan Juli 2023 s.d Maret 2024.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian																			
		Juli 2023				Agustus 2023				Januari 2024				Februari 2024				Maret 2024			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi Awal																				
2.	Penyusunan Proposal																				
3.	Pelaksanaan Penelitian																				
4.	Pengolahan Data																				
5.	Penyusunan Hasil Penelitian																				

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam kajian pustaka, peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan. Penelitian terdahulu juga berfungsi sebagai acuan dan pendukung untuk melakukan sebuah penelitian. Penelitian terdahulu yang digunakan biasanya menerapkan variabel yang pasangannya sama antara penelitian terdahulu dan penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh penulis.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian oleh Kurnia & Muntiaz (2021) tentang “Lateral thinking pada pembuatan video mapping Swadharma Ning Pertiwi”. Penelitian terdahulu tersebut membahas tentang bagaimana proses visual pembuatan video mapping juga proses seleksi untuk mendapat visual yang memiliki koneksi dengan pertimbangan teknis seperti keterbatasan durasi dan pilihan paling esensial yang dikelola dalam proses berpikir lateral. Penelitian tersebut dijadikan referensi pada penelitian yang akan dilaksanakan dengan melihat tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Relevansi penelitian tersebut terhadap penelitian yang dilakukan memiliki persamaan yang terletak pada objek penelitiannya yaitu sama-sama meneliti tentang *video mapping*. Persamaan lain dalam penelitian ini terdapat pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian oleh Ratu (2018) tentang “Penerapan Teknik Video Mapping Multi Proyektor Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa”. Penelitian terdahulu tersebut membahas tentang bagaimana teknik *video mapping multi proyektor* yang digunakan pada pengenalan tarian adat Minahasa. Penelitian terdahulu tersebut dijadikan referensi pada penelitian yang telah dilaksanakan dengan mengadopsi tahapan-tahapan yang dilakukan pada pembuatan *video mapping*, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Persamaan lain dalam penelitian ini terdapat pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif. Terdapat persamaan dalam proses penyusunan animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.

Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu meneliti tentang bagaimana teknik *video mapping multi proyektor* yang digunakan pada pengenalan tarian adat Minahasa, perbedaan lain pada penelitian tersebut juga terletak pada teknik yang digunakan yaitu *video mapping multi proyektor* dengan menggunakan proyektor lebih dari satu. Sedangkan pada penelitian yang telah dilakukan yaitu meneliti bagaimana kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping menggunakan *single proyektor* untuk menampilkan pertunjukan tari yang dikonsepsi dengan *video mapping*.

Perbedaan terletak pada pemetaan objek pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan objek untuk pemetaan *video mapping* yang terbuat dari *cardboard* dan beberapa bagiannya terdiri dari *sterofoam* yang dibentuk menjadi miniatur bangunan untuk pemetaan dari pencahayaan proyektor. Objek pemetaan pada penelitian yang telah dilaksanakan dibuat dengan bentuk persegi dari kerangka kayu yang ditutup dengan kain putih sebagai objek pemetaan pencahayaan dari proyektor.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian oleh Rompas (2019) tentang “Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan”. Dalam penelitian terdahulu tersebut membahas tentang bagaimana penerapan *video mapping multi proyektor* yang digunakan untuk mempromosikan kabupaten Minahasa Selatan. Penelitian tersebut dijadikan referensi pada penelitian yang telah dilaksanakan dengan mengadopsi beberapa persiapan peralatan yang digunakan pada *video mapping*, seperti pengaturan *frame* video, penggunaan LCD/proyektor dan maket atau model bangunan untuk memudahkan visualisasi.

Relevansi penelitian tersebut terhadap penelitian yang dilakukan memiliki persamaan yang terletak pada objek penelitiannya yaitu sama-sama meneliti tentang *video mapping*. Persamaan lain dalam penelitian ini terdapat pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu meneliti tentang bagaimana penerapan *video mapping multi proyektor* yang digunakan untuk mempromosikan kabupaten Minahasa Selatan, sedangkan pada penelitian yang telah dilakukan yaitu meneliti bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian oleh Abu Vahreza (2021) tentang “Perancangan Instalasi Video Mapping Sebagai Media Promosi Pakaian Adat Suku Dayak”. Penelitian terdahulu tersebut membahas tentang bagaimana perancangan instalasi *video mapping* sebagai media promosi adat suku Dayak. Relevansi penelitian tersebut terhadap penelitian yang dilakukan memiliki persamaan yang terletak pada objek penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan *video mapping* sebagai media visual utama. Namun perbedaannya terletak pada tujuan dari penelitian terdahulu yang menjadikan *video mapping* sebagai media promosi pakaian adat suku Dayak, sedangkan pada penelitian yang telah dilaksanakan yaitu dengan tujuan bagaimana pertunjukan tari dikonseptkan dengan proyeksi *video mapping*. Persamaan lain dalam penelitian ini terdapat pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori berisi segala bentuk teori dari berbagai sudut pandang studi yang relevan dengan masalah penelitian (Jaya, 2021: 38). Keperluan dalam penelitian ini menggunakan landasan teori, guna memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam penulisan penelitian ini. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi proses dan hasil (Munadi, 2008: 23). Selain itu menggunakan teori pra produksi, produksi dan pasca produksi (Latief dan Utud, 2015: 148).

2.2.1 Proses Kreatif

Proses kreatif bergantung dari kreativitas pelakunya. Latief dan Utud (2015: 75) mengemukakan bahwa pola pikir manusia dikenal dengan dua pola yaitu berpikir analitis dan berpikir kreatif. Pola berpikir analitis atau logis membawa jawaban yang unik yang akan di implementasikan. Pola berpikir kreatif membutuhkan imajinasi dengan ide yang banyak. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal baru atau ide baru dengan menghubungkan beberapa hal yang sudah ada, namun menemukan kombinasi baru atau konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda. Moreno dalam Slameto (2021: 146) mengemukakan bahwa yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas dapat dilakukan dalam suatu kegiatan maupun proses tertentu sehingga menghasilkan karya-karya yang kreatif. Menghasilkan karya yang kreatif harus melewati proses yang kreatif pula. Sumaryadi, dkk. (2022: 4) mengemukakan bahwa memunculkan kreativitas membutuhkan proses kreatif. Upaya untuk mengembangkan kreativitas diperlukan faktor yang mendukung, salah satunya kemampuan. Kreativitas dapat disimpulkan sebagai kemampuan pikir atau

keterampilan seseorang dalam menciptakan karya seni yang kreatif dan didalamnya terdapat unsur inovatif (bersifat baru) yaitu belum pernah diciptakan oleh orang lain atau mengembangkan sesuatu yang lama menjadi bentuk baru. Untuk mengembangkan kreativitas diperlukan faktor yang mendukung, diantaranya kemampuan, sikap guru yang kreatif, penilaian, lingkungan, suasana kelas serta sarana dan prasarana yang tersedia.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil

Proses dapat dikatakan kreatif ketika dipengaruhi oleh beberapa faktor. Munadi (2008: 24) mengemukakan bahwa proses dan hasil dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut :

- a) Faktor internal adalah yang berasal dari dalam diri sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis meliputi kesempurnaan fungsi seluruh panca indera terutama otak, karena otak adalah sumber dan menara pengontrol kegiatan badan manusia. Demikian juga kondisi saraf pengontrol kesadaran dan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Sedangkan aspek psikologis dalam belajar, akan memberikan andil yang penting.

Faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Faktor internal dalam hal ini yaitu merujuk pada minat, bakat, dengan kemampuan yang akan terealisasikan setelah melalui belajar dan berlatih. Motivasi, minat bakat dan kesungguhan sebagai faktor yang dapat mendorong mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajarannya akan tercapai.

Hal tersebut melihat bagaimana kesungguhan mahasiswa pada saat mengikuti pembelajaran yang ditempuh dalam mata kuliah Video Mapping. Selain itu melihat bagaimana kejelasan mahasiswa

dalam mendapatkan instruksi yang ada pada saat pertemuan pembelajaran mata kuliah maupun tugas-tugas yang didapat dari pengajar atau dosen pengampu mata kuliah.

- b) Faktor eksternal, faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan terdiri dari dua faktor yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial. Pada lingkungan alam melihat kondisi belajar seperti ruang apakah sudah memadai dalam ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega. Sedangkan pada lingkungan social juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti bagaimana aktivitas dilingkungan apakah sudah kondusif untuk belajar dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi kreativitas belajar seorang.

Faktor eksternal dapat melihat bagaimana pengajar/pendidik memberikan materi beserta instruksi yang dapat diterima oleh mahasiswa dalam pembelajaran. Faktor instrumental, adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil dan pembelajaran yang diharapkan. Faktor tersebut terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, fasilitas, guru yang akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitas belajar seseorang.

Hal tersebut melihat bagaimana ketersediaan tempat belajar, sarana, dan alat belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran dikelas. Kejelasan instruksi materi maupun tugas yang disampaikan oleh pengajar melalui media pengajaran yang dapat diterima baik oleh mahasiswa, sehingga faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi proses dan kreativitas yang terjadi dalam pembelajaran Faktor ini dipandang dapat menentukan tingkat kreativitas dan keberhasilan.

2.2.2 Video Mapping

Video mapping merupakan karya seni dengan salah satu teknik proyeksi video terbaru yang digunakan untuk mengubah hampir semua permukaan menjadi tampilan video yang dinamis (Anggraeni, 2016: 31). *Video*

mapping berkembang dari pertimbangan tentang bagaimana cahaya bisa diproyeksikan ke sebuah ruang seperti layar datar, hingga akhirnya semua dapat dilakukan tidak hanya kedalam media datar tapi memetakan objek dan fasad yang tidak datar, dengan bantuan pengolahan perangkat lunak dalam komputer dan eksperimen dengan menggunakan model tiga dimensi (Kurnia & Muntias, 2021: 21). Salah satu teknik pemetaan video pada bidang tiga dimensi atau bidang yang tidak rata maupun berpola merupakan teknik *video mapping*. Teknik ini merupakan teknik seni visual yang menggunakan cahaya yang dipancarkan dari perangkat keras atau yang disebut dengan proyektor dengan diarahkan ke berbagai bidang dengan mengubah objek yang umum menjadi objek yang lebih interaktif.

Pembuatan seni visual tersebut tentunya memiliki tahapan tahapan dalam sistem produksi pembuatan karya. Untuk menghasilkan produksi yang berkualitas membutuhkan SOP yaitu (*Standard Operational Procedure*). Secara umum SOP produksi program dikenal dengan tiga tahapan yaitu pra produksi (*preproduction*), produksi (*production*), dan pasca produksi (*postproduction*), namun beberapa ahli memberikan perincian tahapan kerja yang berbeda satu sama lainnya tetapi tetap mengacu pada tiga tahapan tersebut (Latief & Utud, 2015: 146). Sehingga pada penelitian ini peneliti mempertimbangkan bagaimana kesesuaian tahapan-tahapan proses tersebut kedalam proses pembuatan *video mapping* sampai pada petunjukan tari dalam konsep *video mapping* pada pementasan *Dance Mapping Project* dengan tahapan kerja yang sama namun perincian pada setiap tahapnya terdapat persamaan dan perbedaan.

Berikut merupakan tahap Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi yang digunakan dalam pembuatan *video mapping* yaitu:

1) Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film (Shadrina dkk, 2023: 322). Tahapan dalam pembuatan *video*

mapping yaitu tahap pelaksanaan pembahasan dan pencarian ide atau gagasan seperti penentuan tema dan ide animasi/efek yang akan digunakan dalam proyek yang disesuaikan dengan tema atau konsep yang telah ditentukan. Selain itu menentukan *talent*/penari untuk mendukung proyek tersebut. Pada tahap pra produksi, penulis akan menjabarkan pada pra produksi pementasan seperti bagaimana susunan dalam tim produksi pada pementasan *Dance Mapping Project*.

2) Tahap Produksi

Produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi (Javandalasta dalam Haren, 2020: 110). Pada tahap ini yaitu upaya untuk meramu ide gagasan menjadi bentuk video dengan menyusun berdasarkan tema dan menentukan audio yang dapat mendukung pada project karya, dengan dilanjutkan pemetaan terhadap objek yang akan dipakai dalam sebuah *software* dilanjutkan dengan yang telah dipilih. Setelah itu dilakukan pengisian proses animasi/efek sebagai pendukung dari kesesuaian karya.

Pada tahap produksi, penulis akan menjabarkan produksi dalam pementasan *Dance Mapping Project* seperti bagaimana pembuatan objek, eksplorasi kain sebagai objek, keterlibatan *lighting*, peralatan kebutuhan pementasan, jarak proyektor terhadap objek dan bagaimana pamflet yang dibagikan sebelum pementasan. Tahap produksi ini dilihat pada saat persiapan menuju pementasan hingga akhir pada proses publikasi setelah pementasan.

3) Tahap Pasca Produksi

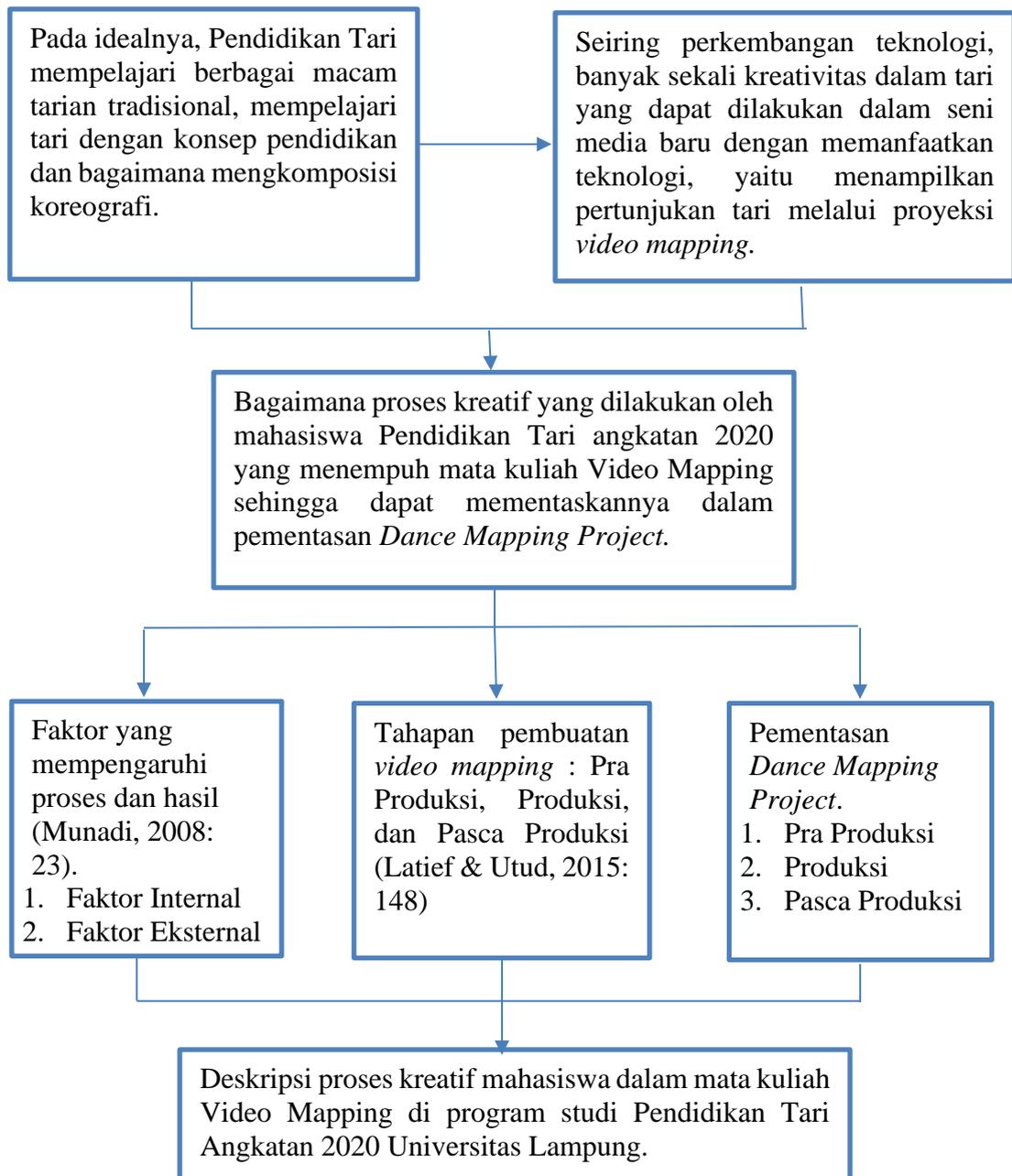
Pasca produksi adalah sebuah proses *finishing* pembuatan film menjadi film yang utuh (Shadrina dkk, 2023: 323). Pada tahap ini yaitu melakukan proses *final editing*. Selanjutnya yaitu bagaimana gerak penari yang menyesuaikan video. Selain itu tahap akhir untuk

persiapan pementasan, yaitu penyesuaian video yang diaplikasikan menggunakan proyektor dengan menyesuaikan pencahayaan dan kualitas video yang telah dibuat. Dilanjutkan dengan bagaimana pasca produksi pada pementasan yaitu bagaimana dokumentasi pada pementasan *Dance Mapping Project* sampai pada proses publikasi pada pementasan tersebut.

Pementasan *video mapping* semakin canggih karena dapat membuat penonton dan berinteraksi secara langsung dengan *video mapping* yang disajikan. Proses penciptaannya melibatkan program virtual untuk memetakan permukaan 2D atau objek 3D secara spasial. Kemudian diproyeksikan ke perangkat lunak dan berinteraksi dengan proyektor yang memungkinkan untuk menyesuaikan gambar apapun ke permukaan. *Output* pembelajaran dari mata kuliah Video Mapping tersebut yaitu pementasan ujian akhir yang dikemas berupa pertunjukan tari yang diproyeksikan melalui *video mapping* dengan menggunakan proyektor yang kemudian diaplikasikan ke pemetaan layar. Pementasan tersebut diberi nama "*Dance Mapping Project*".

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model (gambar) konsep yang menjelaskan hubungan antara variabel satu dan yang lainnya. Kerangka pemikiran disusun berdasarkan beberapa teori maupun konsep yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti (Jaya, 2021: 43). Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir
(Dokumentasi: Erviana, 2023)

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Cara berpikir ilmiah secara rasional, empiris, dan sistematis yang digunakan oleh peneliti suatu disiplin ilmu untuk melakukan kegiatan penelitian adalah metode penelitian (Jaya, 2021: 5). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok. Menurut Sugiyono (2017: 9) metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung pada makna. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang mendalam, sehingga menghasilkan data deskriptif. Penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk mendeskripsikan bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Video Mapping sampai pada pementasan *Dance Mapping Project*.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana proses kreatif mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 yang menempuh mata kuliah Video Mapping yang telah mementaskan tiga karya dalam pementasan *Dance Mapping Project*. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi proses dan hasil yaitu terdapat faktor internal, faktor eksternal dan 3 tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *video mapping* yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Penelitian dilakukan di Kampus A Keguruan FKIP Unila. Sasaran dari penelitian ini yaitu bagaimana proses kreatif mahasiswa Pendidikan tari angkatan 2020 dalam mata kuliah Video Mapping.

3.4 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari data primer dan sekunder. Adapun penjabaran dari kedua data tersebut adalah sebagai berikut.

3.4.1 Data Primer

Sumber data primer berasal dari sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli. Data yang dikumpulkan langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Hal ini peneliti memperoleh data melalui proses wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada salah satu dosen pengampu pada mata kuliah Video Mapping yaitu Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn.

Selain itu wawancara dilakukan kepada mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 yang telah menyelesaikan mata kuliah Video Mapping dan pihak-pihak yang terlibat. Pihak-pihak yang terlibat yaitu Bapak I Wayan Kerta, S.Kom sebagai praktisi pada saat pementasan, saudara Asep Supriadi sebagai penata *lighting*, Desta Riski Yuwanda, sebagai pimpinan produksi. Selain itu wawancara juga dilakukan dengan penari yang terlibat dalam masing-masing karya yaitu Komang Bela Safitri sebagai penari pada karya Tuter Batin, Eka Setiawati sebagai penari pada karya Lekuk dan Slamet Riaji dan Eni Sevia Sari sebagai penari pada karya Gamon. Sedangkan observasi yang dilakukan yaitu pada kampus A Fkip Unila.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Data ini diperoleh melalui dokumentasi yang ada baik bentuk video maupun foto yang sudah ada. Dokumentasi yang diperoleh merupakan

dokumentasi proses pembuatan *video mapping* dari hasil rekonstruksi yang dilakukan untuk melengkapi data dokumentasi pembuatan *video mapping* selain itu data dokumentasi pada proses menuju pementasan maupun hasil dari pementasan *Dance Mapping Project*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara atau strategi peneliti untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengungkap atau menjaring informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian (Jaya, 2021: 88). Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung dengan narasumber. Wawancara adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali data secara lisan (Jaya, 2021: 48). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara terstruktur sesuai dengan instrumen penelitian. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui pasti informasi yang akan diperoleh.

Selain wawancara terstruktur yang digunakan, peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dimana penelitian yang dilakukan tidak menggunakan pedoman wawancara yang sudah tersusun secara sistematis untuk mengumpulkan datanya. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya (Jaya, 2021: 90). Wawancara ini nantinya dapat dilakukan dengan menyiapkan pertanyaan dan sisanya bertanya secara acak terkait data yang ingin diperoleh dari narasumber. Pada saat melakukan wawancara, peneliti menggunakan alat bantu berupa

handphone untuk merekam wawancara, lembar panduan wawancara yang berisi pertanyaan dan lembar catatan yang digunakan untuk mencatat jawaban dari narasumber. Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber diantaranya:

1. Wawancara kepada mahasiswa yang menempuh mata kuliah Video Mapping untuk mendapatkan informasi mengenai proses mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping hingga pada proses pada masing-masing karya sampai pada pementasan *Dance Mapping Project* yaitu Indah Kharisma Zurly, Eni Sevia Sari dan Kurnia Widya Prameswari sebagai perwakilan dari kelompok karya.
2. Wawancara dosen pengampu mata kuliah Video Mapping yaitu Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn, untuk mengetahui bagaimana sistem perkuliahan pada mata kuliah tersebut.
3. Wawancara dilakukan kepada penari karya Tuter Batin yaitu Komang Bela Safitri, karya Lekuk yaitu Eka Setiawati dan pada karya Gamon yaitu kepada Eni Sevia Sari dan Slamet Riaji untuk mengetahui bagaimana gerak penari hingga penyesuaian video dengan pencahayaan.
4. Wawancara kepada Bapak I Wayan Kerta, S.Kom untuk mengetahui bagaimana ketentuan proyeksi, jarak proyektor terhadap objek dan bagaimana eksplorasi kain pada pementasan *Dance Mapping Project*.
5. Wawancara kepada Saudara Asep Supriadi, S.Pd untuk mengetahui bagaimana keterlibatan *lighting* dalam pementasan *Dance Mapping Project*.
6. Wawancara kepada Desta Riski Yuwanda selaku pimpinan produksi untuk mengetahui bagaimana ketentuan resolusi video dan produksi pada pementasan *Dance Mapping Project*. Selain itu untuk mengetahui informasi bagaimana proses editing pada kelompok karya Lekuk dan kelompok karya Gamon.

3.5.2 Observasi

Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui masalah dan memperoleh data permasalahan yang akan diteliti. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Jaya, 2021: 91). Observasi ini dilakukan di Kampus A Keguruan FKIP Unila untuk mengetahui sarana dan prasarana yang tersedia di kampus seperti sarana gedung pertunjukan maupun alat/media pembelajaran seperti proyektor.

3.5.3 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017: 240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dalam penelitian ini mengambil dari hasil dokumentasi yaitu dokumentasi sarana dan prasarana pada Kampus A FKIP Unila, peralatan yang digunakan pada pementasan, perkuliahan, *editing video* pada masing-masing karya, dokumentasi yang sudah ada dari proses menuju pementasan hingga pada hasil video pementasan *Dance Mapping Project* yang ada di *Chanel Youtube* Seni Tari Unila. Selain data-data tersebut, peneliti melakukan rekonstruksi pada setiap kelompok karya untuk mendapatkan data dokumentasi secara lengkap dalam proses pembuatan *video mapping* dan gerak penari pada masing-masing karya.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara terarah (Jaya, 2021: 144). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan panduan dokumentasi. Panduan tersebut digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping. Proses pengambilan data di lapangan dilakukan secara langsung. Peneliti membawa buku catatan kecil sebagai alat bantu untuk mencatat hal-hal yang penting agar tidak ada data yang hilang. Selain itu, peneliti juga menggunakan kamera untuk merekam video, suara dan

juga mengambil gambar. Berikut adalah instrumen penelitian berupa instrumen pengumpulan data, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Tabel 3.1 Instrumen Kegiatan Penelitian Observasi

No.	Data Yang Dikumpulkan	Aspek	Indikator
1.	Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar	1, Faktor Internal	Kesungguhan dan minat dan motivasi mahasiswa
		2. Faktor Eksternal (Lingkungan dan Instrumental)	1. Kerjasama tim 2. Kejelasan instruksi 3. Ketersediaan alat/media pembelajaran 4. Sistem pembelajaran pada mata kuliah Video Mapping 5. Sarana gedung pertunjukan
2.	Tahapan pembuatan Video Mapping	1.Pra Produksi	1. Penentuan tema 2. Ide animasi dan efek 3. Penentuan <i>talent</i>
		2. Produksi	1. Pemilihan audio 2. Penyusunan animasi dan efek sesuai dengan audio
		3. Paca Produksi	1. Final <i>editing</i> 2. Gerak penari

3.	Pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	1. Pra Produksi	Susunan tim produksi
		2. Produksi	1. Pemetaan objek 2. Eksplorasi kain sebagai objek 3. Keterlibatan <i>lighting</i> 4. Peralatan kebutuhan pementasan 5. Jarak proyektor terhadap objek 6. Pamflet pementasan
		3. Pasca produksi	1. Dokumentasi Pementasan 2. Proses publikasi

Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data Wawancara

No.	Narasumber	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Mahasiswa peminatan Video Mapping	Faktor internal (Kesungguhan, minat dan motivasi)	1) Bagaimana kesungguhan, minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata
		Faktor Eksternal (Lingkungan dan Instrumental) a. Kerjasama tim	2) Bagaimana kerjasama tim dalam mata kuliah Video Mapping? 3) Apakah terdapat kendala dalam kelompok pada saat proses penggarapan Video Mapping?
		b. Kejelasan instruksi?	4) Apakah instruksi yang diberikan dari dosen sudah jelas?
		c. Ketersediaan alat/media pembelajaran	5) Apakah alat/media yang dibutuhkan sudah tersedia di kampus?
		d. Sarana gedung pertunjukan	6) Apakah sarana gedung pertunjukan sudah tercukupi?

2.	Dosen pengampu mata kuliah Video Mapping	e. Sistem pembelajaran mata kuliah <i>Video Mapping</i>	7) Bagaimana sistem pembelajaran yang diterapkan pada mata kuliah Video
			8) Bagaimana instruksi mata kuliah yang disampaikan dalam pembelajaran mata kuliah Video
3.	Mahasiswa yang menempuh mata kuliah Video Mapping	Pra Produksi a. Penentuan tema dalam penggarapan Video Mapping	9) Bagaimana penentuan tema dan konsep pada kelompok? 10) Apakah terdapat kesulitan dalam menentukan tema?
		b. Ide animasi dan efek	11) Bagaimana penentuan ide animasi dan efek yang akan digunakan sesuai dengan konsep yang telah di pilih?
		c. Penentuan <i>talent</i> ?	12) Apakah terdapat kriteria dalam penentuan <i>talent</i> ? 13) Apakah terdapat kesulitan dalam menentukan <i>talent</i> ?
		Produksi a. Penentuan audio	14) Bagaimana proses penentuan audio yang digunakan sebagai pendukung?
			15) Apakah terdapat kesulitan dalam menentukan audio? 16) Bagaimana kesesuaian audio yang dipilih dengan konsep Video Mapping?

		b. Pengisian animasi	17) Bagaimana pengisian animasi yang disesuaikan dengan konsep? 18) Apakah terdapat perubahan dalam proses pengisian animasi?
		Pasca Produksi a. <i>Final editing</i>	19) Bagaimana proses <i>final editing</i> yang dilakukan?
		b. Persiapan pementasan	20) Persiapan apa saja yang dilakukan sebelum pementasan? 21) Apakah terdapat tim produksi dalam pementasan?
3.	Praktisi yang terlibat dalam proses menuju pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	c. Penyesuaian video dengan pencahayaan	22) Bagaimana teknis penyesuaian video dengan pencahayaan? 23) Berapa lumens ukuran proyektor yang digunakan? 24) Mengapa proyektor yang digunakan dengan lumens yang tinggi dan berbeda dari proyektor biasanya? 25) Apakah objek kain yang digunakan dapat mempengaruhi sorotan cahaya dari proyektor? 26) Berapakah jarak proyektor terhadap objek dan bagaimana pertimbangannya?

4.	Pimpinan produksi dalam pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	f. Eksplorasi kain sebagai objek	27) Bagaimana teknis eksplorasi kain yang digunakan sebagai objek Video Mapping?
		d. Kualitas video	28) Apakah terdapat ketentuan dalam kualitas video? 29) Apakah ketentuan kualitas video sudah sesuai?
		e. Produksi pementasan	30) Bagaimana teknis tim produksi dalam pementasan?
		f. Eksplorasi kain sebagai objek	31) Bagaimana teknis eksplorasi kain yang digunakan sebagai objek Video Mapping?
		g. Proses publikasi	32) Bagaimana proses publikasi pementasan <i>Dance Mapping Project</i> ?
5.	Penata <i>lighting</i> pada pementasan <i>Dance Mapping Project</i> ?	h. Keterlibatan <i>lighting</i>	33) Bagaimana keterlibatan <i>lighting</i> dalam pementasan <i>Dance Mapping Project</i> ?
4.	Penari yang terlibat dalam penggarapan Video Mapping	Gerak penari pada masing-masing karya	34) Bagaimana proses yang dilakukan dalam penggarapan gerak yang disesuaikan dengan Video Mapping? 35) Apakah terdapat kesulitan pada saat menyesuaikan gerak dengan Video Mapping?

Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data Dokumentasi

No.	Data Dokumentasi	Indikator
1.	Peralatan yang digunakan dalam pementasan <i>Dance Mapping Project</i>	1. Dokumentasi kain putih yang digunakan sebagai objek pencahayaan. 2. Pencahayaan pada saat pementasn
2.	Kesesuaian penari dengan konsep	Dokumentasi dari depan pada saat pementasan <i>Dance Mapping Project pada Chanel Youtube Seni Tari Unila</i>
3	Editing video pada masing-masing karya	Dokumentasi penyusunan animasi hingga pada proses <i>final editing</i>
4.	Gerak penari pada masing-masing karya	Dokumentasi gerak penari pada masing-masing karya secara berkelompok

3.7 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dilakukan untuk menguji seberapa besar derajat kepercayaan terhadap hasil penelitian (Jaya, 2021: 172). Keabsahan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik triangulasi data. Dalam Teknik triangulasi data, triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang sudah ada (Sugiyono, 2017: 241). Pada sebuah penelitian teknik keabsahan data dibagi menjadi empat macam standar keabsahan data kualitatif yaitu; derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Namun untuk penelitian ini menggunakan derajat kepercayaan dengan teknik triangulasi.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik triangulasi sumber yaitu mengulas kembali serta membandingkan ulang derajat kepercayaan satu data yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Triangulasi data yang digunakan oleh peneliti memperoleh data yang banyak dan semakin akurat. Sehingga pada penelitian ini peneliti memeriksa kembali data atau informasi mengenai proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada dosen pengampu, mahasiswa yang menempuh mata kuliah tersebut maupun pihak-pihak yang terlibat pada pementasan *Dance Mapping Project*.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2017: 243). Analisis data merupakan proses menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjelaskan ke dalam unit-unit penting untuk melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data disusun untuk mengetahui bagaimana proses kreatif mahasiswa pada mata kuliah Video Mapping di prodi Pendidikan Tari angkatan 2020 Universitas Lampung, dimana tahap analisis data memiliki langkah- langkah sebagai berikut:

3.8.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang dilakukan dengan cara memilah, memusatkan, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang ditemukan di lapangan berdasarkan catatan-catatan yang dibuat oleh peneliti dari hasil wawancara dengan sumber data (Jaya, 2021: 167). Pada tahap ini peneliti akan melakukan perbandingan dan menyesuaikan kembali antara data yang diperoleh dengan data yang diperlukan untuk penelitian.

Langkah pertama mengumpulkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai proses kreatif mahasiswa yang menempuh mata kuliah Video Mapping hingga pada pementasan *Dance Mapping Project*. Langkah kedua yaitu menyeleksi data, kemudian diklasifikasikan. Langkah ketiga yaitu memilih data yang relevan dengan rumusan masalah yaitu mengenai proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping prodi pendidikan tari angkatan 2020 Universitas Lampung dalam bentuk pembahasan. Selanjutnya data dianalisis sehingga memperoleh data yang matang.

3.8.2 Tahap Penyajian Data

Langkah selanjutnya setelah dilakukan reduksi data adalah penyajian data. Data dapat disajikan dalam bentuk diagram, tabel, grafik, dan sebagainya (Jaya, 2021: 167). Penyajian data pada penelitian ini yaitu didapat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping sampai pada pementasan *Dance Mapping Project* akan disajikan dalam bentuk kalimat deskriptif, gambar dan juga tabel.

Penyajian data pada penelitian ini menjelaskan uraian mengenai bagaimana faktor yang mempengaruhi proses dan hasil disertai gambar, kemudian uraian mengenai proses pada masing-masing karya seperti karya Tuter Batin, Lekuk dan Gamon yang pada setiap prosesnya disertai gambar yang didapat dari hasil dokumentasi. Penyajian selanjutnya yaitu menampilkan tabel yang berisikan gambar peralatan yang digunakan pada pementasan *Dance Mapping Project*.

3.8.3 Tahap Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah langkah terakhir dalam analisis data. Kesimpulan merupakan pengamatan yang tidak dilakukan sebelumnya berdasarkan materi yang dipelajari, sehingga menjadi jawaban yang jelas terhadap rumusan masalah (Sugiyono, 2017: 252). Penelitian ini menyimpulkan secara deskriptif mengenai proses kreatif mahasiswa

pada mata kuliah Video Mapping yang didalamnya terdapat faktor yang mempengaruhi proses dan hasil yang terdiri dari 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dilanjutkan dengan Terdapat 3 tahapan pembuatan *video mapping* yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi pada karya Tuter Batin, Lekuk dan Gamon.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah Video Mapping di Program Studi Pendidikan Tari Angkatan 2020 Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwa perkuliahan pada mata kuliah Video Mapping menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dilaksanakan secara *hybrid*. Beberapa materi perkuliahan tidak disampaikan dalam LMS, sehingga proses kreatif mahasiswa berbeda disetiap kelompoknya sesuai karakteristik produk karya yang ditampilkan berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi dari dosen pengampu dibantu oleh praktisi dan melibatkan mahasiswa angkatan 2020. Terdapat faktor yang mempengaruhi proses dan hasil mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Video Mapping.

Pada faktor internal dilihat dari kesungguhan mahasiswa pada saat mengikuti pembelajaran mata kuliah Video Mapping sedangkan pada faktor eksternal dapat dilihat dari kerjasama tim secara per kelompok pada masing-masing karya dan secara keseluruhan pada persiapan perkuliahan dan persiapan menuju pementasan. Pada kejelasan instruksi, mahasiswa menjalankan tugas setiap pertemuannya sesuai instruksi dari dosen pengampu. Ketersediaan alat/media pembelajaran yaitu proyektor pembelajaran 2000 *lumens*, sehingga mahasiswa menyediakan proyektor 5000 *lumens* sesuai kebutuhan perkuliahan. Sistem perkuliahan mata kuliah Video Mapping dilaksanakan di ruang kelas. Namun, dikarenakan ruang yang sempit, perkuliahan dilaksanakan pada malam hari pada panggung terbuka Kampus A FKIP Unila. Sarana gedung pertunjukan yang tersedia yaitu panggung terbuka yang digunakan pada perkuliahan hingga pementasan *Dance Mapping Project*.

Proses kreatif mahasiswa pada mata kuliah Video Mapping menghasilkan 3 karya dengan judul Tuter Batin, Lekuk, dan Gamon yang ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project* setelah melewati tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada karya Tuter Batin, referensi konsep karya dari lagu Tuter Batin yang dijadikan sebagai audio pendukung. Proses kreatif kelompok tersebut melakukan take video untuk proses editing yang disesuaikan dengan rencana gerak penari dan animasi yang disesuaikan pada lirik lagu Tuter Batin. Pada karya Lekuk, awalnya menentukan konsep Ornamen Lampung, namun setelah mendapatkan evaluasi dari dosen pengampu konsep karya berubah menjadi lekuk tubuh.

Pada karya Lekuk, menggunakan 2 audio yaitu “*Solstice*” oleh *Kaldt Project* dan audio *Background Music Newest* album “*Epic Sky*” *Cinematic Music*. Penyesuaian gerak penari dengan pencahayaan pada karya lekuk disesuaikan dengan animasi dari hasil editing video dan didukung dari audio yang mengandung kesan dramatis. Sedangkan pada karya Gamon, pada proses pembuatan *video mapping* disesuaikan dengan konsep sesuai tentang percintaan. Kreativitas dalam penggarapan karya tersebut dibuat menjadi 2 konsep tampilan dari belakang layar dan depan layar.

Hal tersebut memperlihatkan eksplorasi kain dari penari yang diperlihatkan ketika melakukan eksplor gerak dari depan layar. Pada persiapan pementasan *Dance Mapping Project*. Mahasiswa bekerja sama dalam proses menuju pementasan Hasil kerjasama dari tim produksi, praktisi dan arahan dosen pengampu, pementasan *Dance Mapping Project* sukses dipentaskan sebagai pertunjukan tari yang dikonsep dengan *video mapping*. Rangkaian keseluruhan acara pada pementasan tersebut diunggah pada akun *youtube* Seni Tari Unila.

5.2 Saran

- 1) Bagi kampus diharapkan dapat memastikan ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana untuk kebutuhan mata kuliah, terutama pada mata kuliah praktik yang membutuhkan media dalam prosesnya. Hal ini bertujuan agar dapat mendukung mahasiswa dalam proses belajar dan pengajaran dengan lebih lancar dan optimal.
- 2) Mata kuliah Video Mapping merupakan mata kuliah yang memberikan dampak positif sebagai seni media baru bagi mahasiswa. Dengan demikian, sebaiknya mata kuliah ini terus berkembang dalam struktur kurikulum program studi Pendidikan Tari Universitas Lampung.
- 3) Bagi mahasiswa diharapkan dapat melihat referensi bagaimana pembuatan *video mapping* tari sehingga mahasiswa memiliki kesiapan dan kemampuan yang memadai ketika akan mengikuti mata kuliah Video Mapping agar dapat menampilkan output dari mata kuliah tersebut secara maksimal.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali mengenai bagaimana proses pembuatan *video mapping* pada sebuah pertunjukan, serta dapat dijadikan bahan evaluasi untuk lebih dalam lagi mengenai proses mahasiswa dalam mata kuliah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Maulina, I. (2023). Analisis Perbandingan Teknologi 3-Liquid Crystal Display & Digital Light Processing Pada Proyektor. *Elektriase: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 13(02), 160-177.
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65-79.
- Anggraeni, E. (2016). Alih Wahana Dalam Tradisi Lisan Mitos Panggung Krpyak Pada Karya Video Mapping Raphael Donny ” Alas Ing Krpyak”. *DeKaVe*, 9(1), 31-41.
- Hadi, Y Sumandiyo, (2007). *Kajian Teks Dan Konteks*. Isi Yogyakarta. 1-53
- Hadi, Y Sumandiyo, (2012). *Koreografi Bentuk-Teknis-Isi*. Cipta Media. Yogyakarta. 134 hlm.
- Haren, S. M. (2020). Model Manajemen Produksi Film Pendek Cerita Masa Tua. *Jurnal Audiens*, 1(1), 107-112.
- Helsa, Y., Marasabessy, R., Juandi, D., & Turmudi, T. (2022). Penerapan Hybrid Learning di Perguruan Tinggi Indonesia: Literatur Review. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 139-162.
- Kurnia, R., & Muntiaz, I. R. (2021). Lateral thinking pada pembuatan video mapping Swadharma Ning Pertiwi. *Jurnal Seni dan Desain Serta Pembelajarannya* ISSN, 2686, 0902.
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran televisi non drama: Kreatif, produktif, public relations, dan iklan*. Kencana.
- Maulani, G., Jessyca, C., & Saragih, D. E. (2018). Video promosi untuk program acara crazy challenge mnc channel-indovision dengan adobe premiere Pro. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 2-11.
- Jaya, IML. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Anak Hebat Indonesia*. Quadrant
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

- Munandar, U, S.C. (2014). *Kreativitas & Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Pujiyati, P. (2010). *Hubungan antara penerimaan diri dengan kestabilan emosi pada remaja pasca putus cinta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Purhanudin, M. V. (2019). Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 6(2), 12-23.
- Rahardjo, W., Nurshafitri, D., Atlanti, F., Karim, I., Afiatin, M., & Desima, N. (2015). Tak Bisa Pindah Ke Lain Hati: Peran Orientasi Perspektif Waktu Masa Lalu Negatif Pada Individu Yang Pernah Terlibat Hubungan Romantis. *Prosiding PESAT*, 6.
- Ratu, B. F., Mamahit, D. J., & Sambul, A. M. (2018). Penerapan Teknik Video Mapping *Multi Proyektor* Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4).
- Rompas, J. H., Sompie, S. R., & Paturusi, S. D. (2019). Penerapan Video Mapping *Multi Proyektor* Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 493-504.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal varidika*, 30(1), 79-83.
- Shadrina, A. N., Zaim, S. R., & Arimurti, F. (2023). Manajemen Produksi Film Pendek Keling: Dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. *Jurnal Audiens*, 4(2), 320-330.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryadi, Elindra Yetti, A.M Susilo, (2022). *Proses Kreatif dalam Seni Pertunjukan Drama-Tari-Musik*. Yogyakarta. New Transmedia.
- Vahreza, A. (2021). Perancangan instalasi Video Mapping sebagai media promosi pakaian adat Suku Dayak. *SKRIPSI. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Trisakti: Jakarta*.

Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). Rancang bangun animasi 3 Dimensi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menginstalasi PC. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 2(2).

GLOSARIUM

A

Adobe Premiere Pro : Aplikasi untuk mengedit video

Animasi : Gambar yang dapat bergerak

B

Background : Latar belakang

C

CapCut : Aplikasi untuk mengedit video

D

Dance Mapping Project : Nama pementasan pada ujian mata kuliah Video Mapping

Dress : Gaun atau busana

E

Editing : Suatu proses pengolahan gambar atau video dan suara menjadi satu video utuh

Ending : Bagian akhir

Eksport : Keseluruhan proses keluarnya file

F

Feel : Rasa

Filter : Efek tertentu yang dapat diterapkan pada gambar atau bagian klip dari video

Font Italic : Bentuk tulisan tipe miring

FPS : Singkatan *Frame Per Second* atau *frame* yang berjalan berurutan dalam waktu satu detik

Frame : Bingkai

G

Gamon : Judul karya dengan singkatan *Gagal Move-On*

H

Handphone : Telepon genggam

HD : Singkatan dari *High Definition* yaitu kualitas paling tinggi

HDMI : Singkatan dari *High Definition Multimedia Interface* yaitu jenis kabel untuk menghubungkan laptop ke proyektor

I

Import : Cara memasukkan klip-klip yang telah dipersiapkan untuk dilakukan penyuntingan atau proses *editing*

Insecure : Perasaan tidak percaya diri

Italic : Format bercetak miring

L

Layer : Lapisan

Lekuk : Judul karya dengan makna menunjukkan lekuk tubuh

Lighting : Pencahayaan

Lighting General : Penerangan secara keseluruhan

Live : Sebuah pertunjukan secara langsung

Lumens : Satuan cahaya

M

Marker : Penanda

Masking : Proses menyembunyikan atau mengaburkan elemen tertentu dalam klip video

Move On : Berpindah ke lain hati

O

Output : Hasil dari suatu proses

Overlay : Fitur dalam aplikasi *CapCut* untuk menggabungkan objek, baik video atau foto untuk tumpang tindih dilayar yang sama

P

Panning : Teknik pengeditan video yang melibatkan pergerakan secara horizontal dan vertikal

Part : Bagian

Pinterest : Aplikasi penemuan visual untuk menemukan ide

Playlist : Daftar putar dalam kumpulan lagu/video

Pre Production : Pra Produksi

Preview : Melihat keseluruhan materi *shooting* untuk mendapat gambaran pemilihan *shot* yang digunakan dalam *editing*

Production : Produksi

Progress : Kemajuan

Proyektor : Alat untuk memproyeksikan cahaya yang berbentuk gambar, video dan sebagainya

Post Production : Pasca Produksi

R

Reff : Bagian lagu yang sering diulang atau bagian utama dari sebuah lagu

Relate : Sesuai/berkaitan

Resolusi : Jumlah *pixel*/titik (lampu/warna) dalam satu layar

Rough Cut : Proses *editing* berupa potongan-potongan *shot-shot* yang kasar atau belum rapi pada *shot-shot* yang telah disusun berdasarkan naskah yang ada.

S

Screenshot : Tangkapan layar

Setting : Pengaturan

T

Talent : Seseorang yang dapat memperagakan sesuatu untuk tujuan tertentu

Timeline : Area pengeditan video untuk mengatur klip dan memetakan semua pengeditan yang ingin diterapkan

Transisi : Perpindahan/pergantian

Tripod : Alat untuk membantu berdirinya kamera atau handphone

V

Video Mapping : Pemetaan Video

Vclass : Kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung

Y

Youtube : Aplikasi media sosial untuk berbagi video

Z

Zoom In : Untuk melihat lebih dekat hingga detail tertentu.