

Perancangan *Projection Mapping* Rumah Wafat W.R. Supratman

Emka Satya Putra¹, Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art², Erandaru, ST., M.Sc.³

¹²³Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email : emuka86@gmail.com

Abstrak

Perancangan *Projection Mapping* Rumah Wafat W.R. Supratman

Begitu banyak bangunan cagar budaya penuh nilai sejarah di kota Surabaya. Tidak sedikit pula cagar budaya yang terlupakan oleh masyarakat, salah satunya Rumah Wafat W.R. Supratman, pencipta lagu Indonesia Raya. Seperti yang dikatakan Adi Panuntun tentang bangunan bersejarah bahwa bukan salah apa yang disajikan, namun salah cara penyajian. Hal ini menggerakkan penulis untuk merancang sebuah video mapping tentang W.R. Supratman di rumah wafat W.R. Supratman. Diharapkan dengan adanya perancangan *projection mapping* ini mampu menarik atensi dan menumbuhkan kepedulian masyarakat terhadap cagar budaya Rumah Wafat W.R. Supratman.

Kata kunci: *Projection Mapping*, Rumah, Cagar Budaya, W.R. Supratman

Abstract

A Projection Mapping in Memorial House of W.R. Supratman in Surabaya

So many heritage buildings full of historical value in Surabaya. Some of heritage buildings are forgotten by the public, one of them is memorial house of W.R. Supratman, the composer of Indonesia Raya. According to Adi Panuntun about historical heritage that is not wrong what is presented, but the wrong way of presentation. This moves the author to design a projection mapping about W.R. Supratman in the memorial house of W.R. Supratman. It is expected that the design will attract attention and grow public awareness to a Funeral House of W.R. Supratman.

Keywords: *Projection Mapping*, House, Heritage, W.R. Supratman

Pendahuluan

Banyaknya bangunan cagar budaya di Surabaya, terutama di kawasan Surabaya Utara, memang memberi nilai historis tersendiri bagi masyarakat Surabaya. Gaya arsitektur bangunan-bangunan tersebut memiliki kekuatan untuk mengingatkan kita, terutama masyarakat Surabaya, akan perjuangan *arek-arek Suroboyo* dalam mengusir penjajah Belanda. Namun sayangnya, ragam nilai historis yang terpendam pada tiap bangunan cagar budaya di Surabaya kurang ‘menceritakan’ bagaimana dan apa saja yang terjadi pada area gedung itu dibangun.

Sebut saja Museum Mpu Tantular yang beberapa tahun lalu ditutup dan dipindah lokasikan. Sebenarnya museum tersebut memiliki potensi historis yang cukup menarik untuk mendatangkan pengunjung, terutama generasi muda. Seperti yang dikatakan Adi Panuntun, pada program TEDxJakarta

episode “Design Thinking as an Agent of Change” (TEDxJakarta, 23 Februari 2011), tentang bangunan bersejarah yang dikelola pemerintah bahwa bukan salah apa yang disajikan, namun salah cara penyajian. Museum Mpu Tantular juga mengalami hal tersebut, masyarakat Surabaya telah berkembang namun cara pemerintah menyajikan ‘isi’ Museum Mpu Tantular tidak berkembang secara paralel dengan masyarakatnya.

Fenomena tersebut juga terjadi pada Rumah Wafat W.R. Supratman. Pelantun lagu Indonesia Raya pada saat Kongres Pemuda II, atau biasa kita ketahui sebagai hari sumpah pemuda, itu ternyata wafat di rumah kakaknya di Jl. Mangga no.21, Surabaya. Berdasarkan testimoni beberapa kalangan masyarakat *blogger*, rumah tersebut tampak terlupakan oleh sentuhan pemerintah. Tertutup rapat tanpa adanya palang informasi sebagai sebuah tempat cagar budaya. Padahal pemerintah Indonesia sendiri telah

menentukan standar cagar budaya pada UURI no. 5 tahun 1992:

“Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagian atau sisasisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.”

Begitu banyak sejarah yang tersimpan dalam Rumah Wafat W.R. Supratman di Jl. Mangga 21, Surabaya. Rumah itu menjadi saksi sejarah tentang bagaimana kehidupan beliau dari masa kecil hingga menghembuskan nafas terakhirnya. Sebagai proyek tugas akhir, penulis bermaksud mengangkat kisah hidup W.R. Supratman yang diaplikasikan melalui media *projection mapping*.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan berbagai macam cara bagi audiens untuk menikmati sebuah konten dari sebuah cagar budaya, *projection mapping* salah satunya. *Projection mapping* adalah media yang bisa memberikan pengalaman para audiens untuk merasakan efek tiga dimensi di bidang dua dimensi, atau bisa juga disebut dengan media *immersive*. Dengan ditampilkannya sebuah *projection mapping* pada salah satu bagian rumah W.R. Supratman, sebuah cerita tentang perjalanan hidup seorang W.R. Supratman akan terasa lebih nyata dan menarik perhatian generasi muda untuk datang dan mengapresiasi secara langsung sejarah kehidupan W.R. Supratman..

Metode Penelitian

Data Primer

Data primer yang berhubungan langsung dengan Rumah Wafat W.R. Supratman. Data didapatkan dari hasil wawancara, observasi lokasi, dan literatur dari buku yang ada.

Data Sekunder

Data sekunder yang mendukung perancangan bertujuan untuk menentukan level konten, durasi, dan sebagainya. Data didapatkan dari wawancara dengan beberapa target audiens, literatur, serta hasil *browsing* dari internet.

Pembahasan

Projection Mapping

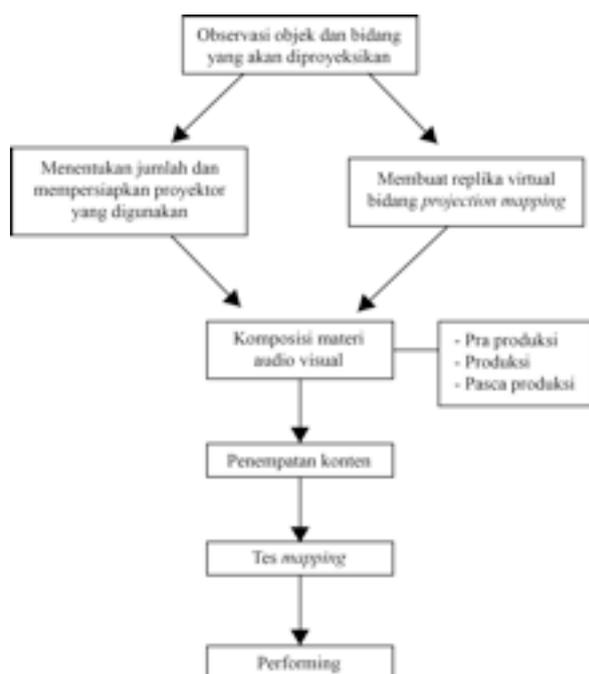
Projection mapping merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada obyek-obyek. Obyek-obyek tersebut secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan visual

tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis video digital kepada suatu obyek, benda, atau bidang.

Projection mapping sebagai metode baru yang menarik adalah bagian dari evolusi seni visual. Sebagai manifestasi pencitraan seni visual dan teknologi. Para seniman dapat mewujudkan ide yang mereka desain kedalam materi 3D apapun di dalam bentukan arsitektur. *Projection mapping* menggabungkan pemetaan film dan video sebagai strategi pertunjukan. Disatukan dengan perjalanan visual-narasi kita dapat mempromosikan kepekaan lokal dan global dari identitas sebuah tempat, orang, dan sejarahnya. Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan, lalu dibubuhkan singkatannya dalam tanda kurung. Istilah/kata asing atau daerah ditulis dengan huruf *italic*. Notasi, sebaiknya ringkas dan jelas serta konsisten dengan cara penulisan yang baku. Simbol/lambang ditulis dengan jelas dan dapat dibedakan, seperti penggunaan angka 1 dan huruf l (juga angka 0 dan huruf O).

Sebelum memulai proses pemetaan video, harus ditentukan bidang atau obyek yang akan dipetakan, dibuat replika dalam bentuk virtual, dan ditentukan dari sudut mana *Projection mapping* ini akan dilihat oleh audiens. Kemudian menyiapkan materi untuk dipetakan di bidang atau obyek yang telah dibuat replika virtualnya. Materi yang dipetakan bisa beragam, apakah film, *motion graphic*, atau 3D model. Materi yang disiapkan harus *masking* sesuai dengan bentuk atau kontur bidang atau obyek yang akan dipetakan. Proses *masking* ini memudahkan proses pemetaan bila bidang yang dipetakan lebih dari satu bidang, obyek berbentuk kubus misalnya. Selain materi visual, bila memang dibutuhkan, materi audio juga perlu disiapkan untuk membentuk dan menguatkan *mood* audiens.

Setelah semua materi disiapkan dan di-*masking*, selanjutnya adalah pemetaan atau *mapping*. Dalam proses pemetaan ini harus dipastikan bahwa proyektor yang dibutuhkan sudah diatur dan ditata sehingga mencakup seluruh bidang yang akan dipetakan. Proses pemetaan terhadap bidang atau obyek dilakukan secara manual dengan aplikasi tertentu, mulai dari Resolume Arena, MadMapper, VPT 6.0, dan masih banyak aplikasi serupa lainnya.



Gambar 1. Skema kerja *projection mapping*

W.R. Supratman dan Rumah Wafatnya

Wage Rudolf Supratman atau lebih dikenal dengan sebutan W.R. Supratman lahir pada tanggal 9 Maret 1903 di Somongari, 12 kilometer tenggara kota Purworejo. Namun hingga saat ini masih terjadi kontroversi mengenai tempat lahir beliau, sumber lain mengatakan bahwa W.R. Supratman lahir di Meester Corneli (Jatinegara), Batavia. Dikatakan bahwa perubahan tempat lahir juga sebagai salah satu siasat agar W.R. Supratman mendapatkan pendidikan di sekolah Belanda. Nama lahir beliau sebenarnya adalah Wage Supratman, namun ketika Supratman ikut kakaknya, Ny. Rukiyem Supratyah Van Eldik di Makasar, beliau diberi nama tambahan oleh kakak iparnya, W.M. van Eldik (Sastromihardjo): Rudolf. Supratman diberi nama tambahan Rudolf agar beliau dimasukkan ke sekolah *Europese Lagere School* di Makasar dan mendapat status yang sama dengan Belanda. Hingga kini beliau dikenal dengan nama Wage Rudolf Supratman.

Seusai bersekolah di Makasar dan sempat bekerja sebagai *clerk* di salah satu perusahaan Belanda, beliau kembali ke Batavia dan menjadi seorang wartawan *Sin Po*, sembari terus memainkan biolanya. Semakin membaranya semangat menuju kemerdekaan, beliau menciptakan lagu-lagu pujian untuk Indonesia, seperti *Dari Barat ke Timur* (1925), *Bendera Kita* (1927), *Indonesia Raya* (1928), *Ibu Kita Kartini* (1931) yang sebelumnya berjudul *Raden Ajeng Kartini*, *Bangunlah Hai Kawan* (1931), dan *Indonesia hai Ibuku* (1927). W.R. Supratman mulai dikenal sebagai pelantun lagu perjuangan sejak tahun 1928, ketika beliau diberi kesempatan oleh ketua panitia Kongres Pemuda Indonesia II, Sugondo Djojopuspito, untuk tampil dan menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan

gesekan biolanya. Para peserta kongrespun mulai berdiri dan ikut bernyanyi serta menyebutkan bahwa lagu Indonesia Raya adalah lagu kebangsaan Indonesia.

Sunardi, juru kunci sekaligus penjaga cagar budaya Rumah Wafat W.R. Supratman yang telah menajaga selama lebih dari 20 tahun, mengatakan bahwa rumah tersebut adalah rumah kakak ipar W.R. Supratman, Sersan KNIL W.M. van Eldik. W.R. Supratman menetap di Surabaya setelah berpindah-pindah dari Cimahi dan Palembang karena diburu oleh Belanda akibat menciptakan lagu Indonesia Raya. Beliau juga harus berhenti dari pekerjaannya sebagai seorang wartawan karena kondisi fisiknya terus sakit-sakitan. Menurut Firman, seorang aktivis komunitas Surabaya Tempo Dulu, rumah tersebut juga sempat dikunjungi beberapa sahabat seperjuangannya W.R. Supratman seperti Tan Malaka, pemimpin PKI sekaligus penulis buku *Massa Actie* yang menjadi inspirasi lirik dalam lagu Indonesia Raya, dan Chairil Anwar.

Semasa menjalani pelariannya di Surabaya, beliau terus melantunkan melodi dengan biolanya. Beliau menciptakan tiga buah lagu ketika tinggal di rumah iparnya : Mars Parindra (1937), Mars Surya Wirawan (1937), dan Matahari Terbit (1938). Karena penyakit jantungnya, W.R. Supratman dipaksa keluarganya untuk tetap beristirahat dan tidak boleh pergi kemana-mana. Namun paman W.R. Supratman, Oerip Kasasengari, ingin sedikit menghibur W.R. Supratman dengan mengajaknya jalan-jalan keliling Surabaya, dan diam-diam mengajaknya ke rumah Bung Tomo. Tidak butuh waktu lama bagi keduanya untuk berkenalan dan bercengkrama, beliau langsung mendapat undangan untuk menghadiri sebuah kursus yang diadakan rutin oleh Parindra dan Surya Wirawan di GNI (Gedung Nasional Indonesia) jalan Bubutan, Surabaya. Dari kegiatan itulah Mars Parindra dan Mars Surya Wirawan tercipta.

Pada tanggal 7 Agustus 1938 W.R. Supratman ditangkap oleh pasukan Belanda ketika menyiarkan lagu terakhirnya, Matahari Terbit, di NIROM (Maskapai Siaran Radio Hindia-Belanda) jalan Embong Malang, Surabaya dan ditahan di penjara Kalisosok, karena dianggap memuja Jepang, Surabaya. Proses interograsi dilakukan untuk menanyakan apa maksud dari lagu tersebut, dan ternyata memang tidak ada sangkut pautnya dengan pemujaan Jepang sehingga beliau langsung dilepas dari Kalisosok. Hari-hari berikutnya dijalani dengan sakit-sakitan dan dilupakan oleh teman-teman pergerakan, teman-teman wartawan, seluruh Indonesia melupakannya. Kata-kata terakhirnya yang didengarkan pamannya, Oerip Kasasengari, berbunyi, "Mas, nasibku sudah begini. Inilah yang disukai pemerintahan Hindia Belanda. Biarlah saya meninggal, saya ikhlas. Saya toh sudah beramal, berjuang, dengan caraku, dengan biolaku. Saya yakin,

Indonesia pasti Merdeka.” Akhirnya beliau meninggal pada tanggal 17 agustus 1938 di rumah kakaknya di jalan Mangga no.21.

Data Visual

Isi museum rumah wafat W.R. Supratman berupa foto-foto W.R. Supratman dengan keluarganya. Pada ruang tamu museum rumah wafat terpampang foto-foto W.R. Supratman dengan keluarga dan teman dekat, di pojok terdapat lemari berisi replika biola. Terdapat 2 kamar tidur dalam rumah ini. Ruang tidur W.R. Supratman mudah dikenali, di dalam kamar terpajang foto setengah badan beliau berukuran besar. Kamar kedua kosong dan gelap.

Berikut ini adalah beberapa data visual berupa foto-foto tampak luar maupun interior rumah W.R. Supratman, sebagai berikut:

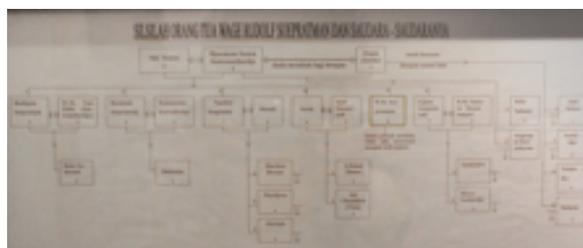


Sumber: dokumentasi pribadi
Gambar 2. Tampak depan Rumah Wafat W.R. Supratman



Sumber: dokumentasi pribadi
Gambar 3. Detail patung W.R. Supratman

Foto di atas menunjukkan detail pakaian W.R. Supratman. Detail tersebut bisa dijadikan acuan dalam melengkapi properti aktor untuk keperluan syuting.



Sumber: dokumentasi pribadi
Gambar 4. Silsilah keluarga W.R. Supratman



Sumber: dokumentasi pribadi
Gambar 5. Suasana interior ruang tamu Rumah Wafat W.R. Supratman

Foto diatas menunjukkan detail ruangan yang akan dijadikan lokasi *mapping* nantinya. Detail seperti lis lantai dan bentuk lantai akan sangat berguna sebagai acuan pembuatan animasi.



Sumber: dokumentasi pribadi
Gambar 6. Foto W.R. Supratman

Identifikasi Perancangan Tema Serupa

Beberapa perancangan dengan tema serupa, *projection mapping* dan dengan tema maupun lokasi yang memiliki nilai historis, bangunan bersejarah, maupun cagar budaya. Berikut beberapa perancang beserta rancangannya yang memiliki tema serupa.



Sumber: www.youtube.com
Gambar 7. Museum Fatahillah

Karya Adi Panuntun dengan judul Jakarta Creative City. *Projection mapping* dilakukan pada sebuah cagar budaya, Museum Fatahillah, Jakarta. Dengan mengusung tema “*transforming old town as creative playground*”, Adi Panunun menyulap gedung tersebut dengan menyajikan sejarah Museum Fatahillah tersebut dengan tampilan visual yang merepresentasikan sejarah bagaimana gedung itu terbangun.



Sumber: www.youtube.com
Gambar 8. Museum Fatahillah



Sumber: www.youtube.com
Gambar 9. Museum Fatahillah



Sumber: www.youtube.com
Gambar 10. Museum Fatahillah

Berikutnya adalah NuFormer, sebuah kelompok *projection mapping performer* asal Belanda. Mereka melakukan *projection mapping* pada beberapa bangunan bersejarah dengan tema “*having fun*”.



Sumber: www.youtube.com

Gambar 11. Karya NuFormer



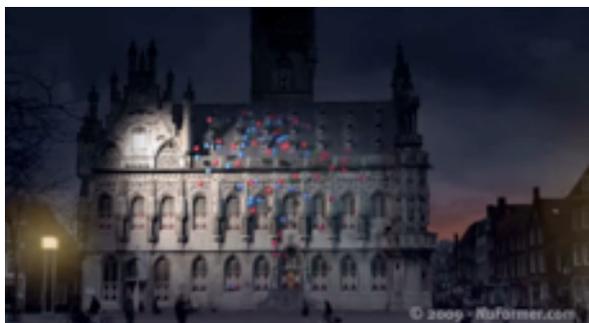
Sumber: www.youtube.com

Gambar 12. Karya NuFormer



Sumber: www.youtube.com

Gambar 13. Karya NuFormer



Sumber: www.youtube.com

Gambar 14. Karya NuFormer



Sumber: www.youtube.com

Gambar 15. Karya NuFormer

Dari dua lokasi serta konten yang disajikan, NuFormer benar-benar menjadikan kedua bangunan bersejarah tersebut sekedar untuk “*having fun*”. Tanpa ada konten mengenai informasi lebih apa dan bagaimana sejarah bangunan yang dijadikan objek tersebut.

Konsep

Konsep Visual

Dengan membawa audiens ke lokasi yang memiliki sebagian ‘jiwa’ W.R. Supratman, audiens akan disajikan dengan lantunan biola *‘mash up’* dari beberapa lagu W.R. Supratman sembari menikmati visual *projection mapping* tentang W.R. Supratman. Prolog akan diawali dengan visualisasi keadaan Kongres Pemuda II di mana W.R. Supratman melantunkan lagu Indonesia Raya dihadapan masyarakat Indonesia untuk pertama kalinya.

Gaya visual *oldschool* ala era film 8mm dengan ciri khas *film grain* serta efek *scratch* pada film akan digunakan pada *projection mapping* Rumah Wafat W.R. Supratman. Animasi serta hasil syuting akan *di-render* dengan 15 fps untuk memperkuat kesan *oldschool* film 8mm. Sementara musik latar belakang akan didominasi dengan suara-suara biola yang menguatkan mood tiap kejadian. Audio akan dipoles dengan memberi sedikit efek *noise* dan merubah pitch serta frekuensi ala radio kuno.

Konsep animasi, visual, dan *motion graphic* secara keseluruhan akan disesuaikan dengan masing-masing *scene*. Pada saat *scene* W.R. Supratman menciptakan lagu Indonesia Raya, maka akan ada kertas-kertas berisi tulisan not balok berserakan di sekitarnya, atau pada saat berpapasan dengan teman di taman, maka akan muncul tanaman-tanaman untuk mendukung suasana taman tersebut. Sementara animasi efek *projection mapping* nantinya akan dikontrasikan pada sebuah kubus sebagai penghubung transisi tiap *scene* dan *chapter*. Kubus tersebut akan berubah-ubah bentuk mengikuti tema *scene* dan *chapter*.

Konsep Aktor dan Properti

Konsep untuk aktor mulai dari *make up* hingga kostum cenderung mengarah ke fashion era 1930-an. Referensi utama kostum, properti, maupun *make up* adalah film Soegija (2012, Garin Nugroho) dan *Gilm Gie* (2005, Riri Riza). Meskipun kedua film tersebut memiliki jarak *setting* waktu yang cukup jauh, sekitar 20-30 tahun, tetapi fashion yang digunakan cenderung sama. Sehingga kedua film tersebut cocok untuk dijadikan referensi fashion, properti, dan *make up* untuk *setting* waktu pada kisah W.R. Supratman.

Melihat kedua film tersebut, *make up* yang digunakan cukup sederhana dan natural. Tidak ada penggunaan *eye shadow* untuk tokoh perempuan, apalagi tokoh perempuan pada kisah W.R. Supratman hanya rakyat biasa, bukan artis, pejabat, dan sebagainya. Tokoh laki-laki juga demikian, hanya bedak atau *foundation* sederhana untuk mendukung pencahayaan pada saat syuting saja. Namun pada beberapa tokoh, seperti ayah W.R. Supratman misalnya, dilakukan *make up* untuk memanipulasi usia sang aktor.

Kostum dan properti pada karya ini cukup sederhana, berbasis pada dokumentasi foto-foto W.R. Supratman dan beberapa tokoh penting lainnya, dan diusahakan semirip mungkin dengan dokumentasi tersebut, kaca mata bulat, biola, dan sebagainya. Sementara untuk tokoh-tokoh figuran, referensi diambil dari kedua film di atas, Soegija dan *Gie*. Tokoh figuran pada kisah W.R. Supratman adalah beberapa teman yang tidak diketahui siapa, tamu pesta, dan peserta rapat. Tokoh-tokoh tersebut mendapatkan referensi kostum yang cukup banyak dari kedua film tersebut, sehingga konsep kostum figuran disesuaikan menurut referensi yang ada.

Proses Produksi

Proses produksi *projection mapping* “Biola Perjuangan”

1. Pra Produksi

Storyline

Projection mapping diawali dengan sosok W.R. Supratman memainkan reff lagu Indonesia Raya pada saat Kongres Pemuda II, kemudian cerita mundur flash back menuju masa W.R. Supratman dilahirkan. Mulai dari sini alur cerita berjalan linier, mengisahkan bagaimana kehidupan W.R. Supratman saat masih kecil hingga masa kecilnya tertusuk oleh meninggalnya ibu W.R. Supratman. Berlanjut ke kisah hidup W.R. Supratman di Makasar, bagaimana ia sekolah di sekolah Belanda dan bagaimana ia berakhir sekolah di sekolah Makasar dan terus mengembangkan minatnya memainkan biola.

W.R. Supratman bekerja sebagai *clerk* dan mengalami stagnansi sebagai seorang pekerja, hingga ia mendengar kabar adanya pergolakan di Jawa, dan

berlanjutlah ke kisah hidup W.R. Supratman sebagai wartawan di Batavia. Berlanjut ke Kongres Pemuda II dan bagaimana W.R. Supratman melantunkan Indonesia Raya di depan seluruh peserta kongres, dan berlanjut ke klimaks.

Klimaks terjadi setelah W.R. Supratman melantunkan lagu Indonesia Raya dan menjadi buronan Belanda. Visual yang dimunculkan mood stress serta panik dikejar oleh Belanda, hingga W.R. Supratman tiba di rumah kakaknya yang juga menjadi rumah wafatnya di Surabaya. Penutup ditampilkan W.R. Supratman berhenti memainkan biola dan narasi tentang kisah singkatnya di Surabaya.

Tabel 1. Treatment

Sequence	Konten	Durasi
1	Opening, efek <i>noise</i> TV CRT	5 detik
2	Spoiler klimaks, W.R. Supratman melantunkan Indonesia Raya	30 detik
3	W.R. Supratman saat masih bayi, ditimang-timang oleh kedua orang tuanya	15 detik
6	Ibu W.R. Supratman meninggal (dewasa), dijemput Van Eldik dan istrinya di pemakaman untuk ikut ke Makasar	20 detik
7	Di kapal perjalanan menuju Makasar, W.R. Supratman diajarkan bermain biola oleh Van Eldik	20 detik
8	Makasar part I : sekolah Belanda Di <i>bully</i> oleh teman-teman keturunan Belanda	10 detik
9	Makasar part I : sekolah Belanda Dikeluarkan dari sekolah karena kedatangan bahwa W.R. Supratman bukan keturunan Belanda	10 detik
10	Makasar part II : sekolah Makasar W.R. Supratman bersekolah dengan tenang	5 detik
11	Makasar part II : ketemu teman di taman	5 detik
12	Makasar part II : main biola	5 detik
13	Makasar part III : kerja jadi <i>clerk</i> Karena kerjanya yang bagus, W.R. Supratman dianakemaskan oleh pimpinannya. Diajak pimpinannya pesta dan	10 detik

	ngisi acara main biola	
14	Makasar part III : kerja jadi clerk Mengikuti ajakan atasan, pesta, bermain biola, rutinitas yang sama.	15 detik
15	Makasar part III : kerja jadi clerk Stagnan dengan rutinitas pekerjaan sebagai clerk. Dengar siaran radio tentang pergerakan di pulau Jawa. W.R. Supratman tergerak untuk kembali ke Jawa sebagai seorang wartawan	20 detik
16	Kembali ke Jawa, ke Batavia, dan bekerja sebagai wartawan. W.R. Supratman datang rapat pemuda, sembari menulis lagu Indonesia Raya.	20 detik
17	Kongres Pemuda II (sumpah pemuda), W.R. Supratman menghadiri kongres seperti biasa. Tetapi teman, sekaligus pemimpin kongres, W.R. Supratman, Sugondo Djojopuspito, menyuruhnya untuk memainkan lagu Indonesia Raya di depan seluruh peserta kongres, dan berhasil membakar semangat juang para pemuda	2 menit 15 detik
18	Masa buron pasca menciptakan Indonesia Raya. W.R. Supratman berlari menghindari kejaran tentara Belanda.	15 detik
19	W.R. Supratman tiba di Surabaya, di rumah kakaknya di jalan Mangga. Terengah-engah karena penyakit jantungnya, ia duduk di dalam rumah kakaknya. Sambil terus memainkan biola hingga akhir menutup mata W.R. Supratman duduk diam, layar menggelap, <i>credits</i>	1 menit

2. Produksi

Peralatan

Peralatan secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, peralatan syuting untuk mengumpulkan

materi, dan peralatan projection mapping itu sendiri. Berikut daftar peralatan yang digunakan :

1. Peralatan Syuting :
 - a. DSLR Canon 7D
 - b. Lensa Canon EFS 18-135mm f3,5-5,6
 - c. Tripod
 - d. Lampu studio 500w & 1000w
 - e. Stand lampu
 - f. Green screen
2. Peralatan projection mapping :
 - a. 2x Proyektor Optoma EX537 DLP
 - b. Cermin
 - c. Rangka replika ruangan
 - d. Box putih
 - e. Kain putih

Proses produksi

Proses produksi dimulai dengan tes mapping ruangan, serta menentukan dari mana sudut pandang audiens nantinya. Dengan melakukan dua tahap pertama itu barulah bisa menentukan bagaimana sudut pandang kamera untuk keperluan syuting nantinya. Proses pengambilan sudut pandang untuk syuting juga tidak sembarangan, detil hingga berapa milimeter lensa yang digunakan juga menjadi pertimbangan.

Karena sudut pandang mata yang begitu lebar, maka digunakan lensa *all-round* 18-135mm yang memiliki sudut lebar mendekati sudut pandang mata di *focal length* 18mm. Box hijau berukuran sama dengan box putih untuk media mapping juga diletakkan di studio sebagai patokan aktor dalam berakting.

3. Pasca Produksi

Editing video

Pengerjaan *editing* video dilakukan menggunakan Adobe After Effect CS6. *Editing* video yang dilakukan tidak terlalu banyak, sebatas *keying* (menghilangkan warna hijau dari *green screen*), dan *grading* (merubah tone warna sesuai dengan mood yang diinginkan). Proses *grading* tidak hanya dilakukan pada stok hasil syuting, namun juga pada stok gambar untuk keperluan *background* hasil animasi.

Animasi

Pengerjaan animasi dilakukan menggunakan Adobe After Effect CS6. Animasi yang digunakan dalam projection mapping ini berupa *motion graphic*. Animasi memegang peran utama dalam projection mapping ini, karena animasi ini yang akan memberi kesan *immersive* dengan berbagai efek anamorfis yang dihasilkan. Karena menggunakan stok video hasil syuting, proses pengerjaan animasi berbasis pada bidang virtual yang dibuat pada saat pra produksi, serta berbasis pada satu sudut kamera yang sama dengan hasil syuting.

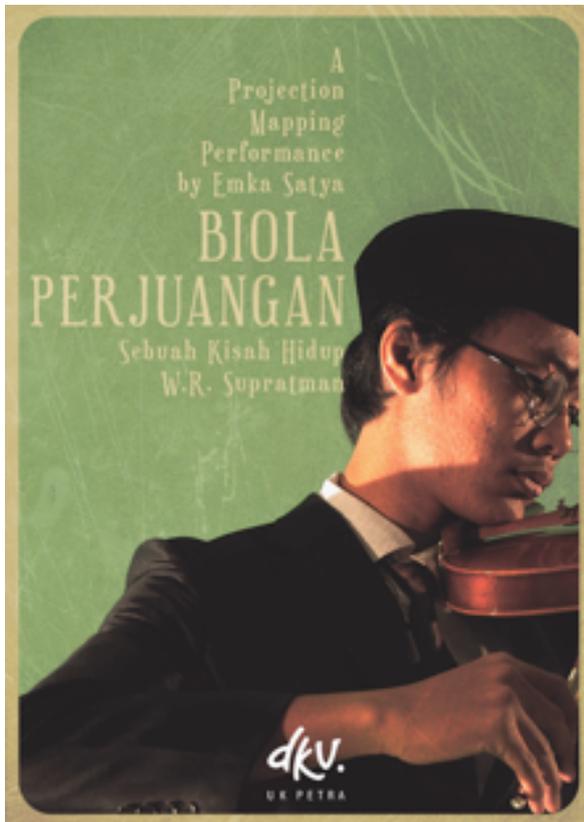
Sebelum mengalami proses *render*, hasil animasi di masking menjadi beberapa bagian sesuai dengan

jumlah bidang yang akan di-*mapping*. Setelah selesai proses *masking*, barulah beberapa bagian tadi di-*render* dalam bentuk RGB + Alpha agar mendapatkan hasil transparan dari proses *masking* yang telah dilakukan dan menggunakan codec DivX agar bisa terbaca oleh aplikasi *mapping*, Resolume Arena.

Audio

Proses pengerjaan audio sepenuhnya dikerjakan komposer secara digital. Komposer mulai mengerjakan audio setelah seluruh stok syuting selesai melalui proses *keying*. Video yang telah di-*key*, kemudian di-*render* dengan animasi kasar untuk diberikan kepada komposer beserta *treatment mood* dan narasinya. Setelah proses pembuatan audio selesai, hasil audio digabungkan dengan hasil jadi video beserta animasinya menggunakan Adobe After Effect CS6.

4. Media Pendukung



Gambar 16. Poster karya



Gambar 17. Poster mind map



Gambar 18. Desain katalog



Gambar 19. X-Banner

Kesimpulan

Dalam segi konten, kisah W.R. Supratman memang sangat sedikit, mengingat peran penting beliau dalam pergerakan hanya sebatas pencipta lagu Indonesia Raya. Kisah W.R. Supratman hanya setitik kecil dari seluruh perjuangan kemerdekaan Indonesia, namun

tanpa titik kecil itu belum tentu ada sebuah NKRI seperti yang kita tahu saat ini.

Salah satu alasan sulitnya mendapat izin penelitian di Rumah Wafat W.R. Supratman ini adalah kekhawatiran pihak pengelola atas disalahgunakan dan sifat destruktif masyarakat terhadap cagar budaya lainnya. Sifat destruktif bisa berupa mencuri isi, mencoret-coret, bahkan merusak benda maupun citra lokasi itu sendiri. Melihat fenomena tersebut, alangkah baiknya sebagai warga negara Indonesia yang baik turut serta dalam merawat serta mengembangkan cagar budaya.

Dengan tindakan positif merawat serta menjaga cagar budaya, secara tidak langsung akan menimbulkan kepedulian dan rasa cinta terhadap sejarah caga budaya tersebut. Sebagai warga negara Indonesia kita harus melestarikan dan mencintai cagar budaya beserta sejarah yang terkandung di dalamnya. Karena mengenal sejarah Indonesia berarti mengenali diri kita sendiri.

Bagi mahasiswa yang akan membuat perancangan *projection mapping*, seperti halnya perancangan media audio visual lainnya, perbanyak relasi untuk membantu proses pengerjaan perancangan. Ketika hanya materi yang dibutuhkan lebih dari kapasitas, maka perekrutan dari pihaak eksternal akan sangat dibutuhkan. Tidak lupa untuk relasi masalah penggunaan proyektor itu sendiri, karena biaya sewa, apalagi beli, proyektor relatif mahal.

Sementara untuk teknis *projection mapping* itu sendiri, mahasiswa harus mendedikasikan waktu tersendiri untuk melakukan beberapa kali tes *mapping*. Terkadang bidang virtual yang dibuat ada sedikit perbedaan dengan bidang *mapping* sebenarnya, tentu sedikit perbedaan itu bisa mengganggu dan bisa mengakibatkan diulangnya proses *render* materi yang membutuhkan waktu relatif lama. Karena itu tes *mapping* sangat diperlukan berulang-ulang hingga bidang virtual, materi, dan bidang sebenarnya presisi, atau, minimal, sembilan puluh persen presisi sudah sangat bagus.

Tema perancangan ini cukup sempit untuk sebuah W.R. Supratman. Masih banyak tema yang bisa digali dari W.R. Supratman, lagu-lagu ciptaannya misalnya. Karena tema perancangan ini fokus pada kisah hidup dan Rumah Wafat W.R. Supratman sebagai cagar budaya, data mengenai lagu-lagu ciptaannya tidak begitu banyak yang didapat. Target audiens karya inipun juga cukup sempit, remaja 17-23 tahun saja. Perancang berikutnya mungkin bisa mengubah atau memperluas target audiens hingga mencakup usia anak SD atau bahkan usia dewasa 30 tahun ke atas.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan-Nya selama penulis melaksanakan tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tugas akhir ini dapat selesai, antara lain kepada:

1. Bapak Totok dari Disbudpar Surabaya, yang memberikan izin untuk melakukan observasi dan penelitian di rumah W.R. Soepratman, Surabaya. Dan bapak Sunardi sebagai informan dan penjaga cagar budaya tersebut. Tidak lupa Mas Firman, aktivis komunitas Surabaya Tempo Dulu, sebagai nara sumber yang memberi banyak masukan tentang Rumah Wafat W.R. Supratman
2. Pimpinan PT ARISZA, Ibu Anita dan staff, yang memberikan izin untuk menggunakan peralatan dalam proses pembuatan *video mapping*.
3. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art selaku dosen pembimbing utama yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan kritik yang bermanfaat dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Erandaru, ST, M.Sc., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan kritik yang bermanfaat dalam pembuatan tugas akhir.
5. Maria Nala Damayanti, S.Sn., M.Si, selaku koordinator tugas akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
6. Segenap dosen, staff AV, dan TU di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
7. Bapak dan Ibuku tersayang, yang selalu memberi dukungan dan semangat selama mengerjakan tugas akhir, baik moril maupun material.
8. Teman-teman Teater Akbar SMAN 16, Surabaya, yang sudah banyak membantu sebagai actor beserta peltahnya, Taufiq Solekhudin, dan teman-teman lainnya (Jordan, Levi, Marvin, Ivan) yang membantu dalam mengerjakan tugas akhir. Tidak lupa juga kepada Ezra yang membantu mengisi musik dalam *video mapping* ini.

Kasasengari, O. (1967). *Sejarah W.R. Supratman : Indonesia Raya dan W.R. Supratman penciptanya*. Jakarta : Grafika Karya

Sularto, St., dan Yunarti, D. Rini. (2010). *Konflik Di Balik Proklamasi BPUPKI, PPKI, dan Kemerdekaan*. Jakarta : Penerbit Buku Kompas

Khoiron, R. (2013). Surabaya Heritage Track: Menjelajah Kota Surabaya yang Cantik. Pesan disampaikan dalam <http://jejakwisata.com/your-destination/destination-and-attraction/138-surabaya-heritage-track-menjelajah-kota-tua-surabaya-yang-cantik.html>

(2012). G.C. Citroen, Arsitek Kolonial-nya Surabaya. Pesan disampaikan dalam http://www.archicentrum.com/index.php?option=com_content&view=article&id=69%3Aagc-citroen-arsitek-kolonial-nya-surabaya&catid=40%3Awho-are-they&Itemid=112&lang=en

(2012). Cagar Budaya. Pesan disampaikan dalam http://www.archicentrum.com/index.php?option=com_content&view=article&id=101%3Acagar-budaya&catid=34%3Aarchitecture&Itemid=105&lang=en

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Cagar Budaya. Diunduh 28 Oktober 2013 dari <http://birohukum.pu.go.id/Rumah%20Negeri/UU5-1992.pdf>

TEDxJakarta. (2011, Februari 23). TEDxJakarta – Adi Panuntun – Design Thinking as an Agent of Change. Pesan disampaikan dalam <http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxJakarta-Adi-Panuntun-Design>

Jakarta.go.id Portal Resmi Provinsi DKI Jakarta. Wage Rudolf Supratman. Pesan disampaikan dalam <http://www.jakarta.go.id/web/encyclopedia/detail/3528/Wage-Rudolf-Supratman>

Centro One. (2013, Agustus 17). Menyusuri Jejak Bung Karno di Kota Pahlawan. Pesan disampaikan dalam <http://www.centroone.com/news/2013/08/2y/menelusuri-jejak-bung-karno-di-kota-pahlawan/>

Daftar Pustaka