

# ALIH WAHANA DALAM TRADISI LISAN MITOS PANGGUNG KRAPYAK PADA KARYA VIDEO MAPPING RAPHAEL DONNY “ALAS ING KRAPYAK”

Erny Anggraeni

Mahasiswa Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa  
Sekolah Pascasarjana Gadjah Mada Yogyakarta  
ernyanggraeni@gmail.com

**Abstract:** Raphael Donny is a visual artist, often called as motion designer, who uses technology as a tool for the creation of his visual work. During his time as a 'visual jockey', Donny experimented with a projector to project motion images on a surface that is called video mapping. In 2015, a video mapping entitled "Alas Ing Krapyak" was presented by Donny at Festival Kesenian Yogyakarta. Mythical folklore about Panggung Krapyak was used as a visualization concept. Semiotic approach was used during this research by using media transfer study (kajian alih wahana) from Sapardi Djoko Damono, which then will suggest that there is translation, adaptation, and media transfer that can be used to express an idea in a work of art. Media transfer have been indirectly created by artist, where a work of art can be created from different idea and media yet able to carry the same content or concept. Media transfer study as a means of experiment can also be seen in the "Alas Ing Krapyak" video mapping by Raphael Donny. This research aims to know and understand the correlation of media transfer in Raphale Donny's video mapping. The result of the study is expected to be the reference for media transfer study in the future and artwork creation.

**Keywords:** media transfer study, video mapping, mythical folklore, panggung krapyak, media

**Relevance to Visual Communication Design Practice:** Media transfer study becomes a critical event that is not limited by the formal separators of various disciplines, therefore it may be used by designers to further examine the use of a medium to create an artwork that can communicate information to audiences.

---

## PENDAHULUAN

*Video Mapping* merupakan karya seni dengan salah satu teknik proyeksi video terbaru yang digunakan untuk mengubah hampir semua permukaan menjadi tampilan video yang dinamis. Tujuan dari *video mapping* adalah untuk menciptakan ilusi fisik gambar dengan menggabungkan unsur audio visual. Penyajian karya *video mapping* sering digunakan dalam acara konser musik, festival budaya, peragaan busana, acara perusahaan dalam sebuah *launching* produk, dan pertunjukan teater. Akhir-akhir ini menjadi tren baru dari sistem *video mapping* yang digunakan pada bangunan sejarah dan arsitektur.<sup>[1]</sup>

Visualisasi yang disajikan dalam *video mapping* sangat beragam, sesuai dengan kebutuhan penayangan dan konsep dari sang seniman. Raphael Donny seorang seniman *video mapping* menampilkan sebuah karya yang berjudul "Alas Ing Krapyak" dalam acara Festival Kesenian Yogyakarta 2015, dengan menggunakan bangunan Panggung Krapyak sebagai permukaan proyeksi. Raphael Donny menggunakan sebuah cerita lisan atau mitos mengenai Panggung Krapyak sebagai konsep visualisasi dalam karya seni *video mapping*-nya.

Kajian alih wahana menurut Sapardi Djoko mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis

kesenian ke jenis kesenian lain. Dalam hal ini, karya seni dapat menjadi sebuah alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Wahana dapat menjadi sebuah medium yang dapat dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan.<sup>[ ii ]</sup> Sebuah tradisi lisan yang berupa mitos dapat menjadi sebuah medium yang dapat menciptakan sebuah konsep atau gagasan dalam pembuatan karya seni. Hal ini yang menjadi dasar dari sebuah konsep *video mapping* karya Raphael Donny yang berjudul “*Alas Ing Krapyak*”, dimana terdapat alih wahana yang berawal dari sebuah mitos atau cerita rakyat.

#### MITOS PANGGUNG KRAPYAK SEBAGAI TRADISI LISAN

*“Dahulu kala wilayah Krapyak merupakan hutan lebat dengan beragam jenis hewan liar terdapat di sini, salah satunya adalah rusa atau dalam bahasa Jawa disebut menjangan, sehingga wilayah ini dulu banyak digunakan sebagai tempat berburu oleh Raja-Raja Mataram. Salah satu raja Mataram yang gemar berburu itu adalah Raden Mas Jolang yang bergelar Kanjeng Sunan Hadi Prabuanyokrowati (1601-1613). Ia adalah raja yang menggantikan kedudukan ayahnya, Panembahan Senapati.*

*Suatu hari Sunan Hadi berburu ke Krapyak. Lokasi pun disterilkan dan tanggung jawab keselamatan sang raja ada di bawah komando penguasa setempat yaitu Demang Minggir. Saat sedang berburu tiba-tiba Sunan Hadi ditikam dengan sebuah keris oleh*

*seorang laki-laki hingga tewas di tempat dan pembunuhnya tidak dapat ditangkap. Pembunuhan sang raja di Krapyak itu menyisakan duka yang mendalam dan intrik mengenai siapa dalang pembunuhan itu. Demang Minggir kemudian ditahan atas tuduhan lalai menjaga keselamatan raja dan mempunyai pamrih atas kematian sang raja.*

*Salah satu puteri Demang Minggir, hendak dilamar oleh Raden Mas Rangsang (salah satu putera Sunan Hadi), yang kelak naik tahta dan bergelar Sultan Agung. Jika raja meninggal maka sang demang akan memperoleh kedudukan yang tinggi di istana. Orang lain yang menjadi tersangka adalah Pangeran Juminah, adik raja, putra Panembahan Semapati dengan Retno Dumilah. Motifnya adalah yang bersangkutan tidak suka dengan bertahtanya sang raja karena melanggar perjanjian kedua orang tuanya. Namun semua tuduhan itu tidak terbukti.*

*Putra Demang Minggir, yang bernama Mantrijero, yang pada awalnya membela ayahnya dari tuduhan sebagai dalang pembunuhan, akhirnya ditunjuk menjadi penyelidik independen kerajaan. Saat pembunuhan terjadi ia berada di lokasi dan sempat mencengkeram sang pembunuh raja tetapi tidak bisa menangkap, hanya baju pembunuh itu sobekannya tergeggam. Mantrijero sempat curiga juga dalang pembunuhan itu Pangeran Juminah, karena sobekan kain pembunuh itu sama dengan pakaian yang lazim*

*dipakai abdi dalem kediaman resmi di Juminahan. Namun Pangeran Juminah membantah. Ia mengakui tahu ada perjanjian politik antara ayah dan ibunya namun itu sudah sejarah masa lalu dan dia tidak akan menuntut hak. Konon pula Sunan Hadi semasa hidupnya amat menyanyanginya juga.*

*Mantrijero lalu mengkonfirmasi apakah sobekan kain yang dia peroleh adalah kain pegawai kediaman resminya. Sehingga terungkap bahwa pembunuh Sunan Hadi adalah abdi dalem Juminahan, tetapi itu inisiatif pribadi. Abdi itu bernama Mijen. Akhirnya Mijen tertangkap dan mengakui perbuatannya membunuh Sunan Hadi di Krapyak. Untuk mengenang kejadian itu Sunan Hadi diberi gelar baru sebagai Panembahan Seda Krapyak. Mantrijero yang berjasa mengungkap kemelut itu diangkat menjadi prajurit kerajaan dan diberi tempat khusus di lingkungan istana yang diberi nama Mantrijeron. Nama ini sekarang diabadikan sebagai salah satu nama dari 10 divisi prajurit Kraton Yogyakarta.”<sup>[iii]</sup>*

Seperti halnya bangunan bersejarah lainnya, Panggung Krapyak juga mempunyai cerita atau mitos dibaliknya. Uraian dia atas merupakan mitos yang terdapat pada Panggung Krapyak yang kemudian diuraikan kembali oleh Raphael Donny melalui wawancara langsung, dimana Raphael Donny mengumpulkan beberapa sumber dari internet dan cerita beberapa orang yang tinggal di sekitar situs Panggung Krapyak dan didukung dari sumber media internet. Uraian

mengenai perburuan yang terdapat di Panggung Krapyak menurut Soejono, memberikan pemahaman tentang berburu dan meramu, terutama berburu, yang dianggap sebagai aktivitas manusia yang telah diterapkan sejak ribuan tahun yang lalu oleh sekarang.<sup>[iv]</sup> Panggung Krapyak menjadi salah satu situs sejarah yang mempunyai kaitan dengan historiografi Keraton Yogyakarta, yang berlokasi di Jl. D.I. Panjaitan Yogyakarta. Bangunan Panggung Krapyak yang berusia kurang lebih 250 tahun, berbentuk segi empat dengan tinggi kira-kira 10m, lebar 5m, dan panjang 6m. Panggung Krapyak terdiri dari dua lantai yang dahulu dihubungkan dengan tangga kayu. Lantai atas berupa ruang terbuka berpagar.<sup>[v]</sup>

Panggung Krapyak termasuk bangunan yang terletak di poros imajiner kota Yogyakarta, yang membentang dari arah utara menuju selatan, dengan menghubungkan Gunung Merapi, Tugu Jogja, Kraton Yogyakarta, Panggung Krapyak dan Laut Selatan. ”Poros” itu diwujudkan dalam bentuk bangunan, yaitu tugu (Pal putih) di utara ke selatan berupa Jalan Margatama (Mangkubumi sekarang) dan Margamulya (Malioboro sekarang), keraton, Jalan D.I. Panjaitan, berakhir di Panggung Krapyak. Jika titik awal (Tugu) diteruskan ke utara akan sampai ke Gunung Merapi, sedang jika titik akhir (Panggung Krapyak) diteruskan akan sampai ke lautan Indonesia. Secara simbolis filosofis, pola penataan wilayah ini melambangkan konsep *hablun minallah – sangkan paraning dumadi*, dan

*hablun minannas – manunggaling kawula--Gusti*<sup>[vi]</sup>



**Gambar 1** Panggung Krapyak  
**Sumber:**

<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/26/2015/03/Panggung--Krapyak.jpg>

Poros Panggung Krapyak hingga Kraton secara simbolis makna awal kelahiran yaitu menggambarkan perjalanan manusia dari lahir hingga dewasa. Diwujudkan dalam bentuk panggung yang menyerupai yoni. Wilayah sekitar panggung melambangkan kehidupan manusia saat masih dalam kandungan, ditandai dengan adanya kampung Mijen di sebelah utara Panggung Krapyak sebagai lambang benih manusia. Disebutkan juga pada situs resmi Pohon asem dan pohon tanjung yang ditanam di sepanjang jalan dari Panggung Krapyak menuju keraton juga memiliki arti tersendiri. Daun pohon asem yang bernama sinom melambangkan gadis *anom* (muda). Gadis ini selalu disanjung karena menimbulkan

*sengsem* (ketertarikan hati) bagi lawan jenisnya.

Mitos sendiri berasal dari bahasa Yunani “*mythos*” atau dalam bahasa Belanda “*mythe*” yang berarti cerita prosa rakyat yang menceritakan kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya. Dalam pengertian yang lebih luas, mitos dapat mengacu kepada cerita tradisional.<sup>[vii]</sup> Mircea Eliade berpendapat bahwa salah satu fungsi penting mitos adalah untuk membangun suatu model perilaku dan bahwa mitos dapat memberikan pengalaman religius.<sup>[viii]</sup> Dengan menceritakan atau memeragakan mitos, anggota suatu masyarakat tradisional dapat merasa lepas dari masa kini dan kembali lagi ke zaman mitis, sehingga membawa mereka dekat dengan ilahi. Dalam beberapa kasus, Lauri Honko menegaskan bahwa suatu masyarakat akan menghidupkan kembali suatu mitos untuk menciptakan kembali suasana zaman mitis.<sup>[ix]</sup>

Mitos menurut Joseph Campbell memiliki empat fungsi utama, yaitu:<sup>[x]</sup>

1. Fungsi Mistis, dimana dapat menafsirkan kekaguman atas alam semesta.
2. Fungsi Kosmologis, yang menjelaskan bentuk alam semesta.
3. Fungsi Sosiologis, yang mendukung dan mengesahkan tata tertib sosial tertentu.
4. Fungsi Pedagogis, yaitu bagaimana menjalani hidup sebagai manusia dalam keadaan apa pun.

<sup>1</sup> Konsep yang awalnya Hindu ini kemudian diubah oleh Sultan Hamengku Buwono I menjadi konsep Islam--Jawa. *Hablum Minallah* yang berarti hubungan manusia dengan Allah. *Hablum Minannas* yang berarti hubungan manusia dengan manusia lainnya. *Hablum Minal Alam* yang berarti hubungan manusia dengan alam.

Mitos dari Panggung Krapyak merupakan salah satu dari tradisi lisan. Kelisanan didasari oleh potensi dari dalam diri manusia untuk mengucapkannya, sehingga dalam tradisi lisan kata tidak pernah menjadi residu. Seperti halnya di dalam mitos, yang tertulis dapat berupa tanda yang kelihatan sebagai gambar.<sup>[xi]</sup> Maka dari itu, Raphael Donny menerjemahkan mitos cerita rakyat Panggung Krapyak yang berawal dari tradisi lisan dalam visualisasi *video mapping*.

### **ALIH WAHANA DALAM KARYA VIDEO MAPPING RAPHAEL DONNY “ALAS ING KRAPYAK”**

Karya *video mapping* Raphael Donny yang berjudul “*Alas Ing Krapyak*” yang berdurasi 11 menit 40 detik ini berkolaborasi dengan Dhanank Pembayun dalam ilustrasi grafisnya dan Yenu Ariandra dalam pengisian suara atau lagu sebagai latarnya, pada Festival Kesenian Yogyakarta 2015. *Video mapping* menggunakan teknologi sebagai "alat" dalam menyusun dan program editing untuk membuat gambar secara grafis bergerak, serta media dengan menghadirkan gambar yang dibuat untuk penonton. Secara teknis menggunakan teknik mengarahkan video (dengan proyektor video standar) ke benda tiga dimensi seperti bangunan bersejarah dan menyesuaikan dengan *masking* gambar sehingga tampaknya mengikuti bentuk objek target atau dinding pada bangunan arsitektural.<sup>[xii]</sup> Sehingga didapatkan hasil yang menarik seperti video tidak lagi persegi datar di dinding tetapi menjadi objek dalam ruang atau patung animasi seperti keinginan sang seniman. Menurut C. Paul (2008), penggunaan teknologi diklasifikasikan sebagai "alat" dan sebagai "media".<sup>[xiii]</sup> Dalam karya *video mapping* “*Alas Ing Krapyak*” ini,

Raphael Donny memberikan konsep atau ide gagasan menurut mitos yang terdapat pada Panggung Krapyak. Pemilihan bangunan arsitektural Panggung Krapyak sebagai media untuk pemetaan gambar bergerak (*motion graphic*) menjadi bagian dari gagasan Raphael Donny.

Proses perubahan konsep ide atau gagasan dari sebuah mitos Panggung Krapyak yang merupakan tradisi lisan ke sebuah penampilan visual *video mapping* ini menjadikan sebuah perubahan wahana atau medium, yang oleh Sapardi Djoko Damono disebut dengan ‘Alih Wahana’. Wahana menurut Damono terdapat dua konsep penting, yang pertama yaitu sebagai medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sebuah ide atau gagasan tersebut, seperti pengungkapan sebuah mitos. Yang kedua, wahana menjadi alat untuk membawa atau memindahkan gagasan tersebut dari satu tempat ke tempat lain.<sup>[xiv]</sup>

*Video mapping* “*Alas Ing Krapyak*” karya Raphael Donny merupakan sebuah karya seni yang mencakup berbagai media yang menjadi mediasi informasi dan hiburan. Sehingga dalam *video mapping* tersebut mencakup media yang terdapat gambar bergerak dan musik, seperti halnya sebuah pertunjukan. Hal ini menunjukkan bahwa konsep media menjadi sangat lentur. Ellestrom dalam Damono (2012) mengungkapkan bahwa tidak mungkin memisah-misahkan media seolah---olah masing-masing bisa berdiri sendiri dan bisa pisah lalu ‘kawin’ lagi.<sup>[xv]</sup>

Perubahan medium dalam alih wahana dari sebuah tradisi lisan berupa mitos atau cerita rakyat menjadi karya seni *video mapping* pasti terdapat perubahan alur cerita

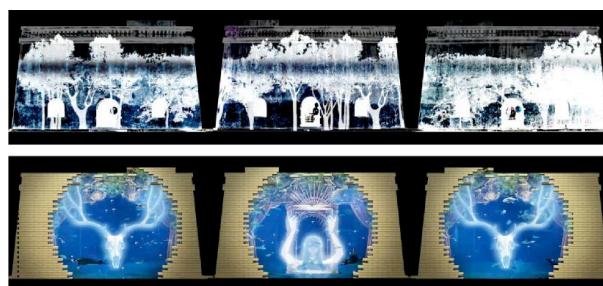
karena mediumnya pun berbeda. Terdapat beberapa pengurangan cerita tetapi juga terdapat penambahan visualisasi sebagai aksesoris agar lebih menarik perhatian penonton. *Video mapping* Raphael Donny “*Alas Ing Krapyak*” tidak melulu terpatok pada mitos Panggung Krapyak tetapi hanya menyorotkan beberapa tanda---tanda yang utama saja, terkait dengan durasi penyajian sebuah *video mapping* yang berada di ruang publik. Sehingga Raphael Donny mengkonsepkan visualisasi *video mapping* Panggung Krapyak menjadi beberapa hal saja, yaitu Panggung Krapyak sebagai hutan tempat berburu para raja jaman dahulu, poros imajiner yang menuju ke pantai selatan, sebuah perjalanan waktu menembus ke masa lalu, dan ilustrasi perburuan dan pertikaian yang pada akhir penayangan *video mapping* digambarkan dengan situasi hutan dan fosil--fosil manusia dan binatang (menjangan) lalu muncul seorang wanita.

*Video mapping* “*Alas Ing Krapyak*” ini, Raphael Donny menyajikan seolah---olah penonton diajak kembali ke masa lalu ketika Krapyak masih berupa hutan yang sangat luas dan terkondisikan bahwa banyak binatang menjangan yang berlalu lalang, dan menggerakkan ke dalam pikiran penonton bahwa akan terjadi perburuan menjangan, kemudian dalam visualisasi ditampilkan sebuah tokoh dari Sunan Hadi yang sedang duduk di dalam Panggung Krapyak. Disebutkan dalam Damono, bahwa nama dalam tradisi lisan bisa dianggap sebagai memiliki kekuatan magis.<sup>[xvi]</sup>

Ketika visualisasi dari *video mapping* yang terus berlansung, diiringi dengan sajian musik yang menambah unsur mistis, indera pendengaran audiens seolah---olah

digerakkan dan disentuh melalui pikiran, sehingga ketika indera penglihatan melihat visualisasi, di sisi lain indera pendengaran distimulasi dengan suara---suara yang menunjang ke dalam suasana, membawa ke dalam imajinasi alam sadar pikiran masing-masing penonton. Indera penciuman pun seolah-olah tercium bau hutan yang luas. Sehingga pada akhirnya akan membawa ke interpretasi dari pemikiran atau imajinasi di pikiran penonton.

Musik sebagai latar dari *video mapping* “*Alas Ing Krapyak*” yang diaransemen oleh Yenu Ariandra ini menggunakan musik-musik dengan dentingan unsur mistis, dan terdapat iringan Gamelan dengan syair lagu berbahasa Jawa halus yang menambah unsur etnik pada mitos cerita Panggung Krapyak. Musik dalam *video mapping* menjadi bentuk ekspresi yang memungkinkan penonton untuk mengalami emosi yang mendalam dan intens. Suara akan menjadi pemersatu akal, sehingga akan membuat sebuah efek kedekatan, yang mana dapat memunculkan karena pengalaman sinestetik (*synesthetic experience*) yaitu hasil dari bersatunya indera dan pikiran.

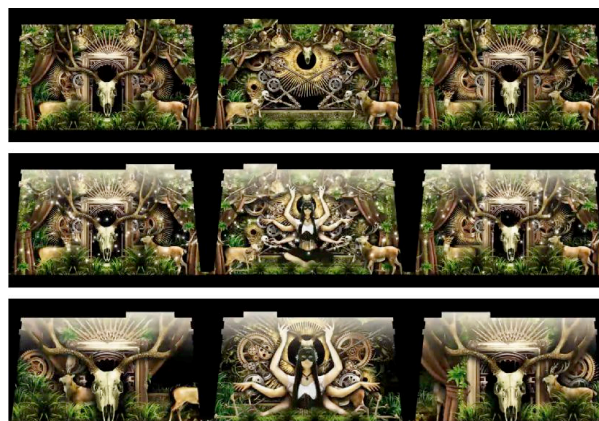


**Gambar 2** Visualisasi hutan Krapyak dan imajiner Panggung Krapyak dengan Laut Selatan dalam Karya *video mapping* Raphael Donny “*Alas Ing Krapyak*”  
**Sumber:** *Capture video mapping* milik Raphael Donny, 2015.



Saat visualisasi *video mapping* “*Alas Ing Krapyak*” terdapat *scene* saat Panggung Krapyak yang tersusun atas batu bata, pada bagian tengah terbuka satu per satu dan mendapati sebuah lubang besar yang menembus bawah laut, yang dimaksudkan di sini adalah Laut Selatan yang merupakan garis imajiner merapi Keraton dan Laut Selatan, nampak pada visualisasi air yang berwarna biru dengan nuansa laut yang dalam dengan beberapa ikan dan binatang laut melintas, kemudian terdapat penampakan wanita dengan tangannya yang menjuntai ke atas terlihat samar---samar, menggambarkan sosok seorang Ratu Laut Selatan. Ilustrasi musik pun menambah kesan mistis dengan suara gemericik air. Sehingga seluruh indera penonton pun tergerak untuk mendalami peran yang terdapat pada visualisasi *video mapping* tersebut.

Di akhir penampilan visual *video mapping* tersebut terdapat ilustrasi atau penggambaran keadaan kembali ke masa lalu, terdapat beberapa simbol yaitu mesin waktu yang bergerak memutar seperti pada mesin yang terdapat di dalam jam waktu, terdapat beberapa alat berburu seperti tombak dan senjata di masa lampau, juga penggambaran manusia dan hewan misalnya menjangan yang berbentuk tulang-tulang atau fosil, kemudian muncul seorang wanita dengan 6 buah tangan menginginkan suatu berkah yang datang dari atas, dapat juga diinterpretasikan terjadi perebutan wanita atau berkah itu sendiri.



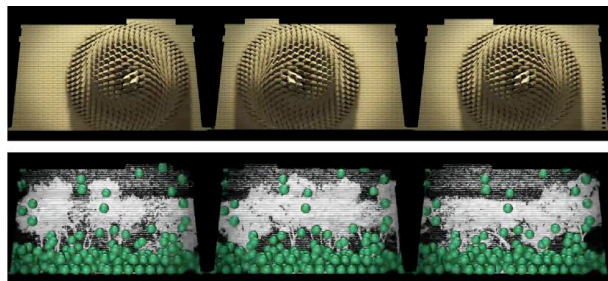
**Gambar 3** Visualisasi ilustrasi situasi kembali ke masa lampau hutan Krapyak dan munculnya seorang wanita dalam Karya *video mapping* Raphael Donny “*Alas Ing Krapyak*”

**Sumber:** *Capture video mapping* milik Raphael Donny, 2015.

Raphael Donny menambahkan beberapa permainan unsur visual untuk menarik perhatian penonton di sela-sela unsur yang terdapat dari mitos cerita Panggung Krapyak, tetapi tetap mengacu pada interpretasi dan esensi dari Panggung Krapyak yang masih berada di wilayah Yogyakarta, yaitu unsur *Gong* yang tersusun dari batu bata yang menyusun Panggung Krapyak dan bergerak ke kanan dan ke kiri, kemudian terdapat bola-bola berwarna hijau yang turun dari atas sebagai tanda kemakmuran dan dapat juga diartikan sebagai benih-benih yang turun sebagai berkah.<sup>2</sup> Dalam hal ini, Raphael Donny mencoba menginterpretasikan kelisanan dalam mitos Panggung Krapyak yang memerlukan spontanitas, yang menurut Damono hal tersebut wajar terdapat pada

<sup>2</sup> Gong adalah alat musik daerah kota Yogyakarta yang merupakan salah satu komponen Gamelan. Gong biasa dibunyikan sebagai tanda atau pernyataan untuk mengawali atau membuka dalam sebuah acara atau momen penting.

budaya lisan karena tidak ada kesempatan untuk berpikir ke dalam, sedangkan sekarang kita berpikir ke luar karena telah berpikir ke dalam.<sup>[xvii]</sup>



**Gambar 4** Visualisasi permainan visual penambahan unsur cerita dalam Karya *video mapping* Raphael Donny “*Alas Ing Krapyak*”  
**Sumber:** *Capture video mapping* milik Raphael Donny, 2015.

Kembali kepada konsep *video mapping*, dengan mengeksplorasi teknologi digital, konsep yang dikembangkan telah diwujudkan dengan alat-alat baru dari multimedia, *virtual reality*, visi komputer, dan musik digital, suara dan lainnya, informasi dalam bentuk kode ini digunakan untuk membuat instalasi dan artefak digital. Sebagian besar aspek teknis untuk aplikasi *video mapping* dapat dibagi menjadi beberapa unsur seperti aplikasi *motion graphics* (gambar bergerak), desain suara, aplikasi *video real-time*, dan proyeksi. Dimana gambar bergerak bertujuan untuk penciptaan suatu gambar komunikasi audio visual dengan memanfaatkan berbagai efek visual dan artefak digital. Desain suara bertujuan untuk melengkapi unsur-unsur audio yang mendukung secara visual. Dan aplikasi *video real-time* membantu seniman yang mengisi dalam proyeksi untuk memasukkan penyertaan simultan dalam penambahan instalasi video. Dengan kata lain, teknologi memberi peran yang penting

dalam pembuatan karya seni *video mapping*, dan dalam alih wahana, teknologi memegang peran penting dalam perkembangannya juga.

Proyek *video mapping* karya Raphael Donny menggunakan teknik proyektor, sehingga terlebih dahulu mempersiapkan media atau bidang yang seperti apa yang akan ditembak oleh proyektor dan diberi visualisasi. Ketika sudah menentukan sebuah gedung arsitektural atau gedung yang berupa gedung *heritage*, maka dibuatkanlah sebuah pola secara komputerisasi untuk menutup dengan sempurna bidang atau gedung tersebut, biasa disebut dengan membuat masker. Masker dengan bentuk yang tepat dan posisi dari berbagai elemen dari permukaan atau fasad, sehingga video diproyeksikan pada media ini, atau di ruang antara media, menggunakan teknik *alphachannel* sederhana (cara untuk menentukan tingkat *opacity* dari klip). Biasanya dalam memproyeksikan gambar bergerak tidak hanya menggunakan satu proyektor saja karena hanya dapat memiliki gambar dua dimensi, yang tidak selaras dengan bangunan. Dengan beberapa proyektor maka dapat membuat efek tiga dimensi. Dalam *video mapping* Panggung Krapyak ini menggunakan 3 buah proyektor yang diproyeksikan pada 3 bidang permukaan Panggung Krapyak. Pada dasarnya kinerja *video mapping* disiapkan dalam enam langkah, yaitu perolehan data (display), pengolahan data (display atau proyektor), penciptaan (suara atau desain video), pengetesan (pada permukaan atau fasad), pengerjaan ulang, dan proyeksi.

Proyektor yang digunakan pun harus dengan kekuatan yang tepat (pendek atau jangka panjang), untuk benda kecil atau lingkungan sekitar perlu setidaknya



kecerahan 5.600 lumens, dan sampai 20.000 lumens untuk gambar yang besar atau jarak jauh. Proyektor pun ditambahkan dengan lensa, sehingga lensa dapat disesuaikan untuk mengontrol kemiringan lensa dan sudut pandang.

*Video mapping* menjadi salah satu seni publik, Seldes dalam Damono menyebutkan bahwa seni publik memiliki ciri---ciri yang khusus yang berbeda dengan ‘seni’ menjual selebriti di televisi.<sup>[xviii]</sup> Diterimanya karya seni oleh kebanyakan orang yang melihatnya menjadi salah satu ciri yang mencolok dari publik seni, dan seniman yang

menciptakannya pun merasakan kepuasan, hal ini telah mengekspresikan konsep dan gagasan dalam karya *video mapping*. Raphael Donny menciptakan karya seni *video mapping* “*Alas Ing Krapyak*” dengan harapan dapat memberikan tontonan visual yang juga dapat memberikan efek kepada penonton, sehingga karya seni *video mapping* mendapat respon yang positif dan sangat menarik dari penonton, menjadikan karya seni *video mapping* adalah karya seni yang menggugah penonton melalui alih wahana dari sebuah tradisi lisan cerita rakyat.



**Gambar 5** Capture Karya *video mapping* Raphael Donny yang berjudul “*Alas Ing Krapyak*”  
**Sumber:** Raphael Donny, 2015.

## PENUTUP

Alih Wahana menjadi sebuah gagasan baru dalam transformasi karya seni dan kreativitas dalam menciptakan karya seni. Alih wahana yang menerjemahkan atau mengalihkan dari tradisi lisan yaitu mitos cerita rakyat Panggung Krapyak menjadi sebuah karya seni *video mapping* karya Raphael Donny dengan judul “*Alas Ing Krapyak*” tetap membawa pada sebuah makna atau pesan yang sama. Pengalihan menjadi *video mapping* dapat menjadi sebuah multiwahana karena di dalam *video mapping* terdapat unsur gambar dan bunyi atau suara, ketika khalayak menonton sebuah pertunjukan *video mapping*, indera penglihatan melihat visualisasi gambar bergerak, bersamaan dengan itu dipandu dengan musik latar yang membawa pikiran penonton dalam suasana dan interpretasi yang menjadikan sebuah permainan.

Alih wahana tidak lepas dari teknologi, karena teknologi ikut menjadi media dalam pengalihan wahana. Arus komunikasi dan media dalam perkembangannya akan semakin canggih dan akan mempengaruhi dalam proses kreatifitas seniman. Tradisi lisan dari sebuah mitos cerita rakyat dialihkan menjadi sebuah karya *video mapping*, *video mapping* di sini adalah karya seni dengan menggunakan bantuan teknologi secara teknis. Tetapi alih wahana juga menjadi upaya untuk melestarikan dan memelihara budaya bangsa.

Akhir kata, mengutip dari Darmono, kajian alih wahana mensyaratkan suatu kemampuan berpikir dan bekerja yang tidak dibatasi oleh dinding formal pemisah berbagai disiplin ilmu.<sup>[xix]</sup> Darmono pun juga mengatakan bahwa:

“Kajian alih wahana tetap menjadi sebuah ajang kritis untuk memperbincangkan bagaimana ideologi-ideologi merasuk ke dalam bentuk-bentuk, khususnya dalam situasi intermedial ketika suatu bentuk mengalami transformasi ke dalam bentuk lain, ataupun ketika sebuah bentuk secara internal terbangun oleh multimedialitas.”<sup>[xx]</sup>

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- [1] Campbell, Joseph. 1988. *The Power of Myth*. New York: Doubleday. Damono, Sapardi Djoko. *Alih Wahana*. 2012. Jakarta: Editum.
- [2] Dundes, Alan. 1984. *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*. Berkeley: University of California Press.
- [3] Ekim, Berna. 2011. “A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare”, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, Juli 2011 Volume 1 Issue 1.
- [4] Eliade, Mircea. 1963. *Myth and Reality*. New York: Harper & Row.
- [5] Paul, C.. 2002. *Digital Art*. London: Thames and Hudson.

### Sumber Internet:

- [1] <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpc-byogyakarta/2015/03/06/poros-imajiner-panggung-krapyak-keraton-tugu/>, Diakses tanggal 2 Juni 2016.
- [2] <http://kratonjogja.id/demov2/tata-rakiting-wewangunan/1/tari-klasik-bedhaya-semang-di-keraton-ngayogyakarta-hadiningrat#!>, diakses tanggal 2 Juni 2016.

**Endnote:**

- [i] Berna Ekim, "A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, Juli 2011 Volume 1 Issue 1, 10.
- [ii] Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana*, (Jakarta: Editum, 2012), 1.
- [iii] [http://www.kompasiana.com/isharyanto/panggung-krapyak-situs-kerajaan-mataram\\_5529d7cf6ea834f349552cf8](http://www.kompasiana.com/isharyanto/panggung-krapyak-situs-kerajaan-mataram_5529d7cf6ea834f349552cf8), diakses tanggal 2 Juni 2016.
- [iv] R.P. Soejono Festschrift (Truman Simanjuntak M. Hisyam, Bagyo Prasetyo, Titi Surti Nastiti (Ed.), *Archeology: Indonesian perspective*, (Jakarta: LIPI Press), 195.
- [v] "Asal Dan Tujuan Hidup Pada Sumbu Imajiner Yogyakarta" <http://kratonjogja.id/demov2/tata---rakiting---wewangunan/1/tari---klasik---bedhaya---semang---di---keraton---ngayogyakarta---hadiningrat#!>, diakses tanggal 2 Juni 2016.
- [vi] "Poros Imajiner" *Panggung Krapyak - Keraton - Tugu*, <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/2015/03/06/poros-imajiner-panggung-krapyak-keraton-tugu/>, diakses tanggal 2 Juni 2016.
- [vii] G.S. Kirk, "On Defining Myths", dalam Alan Dundes, *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*, (Berkeley: University of California Press, 1984) 57.
- [viii] Mircea Eliade, *Myth and Reality*, (New York: Harper & Row, 1963) 8.
- [ix] Lauri Honko, "The Problem of Defining Myth", dalam Alan Dundes, *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*, (Berkeley: University of California Press, 1984), 51.
- [x] Joseph Campbell, *The Power of Myth*, (New York: Doubleday, 1988), 22-23.
- [xi] Sapardi Djoko Damono, 2012, 56.
- [xii] Berna Ekim, 2011, 11.
- [xiii] C. Paul, *Digital Art*, (London: Thames and Hudson, 2002), 8.
- [xiv] Sapardi Djoko Damono, 2012, 1.
- [xv] Sapardi Djoko Damono, 2012, 2.
- [xvi] Sapardi Djoko Damono, 2012, 57.
- [xvii] Sapardi Djoko Damono, 2012, 65.
- [xviii] Sapardi Djoko Damono, 2012, 13.
- [xix] Sapardi Djoko Damono, (Jakarta: Editum, 2012), ii.
- [xx] Sapardi Djoko Damono, (Jakarta: Editum, 2012), iii.