

***Butterfly: Video Mapping* Transformasi Kupu-Kupu sebagai Simbol Transformasi Diri**

Dina Dwika Oktora

Program Studi Animasi, Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC" Yogyakarta
Jl. Magelang Km. 6, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55284
Tlp. 081578916444, *E-mail*: dina.oktora@ymail.com

Abstrak

Kupu-kupu mengalami proses transformasi sebagai bagian dari siklus hidup normal. Kupu-kupu juga merupakan representasi dari simbol tentang sukacita, kebahagiaan, musim semi, kelahiran kembali, dan pembaharuan. *Image* serangga cantik ini juga menyimbolkan kelembutan, yang bisa menyentuh dalam masa sulit. Dalam proses kesedihan, orang yang berduka telah belajar bagaimana menghadapi kehilangan, atau perubahan yang signifikan. Banyak orang mungkin menyembunyikan diri seperti berada dalam kepompong ketika mencoba untuk menyembuhkan jiwanya. Fase kepompong merupakan salah satu fase transformasi dari introspeksi dan refleksi. Proses ini berakhir dengan orang yang muncul dari kepompong mereka, bermetamorfosis menjadi orang yang berbeda. Video instalasi ini merupakan salah satu seni media baru, dengan menggunakan video *mapping* sebagai teknik yang akan memperlihatkan fase-fase transformasi kupu-kupu hingga menjadi kupu-kupu yang cantik sebagai simbol transformasi diri.

Kata kunci: transformasi, kupu-kupu, seni media baru, video instalasi, video *mapping*, transformasi diri

Abstract

Butterfly: Video Mapping of Butterfly's Transformation as a Symbol of Self- Transformation. *Butterfly undergoing a process of transformation as part of the normal life cycle. Butterflies also represent a symbol of a lot of joy, happiness, spring, rebirth and renewal. This beautiful insect image also symbolizes light and soft, which can touch the heart during this difficult time and force one to think about the migration of power. In the process of grief, grieving people have learned how to deal with loss or significant change. many people may hide themselves from all over the world such as in a cocoon when trying to heal his soul. Cocoon phase is one stage of the transformation of introspection and reflection. This process ends up as people emerged from their cocoons, morphed into a different person. This video instalation is one of new media art, by using video mapping technique will show how the phases through which the butterfly in its transformation into a beautiful butterfly as a symbol self transformation.*

Keywords: transformation, Butterfly, new media art, video instalation, video mapping, self transformation

Pendahuluan

Transformasi atau metamorfosa adalah perubahan bentuk, wujud, penampilan, atau bahkan kemampuan diri yang terjadi pada beberapa jenis hewan. Contoh yang paling

sering kita lihat adalah transformasi yang terjadi pada kupu-kupu. Bentuk awalnya sebagai ulat yang kemudian membentuk kepompong yang penampilannya tidak indah sama sekali. Seekor kepompong berselimutkan gulungan daun-

daunan dan aktivitas yang dilakukannya hanya makan dan tidur ini kemudian berubah bentuk menjadi seekor kupu-kupu yang cantik dan indah dipandang mata dengan cara yang amat menakjubkan.

Proses transformasi ini jika diibaratkan dengan transformasi yang terjadi dalam kehidupan manusia, perubahan yang dimaksudkan bukan hanya dalam penampilan, tetapi juga perubahan dalam kemampuan diri. Manusia mengalami banyak proses dalam kehidupannya. Setiap orang berpeluang untuk mengubah hidupnya agar menjadi lebih baik, dengan melakukan suatu perubahan yang memerlukan suatu keberanian dan keberanian mengambil risiko atas perubahan yang akan terjadi tersebut.

Proses perubahan ini tentunya terjadi tidak dalam waktu yang singkat, sama halnya dengan transformasi kupu-kupu, ketika ulat berproses menjadi menjadi hewan baru (fase sempurna), yaitu kupu-kupu. Pada prosesnya terjadi cukup panjang dan lama, namun sederhana. Pertama-tama dari telur yang diletakkan oleh kupu-kupu pada daun (biasanya daun pohon jeruk atau dapat juga pohon yang lain) yang bertujuan nantinya daun tersebut bisa menjadi bahan makanan ulat tersebut hingga mencapai dewasa setelah tiba waktunya menjadi pupa/ kepompong dan kemudian akan menjadi kupu-kupu baru.

Fenomena transformasi atau perubahan yang terjadi pada kupu-kupu inilah yang menjadi ide bagi penulis sebagai sebuah karya video yang dikemas dalam bentuk video seni instalasi sebagai simbol transformasi diri.

Pengertian Transformasi

Transformasi, dalam bahasa Inggris kata ini disebut *transformation* yang berarti

perubahan bentuk. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2007:1209) disebut transformasi yang mengandung arti perubahan rupa, ini bisa juga dipahami sebagai perubahan bentuk, sifat, fungsi, dsb. Secara semantik, transformasi atau transformation ini berasal dari kata “*trans*” dan “*form*”. *Trans* berarti dari satu sisi ke sisi lainnya (*across*), atau melampaui (*beyond*). *Form* yang diterjemahkan sebagai bentuk. Dengan demikian, transformasi dapat berarti perubahan bentuk yang lebih dari, atau melampaui perubahan bungkus luar. Dengan melihat definisi tersebut, kata transformasi lebih jauh dipahami sebagai perubahan dari dalam diri seseorang, sekelompok, atau masyarakat yang meluap ke dalam perilaku.

Menurut Oxford Dictionary, transformasi berasal dari kata dasar “*transform*”, yang berarti “*make a thorough or dramatic change in the form, appearance, character, etc., yang dapat diterjemahkan secara bebas*” segera membuat sesuatu perubahan total, baik dalam bentuk penampilan, karakter, dan sebagainya. Definisi perubahan menurut Atkinson (1987) merupakan kegiatan atau proses yang membuat sesuatu atau seseorang yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Broten (1987) menyebutkan bahwa perubahan merupakan proses yang menyebabkan perubahan pola atau individu atau insitusi.

Tanpa disadari perubahan itu terjadi pada diri kita sendiri, seperti usia dan juga keadaan tubuh kita secara fisikal, seiring dengan perjalanan waktu dan apa yang kita alami perubahan secara spiritual pun terjadi pada diri kita yang dinamakan transformasi diri. Dalam istilah Ernst Mayr dalam buku yang diterjemahkan Agus Crepes (Erikson:1965), manusia adalah makhluk yang “*generalis*”, yang disiapkan untuk menyesuaikan diri dengan

berbagai lingkungan dan mengembangkan kebudayaan-kebudayaan yang amat beragam.

Habraken (1976) yang dikutip oleh Pakilaran (2006) (dalam <http://www.ar.itb.ac.id/wdp/diakses> pada tanggal 5 Oktober 2014) menguraikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya transformasi, yaitu (1) kebutuhan identitas diri (*identification*), pada dasarnya orang ingin dikenal dan ingin memperkenalkan diri terhadap lingkungan; (2) perubahan gaya hidup (*life style*); (3) perubahan struktur dalam masyarakat, pengaruh kontak dengan budaya lain dan munculnya penemuan-penemuan baru mengenai manusia dan lingkungannya; dan (4) pengaruh teknologi baru timbulnya perasaan ikut mode, yaitu bagian yang masih dapat dipakai secara teknis (belum mencapai umur teknis dipaksa untuk diganti demi mengikuti mode).

Masih menurut Habraken, proses transformasi diuraikan sebagai: (1) perubahan yang terjadi secara perlahan-lahan atau sedikit demi sedikit; (2) tidak dapat diduga kapan dimulainya dan sampai kapan proses itu akan berakhir tergantung dari faktor yang memengaruhinya; (3) komprehensif dan berkesinambungan; dan (4) perubahan yang terjadi mempunyai keterkaitan erat dengan emosional (sistem nilai) yang ada dalam masyarakat.

Proses transformasi mengandung dimensi waktu dan perubahan sosial budaya masyarakat yang menempati yang muncul melalui proses yang panjang yang selalu terkait dengan aktivitas-aktivitas yang terjadi pada saat itu.

Transformasi Kupu-Kupu sebagai Simbol Transformasi Diri Manusia



Gambar 1: Proses Transformasi Kupu-Kupu
Sumber: <http://www.slideshare.net/judithbellamy/proses-daur-hidup-kupu-kupu>

Transformasi yang terjadi pada ulat yang kemudian berubah menjadi kupu-kupu, melalui beberapa proses, seperti yang terlihat dari gambar 1. Proses tersebut merupakan tahapan transformasi dari fase awal hingga fase sempurna, yaitu seekor ulat menjadi seekor kupu-kupu yang cantik. Wujudnya yang baru memberikan kesan bahwa makhluk yang berasal dari binatang yang menjijikkan yang tidak indah sama sekali, digantikan dengan rasa kagum dan terpesona dengan aneka warna pada sayapnya. Proses perubahan ulat menjadi kupu-kupu inilah yang sebenarnya bisa dijadikan filosofi dan inspirasi bagi proses perubahan diri.

Proses ini diibaratkan sebagai tahap-tahap yang dilalui manusia dalam perkembangan hidupnya, yang di dalamnya terdapat konflik-konflik yang khas yang akhirnya menimbulkan krisis-krisis dalam setiap tahapan baru yang dilalui. Krisis-krisis seperti ini dalam arti titik balik atau saat-saat penting, bisa menentukan kemungkinan perkembangan baik atau buruknya seorang individu. Berbagai macam "cara hidup" mengandung gambaran-gambaran yang kurang lebih eksplisit tentang perjalanan hidup.

Ulat, dalam hal ini ulat dijadikan dan diumpamakan sebagai sebuah penggambaran diri manusia yang pada umumnya menjalani hidup di dunia, yang dalam menjalani hidup juga mengalami banyak rintangan dan tantangan, yang akhirnya memberikan banyak pilihan pada manusia dalam menjalani hidup. Dalam menghadapi setiap cobaan dan tantangan hidup manusia diberi bekal akal dan fikiran, tetapi tidak semua manusia mampu menggunakan karunia Tuhan tersebut untuk menjalani hidup. Bagi manusia yang mampu memanfaatkan potensi itu, sudah bisa dipastikan manusia tersebut akan berusaha mengubah hidupnya ke arah yang lebih baik, dan sebaliknya bagi manusia yang tidak mampu dan juga tidak mau berusaha untuk memanfaatkan potensi yang ada dalam dirinya, manusia tersebut hanya akan berjalan di tempat dan menghabiskan waktunya dengan berdiam diri (*stagnan*). Demikian pula yang terjadi pada ulat-ulat tersebut. Semua kupu-kupu berasal dari ulat-ulat tersebut, tetapi tidak semua dari ulat tersebut dapat mengubah dirinya menjadi kupu-kupu yang indah.

Kepompong adalah bentuk fisik dari sebuah proses perubahan bentuk ulat menjadi kupu-kupu, yang di dalam proses tersebut dibutuhkan waktu dan tenaga dan juga tentunya campur tangan Tuhan, ada yang berhasil melewati proses tersebut dan ada pula yang akhirnya gagal. Proses ini pula yang dialami oleh manusia yang ingin mengubah dirinya ke arah yang lebih baik. Dalam proses ini, manusia membutuhkan waktu, tenaga, fikiran, dan tentunya selalu mengharap belas kasih dari Tuhan yang menciptakan manusia, untuk melewati proses ini manusia harus mampu bertahan, dikarenakan dalam proses pencarian jati diri ini manusia dihadapkan dengan berbagai macam cobaan dan godaan yang terkadang

melemahkan tekad dan niat manusia untuk mengubah diri menjadi lebih baik. Manusia yang mampu bertahan dalam proses ini akan mampu mengubah dirinya ke arah yang lebih baik. Sebaliknya, manusia yang tidak sanggup bertahan dan mudah tergoda akan merasakan kegagalan atas apa yang ia inginkan atau ada yang berhasil melalui proses ini namun hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan yang dicita-citakan manusia itu sendiri. Hal ini akan terus berulang dalam kehidupan manusia.

Kupu-kupu adalah hasil dari proses transformasi atau hasil dari perubahan bentuk yang muncul dengan berbagai macam bentuk dan spesiesnya. Ada yang menjadi sangat indah dipandang mata dan ada pula yang biasa saja. Terlepas dari sudut pandang yang ada, semua hasil transformasi tersebut melambangkan sebuah keindahan dan kebesaran Tuhan atas apa yang diciptakan-Nya. Manusia juga mengalami hal ini, menikmati hasil dari proses perubahan yang direncanakan oleh manusia itu sendiri, menemukan diri yang sebenarnya, dan mengubah kehidupan manusia itu sendiri menjadi lebih baik.

Kesadaran bahwa diri, lingkungan di sekitar, dan lingkungan di luar jangkauan terus mengalami perubahan merupakan suatu awal yang baik untuk mengalami perubahan, berarti kita masih memiliki kepekaan terhadap perubahan.

Kepekaan terhadap perubahan memungkinkan untuk terus berkembang dan berhasil. Dari bahasan tersebut, selanjutnya menjadi ide penciptaan terhadap karya seni video, disusunlah sebuah naskah, yang kemudian digunakan dalam penciptaan karya seni video.

Penciptaan Video Seni

Proses kreatif dalam seni video merupakan sebuah langkah dalam membangun

imajinasi-imajinasi dalam pemikirannya. Sehingga, hasil yang didapat diperoleh dari proses imajinasi tersebut berbentuk audio dan video. Pada dasarnya seni video dibagi menjadi tiga bagian, yaitu dokumenter yang memiliki *realism* (nyata), fiksi yang merupakan video dengan cerita rekaan dari pembuatnya, serta eksperimental yang masuk pada konsep *formalism* (abstrak) (Prastista, 2008:4).

Karya video “*Butterfly*” ini termasuk ke dalam video seni eksperimental, dikemas tanpa menampilkan narasi ataupun dialog. Video ini mengandalkan ilustrasi musik untuk menambahkan efek mendalam terhadap visualnya. Untuk menambahkan imajinasi penonton pada saat menonton karya video ini, digunakan efek grafis dan animasi dengan menggunakan *software* grafis. Tahap-tahap transformasi ulat dari awal sampai sempurna menjadi kupu-kupu dijadikan dalam satu *scene* yang berdurasi total 1 menit 36 detik yang kemudian diproyeksikan melalui tubuh seorang *talent* yang dibalut kain putih.

Keseluruhan visual ini kemudian dipadukan dengan penambahan ilustrasi musik dan *sound effect* dengan sedemikian rupa guna memberikan efek dramatis dan membuat penonton ikut larut ke dalam video ini.

Seperti halnya dengan penciptaan sebuah karya video lain, penciptaan karya videografi “*Butterfly*” ini memiliki persiapan sebelum diciptakan dalam bentuk karya video seni. Agar sisi seni dan aspek penggambaran transformasi kupu-kupu sebagai simbol transformasi diri manusia ini menjadi lebih menarik, karya ini akan ditampilkan dalam bentuk seni instalasi yang menggabungkan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang biasa disebut *video mapping*. *Video mapping* ini merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan

dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek-objek. Objek-objek 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 objek, benda, atau bidang untuk menyampaikan suatu ide.

Video mapping merupakan teknologi hiburan yang baru dan inovatif. Teknik yang memproyeksikan gambar video pada bangunan, struktur, atau hampir semua jenis permukaan objek 3D. Proyektor akan menyoroti setiap bentuk garis atau ruang sehingga menciptakan ilusi optik yang menakjubkan. *Video mapping* cukup baru dan sangat berkembang saat ini. Alasan keberhasilannya adalah bahwa masyarakat akan terlibat secara emosional dalam menonton video.

Dalam proses produksi video seni ini, ada beberapa tahapan penting yang dilakukan secara cermat. *Setup* merupakan tahapan persiapan yang bersifat teknis. Persiapan yang dilakukan meliputi peralatan yang akan digunakan dalam pengambilan gambar. Tahapan ini biasa disebut tahap praproduksi. Tahapan selanjutnya adalah tahapan produksi, yaitu pengambilan gambar yang kemudian diolah secara digital dengan menggunakan *software editing* dan animasi untuk menciptakan efek-efek yang ingin ditampilkan.

Seperti halnya tahap penciptaan sebuah karya audiovisual lainnya, pascaproduksi adalah bagian yang sangat menentukan hasil akhir dari sebuah karya video. Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan dan penyelesaian baik dari segi audio maupun video. Pascaproduksi merupakan tahapan akhir yang dilakukan untuk menggabungkan, memotong, dan membangun audiovisual berdasarkan naskah atau konsep cerita.

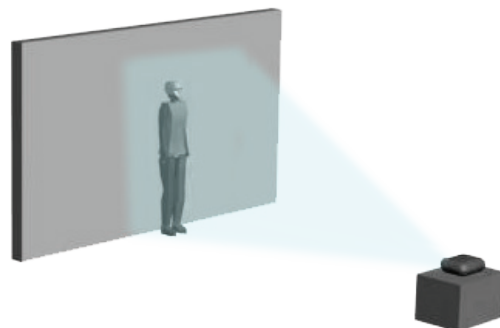
Audio merupakan salah satu elemen yang memiliki peranan penting dalam memperkuat emosi penonton, *mood*, dan nuansa dalam sebuah video. Dalam karya video ini dipilih ilustrasi musik yang diharapkan mampu membangun suasana ketika video diputar di dalam ruangan yang gelap.

Kesemua tahapan ini harus dilalui sehingga menghasilkan karya video yang kemudian bisa diimplementasikan ke dalam bentuk *display video* sesuai dengan keinginan penulis.

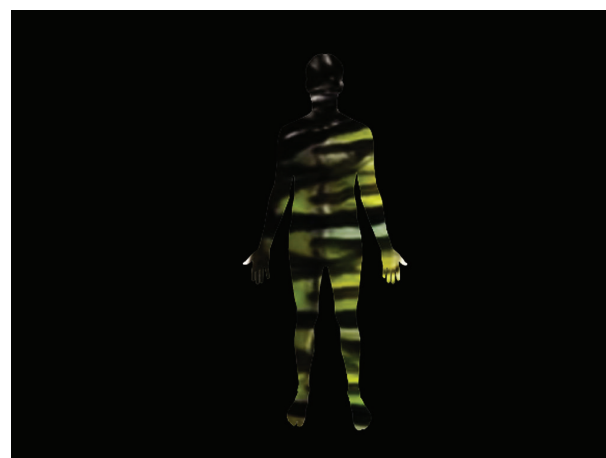
Display Video Seni Instalasi (*Mapping*)

Display karya video seni ini menggunakan teknik *mapping*, yaitu prinsip teknologi dengan menggunakan proyektor video. Tahapan yang dilakukan dalam membuat *video mapping* ini adalah: (1) Persiapan. Cara terbaik untuk bekerja di samping proyektor video. Pendekatan resolusi dengan mempertimbangkan spesifikasi proyektor video dan disesuaikan antara objek dan resolusi maksimum dari proyektor. Ini dilakukan untuk mengatur kualitas video yang akan ditampilkan, apakah dalam format standar (720 x 576) PAL/NTSC atau dalam format HD jika menggunakan proyektor HD); (2) *Blue print*. Gambar ini digunakan untuk mendapatkan tata letak untuk membuat masker atau referensi 3D untuk poin proyeksi; dan (3) Memasang peralatan. *Video mapping* akan berfungsi apabila ditempatkan dalam ruang gelap, tidak ada cahaya. Proyektor ditempatkan tepat di depan objek yang akan disorot dan disesuaikan dengan posisi lensa proyektor; (4) Kalibrasi dari foto. Setelah memiliki posisi yang tepat, gambar dikalibrasi dengan menggunakan *software Photoshop* untuk mengatur ukuran foto yang sesuai dengan resolusi proyektor.

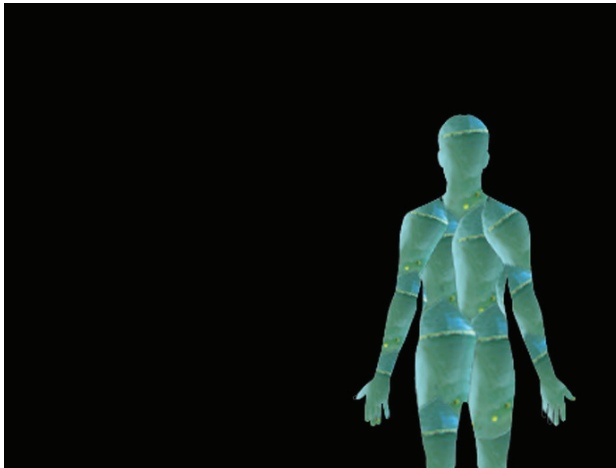
Kemudian tampilan diatur hingga 100%. Hasil kalibrasi ini kemudian diproyeksikan kembali ke objek; (5) Membuat masker. Hal ini dilakukan dengan program *Photoshop*, bisa juga digunakan dengan program *Adobe After Effect* ataupun *Adobe Illustrator*; dan (6) Membuat animasi. *Video mapping* tidak terbatas pada perangkat lunak tertentu sama sekali, hanya harus menggunakan program yang digunakan untuk membuat animasi/film/video, misalnya *Adobe After Effect*, *Final Cut*, atau *Adobe Premiere*. Animasi yang dibuat di dalam karya video ini adalah animasi tahapan proses transformasi kupu-kupu yang kemudian diproyeksikan ke tubuh manusia sebagai objek/bidang proyeksinya, yaitu animasi ulat, animasi kepompong, dan animasi kupu-kupu.



Gambar 2: Sketsa Teknik *Mapping*



Gambar 3: Tampilan Animasi Video Ulat



Gambar 4: Tampilan Animasi Kepompong



Gambar 5: Tampilan Video Mapping Animasi Kupu-Kupu

Scene-scene animasi tersebut kemudian ditambahkan efek-efek *motion graphic* dan diberikan *video effect* permainan warna di dalamnya sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan berwarna.

Simpulan

Karya video seni menitikberatkan pada seni media baru dengan teknik video instalasi yang menggabungkan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang biasa disebut *video mapping*. Teknik penciptaan video seni ini menggunakan *software editing* dan animasi untuk menciptakan efek gerakan animasi yang digunakan untuk melengkapi

gambar yang diambil. Penggunaan *software* ini tentunya memberikan kemudahan bagi penulis untuk menciptakan gambar yang tidak mungkin didapatkan dengan teknik pengambilan gambar biasa menggunakan kamera video. Penulis bebas bereksplorasi dengan menambahkan efek-efek animasi yang sesuai dengan keinginan, dan memperjelas maksud dan tujuan penciptaan karya.

Display video *mapping* ini menggunakan prinsip teknologi sederhana, yaitu menggunakan proyektor yang dikontrol oleh komputer untuk memproyeksikan gambar atau video kepada sebuah permukaan yang diinginkan. Dari permukaan yang akan diproyeksikan tersebut akan terdeteksi beberapa titik dan kemudian akan dipetakan ke dalam komputer.

Pemilihan teknik *mapping* ini dipilih untuk membuat tampilan visualisasi videonya menjadi mengejutkan dan lebih menarik. *Mapping* yang biasanya dilakukan terhadap sebuah benda atau bidang akan menjadi lebih menarik ketika diproyeksikan terhadap manusia atau benda hidup lainnya.

Seiring dengan perkembangan masyarakat kontemporer, digunakan media-media baru yang berbasis pada perkembangan teknologi komputer, manipulasi digital, internet, dan video (audio visual) sebagai sebuah medium ekspresi. Perkembangan seni media baru akan sejalan dengan penemuan-penemuan teknologi baru yang juga memengaruhi kehidupan masyarakat kontemporer.

Kepustakaan

Direktorat Kesenian-Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *Apresiasi Seni Media Baru*. 2006. Jakarta: Direktorat Kesenian-Direktorat Jendral

Nilai Budaya, Seni dan Film Departemen
Kebudayaan dan Pariwisata.

Erikson E.H. 2002. *Jati Diri, Kebudayaan,
dan Sejarah Pemahaman dan Tanggung
Jawab*. Flores: LPBAJ Flores.

Pakilaran A.U. 2006. "Transformasi Bentuk
dan Ruang pada Rumah Toko di Kawasan
Pecinan Makassar (1970-2005)". Tesis.
Tidak diterbitkan. Bandung: Institut
Teknologi Bandung.

Prastista, Himawan. 2008. *Memahami Film*.
Jakarta: Homerian Pustaka.

Suyanto, A.N. 2001. "Seni dan Perubahan".
Ekspresi, Jurnal Lembaga Penelitian
ISI Yogyakarta. Yogyakarta: Lembaga
Penelitian ISI Yogyakarta.

Webtografi:

http://id.wikipedia.org/wiki/Video_mapping

[http://jogjaupdate.com/video-mapping-tren-
baru-seni-visual/](http://jogjaupdate.com/video-mapping-tren-baru-seni-visual/)

http://videomapping.org/?page_id=42