

## **TARI MARESI DALAM *VIDEO MAPPING***

**I Nyoman Yoga Sumadewa, Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun, I Ketut Suteja**

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana,  
Insitut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia  
E-mail: yoga\_sumadewa@yahoo.com

### **Abstract**

Desa adat Tenganan Pegringsingan yang menjadi salah satu andalan pariwisata Karangasem, tidak hanya terkenal dengan kain tenun ikat ganda gringsing, tetapi ada satu tarian yang bernama tari Maresi. Penelitian ini difokuskan pada semangat tari Maresi sebagai tarian perang, untuk persembahan kepada Dewa Indra, namun kenyataannya sekarang tarian tersebut tidak sesuai dengan konsep tari perang dan juga spirit ritual keagamaan, menyebabkan kualitas keindahan, nilai spiritual, nilai historis, perjuangan, kebersamaan, dan etika dari tarian tersebut tidak metaksu.

Sesuai dengan perkembangan jaman globalisasi yang tidak dapat dihindari, membawa dampak yang dapat mencemari pola pikir dan pola kehidupan masyarakat saat ini, baik secara positif maupun negatif. Terkontaminasinya pola pikir masyarakat Tenganan oleh perkembangan jaman, yang menyebabkan tingginya gengsi dan berkurangnya spirit masyarakat untuk mendalami tradisi, termasuk salah satu di dalamnya tari Maresi. Berorientasi dari fenomena tari Maresi di atas, pencipta ingin mengungkapkannya ke dalam sebuah karya informasi digital video Mapping yang diharapkan mampu membangkitkan semangat penari, dan nilai spiritual yang terkandung dalam tari Maresi, sehingga penampilannya menjadi lebih berkualitas dan menarik para wisatawan untuk menikmati ritual tari Maresi.

Penciptaan ini menggunakan teori transformasi, bertujuan untuk memindahkan dari bentuk aslinya ke dalam video mapping. Melalui beberapa proses tahapan, yaitu a) pra-produksi yang meliputi pembuatan storyboard dan membentuk sketsa Objek mapping. b) Produksi meliputi proses pembuatan object mapping, pembuatan animasi yang akan ditampilkan sesuai dengan storyboard, pengaplikasian efek suara, dan proses penciptaan media pendukung lainnya. c) Pasca-produksi yang meliputi proses pengaplikasian animasi yang telah dibuat pada object mapping. Karya Tari Maresi dalam video mapping adalah karya digital, yang mentransformasikan tari Maresi sebagai pemujaan kepada Dewa Indra di desa Tenganan, yang bertujuan untuk mengenalkan Tenganan sebagai desa bali aga dikalangan industri Pariwisata.

Kata kunci: Spirit, Tari Maresi, Video Mapping.

## **Abstract**

The traditional village of Tenganan Pegringsingan, became one of the mainstay of tourism Karangasem, not only famous for woven cloth double gringsing, but there is one dance called Maresi dance. This research focuses on Maresi dance spirit as a dance of war, for offerings to God Indra, but in reality now the dance is not in accordance with the concept of war dance and also the spirit of religious ritual, causing the quality of beauty, spiritual value, historical value, struggle, togetherness, and ethics Of the dance is not metaksu.

In accordance with the development of the era globalization that can't be avoided, bringing impact that can pollute the mindset and patterns of life today, both positively and negatively. Contamination of the mindset of Tenganan society by the development of the era, which led to high prestige and lack of spirit of society to deepen tradition, including one in Maresi dance. Above oriented from the Maresi dance phenomenon, the creators want to express it into a digital Mapping video information masterpiece that is expected to evoke the spirit of dancers, and the spiritual values contained in Maresi dance, so that its appearance becomes more qualified and attract tourists to enjoy the ritual Maresi dance.

This creation uses the theory of transformation, aiming to move from its original form into video mapping. Through some process stages, like a) pre-production which includes making storyboard and sketching Object mapping. b) Production includes the process of making object mapping, making animation that will be displayed in accordance with the storyboard, the application of sound effects, and the process of creating other supporting media. c) Post-production which includes the process of applying animations that have been made on the object mapping. Maresi Dance's work in video mapping is a digital, which transforms Maresi dance as a worship to God Indra in Tenganan village, which aims to introduce Tenganan as a bali village in the tourism industry.

Key words: Spirit, Maresi Dance, Video Mapping.

## PENDAHULUAN

Pada naskah tulisan ini akan dibahas tentang penciptaan karya tari *maresi* yang berasal dari desa Tenganan *Pegringsingan* ke dalam *video mapping*. Desa adat Tenganan secara administratif termasuk ke dalam wilayah Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangsem. Lokasinya berjarak kurang lebih 65 kilometer dari Kota Denpasar dan kurang lebih 17 kilometer dari kota Kabupaten Karangasem. Tenganan yang menurut cerita masyarakat setempat berasal dari *tengen* (kanan) yang dikaitkan dengan cerita warga Tenganan berasal dari orang-orang *Peneges*. *Peneges* berarti pasti atau tangan kanan. Menurut Dinas Kebudayaan Propinsi Bali Tenganan berasal dari kata *ngatengahang* (bergerak ke tengah). Ini berkaitan dengan berpindahnya warga Tenganan dari pesisir Pantai Ujung mencari tempat lebih ke tengah.

Desa adat Tenganan terbagi menjadi dua yaitu Tenganan *Dauh Tukad* dan Tenganan *Pegringsingan*, Tenganan *Pegringsingan* yang menjadi salah satu andalan pariwisata Karangasem terkenal dengan kain tenun ikat ganda *gringsing* yang diambil dari kata *gringsing* yang terdiri dari kata *gring* dan *sing*. *Gring* berarti sakit dan *sing* berarti tidak, jadi *gringsing* berarti tidak sakit, sehingga diyakini orang yang memakai kain *gringsing* dipercaya dapat terhindar dari penyakit. Bapak Ketut Sudiastika (2016) selaku *klian* adat desa Tenganan mengatakan bahwa keyakinan masyarakat Tenganan dalam kehidupan sehari-harinya memuja Dewa Indra, bersumber dari cerita rakyat yang mengatakan bahwa tanah Tenganan sebagai pemberian Dewa Indra. Kisahnya bermula dari kemenangan Dewa Indra atas peperangan dengan Raja Mayadenawa yang otoriter (Sudiastika, 2016).

Pemujaan yang dilakukan oleh masyarakat Tenganan kepada Dewa Indra adalah sebagai dewa perang, yang diinterpretasikan dalam bentuk Tari *Maresi*. Bapak Ketut Sudiastika mengatakan bahwa, tari *Maresi* adalah tari latihan berperang, yang diwariskan para leluhur sebagai pemujaan kepada Dewa Indra, yang dilaksanakan di depan *Bale Patemu Kelod* pada *sasih kasa*, bulan pertama kalender Tenganan. Tari *Maresi* sebagai salah satu tarian ritual yang memiliki keunikan merupakan interpretasi dari tari latihan berperang (Sudiastika, 2016), ini dibuktikan dari gerakan tari pada setiap baris penari yang dikomandoi oleh seorang petua adat, mulai dari jongkok, berdiri, berputar, hingga mencabut keris layaknya murid yang mengikuti komando dari seorang guru.

Tari *Maresi* yang sering disebut tari *Rejang Muani* oleh masyarakat setempat diambil dari kata *reja* yang berarti muda dan indah, oleh karena itu para pemuda desa Tenganan menari dengan membawa keris dan menampilkan gerakan-gerakan yang indah seperti penari yang mencabut keris, berputar dengan mengangkat keris di atas kepala, memasukkan keris, berdiri sambil membawa keris, berjalan dengan membentangkan tangan dan beberapa gerakan lainnya (Sudiastika, 2016). Selain gerakan yang indah kombinasi dari tiga warna khas Tenganan yaitu merah, hitam dan putih membuat tarian ini menjadi semakin unik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap pertunjukan tari *Maresi* ternyata mengalami masalah, yang meliputi rapuhnya bentuk dan spirit tari *Maresi*, sehingga pertunjukannya nampak sekedar menyesuaikan dengan prosesi upacara. Kurang ekspresifnya para pemuda dalam menampilkan tari *Maresi*, menyebabkan kualitas keindahan, nilai spiritual, nilai historis, perjuangan, kebersamaan, dan etika dari tarian tersebut tidak memiliki *taksu*. Telah diketahui bahwa, semangat tari *Maresi* sesungguhnya sebagai tarian perang, untuk persembahan kepada Dewa Indra, namun kenyataannya sekarang tarian tersebut tidak sesuai dengan konsep tari perang dan juga spirit ritual keagamaan.

Jaman globalisasi yang tidak dapat dihindari, membawa dampak yang dapat mencemari pola kehidupan masyarakat saat ini, baik secara positif seperti pemanfaatan teknologi maupun secara negatif seperti perubahan pola pikir dan budaya. Jiwa pemuda desa yang terkontaminasi oleh perkembangan jaman, mengantarkan mereka pada hal-hal yang berbau instan dan menuntut gengsi yang tinggi. Sehingga pola hidup para pemuda desa saat ini sedikit bergeser ke arah modern. Hal tersebut dirasa menjadi salah satu alasan berubahnya pola pikir masyarakat Tenganan yang dahulu mengutamakan kebersamaan, baik dalam kehidupan, maupun kegiatan-kegiatan keagamaan di desa Tenganan, yang merupakan salah satu desa adat Bali Aga.

Terpengaruhnya pola pikir masyarakat Tenganan oleh perkembangan jaman, jelas memengaruhi adat istiadat yang ada sejak nenek moyang. Hal ini dapat dilihat dari perubahan konstruksi bangunan yang digunakan, perubahan cara berdagang, perubahan infrastruktur desa, hingga hilangnya spiritualisasi (pembentukan jiwa) masyarakat Tenganan untuk mendalami pengetahuan tentang keyakinan, sejarah desa, maupun adat istiadat desa.

Masyarakat adat Bali saat ini perlu lebih waspada dalam mengantisipasi dampak globalisasi, karena masyarakat global menuntut setiap individu meningkatkan kualitas individualnya dan juga menuntut persyaratan-persyaratan lain yang tidak dituntut oleh masyarakat tradisional. Menurut Putra (1998:5) menyatakan bahwa masyarakat adat menuntut semboyan *salunglung sabayantaka, briyug sepanggul, tis panes bareng*, duduk sama rendah berdiri sama tinggi, dan sejenisnya, konsep ini disebut membuat setiap anggota masyarakat merasa nyaman dalam kebersamaan dan merasa tidak perlu meningkatkan kualitas individualnya, namun masyarakat beralih kepada kehidupan modern yang lebih mengutamakan kepentingan individualitas dibandingkan dengan kebersamaan.

Nilai-nilai yang terdapat pada tarian tersebut pencipta coba angkat mulai dari nilai keindahan dari tari *maresi* dengan semua unsur mulai dari warna, pola, bentuk, garis, dan struktur yang terdapat pada tarian tersebut, nilai spiritual dari pemujaan masyarakat Tenganan kepada Dewa Indra, nilai historis yang terdapat pada cerita dan mitologi yang selalu diturunkan oleh masyarakat desa, nilai perjuangan dalam mempertahankan wilayah desa yang diterapkan hingga kini oleh masyarakat Tenganan, nilai kebersamaan yang selalu mempererat antar anggota masyarakat, dan etika yang dimiliki oleh pemuda desa Tenganan yang tidak sejalan dengan konsep globalisasi.

Konsep globalisasi tersebut juga bertolak-belakang dengan konsep kehidupan masyarakat adat Bali yang cenderung mengutamakan kebersamaan, dan karenanya dapat menimbulkan guncangan-guncangan mental dan struktur yang sangat berbahaya jika tidak diantisipasi perkembangannya.

Menurut Putra, kecenderungan globalisme dengan mudah dapat mempengaruhi orang untuk percaya bahwa mengurus diri sendiri, dan menggunakan kekuatan sendiri, jauh lebih bermanfaat dibandingkan berurusan dengan masyarakat yang hanya dapat membebani kehidupannya. Mereka dapat secara ekstrim menerobos rasa takut, meninggalkan masyarakat adat, dan membentuk satu komunitas baru yang lebih menguntungkan, pindah agama, sekedar membebaskan diri dari aturan-aturan adat, atau membangkan dan tidak peduli pada masyarakatnya (Putra, 1998; 16).

Komitmen, kemampuan, dan keseriusan sangat dibutuhkan, demikian pemanfaatan pendekatan-pendekatan baru dan kerjasama antar pihak adalah prasyarat mendasar yang harus dipenuhi dalam rangka berpartisipasi dan menjaga keseimbangan gerak, serta mengantisipasi dampak dari arus global (Putra, 1998; 5).

Berorientasi dari pemaparan fenomena tari *Maresi* di atas, pencipta ingin mengungkapkannya ke dalam sebuah karya informasi digital yang berjudul "Tari *Maresi*



Dalam *Video Mapping*”. Adapun yang akan diungkapkan dalam *video Mapping* ini adalah mengkhusus pada tari Maresi sebagai sumber ide penciptaan *video mapping*. Melalui *video mapping* ini diharapkan mampu membangkitkan semangat dan kekompakan penari, sehingga penampilannya menjadi lebih berkualitas dan menarik para wisatawan untuk menikmati ritual tari Maresi.

*Video Mapping* atau *Projection Mapping* adalah metode dalam evolusi seni visual dalam penyampaian sebuah informasi berupa ilusi optis menggunakan video yang di proyeksikan ke sebuah objek, benda, atau suatu bidang tertentu sehingga tampak presisi. “*Projection Mapping is an art form, but it's also about math and the sciences. It's about calculations on everything from color saturation to height and distance. It's about getting the geometry right for the surfaces and structures being transformed.*” (Kathryn Cress, 2013;9) *Projection Mapping* adalah sebuah seni, tetapi juga sebuah matematika dan ilmu pengetahuan. Ini adalah perhitungan tentang semuanya dari saturasi warna hingga ukuran dan jarak. Ini tentang bagaimana mendapatkan ukuran yang tepat tentang permukaan dan struktur. Dengan paparan di atas maka *Video Mapping* dirasakan dapat menjadi pilihan sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan keberadaan Tari *Maresi* di Desa Adat Tenganan.

Sesuai dengan masalah yang pencipta temukan yang akan diangkat kedalam sebuah karya *video mapping*, dalam hal ini pencipta mencoba untuk memfokuskan tentang tari maresi sebagai sumber ide penciptaan karena tari maresi merupakan sebuah tarian sakral latihan berperang yang diwariskan oleh leluhur kepada masyarakat desa Tenganan, dalam hal ini pencipta memfokuskan tentang lokasi, sejarah, kebudayaan desa Tenganan dan Tari Maresi.

Bentuk dari objek *mapping* yang berupa lawangan akan dirancang dengan ditambahkan teknologi berupa roda dan katrol sehingga dapat digerakkan kearah kiri maupun kanan dan memperlihatkan objek *mapping* selanjutnya yang terletak dibagian belakang objek pertama. Pergerakan objek tersebut diatur dan disesuaikan dengan animasi yang akan ditembakkan sehingga menimbulkan kesan penonton masuk ke dalam lingkungan desa Tenganan. Bahan yang digunakan dalam membentuk objek *mapping* adalah kertas karton bekas kemasan yang dilapisi oleh tanah lempung yang berwarna abu keputihan dengan dicapur lem untuk mendapatkan tekstur tanah kering yang memberikan ciri bangunan kuno di desa Tenganan.

Konsep dasar pemikiran dalam menciptakan karya seni *Video Mapping* ini berdasarkan Budaya yang diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kebudayaan bali terutama kebudayaan dan kesenian dari Desa Adat Tenganan yang disajikan secara berbeda dengan menggunakan *video mapping* dan mengusung tema Kesenian Bali karena pencipta mengangkat Tari *Maresi* sebagai salah satu tarian ritual yang ada di Bali

## **METODE PENCIPTAAN DAN PROSES**

Tahapan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data terkait penciptaan *video mapping*. Data didapat menggunakan beberapa metode, dalam penelitian ini Pencipta akan menggunakan Metode observasi Menurut Supardi (2006;88) metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu sehingga dapat diulangi kembali dan hasil observasi dapat ditafsirkan secara ilmiah. Observasi akan di lakukan di desa adat Tenganan Pegriingsingan.

Metode dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik berupa catatan transkrip, buku surat kabar dan lain sebagainya (Margono 1997;187). Data berupa dokumentasi diperoleh dari berbagai dokumen yang berisi tentang kesenian bali, baik perkembangan, seniman, dan sejarah-sejarah kesenian bali itu sendiri.

Teknik pengumpulan data dengan *interview* atau wawancara, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab pada pihak lembaga atau orang-orang yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Wawancara akan dilakukan ke beberapa tokoh seni dari Tenganan yang dirasa cukup berperan dalam perkembangan seni sehingga dapat memberikan informasi yang cukup banyak.

Eksplorasi yang dilakukan pencipta berfokus pada *Tari Maresi* sebagai salah satu tari ritual di desa Tenganan dan pada proses pengungkapan masalah yang ada pada tarian tersebut, hingga muncul rangsangan untuk mentransformasikan kedalam karya seni.

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode *black box* oleh Christopher Jones, menurut Sarwono dan Hary Lubis (2007:9-11) mengatakan bahwa metode *black box* adalah metode berfikir intuitif atau disebut juga *imagining* dengan ciri :

- a. Sasaran desain tidak ditentukan secara pasti dan bisa berubah sesuai perkembangan pikiran desainer maupun tambahan masukan data.
- b. Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman desainer sendiri.
- c. Keputusan desainer dapat diambil lebih cepat tetapi bersifat acak (*random*) dengan mengabaikan sementara kelaziman yang berlaku dikalangan masyarakat atau sebaliknya untuk mengakomodasi dan mengikuti kehendak masyarakat.
- d. Dalam benak desainer mencerna dan memanipulasi citra yang mempresentasikan struktur persoalan secara menyeluruh, kemudian dengan cara yang sering tidak dapat diduga mentransformasikan masalah yang rumit menjadi sederhana sekaligus menghasilkan keputusan akhir.

Untuk melaksanakan metode *black box* seorang desainer dituntut memiliki pengalaman serta referensi yang banyak serta daya pikir yang tajam, meliputi kecepatan berfikir, fleksibilitas, spekulasi dan intuisi.

Metode penciptaan ini diawali dengan merekam atau mendokumentasikan tari *Maresi* sehingga didapatkan sebuah data yang nantinya digunakan dalam menciptakan animasi, proses dokumentasi ini dilakukan secara langsung di desa Tenganan, dengan menggunakan beberapa kamera untuk mendapatkan video, foto, dan rekaman suara dari tarian tersebut.



**Gambar 1. Hasil rekaman Tari Maresi.  
(Dokumen Pribadi, 2016)**

Selanjutnya dilakukan pembuatan objek *mapping* dengan berlandaskan teori *Asta Kosala Kosali* oleh Ngakan Keut Acwin Dwijendra, dan bersumber ide dari *Lawangan* sebagai pintu utama yang digunakan oleh masyarakat Tenganan untuk masuk atau keluar desa. Bentuk lawangan menyerupai pintu masuk utama yang dibentuk menggunakan kayu, ide ini diambil dari buku *Etika dan Estetika cara-cara berarsitektur dengan bijak* oleh Priyo Pratikno, dimana dijelaskan pemanfaatan unsur-unsur alam sebagai salah satu bahan dalam membuat karya. Selain itu kayu juga memiliki bobot yang lebih ringan jika dibandingkan dengan besi, tetapi tetap kuat dan memiliki harga yang lebih murah. Tinggi dan lebar yang digunakan disesuaikan dengan buku *Arsitektur Rumah Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala-kosali*.

Objek *Bale Patemu Kelod* yang menjadi lokasi pementasan tarian tersebut, *Bale Patemu Kelod* ini dibentuk seperti aslinya yang berada di Tenganan, namun dari sisi sebelah selatan, karena permukaan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi lebih banyak dibandingkan dengan sisi yang lain. Selanjutnya objek *Mapping* ditutup karton dan dilapisi tanah lempung untuk memanfaatkan bahan yang sudah tak terpakai dan bahan alam, setelah itu ditambahkan katrol dan beberapa roda kecil sehingga objek *Lawangan* dapat ditarik dan bergerak ke arah samping.



**Gambar 2. Bentuk dasar Objek *Mapping*.  
(Dokumen Pribadi, 2017)**

Penggunaan bahan karton ditujukan untuk memudahkan dalam pembentukan bangunan *object mapping* tersebut, jika dibandingkan dengan menggunakan tripleks yang lebih keras dan lebih berat, hal ini juga bertujuan untuk memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai. Bentuk yang diciptakan akan mengikuti bentuk asli yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: kepala, badan, dan kaki. Namun ukurannya akan disesuaikan dengan panjang dan lebar yang dibutuhkan untuk menampilkan animasi. Seperti yang

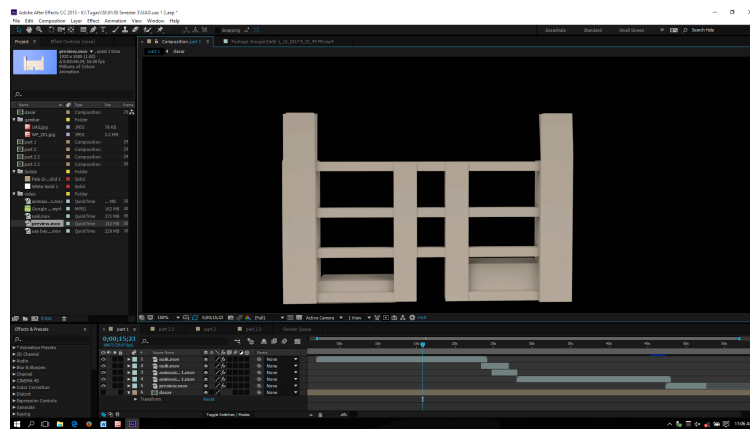
diungkapkan Priyo Pratikno dalam bukunya yang berjudul Etika dan Estetika cara-cara berarsitektur dengan bijak, yaitu dengan memanfaatkan potensi kekayaan alam dan menggunakan cara yang ramah lingkungan dalam menciptakan sebuah karya yang bernilai estetis. Penggunaan tanah lempung juga dimaksudkan untuk mendapatkan tekstur tanah kasar, seperti bangunan tradisonal di Tenganan dan untuk mendapatkan warna putih keabuan, karena warna putih dapat menerima cahaya yang dipancarkan proyektor dengan baik, tanpa merubahnya ke warna lain.



**Gambar 3. Objek *Mapping* yang telah ditempel karton dan dilapisi tanah lempung. (Dokumen Pribadi, 2017)**

Setelah objek *mapping* selesai, maka rencana selanjutnya adalah menciptakan animasi video *mapping*, yang didasari oleh gerakan penari *Maresi*, dan memadukan dengan teori Animasi, Desain, dan Koreologi, sehingga diprakirakan menghasilkan karya animasi tari *Maresi* yang kreatif. Animasi yang dibuat dibagi kedalam beberapa *scene* yang disesuaikan dengan *storyboard*, agar dapat menyampaikan pesan yang ingin pencipta ungkapkan. Animasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe After Effect CC2015, Cinema 4D, dan Menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2015. 1) *Scene* 1 berisi *opening* dan pengenalan lokasi dari desa Tenganan *Pegringsingan*, yang merupakan tempat dilaksanakannya Tari *Maresi*. Dimulai dengan animasi yang memperlihatkan hancurnya *Lawangan* kemudian masuk ke luar angkasa yang memperlihatkan bumi dan lokasi desa Tenganan *Pegringsingan*. 2) *Scene* 2 merupakan animasi yang menjelaskan bagaimana kehidupan masyarakat tenganan yang menuja Dewa Indra dalam kehidupan sehari-harinya. 3) *Scene* 3 menampilkan *Lawangan* yang terbuka dengan tambahan efek seolah-olah penonton masuk dari pintu utama ke dalam Desa Tenganan *Pegringsingan*. 4) *Scene* ini menjelaskan bagaimana kehidupan masyarakat desa tenganan *Pegringsingan* pada saat ini yang telah terpengaruh modernisasi namun tetap mempertahankan kebudayaan dan kepercayaannya sebagai pemuja Dewa Indra. 5) Berisikan tentang Tari *Meresi* sebagai salah satu interpretasi Pemujaan Dewa Indra sebagai Dewa Perang dan, 5) *Scene* 5 yang merupakan bagian penutup.





**Gambar 4. Pembuatan animasi yang bentuknya sesuai objek yang telah dibuat.  
(Dokumen Pribadi, 2017)**

Tahapan terakhir adalah mengaplikasikan animasi pada objek *mapping* dengan menggunakan *software* Resolume untuk mendapatkan sebuah karya video *mapping*, yang dapat menyampaikan pesan yang bernilai keindahan, spiritual, historis, perjuangan, kebersamaan, dan etika kepada khalayak umum.

## KESIMPULAN

Karya video *mapping* yang berjudul Tari *Maresi* dalam *video mapping* ini, merupakan karya yang mentransformasikan sebuah tari latihan berperang sebagai pemujaan kepada Dewa Indra, di desa Adat Tenganan Pegringsingan ke dalam bentuk sebuah karya baru dengan perpaduan teknologi tetapi, tetap mempertahankan ciri khas dari tari tersebut.

Karya ini ditujukan untuk dapat mengenalkan Tari *Maresi* kepada masyarakat luas, sehingga semakin banyak wisatawan yang berkunjung ke desa Tenganan untuk menikmati pertunjukan *Tari Maresi* dan diharapkan eksistensi dari tarian tersebut tetap dapat terjaga, karena pengaruh globalisasi yang tidak dapat dihindari maka adaptasi terhadap perkembangan jaman sangat diperlukan, untuk dapat mempertahankan eksistensi dan taksu dari tari tersebut, salah satunya adalah dengan karya *Video Mapping* ini.

*Video mapping* ini diciptakan dengan menggunakan unsur-unsur ideoplastis yang sudah ada seperti warna, garis, bidang, bentuk, tekstur, dan ruang yang kemudian dibentuk dan ditransformasikan sehingga menjadi sebuah karya utuh. Proses yang dilalui dalam penciptaan ini diawali dengan mengeksplorasi Tari *Maresi* kemudian mengungkapkan masalah yang ada, dilanjutkan dengan proses perancangan dengan memanfaatkan data Tari *Maresi* berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Untuk mendapatkan sebuah karya yang orisinal, pencipta memanfaatkan struktur gerak Tari *Maresi*, dan menggunakan unsur-unsur khas tangan dalam pembuatan animasi maupun *object mapping*. Dalam animasi yang dibuat tidak luput disertakan nilai-nilai keindahan, spiritual, historis, perjuangan, dan kebersamaan yang menjadi pesan dalam *video mapping* ini.

## DAFTAR SUMBER

- Amanati R. *Transformasi Makna Dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park*, Jurnal Sains dan Teknologi, 2008.
- Kathryn Cress. *The Book of Transformation*, Canada: Marquis Imprimeur Inc, 2013.
- Ketut, Ngakan. *Arsitektur & Kebudayaan Bali Kuno*, Denpasar: Udayana University Press, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala-kosali*, Denpasar: Udayana University Press, 2013.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: PT. Rineka, 1997.
- Pratikno, Priyo. *Etika & Estetika - Cara-Cara Berarsitektur Dengan Bijak*, Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2011
- Putra, Wyasa. *Bali dalam Perspektif Global*. Denpasar: PT. UPADA SASTRA, 1998.
- Sarwono & Hary Lubis. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2007
- Supardi, M.d. *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press, 2006.
- Tim Penyusun. *Kain Gringsing Di Desa Adat Tenganan Pagringsingan Kabupaten Karangasem Bali*. Karangasem : Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, 2015.