

**STRATEGI REGENERASI KEANGGOTAAN
PERKUMPULAN JOGJAKARTA *VIDEO MAPPING PROJECT*
SEBAGAI TATA KELOLA KREATIVITAS SENI
MULTIMEDIA DI INDONESIA**



TESIS

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Magister Tata Kelola Seni

Oleh:

**PANDHU HARIYO BHIMANTORO
2120220420**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**


TESIS
MAGISTER TATA KELOLA SENI

STRATEGI REGENERASI KEANGGOTAAN PERKUMPULAN
JOGJAKARTA *VIDEO MAPPING* PROJECT SEBAGAI TATA
KELOLAKREATIVITAS SENI MULTIMEDIA DI INDONESIA


Diajukan oleh
Pandhu Haryo Bhimantoro
NIM 2120220420

Telah dipertahankan pada tanggal **22 Juni 2023**
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

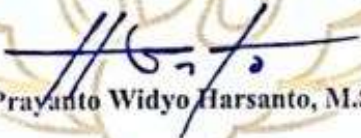
Pembimbing Utama,


Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.

Penguji Ahli,




**Octavianus Cahyono
Priyanto, Ph.D.**

Ketua Tim Penilai,


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, **04 JUL 2023**
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

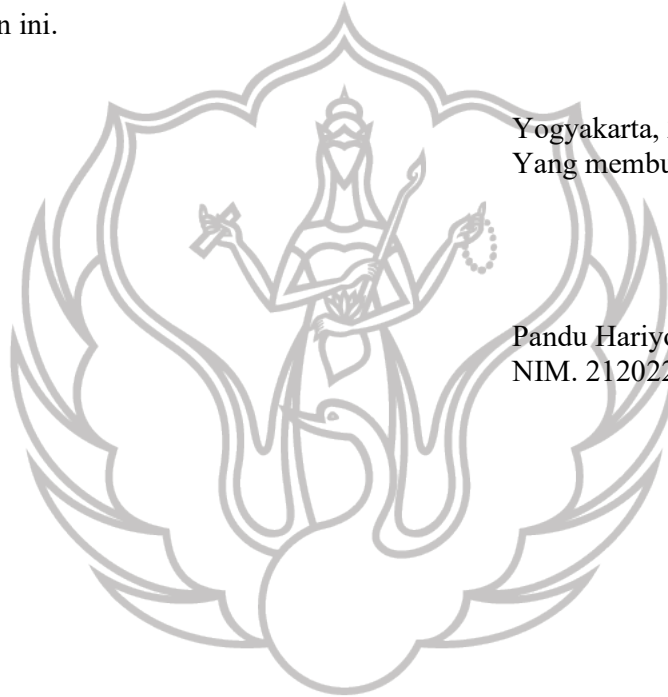


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP-19721023 200212 2 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun.

Tesis ini merupakan hasil pengkajian/penelitian yang didukung berbagai referensi, dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis dan dipublikasikan kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian tesis ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 28 Juni 2023
Yang membuat pernyataan,

Pandu Hariyo Bhimantoro
NIM. 212022420

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, melalui berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tesis yang berjudul “Pergeseran Nilai Horja Bius Dari Upacara Ritual Menjadi Atraksi Wisata (Studi Tata Kelola Budaya)” dengan baik dan tepat sesuai dengan waktu penulisan.

Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Magister Seni pada Program Studi Tata Kelola Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam menempuh Tugas Akhir ini penulis telah dibimbing, didukung, serta mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Fortuna Tyasrinestu, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum., selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan memberi dukungan serta bimbingan penulisan tesis, dan segala kesabaran meneliti setiap rencana hingga kesimpulan penelitian yang ditulis
4. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Ph.D., selaku penguji ahli yang telah memberikan nasihat, bimbingan, arahan, saran serta kritik membangun
5. Dr. Koes Yuliadi, M. Hum., selaku Ketua Program Studi Magister Tata Kelola Seni.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Magister Tata Kelola Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing, memberikan ilmu untuk memahami dunia Tata Kelola Seni.
7. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Drs. Mujiana M.M, dan Ibu Effi Herawati.
8. Kepada narasumber penelitian saya Bapak Setyo Harwanto, Bapak Ariwulu, Bapak Robby Setyawan dan beberapa anggota *JVMP* lainnya yang sudah memberikan waktu dan informasi yang bermanfaat bagi penelitian tesis ini.

9. Teman-teman Magister Tata Kelola Seni Angkatan 2021 yang selalu kompak dan membantu dalam kelancaran studi serta motivasi di Kelas Magister Tata Kelola
10. Teman-teman saya Rio Vernandez dan Tim yang selalu membangun energi positive dalam proses kelancaran tesis ini.
11. Istri saya tercinta Dindha Indria dan Para Jagoan kecil saya Gardala SangJalu, Sinar SangJagad yang selalu mensupport secara internal maupun eksternal.
12. Semua pihak yang ikut terlibat dalam penyelesaian tesis tugas akhir ini.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan tidak mencapai kesempurnaan. Diharapkan akan ada penulisan lain yang mengacu kepada kajian Tata Kelola Kreatifitas *Video Mapping* di Indonesia. Oleh karena itu segala saran yang membangun dapat diterima guna melengkapi kekurangan dari hasil penelitian yang seksama agar memberikan pengetahuan dan manfaat bagi Tata Kelola Seni Indonesia. Terima kasih.

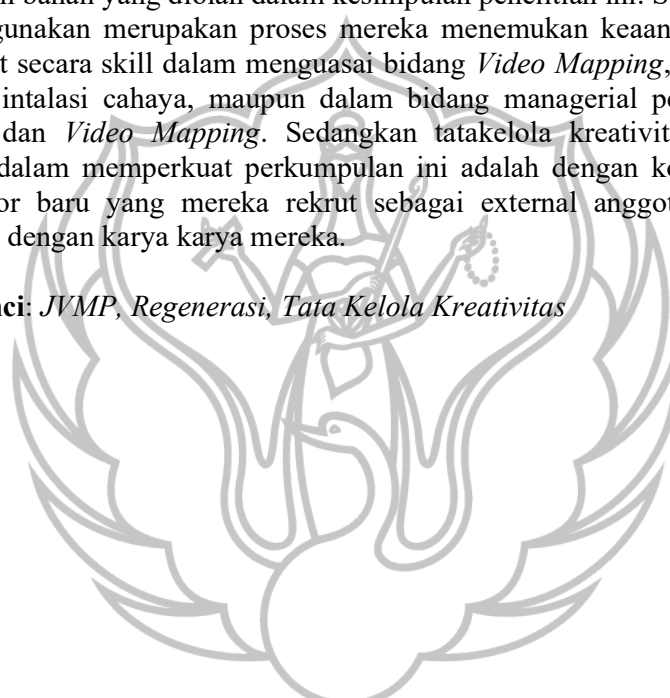
Yogyakarta, 28 Juni 2023
Penulis

Pandhu Hariyo Bhimantoro
Nim. 2120220420

ABSTRAK

Regenerasi keanggotaan dalam perkumpulan JVMP harus dipertimbangkan dan dipersiapkan untuk menghadapi perkembangan jaman, menjaga kelangsungan dan kelanjutan dari organisasi atau perkumpulan sangat besar manfaatnya untuk menjaga sejarah dan mencetak sejarah berikutnya. Penelitian ini berfokus pada strategi keanggotaan perkumpulan JVMP dan sebuah tahapan untuk tata kelola kreativitas seni multimedia di Indonesia. Visi misi mereka ciptakan guna menjadikan perkumpulan ini sebagai laboratorium dan etalase bagi seniman atau pelaku seni multimedia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif. Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi merupakan bahan yang diolah dalam kesimpulan penelitian ini. Strategi regenerasi yang di gunakan merupakan proses mereka menemukan keanggotaan external yang tepat secara skill dalam menguasai bidang *Video Mapping*, atau multimedia dan seni instalasi cahaya, maupun dalam bidang managerial pengelolaan event pameran dan *Video Mapping*. Sedangkan tatakelola kreativitas yang mereka gunakan dalam memperkuat perkumpulan ini adalah dengan kolaborasi dengan kolaborator baru yang mereka rekrut sebagai external anggota yang akan di pamerkan dengan karya karya mereka.

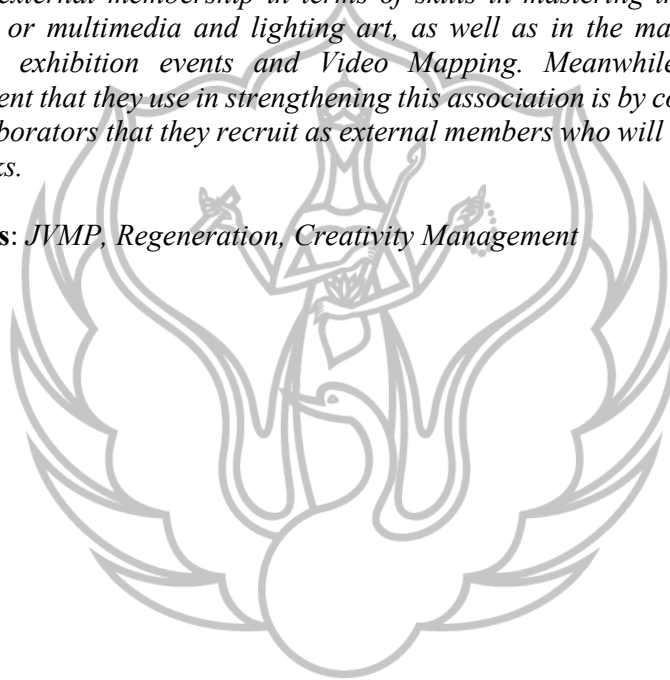
Kata kunci: *JVMP, Regenerasi, Tata Kelola Kreativitas*



ABSTRACT

Regeneration of membership in the JVMP association must be considered and prepared to deal with changing times, maintaining the continuity and continuity of the organization or association is very beneficial for maintaining history and making subsequent history. This research focuses on the membership strategy of the JVMP association and a stage for managing multimedia arts creativity in Indonesia. They created the vision and mission to make this association a laboratory and showcase for artists or multimedia artists. This study uses a qualitative method using a qualitative description approach. The results of interviews, observations and documentation are materials that are processed in the conclusions of this study. The regeneration strategy used is their process of finding the right external membership in terms of skills in mastering the field of Video Mapping, or multimedia and lighting art, as well as in the managerial field of managing exhibition events and Video Mapping. Meanwhile, the creativity management that they use in strengthening this association is by collaborating with new collaborators that they recruit as external members who will be exhibited with their works.

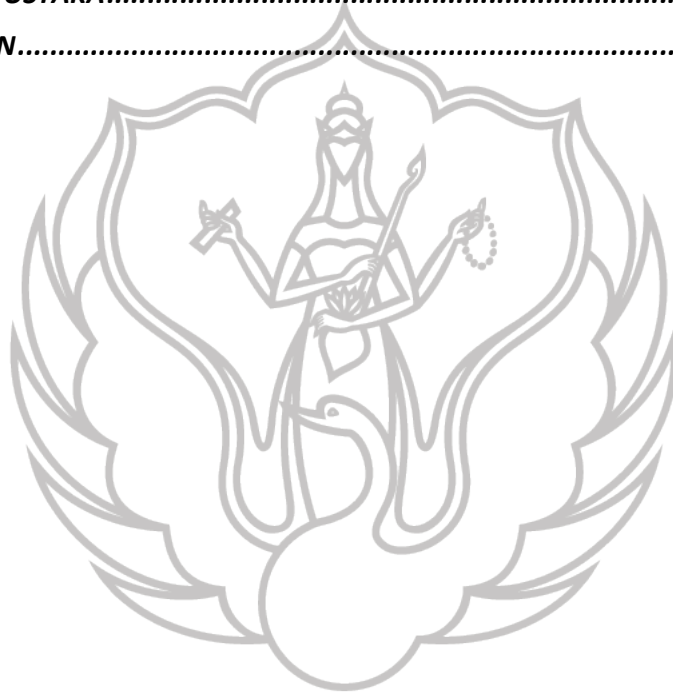
Keywords: *JVMP, Regeneration, Creativity Management*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
PERNYATAAN	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR	<i>iii</i>
ABSTRAK	<i>v</i>
ABSTRACT	<i>vi</i>
DAFTAR ISI	<i>vii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>ix</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Landasan Teori	13
1. Teori Regenerasi	13
2. Teori Manajemen Sumber Daya Manusia	15
3. Teori Manajemen strategi	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian	18
B. Lokasi Penelitian	18
C. Teknik Pengumpulan Data	18
D. Teknik Analisis Data	20
E. Teknik Pengujian Keabsahan Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN	23
A. Deskripsi Jogjakarta Video Mapping Project (JVMP)	23
1. Sejarah Berdirinya Jogjakarta Video Mapping Project	23
2. Struktur Organisasi Jogjakarta Video Mapping Project	28

3. Visi Misi Jogjakarta <i>Video Mapping Project</i>	29
4. Program Jogjakarta <i>Video Mapping Project</i>	30
B. Pembahasan Penelitian	37
1. Regenerasi Keanggotaan Jogjakarta <i>Video Mapping Project</i>	37
2. Tata Kelola Kreativitas JVMP	44
BAB V KESIMPULAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengurus JVMP.....	4
Gambar 2. Logo Jogjakarta Video Mapping Project	23
Gambar 3. Flyer Indonesia Bertutur 2023.....	25
Gambar 4. Video Mapping JVMP di Candi Borobudur	25
Gambar 5. Indi NFT Festiverse.....	27
Gambar 6. Pameran Seni Rupa NFT di ISI Yogyakarta Sumber: YouTube	27
Gambar 7. Grafik Generasi JVMP	29
Gambar 8. Video Mapping JVMP	31
Gambar 9. Video Mapping JVMP	31
Gambar 10. Logo Sumonar 2021	53
Gambar 11. Antusiasme Masyarakat menonton JVMP	54
Gambar 12. Antusiasme penonton JVMP	56
Gambar 13. Video Mapping JVMP pada Sumonar 2020	58
Gambar 14. Video Mapping JVMP	59
Gambar 15. Pers Conference JVMP	77
Gambar 16. Pers Conference JVMP	77
Gambar 17. Beberapa perwakilan Founder JVMP dalam pressconference	77
Gambar 18. Bumper 1 Sponsor JVMP	78
Gambar 19. Bumper 2 Sponsor JVMP	78
Gambar 20. Video Mapping Logo Produser di Video Mapping Show.....	78
Gambar 21. Baliho Promosi JVMP.....	79
Gambar 22. Baliho Promosi JVMP.....	79
Gambar 23. Spanduk JVMP.....	79
Gambar 24. Undangan Sponsor JVMP	80
Gambar 25. Media Sosial JVMP.....	80
Gambar 26. Media Sosial JVMP.....	81
Gambar 27. Pembukaan Sumonar 2019 oleh Ariwulu sebagai wakil ketua, dan Donny raphael sebagai ketua	81
Gambar 28. Sambutan kurator acara pembukaan Sumonar 2019	82
Gambar 29. Pembacaan doa pembukaan Sumonar oleh “Cak Udin”	82
Gambar 30. Antusias Penonton JVMP.....	82
Gambar 31. Antusias Penonton JVMP.....	83
Gambar 32. Pameran Instalasi Cahaya.....	83
Gambar 33. Pameran Instalasi Cahaya.....	83
Gambar 34. Booth Sponsor dengan Instalasi Cahaya	84
Gambar 35. Game Interaktif instalasi cahaya	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Regenerasi harus dipertimbangkan dan dipersiapkan untuk menghadapi suatu tantangan, hari ini, esok dan selamanya. Menjaga kelangsungan dan kelanjutan dari organisasi atau perkumpulan sangat besar manfaatnya untuk menjaga sejarah dan mencetak sejarah berikutnya. Maka, diperlukan adanya sistem dan mekanisme yang diciptakan di dalam Organisasi atau perkumpulan tersebut. Organisasi atau perkumpulan akan selalu hidup karena mereka peduli terhadap regenerasi. Pentingnya regenerasi dalam suatu organisasi ini yaitu menciptakan calon kader anggota yang berkualitas.

Regenerasi keanggotaan pada organisasi merupakan suatu komitmen yang mutlak untuk dilakukan seiring berjalannya waktu. Hal ini sangat berkaitan erat dengan sistem sebuah organisasi atau perkumpulan serta ajang pembelajaran bagi seluruh anggota yang ada di dalam dan yang akan menjadi penerusnya. Regenerasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses perpindahan tongkat estafet dalam berorganisasi dari generasi senior ke generasi junior, Dengan kata lain, proses pembaharuan adalah sesuatu yang pasti terjadi jika suatu organisasi atau perkumpulan dilanjutkan tanpa melihat lebih dalam kualitas orang-orang yang terlibat di dalamnya.

Seni audio visual dan teknologi, merupakan hal yang mutlak untuk bersinergi dalam industri kreatif saat ini. Bahkan, kebutuhan akan dua hal tersebut sudah merambah ke hampir semua sektor industri. Dalam kehidupan saat ini kita

tidak bisa jauh dari penggunaan teknologi yang semakin canggih dan terus berkembang seiring berjalanya waktu. Bahkan, jika kita tidak mengikuti hal tersebut kita akan tertinggal oleh perkembangan ini. Sebut saja *interface* dari gadget yang kita gunakan sehari-hari, di masa *pandemic covid-19* sekolah dengan media *online*, *launching* dari sebuah produk otomotif, hingga *landmark* yang menjadi ikon sebuah kota sebagai destinasi wisata. Semua sektor tersebut membutuhkan produk hasil sinergi dari seni audio visual dan teknologi.

Berawal dari berkumpulnya beberapa seniman dan pelaku seni multimedia yang ada di Yogyakarta dalam program acara Festival Kesenian Yogyakarta di tahun 2013, pada saat itu diselenggarakan di Plaza Ngasem Yogyakarta. Perkumpulan para seniman dan pelaku seni multimedia itu adalah langkah awal mereka memulai dan membentuk dirinya menjadi satu wadah bagi berkumpulnya sesama seniman multimedia yang ada di Yogyakarta. Wadah ini bertujuan untuk media berkumpul, *sharing*, *Project* bersama, hingga saling membagi pekerjaan antar pelaku seni multimedia satu dengan yang lain.

Hal ini terjadi karena, di tahun 2013 minimnya seniman atau pelaku seni multimedia yang ada di Jogjakarta. Sedangkan beberapa kegiatan dan pekerjaan kreatif mengenai seni multimedia di Yogyakarta bisa dikatakan *overload* karena kekurangan jumlah seniman atau pelaku seni multimedia itu sendiri. Berkumpulnya para pelaku dan seniman multimedia tersebut memunculkan beberapa ide, salah satunya adalah karya *Video Mapping* yang pada saat itu jarang sekali ditemui di Yogyakarta. Di tahun 2013, dalam Program acara Festival Kesenian Yogyakarta, perkumpulan ini pertama kali menggelar *Video Mapping Show* dengan merespon

fasad Bangunan Stasiun Tugu Yogyakarta. Antusias dan respon penonton sangat luar biasa memberi rasa kepuasan bagi para pelakunya.

Perkumpulan ini mempunyai niat mengadakan pertunjukan *Video Mapping* setiap tahun. Namun karena mahalnya perangkat pendukung seperti *projector* pada saat itu sangat minim keberadaannya, jadi harus sewa peralatan *projector* dari luar daerah dengan biaya yang sangat mahal. Mahalnya perangkat dan minimnya pasar *Video Mapping* di Jogjakarta menjadi kegelisahan bagi perkumpulan ini. Beberapa pemikiran dan tujuan mereka mempunyai keinginan yang sama untuk menciptakan pasar *Video Mapping* di Jogjakarta khususnya, agar *Video Mapping* lebih dikenal masyarakat sehingga para investor di Jogjakarta berani berinvestasi peralatan pendukung yang harganya cukup mahal, sehingga pasar *Video Mapping* di Jogjakarta semakin meluas dan show *Video Mapping* dapat dilaksanakan setiap tahun. Dari beberapa tujuan tersebut, keinginan mereka untuk membesarkan perkumpulan ini semakin kuat. Akhirnya, di tahun 2013 mereka memberi nama perkumpulan ini, *Jogjakarta Video Mapping Project*, atau biasa disebut JVMP.

Jogjakarta Video Mapping Project adalah perkumpulan seniman multimedia yang bekerja dalam bidang seni audio visual menggunakan komputer, video, serta perangkat elektronik lainnya. Sejak keberadaannya dalam program acara Festival Kesenian Yogyakarta di tahun 2013, perkumpulan ini terjadi pasang surut anggota. Hingga pada tahun 2016 mereka merombak system perkumpulan ini menjadi wadah perkumpulan bagi penggiat dan pelaku seni multimedia. Pada akhirnya mengesahkan perkumpulan ini menjadi berbadan hukum dan memiliki anggota 10 orang. Anggota JVMP diantaranya ada dari 3 orang Penggiat seni,

pelaku Event organizer dan 7 orang lainnya adalah seniman multimedia itu sendiri.

Berikut anggota dari JVMP beserta bidang keahliannya, diantara adalah :



Gambar 1 Pengurus JVMP

Sumber: JVMP

Anggota JVMP terdiri dari beberapa penggiat seni dan seniman multimedia yang sudah mempunyai badan usaha atau studio sendiri dalam bidang seni multimedia dan seni lainnya. Hal ini menjadi point plus bagi mereka karena perkumpulan ini semata-mata tidak bertujuan untuk mencari keuntungan materi di dalam perkumpulan ini, dengan beberapa tujuan, visi dan misi yang mereka bentuk dan mereka sepakati bersama.

JVMP bertujuan membangun proses kreatif menjadikan etalase bagi sesama

pelaku, penikmat seni multimedia dalam berkarya, hingga tujuan utama dari mereka mengenalkan seni multimedia di khalayak umum dan mengeluarkan sertifikasi keahlian bagi para pelaku seni multimedia, sehingga jangka kedepannya seni multimedia tidak hanya bisa dipelajari bagi pelaku seni saja, namun masuk dalam kurikulum pembelajaran akademisi sehingga semakin banyak peminat generasi baru dan pasarnya semakin meluas.

Seiring berjalanya waktu JVMP telah menghasilkan berbagai produk untuk memenuhi kebutuhan dari berbagai sektor industri kreatif. Hal tersebut sekaligus membantu meningkatkan kesejahteraan para pelaku seni di dalamnya. Proses kreatif JVMP dihasilkan dari pemikiran ide ide gagasan para anggotanya. Proses panjang ini yang menyatukan pemikiran dan visi misi mereka dalam mengolah proses kreatif setiap program yang mereka ciptakan. Sehingga selalu terjadi hal pembaharuan di setiap event yang mereka ciptakan. Namun demikian, perkumpulan ini tetap membutuhkan dukungan dari berbagai pihak untuk mengatasi mahalanya perangkat yang digunakan untuk menghasilkan produk kreatif ini, sehingga para pelaku di dalamnya bisa lebih fokus terhadap eksplorasi ide dalam berkarya serta mampu meningkatkan minat dari bibit-bibit baru untuk terjun dalam industri kreatif ini.

Hingga berjalanya waktu, komunitas ini menjadi bahan tolak ukur bagi perkembangan seni cahaya dan seni multimedia yang ada di Indonesia saat ini. Maka dari itu, status ini cukup berat bagi JVMP untuk terus mengasah skill dalam menampilkan dan menciptakan karya karyanya. Untuk berada di titik ini tidaklah mudah. Kualitas dan kuantitas harus semakin ditingkatkan demi menjaga

keberlangsungan dan perkembangan seni multimedia di Indonesia.

Tahun 2016 Jogjakarta *Video Mapping Project* memutuskan menjadi perkumpulan berbadan hukum, JVMP semakin bersemangat dalam mengembangkan ide-ide karyanya. Hingga pada tahun 2018 mereka membuat satu program yaitu Jogjakarta *Video Mapping Festival* (JVWF). Perjalanan perkembangan JVWF sangat pesat. Hal ini terjadi karena dukungan dari beberapa pelaku *Video Mapping* yang ada di Indonesia ikut serta bergabung memeriahkan festival ini, mereka menyumbangkan karya karyanya untuk ditampilkan dalam acara Jogjakarta *Video Mapping Festival* ini. Pilihan JVMP menggunakan fasad fasad bangunan bersejarah yang ada di Jogjakarta untuk memproyeksikan karya karyanya adalah ide yang sangat tepat, mengingat bangunan bersejarah di Jogjakarta merupakan icon kota Jogjakarta yang sekaligus membantu mempromosikan pariwisata kota Jogjakarta. Sehingga antusias dan beberapa respon dari masyarakat semakin meningkat dari setiap tahunnya, sehingga perlahan pasar *Video Mapping* semakin dikenal dan meluas. Satu tahun berjalan sukses, 2019 JVWF bertransformasi nama menjadi SUMONAR.

Proses kreatif ini yang membuat JVMP berbeda dari perkumpulan seniman multimedia lainnya yang berada di Indonesia. Jika Jogjakarta *Video Mapping Festival* hanya menampilkan karya karya dari *Video Mapping* yang diproyeksikan pada fasad bangunan Gedung kota Jogjakarta, Sumonar hadir dengan menampilkan *Video Mapping* dan karya karya pameran seni cahaya untuk mendukung perhelatan tersebut. Tahun 2019 Sumonar pertama kali diadakan di Area sekitar Titik Nol kilometer Yogyakarta dengan tema *My Place, My team*.

Acara ini, pertunjukan show *Video Mapping* di tampilkan di fasad bangunan Gedung kantor Pos dan Bank Indonesia, sedangkan Pameran Seni cahayanya di tampilkan di sepanjang Pedestrian titik nol kilometer yang menjadikan ruang public sehingga karya karya seniman instalasi cahaya dapat dinikmati oleh masyarakat umum dan di dalam Gedung *Loop station* diselenggarakan pameran interactive dan instalasi cahaya yang tidak jauh dari titik Nol kilometer Yogyakarta.

Situasi pandemi Covid 19 tidak menyurutkan proses kreatif teman teman JVMP untuk terus berkarya. Diantara yang lain komunitas seni multimedia di Indonesia vakum karena kondisi pandemic, komunitas ini tetap semangat dalam penyelenggaraan program program mereka di tengah peraturan pembatasan penyelenggaraan acara secara langsung oleh pemerintah sangat sulit, namun bisa teratasi oleh proses- proses kreatif mereka dalam menghadapi situasi ini. Hingga tahun 2020, di karenakan pembatasan kegiatan secara langsung, JVMP menggelar Sumonar secara Online dengan tema “mantra lumina”. Pameran online yang dapat diakses melalui website yang diciptakan oleh JVMP berisi Pertunjukan *Video Mapping* online yang diaplikasikan pada Gedung berbentuk 3d dan pameran dengan karya karya seni cahaya lainnya yang turut memeriahkan Sumonar online tahun 2020 tersebut. Dalam penyelenggaraan Sumonar 2020 secara online JVMP tidak kehabisan ide proses kreatif dalam mengemas acara online menjadi lebih menarik penonton. Mereka membuat satu program yaitu SUMONIUM, atau yang lebih dikenal dengan Sumonar Simposium. Acara tersebut merupakan acara simposium gathering antar penggiat seni dan pelaku seni multimedia untuk saling

berkumpul, bertukar pikiran, sharing hingga merayakan kebersamaan mereka di Sumonar 2020 ini secara online. Momentum besar dalam acara ini yaitu Mereka mendeklarasikan dengan berbagai hal yang sudah dirundingkan, dalam SUMONIUM menghasilkan pemikiran sebuah aliran baru dari karya seni yang disebut “seni cahaya”.

Komunitas JVMP saat ini seni instalasi cahaya sudah sangat dikenal di kalangan masyarakat. Bahkan sudah memiliki pasar tersendiri dan minat tersendiri. Beberapa program dari JVMP sudah sangat mempengaruhi perkembangan Seni cahaya dan seni multimedia yang ada di Jogjakarta. Diantara *Video Mapping* yang diselenggarakan setiap tahunnya. Pameran Sumonar yang selalu menampilkan karya instalasi cahaya yang diikuti seniman lokal maupun internasional.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang mengenai strategi regenerasi keanggotaan dari perkumpulan JOGJAKARTA *VIDEO MAPPING PROJECT*, Sebagai upaya keberlangsungan dan perkembangan tata kelola kreativitas seni audio visual dan teknologi, seni multimedia di Indonesia, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi regenerasi keanggotaan Perkumpulan Jogjakarta *Video Mapping Project* (JVMP) dalam mencetak kaderisasi anggota baru yang berkualitas.
2. Bagaimana strategi perkumpulan Jogjakarta *Video Mapping Project* (JVMP) dalam menghadapi Tata kelola kreativitas seni multimedia di Indonesia.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis proses regenerasi keanggotaan Perkumpulan Jogjakarta *Video Mapping Project* (JVMP) dalam mencetak kaderisasi anggota baru yang berkualitas.
2. Menyusun strategi dalam menghadapi Tata kelola kreativitas seni multimedia di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bersifat akademis dalam menentukan perkembangan bagi keberlangsungan seni multimedia di Indonesia melalui regenerasi keanggotaan yang digunakan oleh perkumpulan Jogjakarta *Video Mapping Project* (JVMP). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan, menjadi bahan informasi, referensi bagi para peneliti untuk pengembangan tata Kelola kreativitas seni multimedia di Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi dalam mengevaluasi dan mengembangkan strategi keberlanjutan perkembangan tata Kelola kreativitas bagi keberlangsungan seni multimedia di Indonesia melalui regenerasi keanggotaan yang diterapkan oleh perkumpulan Jogjakarta *Video*

Mapping Project (JVMP).

