

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

1. Regenerasi anggota JVMP dilakukan melalui penerimaan anggota eksternal yang membantu dalam pengembangan karya dan mendukung acara di luar JVMP. Proses seleksi anggota supporting event dilakukan dengan melibatkan mereka dalam proses penyelenggaraan acara JVMP. Komunitas ini menghadapi beberapa kesulitan, seperti keahlian teknis anggota, sumber daya finansial, kolaborasi dan koordinasi, mendapatkan dukungan dan pemahaman, serta perkembangan teknologi. Untuk mengatasi masalah tersebut, JVMP memperkuat komunikasi dan keterlibatan anggota, mengembangkan program pelatihan, memperbarui visi dan tujuan komunitas, serta membangun jaringan kolaborasi dengan komunitas lain. Dengan langkah-langkah tersebut, JVMP dapat berhasil dalam regenerasi anggota dan menjaga perkembangan komunitasnya.
2. Tata kelola kreativitas JVMP dengan menggunakan kolaborasi, pembelajaran, dan eksplorasi. Mereka memadukan konsep seni dalam setiap program yang mereka buat, memberikan mereka keunggulan dibandingkan dengan perkumpulan seni multimedia lainnya. Dengan menciptakan lingkungan inspiratif dan kreatif, JVMP memberikan kesempatan bagi para seniman multimedia untuk mengembangkan bakat dan keahlian mereka secara kolektif. Salah satu upaya inovatif mereka adalah Sumonar, sebuah konsep pameran seni cahaya yang memperkuat kemampuan dan kapasitas para pelaku multimedia

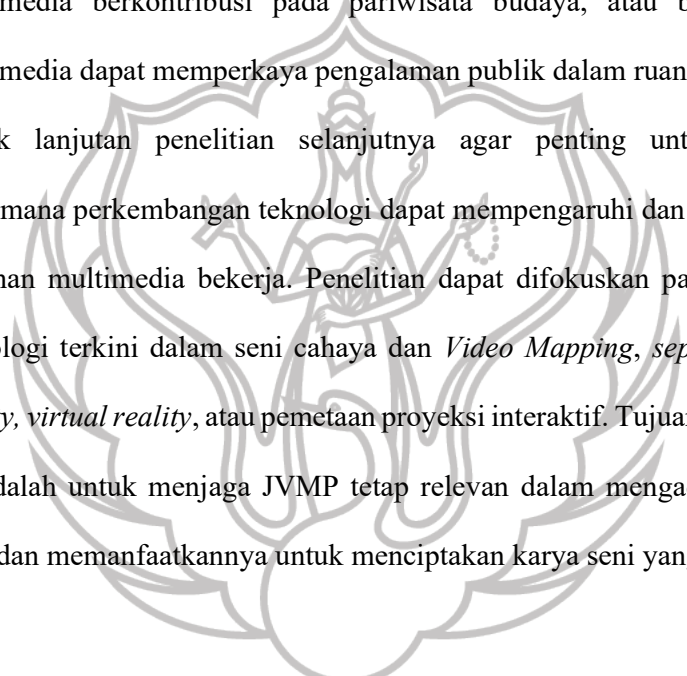
Dalam tata kelola kreativitas mereka, aspek penting seperti komunikasi, kolaborasi, pemilihan dan pengembangan anggota, serta pengaturan dan manajemen proyek sangat diperhatikan. Kontribusi signifikan JVMP dalam perkembangan seni multimedia di Indonesia, terutama di Jogjakarta, telah menciptakan ruang untuk apresiasi dan eksplorasi seni multimedia. Secara keseluruhan, JVMP adalah komunitas yang memainkan peran penting dalam memajukan seni multimedia, menciptakan ruang kreatif, dan memperluas pengaruhnya di kalangan masyarakat. Di Indonesia sendiri JVMP merupakan satu-satunya komunitas besar Perkumpulan para Pelaku seni multimedia yang tidak berorientasi pada bisnis semata. Kualitas, kuantitas, kolaborasi dan eksperiment pada setiap *Project* terus dijaga dan ditingkatkan. Sehingga kualitas pengkaryaan mereka semakin meningkat dan update akan teknologi terkini. Mereka percaya dalam proses kreatif di dalam JVMP. Mereka akan mendapatkan hasil dari mereka bekerja sebagai professional dalam bidangnya

B. Saran

1. Untuk Jogjakarta *Video Mapping Project* dapat melakukan regenerasi anggota dengan memperluas program pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi anggota baru serta dilakukan inovasi dengan teknologi terbaru dalam seni cahaya dan multimedia. Program tersebut dengan melakukan tahapan penelitian dan eksperimen dengan menjalin kemitraan dengan institusi akademik atau industri teknologi untuk memperoleh akses ke peralatan dan pengetahuan terbaru dalam bidang JVMP sehingga menjadi sebuah jalinan

kerjasama yang baik. Serta dibutuhkan studi tentang dampak seni multimedia dalam konteks sosial dan budaya: Penelitian dapat dilakukan untuk memahami secara mendalam bagaimana seni multimedia, termasuk seni cahaya dan *Video Mapping*, dapat mempengaruhi persepsi masyarakat, menciptakan kesadaran budaya, atau membangun identitas lokal. Fokus penelitian dapat meliputi analisis dampak acara JVMP dalam masyarakat Jogjakarta, bagaimana seni multimedia berkontribusi pada pariwisata budaya, atau bagaimana seni multimedia dapat memperkaya pengalaman publik dalam ruang publik.

2. Untuk lanjutan penelitian selanjutnya agar penting untuk memahami bagaimana perkembangan teknologi dapat mempengaruhi dan mengubah cara seniman multimedia bekerja. Penelitian dapat difokuskan pada penggunaan teknologi terkini dalam seni cahaya dan *Video Mapping*, seperti *augmented reality*, *virtual reality*, atau pemetaan proyeksi interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjaga JVMP tetap relevan dalam mengadopsi teknologi baru dan memanfaatkannya untuk menciptakan karya seni yang inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Acerbi, A., & Parisi, D. (2006). Cultural Transmission Between And Within Generations. *Journal Of Artificial Societies And Social Simulation*, 9(1).
- Cavalli-Sforza, L. L., Feldman, M. W., Chen, K. H., & Dornbusch, S. M. (1982). Theory And Observation In Cultural Transmission. *Science*, 218(4567), 19-27.
- Dewi, D. P. (2019). Harjoyo. Manajemen Sumber Daya Manusia. Tangerang Selatan: Unpam Press.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). Millennials Rising: The Next Great Generation. New York:Vintage. The British Journal Of Sociology Vol. 45, No. 3 (Sep., 1994), Pp. 481-495 (15 Pages)
- Kupperschmidt, B.R. (2000). Multigeneration Employees: Strategies For Effective Management. Strauss And Neil Howe, The History Of America's Future, 1584 To 2069 Published In 1991
- Mannheim, K. (1984). Sociology Of Knowledge. *Tavistock Publication Limited*.
- Mannheim, K. (1993). *From Karl Mannheim*. Transaction Publishers.
- Mannheim, K. (2013). *Essays On The Sociology Of Knowledge: Collected Works Volume Five*. Routledge.
- Mannheim, K. (2013). *Essays On The Sociology Of Knowledge: Collected Works Volume Five*. Routledge. Mannheim, K. (1993). *From Karl Mannheim*. Transaction Publishers.
- Murwonugroho, W. (2020). Suralisme Dalam Jogjakarta *Video Mapping Project 2019*.
- Noor, J. (2012). Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah.
- Noor, Juliansyah. 2011. Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana.
- Nugroho, I. S. (2021). Pendampingan Regenerasi Petani Milenial Melalui Layanan Bimbingan Karir Dengan Format Kelompok Psikoedukasi. *Ganesha: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 75-80.
- Phommahaxay, P., Satasook, C., Bates, P., Pearch, M., & Bumrungsri, S. (2011). The Impact Of Rubber Plantations On The Diversity And Activity Of Understorey Insectivorous Bats In Southern Thailand. *Biodiversity And Conservation*, 20, 1441-1456.
- Soekanto, S. (1969). Pengantar Ilmu Sosiologi.
- Soekanto, S. (1982). Sosiologi: Suatu Pengantar.
- Spiro, M. E. (1951). Culture And Personality: The Natural History Of A False Dichotomy. *Psychiatry*, 14(1), 19-46.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.

Bandung: Alfabeta,

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

Turner, K., Crook, T. R., & Miller, A. (2014). Construct Measurement In Social Entrepreneurship: A Review And Assessment. *Social Entrepreneurship And Research Methods*, 9, 1-18.

Tyasinestu, F., & Murwonugroho, W. (2019). Visual Playability In Jogja *Video Mapping*. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(10), 3695-3700.)

Wheelen, T. L., Hunger, J. D., Hoffman, A. N., & Bamford, C. E. (2017). *Strategic Management And Business Policy* (Vol. 55). Boston: Pearson.

Internet Sumber:

[Menelisik Cagar Budaya Di Festival Indonesia Bertutur \(Validnews.Id\)](#)

[Httpswww.Youtube.Comwatchv=Bkjvdik-G8g](https://www.youtube.com/watch?v=Bkjvdik-G8g)

[Pameran Nft Terbesar Di Indonesia Ada Di Yogyakarta, Cek Jadwalnya \(Kompas.Tv\)](#)

[Hybrid.Co.Id | Pameran Indo Nft Festiverse Akan Diadakan Di Jogjakarta, Pertemuan Kreator Nft Dan Kolektor Seni](#)

[Pameran Seni Rupa Nft Di Isi Yogyakarta - Youtube](#)

[Karakteristik Adalah Sifat Khas, Kenali Definisi Lain Dalam Berbagai Konteks - Hot Liputan6.Com](#)

