

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, seni juga mengalami berbagai perubahan. Ketika berbicara mengenai seni memang tak akan ada batasan tersendiri karena seni itu merupakan wujud ekspresi seseorang dalam menumpahkan imajinasinya yang berisikan cerita, keindahan, serta curahan hati yang membuat sebuah karya seni. Karya seni hanya bisa di nikmati ketika seseorang dapat mendalami makna yang terkandung dalam hasil karya tersebut dengan mengagumi sentuhan artistic yang sangat indah. Ketika berbicara mengenai seni memang tak ada batasan tersendiri karena seni itu merupakan wujud ekspresi seseorang dalam menumpahkan imajinasinya yang berisikan cerita, keindahan, serta curahan hati yang membuat sebuah karya seni (Yugi, 2018)

Melihat perkembangan seni sekarang ini, akan menemui istilah "media baru". Istilah ini mempertegas kehadiran karya-karya seperti instalasi, video art, web art, digital art dan sebagainya yang bercirikan atau mempunyai nuansa pengaruh peralatan baru masa kini, misalnya: komputer, kamera digital, video, perangkat internet.

. Maraknya workshop tentang teknologi dan seni di Indonesia sangat mempengaruhi perkembangan dalam berkarya seni rupa. Di Yogyakarta, pada tahun 1997 sudah di mulai dengan adanya workshop video art yang diikuti sejumlah seniman dari Yogyakarta, Bandung dan Jakarta. Kemudian hasil karya workshop di pameran di Yogyakarta dan Jakarta. Agaknya memang betul kegiatan macam seperti ini kemudian mendorong tumbuhnya keinginan berkarya dengan media baru, namun tentunya kemajuan teknologi dan kebiasaan apresiasi terhadap teknologi informasi juga merupakan salah satu pendorong yang tak kalah pentingnya. (Saputra, 2016)

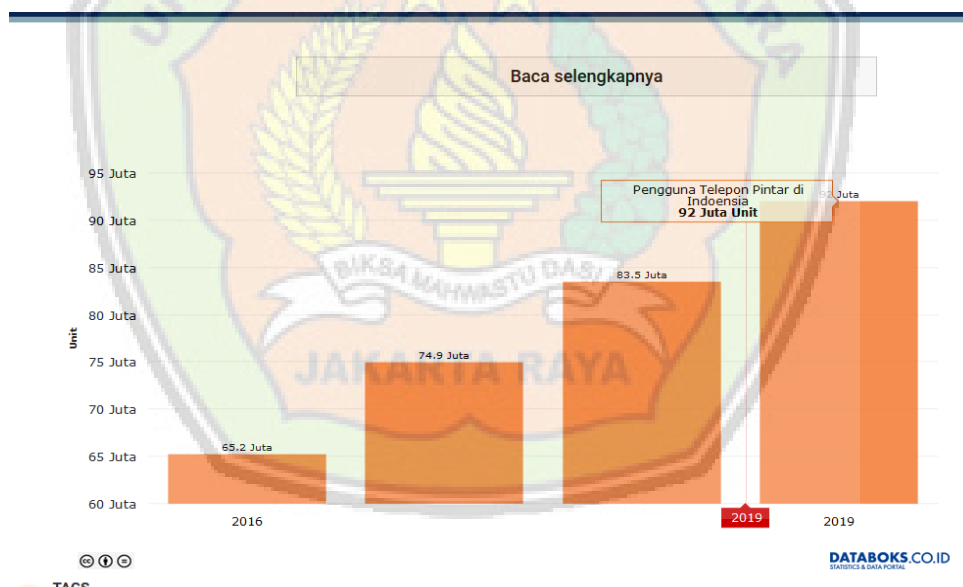
Dari banyaknya jenis seni, salah satunya adalah seni lukis wajah yang sangat banyak digemari oleh anak muda sampai yang tua, dan kurangnya media pembelajaran bagi yang masih pemula untuk mengetahui cara atau teknik untuk melakukan seni lukis tersebut seperti arsiran dan garis (outline), Seni pada sekarang ini bukan lagi menjadi sebuah kebutuhan jiwa tetapi sudah menjadi kebutuhan hidup. Seni yang bertemu dengan media alat elektronik seperti komputer, kamera, *video recorder* membuat seni banyak berubah. (Huda, 2017)

Melukis wajah *realisme* yang perlu dikuasai salah satunya adalah arsiran dan outline, karena itu salah satu untuk membentuk lukisan lebih baik dan bagus. Dari tempat saya melakukan pengumpulan data di UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Seni Rupa Bhayangkara Jakarta Raya, kurangnya pengetahuan tentang arsiran dan outline kepada anggota UKM (Unit Kerja Mahasiswa) Seni Rupa Bhayangkara Jakarta Raya tersebut, maka yang terjadi adalah ketidaksamaan dengan objek yang dilukis dan membuat lukisan tersebut menjadi tidak bagus, arsiran dan outline itu sangat penting untuk membuat lukis wajah, mereka hanya mengetahui hanya sebatas arsiran dan outline yang mereka lihat, sebenarnya ada banyak arsiran yang harus diketahui untuk membuat lukisan wajah dan ada beberapa cara membuat outline yang mudah untuk membuat lukisan wajah. Arsiran sangat penting karena arsiran harus kita kuasai untuk membuat lukisan tersebut lebih baik dan lebih bagus, maka dari itu arsiran sangatlah penting dalam membuat lukisan *realime*, karena arsiran adalah yang membentuk lukisan wajah menjadi lebih hidup dan lebih bagus untuk dilihat. Outline salah satu yang sangat penting untuk lukisan wajah *realime*, karena outline adalah modal pertama yang harus dikuasai oleh pelukis, dari outline tersebut sangat menentukan bagus dan baiknya lukisan yang dibuat,.

Dengan perkembangan teknologi yang kian pesat dan semakin canggih sehingga apapun itu sudah sangat mudah untuk dicari dengan menggunakan *handphone* berbasis Android. Penggunaan *handphone* berbasis Android saat ini sendiri sudah menjadi salah satu kebutuhan sehari-hari saat ini. Dengan kata lain teknologi berbasis Android memudahkan pengguna *handphone* berbasis Android untuk mencari apapun yang mereka butuhkan, termasuk dengan pembelajaran lukis

wajah berbasis Android. Dalam penulisan ini penulis ingin merancang aplikasi pembelajaran lukis wajah berbasis Android. Jika sebelumnya aplikasi lukis wajah berbasis Android hanya simulasi foto dan infoemasi saja, penulis ingin membuat sebuah aplikasi pembelajaran lukis wajah dengan menambahkan *video tutorial*, alat apa saja yang dipakai, dan berbagai macam arsiran. Penulis berharap aplikasi ini menjadi media pembelajaran lukis wajah yang bermanfaat untuk penggunanya nanti

Disini penulis ingin membuat sebuah media untuk membantu dalam pembelajaran seni melukis wajah dengan media android, kenapa saya memilih android karena android adalah media yang sedang banyak digunakan orang masyarakat saat ini,



Gambar 1.1 grafik pengguna android saat ini
Sumber (Databoks, 2016)

Disini penulis mendapatkan data dari beberapa nama-nama anggota UKM Seni Rupa Bhayangkara Jakarta Raya yang sudah membuat sketsa wajah maupun yang baru mempelajari sketsa wajah, berikut nama-nama remaja tersebut ;

Tabel 1.1 Data Anggota UKM Seni Rupa

No	Nama	Umur	Kendala
1	Abie rafdi	20	Membuat outline hidung, bibir, rambut dan arsiran
2	Gunawan raynaldi	19	Membuat outline rambut dan arsiran
3	Daniel Manulang	21	Membuat keseluruhan outline dan arsiran
4	Satria refi bhayangkara	19	Membuat outline mata, bibir dan arsiran
5	M. syarief	22	Membuat outline rambut dan arsiran
6	Meta luvita	18	Membuat outline dan arsiran
7	Azhar	19	Membuat outline hidung, bibir, rambut dan arsiran
8	Yudhi hermansyah	25	Membuat outline rambut dan arsiran
9	Robi hamzah	20	Membuat outline dan arsiran
10	Dimas adrianto	23	Membuat outline dan arsiran

Sumber UKM Seni Rupa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Data yang penulis dapat dari riset di UKM Seni Rupa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya tersebut banyak yang masih kesulitan untuk membuat lukis wajah baik membuat outline maupun arsiran, maka dari itu penulis ingin

membuat media pembelajaran seni lukis yang baik dan mudah untuk diterapkan dengan baik yang baru belajar ataupun yang sudah sedikit mengerti dengan lukis wajah tersebut.

1.2 Identifikasi masalah

Dari judul dan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya:

1. Kurangnya pengetahuan tentang pentingnya arsiran untuk melukis yang benar dan mudah.
2. Kurangnya pengetahuan pentingnya outline untuk melukis yang benar dan mudah.
3. Aplikasi yang ada saat ini masih berbentuk simulasi dalam bentuk digital dan informasi saja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu :

“Bagaimana membuat aplikasi edukatif yang menarik tentang betapa pentingnya mengetahui arsiran untuk melukis dan outline yang benar dan mudah” agar *user* yang menggunakan tertarik dan memahami betapa pentingnya arsiran dan outline pada saat melukis wajah.

1.4 Batasan masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup yang akan diteliti di batas. Adapun masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Konten aplikasi edukatif ini berisi tentang informasi mengenai tentang arsiran untuk melukis wajah yang benar dan mudah.

2. Menggunakan metode simulasi untuk melukis wajah yang benar.
3. Aplikasi edukatif ini dibuat menggunakan android studio
4. Aplikasi edukatif ini hanya dapat diakses melalui media smartphone android.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mendapatkan suatu rumusan hasil dari suatu penelitian melalui proses mencari, menemukan, mengembangkan, serta menguji suatu pengetahuan.

1.6 Manfaat Penelitian

Untuk kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan

1.7 Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis di UKM Seni Rupa Bhayangkara Jakarta Raya. Waktu yang digunakan dalam penelitian selama bulan Januari 2019 dimulai dari pengambilan data pertama sampai dengan data terkumpul.

1.8 Metode Penelitian Dan Metode Konsep Pengembangan Software

1.1.1 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perancangan, serta mengumpulkan data – data yang berhubungan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, Koran, dan Koran dan literature lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori .

2. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang menangani permasalahan tersebut untuk mengetahui cara mengatasinya.

3. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur – prosedur yang harus dilakukan

4. Kuisoer / Angket

adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.1.2 Metode Konsep Pengembangan Software

Metode konsep pengembangan software yang digunakan adalah metode *wateefall*, untuk mengembangkan sistem dan memberikan paduan untuk menyukseskan pengembangan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Analisa

Proses untuk mendapatkan model atau spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna

2. Desain

Merancang tampilan atau model yang diinginkan, untuk mendapatkan tampilan yang lebih baik biasanya akan dipelajari terlebih dahulu *desain* yang sudah ada

3. Implementasi

Suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci

4. Pengujian

Proses yang bertujuan untuk memastikan apakah semua fungsi sistem dan mencari kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum latar belakang penulisan tugas akhir, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, sistem informasi, desain sistem informasi, komponen-komponen desain informasi dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang spesifikasi *hardware dan software* yang diperlukan, langkah-langkah pembuatan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan penulisan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

1.10 Hasil dari penelitian

Adapun hasil yang di dapat setelah penelitian ini sebagai berikut :

Penulis berharap dengan adanya aplikasi edukatif ini banyak orang menyadari bahwa pentingnya arsiran dan outline dengan baik dan mudah.