

**PENGGUNAAN APLIKASI IBIS PAINT X PADA
PEMBELAJARAN SENI RUPA DIGITAL KELAS FASE F DI
SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Oleh

I Gusti Ngurah Alit Sudiarsana

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Abstrak

Seni digital adalah metode menciptakan sebuah seni digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam computer dan smartphone. Sebagai metode menciptakan sebuah seni, menyesuaikan media lukisan tradisional seperti cat akrilik, minyak, tinta, dll dan pigmen berlaku untuk operator tradisional, seperti kain tenun kanvas, kertas, polyester dll dengan menggunakan perangkat lunak computer atau smartphone. Dari banyaknya aplikasi yang tersedia guru seni rupa digital di SMKN 1 Sukasada memilih aplikasi Ibis Paint untuk dijadikan sebagai aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa digital yang bertujuan untuk memperoleh data tentang (1) proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada (2) hasil berkarya menggunakan seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa kelas fase F kelas di SMK Negeri 1 Sukasada. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah (1) proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa fase F kelas seni rupa digital di SMK Negeri 1 Sukasada. (2) hasil berkarya menggunakan seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa kelas fase F di SMK Negeri 1 Sukasada. yaitu memahami tools dan kompetensi yang terdiri dari aplikasi ibis paint x . tahapan ibis paint x yaitu pemilihan ukuran kanvas, kus, warna, membuat sketsa, membuat line art, dll. Tools ibis paint x yaitu transform, magic tool, lasso tool, filter, smudge, dll.

Kata-kata Kunci : Ibis Paint, smartphone, tools.

USING THE IBIS PAINT X APPLICATION IN DIGITAL ARTS LEARNING PHASE F CLASS AT SMK NEGERI 1 SUKA

By

I Gusti Ngurah Alit Sudiarsana

Fine Arts Education Study Program

Abstract

Digital art is a method of creating digital art or a technique for creating digital art on computers and smartphones. As a method of creating art, adapting traditional painting media such as acrylic paint, oil, ink, etc. and pigments apply to traditional media, such as woven canvas, paper, polyester etc. using computer or smartphone software. Of the many applications available, the digital art teacher at SMKN 1 Sukasada chose the Ibis Paint application to be used as an application used in the digital art learning process which aims to obtain data about (1) the process of implementing digital art learning that is applied to phase F students at SMK Negeri 1 Sukasada (2) the results of works using digital art which are applied to class F class students at SMK Negeri 1 Sukasada. The data collection method used is observation, interview, and documentation. The results of this study are (1) the process of implementing digital art learning that is applied to phase F students of digital art class at SMK Negeri 1 Sukasada. (2) the results of works using digital art which are applied to phase F class students at SMK Negeri 1 Sukasada. namely understanding the tools and components that comprise the ibis paint x application. ibis paint x stages, namely selecting canvas size, paintbrush, color, sketching, making line art, etc. The ibis paint x tools are transform, magic tool, lasso tool, filter, smudge, etc.

Keywords: Ibis Paint, smartphone, tools.