

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan seni rupa sangat berpengaruh pada karya seni yang diciptakan oleh seniman, seniman di Indonesia bisa terkenal sampai luar negeri begitu banyak konsep dan ide serta berkemabang sesuai jamannya, seiring perkembangan teknologi dan zaman yang semakin modern tanpa menghilangkan kaidah dan makna didalamnya. Seni rupa merupakan cabang ilmu seni rupa yang diwujudkan melalui karya dua dimensi dengan media kanvas atau permukaan datar lain. Media untuk seni rupa biasa diisi oleh unsur-unsur pokok garis dan warna hasil dari permainan cat atau pewarna dan pembubuh gambar lainnya. Hasil dari seni rupa dapat memuat representasi terkait alam seperti potret manusia, hewan, tumbuhan, bahkan pemandangan. Seni rupa juga dapat menggambarkan abstrak yang merupakan penyederhanaan bentuk alam.

Seni digital adalah metode menciptakan sebuah seni digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer. 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 komputer atau smartphone.

Banyaknya aplikasi seni digital yang sering digunakan untuk menuangkan pikiran dan imajinasi para seniman untuk berkarya seni secara digital. ada berbagai aplikasi yang sangat mendukung untuk berkarya seni digital yaitu :

1. Procreate adalah salah satu aplikasi ilustrasi yang populer di kalangan para ilustrator profesional sebab terdapat berbagai fitur yang menunjang pembuatan ilustrasi ekspresif. Tak berhenti sampai di sini, aplikasi Procreate juga disukai karena memiliki tampilan visual sederhana. Kendati aplikasi ini lebih menonjolkan tingkat kelancaran dalam penggunaannya, tetapi fitur-fitur di dalamnya pun sangat memungkinkan untuk menunjang kinerja ilustrator dalam menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan imajinasi. Dalam situs resmi procreate.com, disebutkan bahwa Procreate merupakan aplikasi kreatif favorit seniman serta pekerja profesional yang dirancang secara eksklusif. Inilah beberapa fitur dalam Procreate yang dapat menunjang pembuatan ilustrasi.

2. Clip Studio Paint merupakan aplikasi yang sudah digunakan oleh lebih dari 15 juta artist, Clip Studio Paint adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi yang paling populer bagi kalangan komikus, designer, dan ilustrator. Clip Studio Paint dapat digunakan untuk menciptakan komik, design game, hingga animasi. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai device seperti iPad, iPhone, macOS, Windows, dan Android.

3. MediBang Paint adalah software gratis yang dapat digunakan untuk membuat ilustrasi, digital paint, hingga komik. Walaupun gratis, MediBang Paint memiliki lebih dari 1000 brush, bermacam jenis font, latar belakang, dan fitur lainnya.

MediBang Paint telah tersedia di berbagai platform seperti Windows, macOS, Android, iPad, dan masih banyak lagi.

4. Ibis Paint, aplikasi menggambar selanjutnya yang dilengkapi banyak fitur menarik adalah Ibis Paint. Dibekali 140 jenis kuas berbeda yang bisa menjadi pilihan seperti pena dip, pena felt tip, kuas cat, dan masih banyak lainnya. Selain itu, aplikasi menggambar ini menyediakan dukungan pada perekaman saat proses menggambar. Dibekali juga dengan layer serta pengguna yang bisa menggunakan sebanyak mungkin layer sesuai keinginan mereka.

Dari banyaknya aplikasi yang tersedia guru seni rupa digital di SMKN 1 Sukasada memilih aplikasi Ibis Paint karena aplikasi ibis paint x sangat cocok digunakan untuk para pemula dimana aplikasi ini sangat simple dan storage yang diperlukan juga ringan, karena belum adanya fasilitas yang lengkap untuk menunjang seni rupa digital ini. Jadi siswa hanya menggunakan smrtphone mereka untuk mengerjakan seni digital ini tanpa perlu media computer untuk belajar. Selain itu keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik seperti kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki seperti handphone yang dimiliki kurang memadai dan mendukung yang akan menyebabkan baterai yang cepat habis dan panas. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian ini dikarenakan aplikasi ibis paint yang digunakan sebagai alat pembelajaran jarang diterapkan di sekolah lainnya.

Sebagai teknik yang mengacu pada program perangkat lunak computer (software) grafis yang menggunakan kanvas virtual dan kotak lukisan virtual seperti kuas, warna dan perlengkapan lainnya. Kotak virtual berisi banyak

instrumen yang tidak ada di luar komputer, dan memberikan karya seni digit yang tampilan berbeda dengan nuansa dari sebuah karya seni yang dibuat dengan cara tradisional.

Jadi tentu saja teknik yang digunakan itu digital, yang tidak menggunakan kanvas, kuas, cat minyak, dll, sedangkan Software yang digunakan dalam membuat digital painting sendiri seperti, SAI, AI Corel Painter, Adobe Photoshop, ArtRage, GIMP, Krita, open Canvas dan sejenisnya, dan biasanya tidak jarang orang-orang menggunakan bantuan perangkat lain, seperti *paint mouse*, untuk memudahkan dalam pembuatan, *paint mouse* sendiri sebagai alat ganti dari kanvas di dalam melukis (menggambar) secara manual.

Intinya digital Painting itu adalah melukis (menggambar) secara digital menggunakan hardware dan software tertentu, yang memudahkan dalam melukis, tanpa banyak kesalahan (mudah dalam menghapus project yang salah dalam menarik garis) tidak seperti melukis secara manual, yang apabila ada kesalahan maka kanvas akan diganti, dan banyak membuat warna cat. Seni konvensional pun tak kalah bagus dengan lukisan tradisional yang menggunakan peralatan berupa kuas ataupun yang berbahan dasar cat air atau cat minyak. Yang membedakan adalah, hasil lukisan cara digital tidak memiliki rasa permukaan ataupun tekstur layaknya lukisan tradisional.

Pembelajaran seni rupa dalam sekolah bertujuan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh para siswa, tentu dalam menunjukkan kreativitas siswa bisa dalam berbagai macam cara, dan setiap siswa tidak dapat disama

ratakan dalam kreativitas mereka, mungkin dalam satu kelas salah satu siswa lebih cenderung kepada bidang kesenian lukis dan tentu hal ini tidak akan sama halnya dengan siswa lainnya. Dalam pembelajaran seni rupa juga mengajarkan cara siswa memahami seni itu sendiri, dapat dengan kritis menyampaikan pendapat tentang karya mereka sendiri, teman, tokoh, atau bahkan orang lain, peserta didik dibiarkan untuk berkembang, dapat mengungkapkan perasaan mereka melalui seni. Ada beberapa siswa yang menunjukkan kecenderungan dalam kesenian daripada bidang pelajaran yang lain. Inilah tujuan siswa mengenal apa yang mereka mau dan kuasai sesuai bidang mereka hingga mereka dapat mengembangkannya dalam jurusan yang lebih spesifik, seperti halnya siswa yang cenderung memiliki ketertarikan dalam seni rupa digital dapat mengikuti kelas dan mengembangkan bakatnya lebih dalam disana.

Dalam perkembangan zaman media yang digunakan pun mengikuti jalannya perkembangan. digital art merupakan sebuah penerapan seni rupa digital menggunakan sentuhan teknologi yang memberikan kesan yang lebih jelas, teratur cepat, kompleks, simple, mudah untuk diaplikasikan tentu dengan adanya perkembangan dan perubahan zaman ini perlu kita ikuti arahnya agar tidak tertinggal dengan zaman. Perkembangan seni digital di Indonesia sudah cukup melesat dengan adanya teknologi dan dukungan internet yang memadai sehingga mudah untuk diakses.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) sendiri merupakan satuan pendidikan yang membekali siswa untuk memasuki lapangan kerja sesuai keahlian siswa atau

memberi bekal pengetahuan untuk pendidikan jenjang selanjutnya yang sesuai dengan kekhususannya atau kejuruannya. Dalam pendidikan kejuruan sendiri memberikan pengembangan materi, pengalaman dalam mengenal lapangan pekerjaan nyata kepada para siswanya yang dijadikan sebagai latihan agar menjadi kebiasaan-kebiasaan yang membuat siswa dapat dengan mudah menangkap bagaimana bentuk dari lapangan pekerjaan sesuai kejuruan mereka masing-masing, maka dari itu sebagian besar SMK menyediakan magang bagi siswanya dalam pengenalan lapangan pekerjaan secara nyata. Siswa harus tepat dalam memilih kejuruan yang akan mereka ambil agar mereka dapat mengembangkan skill mereka pada bidang itu dan tepat sasaran dalam memilih pekerjaan maupun perguruan tinggi sebagai jenjang mereka selanjutnya. Secara singkatnya dalam SMK siswa lebih diajarkan matang dan menyiapkan diri untuk terjun langsung dalam dunia pekerjaan nyata.

SMK Negeri 1 Sukasada tempat penelitian ini dilaksanakan terdapat berbagai kejuruan yang menaungi siswanya dalam mengembangkan skill mereka, sarana dan prasarana yang memadai tentu juga sangat berpengaruh dalam siswa mendapatkan pendidikan yang baik dan tepat. Di SMK Negeri 1 Sukasada sendiri sesuai dengan penelitian kejuruan yang saya ambil, saya lebih memfokuskan pada kejuruan Seni Lukis yang ada di SMK Negeri 1 Sukasada, karena sesuai bidang dan jurusan pada perkuliahan saya selama ini yaitu program Pendidikan Seni Rupa, maka dari itu penelitian saya sesuai dengan kebutuhan saya dalam pemahaman di pendidikan dan di kesenian itu sendiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang saya angkat dalam menulis jurnal ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa kelas fase F di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana hasil berkarya menggunakan seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa kelas fase F di SMK Negeri 1 Sukasada?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa digital yang diterapkan kepada siswa kelas fase F di SMK Negeri 1 Sukasada
2. Mendeskripsikan hasil karya seni rupa digital siswa fase F di SMKN 1 Sukasada.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dari pendapat teoretis maupun secara praktis, adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

## **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini didasari pada pengembangan kreativitas siswa dalam menerapkan seni digital, dan diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang perkembangan seni digital itu sendiri.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai penggunaan seni digital dalam pembelajaran seni rupa digital di SMKN 1 Sukasada, serta menjadi pengalaman mencari ilmu bagi peneliti.

### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran untuk kedepannya, dan terus meningkatkan pembelajaran penggunaan digitalisasi dalam pembuatan karya yang telah dilaksanakan selama ini menjadi lebih baik untuk kedepannya.

### **c. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lainnya yang ingin meneliti lebih dalam mengenai penggunaan media seni rupa digital dalam berkarya, selain itu juga dapat menjadi referensi penelitian skripsi selanjutnya dengan tujuan yang sama.