

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital 4.0 seperti saat ini terdapat banyak perubahan yang terjadi hampir di segala aspek kehidupan. Salah satunya dalam perkembangan pembuatan karya seni dengan memanfaatkan media digital. Seperti yang telah diketahui, pada zaman dahulu mengabadikan alam dilakukan dengan cara digambar ataupun dilukis sehingga menghasilkan sebuah karya seni. Saat ini orang-orang mencari jalan agar membuat segala pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah, cepat dan efisien. Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak pada kegiatan menggambar. Menggambar yang dulunya membutuhkan proses dan waktu yang panjang, saat ini dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Menggambar adalah suatu kegiatan untuk menuangkan kreatifitas dan imajinasi seseorang dengan menorehkan coretan yang bermakna dan menghasilkan suatu karya seni. Menggambar dapat dilakukan oleh semua orang dengan cara melihat objek secara langsung menggunakan mata yang ditorehkan langsung ke kertas. Namun menggambar merupakan hal yang sulit dilakukan oleh sebagian orang, perlu adanya latihan-latihan untuk bisa menguasai dan mahir menggambar. Agar bisa melihat dan menggambar beberapa benda atau orang di dunia nyata dengan tingkat kemiripan seperti objek aslinya, latihan yang sangat memungkinkan yaitu dengan menggambar realis. Seperti menurut Edwards (2017) gambar realistik adalah tahap yang harus dilalui karena memiliki 3 aspek. Pertama, melalui realisme akan belajar untuk melihat secara mendalam dan luas. Kedua, dengan realisme akan mendapatkan keyakinan untuk lebih kreatif. Ketiga, belajar untuk beralih ke modus baru berpikir, modus potensi besar untuk wawasan, pemecahan masalah secara kreatif.

Dalam menggambar realis agar mendapatkan hasil yang maksimal, latihan yang cocok yaitu menggunakan potret atau menggambar anatomi tubuh dan wajah manusia. Terdapat beberapa alasan mengapa gambar potret sangat berguna sebagai subjek untuk latihan menggambar. Pertama, siswa awal menggambar sering

berpikir bahwa menggambar wajah manusia adalah gambar tersulit dari semua jenis gambar. Jadi, ketika siswa melihat bahwa mereka dapat menggambar potret, mereka merasa percaya diri dan kepercayaan diri mereka meningkatkan kemajuan. Alasan kedua yang lebih penting adalah bahwa belahan kanan otak manusia dikhususkan untuk mengenali wajah. Karena otak kanan adalah yang akan kita coba akses, masuk akal untuk memilih subjek yang otak kanan digunakan untuk bekerja sama. Dan ketiga, wajah sangat menarik! Begitu anda telah menggambar seseorang, anda benar-benar akan melihat wajah orang itu itu (Edwards, 2017).

Hal mendasar untuk merancang gambar yaitu dengan membentuk sketsa. Karena sketsa merupakan rancangan awal pembentukan gambar berbentuk kasar yang bersifat sementara yang digunakan untuk mengawali atau sebagai kerangka suatu model. Dalam pembuatan gambar terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu pola sketsa untuk komposisi bagian-bagian di dalam objek. Penyusunan sketsa sangat diperlukan untuk membentuk suatu dasar sebuah gambar agar menghasilkan kemiripan seperti objek aslinya. Dalam (Sumarni, dkk 2020) dijelaskan bahwa kemampuan yang dimiliki berupa menggambar sketsa dan perspektif dapat mempengaruhi dan memiliki dampak positif dalam menggambar bentuk yang lebih baik. Proporsi dan komposisi gambar yang tepat akan sangat mudah untuk dikembangkan dan disempurnakan sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang baik.

Menurut (Hamzah, 2017) Menggambar pada dasarnya yaitu menuangkan suatu ide dan bayangan yang dimunculkan dalam ingatan atau sesuatu yang terlintas di dalam benak dan pikiran, bisa sebagai pengungkapan apa yang pernah dikenal sebelumnya. Atau juga sebagai hasil pengamatan seketika terhadap objek yang dihadapi. Seiring kita mengalami keraguan untuk menuangkan gambaran karena tidak konkretnya menangkap bayangan dalam ingatan. Untuk itulah diperlukan kerangka-kerangka dasar atau pola-pola umum guna menangkap bentuk pola gambar pada ingatan kita atau pada objek gambar yang dihadapi, dan hal itu memerlukan banyak latihan. Sebenarnya semua orang memiliki potensi untuk menggambar, selama orang tersebut memiliki keinginan yang kuat disertai latihan yang teratur. Karena untuk bisa lihai menggambar memerlukan latihan dan

kebiasaan menggoreskan coretan idenya. Maka perlu adanya alat bantu sebagai upaya untuk mempermudah semua orang dengan menggunakan pembuat pola kerangka sebagai alat bantu untuk menyusun dasar suatu gambar.

Tugas akhir ini dibuat dan ditujukan kepada pengguna yang ingin belajar menggambar realis berupa potret wajah untuk mempermudah dalam pembuatan sebuah sketsa atau rancangan dasar gambaran dengan memanfaatkan teknologi digital agar penyempurnaan gambar sketsa bisa dilakukan dengan mudah. Objek yang akan digambar berupa sebuah foto yang dimana foto tersebut diolah citranya guna mendapatkan proporsi pola kerangka yang tepat untuk dijadikan objek. Pengolahan citra ini bertujuan untuk memperbaiki citra pada suatu gambar objek agar lebih mudah diproses untuk menghasilkan suatu keluaran berupa citra yaitu pola kerangka dengan proporsi yang tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi pola sketsa sebagai alat bantu menggambar?
- b. Bagaimana memperoleh pola sketsa dengan proporsi yang tepat dan jelas?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Versi android yang digunakan minimal android 4.4 *Kitkat*
- b. Posisi kamera dalam keadaan diam atau tidak bergerak saat berlangsungnya proses menggambar
- c. Objek berupa gambar realis anatomi tubuh dan wajah manusia
- d. Kualitas gambar jelas dan tidak memberikan efek kabur

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

- a. Menghasilkan sebuah aplikasi yang mampu membantu dalam menyusun pola sketsa pada saat menggambar potret atau wajah

- b. Mendapatkan pola sketsa dengan proporsi yang tepat dan jelas sebagai objek untuk menggambar

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir yang berjudul “Aplikasi Rancang Sketsa Sebagai Alat Bantu Pembuatan Dasar Gambar Sketsa Berbasis Android” adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pengguna untuk mendapatkan pola sketsa dengan proporsi yang tepat dan jelas sebagai objek untuk menggambar.
- b. Mempermudah pengguna dalam menggambar sketsa dengan proporsi yang tepat dan jelas.