

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia digital *drawing* saat ini cukup pesat, sehingga banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru yang diiringi dengan perkembangan pola pikir manusia ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Perubahan tersebut juga mencakup pada teknologi komputer yang masa kini sudah berkembang cepat, baik dari perangkat keras (*hardware*) maupun dari perangkat lunak (*software*). Ini disebabkan karena banyaknya kebutuhan manusia dalam mengelola informasi agar dapat tersampaikan secara tepat serta kebutuhan akan kemudahan, kecepatan, dalam melakukan kegiatan didalam maupun diluar dunia kerja.

Menurut Affandi (dalam Saiful Haq, 2008:2), menjelaskan bahwa menggambar dan melukis merupakan pewujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan.

Pewujudan tersebut dapat berupa tiruan sebuah objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna dan tekstur dengan sederhana. Banyak kalangan muda saat ini menyampaikan informasi menggunakan teknik digital *drawing*, karena akan lebih mudah di mengerti bagi peminat pada umumnya. Dengan kemampuan teknik digital *drawing* dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang jelas dan tergambarkan.

Dalam pembuatan desain, Mandita Projects memiliki hambatan yaitu sebagai penyandang *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang memiliki kesulitan dalam berkomunikasi, bersosialisasi dan memiliki imajinasi yang luas. Hal tersebut menjadi salah satu hambatan Mandita Projects dalam

melakukan produksi desain karena dalam pembuatan desain perlu didampingi oleh tim dalam melakukan pembuatan desain dan memasarkan produk. Dalam pembuatan desain untuk produk, Mandita Projects tidak bisa dibuat *deadline*, karena setiap desain yang dihasilkan perlu waktu *extra* untuk diselesaikan, dengan cerita yang ingin disampaikan dalam bentuk desain tersebut.

Langkah dan strategi pun disusun agar Mandita Projects bisa mencapai targetnya, dengan impian Mandita Projects yang ingin menjadi pembisnis yang sukses, serta ingin bisa mandiri dengan mata pencaharian yang diciptakan, dengan keterbatasan yang dimiliki oleh Mandita Projects. Mandita Projects selalu terus membuat desain dengan menarik agar dapat dinikmati oleh peminat. Desain yang dibuat menggunakan teknik *digital drawing* agar lebih memudahkan dalam pembuatan suatu desain yang baik. Walaupun dengan keterbatasan yang dimiliki oleh tim Mandita Projects, Mandita Projects mampu membuat sebuah desain yang menarik untuk dapat bersaing dengan usaha-usaha lainnya.

Dari penjelasan diatas, tergambar bahwa, Mandita Projects akan selalu meningkatkan kualitas desain dengan menggunakan teknik *digital drawing* agar mempermudah dalam menggambar. Oleh sebab itu, penulis mengangkat sebuah tema dalam skripsi yang berjudul **“Teknik Pembuatan Digital Drawing Tema Karakter Yang Memiliki Nilai Jual.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan bahwa yang menjadi pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah desain yang menarik agar memiliki nilai jual?

2. Bagaimana proses dalam pembuatan sebuah desain hingga menghasilkan sebuah produk yang akan dijual di Mandita Projects?
3. Apa saja yang dapat dijadikan sebuah produk yang memiliki nilai jual yang tinggi dengan desain baru?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, agar penulisan ini dapat dilakukan secara mendalam, maka penulisan ini hanya akan membahas tentang teknik digital *drawing* yang digunakan dan bagaimana menghasilkan sebuah desain yang baru, serta produk yang memiliki nilai jual agar dapat meningkatkan peminat.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana menciptakan sebuah desain baru agar dapat memiliki banyak peminat.
2. Mendeskripsikan desain baru yang akan menjadi sebuah produk dengan nilai jual yang tinggi di outlet Mandita Projects.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara membuat desain baru dengan teknik digital *drawing*, serta menciptakan sebuah produk baru yang memiliki nilai jual yang tinggi dan mampu meningkatkan jumlah peminat.

1.5 Manfaat

Pembuatan skripsi yang dilakukan ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi semua pihak, terutama pada pihak yang memiliki kepentingan yang terkait dalam skripsi ini. Adapun manfaat skripsi ini sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil skripsi ini dapat memberikan pengetahuan tentang teknik digital *drawing* dan menciptakan sebuah desain baru yang menghasilkan produk yang memiliki nilai jual.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil skripsi ini diharapkan dapat memberikan pandangan dan masukan bagi masyarakat dalam menggunakan teknik digital *drawing*, karena teknik ini dapat memudahkan masyarakat yang ingin membuat desain menjadi lebih mudah dan bagus.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, yang terdiri sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah , tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

BAB III : Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang target penjualan dan target analisa pasar.

BAB IV : Proses Visualisasi

Bab ini menjelaskan tentang proses visualisasi penulis dalam membuat desain baru dan produk-produk yang memiliki nilai jual dari desain baru yang dibuat.

BAB V: Penutup

Bab ini memuat kesimpulan dari semua hasil pengerjaan yang penulis telah lakukan.

