

BAB I

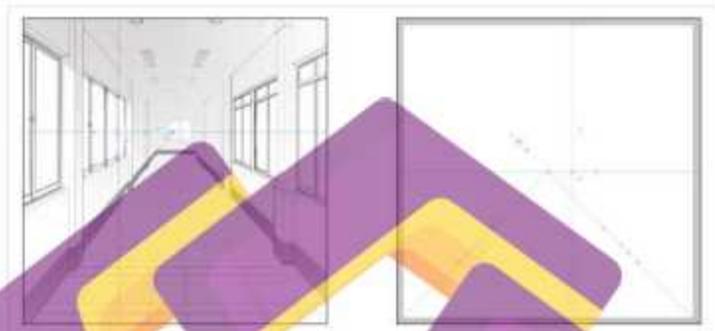
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah membuat berbagai hal mengalami perkembangan dan perubahan yang signifikan. Misalnya saja dalam dunia seni, para seniman yang tadinya memproduksi gambar menggunakan peralatan seperti pensil dan cat warna perlahan berpindah ke ranah "digital". Lalu apa perbedaan gambar *manual* dan *digital*? Gambar *digital* adalah gambar yang dihasilkan dari proses pada perangkat *digital* seperti komputer, kamera, *scanner* atau perangkat lainnya. Pemotretan menggunakan kamera digital atau media lain yang disimpan dalam bentuk *file*. Sedangkan gambar *non-digital* atau *manual* adalah gambar yang dihasilkan melalui proses sketsa/guratan alat lukis kesuatu media seperti kertas, kanvas, dan sebagainya yang berada di luar lingkungan media *digital*.

Dalam kasus ini banyak seniman *digital* yang dapat dengan mudah menggambar sebuah karakter namun mengalami kesulitan saat menggambar sebuah *background* bangunan yang memiliki *perspective point*, tidak seperti menggambar *manual* yang mudah untuk membuat garis menggunakan sebuah penggaris. Beberapa perangkat lunak yang memiliki fitur penggaris, terlebih penggaris *perspective* masih sedikit, dan faktor lain yang menghambat para

seniman digital yaitu masih kurangnya pemahaman *perspective* dalam membuat *background*.



Gambar 1.1 : Contoh pengaplikasian *Perspective*

Seiring berkembangnya teknologi, beberapa perangkat lunak pun muncul untuk membantu meringankan para *artist* digital dalam membuat gambar digital. Salah satu dari berbagai macam perangkat lunak yang membantu seniman menggambar digital adalah Clip Studio Paint (CSP). Perusahaan Celsys mencoba menjawab permintaan artis digital untuk mempermudah pekerjaannya membuat *background* dengan membuat fitur "*Perspective Ruler*" yang terdapat dalam CSP, dengan adanya fitur tersebut diharapkan membantu para seniman *digital* dalam membuat sebuah gambar *background* digital.

Oleh karena alasan diatas, penulis ingin menganalisa apakah fitur *perspective ruler* pada *software* Clip Studio Paint dapat memberi bantuan kepada para seniman *digital* dan apakah menghasilkan hasil yang diharapkan.

Dengan adanya analisis ini diharapkan kedepannya para *digital artist* dapat mempertimbangkan menggunakan *perspective ruler* sebagai patokan dalam menggambar *background* kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Banyak yang sudah menggunakan perangkat lunak CSP tetapi tidak memaksimalkan penggunaan fitur *perspective ruler*
2. Apakah *perspective ruler* dapat membantu *artist* dalam menggambar *background* bangunan yang memiliki *perspective point* ?
3. Bagaimana efisiensi peranan CSP dalam membantu *artist* menggambar *digital*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang akan di lakukan penulis, maka penulis menjabarkan batasan-batasan penelitian sebagai berikut :

1. Penulis hanya membahas seputar software yang berkaitan dan fitur *perspective ruler*.
2. Perangkat lunak yang digunakan hanya Clip Studio Paint.
3. Penulis hanya membahas *one-point perspective rule*.

4. Penulis hanya membahas seputar *perspective* pada sebuah gambar dan cara menggambar *background* bangunan yang menggunakan *one-point perspective*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut :

1. Mengenalkan apa itu *perspective* dalam sebuah gambar *background* bangunan.
2. Mengenalkan aplikasi dan fitur yang memudahkan menggambar digital *background* bangunan yang menggunakan *Perspective Point*.
3. Membandingkan efisiensi menggambar *background* dengan dan tanpa menggunakan *perspective ruler*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Mempermudah untuk seniman berkreasi menggunakan media *digital*.
2. Mengenalkan apa itu *perspective* dalam sebuah gambar *background*.
3. Mengetahui apakah fitur *perspective ruler* membantu para seniman dalam membuat gambar *background* bangunan digital yang mempunyai *perspective point*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Mengumpulkan dan mempelajari materi yang berkaitan melalui media seperti jurnal, buku, artikel tentang *Perspective Point* dan *Perspective Rule* yang sudah ada. Dan juga pendapat dari beberapa partisipan *digital artist* sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penulisan laporan.

1.6.2 Membandingkan Data

Meliputi perbandingan waktu yang dibutuhkan artis menggambar sebuah *background* bangunan dan hasil garis yang dihasilkan pada gambar yang menggunakan *one-point perspective* menggunakan *perspective ruler* pada Clip Studio Paint dan tidak menggunakan *perspective ruler*.

1.6.3 Riset Evaluasi

Metode ini mempunyai tujuan untuk menentukan *decision oriented* yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan informasi/data sebagai dasar dalam pengambilan keputusan/ perumusan kebijakan. Dan juga mencari tahu apakah *perspective ruler* membantu para *artist* dalam

pembuatan gambar *background* bangunan yang menggunakan *perspective point efficiency*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan penjelasan *perspective* dalam pembuatan sebuah gambar *background* dan pembuatan sebuah *background* menggunakan *one-point perspective* dengan menggunakan fitur *perspective ruler* dalam software Clip Studio Paint.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi penjelasan tentang *perspective point*,

penggunaan *perspective ruler* pada *software* Clip Studio Paint dan pembuatan gambar *background* dengan bentuk bangun dasar.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang perspective point dan gambar *background* yang telah dibuat secara keseluruhan dan implementasi dari *perspective ruler* dan gambar sebuah bangun ruang dasar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penulisan skripsi.

