

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang penggunaan aplikasi gambar digital adalah sebagai fungsi dalam menggunakan digital gambar yang dimaksud sebagai gambar bentuk 3d maupun 2d. Sebuah penelitian dilakukan 3 hal: (1) Teknologi aplikasi gambar era zaman sekarang sudah mempunyai banyak dimensi seperti 3 dimensi, 2 dimensi dan lain-lain (2) pembelajaran digital yang semakin mendalam dan menarik pada aplikasi gambar, gambar 3d kini bisa menjadi banyak sarana seperti contohnya film animasi, game, pemodelan dan lain-lain (3) Dan mulai pada menggunakan banyak aplikasi gambar di komputer maupun di handphone, seperti contohnya aplikasi ibispaint, 3dblander, coreldraw dan lain-lainnya. Singkatnya pada pembelajaran aplikasi gambar digital ini memberi banyak ilmu dan menjadi mempunyai skill dibidang gambar 2d maupun 3d. Dan tidak hanya disegi pembelajaran, anak muda juga mendapatkan teknologi yang lebih tinggi dan menarik. Pengembangan aplikasi gambar digital kini sudah mulai pesat dan sudah mulai banyak aplikasi baru berdatangan, Contoh aplikasi 2d, 3d, 4d dan lain-lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, tuliskan perumusan masalah dalam bentuk list. Rumusan masalah harus dapat menyimpulkan masalah-masalah yang ada, dan dipilih salah satu atau beberapa masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian skripsi ini. Berikut beberapa rumusan masalah yang dapat menjadi dasar untuk penelitian.

Contoh:

1. Apakah pembuatan tutorial video saya sangat mudah untuk di pelajari ?
2. Untuk pembuatan gambar logo terlihat mudah bagi pengguna awal ?
3. Apakah pembuatan video tutorial dua dimensi vektor dan logo sangat mudah untuk dipahami ?

4. Apakah penggambaran logo menggunakan penggaris dan busur jadi lebih mudah dan simple ?
5. Untuk kualitas gambar video tutorial saya cukup detail bagi pengguna awal Ibispaintx ?
6. Untuk resolusi render JPEG dan PNG terlihat HD ?
7. Dari video tutorial dalam perwanaian di Ibispaintx sangat banyak pallete warna yang digunakan ?
8. Dari tutorial video aplikasi Ibispaintx sangat mudah untuk dipahami dalam penggambaran sketsa, vektor, logo dan lain-lain ?
9. Dari tutorial yang diberikan penggambaran sketsa dua dimensi sangat bagus di gunakan dikalangan pemula ?
10. Untuk pembuatan gambar vektor terlihat mudah bagi pengguna awal ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembelajaran gambar digital dua dimensi adalah dalam sebuah aplikasi-aplikasi yang terdapat pada komputer dan handphone yang support dengan kapasitasnya. Pembelajaran gambar digital juga bisa digunakan sebagai sarana pendidikan yang luas bagi anak muda sekarang, namun di karenakan handphone dan komputer mempunyai harga yang lumayan tinggi jadi banyak juga yang hanya bisa menggambar manual atau gambar realis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berisi tentang penyelesaian gambar 2d dimensi seperti berikut :

1. Menggunakan Aplikasi IbispaintX dengan teknik video tutorial gambar
2. Video pembelajaran tutorial gambar 2d di Aplikasi IbispaintX
3. 3 Video Tutorial Gambar 2D berdurasi 30-1menit
4. Mengedit video dengan effect dan dubbing AI
5. Menggunakan Adobe premiere untuk teknik effect dan dubbing

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pembuatan 2d di aplikasi IbispaintX
2. Memberi materi tentang pembelajaran tutorial gambar 2d
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu landasan lain yang serupa
4. Memberi pembelajaran lebih tentang gambar digital 2d maupun 3d
5. Memberi saran untuk pemula dalam desain gambar 2 dimensi
6. Membangun anak SMA/SMK menjadi terinspirasi dari gambar digital

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...

DAFTAR PUSTAKA, Bab ini berisikan daftar referensi-referensi yang telah digunakan dalam penulisan dan pengembangan.