

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penelitian ini dilatar belakangi dari keinginan untuk mengkonversi teknik seni lukis tradisional menjadi teknik seni lukis digital. Melukis adalah salah satu dari cabang seni rupa. Melukis membutuhkan kertas atau kanvas sebagai medianya, serta menggunakan pensil, kuas, dan sikat sebagai alat lukisnya. Dari metode seni lukis tradisional ini, maka penulis berkeinginan menerapkan metode seni lukis tradisional tersebut ke dalam komputer.

Teknik melukis dengan menggunakan media elektronik ini dapat disebut dengan digital painting. Untuk menyajikan aplikasi yang dapat membantu serta memudahkan para pelaku seni atau umum maka teknik digital painting ini patut dipertimbangkan. Beberapa kemudahan yang diharapkan jika menggunakan komputer sebagai media lukisnya adalah kemudahan untuk mengoreksi kesalahan yang dibuat, kemudahan untuk menyimpan data, pengolahan warna, pengulangan berbagai

bentuk serupa, serta diharapkan kegiatan melukis pada media komputer akan jadi lebih menyenangkan.

Salah satu yang juga melatar belakangin penelitian ini adalah susahnya mencari aplikasi digital painting profesional yang bersifat free digunakan. Pada perkembangannya saat ini berbagai aplikasi digital painting profesional seperti Photoshop® dari Adobe®, Painter™ dari Corel®, dan SketchBook® dari Autodesk® adalah aplikasi yang berbayar dan legalitas tinggi, maka sulit bagi para seniman yang memahami hukum legalitas dan pengakuan hak cipta tinggi untuk dapat merealisasikan teknologi sebagai media kreasi mereka. Terlebih dari itu bagi pada pengguna komputer awam, aplikasi digital painting profesional di atas membutuhkan skill dan pemahaman yang cukup memadai dalam pengaplikasiannya. Untuk itu maka dibutuhkannya sebuah aplikasi freeware yang dapat berjalan pada berbagai platform (Windows, Macintosh, dan LINUX) serta juga mudah di gunakan namun juga berjalan maksimal oleh para seniman maupun para pemakai komputer awam untuk dapat merealisasikan kreasinya tersebut.

Dari latar belakang di atas, maka Peneliti tertarik untuk membuat sebuah aplikasi digital painting dengan judul :

“APLIKASI DIGITAL PAINTING MENGGUNAKAN JAVAFX 1.3”

1.2. Rumusan Masalah

Beberapa kemampuan yang dibutuhkan dalam melukis seperti membuat model, pencampuran warna, dan manipulasi objek pada proses melukis adalah suatu kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang pelukis. Dari permasalahan ini maka dirumuskan masalah bagaimana caranya agar melukis bisa dilakukan dengan mudah oleh orang awam meskipun tidak mendalami ilmu dan skill dalam melukis tersebut.

1.3. Ruang Lingkup

Pada penelitian ini Penulis akan memberikan gambaran yang jelas dan tegas tentang ruang lingkup cakupan materi penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan metode-metode grafika komputer 2D seperti pembuatan garis dan pengaturan warna.
2. Penelitian ini menggunakan teknologi JavaFX 1.3 dari java platform.
3. Mampu menghasilkan citra digital dengan ekstensi png, gif, jpeg, dan bmp menggunakan java io library.

1.4. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang timbul maka dapat diketahui tujuan dari penelitian proyek ini yaitu :

1. memberikan kemudahan kepada orang awam untuk melakukan kegiatan melukis.
2. menghasilkan citra digital yang dapat dengan mudah dilakukan duplikasi dan manipulasi.