

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Teknologi juga sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari di masa sekarang. Hampir semua kegiatan sudah dapat dilakukan dengan bantuan teknologi. Aplikasi berbasis android menjadi salah satu teknologi yang kini telah banyak digunakan untuk membantu kemudahan manusia di beberapa bidang dalam kehidupan seperti jejaring sosial, hiburan, dan juga pendidikan. Menurut Nazruddin Safaat H (2016) “Android merupakan generasi baru platform mobile, platform yang memberikan pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkannya”. Dalam dunia pendidikan aplikasi pembelajaran atau e-learning berbasis android kini bisa diakses kapan dan dimana saja, tanpa batasan dalam memperoleh informasi mengenai pendidikan, sebab pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk individu yang berkualitas, termasuk salah satunya adalah pendidikan seni rupa mural dan lukis.

Manusia tidak lepas dari seni, melalui seni manusia memperoleh kenikmatan batiniah. Seni lukis adalah keindahan yang diciptakan manusia yang berbentuk dua dimensi yang memiliki nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa. Seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya. Namun tidak semua keindahan (estetik) selalu bernilai seni(artistik) banyak keindahan-keindahan yang tidak termasuk dalam karya seni. Keindahan seni adalah keindahan yang diciptakan oleh manusia. Karya seni berfungsi sebagai wadah ekspresi yang di implikasikan secara visual. Seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya.

Minimnya pengetahuan sebagian masyarakat awam tentang seni rupa Lampung terutama seni rupa mural dan lukisan baik dalam teori maupun pelaksanaannya,

seperti cara menggambar yang benar, membuat karya seni rupa dan cara memasarkan hasil karya seni rupa kepada masyarakat yang belum banyak diketahui.

Berdasarkan masalah yang telah di sampaikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“E-LEARNING ELEMEN-ELEMEN SENI RUPA BERBASIS ANDROID”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana membangun sebuah perangkat lunak yang dapat membantu belajar secara teori dalam berkesenian seni rupa mural dan lukisan Lampung pada perangkat berbasis android?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi E-Learning elemen elemen seni rupa sebagai sarana edukatif untuk pembelajaran seni rupa mural dan lukis Lampung.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk para pelukis pemula ataupun yang sudah mahir untuk dapat mengenal dan belajar seni rupa mural dan lukis Lampung.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi ini sebuah aplikasi kesenian seni rupa android sebagai forum pembelajaran dalam kesenian seni rupa dalam bidang mural dan lukis.
2. Sebagai forum diskusi mengenai kesenian seni rupa dalam bidang mural dan lukis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perangkat lunak learning elemen – elemen seni rupa berbasis android yaitu :

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan dalam memperoleh informasi untuk mempelajari tentang seni rupa dalam bidang mural dan lukis.
2. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk mempelajari sebuah materi seni rupa dalam bidang mural dan lukis meskipun memiliki kesibukan yang cukup padat di dalam kehidupan sehari-hari.
3. Perangkat lunak ini diharapkan dapat menghasilkan bibit peseni rupa mural dan lukis khususnya di daerah Lampung agar seni rupa dapat terus berkembang.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian dan penerapannya dalam tahap analisis maupun juga pada tahap desain.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa perangkat lunak aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN