

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam seni lukis Indonesia kini semakin banyak aliran-aliran baru dan semakin mengkotakkan bahwa seni lukis ini beraliran apa. Inovasi-inovasi baru dimunculkan pada lukisan untuk memperebutkan daya tarik tersendiri akan tujuannya masing-masing. Di tahun ini adanya seni kontemporer yang sering dijumpai di seni rupa Indonesia menjadi daya tarik tersendiri bagi peminatnya.

Namun bagi masyarakat luas Indonesia yang mayoritas penduduknya lebih dari 50% adalah bukan dalam lingkup seni (khususnya seni lukis), hal ini sebenarnya menjadikan masyarakat tersebut kebingungan dan banyak terlontar dari mulut mereka pertanyaan-pertanyaan ini seni lukis apa, ini lukisan sangat memukau tetapi makna yang terkandung di dalamnya apa, dan banyak lagi pertanyaan dari mereka yang sebenarnya sekarang masyarakat luas sudah mulai mendekat dengan seni rupa khususnya seni lukis. Hal ini seharusnya seniman-seniman mulai berfikir bagaimana cara mendekatkan karya mereka agar dapat dinikmati oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan. Harus diingat bahwa arti seni adalah bagaimana seni itu menjadikan yang hidup lebih hidup.

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan, dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan pengubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Tidak hanya seni lukis, begitu juga dengan teknologi saat ini juga berkembang sangat pesat. Teknologi baru juga diciptakan tidak lepas dari tujuan dan manfaatnya untuk mendampingi manusia dalam kehidupan di dunia.

Tidak dapat dipungkiri bahwa memadukan seni lukis dengan teknologi adalah solusi terbaik yang dapat dilakukan untuk menjembatani antara seni lukis dengan masyarakat luas. Teknologi yang digunakan untuk dipadukan dengan seni lukis adalah menggunakan sistem mikrokontroler. Dengan adanya karya seni lukis dan teknologi yang sudah dipadukan ini, masyarakat luas dari berbagai kalangan dapat lebih menikmati karya lukis dengan inovasi baru yang dapat bergerak ,dapat mengeluarkan suara yang bernarasi sehingga masyarakat luas paham akan makna-makna yang terkandung didalam karya seni lukis tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang teknologi dengan mikrokontroler supaya dapat diaplikasikan dalam sebuah lukisan?
2. Bagaimana menguji keberhasilan rancangan teknologi dengan mikrokontroler yang aplikasinya sudah berada dalam sebuah lukisan dan bagaimana hasil karya tersebut?
3. Bagaimana kinerja sebuah lukisan setelah teknologi dengan mikrokontroler tersebut berhasil dipadukan?

1.3 Batasan Masalah

1. Seni lukis dan teknologi dapat dipadukan dengan adanya mikrokontroler dan dapat diwujudkan secara karya nyata.
2. Dapat diuji keberhasilan dan keoptimal sebuah karya seni lukis yang dipadukan dengan teknologi menggunakan mikrokontroler.
3. Memadukan seni lukis dan teknologi dengan mikrokontroler berhasil dengan optimal.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat lukisan yang dipadukan dengan teknologi menggunakan mikrokontroler.
2. Menguji hasil karya nyata dari lukisan yang dipadukan dengan teknologi.
3. Mengetahui kinerja dari hasil karya lukisan yang telah dipadukan dengan teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat memadukan seni lukis dan teknologi.
2. Dunia seni rupa mendapatkan inovasi baru dengan kecanggihan teknologi yang dipadukan dengan seni lukis.
3. Dengan inovasi kecanggihan ini masyarakat luas dapat menikmati karya lukis dan paham makna yang terkandung.