

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia industri pengecatan, teknik *airbrush* telah menjadi salah satu metode yang populer dan banyak digunakan. *Airbrush* merupakan alat penyemprot udara yang mampu menghasilkan lapisan cat yang halus, rata, dan merata pada permukaan yang diaplikasikan. Teknik ini banyak digunakan dalam berbagai pengaplikasian seperti seni lukis, modifikasi kendaraan, 3D *print* model, *make-up* dan juga industri hobi model kit (Fred, 2013, h.11). Namun, meskipun teknik *airbrush* telah banyak digunakan, masih terdapat beberapa tantangan dan kesulitan yang dihadapi oleh para pengguna, terutama bagi pemula.

Salah satu tantangan utama dalam penggunaan *airbrush* adalah sulitnya menguasai keterampilan dasar, seperti menjaga jarak dan sudut penyemprotan yang tepat, serta mengendalikan aliran cat dan udara dengan baik (Brett, 2008, h.10). Kesalahan dalam penerapan teknik dasar ini dapat mengakibatkan hasil akhir yang tidak merata, munculnya semprotan yang berair, terdapat noda atau gumpalan cat, kesalahan penggunaan jenis cat, serta pemborosan bahan cat yang berlebihan. Selain itu, bagi pemula, memahami pengaturan tekanan udara, dan kecepatan penyemprotan yang sesuai juga merupakan tantangan tersendiri (George, 2006, h.18-76). Ketika pemula tidak menerapkan penggunaan *airbrush* yang benar maka dapat berdampak pada kesehatan pengguna seperti penggunaan *spraybooth* dengan sirkulasi udara ruangan yang ideal dan juga penggunaan sarung tangan, dan masker khusus gas karena cat dan *thinner* yang digunakan pada *airbrush* banyak mengandung zat kimia berbahaya yang dapat merusak paru-paru dan kulit (George, 2006, h.69). Kesalahan dalam penggunaan dan perawatan *airbrush* juga dapat merusak peralatan yang ada. Seperti penyumbatan rongga saluran cat, jarum yang bengkok, *nozzle* patah, atau kompresor yang berair. (Fred, 2013, h.58).

Menurut buku “How to Use an Airbrush”, *airbrush* adalah alat yang bisa sangat membantu. Tetapi banyak pemula yang kekurangan pengalaman atau kepercayaan diri untuk mencapai hasil yang diinginkan. Faktanya, terlalu banyak dari para pemula yang sudah memiliki *airbrush*, tetapi takut menggunakannya (Robert, 2001, h.4). Hal ini dapat menimbulkan rasa frustrasi dan menurunkan motivasi untuk terus belajar menggunakan *airbrush*. Selain itu, sumber pembelajaran *airbrush* untuk pemula juga sangat terbatas hanya terdapat beberapa buku bahasa Inggris dan video YouTube yang tidak terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan media interaktif untuk membantu pemula menguasai teknik *airbrush* dengan lebih mudah dan menyenangkan. Seperti dengan media buku panduan interaktif yang lebih berfokus pada visual dan interaksi pengguna. Dengan media berbasis visual maka konten yang disajikan akan menarik perhatian sehingga mampu untuk menyampaikan pesan yang diinginkan. Serta pembelajaran yang interaktif dapat memaksimalkan aktivitas belajar dengan materi yang lebih terstruktur dan mudah disampaikan langsung dengan interaksi yang sudah diprogramkan ke dalam sistem komputer (Arsyad, 2017, h.80-98). Dalam media pembelajaran menggunakan *augmented reality* juga dapat diberikan pengujian materi secara interaktif kepada audiens yang akan memberikan pemahaman lebih mendalam dan validasi materi. Yang menjadi pembeda diantara hasil perancangan hanya melibatkan visualisasi saja (Agustina & Supriyanto, 2018, h.72)

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Keterampilan dasar dalam penggunaan *airbrush* yang sulit untuk dikuasai, dan penerapan teknik dasar yang salah dapat mengakibatkan beragam dampak buruk, baik untuk hasil, kesehatan pengguna, dan peralatan.
2. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif untuk pengguna *airbrush* pemula.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku panduan *augmented reality* mengenai penggunaan *airbrush* untuk pemula?

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini ditujukan kepada pengguna *airbrush* pemula, usia 26-35 tahun. Berdomisili di Jabodetabek, dengan SES B-A. Dengan metode *Human Centered Design*, ruang lingkup perancangan akan dibatasi sampai di penggunaan dasar dan perawatan *airbrush* untuk kebutuhan hobi. Penguasaan teknik dalam pengecatan tidak termasuk.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan buku panduan *augmented reality* untuk pengguna *airbrush* pemula.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dalam penulisan tugas akhir ini terdapat manfaat yang didapatkan yakni:

#### 1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan menjadi tidak hanya sekadar menghasilkan sebuah produk, namun juga menawarkan kontribusi dan memperluas penerapan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Melalui penelitian ini, hasil perancangan juga diharapkan memberikan kesempatan bagi pemula untuk mendalami teknik *airbrush*.

#### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV. Dalam merancang karya desain interaktif, dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk menjadikan referensi. Serta dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait pelaksanaan tugas akhir.