

**TEKNIK PEMBUATAN DIGITAL DRAWING TEMA
KARAKTER YANG MEMILIKI NILAI JUAL**

SKRIPSI



disusun oleh

ADINDA MANDITA PRAHARSACITTA

NIM : 19.60.0055

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**TEKNIK PEMBUATAN DIGITAL DRAWING TEMA
KARAKTER YANG MEMILIKI NILAI JUAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

ADINDA MANDITA PRAHARSACITTA

NIM : 19.60.0055

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**TEKNIK PEMBUATAN DIGITAL DRAWING TEMA
KARAKTER YANG MEMILIKI NILAI JUAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adinda Mandita Praharsacitta

19.60.0055

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**TEKNIK PEMBUATAN DIGITAL DRAWING TEMA
KARAKTER YANG MEMILIKI NILAI JUAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adinda Mandita Praharsacitta

19.60.0055

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhimas Adi Satria, M.Kom
NIK. 190302427

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Tanggal 1 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala Sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab penulis pribadi.

Jakarta, 9 Februari 2023



Adinda Mandita Praharsacitta
NIM. 19.60.0055

MOTTO

“Belajar atau meningkatkan diri tidak boleh dihentikan oleh segala keterbatasan diri dan situasi. Manfaatkan semua peluang untuk belajar dan tingkatkan diri dimana pun, kapan pun, dan dengan siapa pun jua”

-Joe Hartanto-

“Sesuatu yang diinginkan itu perlu dikejar, bukan hanya untuk ditunggu. Tetap berusaha, bukan untuk mengharapkan”

“Bermimpilah setinggi langit, karena tidak ada yang bisa menghalangi mimpi seseorang kalau bukan Allah yang menghentikan mimpi kita. Berusaha dan berdoalah hingga setinggi langit, karena semakin kita kuat berusaha dan berdoa, maka Allah akan mengabdikan usaha dan doa yang kita minta.”

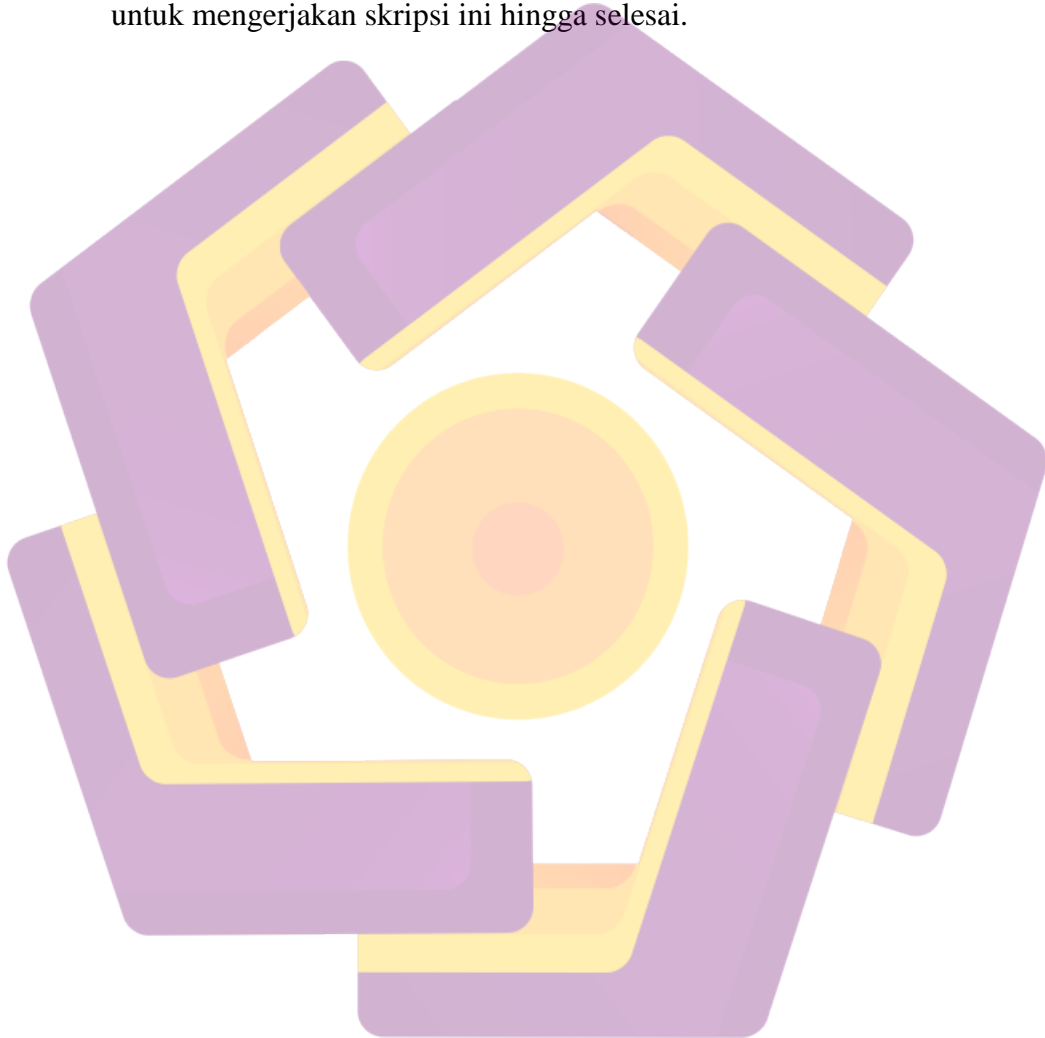


PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, syukur yang tidak terhingga atas nikmat dan karunia Allah Subhanahu Wata'ala kepada penulis. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'Ala yang telah memberikan rahmat-Nya dan karunia-Nya dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua penulis, Papa Hendro P. Soeroso, Mama Dian Parmatasari, dan kepada kakak-kakak penulis tercinta Mba Herdipta Dhira, Prasanti, Mas Ray Timothy Perrin dan Mas Radyan Andhika Pradhono, yang tidak henti-hentinya memberikan doa, kasih sayang, memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis.
3. Kepada Team Mandita Projects yang telah membantu penulis dalam membuat desain baru untuk skripsi penulis.
4. Kepada sahabat-sahabat penulis yang luar biasa Fairuz, Ruben dan Thomas yang telah mendukung, memberikan semangat dan mendengarkan segala keluh kesah penulis selama pembuatan skripsi.
5. Kepada teman-teman di BCIT 19, khususnya kepada Lily, Hana, Ame, Kevin, yang telah menjadi teman yang baik selama masa perkuliahan dan semua teman-teman yang telah membantu dan mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

6. Kepada para asisten dosen yang dengan luar biasa di masa-masa kuliah baik *offline* ataupun *online* yaitu Kak Fitri, Kak Iza, Kak Anip, Kak Arya, Kak Anita, Kak Refia, Kak Andhika, Kak Dinu, Kak Rahardian, Kak Dewi dan Kak Arina.
7. Kepada diri penulis sendiri yang sudah berusaha dan berjuang dengan baik untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan memberikan anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Teknik Pembuatan Digital Drawing Tema Karakter Yang Memiliki Nilai Jual**”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

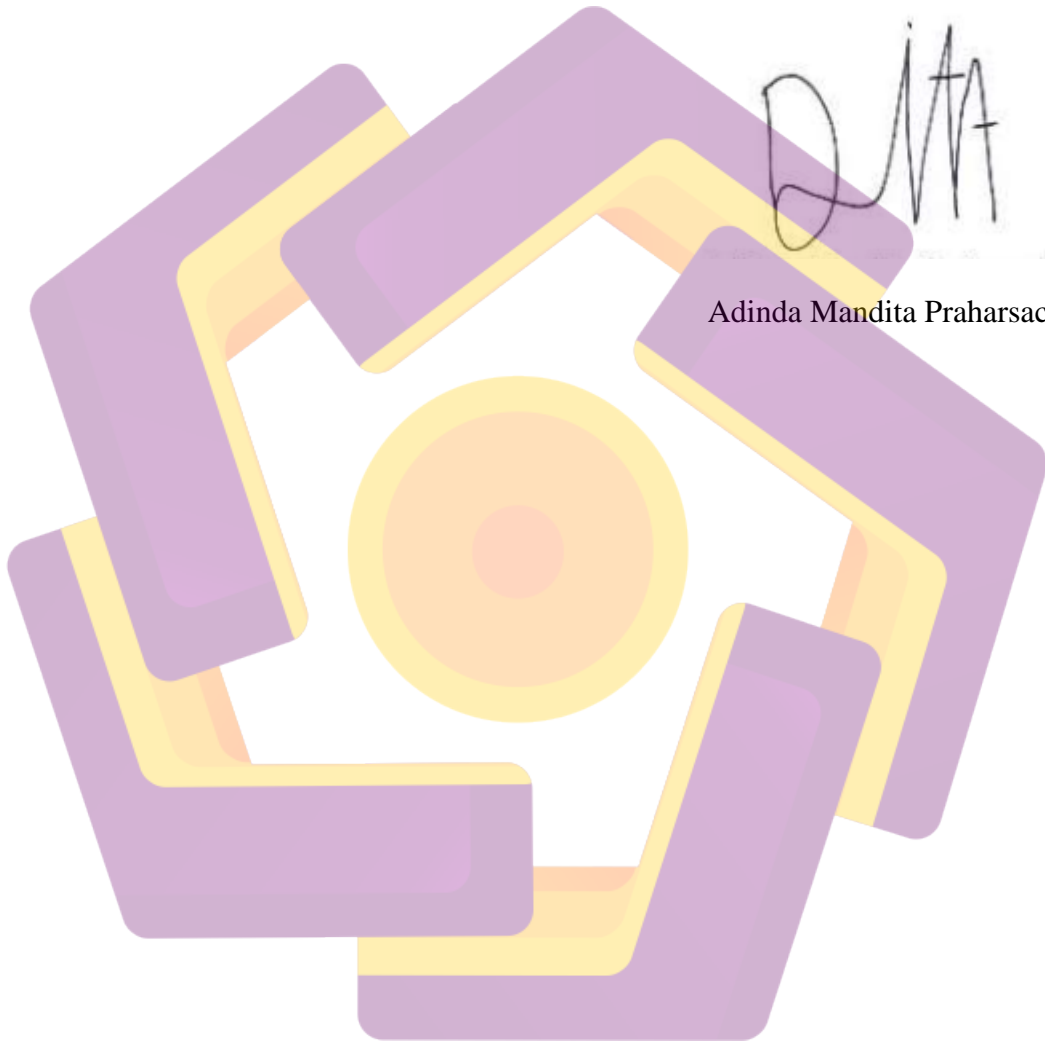
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah banyak membantu penulis selama masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto M.Kom, selaku dosen pembimbing dan Ketua Program Studi Ilmu Komputer yang telah memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk kedepannya.
5. Keluarga besar BCIT-19, yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat memberikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, 9 Februari 2023



Adinda Mandita Praharsacitta



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Lembar Persetujuan | iii |
| Lembar Pengesahan Skripsi | iv |
| Lembar Pernyataan | v |
| Motto | vi |
| Persembahan | vii |
| Kata Pengantar | ix |
| Daftar Isi | xi |
| Daftar Gambar | xiii |
| Intisari | xv |
| <i>Abstract</i> | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan | 3 |
| 1.5 Manfaat | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 6 |
| 2.2 Landasan Teoritis | 7 |
| 2.2.1 Pengertian Teknik Digital <i>Drawing</i> | 7 |
| 2.2.2 Perangkat Digital <i>Drawing</i> | 8 |
| 2.2.2.1 <i>Hardware</i> Digital <i>Drawing</i> | 8 |
| 2.2.2.2 <i>Software</i> Digital <i>Drawing</i> | 12 |
| 2.2.3 Tema Karakter | 19 |
| 2.2.3.1 Menentukan Jenis Karakter | 20 |
| 2.2.3.2 Menentukan Jenis Kelamin Karakter | 20 |
| 2.2.3.3 Memberi Nama Karakter | 21 |
| 2.2.3.4 Menentukan Usia Karakter | 21 |
| 2.2.3.5 Menentukan Tinggi dan Berat Badan | 21 |
| 2.2.3.6 Menentukan Warna Kulit Karakter | 21 |
| 2.2.3.7 Konsep Karakter Dari Segi Psikologis | 21 |
| 2.2.4 Produk Memiliki Nilai Jual | 22 |
| 2.2.4.1 Kualitas Produk | 22 |
| 2.2.4.2 Harga | 31 |
| 2.2.4.3 Promosi | 33 |
| 2.2.4.4 Kepuasan Pembeli | 40 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 44 |
| BAB III PERANCANGAN | 46 |
| 3.1 <i>Personal Value</i> | 46 |
| 3.2 <i>Marketing Communication</i> | 47 |

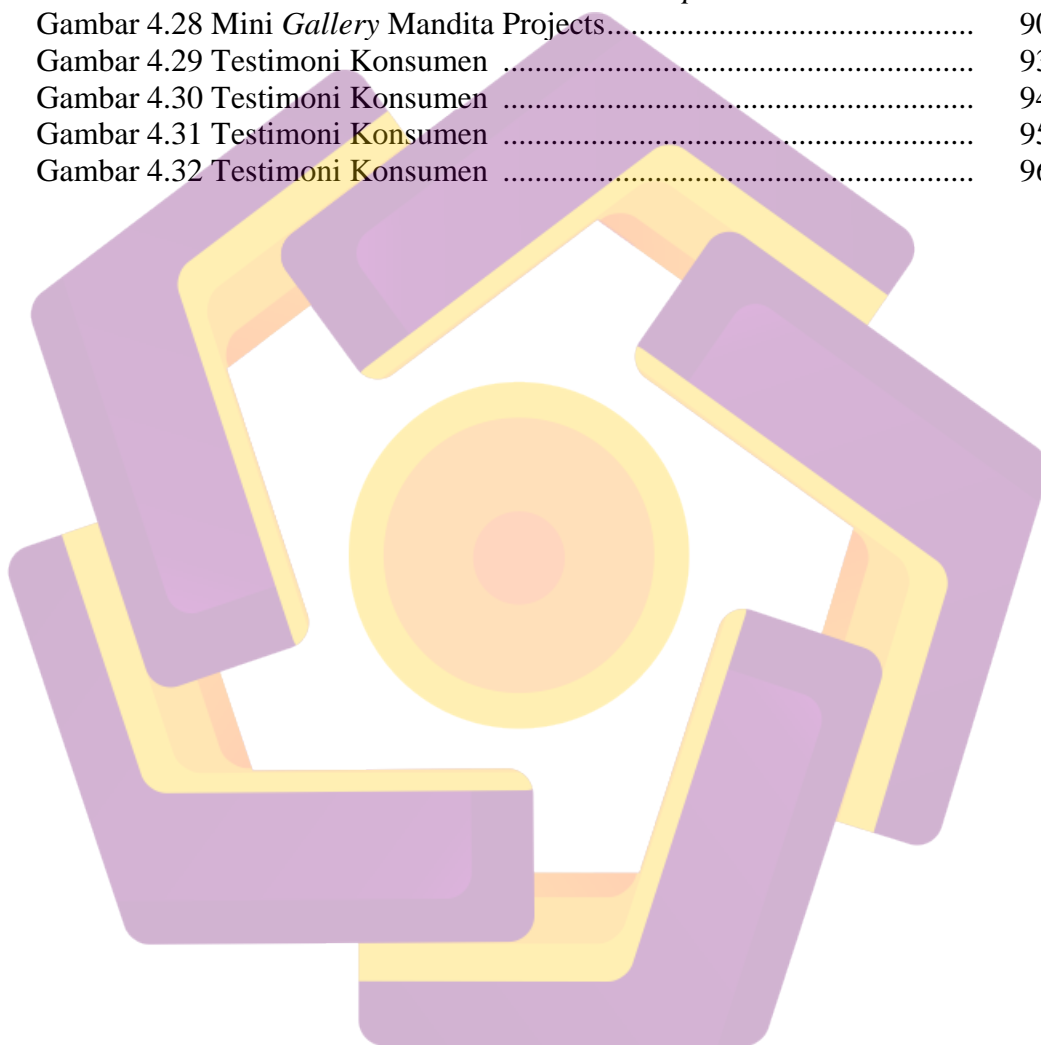
| | | |
|---------------|--|-----------|
| 3.4 | <i>Public Relation</i> | 50 |
| 3.5 | <i>Marketing Event</i> | 52 |
| BAB IV | PROSES VISUALISASI | 57 |
| 4.1 | Konsep Pembuatan Karakter | 57 |
| 4.2 | Perangkat Digital <i>Drawing</i> | 57 |
| 4.2.1 | Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 58 |
| 4.2.2 | Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 60 |
| 4.3 | Teknik Perancangan Desain Karakter | 61 |
| 4.3.1 | Sketsa | 62 |
| 4.3.2 | <i>Clean Up</i> | 62 |
| 4.3.3 | <i>Coloring</i> | 63 |
| 4.3.3.1 | <i>Base Color</i> | 64 |
| 4.3.3.2 | <i>Shade, Shades</i> atau <i>Shading</i> | 65 |
| 4.3.3.3 | <i>Gradient</i> | 65 |
| 4.3.3.4 | <i>Highlight</i> | 65 |
| 4.3.3.5 | <i>Clipping Mask</i> | 66 |
| 4.4 | Perancangan Desain Karakter | 65 |
| 4.5 | Hasil dan Deskripsi Karya | 77 |
| 4.6 | Produk Desain Karakter | 78 |
| 4.6.1 | Produk atau <i>Product</i> | 78 |
| 4.6.1.1 | Produk Kartu <i>E-Money</i> | 80 |
| 4.6.1.2 | Produk <i>Folding Bag</i> | 81 |
| 4.6.1.3 | Produk Kerudung Segi Empat | 83 |
| 4.6.1.4 | Produk <i>Loulou Bag</i> | 85 |
| 4.6.1.5 | Produk <i>Pouch Leather Strap</i> | 87 |
| 4.6.1.6 | Produk <i>Tumbler Led Prank Template</i> | 88 |
| 4.6.2 | Harga atau <i>Price</i> | 88 |
| 4.6.3 | Tempat atau <i>Place</i> | 89 |
| 4.6.4 | Promosi atau <i>Promotion</i> | 89 |
| 4.6.5 | Orang atau <i>People</i> | 90 |
| 4.6.6 | Proses atau <i>Process</i> | 90 |
| 4.6.7 | <i>Physical Evidance</i> | 90 |
| 4.7 | Testimoni Produk Baru | 92 |
| BAB V | PENUTUP | 97 |
| 5.1 | Kesimpulan | 97 |
| 5.2 | Saran | 98 |
| 5.2.1 | Saran Teoritis | 98 |
| 5.2.2 | Saran Praktisi | 98 |

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Wacom Cintiq 22 | 10 |
| Gambar 2.2 | XP Pen | 11 |
| Gambar 2.3 | Huion Kamvas Pro 16 (4K) | 11 |
| Gambar 2.4 | iPad Pro 12.9 inch | 12 |
| Gambar 2.5 | Logo <i>PainTool</i> SAI | 13 |
| Gambar 2.6 | Tampilan <i>PaintTool</i> SAI | 14 |
| Gambar 2.7 | Logo Adobe Photoshop | 15 |
| Gambar 2.8 | Tampilan Adobe Photoshop | 15 |
| Gambar 2.9 | Logo Corel Painter | 17 |
| Gambar 2.10 | Tampilan Corel Painter | 17 |
| Gambar 2.11 | Logo Adobe Illustrator | 18 |
| Gambar 2.12 | Tampilan Adobe Illustrator | 18 |
| Gambar 2.13 | Tahap-Tahap Keputusan Pembelian | 40 |
| Gambar 2.14 | Kerangka Berpikir | 45 |
| Gambar 3.1 | Koran Republika Meliput Mandita Projects | 47 |
| Gambar 3.2 | Artikel <i>Jakarta Modest Fashion Week</i> 2018 | 48 |
| Gambar 3.3 | Artikel mengenai Mandita Projects | 48 |
| Gambar 3.4 | Liputan Daai Televisi mengenai Mandita Projects | 49 |
| Gambar 3.5 | Kegiatan Humas Mandita Projects | 51 |
| Gambar 3.6 | Kegiatan Humas Mandita Projects | 51 |
| Gambar 3.7 | Kegiatan Humas Mandita Projects | 52 |
| Gambar 3.8 | <i>Event PIC WEEK</i> 2017 | 53 |
| Gambar 3.9 | <i>Event PIC WEEK</i> 2017 | 53 |
| Gambar 3.10 | <i>Event PIC WEEK</i> 2017 | 54 |
| Gambar 3.11 | <i>Booth</i> di <i>Event</i> Indonesia International Book Fair 2019 | 54 |
| Gambar 3.12 | <i>Booth Event</i> Mandita Projects | 54 |
| Gambar 3.13 | <i>Event Family & Kids Zone</i> 2017 | 55 |
| Gambar 3.14 | <i>Event</i> Gaya Citra Muslimah 2017 | 55 |
| Gambar 3.15 | <i>Event</i> Gaya Citra Muslimah 2017 | 56 |
| Gambar 4.1 | HP Pavilion 14 dv0514TX | 58 |
| Gambar 4.2 | Wacom <i>One</i> | 59 |
| Gambar 4.3 | Tampilan Adobe Photoshop CC 2021 | 60 |
| Gambar 4.4 | Tampilan Adobe Photoshop CC 2021 | 67 |
| Gambar 4.5 | Tampilan <i>New Document</i> | 68 |
| Gambar 4.6 | Tampilan Penyimpanan File | 68 |
| Gambar 4.7 | Tampilan Sketsa | 70 |
| Gambar 4.8 | Tampilan <i>Clean Up</i> | 71 |
| Gambar 4.9 | Tampilan <i>Base Color</i> Pada Karakter | 72 |
| Gambar 4.10 | Tampilan <i>Color Ground</i> dan <i>Wall</i> | 73 |
| Gambar 4.11 | Tampilan <i>Texture Ground</i> dan <i>Wall</i> | 74 |
| Gambar 4.12 | Tampilan <i>Shadow</i> | 75 |
| Gambar 4.13 | Tampilan <i>Color</i> Pada Kaca | 76 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Penyimpanan File | 77 |
| Gambar 4.15 | Hasil Desain Karakter | 78 |
| Gambar 4.16 | Desain Cetak Kartu <i>E-Money</i> | 80 |
| Gambar 4.17 | Hasil Cetak Kartu <i>E-Money</i> | 80 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.18 Desain Cetak <i>Folding Bag</i> | 81 |
| Gambar 4.19 Hasil Cetak <i>Folding Bag</i> | 82 |
| Gambar 4.20 Desain Cetak Kerudung Segi Empat | 83 |
| Gambar 4.21 Hasil Cetak Kerudung Segi Empat | 84 |
| Gambar 4.22 Desain Cetak <i>Loulou Bag</i> | 85 |
| Gambar 4.23 Hasil Cetak <i>Loulou Bag</i> | 86 |
| Gambar 4.24 Desain Cetak <i>Pouch Leather Strap</i> | 87 |
| Gambar 4.25 Hasil Cetak <i>Pouch Leather Strap</i> | 87 |
| Gambar 4.26 Desain Cetak <i>Tumbler Led Prank Template</i> | 88 |
| Gambar 4.27 Hasil Cetak <i>Tumbler Led Prank Template</i> | 89 |
| Gambar 4.28 Mini <i>Gallery Mandita Projects</i> | 90 |
| Gambar 4.29 Testimoni Konsumen | 93 |
| Gambar 4.30 Testimoni Konsumen | 94 |
| Gambar 4.31 Testimoni Konsumen | 95 |
| Gambar 4.32 Testimoni Konsumen | 96 |



INTISARI

Pada masa modern ini banyak sekali hal yang berkembang dan maju dalam hal apapun. Begitu juga dengan seni ilustrasi dalam digital. Dengan adanya kemajuan teknologi dan programnya, digital *drawing* bisa menjadikan berbagai bidang pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. Banyak kalangan muda sekarang menggunakan digital *drawing* sebagai mata pencaharian mereka. Mereka membuat sebuah desain yang menarik untuk dijual ke konsumen

Tema karakter sebagai inspirasi dalam penciptaan karya digital *drawing*, untuk mendeskripsikan tema, proses visualisasi dan bentuk karakter yang diciptakan dalam karya digital *drawing*. Dengan menggunakan perangkat keras laptop dan tablet sebagai media menggambar dan perangkat lunak Adobe Photoshop CC 2021 sebagai aplikasi untuk menggambar.

Di era digitalisasi, perkembangan teknologi dan informasi berjalan sangat pesat, sehingga menghasilkan suatu persaingan bisnis yang semakin ketat. Hal terpenting yang sebaiknya dilakukan agar berhasil dalam persaingan bisnis yaitu berupaya membangun strategi guna mencapai tujuan untuk meningkatkan dan mempertahankan konsumen. Agar tujuan tersebut dapat dicapai perusahaan atau individu harus memproduksi suatu barang dan jasa yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Dalam dunia bisnis, kualitas produk dapat menarik minat tersendiri di kalangan konsumen.

Kata Kunci : Digital *drawing*, Karakter, Kualitas Produk

ABSTRACT

In modern times, a lot of things are developing and progressing in any case. The same goes for illustration art in digital. With the advancement of technology and programs, digital drawing can make various fields of work easier and more efficient. Many young people now use digital drawing as their subjects. They create an attractive design to sell to consumers.

The Character theme as an inspiration in the creation of digital drawing works, to describe the theme, visualization process and shape of the characters created in digital drawing works. By using laptop and tablet hardware as a drawing media and Adobe Photoshop CC 2021 software as an application for drawing.

In the era of digitalization, the development of technology and information is running very rapidly, resulting in an increasingly fierce business competition. The most important thing that should be done to succeed in business competition is trying to build a strategy to achieve the goal of increasing and retaining consumers. For this purpose to be achieved, companies or individuals must produce goods and services that are in accordance with the needs and desires of consumers. In the business world, product quality can attract its own interest among consumers.

Keywords: *Digital drawing, Character, Product Quality*

