

**IMPLEMENTASI FITUR PERSPECTIVE DAN SYMMETRIC RULER
DALAM APLIKASI PAINT TOOL SAI UNTUK OPTIMALISASI
PEMBUATAN CHARACTER DESIGN UNTUK PLATFORM FIVERR**

NON REGULER JALUR ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**THIAN ARDITYA PRATAMA PUTRA
19.82.0688**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**IMPLEMENTASI FITUR PERSPECTIVE DAN SYMMETRIC RULER
DALAM APLIKASI PAINT TOOL SAI UNTUK OPTIMALISASI
PEMBUATAN CHARACTER DESIGN UNTUK PLATFORM FIVERR**

NON REGULER JALUR ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**THIAN ARDITYA PRATAMA PUTRA
19.82.0688**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

NON REGULER JALUR ARTIST

**IMPLEMENTASI FITUR PERSPECTIVE DAN SYMMETRIC RULER
DALAM APLIKASI PAINT TOOL SAI UNTUK OPTIMALISASI
PEMBUATAN CHARACTER DESIGN UNTUK PLATFORM FIVERR**

yang disusun dan diajukan oleh

THIAN ARDITYA PRATAMA PUTRA

19.82.0688

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
NON REGULER JALUR ARTIST

**Implementasi Fitur Perspective dan Symmetric Ruler Dalam Aplikasi Paint
Tool Sai Untuk Optimalisasi Pembuatan Character Design Untuk Platform
Fiverr**

yang disusun dan diajukan oleh

Thian Arditya Pratama Putra

19.82.0688

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Haryoko, S.kom, M.Cs
NIK. 190302286

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Thian Arditya Pratama Putra**
NIM : **19.82.0688**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Fitur Perspective dan Symmetric Ruler Dalam Aplikasi Paint Tool Sai Untuk Optimalisasi Pembuatan Character Design Untuk Platform Fiverr

Dosen Pembimbing : **Agus Purwanto, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Thian Arditya Pratama Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Implementasi Fitur Perspective dan Symmetric Ruler Dalam Aplikasi Paint Tool Sai Untuk Optimalisasi Pembuatan Character Design Untuk Platform *Fiverr*."

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat perolehan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Disamping itu, penulisan skripsi ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca.

Skripsi ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan dalam keadaan sehat walafiat.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan material maupun mental kepada saya sehingga saya dapat mengerjakan skripsi ini dengan lancar.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Serta berbagai pihak yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karenanya, saran dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023
Penulis

DAFTAR ISI

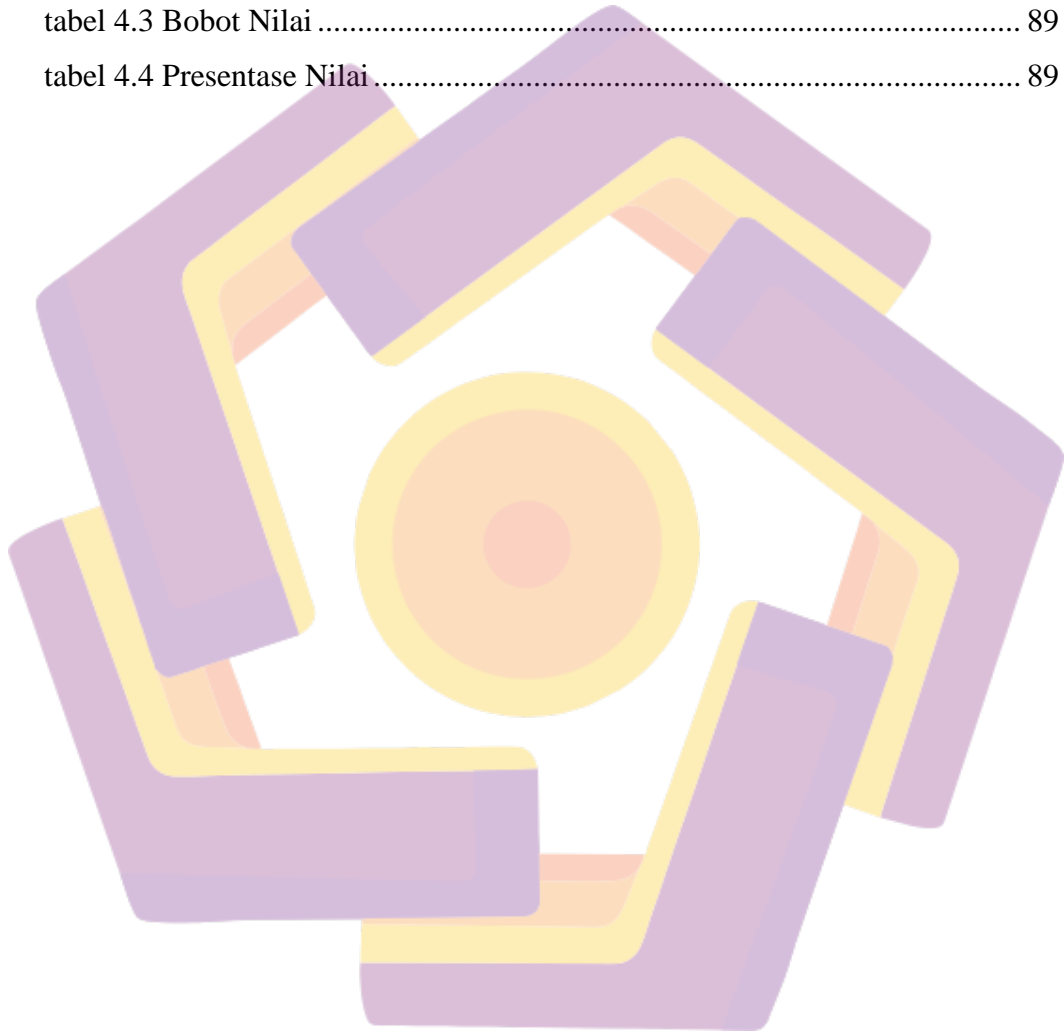
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Pembahasan.....	2
BAB II.....	3
TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Teori Pendukung Teknik.....	3
1.1.1. Desain Karakter 2D.....	3
1.1.2. Paint Tool SAI.....	4
1.1.3. Gambar Desain Digital.....	4
1.1.4. Perspective ruler.....	5
1.1.5. Symmetry ruler.....	6
2.2. Gambaran Tentang <i>Fiverr</i> Marketplace.....	6
2.2.1. Interface Dashboard Seller <i>Fiverr</i>	8
2.2.2. Halaman Pesan.....	9
2.2.3. Halaman Order.....	10

2.2.4.	Gigs	14
2.2.5.	Promoted Gigs.....	17
2.2.6.	Analytics	18
2.2.7.	Seller Plus	20
2.2.8.	Earnings	21
2.2.9.	<i>Fiverr</i> Community	23
2.2.10.	More (Fitur Tambahan).....	24
2.3.	Teori Produksi.....	26
2.4.	Analisa Kebutuhan Sistem.....	26
2.4.1.	Kebutuhan Fungsional	26
2.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional	27
BAB III	28
3.1.	Pengumpulan Data.....	28
3.1.1.	Permintaan Klien.....	28
3.1.2.	Referensi	30
3.1.2.1.	Studio Trigger.....	30
3.1.2.2.	miHoYo	32
3.1.2.3.	Arknights	33
3.1.3.	Proses Pemesanan Pada <i>Fiverr</i>	35
3.2.	Analisa Kebutuhan.....	37
3.2.2.	Kebutuhan Fungsional	37
3.2.3.	Kebutuhan Non Fungsional	38
3.2.3.1.	Kebutuhan Hardware.....	38
3.2.3.2.	Kebutuhan Software	39
3.2.3.3.	Kebutuhan Brainware.....	39
3.3.	Aspek Produksi	40
3.3.1.	Aspek Kreatif	40
3.3.2.	Aspek Teknik	41
3.4.	Tahapan Pra Produksi	42
3.4.1.	Ide dan Sketsa Referensi	42
3.4.2.	Sketsa	45
BAB IV	47

PEMBAHASAN	47
4.1. Tahap Produksi	47
4.2. Tahap Pasca Produksi	60
4.3. Hasil Akhir dan Evaluasi	61
4.3.1. Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir	61
4.3.2. Evaluasi Projek Karakter Crab Girl	63
4.3.3. Evaluasi Performa Gigs pada Fiverr	65
4.3.4. Rekap Penghasilan	68
4.3.5. Review dan Project Fiverr.....	71
4.3.6. Penilaian Kelayakan Berdasarkan Rating yang Diberikan Klien ...	88
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	92
Referensi	93

DAFTAR TABEL

tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Informasi Dengan Hasil Akhir.....	61
tabel 4.2 Tabel Penilaian Kelayakan Desain Karakter 2D.....	88
tabel 4.3 Bobot Nilai	89
tabel 4.4 Presentase Nilai	89



DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 <i>Perspective ruler</i>	5
gambar 2.2 <i>Simmetric Ruler</i>	6
gambar 2.3 Halaman <i>Dashboard Seller</i>	8
gambar 2.4 Halaman <i>Pesan</i>	9
gambar 2.5 Halaman <i>Manage Order</i>	10
gambar 2.6 <i>Complete Order</i>	11
gambar 2.7 Halaman <i>Order Completed</i>	12
gambar 2.8 Halaman <i>Order Detail</i>	13
gambar 2.9 Halaman <i>Gigs Overview</i>	14
gambar 2. 10 Halaman <i>Gigs Description</i>	15
gambar 2.11 Halaman <i>Gigs Performance</i>	16
gambar 2.12 Halaman <i>Promoted Gigs</i>	17
gambar 2.13 Halaman <i>Analytics</i>	18
gambar 2.14 Halaman <i>Analytic Level Evaluation</i>	19
gambar 2.15 Halaman <i>Analytic Seller Plus</i>	20
gambar 2.16 Halaman <i>Earnings</i>	21
gambar 2.17 Halaman <i>Fiverr Community</i>	23
gambar 2. 18 Halaman <i>Matching Brief</i>	24
gambar 2.19 Halaman <i>My Contacts</i>	25
gambar 3.1 Referensi Konsep Desain Karakter <i>Studio Trigger</i>	30
gambar 3.2 Referensi Konsep Desain Karakter <i>miHoYo</i>	32
gambar 3.3 Referensi Konsep Desain Karakter <i>Arknights</i>	34
gambar 3.4 Alur Proses Pemesanan	35
gambar 3.5 Referensi karakter “Chinese techware girl”	43
gambar 3.6 Referensi Karakter “techware maid”	43
gambar 3.7 Referensi Karakter “cyber archer”	44
gambar 3.8 Referensi Karakter “crab girl”	44
gambar 3.9 Referensi Desain Karakter “crab girl”	45
gambar 3.10 Setsa Desain Karakter “crab girl”	46

gambar 4.1 Proses Mengaktifkan <i>Symmetric Ruler</i>	48
gambar 4.2 Proses Pembuatan Kepala Dengan <i>Symmetric Ruler</i>	49
gambar 4.3 <i>Line Art</i> Badan Karakter	50
gambar 4.4 Pembuatan <i>Layer</i> Baru	50
gambar 4.5 Pembuatan Aksesoris Karakter	51
gambar 4.6 Proses Pengaktifan <i>Perspective Ruler</i>	52
gambar 4.7 Pemanfaatan <i>Perspective Ruler</i> Untuk Aksesoris Karakter	53
gambar 4.8 <i>Line Art</i> Karakter	54
gambar 4.9 Proses Seleksi karakter	55
gambar 4.10 <i>Base Color</i> Karakter	56
gambar 4.11 Proses <i>Clipping Group</i>	57
gambar 4.12 Pengambilan Warna dan Mengatur <i>Value</i> Warna <i>Shading</i>	57
gambar 4.13 Karakter Dengan Warna dan <i>Shading</i>	58
gambar 4.14 Detail Sebelum Proses <i>Cleaning</i>	59
gambar 4.15 Detail Sesudah Proses <i>Cleaning</i>	59
gambar 4.16 Proses <i>Exporting File</i>	60
gambar 4.17 <i>Preview</i> Karakter Crab Girl	63
gambar 4.18 Respon Klien en7ity	63
gambar 4.19 <i>review</i> klien en7ity	64
gambar 4.20 Profil Akun	65
gambar 4.21 Statistik Impresi, Klik Dan Order	66
gambar 4.22 Persyaratan <i>Top Rated Seller</i>	67
gambar 4.23 Akun Penulis <i>Level Two</i>	67
gambar 4.24 Rekap Penghasilan 2021	68
gambar 4.25 Rekap Penghasilan 2022	69
gambar 4.26 Rekap Penghasilan 2023	69
gambar 4.27 Brief Desain Karakter Slime Assassin	71
gambar 4.28 Karakter Slime Assassin	71
gambar 4.29 Review Klien oddlyspinning	72
gambar 4.30 Brief Desain Karakter Childhood	72

gambar 4.31 Karakter Childhood.....	73
gambar 4.32 Review Klien kenfam.....	73
gambar 4.33 Brief Desain Karakter Military Android.....	74
gambar 4.34 Karakter Military Android	74
gambar 4.35 Review Klien verysecret	75
gambar 4.36 Brief Desain Karakter Submarine Captain.....	76
gambar 4.37 Karakter Submarine Captain	76
gambar 4.38 Review asharlight	76
gambar 4.39 Brief Desain Karakter Devil Girl	77
gambar 4.40 Karakter Devil Girl	78
gambar 4.41 Brief Desain Karakter Battle Fox Girl	79
gambar 4.42 Karakter Battle Fox Girl	79
gambar 4.43 Review XXXMRTALOSXXX.....	79
gambar 4.44 Brief Desain Karakter Ordinary Guy	81
gambar 4.45 Karakter Ordinary Guy	81
gambar 4.46 Review omega172.....	81
gambar 4.47 Brief Desain Karakter Tech Bunny.....	83
gambar 4.48 Karakter Tech Bunny	83
gambar 4.49 Review absensett.....	84
gambar 4.50 Brief Desain Karakter Snake Guy.....	85
gambar 4.51 Karakter snake guy.....	85
gambar 4.52 Review venzaboll.....	86
gambar 4.53 Brief Desain Karakter Crab Girl	86
gambar 4.54 Karakter Crab Girl	87
gambar 4.55 Review en7ity	87
gambar 4.56 Grafik Presentase Penilaian	90

INTISARI

Desain karakter adalah sebuah bidang ilustrasi yang dipakai sebagai konsep sebuah karya multimedia seperti film, animai, komik, game, hingga sebuah IP. Pembuatannya termasuk sebuah Langkah awal yang penting untuk membuat suatu karya visual. Mendesain karakter yang digunakan untuk referensi sebuah *project* tidak sama tekniknya dengan membuat sebuah ilustrasi, mendesain karakter membutuhkan keakuratan, kesederhanaan, dan kerapihan dalam desainnya agar orang lain dapat menggunakannya untuk referensi. Banyak aplikasi yang dapat mendukung kebutuhan ini dan penulis mengambil aplikasi yang sudah penulis kuasai yaitu Paint Tool SAI.

Paint Tool SAI adalah sebuah perangkat lunak komputer berbasis windows yang dikembangkan oleh Systemax Software pada tanggal 2 Agustus, 2004. Versi alpha release dirilis pada 13 Oktober, 2006 dan versi resmi dirilis pada tanggal 25 Februari, 2008. Aplikasi ini berfokus pada manipulasi gambar pada komputer yang memanfaatkan fitur dasar dari aplikasi sejenis seperti Adobe Photoshop. Fitur yang dimiliki Paint Tool SAI dapat membantu dalam pembuatan desain karakter, terutama fitur penggarisnya.

Fitur *symmetric* dan *perspective ruler* membantu dalam ketepatan ukuran dan lebar dalam karakter desain yang diperlukan ketepatannya untuk referensi dalam membuat project lebih lanjut. Disini penulis akan membahas kegunaan dua fitur penggaris tersebut dalam pekerjaan penulis sebagai seorang freelance character designer.

Keyword : *Desain Karakter, Paint Tool Sai, Fiverr*

ABSTRACT

Character design is an illustration field that is used as the concept of a multimedia work such as films, animations, comics, games, to an IP. Its creation is an important first step to create a visual work. Designing a character to use as a reference for a project is not the same technique as creating an illustration, designing a character requires accuracy, simplicity, and neatness in the design so that others can use it for reference. There are many applications that can support this need and author took an application that author have mastered, namely Paint Tool SAI.

Paint Tool SAI is a Windows-based computer software developed by Systemax Software on August 2, 2004. The alpha release was released on October 13, 2006, and the official version was released on February 25, 2008. This application focuses on image manipulation on computers that take advantage of the basic features of similar applications such as Adobe Photoshop. The features of Paint Tool SAI can help in making character designs, especially the ruler feature.

The symmetric and perspective ruler features help in the accuracy of the size and width in the design characters that need accuracy for reference in making further projects. Here author will discuss the use of these two ruler features in author's work as a freelance character designer.

Keyword : *Character Design, Paint Tool Sai, Fiverr*