

**ANALISIS FITUR PERSPECTIVE RULER DI CLIP STUDIO PAINT  
PADA GAMBAR BANGUNAN MENGGUNAKAN METODE  
EKSPERIMENTAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muh. Luqman Hakim N.R**

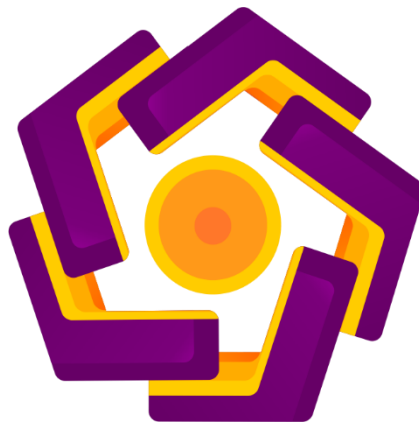
**15.11.9381**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**ANALISIS FITUR PERSPECTIVE RULER DI CLIP STUDIO PAINT  
PADA GAMBAR BANGUNAN MENGGUNAKAN METODE  
EKSPERIMENTAL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muh. Luqman Hakim N.R**

**15.11.9381**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS FITUR PERSPECTIVE RULER DI CLIP STUDIO PAINT PADA GAMBAR BANGUNAN MENGGUNAKAN METODE EKSPERIMENTAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muh. Luqman Hakim N.R.**

**15.11.9381**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302126**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS FITUR PERSPECTIVE RULER DI CLIP STUDIO PAINT PADA GAMBAR BANGUNAN MENGGUNAKAN METODE EKSPERIMENTAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muh. Luqman Hakim N.R**

**15.11.9381**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 Desember 2020

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Joko Dwi Santoso, M.Kom.  
NIK. 190302181

Rini Indrayani, ST, M.Eng.  
NIK. 190302417

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 xxx 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## SURAT PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya 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 saya 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 saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Desember 2020



Muh. Luqman Hakim N.R

NIM. 15.11.9381

## MOTTO

*"Tomorrow is my exam but I don't care because a single sheet of paper can't decide my future. "*

**[Thomas A.Edison]**

*"Give someone an expectation is just like placing bet on gambling, better you didn't bet, but give the reward after towards it if the result satisfy yours"*

**[Lukman S.Kennedy]**

*"no one wanna do it, so if I didn't do it, then who gonna do it? "*

**[Lukman S.Kennedy]**

*"So take my strong advice, just remember to always think twice. "*

**[Michael Jackson – Billie Jean]**

*"A life that lives without doing anything is the same as a slow death."*

**[Lelouch Lamperouge – Code Geass]**

*"Hard work betrays none, but dreams betray many. working hard alone doesn't assure you that you'll achieve your dreams. actually there are more cases where you don't. even so, working hard and achieving something is some consolation at least."*

**[Hikigaya Hachiman – My Youth Romantic Comedy Is Wrong, As I Expected]**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah S.W.T., Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberi saya kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi. Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya kasihi dan sayangi.

### ***Nenek, Ibu dan Ayah tercinta***

Sebagai tanda bakti, hormat, dan terima kasih yang tak dapat terukur atas semua dukungan dan mendorong saya sampai di titik ini, serta wujud tanggung jawab saya yang telah memilih untuk melanjutkan studi di jurusan yang saya inginkan. Maaf kalau saya belum bisa berbuat lebih, namun dengan adanya skripsi yang saya buat ini, semoga menjadi langkah awal untuk kehidupan kita yang lebih baik.

*Aamiin.*

### ***Teman-teman saya***

Terima kasih untuk teman-teman kampus Amikom yang sudah menemani hingga akhir study yang memisahkan kita dengan waktu kesibukan yang berbeda. *Special thanks* buat rekan-rekan Universitas Minggiran Yk (BUKAN UMY) yang selalu membuat saya tertawa dan bahagia terlepas dari stress saya tiap di rumah, dan teruntuk bapak rektor UMYk, *thanks lord that you're on my side when i need it, i dont know what happend to me if we didn't meet each other back then.* Kepada Dosen-dosen UMYk dengan perannya masing-masing yang selalu memberi saya mata kuliah tentang *life experience*.

### ***Dosen-dosen saya***

Terima kasih banyak, Pak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. yang bersedia menjadi dosen pembimbing saya dari awal sampai akhir. Bapak telah memberi saya kesempatan untuk mengerjakan skripsi dengan kemampuan terbaik yang

dapat saya berikan. Maaf sudah membuat bapak bersabar karena seperti mahasiswa jinn yang jarang ketemu untuk bimbingan, soalnya saya takut merepotkan dengan kesibukan aktifitas harian pak Hanif. Kepada dosen wali saya, bapak Yudi Sutanto, M. Kom yang telah memberikan motivasi selama perkuliahan, dan mohon maaf jika saya telat lulus dari target dikarenakan ada faktor eksternal dari luar kampus juga. Terima Kasih sebanyak-banyaknya kepada Bu Anisah dan Prof. Yanto yang sudah sungguh sangat membantu saya terlebih keluarga, dan mohon maaf jika merepotkan. Terima kasih juga kepada Bapak Kawamata Hiruma (Rokhmatulloh B. Firmansyah) karena sudah memberi berbagai pengalaman di dunia animasi dan budaya-budaya jepang, jika ada kesempatan kita main bareng lagi dan ngobrol-ngobrol lagi.

Semoga Allah S.W.T. membalas jasa budi kalian dan memberikan kemudahan dalam segala urusan. Aamiin.

Yogyakarta, 8 Agustus 2020

Muh. Luqman Hakim N.R



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil`aalamin*, puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., atas kesempatan yang diberikan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, yang telah memberi saya kesempatan untuk membuat *thesis* ini menjadi semaksimal mungkin dengan kemampuan saya yang terbatas.
4. Bapak Yudi Sutanto, M. Kom. selaku dosen wali dan mentor, yang telah memberi kesempatan saya mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam hal *public speaking*.
5. Ibu Dra. Anisah Aini, yang sudah berkenan membantu saya dan keluarga untuk menyelesaikan masa studi yang tinggal akhir mata kuliah.
6. Bapak Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom, terimakasih karena sudah memberi inspirasi, motivasi dan ambisi kepada saya dari berbagai cerita yang di karangnya.
7. Ayah dan Ibu tercinta, atas segala dukungan, walau sering *crash* karena perbedaan pendapat dan pandangan.

8. Bapak Rektor UMYk Aheli Seno S.Sos, yang telah memberikan *fully support* dan pencerahan kehidupan dan selalu ada di samping saya
9. Rekan-Rekan Dosen UMYk yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, karena telah menemani, mensupport dan menghibur saya dikala saya sudah diujung kesabaran hidup saya, dengan segala persoalan kehidupan.
10. Salah satu teman penulis, yang memberi banyak bantuan dan dukungan karena penulis tidak mampu dan paham dalam menyelesaikan penulisan ini sendiri.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah S.W.T.. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat selain bagi penulis, juga bagi pembaca dan dunia xxx. Aamiin.

Yogyakarta, 8 Agustus 2020

Penulis,

Muh. Luqman Hakim N.R

NIM. 15.11.9381

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	12
2.2.1 Pengertian <i>Digital Drawing</i> .....	12

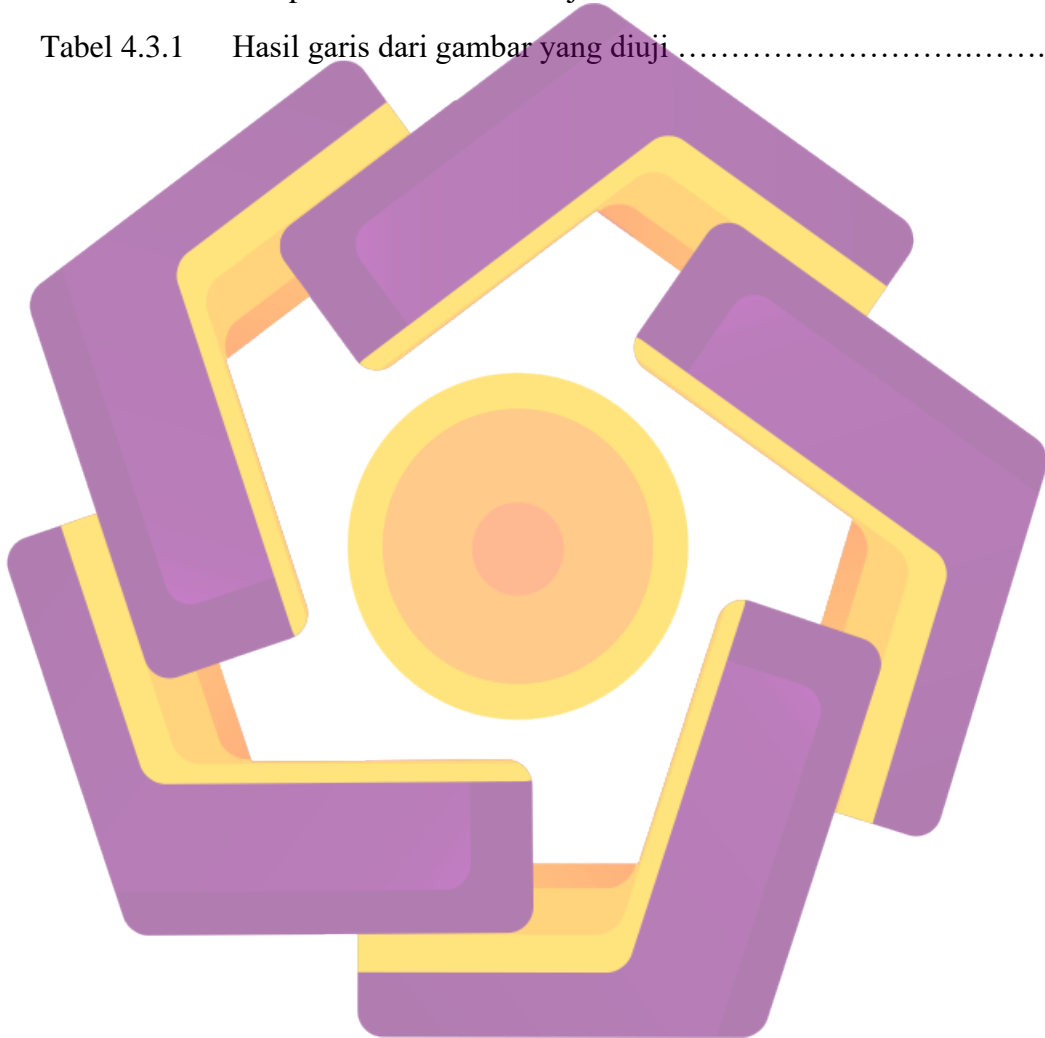
2.2.2	Pengertian Background .....	13
2.2.3	Pengertian Dimensi Pada Sebuah Gambar .....	15
2.2.4	Pengertian <i>One-Point Perspective</i> .....	16
2.2.5	Pengertian <i>Orthographic View</i> .....	18
2.2.6	Pengertian Clip Studio Paint .....	19
2.2.7	Pengertian <i>Perspective</i> dalam <i>Digital Drawing</i> .....	19
2.2.7.1	<i>Perspective</i> .....	19
2.2.7.2	Garis Cakrawala .....	20
2.2.7.3	Titik Hilang .....	21
2.2.7.4	Titik Fokus .....	22
2.2.7.5	Latar Depan .....	23
2.2.7.6	Latar Tengah .....	24
2.2.7.7	Station Point .....	24
2.2.8	Pengertian <i>Perspective Ruler</i> .....	25
2.3	Kerangka Pemikiran .....	26
2.4	Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Metode Penelitian .....	27
3.2	Desain Penelitian .....	28
3.3	Sample Penelitian dan Lokasi.....	30
3.3.1	Pendekatan Penelitian .....	30
3.3.1.1	<i>Problem Identification and Spesification</i> .....	30
3.3.1.2	<i>Personal Identification and Selection</i> .....	31
3.3.1.3	<i>Prepare Final Report</i> .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Hasil Pengujian Pre-Test.....	43
4.2	Hasil Pengujian Post-Test.....	44

BAB V PENUTUP.....	57
5.1 KESIMPULAN .....	57
5.2 SARAN .....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61
Contoh Gambar yang Digambar oleh Partisipan .....	61



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil waktu pengujian tanpa bantuan tools Perspective .....	38
Tabel 4.2	Hasil waktu pengujian dengan bantuan tools Perspektive .....	39
Tabel 4.3	Sample Gambar untuk diuji .....	44
Tabel 4.3.1	Hasil garis dari gambar yang diuji .....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Contoh Pengaplikasian Perspective .....	2
Gambar 2.1	Background Interior Café 1 Point Perspective.....	9
Gambar 2.2	Background Interior Aquasite 1 Point Perspective .....	10
Gambar 2.3	Background Interior Bedroom 2 Point Perspective .....	11
Gambar 2.4	Bangun yang memiliki volume .....	12
Gambar 2.5	Point of View Perspective .....	13
Gambar 2.6	Contoh Point View Pada Suatu Object .....	15
Gambar 2.7	Background Interior 1 point perspective .....	16
Gambar 2.8	Garis Horizon pada perspective .....	17
Gambar 2.9	Vanishing Point pada perspective .....	18
Gambar 2.10	Focus Point pada sebuah gambar .....	19
Gambar 2.11	Area Latar Depan pada sebuah gambar .....	19
Gambar 2.12	Latar Tengah pada sebuah gambar .....	20
Gambar 2.13	Stand Point Area .....	21
Gambar 2.14	Perspective Ruler CSP .....	22

## INTISARI

Perkembangan teknologi telah membuat berbagai hal mengalami perkembangan dan perubahan yang signifikan. Misalnya dalam dunia seni, para seniman yang tadinya memproduksi gambar menggunakan peralatan seperti pensil dan cat warna perlahan berpindah ke ranah *digital*. Sedangkan gambar non-*digital* adalah gambar yang dihasilkan melalui proses sketsa/guratan alat lukis kesuatu media seperti kertas, kanvas, dan sebagainya. Dalam kasus ini banyak seniman *digital* yang dapat dengan mudah menggambar sebuah karakter namun mengalami kesulitan saat menggambar sebuah background bangunan yang memiliki *perspective point*, tidak seperti menggambar manual yang mudah untuk membuat garis menggunakan sebuah penggaris. Salah satu dari berbagai macam perangkat lunak yang membantu seniman menggambar digital adalah Clip Studio Paint . Perusahaan Celsys mencoba menjawab permintaan artis digital untuk mempermudah pekerjaannya membuat background dengan membuat fitur *Perspective Ruler* yang terdapat dalam CSP.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimental untuk mengetahui perbedaan apa yang terjadi saat seniman menggambar sebuah *background perspective digital* menggunakan bantuan *perspective ruler* pada perangkat lunak Clip Studio Paint, dan apakah perbedaan yang diberikan pada hasil cukup signifikan.

Pada penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa fitur yang terdapat pada Clip Studio Paint berupa *Perspective Ruler* dinilai membantu para seniman digital mempermudah pekerjaan mereka membuat sebuah background digital yang memiliki *perspective poin* karena hasil garis yang dihasilkan lurus, tegas dan presisi, akan tetapi memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan menggambar tanpa fitur *Perspective Ruler* tetapi menghasilkan garis yang masih terdapat banyak lekukan.

**Kata Kunci:** *Digital Drawing, Background Image, Perspective Ruler, Clip Studio Paint.*



## **ABSTRACT**

*The development of technology has made various things experience significant developments and changes. For example, in the art world, artists who previously produced drawings using tools such as pencils and color paints have slowly moved to the digital realm. Meanwhile, non-digital images are images produced through the process of sketching / stroking painting tools on media such as paper, canvas, and so on. In this case, there are many digital artists who can easily draw a character but have difficulty drawing a building background that has a perspective point, unlike manual drawing which is easy to draw a line using a ruler. One of a variety of software that helps artists digital drawing is Clip Studio Paint. The Celsys company is trying to answer a digital artist's request to make it easier for him to create a background by creating the Perspective Ruler feature in CSP.*

*In this study, the authors used experimental methods to find out what differences happened when the artist drew a digital background perspective using the perspective ruler on Clip Studio Paint software, and whether the differences given to the results were significant.*

*In this study, the authors concluded that the feature contained in Clip Studio Paint in the form of a Perspective Ruler is considered to help digital artists make their work easier to create a digital background that has perspective points because the resulting lines are straight, firm and precise, but it takes a longer time compared to drawing without the Perspective Ruler feature but produces a line that still has a lot of curves.*

**Keyword:** *Digital Drawing, Background Image, Perspective Ruler, Clip Studio Paint.*