

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “KISAH NU’AIMAN BIN
AMR” MENGGUNAKAN EFEK PARALLAX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AKBAR NUGRAHA

17.11.0968

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “KISAH NU’AIMAN BIN
AMR” MENGGUNAKAN EFEK PARALLAX**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AKBAR NUGRAHA

17.11.0968

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VISUAL NOVEL “KISAH NU’AIMAN BIN AMR” MENGGUNAKAN
EFEK PARALLAX

yang disusun dan diajukan oleh

Akbar Nugraha

17.11.0986

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Maret 2024

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VISUAL NOVEL “KISAH NU’AIMAN BIN AMR”
MENGUNAKAN EFEK PARALLAX

yang disusun dan diajukan oleh

Akbar Nugraha

17.11.0968

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Maret 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Maret 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Akbar Nugraha
NIM : 17.11.0968

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “KISAH NU’AIMAN BIN AMR”
MENGUNAKAN EFEK PARALLAX**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 22 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Akbar Nugraha

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur Penulis panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Visual Novel “Kisah Nu’aiman Bin Amr” Menggunakan Efek Parallax”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Ilmu Komputer pada Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan Skripsi ini adalah berkat bantuan, doa, dukungan dan saran-saran dari semua pihak. Dengan demikian, tanpa mengurangi rasa terima kasih dari semua pihak yang tidak disebutkan di bawah ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing Penulis dan penyusunan Skripsi.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik berupa doa maupun material.
3. Ainul yaqin, M.kom, selaku dosen wali yang telah mengarahkan dan memberikan semangat kepada Penulis selama menempuh pendidikan.
4. Seluruh Dosen Jurusan Ilmu Komputer yang telah membekali ilmu pengetahuan pada Penulis.
5. Afifah Amartya Amaturrehman Attamimi, S.Si, selaku adek yang membantu, dan mendukung saya dalam mengerjakan penyusunan skripsi.
6. Semua teman-teman yang selalu mendukung, menemani dan memberi semangat dalam menjalani hidup.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga segala kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan tulisan ini, sangat Penulis harapkan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua yang membaca dan memerlukan.

Yogyakarta, 22 Maret 2024

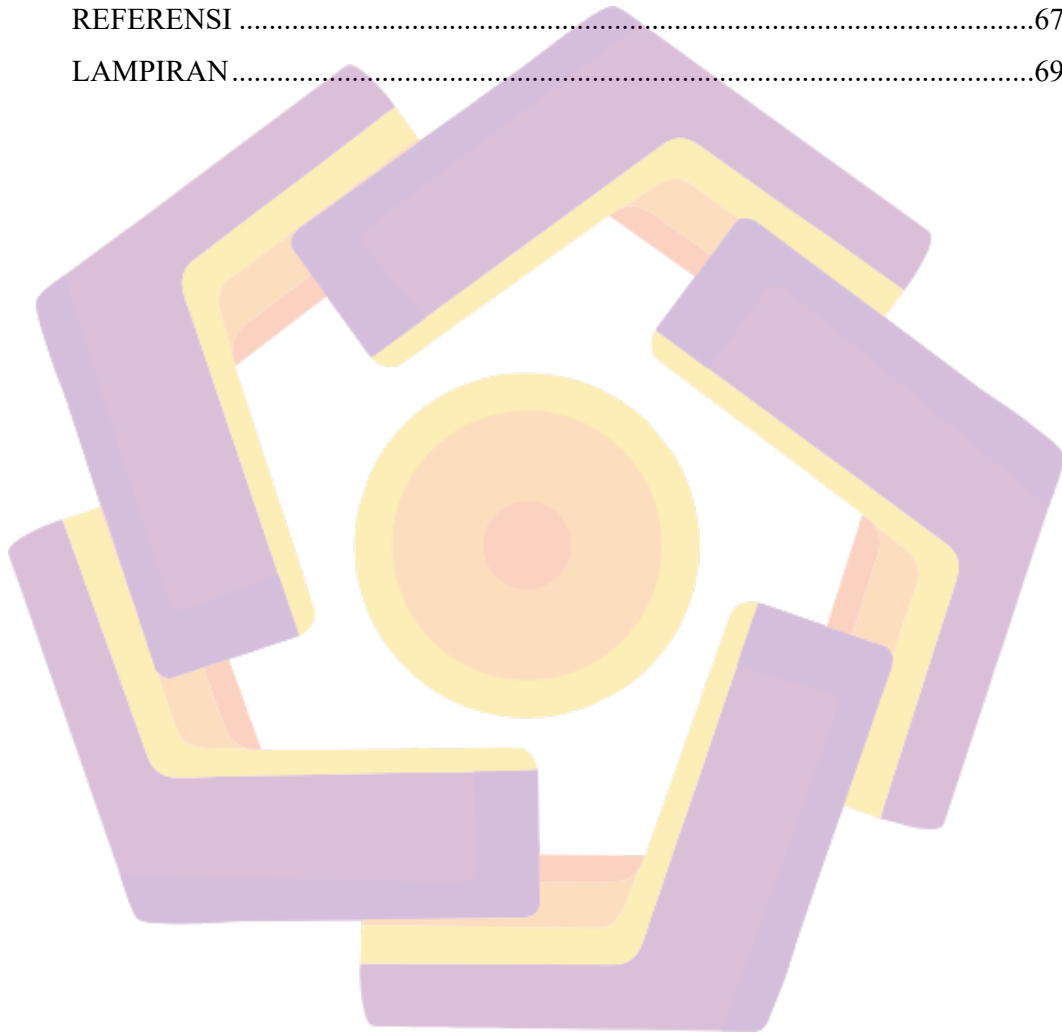
Penulis

DAFTAR ISI

Cover.....	i
Halaman Judul.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTARCT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	7
2.2 Dasar Metode Penelitian.....	8
2.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
2.3 Metode Analisis.....	8
2.3.1 Analisis Kebutuhan.....	8
2.4 Metode Perancangan.....	9

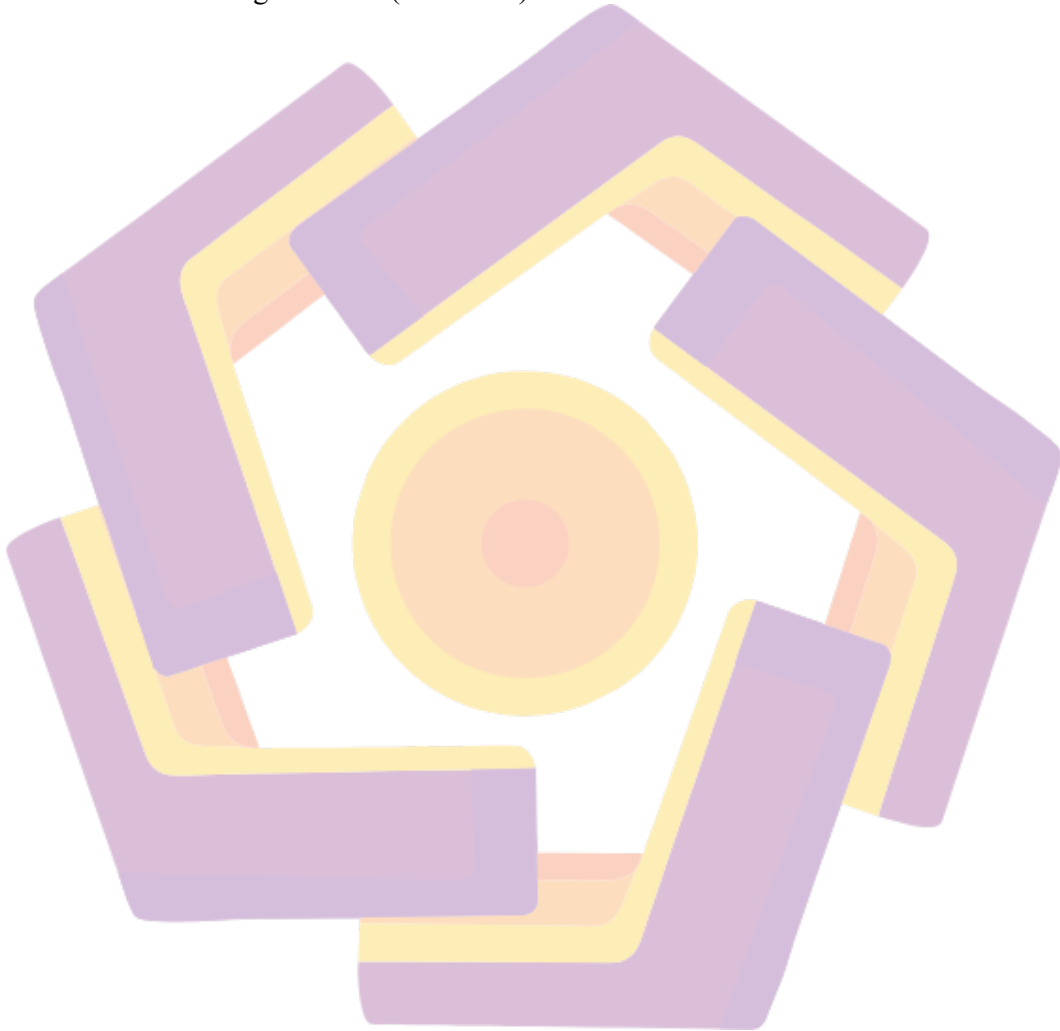
2.4.1	Ringkasan	9
2.4.2	Cerita	10
2.4.3	Produksi.....	12
2.5	Metode Implementasi dan Evaluasi.....	17
2.6	Multimedia	17
2.7	Visual Novel.....	18
2.7.1	Ciri-ciri	19
2.8	Parallax	20
2.8.1	Virtual Camera	22
2.8.2	Background & Foreground.....	23
2.8.3	Character	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		24
3.1	Objek Penelitian	24
3.2	Alur Penelitian.....	25
Tabel 3. 1 Alur Penelitian		25
3.3	Alat dan Bahan	26
Tabel 3. 2 Oprasional Prangkat Lunak Software		26
Tabel 3. 3 Prangkat Keras (Hardware).....		26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Produksi.....	27
4.1.1	Pembuatan Karakter dan <i>Background</i>	27
4.1.2	Recording/Dubbing Narasi.....	38
4.1.3	Penerapan Efek <i>Parallax</i>	41
4.1.4	Menggerakkan objek tunggal	46
4.1.5	Compositing	49
4.1.6	Transitions.....	54
4.1.7	Rendering	55
4.2	Pembahasan	56

4.3	Implementasi	64
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	66
REFERENSI		67
LAMPIRAN.....		69



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3. 1 Alur Penelitian	25
Tabel 3. 2 Oprasional Prangkat Lunak Software	26
Tabel 3. 3 Prangkat Keras (Hardware).....	26

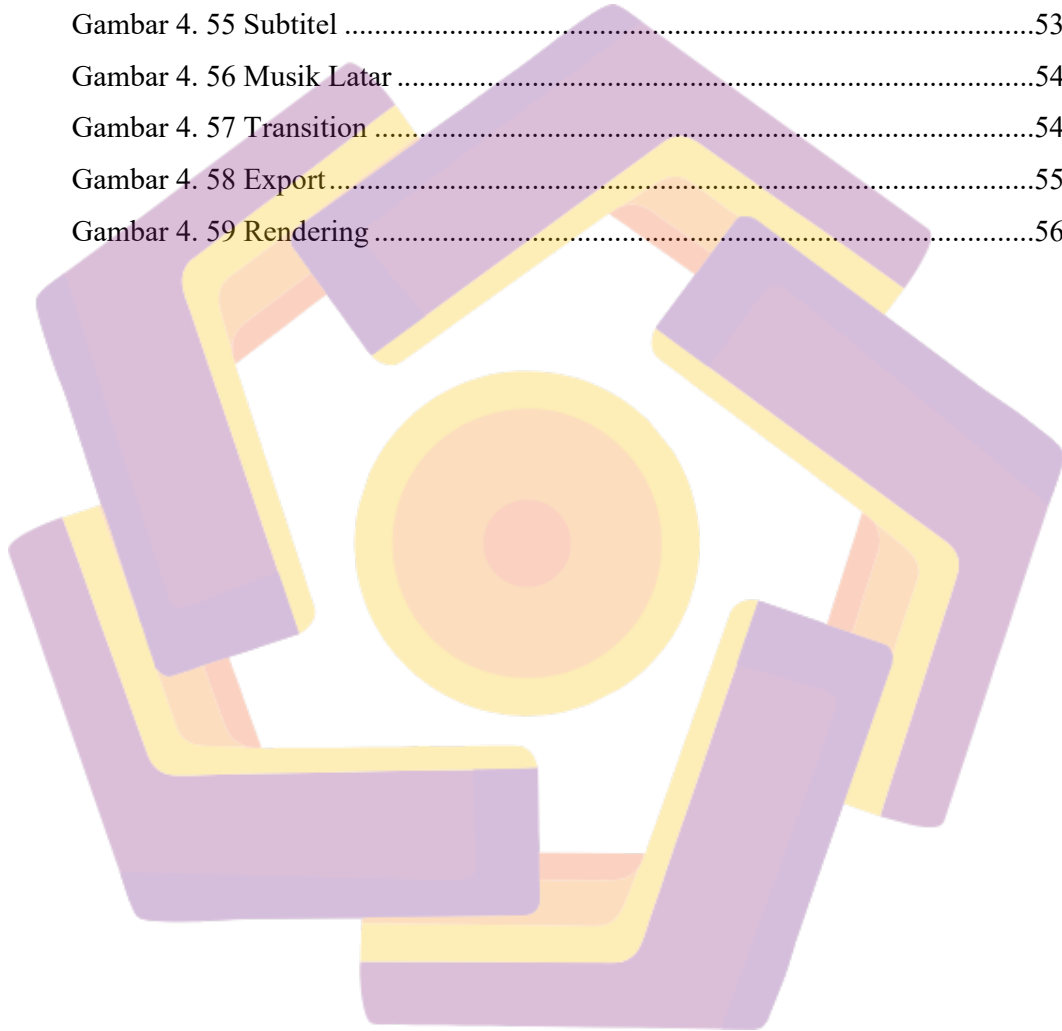


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Storyboard	11
Gambar 2. 2 Contoh Storybord	12
Gambar 2. 3 Contoh Background.....	14
Gambar 2. 4 Contoh Background & Foregrond.....	14
Gambar 2. 5 Contoh Membuat Audio.....	15
Gambar 2. 6 Setting Kamera Untuk Layer 3D.....	16
Gambar 2. 7 Contoh Rendring Scene.....	16
Gambar 2. 8 Contoh Compositing	17
Gambar 2. 9 Visual Novel Fate/Stay Night	19
Gambar 2. 10 3D Layer Animator Studio Fleischer	20
Gambar 2. 11 Logika Parallax	21
Gambar 2. 12 Camera Option	22
Gambar 4. 1 Membuat File Baru	27
Gambar 4. 2 Format Canvas.....	27
Gambar 4. 3 Tampilan Canvas.....	28
Gambar 4. 4 Tampilan Canvas & Jenis Kuas	28
Gambar 4. 5 Layer.....	29
Gambar 4. 6 Background	29
Gambar 4. 7 Karakter.....	30
Gambar 4. 8 Export File.....	30
Gambar 4. 9 Export File Data	31
Gambar 4. 10 Layer Export Setting	31
Gambar 4. 11 Membuat Layer Background Putih	32
Gambar 4. 12 Setting Fill Layer.....	32
Gambar 4. 13 Layer Export Setting	33
Gambar 4. 14 Layer.....	33
Gambar 4. 15 Menyembunyikan Layer	34
Gambar 4. 16 Paint Bucket Tool Icon.....	34
Gambar 4. 17 Memilih Warna	35
Gambar 4. 18 Mewarnai Gurun Pasir	35

Gambar 4. 19 Bursh Tool.....	36
Gambar 4. 20 Memilih Brush.....	36
Gambar 4. 21 Opacity	37
Gambar 4. 22 Save File.....	37
Gambar 4. 23 Tampilan Awal.....	38
Gambar 4. 24 Naskah.....	38
Gambar 4. 25 Copy Naskah	39
Gambar 4. 26 Memasukan Naskah Pada IIElvenLabs.....	39
Gambar 4. 27 Download File Audio	40
Gambar 4. 28 Ubah Nama File Audio	40
Gambar 4. 29 Membuat File Baru.....	41
Gambar 4. 30 Memasukkan File Photoshop	41
Gambar 4. 31 Import File.....	42
Gambar 4. 32 Import File Setting	42
Gambar 4. 33 Compositon	43
Gambar 4. 34 Membuat 3D Layer	43
Gambar 4. 35 Menambah Kamera	44
Gambar 4. 36 Setting Kamera.....	44
Gambar 4. 37 Menyusun Layer.....	45
Gambar 4. 38 Tampak Samping.....	45
Gambar 4. 39 Membuka Layer	46
Gambar 4. 40 Pin Tool.....	46
Gambar 4. 41 Menyusun Pin Tool	46
Gambar 4. 42 Menggerakkan Objek	47
Gambar 4. 43 Property Camera.....	47
Gambar 4. 44 Mengatur Fokus kamera.....	48
Gambar 4. 45 Position.....	48
Gambar 4. 46 Menggeser Layer.....	49
Gambar 4. 47 New Project.....	49
Gambar 4. 48 Mencari Lokasi Penyimpanan	50
Gambar 4. 49 Import File After Effect.....	50

Gambar 4. 50 Timeline	51
Gambar 4. 51 Import Narasi.....	51
Gambar 4. 52 Mencari File	52
Gambar 4. 53 Memotong Audio	52
Gambar 4. 54 Memisahkan Audio	53
Gambar 4. 55 Subtitel	53
Gambar 4. 56 Musik Latar	54
Gambar 4. 57 Transition	54
Gambar 4. 58 Export.....	55
Gambar 4. 59 Rendering	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 4. 1 Lebih Suka Membaca atau Menonton.....	57
Lampiran 4. 2 Membaca atau Menonton 1 Bulan Terakhir.....	57
Lampiran 4. 3 Suka Membaca atau Mendengarkan Kisah Sahabat Nabi.....	58
Lampiran 4. 4 Tertaik Dengan Kisah Nabi dan Sahabatnya.....	58
Lampiran 4. 5 Belum Pernah & Sesudah Pernah Mendengar Kisah Nu'Aiman...	59
Lampiran 4. 6 Grafik Edukasi Video Ini.....	59
Lampiran 4. 7 Grafik Audio Terdengar Jelas.....	60
Lampiran 4. 8 Grafik Memuaskan.....	60
Lampiran 4. 9 Grafik Cerita Tersampaikan Dengan Baik.....	61
Lampiran 4. 10 Grafik Latar Suara Mendukung Cerita.....	61
Lampiran 4. 11 Grafik Tahu Animasi Parallax.....	62
Lampiran 4. 12 Grafik Pernah Melihat Animasi Parallax.....	62
Lampiran 4. 13 Grafik Paham Dengan Animasi Parallax.....	63
Lampiran 4. 14 Implementasi Melalu YouTube.....	64
Lampiran 4. 15 Implementasi Melalui Instagram.....	64

INTISARI

Teknologi dan kemajuannya yang begitu pesat dapat mengakibatkan cepatnya tersebar berbagai macam bentuk, dari berbagai tempat di seluruh dunia, jugamemacu perkembangan dalam dunia multimedia, salah satunya dalam dunia hiburan, bukan hanya sebagai media hiburan, juga bisa sebagai media pemasaran, sehingga dapat mengadaptasi dari cerita sejarah, salah satunya sejarah islam juga bisa diadaptasi menjadi *visual novel*, hal ini bisa dimanfaatkan sebagai media penyebaran sejarah islam, diantara banyak media informasi, yang cukup terkenal adalah *Visual Novel* (Novel Visual), maka dari itu maka dalam penelitian ini, diputuskan untuk mengangkat kisah islami, salah satu sahabat rasul yang selalu membuat rasul tertawa dengan penerapan efek *parallax*.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode observasi dan kepustakaan, lalu menggunakan analisa SWOT untuk mengetahui kelemahan dan ancaman dan juga kekuatan dari teknik yang digunakan, landasan teori yang digunakan adalah observasi dan studi literatur.

Adaptasi kisah nu'aيمان bin amr, sahabat rasul yang selalu membuat rasul tertawa menjadi *Visual Novel* dengan penerapan efek *parallax*, dimulai dengan tahap perancangan tema, *log line*, naskah, *character development*, *storyboard*, menggambar *background*, karakter dan *foreground*, *coloring*, lalu dibuat menjadi bentuk video dengan penerapan efek *parallax*, setelah selesai memasuki tahap *compositing* dan *rendering*. Video tampak seperti *Visual novel*, yang membedakannya seperti memiliki ilusi kedalaman di setiap *shoot*-nya, ini disebut dengan efek *parallax*.

Kata kunci : Teknologi, *Visual novel*, Efek *parallax*

ABSTARCT

Technology and its rapid progress can result in the rapid spread of various forms, from various places throughout the world, also spurring developments in the world of multimedia, one of which is in the world of entertainment, not only as entertainment media, it can also be used as marketing media, so that it can adapt from historical stories, one of which is Islamic history, can also be adapted into a visual novel, this can be used as a medium for disseminating Islamic history, among many information media, one which is quite well known is the Visual Novel, therefore in this research, it was decided to tell an Islamic story, one of the apostle's friends who always made the apostle laugh by applying the parallax effect.

The research was carried out using observation and literature methods, then used SWOT analysis to determine the weaknesses and threats and also the strengths of the techniques used. The theoretical basis used was observation and literature study.

Adaptation of the story of Nu'aiman bin Amr, the Apostle's friend who always made the Apostle laugh, into a Visual Novel with the application of the parallax effect, starting with the theme design stage, log line, script, character development, storyboard, drawing the background, characters and foreground, coloring, then created into video form with the application of the parallax effect, after completion it enters the compositing and rendering stage. The video looks like a visual novel, the difference is that it has the illusion of depth in each shot, this is called the parallax effect.

Kata kunci : Techlonogy, *visual novel*, *efek parallax*