

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan teknologi adalah suatu bagian yang tak lepas dari kehidupan manusia dari awal peradaban sampai akhir dari segala kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terus berkembang seiring perkembangan peradaban manusia di dunia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik, setiap perkembangan zaman pendidikan akan selalu mengalami perubahan dan tentunya perubahan itu haruslah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam era globalisasi, karakteristik peserta didik dipengaruhi oleh perkembangan teknologi masa kini. Sehingga secara tidak langsung seorang pendidik harus menguasai berbagai teknologi masa kini dalam upaya mendidik dan membelajarkan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung proses pembelajaran. Media digunakan sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menciptakan kondisi lingkungan dalam pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga dapat membangkitkan keinginan dan motivasi serta meningkatkan minat belajar agar memacu peserta didik dalam menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah dipelajari. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Teknologi saat ini, bagaimanapun memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengintegrasikan, menggabungkan dan berinteraksi dengan media yang jauh melampaui apa yang sebelumnya. Multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital dimanipulasi. Namun juga bisa melalui audio visual, seperti *film, music, video*, siaran berita, acara televisi dan lainnya, termasuk salah satunya *Visual Novel*

yang menjadi salah satu media yang cukup terkenal dikalangan gamer dan pengguna internet.

Visual Novel atau yang terkadang disebut Sound Novel adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*) dan sebagian dirilis di *game console* seperti PSP, bahkan kini sudah dapat dimainkan di *smartphone*. Visual Novel ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar dengan gaya anime), dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter, dan terkadang setiap karakter memiliki sound effect sehingga setiap karakter yang ada dalam novel visual seolah hidup dan dapat berbicara.

Visual novel terkenal dengan mengadaptasi dari novel-novel atau buku cerita Jepang yang memiliki berbagai genre, diantaranya petualangan, comedy, romance, dan horror, tapi *Visual Novel* juga bisa menjadi sarana untuk menyebarkan kisah sejarah Islam, salah satunya dengan menceritakan kembali kisah-kisah Islami seperti kisah para nabi, khalifah dan kisah para wali, dibungkus dengan penerapan efek *Parallax*. Efek *parallax* merupakan ilusi kamera yang membuat objek gambar dua dimensi seakan-akan memiliki ruang tiga dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat Kisah Nu'aiman Bin Amr menjadi *Visual Novel* dalam bentuk Video Interaktif?
2. Bagaimana penerapan efek *Parallax* dalam *Visual Novel* Kisah Nu'aiman Bin Amr?

1.3 Batasan Masalah

1. *Software* yang digunakan untuk mendesain karakter Adobe Illustrator.
2. *Software* yang digunakan untuk *Coloring* adalah Adobe Photoshop.
3. Untuk menganimasikan karakter adalah Adobe After Effect.
4. Teknik yang digunakan dalam *visual novel* adalah efek *Parallax*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menyebarkan sejarah islam melalui Visual Novel Kisah Nu'aيمان Bin Amr.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan efek *Parallax* dalam *Visual Novel*.
3. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Bagi Penulis :

1. Menambah wawasan dalam pembuatan *Visual Novel* termasuk dalam *Design* Karakter Komposisi Audio.
2. Mengetahui cara penerapan Efek *Parallax* dalam *Visual Novel*.
3. Sebagai syarat kelulusan perguruan tinggi.

Untuk Pembaca

1. Menambah wawasan dalam pembuatan *visual novel* termasuk dalam *Design* Karakter dan Komposisi Audio.
2. Mengetahui bagaimana penerapan efek *Parallax* dalam *Visual Novel*.
3. Menambah pengetahuan tentang islam melalui *Visual Novel* atau kisah Nu'aيمان Bin Amr, Sahabat Rasul yang selalu membuat Rasul tertawa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang saya gunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penumpulan data, dan sistematika penulisan dalam tugas akhir ini.

BAB II : TINJAUAN PUSATAKA

Bab ini akan menjelaskan landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tentang Analisa data yang akan digunakan dalam Tugas Akhir ini, dan perancangan *visual novel* yang akan dibuat sebagai produk akhir dari skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang implementasi dan pembahasan, disini akan membahas bagaimana hasil akhir dari implementasi dari rancangan *visual novel* yang telah dibuat dan bisa di uji coba.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan memberikan kesimpulan dari permasalahan yang tersedia, dan berisi saran untuk pengembangan yang akan dilakukan berikutnya.

