

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Setelah dari semua penjelasan sebelumnya, berikut adalah tahap dan Analisa yang dilakukan, maka kita dapat memberi kesimpulan dan saran.

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Dalam membuat kisah tentang salah satu tingkah unik dari Nu'Aiman yaitu dengan memberikan sebuah madu kepada Rasulullah dengan menjadi Visual Novel dan mendapatkan hikmah dan pembelajaran tentang nilai dalam Islam, maka dimulai dari sebuah proses pembuatan cerita yang di dalamnya terdapat naskah dan storyboard. Lalu kemudian tahap produksi, didalamnya mencakup. Berikutnya pembuatan aset karakter, pembuatan foreground, background, coloring, penerapan efek Parallax, sehingga menciptakan dan menghasilkan adegan-adegan dari setiap narasi yang telah diceritakan, hingga akhirnya pada tahap compositing, dimana adegan-adegan yang telah dibuat, disatukan dengan rekaman narasi, diberi beberapa sound effect dan instrument music yang sesuai dan mendukung dengan latar cerita.
2. Penerapan Parallax Effect pada produk animasi ini di mulai pada saat asset telah di berikan gerakan, dimana pada layer-layer gambar yang terpisah akan di susun sesuai tempat objek gambar yaitu, background sebagai gambar latar belakang tempat seperti padang pasir dan pasar, character seperti Nu'Aiman, Rasulullah dan sahabat Nabi lainnya yang menjadi fokus cerita, lalu ada foreground sebagai objek yang berada pada barisan depan dari sisi penglihatan kita agar terlihat begitu nyata, dengan dibuat pengaturan pada keyframe pada objek camera, dengan tujuan nantinya garis fokus penglihatan akan di mainkan blurnya, sehingga menimbulkan efek kedalaman pada 2D objek yang dimainkan.

3. Berdasarkan hasil uji kelayakan Visual Novel "Kisah Nu'Aiman Bin Amr" menggunakan efek parallax, dapat dibuktikan kelayakannya untuk diterima secara public, dengan 87,4% dari pernyataan menyatakan layak.

## 5.2 Saran

Agar dikemudian hari visual novel ini bisa lebih baik lagi, maka hal-hal berikut bisa dijadikan saran untuk pengembangan selanjutnya.

1. Memaksimalkan detail karakter agar dibuat lebih bagus seperti halnya detail tanah dan pasir, dan pemberian warna dan shading yang lebih terarah.
2. Gerakan kamera bisa diambil dari sudut yang berbeda dan lebih dinamis.

