

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL ” AWAL MULA ISLAMNYA
UMAR BIN KHATTAB” DENGAN PENERAPAN
EFEK PARALLAX**

SKRIPSI



disusun oleh

Mahyosha Muhammad

17.11.0954

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

2022

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL ” AWAL MULA ISLAMNYA
UMAR BIN KHATTAB” DENGAN PENERAPAN
EFEK PARALLAX**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai gelar sarjana

Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Mahyosha Muhammad

17.11.0954

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL "AWAL MULA ISLAMNYA
UMAR BIN KHATTAB" DENGAN PENERAPAN
EFEK PARALLAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahyosha Muhammad

17.11.0954

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 April 2022

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VISUAL NOVEL "AWAL MULA ISLAMNYA

UMAR BIN KHATTAB" DENGAN PENERAPAN

EFEK PARALLAX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahyosha Muhammad

17.11.0954

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

Banu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN

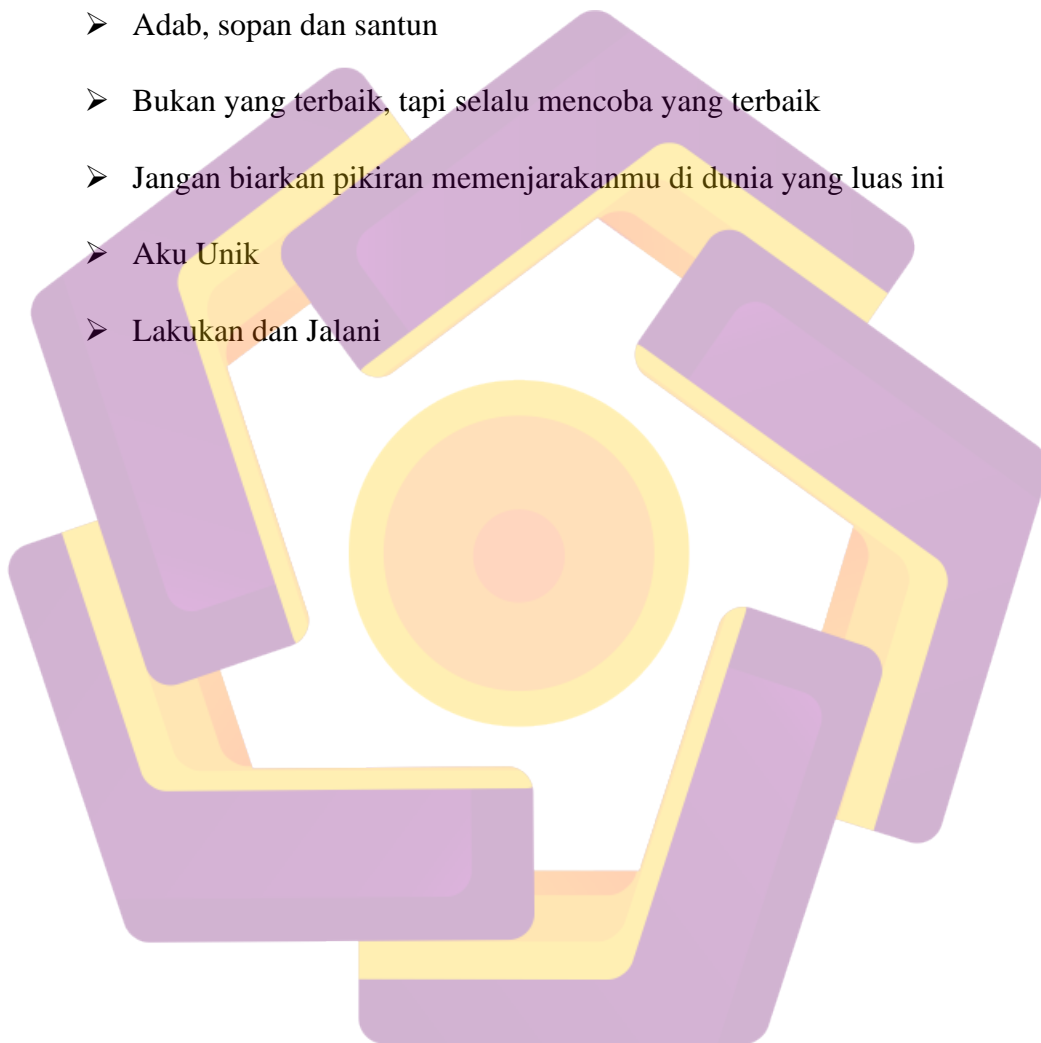
Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan Bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri(ASLI), Dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang atau pihak lain yang bertujuan untuk mendapatkan gelar akademis pada suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya, Tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam tulisan ini dan diterbitkan dalam daftar pustaka.

Taluk Kuantan
Malyosha Muhammad
17.11.0954

A 1000 Ringgit Malaysian postage stamp is affixed to the document. The stamp features the text 'SEKUTUP HINA BUKAN' on the left, '1000' in the center, and 'METERAI TEMPEL' at the bottom. Below the stamp, the number 'B11AJX760994657' is printed. A circular postmark is visible over the stamp, and a signature in black ink is written across it.

Motto

- Fa Inna ma'al-usri yusra, Inna ma'al-usri yusra
- Aku butuh Allah, bukan Allah yang membutuhkanku
- Kejujuran adalah yang utama
- Adab, sopan dan santun
- Bukan yang terbaik, tapi selalu mencoba yang terbaik
- Jangan biarkan pikiran memenjarakanmu di dunia yang luas ini
- Aku Unik
- Lakukan dan Jalani



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan ini saya mengucapkan terima kasih dan rasa syukur kepada:

- Alhamdulillah, Kepada engkau yang maha pengasih, maha penyayang, maha kaya lagi maha pemurah, satu yang tiada duanya, Allah SWT.
- Kedua orang tua, Bapak, Mak, dan Abang yang selalu senantiasa berdoa untuk kesuksesanku.
- Prof.Dr.M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Sudarmawan, ST.,MT selaku Kaprodi Informatika.
- Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing saya.
- Para saudara dan kerabat yang membantu mendoakan.
- Sahabat dan rekan seperjuangan yang menjadi mentor dan membantu memberikan bantuan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-nya yang telah diberikan kepada saya dan kita semua sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dan tidak lupa kita panjatkan salawat beserta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Suri taulandan bagi semua umat, Rahmat terbesar sekalian alam. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, dengan ini menjadi bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program pendidikan Strata-1 dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi tentang Pembuatan Visual Novel "Awal Mula Islamnya Umar Bin Khattab" Dengan Penerapan Efek Parallax ini memiliki kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, Kritik dan saran akan dapat menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

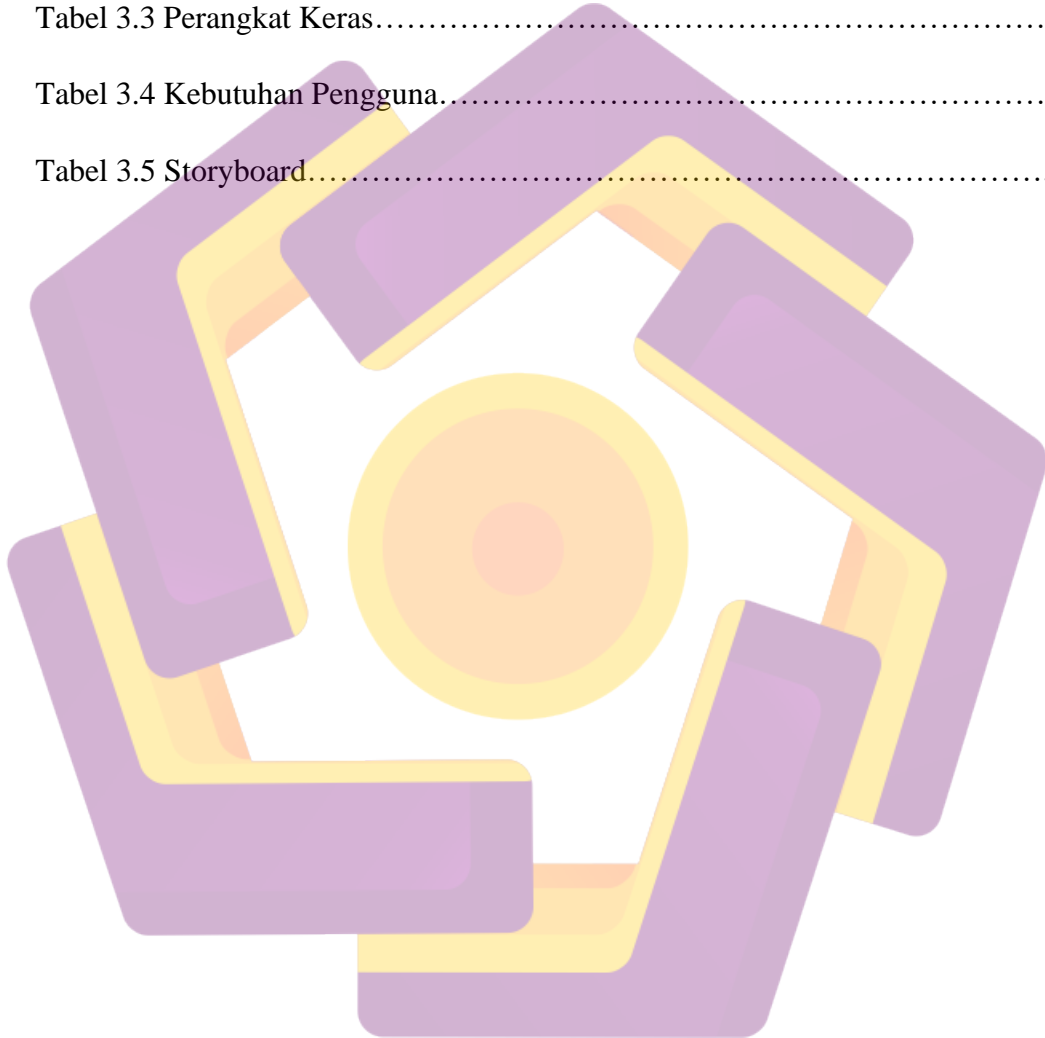
Daftar Isi

Motto.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Untuk Pembaca	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Analisis Kebutuhan	4
1.6.4 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Metode Penelitian	9
2.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	9
2.3 Metode Analisis	10
2.3.1 Analisis Kebutuhan	10
2.4 Metode Perancangan.....	11
2.4.1 Ringkasan.....	12
2.4.2 Cerita.....	12

2.4.3	Produksi	14
2.5	Metode Implementasi dan Evaluasi	20
2.6	Multimedia.....	20
2.7	Visual Novel	21
2.7.1	Ciri-ciri.....	23
2.8	<i>Parallax</i>	24
2.8.1	<i>Virtual Camera</i>	27
2.8.2	<i>Background & Foreground</i>	28
2.8.3	<i>Character</i>	29
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1	Analisis	30
3.1.1	Analisis <i>SWOT</i>	30
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.1.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	32
3.2	Perancangan.....	36
3.2.1	Ringkasan.....	36
3.2.2	Cerita.....	36
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Produksi	45
4.1.1	Pembuatan Karakter dan <i>Background</i>	45
4.1.2	<i>Recording/Dubbing</i> Narasi	68
4.1.3	Penerapan Efek <i>Parallax</i>	71
4.1.4	<i>Compositing</i>	84
4.1.5	<i>Rendering</i>	92
4.2	Pembahasan	94
4.3	Implementasi.....	103
BAB V	PENUTUP	105
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran	106
	DAFTAR PUSTAKA	107
	Lampiran	109

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	30
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	31
Tabel 3.3 Perangkat Keras.....	32
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna.....	35
Tabel 3.5 Storyboard.....	37



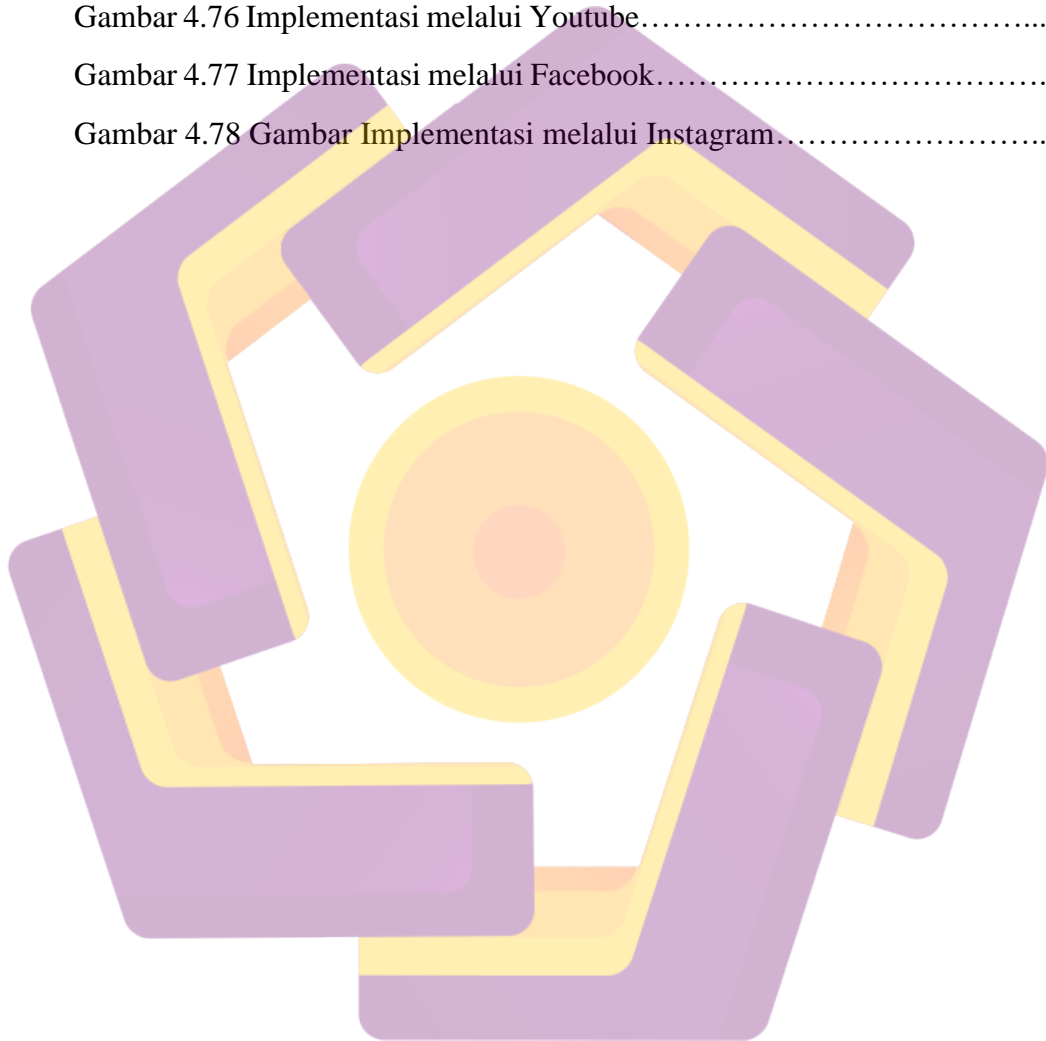
Daftar Gambar

Gambar 2.1 Contoh Naskah.....	13
Gambar 2.2 Contoh Storyboard.....	14
Gambar 2.3 Contoh Background.....	16
Gambar 2.4 Contoh Background & Foreground	16
Gambar 2.5 Contoh menghilangkan Noise.....	17
Gambar 2.6 Setting kamera untuk Layer 3D.....	18
Gambar 2.7 Contoh Rendering Scene.....	19
Gambar 2.8 Contoh Compositing.....	20
Gambar 2.9 Visual Novel Fate/Stay Night.....	23
Gambar 2.10 3D layer Animator studio Fleischer.....	25
Gambar 2.11 Logika Parallax.....	26
Gambar 2.12 Camera Option.....	27
Gambar 3.1 Umar bin Khattab.....	43
Gambar 3.2 Rasulullah.....	43
Gambar 3.3 Nu'aim Ibnu Abdullah.....	44
Gambar 3.4 Aisyah binti Khattab.....	44
Gambar 4.1 Membuat file baru.....	45
Gambar 4.2 Format kanvas.....	45
Gambar 4.3 Kanvas.....	46
Gambar 4.4 Tombol kontrol	47
Gambar 4.5 Jenis kuas.....	47
Gambar 4.6 Layer.....	48
Gambar 4.7 Gambar Background dan karakternya.....	49
Gambar 4.8 Export file.....	50
Gambar 4.9 Export file data.....	51
Gambar 4.10 Layer export settings.....	51
Gambar 4.11 Membuat Layer Background putih.....	52
Gambar 4.12 Settings fill Layer.....	52

Gambar 4.13 Layer export settings.....	53
Gambar 4.14 Layer	53
Gambar 4.15 Menyembunyikan Layer.....	54
Gambar 4.16 Paint Bucket Tool icon.....	54
Gambar 4.17 Memilih warna.....	55
Gambar 4.18 Mewarnai tembok.....	56
Gambar 4.19 Brush tool.....	57
Gambar 4.20 Memilih Brush.....	57
Gambar 4.21 Opacity.....	58
Gambar 4.22 Membuat bayangan.....	58
Gambar 4.23 Memunculkan karakter.....	59
Gambar 4.24 Magic Selection Tool.....	59
Gambar 4.25 Seleksi karakter Umar.....	60
Gambar 4.26 Membuat bayangan.....	61
Gambar 4.27 Menghilangkan Seleksi.....	62
Gambar 4.28 Hasil Gambar.....	62
Gambar 4.29 Lasso Tool.....	63
Gambar 4.30 Menyeleksi tangan.....	63
Gambar 4.31 Hasil cut.....	64
Gambar 4.32 membuat Layer.....	64
Gambar 4.33 Hasil Gambar.....	65
Gambar 4.34 Hasil Gambar.....	65
Gambar 4.35 Hasil Gambar.....	66
Gambar 4.36 Save file.....	67
Gambar 4.37 Tampilan Awal.....	68
Gambar 4.38 Tombol control.....	68
Gambar 4.39 Format Audio.....	69
Gambar 4.40 Tampilan rekaman suara.....	69
Gambar 4.41 Export suara menjadi file audio.....	70

Gambar 4.42 Format file export.....	71
Gambar 4.43 Membuat file baru.....	71
Gambar 4.44 Memasukkan file Photoshop.....	72
Gambar 4.45 Import file.....	72
Gambar 4.46 Import file settings.....	73
Gambar 4.47 Compositon.....	74
Gambar 4.48 Membuat 3D Layer.....	74
Gambar 4.49 Membuat 3D Layer.....	75
Gambar 4.50 Settings Camera.....	76
Gambar 4.51 menyusun Layer.....	76
Gambar 4.52 Tampak samping.....	77
Gambar 4.53 Membuka Layer.....	78
Gambar 4.54 Pin tool.....	78
Gambar 4.55 Menyusun Pin tool.....	79
Gambar 4.56 menggerakkan objek.....	80
Gambar 4.57 Property camera.....	81
Gambar 4.58 Mengatur bukaan kamera.....	81
Gambar 4.59 Mengatur fokus kamera.....	82
Gambar 4.60 Position.....	83
Gambar 4.61 Menggeser Layer.....	83
Gambar 4.62 New Project.....	84
Gambar 4.63 Input nama.....	84
Gambar 4.64 Import File After Effect.....	85
Gambar 4.65 Timeline.....	86
Gambar 4.66 Import Narasi.....	87
Gambar 4.67 Mencari file.....	87
Gambar 4.68 Memotong Audio.....	88
Gambar 4.69 Memisahkan Audio.....	88
Gambar 4.70 Fungsi dialog.....	89

Gambar 4.71 Ducking.....	90
Gambar 4.72 Rendering Preview.....	91
Gambar 4.73 Transition.....	92
Gambar 4.74 Export.....	93
Gambar 4.75 Rendering.....	94
Gambar 4.76 Implementasi melalui Youtube.....	103
Gambar 4.77 Implementasi melalui Facebook.....	104
Gambar 4.78 Gambar Implementasi melalui Instagram.....	104



INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, berakibat pada cepatnya tersebar berbagai macam bentuk, dari berbagai tempat di seluruh dunia, juga memacu perkembangan dalam dunia multimedia, khususnya dalam dunia hiburan, bukan hanya sebagai media hiburan, juga bisa sebagai media pemasaran, namun sering 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 khalifah dan sahabat nabi, Awal Mula Islamnya Umar bin Khattab, 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 Umar bin Khattab 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 : Visual Novel, Parallax, Sejarah Islami

ABSTRACT

The development of technology is very rapid, resulting in the rapid spread of various forms, from various places around the world, also spurring developments in the world of multimedia, especially in the world of entertainment, not only as an entertainment medium, but also as a marketing medium, but also adapting from historical stories, one of which Islamic history can also be adapted into visual novel, this can be used as a medium for the dissemination of Islamic history, among many types of animation, which is quite famous is the Visual Novel (Visual Novel), therefore in this study, it was decided to lift the Islamic story, one of the caliphs and companions of the prophet, the Beginning of Islam Umar bin Khattab, with the application of a parallax effect.

The research was conducted using observation and literature methods, then using SWOT analysis to find out the weaknesses and threats as well as the strengths of the techniques used, the theoretical basis used is observation and literature study.

Adaptation of Umar bin Khattab's story into a Visual Novel with the application of parallax effects, starting with the theme design stage, log line, script, character development, storyboarding, drawing background, characters and foreground, coloring, then made into a video form with the application of parallax effects, after completion entered 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.

Keywords : Visual Novel, Parallax, Islamic History