

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang yang penuh dengan teknologi yang berkembang dengan cepat, seperti perkembangan di bidang komunikasi seperti *telephone* yang awalnya memakai kabel yang membutuhkan tenaga listrik langsung dari sumberdaya listriknya, sekarang berubah menjadi sebuah balok tipis yang tidak memiliki tombol yang kita kenal dengan *smartphone*, yang juga mempengaruhi dunia multimedia yang sekarang bisa menyebar dengan mudah dimana saja dan kapan saja.

Multimedia memungkinkan kita untuk menikmati sebuah hiburan dengan mengimplementasikan sebuah cerita bukan hanya dari tulisan saja, 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 adalah salah satu cara untuk membuat cerita atau novel menjadi menarik, *visual novel* merupakan *video game* interaktif yang didalamnya terdapat jalan cerita yang bisa kita pilih alurnya tergantung dengan pilihan yang disediakan oleh *developer game*, cerita atau novel di visualisasikan menggunakan latar tempat cerita sedang terjadi dan tokoh cerita dengan gambar dua dimensi yang di padukan music latar yang membangun suasana cerita, *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 Awal Mula Islamnya Umar bin Khattab menjadi *Visual Novel* dalam bentuk Video Interaktif?
2. Bagaimana penerapan efek *Parallax* dalam *Visual Novel* Awal Mula Islamnya Umar bin Khattab?

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 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Menyebarkan sejarah islam melalui Visual Novel Awal Mula Islamnya Umar bin Khattab.
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

1.5.1 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.

1.5.2 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 Awal Mula Islamnya Umar bin Khattab.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Metode yang saya gunakan dalam penulisan ini untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan adalah:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku, literatur, laporan, paper dan sumber dari internet yang berkaitan dengan *Visual Novel* dan Efek *Parallax* sebagai referensi dan rujukan untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang tersedia untuk melengkapi Skripsi atau Tulisan ini.

2. Metode Observasi

Metode ini menggunakan *Visual Novel* yang menjadi referensi yang memiliki kemiripan materi dengan penelitian yang saya lakukan.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.3 Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses yang akan dilakukan oleh system, dan berisi informasi yang akan dihasilkan oleh sistem.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis yang dilakukan pada perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan *visual novel*, yang bertujuan untuk mengetahui spesifikasi dari perangkat yang digunakan demi mendukung pembuatan *visual novel*.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam mencapai tujuan penelitian ini sebagai berikut:

I. Ringkasan

1. Konsep Awal
2. Tema

II. Cerita

1. Naskah Narasi
2. *Storyboard*

III. Produksi

1. Pembuatan aset Karakter
2. Pembuatan aset *Background and Foreground*
3. *Recording/ Dubing* Narasi
4. Penerapan efek *Parallax*
5. *Compositting*
6. *Rendering/Execution*

1.7 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 LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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 IMPLEMENTASI 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 di lakukan berikutnya.