



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang dituliskan secara naratif. Pada umumnya, Novel disajikan secara terperinci dan tidak memiliki kesan visual pada cerita sehingga pembaca yang tidak terbiasa menjadi bosan untuk melanjutkan bacaan novel tersebut. Berdasarkan hal tersebut, muncul Visual Novel.

Visual Novel adalah sebuah permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di PC, dapat memiliki banyak ending ataupun hanya satu ending di dalamnya. Visual Novel belum terlalu terkenal di Indonesia, meski di Jepang sudah lebih dahulu diperkenalkan tentang komik visual ini, dan menghasilkan banyak keuntungan dari permainan ini.

Penulis mengangkat tema visual novel sebagai proyek dalam rangka Tugas Akhir dikarenakan penulis ingin menciptakan sebuah karya Visual Novel di kalangan masyarakat Indonesia yang belum terlalu mengenal akan Visual Novel.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, penulis terdorong untuk membuat sebuah karya Visual Novel. Penulis bertindak sebagai karakter desainer dalam pembuatan karya visual novel untuk Tugas Akhir ini.

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan sebuah desain karakter yang sesuai dengan karakter masing-masing tokoh dalam karya visual novel *The Demon and the Sin*?
2. Bagaimana menciptakan sebuah desain karakter dalam karya visual novel *The Demon and the Sin* yang cocok dengan target audiens?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis membatasi pembahasan hanya dalam proses desain karakter secara visual dalam visual novel *The Demon and the Sin*.

- a. Karakter yang akan dibahas berjumlah 2 karakter yaitu pastur dengan anak pastur.
- b. Busana pastur dan anak pastur tidak mengacu pada masa tertentu dalam sejarah.
- c. Pembahasan lebih ke arah aspek Fisiologi, Sosiologi, dan Psikologi pada karakter
- d. Visualisasi karakter yang digunakan dalam karya buku ilustrasi adalah bergaya manga. (Gaya gambar komik Jepang)
- e. Penulis tidak membahas mengenai storyline, environment background, dan komposisi.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui metode desain karakter yang sesuai dalam karya Visual Novel *The Demon and the Sin*.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini, penulis berharap bisa memberikan tambahan pengetahuan kepada pembaca mengenai proses dan cara mendesain karakter sesuai dengan storyline yang konsep yang diinginkan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA