



### **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

Sejalan dengan perkembangan jaman dimana era digital mulai memimpin, tidak dapat dipungkiri jika perubahan ini banyak ditandai dengan semakin praktisnya berbagai kegiatan yang kita lakukan. Salah satunya adalah fasilitas hiburan yang bisa berupa apa saja. Kita tak perlu bersusah payah mencari alat penunjang hiburan yang bersifat tradisional untuk dikonsumsi.

Ketertarikan masyarakat akan perkembangan teknologi yang sudah menjamur diberbagai kalangan dianggap penulis sebagai jembatan untuk menyalurkan berbagai macam hal, salah satunya adalah kegiatan membaca. Teknologi dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba hal yang baru. Karena itu penulis ingin menyalurkan kreatifitas sebuah ide cerita dan mengaplikasikannya pada sebuah karya desain digital, yaitu cerita yang disajikan secara interaktif dalam bentuk novel visual dan dapat dinikmati dengan media komputer.

Membaca sudah dianggap sebagai salah satu sarana hiburan sejak dulu. Cara penyajian konteks bacaan pun hadir dalam bentuk yang bervariasi. Bentuk yang paling tradisional adalah buku. Beberapa buku hadir dengan ilustrasi seting maupun tokoh dalam cerita tersebut. Novel visual interaktif mengadaptasi metode yang serupa, namun ketika memposisikan pembaca sebagai salah satu tokoh dalam cerita, jenis interaksi pun harus ditingkatkan. Karakter dalam sebuah cerita tidak bisa dibuat sembarangan agar bisa memberikan kesan yang tertanam pada

benak pembacanya. Proses pembuatan karakter sendiri memerlukan beberapa proses pengelolaan unsur karakter yang baik. Maka dari itu diperlukan kejelasan tahap dan detail dari pembuatan desain karakter menggunakan dimensi yang jelas.

*Vie en Rouge* adalah sebuah novel interaktif yang menampilkan visualisasi dari cerita yang digunakan dengan jalur cerita yang lebih diperuntukkan bagi pembaca perempuan. Nantinya pembaca akan dihadapkan pada situasi tertentu. Keputusan yang diambil pembaca akan menentukan bagaimana cerita akan berjalan. Kemungkinan yang terjadi berbeda, tergantung pada jalan yang pembaca pilih. Format visual novel identik dengan sudut pandang orang pertama yang membuat pembaca mengidentifikasi dirinya sebagai tokoh utama. Munculnya gambaran karakter cerita disertai dengan dialog dan ekspresi membuat para pembaca dapat mengapresiasi karakter dan cerita dengan lebih baik.

Susunan laporan tugas akhir ini terfokus dalam pembuatan karakter yang kemudian diaplikasikan pada sebuah visual novel interaktif. Karena menggunakan selalu bertemu dengan karakter lain sepanjang jalan cerita, maka penulis perlu membahas proses pembuatan tokoh. Interaksi yang dilakukan oleh dengan karakter menentukan jalan cerita yang akan dilalui.

Proyek tugas akhir akan memproduksi sebuah visual novel interaktif berjudul *Vie en Rouge*, sesuai dengan konsep yang sudah dibuat penulis beserta 2 rekan penulis lainnya. Kisah ini menceritakan perjalanan seorang anak perempuan yang berasal dari desa menuju dunia yang asing baginya, yaitu ke kota. Nantinya

karakter utamaan belajar bagaimana bersosialisasi yang baik dengan orang-orang yang sama sekali belum pernah ia lihat sebelumnya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana perancangan desain karakter untuk novel visual interaktif “*Vie en Rouge*”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat batasan masalah, yaitu perancangan desain karakter untuk novel visual interaktif yang meliputi:

1. Perancangan mendetail dua buah karakter utama yang terdiri dari satu karakter perempuan (*heroine*) dan satu karakter laki-laki
2. Perancangan yang lebih sederhana pada satu karakter sampingan

### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan yang penulis ingin capai dalam tugas akhir ini adalah :

1. Produksi demo dari visual novel interaktif “*Vie en Rouge*”
2. Membuat desain karakter untuk visual novel interaktif “*Vie en Rouge*”

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah : karakter yang nantinya akan ditemui oleh pengguna dapat memberi pembelajaran tentang cara memandang keadaan serta posisi orang lain selayaknya pemain berinteraksi dengan orang dunia nyata.