

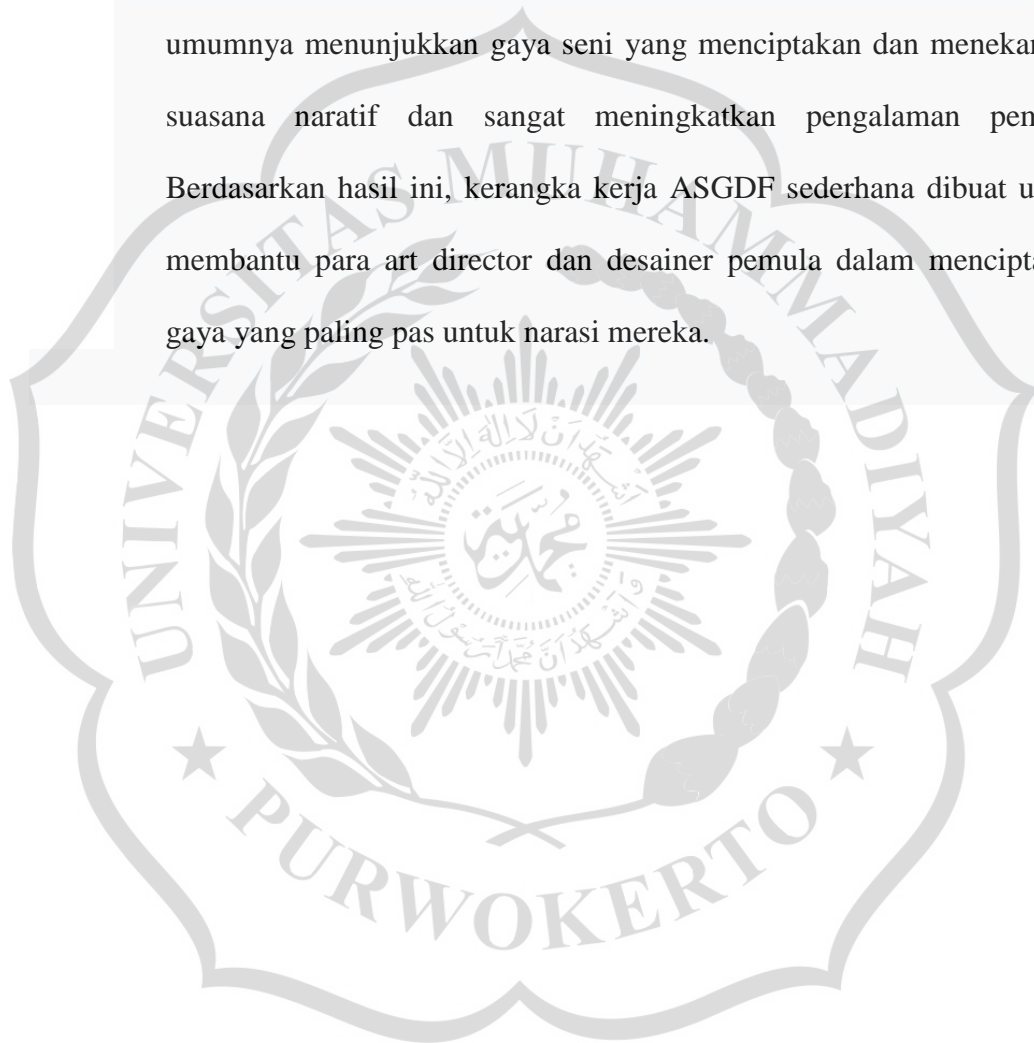
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. PENELITIAN TERDAHULU

1. Kusuma *et al.*(2017) Menyatakan bahwa Visual novel merupakan salah satu genre permainan yang umumnya memiliki sedikit elemen permainan dan sebagian besar berfokus pada cerita. Biasanya, visual novel menampilkan narasi dan teks dialog dalam sebuah kotak dengan gambar karakter dan latar belakang.
2. Pratama *et al.*(2017) Visual Novel adalah sejenis permainan audiovisual yang menawarkan kekuatan visual melalui narasi dan karakter visual.
3. Agusalm.( 2015) Jenis permainan novel visual didominasi oleh alur cerita dan percakapan serta gambar karakter dalam novel yang diceritakan secara visual. Namun, interaksi itu terjadi antara pertandingan dan para pemain, masih terbatas pada membaca dan memilih opsi untuk menanggapi penanya jawaban yang merupakan karakter dalam permainan.
4. Geets D.V.(2015) Novel visual adalah genre video game yang biasanya memiliki sedikit elemen gameplay dan lebih fokus pada jalan cerita. Oleh karena itu, ini adalah genre yang baik untuk digunakan saat melihat definisi istilah, seperti 'permainan', 'naratif', dan sebagainya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kebanyakan novel visual cenderung meregangkan definisi ini, menjadi game yang sangat tidak mirip game dan memiliki narasi yang tidak mirip cerita.
5. Hölttä L.(2018) Pengaruh gaya seni pada narasi video game tidak banyak dipelajari dan tidak banyak yang diketahui tentang bagaimana basis pemain umum memandang topik tersebut. Tesis ini mencoba

menjawab pertanyaan ini melalui penggunaan dua survei yang berbeda, satu survei terkait teori umum, dan survei berdasarkan gambar dan kategorisasi, serta wawancara berbasis novel visual yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman lebih lanjut tentang subjek. Hasil umumnya menunjukkan gaya seni yang menciptakan dan menekankan suasana naratif dan sangat meningkatkan pengalaman pemain. Berdasarkan hasil ini, kerangka kerja ASGDF sederhana dibuat untuk membantu para art director dan desainer pemula dalam menciptakan gaya yang paling pas untuk narasi mereka.



## B. LANDASAN TEORI

### 1. *Adobe Animate*

*Adobe animate* (pengembangan dari *adobe flash*) merupakan program pembuatan *multimedia* dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. Animasi dapat digunakan untuk merancang grafik dan animasi *vektor*, dan mempublikasikannya untuk program televisi, *video* online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan *video*. Program ini juga menawarkan dukungan untuk *raster graphics*, *rich text*, *audio* dan *video embedding*, dan *ActionScript scripting*. Animasi dapat dipublikasikan untuk animasi HTML5, WebGL, *Scalable Vector Graphics* (SVG) dan *sprite*, dan format *Flash Player* sebelumnya (SWF) dan Adobe AIR.

### 2. *Android*

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup *system* operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, *Google Inc* membeli *Android Inc* yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel *smartphone* (Safaat, 2012). *Android* merupakan *system* operasi *open source* dan *Google* merilis kodenya dibawah lisensi *apache*. Kode *open source* dan lisensi pada *android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pengembang perangkat, operator nirkable, dan pengembang aplikasi.

### 3. *TouchScreen*

Teknologi layar sentuh adalah visual elektronik tampilan yang dapat mendeteksi keberadaan dan lokasi sentuhan dalam area tampilan. Istilah umumnya mengacu menyentuh layar perangkat dengan jari atau tangan. Layar sentuh juga dapat merasakan lainnya benda pasif seperti

stylus. Layar sentuh umum di perangkat seperti komputer *all-in-one*, komputer tablet dan *smart phone*. Tampilan tersebut dapat dilampirkan ke komputer atau ke jaringan sebagai terminal. Mereka juga memainkan peran yang menonjol dalam desain peralatan *digital* seperti *Asisten Digital Pribadi* (PDA), satelit perangkat navigasi, telepon seluler dan *video* pertandingan. Dua atribut utama teknologi layar sentuh adalah :

- a. Memungkinkan seseorang untuk berinteraksi langsung dengan apa yang ditampilkan di layar tanpa menggunakan mouse atau *touchpad*.
- b. Memungkinkan seseorang untuk melakukan interaksi tanpa memerlukan perangkat perantara apapun. Sampai saat ini, sebagian besar layar sentuh konsumen bisa hanya merasakan satu titik kontak pada satu waktu, dan sedikit memiliki kemampuan untuk merasakan betapa sulitnya itu sentuhan. Teknologi layar sentuh pertama adalah kapasitif layar sentuh yang dikembangkan oleh E.A. Johnson di Pendirian ROYAL RADAR, Malvern, U.K.

#### **4. Corel Draw**

Corel Draw X8 merupakan sebuah aplikasi grafis berbasis vektor. Format vektor adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan curva berdasarkan rumusan matematis. Format vektor lebih banyak digunakan untuk membentuk objek buatan, seperti menggambar objek 2D, yang lebih ditekankan kedalam buatan objek garis, lingkaran, poligon dan persegi panjang. Sedangkan untuk objek 3D lebih ditekankan kedalam pembuatan : Bola, kubus dan tabung. Objek vektor banyak digunakan dalam pembuatan pengolahan teks dan logo. *Software* yang berhubungan dengan format vektor : *coreldraw*, *freehand*, dll. Ruang penyimpanan format vektor relatif lebih kecil dibandingkan dengan format *bitmap*.

Salah satu desain grafis adalah *coreldraw* yang merupakan *software* pembantu dalam meng-edit bentuk-bentuk desain dari *cover* majalah, surat, brosur membuat pamflet ataupun *cover* dari sebuah buku yang

dapat dengan mudah kita untuk mengkreasikan bentuk-bentuk gambar hingga menjadi lebih menarik dengan menggunakan *coreldraw* karena terdapat banyak fasilitas penunjang yang disediakan dalam *software* yang satu ini.

### **5. *Goosebumps***

*Goosebumps* adalah nama buku novel horor remaja karangan R. L. Stine, yang juga sebelumnya telah memproduksi buku lainnya seperti *Fear Street* dan *The Fear Street Saga*. Buku *Goosebumps* ini sangat sukses di dunia, telah terjual lebih dari 300 juta eksemplar di seluruh dunia, melebihi penjualan *Fear Street* yang mencapai 220 juta eksemplar di seluruh dunia. Buku-buku *Goosebumps* sendiri telah dibuat menjadi beberapa sekuel, antara lain *Goosebumps Series 2000*, *Give Yourself Goosebumps* dan *Goosebumps HorrorLand*. Seri asli buku ini dimulai dari Volume satu yaitu *Welcome to Dead House* dan diakhiri dengan Volume 62 yaitu *Monster Blood IV*. Seri ini diterbitkan sekitar tahun 1992-1997.

### **6. *Android SDK (Software Development Kit)***

*Android SDK* adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mulai pengembangan aplikasi pada platform *android* menggunakan Bahasa pemrograman *Java* (Safaat,2012). *Android* merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi *system* operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google. Saat ini disediakan *android SDK (Software Development Kit)* sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform *android*.

### **7. *Action Script***

*Action Script* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang awalnya dikembangkan oleh Macromedia Inc. (kemudian diakuisisi oleh *Adobe Systems*). Ini adalah turunan dari *HyperTalk*, bahasa *scripting* untuk *HyperCard*. Ini sekarang adalah dialek *ECMAScript* (yang berarti *superset* dari sintaks dan semantik bahasa lebih dikenal sebagai

*JavaScript*), meskipun awalnya muncul sebagai saudara kandung, keduanya dipengaruhi oleh HyperTalk. *Action Script* digunakan terutama untuk pengembangan situs web dan perangkat lunak yang menargetkan platform Adobe *Flash Player*, yang digunakan pada halaman Web dalam bentuk *file SWF* yang disematkan. *Action Script 3* juga digunakan dengan sistem Adobe AIR untuk pengembangan aplikasi desktop dan seluler. Bahasa itu sendiri adalah open-source yang spesifikasinya ditawarkan secara gratis dan kedua kompilernya open source (sebagai bagian dari Apache Flex) dan mesin virtual open source (Mozilla Tamarin) tersedia. *ActionScript* juga digunakan dengan *Scaleform GfX* untuk pengembangan antarmuka pengguna 3D *video game* dan HUDs.

#### **8. Visual Novel Game**

visual novel adalah game fiksi interaktif, sebagian besar menggunakan gambar statis, beberapa ada yang menggunakan *style* gambar *anime*, walaupun ada juga yang menggunakan (Dani Callvaro, 2010).

#### **9. Adobe Illustrator**

adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems. *Illustrator CC* merupakan versi terkini program ini, generasi kedua puluh untuk produk *Illustrator*