

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGGUNAAN TEKNIK PIXEL ART DALAM UPAYA MENINGKATKAN
REPRESENTASI VISUAL CANDI PRAMBANAN DALAM PERANCANGAN GAME
“THE LOST REALM”**



Disusun oleh
Reyhan Alfa Sonnatha
NIM: 2000326033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

**PENGGUNAAN TEKNIK PIXEL ART DALAM UPAYA MENINGKATKAN
REPRESENTASI VISUAL CANDI PRAMBANAN DALAM PERANCANGAN GAME
“THE LOST REALM”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Reyhan Alfa Sonnatha
NIM: 2000326033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENGGUNAAN TEKNIK PIXEL ART DALAM UPAYA MENINGKATKAN REPRESENTASI VISUAL CANDI PRAMBANAN DALAM PERANCANGAN GAME "THE LOST REALM"

Disusun oleh:
Reyhan Alfa Sonnatha
2000326033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal...0.6...JAN...2025...

Pembimbing I / Ketua Penguji



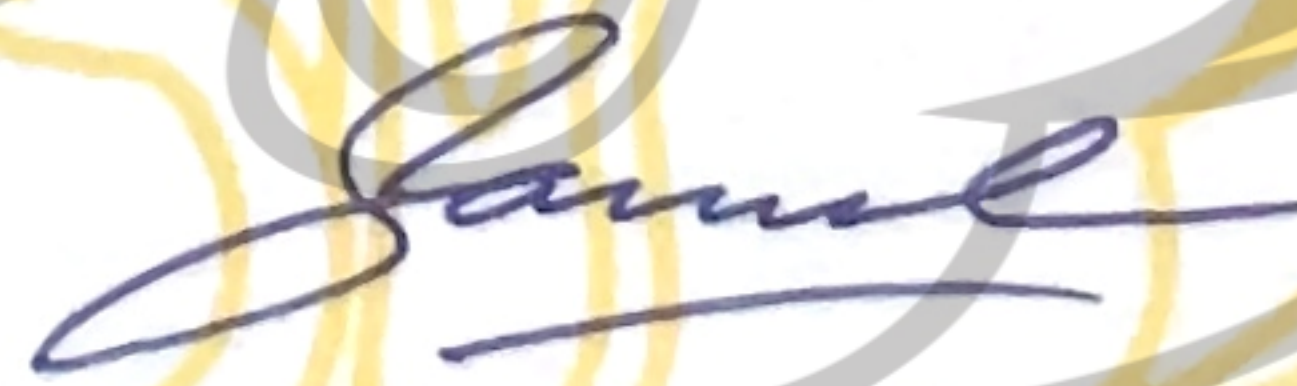
Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0515018501

Pembimbing II / Anggota Penguji



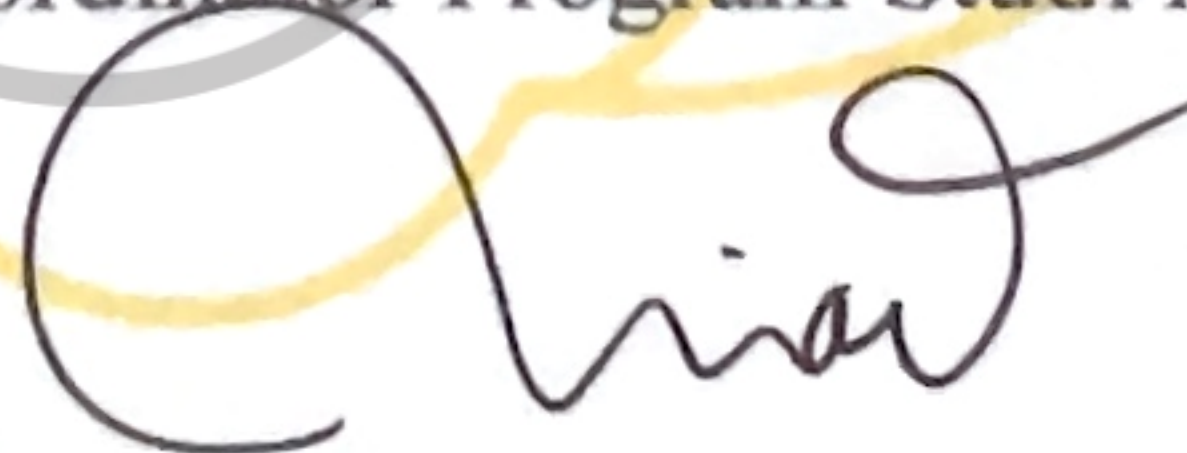
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0018047206

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198807232019032009

Mengetahui,

Dekan F.SMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 196702031997021001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 2005011001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Reyhan Alfa Sonnatha**
No. Induk Mahasiswa : **2000326033**
Judul Tugas Akhir : **Penggunaan Teknik Pixel Art Dalam Upaya Meningkatkan Representasi Visual Candi Prambanan Dalam Perancangan Game "The Lost Realm"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 29 Jan - 2025
Yang menyatakan,



Reyhan Alfa Sonnatha
NIM. 2000326033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Reyhan Alfa Sonnatha**
No. Induk Mahasiswa : **2000326033**
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENGGUNAAN TEKNIK PIXEL ART DALAM UPAYA MENINGKATKAN
REPRESENTASI VISUAL CANDI PRAMBANAN DALAM PERANCANGAN
GAME "THE LOST REALM"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 - Jan - 2018

Yang menyatakan,



Reyhan Alfa Sonnatha
NIM. 2000326033

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, saya memiliki kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul PENGGUNAAN TEKNIK PIXEL ART DALAM UPAYA MENINGKATKAN REPRESENTASI VISUAL CANDI PRAMBANAN DALAM PERANCANGAN GAME "THE LOST REALM" ini tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, juga untuk menambah wawasan mengenai Teknik Pixel Art dalam meningkatkan representasi visual.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dari awal kuliah hingga akhir masa kuliah.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi dan Dosen Penguji Ahli.
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs selaku Pembimbing I.
9. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II.
10. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi dari berbagai angkatan.
11. Semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dan karya yang diciptakan ini bisa menjadi inspirasi dan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 - Jan - 2025



Reyhan Alfa Sonnatha

ABSTRAK

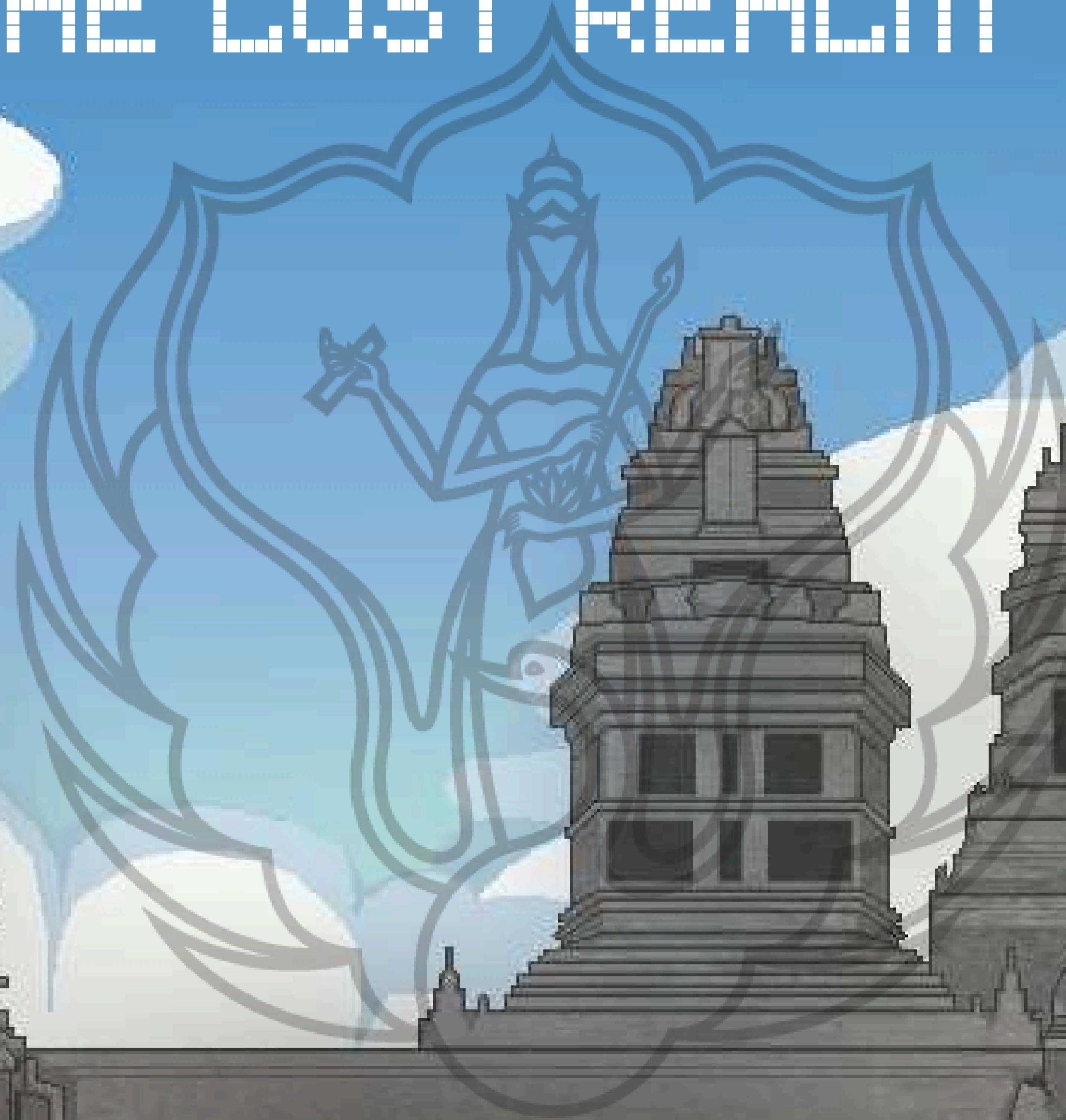
Kemajuan teknologi digital telah mempengaruhi cara representasi seni dan warisan budaya. Pixel art, dengan kesederhanaan bentuk dan resolusi rendah, menawarkan pendekatan visual yang estetis untuk merepresentasikan elemen budaya, termasuk arsitektur bersejarah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan representasi visual Candi Prambanan melalui teknik pixel art dalam perancangan game "The Lost Realm". Dengan metode desain umum yang mencakup identifikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, penelitian ini mengadaptasi elemen visual kompleks seperti relief dan arsitektur candi ke dalam gaya pixel art. Hasilnya menunjukkan bahwa pixel art mampu merepresentasikan nilai budaya dengan estetika modern, menarik bagi generasi muda, tanpa mengorbankan makna historis. Game ini juga memadukan narasi budaya dengan gameplay yang dinamis, memberikan pengalaman edukatif dan hiburan yang relevan dengan era digital.

Kata kunci: Pixel art, Candi Prambanan, representasi budaya, game desain, warisan budaya.

The advancement of digital technology has significantly influenced how art and cultural heritage are represented. Pixel art, with its simplicity and low resolution, offers an aesthetic visual approach to representing cultural elements, including historical architecture. This study aims to enhance the visual representation of Prambanan Temple through pixel art techniques in the game design of "The Lost Realm." Using a general design method encompassing identification, analysis, synthesis, and evaluation, the study adapts complex visual elements such as temple reliefs and architecture into pixel art style. The results demonstrate that pixel art effectively represents cultural values with modern aesthetics, appealing to younger generations while preserving historical significance. This game also integrates cultural narratives with dynamic gameplay, providing both educational and entertaining experiences relevant to the digital era.

Keyword: Pixel art, Prambanan Temple, cultural representation, game design, cultural heritage.

The Art of
"THE LOST REALM"



Rzyhan Alfa Sonnatha



Penggunaan Teknik Pixel Art Dalam Upaya Meningkatkan Representasi Visual Candi Prambanan Pada Perancangan Game "THE LOST REALM"

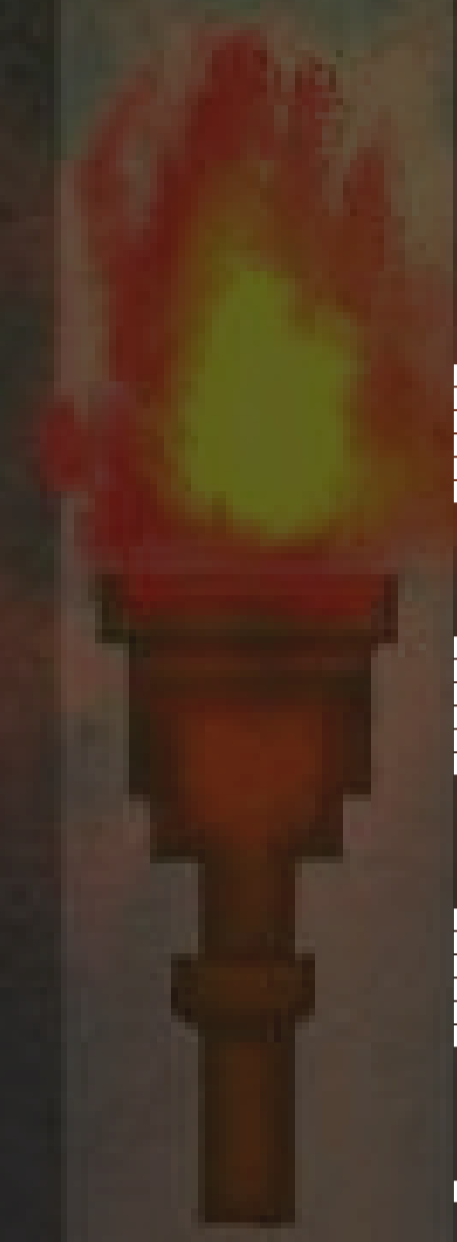
Reyhan Alfa Sonnatha
2000326033

Pembimbing 1
Kathryn Widhiyan, S.Kom., M.Cs.

Pembimbing 2
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn

"THE LOST REALM"

DAFTAR ISI



Pendahuluan

1

Eksplorasi

7

Desain Karya/GDD

15

Indikator Capaian Akhir

51

Pembahasan

53

Kesimpulan

62

Kepustakaan

65

Tin Produksi

68

Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan dalam cara karya seni dan warisan budaya direpresentasikan dan diapresiasi. Salah satu bentuk representasi visual yang populer dan relevan di era digital adalah pixel art. Sebagai seni digital yang mengandalkan kesederhanaan bentuk dan resolusi rendah, pixel art memiliki daya tarik estetis tersendiri serta fleksibilitas dalam merepresentasikan elemen visual yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Teknik ini memungkinkan transformasi visual yang efektif, tanpa kehilangan makna artistik dari objek aslinya, termasuk karya seni bersejarah seperti relief candi. Menurut Winkler Mary (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "What Is Pixel Art?" Pixel art adalah gaya seni dan estetika game yang dibangun dengan batasan.

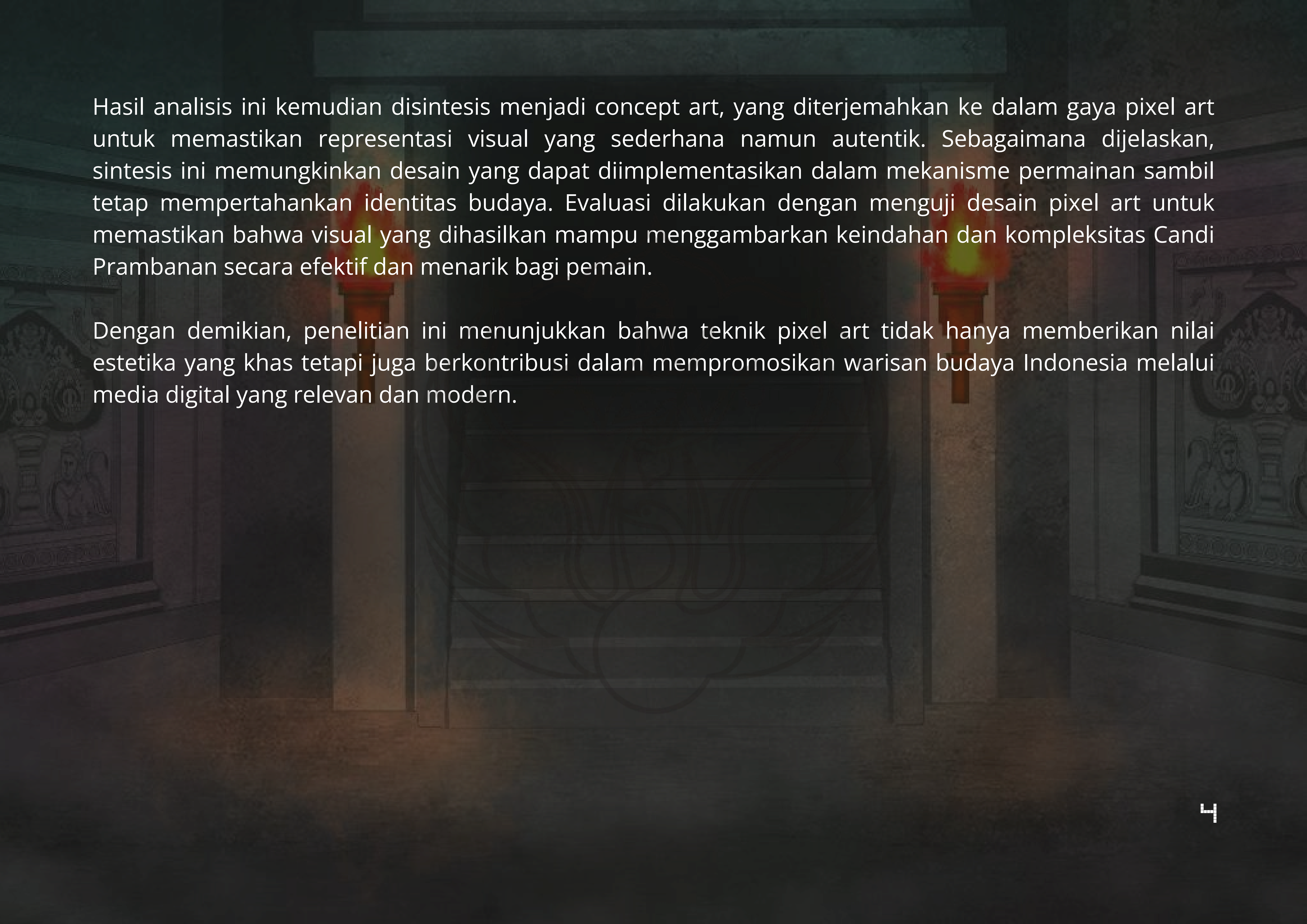
Candi Prambanan, sebagai salah satu situs warisan dunia UNESCO, dipilih sebagai objek utama dalam penelitian ini. Candi ini merepresentasikan kejayaan arsitektur Hindu-Buddha Indonesia yang kaya akan detail artistik dan nilai historis. Relief dan arsitektur Candi Prambanan memiliki bentuk yang rumit dan penuh dengan simbolisme budaya. Namun, dalam kondisi tertentu, erosi dan kerusakan pada relief candi menjadi tantangan dalam upaya visualisasi kembali keindahan dan detail sejarahnya. Dalam hal ini, pixel art menjadi solusi representasi visual yang menarik dan efektif. adaptasi relief ke dalam pixel art dapat mengatasi keterbatasan visual akibat kerusakan detail, karena "loss of detailed image due to eroded bas relief won't be a problem if adapted into pixel art since pixel art image is low resolution and thus, also low detail" (Andito, 2023)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode desain umum yang meliputi identifikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi digunakan untuk mengoptimalkan representasi visual Candi Prambanan melalui teknik pixel art dalam game The Lost Realm.

Pada tahap identifikasi, elemen-elemen visual penting dari Candi Prambanan, seperti relief, arsitektur, dan ornamen khas, diidentifikasi melalui foto dan observasi langsung sebagai data visual utama. Hal ini sejalan dengan temuan Andito (2023) bahwa langkah awal desain karakter pixel art adalah mengidentifikasi elemen visual yang khas dari relief untuk diterjemahkan ke dalam bentuk pixel art dengan tingkat kesederhanaan yang tetap otentik.

Pada tahap analisis, elemen-elemen visual tersebut dibandingkan dengan karakteristik fisik relief Candi Prambanan. Warna-warna dipilih berdasarkan observasi langsung pada relief serta referensi budaya, seperti pakaian dan ornamen khas. Menurut Andito (2023), adaptasi gaya visual ke dalam pixel art memiliki keuntungan teknis dalam menyederhanakan detail relief yang telah mengalami erosi, sehingga tetap mempertahankan esensi budaya.



Hasil analisis ini kemudian disintesis menjadi concept art, yang diterjemahkan ke dalam gaya pixel art untuk memastikan representasi visual yang sederhana namun autentik. Sebagaimana dijelaskan, sintesis ini memungkinkan desain yang dapat diimplementasikan dalam mekanisme permainan sambil tetap mempertahankan identitas budaya. Evaluasi dilakukan dengan menguji desain pixel art untuk memastikan bahwa visual yang dihasilkan mampu menggambarkan keindahan dan kompleksitas Candi Prambanan secara efektif dan menarik bagi pemain.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa teknik pixel art tidak hanya memberikan nilai estetika yang khas tetapi juga berkontribusi dalam mempromosikan warisan budaya Indonesia melalui media digital yang relevan dan modern.

Rumusan Masalah

1. Optimalisasi Teknik Pixel Art untuk Representasi Visual yang Autentik dan Efektif.
2. Mengatasi Tantangan dalam Pixel Art: Detail, Keseimbangan, dan Stereotip.

TUJUAN DAN MASALAH

Tujuan:

1. Mengembangkan Teknik pixel art yang efektif untuk mempresentasikan candi Prambanan secara visual yang akurat dan menarik dalam perancangan game.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan Teknik pixel art terhadap kesan estetika dan keaslian representasi dalam game.

Manfaat:

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan industri game di Indonesia dengan menghadirkan representasi visual budaya yang menarik.
2. Menyediakan referensi bagi pengembang game dan seniman dalam mengembangkan Teknik pixel art untuk representasi visual budaya.