

Хэстипудан



# Kesimpulan

penelitian ini menunjukkan bahwa teknik pixel art dapat dioptimalkan untuk meningkatkan representasi visual yang autentik dan efektif dengan menyederhanakan elemen-elemen visual yang kompleks tanpa mengorbankan makna historis dan budaya. Melalui penggunaan pixel art, elemen-elemen seperti arsitektur Candi Prambanan dapat diadaptasi dengan cara yang estetis dan menarik, namun tetap mempertahankan karakteristik khas yang penting untuk mengenalkan warisan budaya Indonesia. Untuk mengatasi tantangan dalam desain, seperti mempertahankan detail sambil menjaga keseimbangan antara kesederhanaan dan kompleksitas, pendekatan yang cermat diperlukan dalam pemilihan elemen yang akan ditampilkan serta dalam pembuatan palet warna yang sesuai. Selain itu, penting untuk menghindari stereotip visual dengan memastikan bahwa setiap elemen representasi tetap mencerminkan keberagaman dan kekayaan budaya asli, serta tidak terjebak dalam penggambaran yang klise atau terlalu disederhanakan. Dengan demikian, pixel art terbukti sebagai teknik yang efektif dan relevan dalam menghadirkan visual yang autentik dan menyeluruh, sekaligus tetap menarik bagi audiens muda yang lebih familiar dengan gaya visual modern.



# Saran

## Pengembangan Desain Visual yang Lebih Detail

Untuk meningkatkan representasi visual yang lebih autentik, pengembang dapat memperhatikan lebih banyak elemen detail dari Candi Prambanan, seperti motif relief yang spesifik dan simbol-simbol budaya Hindu-Buddha. Walaupun pixel art bersifat sederhana, elemen-elemen ini dapat diadaptasi dengan mempertimbangkan komposisi dan proporsi untuk menjaga estetika budaya.


## Penelitian Lebih Mendalam tentang Warisan Budaya

Sebelum membuat desain final, pengembang disarankan untuk melibatkan ahli sejarah, arkeologi, atau seni budaya agar representasi yang dihasilkan sesuai dengan konteks budaya dan historis Candi Prambanan. Dengan demikian, hasil akhir tidak hanya estetis tetapi juga memperkaya pemahaman pemain terhadap nilai-nilai budaya yang diwakili.

## Eksperimen dengan Teknik Animasi Pixel Art

Untuk meningkatkan daya tarik visual, pengembang dapat bereksperimen dengan animasi sederhana berbasis pixel art, seperti gerakan dinamis pada relief atau efek pencahayaan yang menyerupai kondisi aslinya. Hal ini dapat menambah kedalaman dan memberikan pengalaman interaktif yang lebih imersif kepada pemain.



The image depicts a dimly lit, ancient stone chamber. In the center, a large, rectangular stone sarcophagus is partially covered by a dark, draped cloth. Two lit torches are mounted on the wall, one on each side of the sarcophagus, casting a warm, orange glow. The walls are made of dark stone and feature intricate carvings, including a large, ornate archway on the left and a smaller, similarly decorated archway on the right. The overall atmosphere is mysterious and somber.

Напутствие



Andito, T. (2023). PIXEL ART STYLE CHARACTER DESIGN FOR “PANJI TALES” GAME FROM CHARACTERS DEPICTED IN JAVANESE TEMPLES BAS RELIEF. *Journal of Aesthetics, Design, and Art Management*, 3(2), 104–112. <https://doi.org/10.58982/jadam.v3i2.528>

Croteau, D., & Hoynes, W. (2013, November 6). *Media/Society*. [https://books.google.co.id/books?redir\\_esc=y&hl=id&id=y0sXBAAAQBAJ&q=](https://books.google.co.id/books?redir_esc=y&hl=id&id=y0sXBAAAQBAJ&q=).

Ivana Grace Sofia Radja, & Leo Riski Sunjaya. (2024). Representasi Budaya Jember dalam Jember Fashion Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 13–20. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i3.160>

Kopf, J., & Lischinski, D. (2011). Depixelizing pixel art. *ACM Transactions on Graphics*, 30. <https://doi.org/10.1145/1964921.1964994>

Marcel Danesi. (2010). *Pengantar memahami semiotika media* (Maryam Bagus, Ed.; cet 1). Jalasutra.  
Richard Eisenbeis. (2019, October 19).

Bridging Dungeon Fighter Online and Dark Souls with the First Berserker, Khazan. Neople. <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2024-10-19/bridging-dungeon-fighter-online-and-dark-souls-with-the-first-berserker-khazan/.216132?>



Wijaya, Y., Bedjo, B., & Kurniawan, D. (2018). Perancangan Buku Panduan Hi-Bit Pixel Art Untuk Remaja Usia 13-17 Tahun. <https://Publication.Petra.Ac.Id/Index.Php/Dkv/Article/View/6318>, 7(1).

Winkler Mary. (2016, January 13). What is Pixel Art? <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-pixel-art-cms-21759>

Yue, Y., Iwasaki, K., Chen, B. Y., Dobashi, Y., & Nishita, T. (2012). Pixel art with refracted light by rearrangeable sticks. *Computer Graphics Forum*, 31, 575–582. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8659.2012.03036.x>

Sumarwan, U. (2017). PERILAKU KONSUMEN (R. Sikumbang, Ed.; 2nd ed., Vol. 11). Penerbit Ghalia Indonesia.

# Team Produkksi

Developer : Humam Afif Tsani  
Desain : Reyhan Alfa Sonnatha  
Art/Asset : Reyhan Alfa Sonnatha  
QA : Humam Afif Tsani

## Special Thanks To

"Special thanks to my lecturer Kathryn Widhiyanti and Tegar Andito, for your invaluable guidance, unwavering support, and insightful feedback throughout this project. Your mentorship has been a source of inspiration and has greatly contributed to the success of this work."



