

**ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME “*A SPACE FOR
THE UNBOUND*” SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA
INDONESIA TAHUN 90-AN**



PENGKAJIAN

Oleh:

**WILLIBRORDUS HAEGAR ALDITO KRISNA MURTI
NIM 2012731024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME “*A SPACE FOR
THE UNBOUND*” SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA
INDONESIA TAHUN 90-AN**



PENGKAJIAN

Oleh:

WILLIBRORDUS HAEGAR ALDITO KRISNA MURTI

NIM 2012731024

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Pengkajian berjudul : **ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME “A SPACE FOR THE UNBOUND”** SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA TAHUN 90-AN diajukan oleh Willibrordus Haegar Aldito Krisna Murti, NIM 2012731024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 19730221 200501 1 002/NIDN 0021027802

Pembimbing II/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

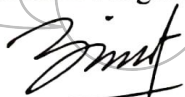
Cognate/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn..

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, kekuatan, dan kesempatan bagi peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "**Analisis Desain Visual dalam Game 'A Space For The Unbound' sebagai Representasi Budaya Indonesia Tahun 90-an**". Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

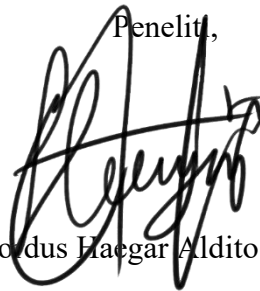
Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana desain visual dalam game digital, khususnya yang menggunakan gaya seni piksel, dapat merepresentasikan budaya Indonesia pada era 90-an, dan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual, serta memperkaya pemahaman tentang representasi budaya dalam media interaktif. Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi pemahaman konten budaya Indonesia tahun 90-an yang menjadi objek kajian, maupun dalam memahami secara mendalam bagaimana elemen-elemen visual dalam game tersebut berperan sebagai simbol budaya.

Peneliti juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti dengan tulus mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi pengembangan karya ini di masa yang akan datang. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses penelitian ini, khususnya kepada pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga.

Akhir kata, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu desain komunikasi visual, serta memberikan wawasan baru mengenai bagaimana budaya Indonesia dapat direpresentasikan melalui media game, sekaligus memperkaya studi kajian tentang desain visual dan budaya dalam media interaktif.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Peneliti,



Willibrodo Haegar Aldito Krisna Murti

ABSTRAK

ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME “*A SPACE FOR THE UNBOUND*” SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA TAHUN 90-AN

Willibrordus Haegar Aldito Krisna Murti

2012731024

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain visual dalam game *A Space for the Unbound* merepresentasikan budaya Indonesia pada era 1990-an. Game ini dikembangkan oleh Mojiken Studio dan dirancang dengan gaya pixel art yang mencolok, menghadirkan beragam elemen visual khas seperti warung, angkot, pos ronda, dan pasar malam. Penelitian ini berfokus pada bagaimana elemen-elemen visual seperti lingkungan, karakter, objek, dan antarmuka digunakan untuk menyampaikan nuansa budaya serta bagaimana elemen tersebut dapat dimaknai oleh pemain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan metode analisis visual berdasarkan teori representasi Stuart Hall dan kritik seni Edmund Burke Feldman. Data dikumpulkan melalui dokumentasi tangkapan layar in-game serta referensi visual dari artbook resmi, kemudian dianalisis secara bertahap: mulai dari deskripsi, analisis formal, interpretasi visual, hingga evaluasi simbolik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini berhasil merepresentasikan identitas budaya Indonesia melalui stilisasi visual yang imersif dan kontekstual, serta memunculkan memori kolektif era 90-an di mata pemain lokal. Elemen visual berfungsi tidak hanya sebagai estetika hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya yang efektif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan studi visual interaktif dan menawarkan pendekatan analitis dalam melihat game sebagai artefak budaya digital yang bernilai edukatif dan historis.

Kata kunci: desain visual, representasi budaya, pixel art, game Indonesia, *A Space for the Unbound*

ABSTRACT

ANALYSIS OF VISUAL DESIGN IN A SPACE FOR THE UNBOUND AS A REPRESENTATION OF INDONESIAN CULTURE IN THE 90s

Willibrordus Haegar Aldito Krisna Murti

2012731024

This study aims to analyze how the visual design of the game A Space for the Unbound represents Indonesian culture in the 1990s. Developed by Mojiken Studio, the game features a distinctive pixel art style that presents various culturally specific visual elements such as street food stalls, public minibuses (angkot), neighborhood security posts, and night markets. The research focuses on how these visual elements—including environments, characters, objects, and user interfaces—are used to convey cultural nuances and how they are interpreted by players. This study employs a qualitative descriptive approach, utilizing visual analysis methods based on Stuart Hall's theory of representation and Edmund Burke Feldman's art criticism framework. Data were collected through in-game screenshots and official artbook references, then analyzed through a structured sequence: description, formal analysis, visual interpretation, and symbolic evaluation. The findings indicate that the game successfully represents Indonesian cultural identity through immersive and contextualized visual stylization, evoking collective memories of the 1990s for local players. The visual elements function not only as aesthetic entertainment but also as an effective medium for cultural communication. This research contributes to the development of interactive visual studies and offers an analytical framework for understanding video games as digital cultural artifacts with educational and historical value.

Keywords: *visual design, cultural representation, pixel art, Indonesian game, A Space for the Unbound*

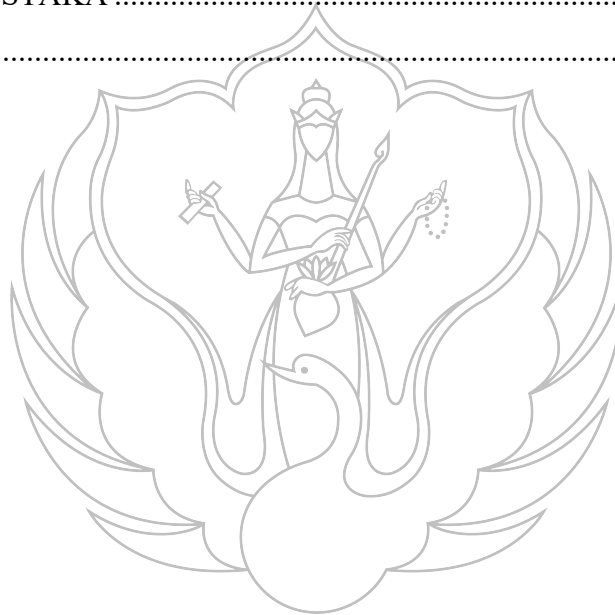
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoretis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Game and Game Desain.....	8
2. Elemen Visual Game.....	10
3. Representasi Budaya	18
4. Budaya Indonesia	22
5. Teori Estetika & Kritik Seni Edmund Burke Feldman	27
B. Kajian Komparatif Karya Sejenis	29

C. Kajian Hasil-hasil Penelitian.....	31
D. Skematika Penelitian.....	33
1. Latar Belakang	33
2. Tujuan Penelitian	33
3. Manfaat Penelitian	33
4. Rumusan Masalah	34
5. Hasil Penelitian	34
6. Kesimpulan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	38
A. Metode dan Desain Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	42
C. Metode Pengumpulan Data.....	45
1. Data Primer	45
2. Data Sekunder	46
D. Instrumen Penelitian.....	47
1. Panduan Observasi Visual.....	47
2. Checklist atau Tabel Perbandingan dengan Referensi Budaya.....	47
3. Panduan Analisis Digital Artbook	48
4. Catatan Lapangan.....	48
5. Literatur Pendukung.....	48
E. Teknis Analisis Data	48
1. Analisis Kualitatif Deskriptif.....	49
2. Analisis Formal	50
3. Tahap Interpretasi.....	51
4. Evaluasi.....	52
5. Penyusunan Kesimpulan	53
F. Definisi Operasional.....	53

1. Karakter.....	53
2. Latar (Environment).....	53
3. Properti & Item	54
4. Cutscene	54
5. Warna	54
6. Antarmuka (Interface).....	55
7. Representasi Budaya	55
8. Pixel Art	56
9. Era 90-an Indonesia.....	56
10. Game sebagai Media Visual Interaktif.....	56
G. Prosedur Penelitian.....	57
1. Persiapan dan Latar Belakang.....	57
2. Pengumpulan Data	57
3. Analisis Data	58
4. Sintesis dan Pembacaan Representasi Visual Budaya	60
5. Penyusunan Hasil dan Kesimpulan.....	60
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	61
A. Variabel Yang Diteliti.....	61
B. Analisis Visual	62
1. Analisis Visual Lokasi Jalan Depan SMA Loka.....	63
2. Analisis Visual Lokasi SMA Loka	108
3. Analisis Visual Lokasi Warung Bakso	139
4. Analisis Visual Lokasi Sepanjang Jalan Depan Toko	157
5. Analisis Visual Lokasi Toko Karunia Jaya.....	184
6. Analisis Visual Lokasi Sepanjang Jalan Depan Bengkel, Lapangan & Warnet	202
7. Analisis Visual Lokasi Warnet.....	238
8. Analisis Visual Lokasi Sekitar Rumah Raya	255
9. Analisis Visual Lokasi Jalan Depan Balai Desa, Masjid & Gereja	280
10. Analisis Visual Lokasi Ding Dong.....	305
11. Analisis Visual Lokasi Bioskop	316

12. Analisis Visual Lokasi Basecamp.....	336
13. Analisis Visual Pura dan Barong	356
C. Temuan Seluruh Hasil Analisis.....	375
BAB V PENUTUP.....	378
A. Rangkuman	378
B. Kesimpulan	378
C. Saran.....	379
1. Saran dari Aspek Penelitian	380
2. Saran dari Aspek Metodologis	380
DAFTAR PUSTAKA	381
LAMPIRAN.....	387



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game atau *video game* merupakan salah satu media interaktif yang terus berkembang dan eksis hingga saat ini. *Video game* adalah bentuk interaktif dari media yang melibatkan pemain dalam pengalaman yang terdiri dari aturan, tantangan, dan keterlibatan aktif. Lebih dari sekadar hiburan, *video game* menciptakan lingkungan simulasi yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan dunia virtual yang dibuat oleh pengembang. (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024: 161)

Tujuan dibalik pembuatan *video game* sangat bervariasi, tetapi secara umum dapat dijelaskan dalam beberapa konsep utama. Pertama, *video game* sering kali dirancang untuk memberikan hiburan dan rekreasi bagi pemainnya. Mereka menyediakan pengalaman yang menghibur dan menarik, memungkinkan pemain untuk melarikan diri dari realitas sehari-hari mereka.

Namun seiring berkembangnya industri ini, *video game* tidak hanya dibuat dengan tujuan untuk menghibur, namun beberapa diantaranya dibuat dengan memiliki tujuan yang lebih bervariasi, salah satunya untuk memperkenalkan sebuah budaya. Hal ini tidak menghalangi mereka untuk menjadi “sarana ekspresi kreatif”. Seperti media lainnya, game dapat memiliki fungsi dan maksud ekspresif yang berbeda-beda, disandingkan dengan hiburan. Dimungkinkan juga untuk merancang permainan untuk “kritik atau intervensi artistik, politik, dan sosial,” yang menghubungkan permainan dengan isu-isu budaya yang lebih besar. (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024: 161)

Hal ini juga terjadi dengan industri game di Indonesia, yang mana mulai bermunculan pengembang game indie yang menciptakan gamenya memakai latar tempat Indonesia sebagai referensinya. Salah satunya yang meraih kesuksesan adalah game "*A Space for the Unbound*" yang mana adalah sebuah game petualangan naratif dengan style art piksel yang dikembangkan oleh Mojiken Studio dan diproduksi oleh *Toge Productions* yang berhasil masuk nominasi The Game Awards untuk kategori *Games for Impact* (2023) dan meraih penghargaan “Future Division” dalam Japan Game Awards (2022) Tokyo Game Show, Grand

Prix Award Sense of Wonder Night Tokyo Game Show (2020), serta “Best Storytelling” pada SEA Games Award (2020) di Malaysia. Berlatar pada era 1990-an, game ini mengisahkan kisah menyentuh tentang dua remaja yang menghadapi tantangan pribadi dan supernatural, mengeksplorasi tema-tema seperti persahabatan, penemuan diri, dan konflik internal yang mengalir dalam suasana kota kecil.

Namun yang menarik dari game “*A Space for the Unbound*” adalah mereka mengangkat dan merepresentasikan esensi budaya Indonesia pada tahun 90-an dengan menghadirkan elemen-elemen budaya tersebut ke dalam elemen visual seperti latar tempat, arsitektur bangunan, pakaian khas dan elemen lainnya yang mencerminkan kehidupan sosial Indonesia pada saat itu, atau setidaknya sebagai upaya ke arah tersebut. Game ini secara eksplisit menyatakan bahwa latar cerita terinspirasi dari Indonesia pada era 90-an. Hal ini dapat ditemukan dalam kalimat deskripsi permainan mereka tentang menekankan pengalaman hidup di pedesaan Indonesia pada era tersebut “Set in a small town inspired by 90s era rural Indonesia, *A Space For The Unbound* presents an endearing story-driven experience with a vibrant environment waiting to be explored” (*Toge Productions, 2025*).

Representasi budaya dalam media, termasuk *video game*, memainkan peran penting dalam memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya dan sejarah suatu bangsa. Media populer memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi dan pemahaman publik tentang budaya tertentu. Dalam konteks globalisasi, di mana media dari berbagai negara saling bersaing untuk mendapatkan perhatian, penting bagi budaya lokal untuk mendapatkan representasi yang akurat dan menarik. Upaya untuk memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada audiens global itu terlihat melalui narasi dan desain visualnya selama melalui kisah petualangan saat bermain “*A Space For The Unbound*”.

Game petualangan umumnya dikenal dengan narasi yang kuat dan eksplorasi lingkungan yang kaya, memberikan pemain pengalaman yang mendalam dan sering kali emosional. Elemen visual dalam game memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer dan menyampaikan cerita. Menurut Jesse Schell (2019) Desain karakter dan lingkungan adalah dua komponen kunci yang membantu memvisualisasikan dan menghidupkan dunia dalam game. Keduanya

merupakan elemen kunci dalam *video game* yang membentuk pengalaman pemain dan narasi game, dimana karakter yang dirancang dengan baik dapat memperkuat cerita dan menciptakan hubungan emosional dengan pemain, sedangkan desain lingkungan yang detail dan otentik dapat menghidupkan dunia game.

Elemen visual dalam sebuah game sebenarnya mencakup semua aspek visual yang ditemukan di dalamnya, termasuk desain yang didalamnya mencakup desain karakter, lingkungan, UI, tipografi dan efek visual lainnya. Seperti desain karakter merujuk pada penampilan karakteristik visual yang mencerminkan kepribadian dan latar belakang budaya karakter yang dimainkan atau interaksi dalam game. Ini mencakup penampilan fisik, pakaian, aksesoris, dan ekspresi wajah yang membentuk identitas visual dari setiap karakter. Di sisi lain, desain lingkungan berkaitan dengan pembangunan dunia dalam game, termasuk latar belakang, lanskap, arsitektur bangunan, alam, dan objek-objek lain yang membentuk setting tempat cerita atau dunia tempat karakter berinteraksi berlangsung, begitu juga dengan aspek elemen visual lainnya. Desain visual berperan penting dalam menciptakan atmosfer, menentukan konteks cerita, dan mempengaruhi pengalaman pemain. Sebagai bentuk representasi, elemen-elemen ini menyimpan nilai-nilai dari apa yang direpresentasikan.

Terakhir, penggunaan style piksel sebagai gaya desain visual "*A Space For The Unbound*" menjadi aspek yang juga menarik untuk diselidiki dalam konteks representasi Indonesia tahun 90-an. Gaya seni piksel memberikan sentuhan yang unik dari yang lainnya, menciptakan nuansa retro yang khas. Dalam game ini, penggunaan piksel tidak hanya menjadi unsur gaya visual, tetapi juga seakan merupakan bagian dari upaya untuk merepresentasikan era 1990-an di Indonesia dengan autentik.

Dalam penelitian ini, pertanyaan yang paling mendasar adalah, apakah desain visual yang dikemas dengan gaya seni piksel dalam game ini sungguh-sungguh merepresentasikan budaya Indonesia secara solid dalam visualitasnya di atas? Atau jangan-jangan hanya dirancang tanpa memperhatikan keakuratan dan kedalaman dalam representasi tersebut? Oleh sebab itulah, penelitian ini menjadi penting karena daripadanya kita dapat melihat bagaimana budaya Indonesia secara estetika direpresentasikan dalam bentuk terkini melalui media terkini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain visual dalam game "*A Space For The Unbound*" merepresentasikan budaya Indonesia semasa tahun 90-an. Dalam penelitian ini akan diidentifikasi dan ditafsirkan elemen visual dan tanda budaya yang ada dalam game, serta dieksplorasi bagaimana elemen-elemen ini berkontribusi terhadap penggambaran budaya Indonesia dalam media interaktif. Novelty penelitian ini terletak pada penggabungan analisis estetika dengan fokus pada representasi budaya dalam media interaktif, yaitu *video game*. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah meneliti representasi budaya dalam film, literatur, dan seni visual, namun kajian khusus tentang bagaimana game digital terutama game piksel merepresentasikan budaya tertentu masih relatif sedikit, terutama dalam konteks budaya dan tren Indonesia semasa tahun 90-an, sehingga ini bisa dijadikan dasar dari novelties dari penelitian ini.

Sebagai informasi tambahan pada penelitian ini, disini peneliti lahir pada tahun 2001 dan saat ini sedang menempuh studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Meskipun peneliti tidak terlibat atau merasakan langsung Indonesia era 90-an, namun peneliti masih dalam taraf dapat membayangkan, mencari tahu dan melihat serta merasakan beberapa sisa peninggalan tahun 90-an serta memiliki ketertarikan mendalam dalam dunia game dan telah memainkan berbagai genre game. Dalam konteks penelitian ini, peneliti telah memainkan *A Space for the Unbound* secara keseluruhan dan memposisikan dirinya sebagai pemain sekaligus peneliti, untuk memberikan perspektif yang lebih komprehensif. Dengan pengalaman langsung dalam memainkan game ini, dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana elemen-elemen desain visual dan budaya lokal Indonesia pada era 90-an direpresentasikan dan dirasakan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis dan menafsirkan elemen-elemen tersebut dengan sudut pandang yang lebih personal dan kritis.

Dengan menganalisis desain visual seperti karakter dan lingkungan dalam "*A Space for the Unbound*" penelitian ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang media game sebagai sarana pengkomunikasian budaya, tetapi juga memberikan wawasan baru tentang bagaimana elemen-elemen budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam desain game secara efektif dan menarik.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi pada pengkajian ini adalah:

1. Kesenjangan dan kesesuaian antara representasi visual dalam game *A Space for the Unbound* dengan realitas budaya Indonesia tahun 90-an. Meskipun game ini mengklaim merepresentasikan budaya Indonesia era 90-an, terdapat ketidakjelasan sejauh mana elemen-elemen visual akurat menggambarkan konteks historis tersebut.
2. Ambiguity dalam interpretasi makna budaya yang terkandung dalam elemen visual game. Elemen visual seperti ornamen pada bangunan, interaksi antar karakter, atau simbol-simbol budaya mungkin tidak secara langsung dipahami oleh pemain sebagai representasi budaya Indonesia tahun 90-an. Penelitian ini perlu mengeksplorasi bagaimana teori representasi Stuart Hall (reflektif, intensional, konstruksionis) dapat menjelaskan gap antara maksud pengembang dan interpretasi audiens.
3. Gaya seni piksel yang digunakan dalam game ini memiliki keunikan tersendiri, namun juga menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana gaya ini mampu menyampaikan detail visual dan budaya secara akurat. Pixel art cenderung menyederhanakan bentuk dan detail visual, sehingga mungkin menghilangkan nuansa kultural yang lebih kompleks.

C. Pembatasan Masalah

Agar tinjauan dari penelitian ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka diperlukan sebuah pembatasan masalah yang akan ditinjau.

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Fokus pada analisis desain visual dalam game "*A Space For The Unbound*" sebagai representasi budaya Indonesia pada era 1990-an.
2. Penelitian ini akan membatasi analisis pada penggunaan gaya seni piksel dalam desain visual game.

3. Tinjauan akan terutama berfokus pada elemen-elemen budaya Indonesia yang tercermin dalam desain karakter, lingkungan, dan gaya seni piksel, seperti arsitektur, pakaian tradisional, dan latar belakang kota.
4. Penelitian ini tidak akan memasukkan aspek-aspek teknis pengembangan game, seperti coding atau mekanik permainan yang tidak berhubungan dengan visual.
5. Analisis akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan estetika dalam konteks kritik seni menurut Edmund Burke Feldman dan teori interpretasi budaya dari Stuart Hall. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana elemen-elemen visual dalam game tidak hanya menciptakan keindahan, tetapi juga merepresentasikan dan mengkomunikasikan budaya Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapati sebuah rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana desain visual *pixel* dalam game "*A Space For The Unbound*" merepresentasikan budaya Indonesia pada era 1990-an?
2. Sejauh mana kesesuaian elemen visual seperti arsitektur, pakaian, latar tempat, dan simbol budaya dalam game dengan realitas budaya Indonesia tahun 90-an?

E. Tujuan Penelitian

Merespon dari rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana representasi desain visual *pixel* dalam game "*A Space For The Unbound*" terhadap budaya Indonesia pada era 1990-an.
2. Mengidentifikasi kesenjangan dan kesesuaian antara elemen visual dalam game dengan realitas budaya Indonesia tahun 90-an.
3. Mengevaluasi sejauh mana gaya seni *pixel art* mempengaruhi penyampaian detail budaya dalam game ini.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai referensi dan sumbangan penelitian yang menggunakan teori estetika Edmund Burke Feldman yang bersifat kritik seni dan teori representasi Stuart Hall dalam meneliti aspek budaya dalam desain pada sebuah game.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumbangan penelitian bagi ruang lingkup prodi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada karya *game design* sebagai salah satu objek desain komunikasi visual.

b. Bagi Media Massa

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai bahan acuan atau referensi media massa dalam mempublikasi hal-hal yang terkait dengan pengaruhnya desain dalam sebuah game.

c. Bagi Asosiasi atau Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai sudut pandang yang baru terhadap masyarakat dalam memaknai pengaruh desain dalam merepresentasikan suatu budaya melalui game.

d. Bagi Industri Kreatif

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi berharga bagi pelaku industri kreatif, khususnya dalam bidang game, untuk memahami pengaruh desain dalam merepresentasikan suatu budaya dalam karya-karya mereka

e. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru bagi pemerintah dalam hal penyampaian ide, kebijakan, atau sosialisasi melalui media hiburan audio visual interaktif seperti game.