

**ANALISIS TRANSFORMASI VISUAL ANTARA  
GAMEPLAY DAN CUTSCENE PADA GAME HORROR  
“FAITH: THE UNHOLY TRINITY”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**NINDY AISAH PUTRI DINANTI**

**NIM 2112740024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**ANALISIS TRANSFORMASI VISUAL ANTARA  
GAMEPLAY DAN CUTSCENE PADA GAME HORROR  
“FAITH: THE UNHOLY TRINITY”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**NINDY AISAH PUTRI DINANTI**

**NIM 2112740024**

Skripsi 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  
2026

Skripsi berjudul:

**ANALISIS TRANSFORMASI VISUAL ANTARA *GAMEPLAY* DAN *CUTSCENE* PADA *GAME HORROR* "FAITH: THE UNHOLY TRINITY"**

diajukan oleh Nindy Aisah Putri Dinanti NIM 2112740024, 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 Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NUPTK 1541743644130072

Pembimbing II/Anggota

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

NUPTK 2553756657130102

Cognate/Anggota

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

NUPTK 5457758659130193

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholanuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

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

NUPTK 9547768669230302

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nindy Aisah Putri Dinanti  
NIM : 2112740024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Skripsi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul **ANALISIS TRANSFORMASI VISUAL ANTARA GAMEPLAY DAN CUTSCENE PADA GAME HORROR “FAITH: THE UNHOLY TRINITY”** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 21 Mei 2026



Nindy Aisah Putri Dinanti

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena izin, karunia, serta rahmat-Nya, Penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan Skripsi berjudul “ANALISIS TRANSFORMASI VISUAL ANTARA *GAMEPLAY* DAN *CUTSCENE* PADA *GAME HORROR* “FAITH: THE UNHOLY TRINITY””. Penulisan dan penyusunan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini tentu masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis menyatakan secara terbuka untuk menerima saran demi penyempurnaan karya penelitian ini.



Yogyakarta, 21 Mei 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nindy Aisah Putri Dinanti', is written over a horizontal line.

Nindy Aisah Putri Dinanti

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pengerjaan Skripsi ini tidak mungkin sampai ke tahap ini tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang turut berkontribusi dalam melancarkan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan tulus ingin mengucapkan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, sekaligus sebagai dosen wali yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.
6. Bapak Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk membimbing, memberi arahan dan pencerahan, serta membagikan berbagai ilmu selama proses penulisan Skripsi ini.
7. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan memberi arahan selama proses penulisan Skripsi ini.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah membantu memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan dan penyempurnaan Skripsi ini.
9. Seluruh Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan bantuan.

10. Airdorf selaku *creator* gim FAITH: The Unholy Trinity. Terima kasih sudah menciptakan gim FAITH yang menjadi inspirasi dan subjek penelitian.
11. Bunda dan Ayah yang telah mendukung, mendoakan, dan mengusahakan sebaik-baiknya untuk penulis sehingga Skripsi ini mampu terselesaikan.
12. Hendy dan Donito sebagai kedua kakak yang melewati lika-liku suka-duka-cita kehidupan yang kurang lebih sama dengan penulis. Mungkin benar kalau darah lebih tebal daripada air.
13. Almarhum Ai, Nyai, Om Topan, Tante Dessy, Om Teh, dan seluruh keluarga di Pontianak atas kemurahan hatinya yang selalu memberikan dukungan finansial dan semangat.
14. Nuno dan Vino sebagai sepupu penulis yang suatu hari juga mungkin akan menyusun skripsi. Semoga apapun yang kalian lakukan senantiasa berjalan lancar.
15. Sahabat tercinta “DesKopVis”: Ica dan Jihan yang selalu bersama penulis dalam menjalani huru-hara perkuliahan serta berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan Skripsi ini.
16. Anindya alias “Nindy Bebek Palupi SBY” dan segala percukingannya yang menemani hari-hari penulis sebagai sahabat satu kontrakan.
17. Teman-teman “ayo WFC”: Caca, Kak Andrea, Reisha, dan Karai yang menemani dan menyemangati dalam pengerjaan Skripsi ini.
18. American Football, Sohodolls, Niken Salindry, Vocaloid, dan sejumlah album *broadway musical* yang lagu-lagunya senantiasa menemani penulis dalam masa perkuliahan.
19. Teman-teman Mayura atas pengalaman dan kebersamaannya sehingga penulis dapat mengalami masa perkuliahan yang penuh warna.

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Nindy Aisah Putri Dinanti

NIM : 2112740024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya Skripsi pengkajian yang berjudul “ANALISIS TRANSFORMASI VISUAL ANTARA *GAMEPLAY* DAN *CUTSCENE* PADA *GAME HORROR* “FAITH: THE UNHOLY TRINITY”” kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 20 Juni 2026

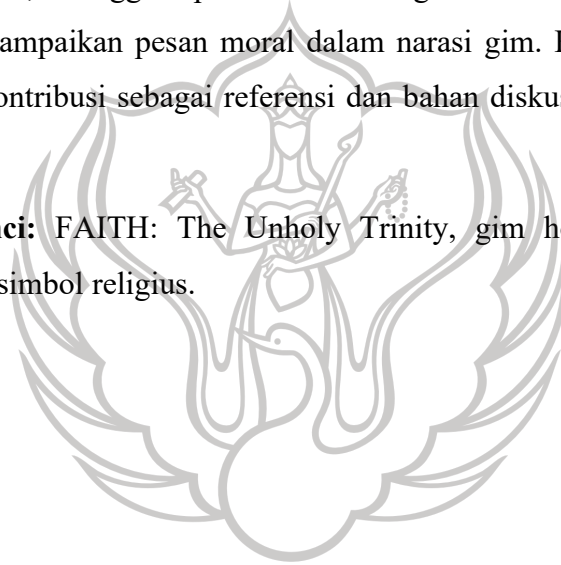


Nindy Aisah Putri Dinanti

## ABSTRAK

FAITH: The Unholy Trinity adalah gim horor religius yang menggunakan gaya visual *pixel art 8-bit* pada *gameplay*, serta visual yang lebih detail pada *cutscene*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana visual *pixel art* pada *gameplay* dan *cutscene* dalam gim dapat merepresentasikan makna melalui simbol-simbol religius menggunakan prinsip Gestalt, teori representasi piktorial *Seeing-in* Richard Wollheim, dan semiotika Roland Barthes. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui analisis visual pada sampel adegan kunci. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi piksel yang sederhana merepresentasikan objek dan simbol religius secara efektif, sehingga dapat dimaknai dengan konotasi, denotasi, dan mitos serta menyampaikan pesan moral dalam narasi gim. Kajian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai referensi dan bahan diskusi dalam kajian *video game*.

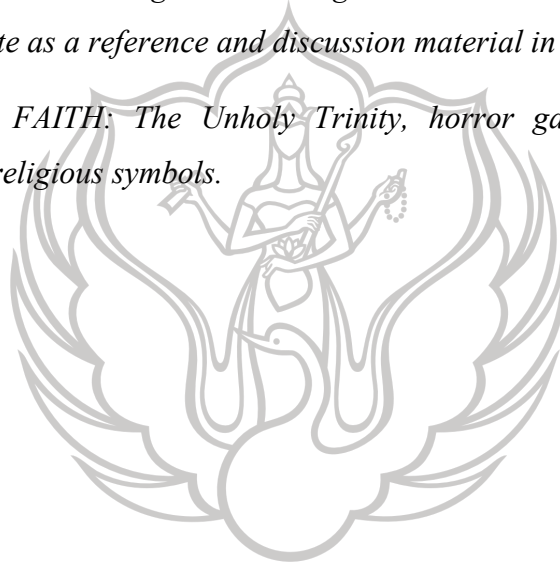
**Kata Kunci:** FAITH: The Unholy Trinity, gim horor, analisis visual, semiotika, simbol religius.



## **ABSTRACT**

*FAITH: The Unholy Trinity* is a religious horror game that uses an 8-bit pixel art visual style in gameplay and more detailed visuals in cutscenes. This study aims to understand how pixel art visuals in gameplay and cutscenes can represent meaning through religious symbols using Gestalt principles, Richard Wollheim's theory of pictorial representation, and Roland Barthes's semiotics. The method used is descriptive qualitative through visual analysis of key scene samples. The results show that the simple pixel presentation effectively represents religious objects and symbols, allowing them to be interpreted through connotations, denotations, and myths, while also conveying moral messages within the game's narrative. This study is expected to contribute as a reference and discussion material in video game studies.

**Keywords:** *FAITH: The Unholy Trinity*, horror game, visual analysis, semiotics, religious symbols.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
1. Bagi Institusi .....	8
2. Bagi Mahasiswa .....	8
3. Bagi Komunitas Gim .....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN .....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Transformasi visual dalam <i>Video Game</i> .....	9

2. Visual dalam <i>Video Game</i> .....	9
3. Persepsi Visual dalam <i>Video Game</i> .....	12
4. Gaya <i>Pixel Art</i> .....	13
5. FAITH: The Unholy Trinity .....	14
6. Representasi Visual.....	17
7. Konsep <i>Seeing-in</i> milik Richard Wollheim .....	18
8. Teori Psikologi Gestalt.....	19
9. Teori Semiotika Roland Barthes .....	23
10. Simbol Religius.....	25
11. Pesan Moral.....	27
12. <i>Shot</i> dan Sudut Kamera dalam Sinematografi .....	28
B. Kajian Hasil Penelitian Pustaka.....	29
C. Kerangka Pemikiran.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	34
A. Metode Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel .....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	35
C. Metode Pengumpulan Data .....	39
1. Observasi Visual Mendalam .....	40
2. Dokumentasi .....	40
3. Studi Literatur .....	41
4. Referensi Visual Nyata .....	41
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Analisis Data .....	42
1. Reduksi Data .....	42

2. Penyajian Data .....	42
3. Penarikan Kesimpulan .....	43
F. Definisi Operasional .....	43
1. Operasional Kerangka Teori .....	43
2. <i>Video Game</i> .....	44
3. <i>Gameplay</i> .....	44
4. <i>Cutscene</i> .....	45
5. <i>Pixel art</i> .....	45
G. Prosedur Penelitian .....	46
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA .....	47
A. Variabel yang diteliti .....	47
1. Seputar FAITH: The Unholy Trinity .....	47
2. Jalan Cerita Utama FAITH: The Unholy Trinity .....	49
B. Analisis Adegan 1 .....	61
1. Deskripsi .....	61
2. Analisis dengan Prinsip Gestalt .....	62
3. Analisis dengan Konsep <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim .....	66
4. Analisis dengan Semiotika Roland Barthes .....	74
C. Analisis Adegan 2 .....	82
1. Deskripsi .....	82
2. Analisis dengan Prinsip Gestalt .....	82
3. Analisis dengan Konsep <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim .....	88
4. Analisis dengan Semiotika Roland Barthes .....	98
D. Analisis Adegan 3 .....	103
1. Deskripsi .....	103
2. Analisis dengan Prinsip Gestalt .....	104

3. Analisis dengan Konsep <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim .....	109
4. Analisis dengan Semiotika Roland Barthes .....	115
BAB V PENUTUP .....	121
A. Kesimpulan .....	121
B. Saran .....	124
DAFTAR PUSTAKA .....	125
LAMPIRAN .....	134



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafis Gim Karya Atari Tahun 1980-an pada Gim Montezuma's Revenge.....	2
Gambar 1. 2 Grafik FAITH: The Unholy Trinity yang Terinspirasi dari Grafis Gim Atari Tahun 1980-an .....	2
Gambar 1. 3 Sprite karakter John Ward dan Father Garcia pada <i>Gameplay</i> .....	3
Gambar 1. 4 Tangkapan Layar Frame <i>Cutscene</i> yang Menunjukkan Karakter John Ward dengan Buku.....	3
Gambar 2. 1 Tangkapan Layar Visual <i>Gameplay</i> FAITH: The Unholy Trinity...	11
Gambar 2. 2 Tangkapan Layar Visual <i>Cutscene</i> FAITH: The Unholy Trinity ....	12
Gambar 2. 3 Tangkapan Layar Adegan Bab 1 dalam FAITH: The Unholy Trinity .....	15
Gambar 2. 4 Tangkapan Layar Adegan Bab 2 FAITH: The Unholy Trinity.....	16
Gambar 2. 5 Ilustrasi Hukum Kesamaan Psikologi Gestalt.....	20
Gambar 2. 6 Ilustrasi Hukum Penutupan Psikologi Gestalt.....	21
Gambar 2. 7 Ilustrasi Hukum Keberlanjutan Psikologi Gestalt.....	22
Gambar 2. 8 Ilustrasi Hukum <i>Figure-Ground</i> Psikologi Gestalt.....	22
Gambar 2. 9 Peta tanda Roland Barthes.....	25
Gambar 4. 1 Poster <i>Video game</i> FAITH: The Unholy Trinity.....	48
Gambar 4. 2 Amy yang memanipulasi tubuh Father Allred yang sudah mati dalam FAITH: The Unholy Trinity .....	54
Gambar 4. 3 John berdiri dalam keadaan bersimbah darah dan menggenggam sebuah salib dalam FAITH: The Unholy Trinity .....	56
Gambar 4. 4 Ruang bawah tanah ( <i>basement</i> ).....	66
Gambar 4. 5 Foto ruangan loteng.....	89
Gambar 4. 6 Foto kamar tidur .....	89

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Sampel Adegan 1 .....	57
Tabel 4. 2 Sampel Adegan 2 .....	58
Tabel 4. 3 Sampel Adegan 3 .....	60
Tabel 4. 4 Analisis <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim pada objek latar Tabel 4.1 Gambar 1.....	67
Tabel 4. 5 Analisis <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim pada piksel karakter dan objek utama Tabel 4.1 Gambar 1 .....	71
Tabel 4. 6 <i>Sign, Signifier, dan Signified</i> Adegan 1 .....	75
Tabel 4. 7 Analisis <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim pada objek latar Tabel 4.2 Gambar 1.....	90
Tabel 4. 8 <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim pada objek latar Tabel 4.2 Gambar 7 ....	91
Tabel 4. 9 <i>Seeing-in</i> Richard Wollheim pada piksel karakter dan objek utama Tabel 4.2 Gambar 1 .....	96
Tabel 4. 10 <i>Sign, Signifier, dan Signified</i> Adegan 2 .....	98
Tabel 4. 11 Analisis <i>Seeing-in</i> pada Objek Latar Tabel 4.3 Gambar 5.....	110
Tabel 4. 12 <i>Seeing-in</i> pada karakter dan objek utama Tabel 4.3 Gambar 3 .....	113
Tabel 4. 13 Analisis <i>Seeing-in</i> pada karakter dan objek utama Tabel 4.3 Gambar 5 .....	114
Tabel 4. 14 <i>Sign, Signifier, dan Signified</i> Adegan 3 .....	115

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Populasi Sampel Adegan Transformasi Visual.....	134
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing.....	142
Lampiran 3 Turnitin.....	146
Lampiran 4 Dokumentasi Sidang.....	146
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran .....	147



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sudah puluhan tahun industri *video game* berjalan, dari awal lahirnya industri *video game* pada pertengahan tahun 70-an sampai sekarang sudah berkembang jauh menjadi industri senilai 455 miliar dolar AS (Statista, 2024). Perkembangan *video game* paralel dengan kemajuan teknologi, memungkinkan *game developer* masa kini untuk menciptakan gim yang lebih kompleks dibanding gim terdahulu. Perkembangan tersebut berhubungan dan mempengaruhi berbagai aspek yang membentuk suatu gim, salah satunya adalah *gameplay*. *Gameplay* adalah kata yang mencakup pengertian yang cukup luas. Menurut Guardiola (2019), *gameplay* terdiri dari aksi yang dilakukan oleh pemain saat menghadapi suatu tantangan. *Gameplay* muncul dari interaksi antara pemain dengan komponen gim, dan mengandung unsur emosional. Pada gim bertema horor, *gameplay* dirancang agar mampu menguak rasa kengerian pada benak pemain untuk mendukung pengalaman bermain. Salah satu elemen yang dimanfaatkan untuk mendukung pembangunan suasana pada *gameplay* adalah dengan gaya visualnya. Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemampuan teknologi masa kini, banyak gim horor terkini, khususnya keluaran perusahaan *game developer* besar, yang menggunakan gaya visual realis dan menyerupai representasi aslinya di dunia nyata untuk memaksimalkan pengalaman horor saat bermain.

Namun, perkembangan teknologi yang berpengaruh kepada peningkatan kualitas grafis tidak berarti gaya visual lama dilupakan. FAITH: The Unholy Trinity, sebuah gim karya seorang *game developer indie* menggunakan gaya visual bernuansa retro dengan gaya *pixel-art 8-bit* seperti yang terlihat pada gambar 1.2. Gim ini mengambil inspirasi dari estetika era Atari pada tahun 1980-an pada gambar 1.1.



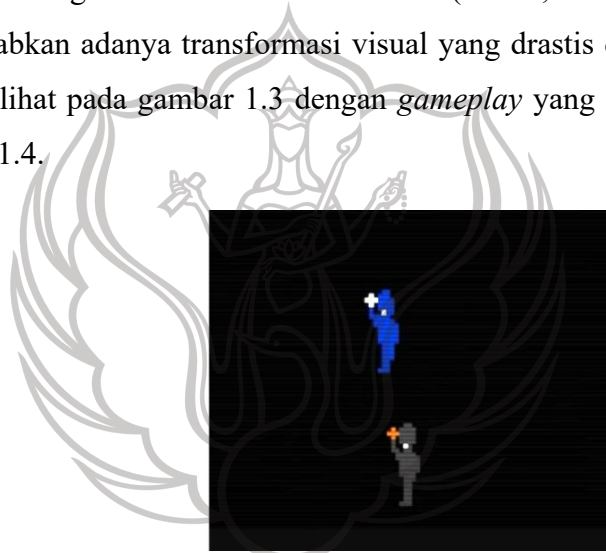
Gambar 1.1 Grafis Gim Karya Atari Tahun 1980-an pada Gim Montezuma's Revenge  
 Sumber: PCMAG (<https://au.pcmag.com/gaming-1/64968/7-forgotten-atari-2600-classics>) Diakses pada 17 September 2025



Gambar 1.2 Grafik FAITH: The Unholy Trinity yang Terinspirasi dari Grafis Gim Atari Tahun 1980-an  
 Sumber: FAITH: The Unholy Trinity karya Airdorf (2022)

Pada saat gim horor terbaru berlomba-lomba untuk untuk menyampaikan kesan horor yang maksimal dengan menggunakan visual yang realistis melalui *body horror* atau gore, FAITH menggunakan visual sederhana pada *gameplay*-nya, *8-bit* piksel yang tidak mendetail. Meskipun demikian, FAITH tetap efektif menyampaikan kesan horor melalui penggunaan warna yang didominasi dengan warna gelap dan latar yang hitam. Tentu, penggunaan gaya visual *pixel 8-bit* dapat berpotensi bahwa FAITH tidak dapat menyampaikan informasi lengkap pada pemain karena gaya visual yang kurang memadai. Namun, FAITH melakukan suatu hal yang menarik untuk mengatasi masalah tersebut melalui animasi *cutscene*-nya.

*Cutscene* adalah istilah dalam *video game* yang merujuk pada adegan non-interaktif yang ditampilkan di antara bagian-bagian *gameplay*. *Gameplay*-nya menggunakan grafis piksel *8-bit* yang sangat sederhana. Namun, ketika animasi *cutscene* muncul, terjadi transformasi visual di mana gaya visual berubah secara drastis. Meski tetap bergaya piksel, visual proporsi objek dan manusia digambar realis atau bentuk nyata dengan gerakan yang lebih halus dan detail. FAITH menggunakan salah satu teknik animasi manual bernama *rotoscoping*. Berbeda dengan teknik animasi konvensional yang biasanya dibuat dengan menggambar langsung dari imajinasi animator, *rotoscoping* adalah teknik animasi di mana animator mengambil gerakan nyata suatu dari film, disalin secara *frame by frame*, dan digunakan untuk film animasi (Alessi, 2023). Keputusan ini menyebabkan adanya transformasi visual yang drastis di antara *cutscene* yang terlihat pada gambar 1.3 dengan *gameplay* yang dapat dilihat pada gambar 1.4.



Gambar 1. 3 Sprite karakter John Ward dan Father Garcia pada *Gameplay*  
Sumber: FAITH: The Unholy Trinity (2022) karya Airdorf



Gambar 1. 4 Tangkapan Layar Frame *Cutscene* yang Menunjukkan Karakter John Ward dengan Buku  
Sumber: FAITH: The Unholy Trinity (2022) karya Airdorf

Ketika pemain melihat visual *gameplay* yang berupa piksel sederhana berubah menjadi *cutscene* yang lebih detail, otak tetap mempertahankan kohesi perseptual. Fenomena ini menarik untuk dianalisis menggunakan teori psikologi Gestalt yang dikembangkan oleh para psikolog seperti Max Wertheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Kohler yang menyatakan bahwa manusia cenderung mengorganisir suatu pengalaman secara keseluruhan yang bermakna daripada bagian-bagian yang terpisah. Menurut Wertheimer, otak manusia secara otomatis mengorganisasikan data visual menjadi pola atau bentuk yang terstruktur dan membentuk suatu kesatuan (Dewi. 2025). Meskipun Gestalt adalah teori yang bermula dari bidang psikologi, prinsip-prinsipnya sudah diadopsi ke berbagai bidang. Contohnya, Dalam seni visual, prinsip-prinsip Gestalt seperti kedekatan (*proximity*), kesamaan (*similarity*), kesinambungan (*continuity*), dan penutupan (*closure*) dipakai desainer untuk menyusun elemen visual untuk menciptakan karya yang estetik dan mudah dipahami. Pada penelitian ini, prinsip-prinsip Gestalt digunakan sebagai alat untuk membedah hubungan antara visual *gameplay* dan visual *cutscene* yang mengalami transformasi tersebut untuk mengetahui bagaimana pemain tetap mengenali kontinuitas objek, ruang, dan karakter, sehingga transformasi visual dapat dipahami sebagai proses yang tetap terhubung melalui pola-pola yang dikenali oleh pemain.

Dalam gim FAITH yang bergaya visual piksel *8-bit*, objek-objek dari dunia nyata direpresentasikan melalui bentuk visual yang simpel, yaitu piksel dengan tingkat abstraksi yang tinggi. Karakter manusia, lingkungan, dan objek religius tidak direpresentasikan di dalam gim dengan bentuk realis, namun direduksi menjadi bentuk piksel dengan detail yang rendah. Tetapi, pemain tetap mampu mengenali dan memahami representasi objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pemaknaan visual bergantung pada kemampuan perseptual penonton dalam menghubungkan bentuk yang ditampilkan dengan referensi dunia nyata dan menginterpretasikannya, melampaui pemahaman yang bersifat

literal dari apa yang terlihat. Teori *Seeing-in* milik Richard Wollheim digunakan untuk mendukung analisis visual pada representasi piktorial. Representasi itu sendiri adalah konsep tentang produksi makna dalam suatu budaya melalui bahasa lisan maupun visual. Representasi merupakan bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota suatu budaya, yang melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda dan gambar yang mewakili atau merepresentasikan sesuatu (Hall, 1997). Pada buku yang berjudul “Richard Wollheim on the *Art of Painting: Art as Representation and Expression*” yang disunting oleh Rob Van Gerwen, Richard Wollheim mengemukakan teori *Seeing-in*. Wollheim menjelaskan bahwa ketika seseorang melihat suatu visual, ia tidak hanya melihat permukaannya saja, tetapi juga memahami apa yang tergambar dalam visual tersebut. Fenomena ini disebut dengan *twofoldness*, yaitu kesadaran akan dua aspek yang terjadi secara bersamaan saat seseorang melihat sebuah gambar, yaitu kesadaran akan permukaan gambar yang disebut dengan *configurational* dan pemahaman akan objek yang direpresentasikan yang disebut dengan *recognitional*. Sebagai contoh, saat seseorang mengobservasi sebuah lukisan yang digambar dengan cat minyak, ia tidak akan hanya melihatnya sebagai garis atau bentuk cat minyak saja, tetapi ia dapat melihat bahwa goresan-goresan tersebut membentuk sebuah objek spesifik yang dapat ia pahami. Dalam penelitian ini, teori *Seeing-in* dari Richard Wollheim digunakan sebagai alat untuk memahami bagaimana bagaimana pemain memaknai visual piksel sederhana dalam gim FAITH. Dengan konsep *twofoldness*, pemain melihat kotak-kotak piksel dan mengenali objek, ruang, dan karakter yang direpresentasikan, sehingga tampilan piksel dipahami sebagai penggambaran suatu objek yang utuh dan bermakna.

Gim merupakan media audiovisual yang interaktif dan memiliki kemampuan komunikasi yang efektif. Melalui gim, seseorang dapat mempelajari pengetahuan baru, karena tidak jarang sebuah *video game* disisipkan fakta, teori, atau pengetahuan yang dapat menambah wawasan pemain. Gim FAITH adalah gim horor yang mengangkat spiritualitas,

eksorsisme, dan kaya akan penggambaran simbol religius. Maharani (2023) menyatakan bahwa melalui simbol-simbol keagamaan dalam media, penonton diajak untuk juga merenungkan nilai-nilai spiritual seperti pertobatan, iman, kebaikan, dan kejahatan. Gim religius horor, salah satunya FAITH, memiliki pesan moral yang kuat dengan karakter utama yang mengalami perubahan rohani. Maka dari itu, horor religius dapat berfungsi sebagai media yang menghibur sekaligus medium refleksi sosial, budaya, dan spiritual.

Simbol Katolik banyak terlihat pada gim FAITH. Hal ini tentunya tidak tanpa alasan. Simbol-simbol tersebut dihadirkan dalam konteks genre horor yang mengangkat tema kerasukan, eksorsisme, serta pertentangan antara kekuatan suci dan jahat. Dengan demikian, aspek horor berfungsi sebagai konteks yang memperkuat dan memengaruhi konstruksi makna dari tanda-tanda religius yang muncul melalui jalan cerita dan presentasi visual. Unsur religius seperti gerakan menyentuh tubuh untuk menggesturkan bentuk salib, doa-doa yang diucapkan, ritual pengusiran setan atau eksorsisme, dan benda-benda suci seperti salib dan buku bersimbol salib berfungsi sebagai alat narasi serta media untuk menyampaikan pesan moral dan makna ideologis tertentu. Ritual eksorsisme dan simbol-simbol lain yang ditampilkan menggambarkan perjalanan psikologis dan spiritual karakter utama, memperlihatkan transformasi batin yang berakar pada perjuangan iman dan pertobatan (Wivio & Fajar, 2021). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa simbol memiliki peran yang kompleks pada gim dan tidak bisa dibaca sebagai wujud fisiknya saja.

Untuk memahaminya, akan digunakan analisis semiotika metode Roland Barthes yang membagi tanda dalam denotasi atau makna literal dan konotasi atau makna yang tersirat untuk mendapatkan mitos, ideologi yang tercipta. Melalui analisis dengan teori semiotika Roland Barthes, simbol-simbol dalam *video game* FAITH dapat dimaknai dalam konteks budaya, sosial, dan ideologi yang menaunginya untuk menggali bagaimana sebuah gim membentuk persepsi pemain pada nilai keagamaan,

moral, serta eksistensial lewat digunakannya tanda visual yang menyimpan makna.

FAITH: The Unholy Trinity dipilih sebagai objek penelitian karena gim ini menyajikan visual yang unik, yakni penggunaan gaya piksel *8-bit* dengan tingkat penyederhanaan yang tinggi, serta adanya transformasi visual yang terjadi antara *gameplay* dan *cutscene*. Berbeda dengan gim horor yang diterbitkan di waktu yang berdekatan dengan FAITH, seperti *Outlast 2* (2017) dan *Visage* (2020) yang menyajikan visual yang konsisten pada *gameplay* dan *cutscene*, FAITH: The Unholy Trinity menghadirkan perbedaan visual yang signifikan di antara keduanya. Transformasi visual tersebut memiliki fungsi narasi dan fungsi estetis yang penting dalam membangun imersi pemain. Selain itu, gaya visual minimalis dengan piksel *8-bit* tetap mampu menyampaikan representasi objek dan simbol secara efektif, sehingga pemain dapat memahami serta menginterpretasikan elemen-elemen tersebut ke dalam konteks naratif dan horor dalam FAITH. Keterbatasan visual ini mendorong pemain untuk aktif dalam proses pemaknaan, menjadikan gim ini menarik untuk dikaji lebih dalam, baik dari hubungan visual antara *gameplay* dan *cutscene* maupun dari interpretasi yang dihasilkan.

Penelitian ini akan menganalisis gim FAITH pada visual dan perubahan visual yang terjadi dari *gameplay* ke *cutscene*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan visual *gameplay* dan *cutscene* yang mengalami transformasi pada gim horor FAITH dengan teori psikologi Gestalt, teori *Seeing-in* milik Richard Wollheim, serta Semiotika Roland Barthes. Melalui pendekatan ini, penelitian menjelaskan bagaimana visual *gameplay* dan *cutscene* tetap terhubung meski mengalami perubahan gaya visual. Penelitian juga mengkaji bagaimana pemain memahami bentuk piksel sederhana sebagai representasi suatu objek atau bentuk yang utuh, serta mengungkap makna yang terbentuk di balik representasi visual tersebut dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang membaca makna dan moral melalui sistem mitos.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana presentasi piksel pada *gameplay* dan *cutscene* pada gim *horror* FAITH The Unholy Trinity dapat merepresentasikan makna?

## C. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada analisis visual yang ada pada *gameplay* yang bersangkutan dengan *cutscene* dan terjadi berturut-turut, sehingga transformasi visual ada dengan jelas. Pengkajian ini menekankan pada analisis visual hubungan antara visual *gameplay* dan *cutscene* dengan teori psikologi Gestalt, teori *Seeing-in* milik Richard Wollheim untuk menganalisis representasi piktorial pada visual *gameplay* dan *cutscene* yang berupa *pixel art*, dan semiotika Roland Barthes untuk membaca dan mengungkap makna dan moral melalui mitos.

## D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana bentuk presentasi piksel pada *gameplay* dan *cutscene* pada gim *horror* FAITH The Unholy Trinity dapat merepresentasikan makna.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Institusi

Penelitian menjadi sumbangan pustaka Institut Seni Indonesia.

### 2. Bagi Mahasiswa

Penelitian dapat menjadi material akademik yang bermanfaat sebagai referensi dan inspirasi dalam studi Desain Komunikasi Visual bagi mahasiswa yang ingin membuat Skripsi seputar gim.

### 3. Bagi Komunitas Gim

Penelitian menjadi sumber informasi untuk memahami lebih dalam tentang latar belakang dan dampak transformasi visual *gameplay* dan *cutscene* gim FAITH: The Unholy Trinity.