

PERANCANGAN ASET VISUAL GAME UNTUK MENGENALKAN DAERAH MADIUN DENGAN GAYA VISUAL *PIXEL ART*

Syuhada

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹syd.firstama@gmail.com

Received:

10-07-2026

Reviewed:

10-07-2026

Accepted:

11-07-2026

ABSTRAK : Perancangan Aset Visual *Game* Untuk Mengenalkan Daerah Madiun Dengan Gaya Visual *Pixel Art* adalah perancangan yang memfokuskan pembuatan aset visual *game* dengan menggunakan gaya visual retro dua dimensi yang digunakan yang biasa disebut *Pixel Art*. Pembuatan aset ini ditujukan untuk mengenalkan daerah yang ada di Madiun yang mencakup tiga lokasi yang dapat merepresentasikan daerah Madiun dengan baik dari segi keindahan alam, sejarah, dan juga bentuk pusat daerahnya. Aset visual yang dibuat di dalam perancangan ini nantinya bisa digunakan dalam pembuatan video *game* yang memiliki perspektif *2D Side-scrolling*. Metode penelitian yang digunakan di dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara meneliti buku, jurnal, dan juga *artikel* yang berkaitan dengan pembuatan aset visual *game* dengan gaya *pixel art*. Metode penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan studi pustaka. Teknik observasinya sendiri mayoritas menggunakan teknik observasi tidak langsung dengan menggunakan gambar-gambar yang telah di unggah di Google Map. Perancangan ini menghasilkan aset visual *game* yang difokuskan ke dalam pembuatan *environment* yang termasuk *background*, *terrain*, dan juga aset-aset *environmental* lainnya.

Kata Kunci: Aset Visual Game, *Pixel Art*, *2D Side-scrolling*

ABSTRACT : *Designing Visual Game Assets to Introduce the Madiun Region Through Pixel Art focuses on creating game visual assets using a two-dimensional retro visual style commonly known as Pixel Art. The creation of these assets aims to introduce regions in Madiun, covering three locations that effectively represent the Madiun area in terms of natural*

beauty, history, and the structure of its regional center. The visual assets created in this design can later be utilized in developing video games with a 2D side-scrolling perspective. The research method used in this design is a qualitative research method, conducted by examining books, journals, and articles related to the creation of game visual assets in the pixel art style. This qualitative research method employs data collection techniques consisting of observation and literature review. The observation technique itself primarily utilizes indirect observation using images uploaded to Google Maps. This design produces game visual assets focused on environment creation, which includes backgrounds, terrain, and other environmental assets.

Keywords: Visual Game Asset, Pixel Art, 2D Side-scrolling

PENDAHULUAN

Pada zaman globalisasi ini teknologi berkembang semakin pesat dan akan semakin berkembang secara terus menerus seiring dengan berjalannya waktu. Media hiburan merupakan berbagai macam media yang dapat menghibur dan menjadi pelipur hati (Jaya & Zahara, 2022). Media hiburan yang berkembang pesat di era ini adalah media digital yang didukung dengan adanya internet. Hampir semua orang di seluruh dunia saat ini telah menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya untuk melakukan kegiatan sekecil apapun, termasuk untuk menghibur diri.

Video game merupakan sebuah alat hiburan *home entertainment* yang dimana alat hiburan ini biasa digunakan sebagai hiburan yang digunakan secara personal. Maka dari itu, pengaruh *video game* sebagai media hiburan dapat berdampak besar pada perkembangan karakteristik para pemainnya yang mayoritasnya adalah remaja. Hal ini membuat *video game* saat ini bukan hanya menjadi sekedar media hiburan semata, namun juga manfaatnya dapat dieksploitasi lebih dalam lagi dan menciptakan kemungkinan-kemungkinan yang baru (Priyantoro, 2016). Salah satu eksploitasi guna yang dapat dimanfaatkan oleh *video game* adalah pengenalan budaya lokal.

Dalam hal pengenalan budaya lokal Indonesia sendiri, Indonesia masih sangat jarang menggunakan *video game* sebagai media pengenalan budaya yang ada di negaranya. Padahal, dengan banyaknya pemain *video game* di era globalisasi sekarang, pengenalan suatu budaya dengan *video game* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperlihatkan keunikan lingkungan suatu daerah. Salah satu penggunaan *video game* sebagai alat untuk mengenalkan keunikan visual dari suatu daerah adalah dengan *game* berjudul *Clair Obscur: Expedition 33* yang dibuat oleh *Sandfall Interactive*. *Game* ini memiliki gaya visual yang menunjukkan keunikan dari negara Prancis. *Game* ini memiliki penggambaran visual 3D yang dibuat menggunakan *Unreal Engine 5*. Selain itu, di Indonesia sendiri terdapat *game* yang menunjukkan visual dari daerah yang ada Indonesia, yaitu Surabaya. Keunikan ini ditunjukkan dengan penggambaran *pixel art* yang terkesan retro dan bukan sekedar menunjukkan penampakan dari daerah tersebut, melainkan juga menunjukkan keunikan penggambaran *pixel art* sebagai alat untuk mendesain dunia dua dimensi baru berdasarkan visual suatu daerah yang sesungguhnya tiga dimensi.

Pixel art merupakan suatu penggayaan visual yang terbilang retro karena mayoritas digunakan pada saat *video game* mulai menggaet kepopuleran dengan *Nintendo Entertainment System (NES)*. *Pixel art* memiliki arti yaitu suatu penggayaan visual yang tercipta karena keterbatasan teknologi pada saat itu sehingga warna dan bentuk yang dihasilkan hanya berupa kotak-kotak kecil yang bisa dihasilkan oleh komputer (Silber, 2016). Namun, sampai sekarang *pixel art* tetap masih digunakan karena keunikan gaya estetikanya yang dapat memberikan perbedaan dan keunikan tersendiri daripada *game* tiga dimensi yang lebih mengutamakan kedekatan visual dengan dunia nyata.

Dari penggunaan salah satu penggayaan visual dari aset *video game* tersebut, keunikan suatu daerah dapat dikenalkan dengan membuat aset dari sebuah *video game*. Di Indonesia, *game* seperti *A Space for the Unbound*. *A Space for the Unbound* merupakan *game* petualangan yang dikembangkan oleh *Mojiken Studio* dan diterbitkan oleh *Toge Productions*. *Game* ini dirilis pada 19 Januari 2023 dan mendapat sambutan positif dari para pemain serta kritikus. *Game* ini juga mendapatkan nominasi dalam kategori "*Games for Impact*" pada *The Game Awards 2023*. Berdasarkan data dari *GameSensor*, *Game* ini telah terjual sekitar 100.000 kopi di platform *Steam*. *Game* ini telah membuktikan bahwa visual dari salah satu kota di Indonesia yaitu Surabaya, dapat menghasilkan visual yang menarik untuk sebuah *video game* yang dimainkan oleh ratusan ribu orang.

Kesuksesan media *video game* dalam meraih ribuan atau bahkan jutaan mata asing ini telah terbukti dengan suksesnya *game* dengan setting budaya lokal yang kuat seperti *game A Space for the Unbound*, *Claire Obscure: Expedition 33*, *Thank Goodness You're Here*, dan masih banyak lag. Namun, masih sedikit visual daerah Indonesia yang ada di suatu *video game*, terutama daerah-daerah kecil yang jarang disorot oleh dunia. Salah satu dari daerah tersebut adalah Madiun.

Madiun merupakan daerah yang ada di Indonesia, tepatnya terletak di bagian barat Provinsi Jawa Timur. Madiun juga memiliki sebuah julukan yaitu “Kota Gadis” yang merupakan akronim dari Perdagangan, Pendidikan, dan Industri yang menunjukkan keunggulan dalam ketiga sektor tersebut (Hartono et al., 2014). Selain itu, Madiun juga dikenal dengan julukan “Kota Pendekar” karena budaya pelestarian pencak silat yang kuat dengan berbagai macam perguruan pencak silat berawal di daerah Madiun. Daerah Madiun memiliki banyak potensi pariwisata alam, beberapa di salah satunya adalah Wana Wisata Grape.

Daerah Madiun dipilih sebagai subjek untuk perancangan ini karena Madiun merupakan daerah Indonesia yang memiliki banyak keunikan. Keunikan ini bisa dilihat dari aspek sejarah, keindahan alam, dan juga budayanya. Namun, aspek-aspek ini jarang direpresentasikan dalam media Internasional dibandingkan daerah-daerah besar seperti Surabaya, Jakarta, atau Bali. Madiun menjadi bagian penting bagi sejarah Indonesia yang sebagai tempat terjadinya pergerakan yang terjadi pada tahun 1948. Dalam aspek keindahan alamnya, Madiun memiliki banyak sekali tempat wisata hijau. Banyaknya sungai, hutan, dan area-area hijau yang berada di pegunungan Madiun menjadikan area-area ini cocok untuk memperlihatkan keunikan dan keberagaman alam yang ada di Madiun. Madiun juga memiliki budaya yang kuat seperti kuliner khasnya, pencak silat, dan juga kesenian lainnya.

Dengan keunikan budaya, sejarah, dan lingkungan yang banyak di Madiun, penulis membuat aset visual *game* dengan gaya visual *pixel art* yang didasarkan oleh tiga tempat yang ada di Madiun untuk mengenalkan keunikan visual dari daerah Madiun. Dengan memanfaatkan keunikan budaya dan alam Madiun, pengembangan aset visual berbasis daerah ini dapat menjadi langkah strategis dalam memperkenalkan kekayaan lokal kepada *audiens* global melalui media hiburan seperti *video game*.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Perancangan ini menggunakan metode perancangan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan cara mengeksplorasi dan memahami makna dari individu atau kelompok yang berkaitan dengan masalah sosial atau fenomena yang ada berupa analisis data secara induktif (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui Observasi dan Studi pustaka. Menurut Sugiyono (2013), observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus karena melibatkan pengamatan terhadap objek yang diteliti. Dalam konteks perancangan ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi bebas dimana penulis bisa mengamati secara langsung dan juga tidak langsung objek yang diteliti. Observasi digunakan untuk mengamati keunikan visual tempat wisata di Madiun yang akan dijadikan fondasi dalam perancangan aset visual *game* dengan pengayaan *pixel art*.

Studi pustaka adalah metode pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dari tertulis, foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat menjadi data acuan (Sugiyono, 2013). Dalam perancangan ini data yang dibutuhkan kebanyakan berasal dari buku geografi, jurnal, dan juga buku-buku mengenai daerah Madiun.

Teori tahapan perancangan yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan teori *design thinking*. Menurut Kelley & Brown, Teori tahapan *design thinking* merupakan teknik inovasi yang memprioritaskan aspek manusia dengan memanfaatkan instrumen perancangan yang berguna untuk kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan indikator keberhasilan program. Teori *design thinking* memiliki lima tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap perancangan diawali dengan tahap *empathize* dimana penulis memahami media *video game side-scroller* untuk mengenalkan daerah Madiun. Pada tahap *define*, penulis menentukan desain *game* yang sesuai untuk penempatan aset visual *game* berdasarkan daerah Madiun. Tahap *ideate* merupakan tahapan dimana penulis mengumpulkan data referensi dan menganalisisnya untuk menciptakan sebuah ide. Dari hasil analisis data tersebut, Alun-Alun Kota Madiun diambil sebagai tempat yang mewakili Kota Madiun secara umum, Wana Wisata Grape diambil sebagai tempat yang mewakili aspek alam Madiun, dan Monumen Kresek yang diambil untuk mewakili aspek historis Madiun. Kemudian, penulis merancang aset visual *game* daerah Madiun yang merupakan tahap *prototype*. Tahap akhir dari perancangan ini adalah *test* dimana Aset visual *game* yang sudah jadi dipublikasikan dan dapat digunakan oleh semua developer yang membuat *game* bergenre *2D Side-scroller*.

KERANGKA TEORETIK

Prinsip desain merupakan pedoman atau aturan yang digunakan desainer untuk mencapai suatu bentuk estetis dan memiliki fungsi komunikatif. Dalam perancangan aset visual *game*, prinsip desain digunakan untuk memastikan kualitas visual dan pemahaman pemain terhadap apa saja hal-hal yang ada dalam visual yang disajikan. Menurut (Sumaryati, 2013). ada beberapa prinsip desain yang menggunakan keharmonisan kreativitas, yaitu proporsi (kesebandingan), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), dan harmoni (*unity*).

Desain dalam aset *game* dua dimensi (2D) merupakan suatu proses desain untuk menciptakan komposisi visual yang dibutuhkan untuk membuat sebuah video *game*. Komposisi ini meliputi karakter, latar belakang, *user interface* (UI), dan objek pendukung lainnya. Dalam pembuatan aset *game* 2D pada skripsi ini, penulis berfokus pada pembuatan latar belakang dan objek pendukungnya. Proses desain aset *game* 2D tidak hanya menciptakan suatu gambar atau ilustrasi, namun juga memiliki prinsip-prinsip agar aset visual yang dibuat sesuai dengan kebutuhan (Silber, 2016). Selain itu, Silber juga menjelaskan beberapa prinsip desain penting yang harus diperhatikan, yaitu keterbacaan, konsistensi, dan optimisasi.

Pixel art merupakan gaya seni digital yang ditandai oleh penggunaan *pixel* sebagai unit terkecil dalam pembuatan suatu karya visual. Gaya visual ini berkembang seiring kemajuan teknologi *video game* pada tahun 1980-an hingga awal 1990-an. Meskipun awalnya lahir dari keterbatasan teknologi grafis saat itu, *pixel art* kini menjadi pilihan estetis yang dihargai karena nilai artistik dan visualnya yang unik serta nilai nostalgia yang dimiliki (Silber, 2016).

Dalam buku *Pixel Art for Game Developers*, Silber (2016) menjelaskan bahwa ciri utama *pixel art* terletak pada visual yang sangat jelas atau detail, di mana setiap *pixel* ditempatkan dengan sengaja. Dengan kata lain, setiap *pixel* dalam gaya visual *pixel art* tidak muncul secara kebetulan, tetapi merupakan hasil dari proses kreatif yang sengaja untuk menghasilkan gambar yang unik dan jelas secara visual meskipun dalam resolusi rendah.

Dalam *game* 2D, konsep kamera *side-scrolling* mengacu pada sudut pandang lateral (*side*) di mana kamera mengikuti pergerakan karakter secara horizontal sepanjang level permainan. Artinya, pemain melihat karakter dan lingkungan dari tampilan samping, dan layar akan bergulir (*scrolling*) terus-menerus ke kanan atau kiri seiring dengan pergerakan karakter. Perspektif kamera ini banyak diterapkan dalam *platformer* klasik seperti Super Mario Bros. untuk menampilkan dunia permainan secara bertahap kepada pemain *game*. Dari segi artistik, pendekatan ini relatif sederhana karena lingkungan *game*. *Game Design Initiative at Cornell University* (n.d.) menjelaskan bahwa visual *game* 2D dengan kamera *side-scrolling* dapat dibangun dari *tiles* 2D dan komposisi visual yang berulang. Latar belakang, objek, dan karakter divisualisasikan dalam tampilan samping atau lateral, kemudian diatur berurutan untuk menciptakan ilusi dunia yang luas saat layar bergerak mengikuti karakter pemain.

Visual yang menarik dan informatif dapat membentuk persepsi positif dan minat *audiens* terhadap suatu daerah. Media komunikasi visual seperti poster, video animasi, maupun *game* digital dapat digunakan untuk menampilkan keunikan objek wisata secara digital. Pengenalan suatu daerah dalam bentuk media visual digital dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, karena materi visual yang dinamis dan interaktif dapat lebih menarik perhatian (Ary Leo et al., 2014). Visualisasi tempat wisata dalam *game* perlu

menunjukkan ciri khas lokal secara menarik agar pemain tertarik untuk mengenali daerah tersebut lebih lanjut di dunia nyata.

Untuk merepresentasikan suatu daerah secara efektif dalam *video game*, diperlukan identifikasi ikon-ikon visual dan elemen unik dari daerah tersebut. Ikon visual bisa berupa bangunan terkenal (misal monumen, candi, dll.), keindahan alam (gunung, pantai), ataupun objek budaya (seperti pakaian adat, kuliner khas). Elemen-elemen ini kemudian ditampilkan dalam *game* dengan gaya yang konsisten. Dalam desain komunikasi visual yang digunakan untuk mengenalkan suatu daerah, sering digunakan pendekatan representasi ikonis, indeksikal, dan simbolik (Pamungkas, 2022). Representasi *ikonik* berarti menampilkan visual yang secara langsung mirip dengan objek aslinya (misalnya gambar *landmark* persis seperti aslinya dalam bentuk ilustrasi). Representasi *indeksikal* dapat berupa petunjuk tidak langsung yang terkait dengan tempat tersebut (misalnya ilustrasi jejak kaki di pasir dapat mewakili pantai). Sementara representasi *simbolik* dapat menggunakan simbol-simbol yang maknanya dikaitkan dengan daerah tersebut (misal siluet tugu atau motif batik khas daerah untuk mewakili identitas lokal). Kombinasi ketiga jenis representasi ini dapat memperkaya *storytelling* visual, sehingga media tidak hanya menunjukkan keindahan visual daerah tersebut, tetapi juga menawarkan pemahaman lebih mendalam tentang daerah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Observasi dan Hasil Perancangan Aset Video Game Alun-Alun Kota Madiun

a. *Landmark*

- i. Gapura Utama yang bertuliskan “Alun-Alun Kota Madiun” dengan sayap burung di kedua sisinya yang menggambarkan
- ii. Pendopo tradisional Jawa yang berada di sisi utara alun-alun
- iii. Monumen patung Kolonel Mahardi yang merupakan salah satu pahlawan lokal Madiun yang bertarung melawan PKI
- iv. Masjid Agung Baitul Hakim sebagai masjid utama Kota Madiun yang bersejarah
- v. Objek-objek dengan ratusan lampu lampion yang berwarna-warni

b. *Warna*

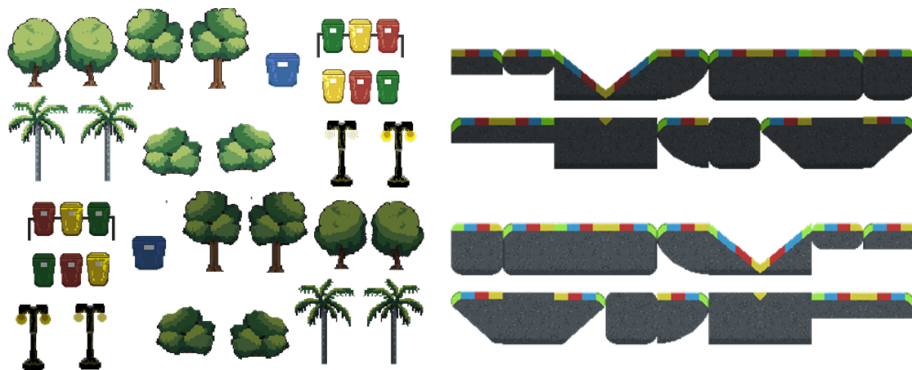
Salah satu identitas warna paling menonjol adalah perpaduan hitam dan emas pada gapura dan beberapa elemen dekoratif taman. Warna hitam pada struktur gapura memberi kesan kokoh dan anggun, sementara ornamen bermotif ukiran berwarna kuning keemasan di atasnya menambah aksen mewah yang mencuri perhatian. Kombinasi warna tersebut tidak sembarangan – emas melambangkan kemegahan sejarah, sedangkan hitam memberi kontras tegas agar tulisan dan ornamentasi tradisionalnya tampak jelas.

Unsur warna hijau juga menjadi warna identitas Alun-Alun Madiun, mengingat luasnya area taman dan pepohonan. Karpet rumput hijau yang terhampar rapi di tengah alun-alun, rindangnya dedaunan pohon trembesi, serta puluhan tanaman hias berdaun hijau segar di sekelilingnya, menciptakan nuansa hijau asri yang otomatis diingat orang ketika menyebut alun-alun ini. Warna hijau melambangkan kesejukan dan kenyamanan, sesuai slogan Kota Madiun yang ingin mewujudkan lingkungan bersih dan Indah.

c. Fasilitas Umum

- i. Toilet Umum permanen yang bersih dan terawat
- ii. Area bermain anak-anak dengan berbagai macam permainan sederhana
- iii. Bangku taman untuk tempat duduk pengunjung
- iv. Banyak warung dan pedagang kuliner yang berada di sekeliling Alun-Alun Kota Madiun
- v. Tempat sampah yang tersebar dibanyak titik.

d. Hasil Perancangan



Gambar 1. Platform dan aset pendukung Alun-Alun Kota Madiun



Gambar 2. Background keseluruhan Alun-Alun Kota Madiun



Gambar 3. Sample scene Alun-Alun Kota Madiun

2. Data Observasi dan Hasil Perancangan Aset Video Game Wana Wisata Grape

a. Landmark

- i. Gerbang masuk Wana Wisata Grape berwarna merah mencolok untuk menarik perhatian
- ii. Pepohonan hutan yang rindang, terutama pepohonan jati
- iii. Sungai catur yang mengalir dari mata air pegunungan tropis
- iv. Tulisan atau papan besar bertuliskan “Wana Wisata Grape” yang menjadi *spot* foto

b. Warna

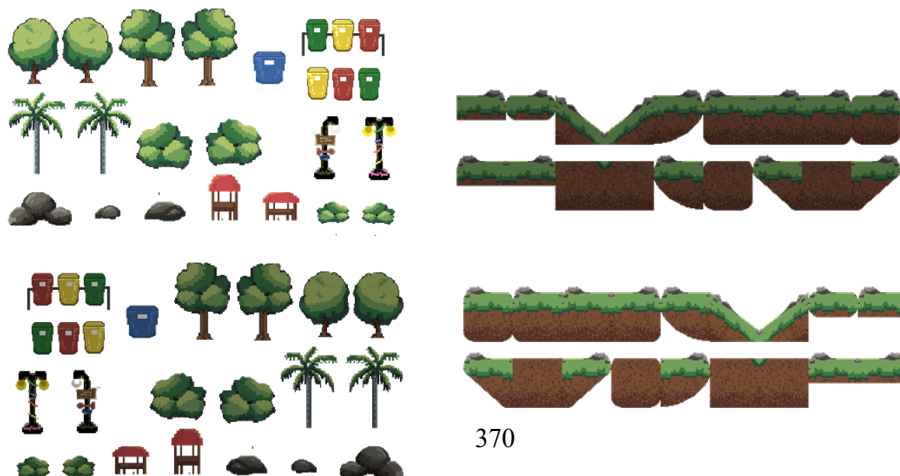
Wana Wisata Grape memiliki Warna hijau sebagai warna identitas utama, karena hampir seluruh area dipenuhi vegetasi hijau mulai dari pepohonan jati, semak, hingga hamparan sawah di sekitarnya.

Selain itu, ada pula elemen visual buatan yang menjadi bagian identitas kawasan. Misalnya, dekorasi payung gantung berwarna-warni yang dipasang pengelola menambahkan kesan warna cerah di beberapa sudut, menjadikannya *spot* foto yang menarik di Wana Wisata Grape.

c. Fasilitas Umum

- i. Gazebo-gazebo dan pendopo sebagai tempat duduk dan berteduh
- ii. Toilet Umum permanen yang bersih dan terawat
- iii. Area bermain anak-anak dengan berbagai macam permainan sederhana
- iv. Bangku taman untuk tempat duduk pengunjung
- v. Banyak warung dan pedagang kuliner yang berada di sekeliling Wana Wisata Grape
- vi. Tempat sampah yang tersebar di banyak titik.

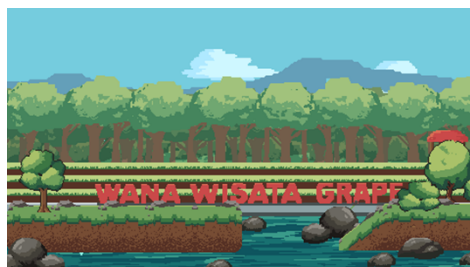
d. Hasil Perancangan



Gambar 4. Platform dan aset pendukung Wana Wisata Grape



Gambar 5. Background keseluruhan Wana Wisata Grape



Gambar 6. Sample scene Wana Wisata Grape

3. Data Observasi dan Hasil Perancangan Aset Video Game Monumen Kresek

a. Landmark

- Sebuah sumur bersejarah yang telah ditutup dan di atasnya dibangun relief yang menggambarkan korban keganasan PKI
- Pendopo terbuka yang dulunya milik warga Desa Kresek
- Serangkaian tangga untuk mencapai monumen di puncak bukit kecil
- Monumen patung yang menampilkan dua figur yaitu Musso, tokoh pemimpin PKI 1948, sedang mengayunkan pedang kepada Kiai Husein, ulama terpendang yang menjadi anggota DPRD masa itu.
- Patung lima orang anak kecil (terdiri dari tiga anak laki-laki dan dua perempuan) berusia sekolah dasar yang melambangkan korban keganasan PKI
- Di sebelah barat area patung utama Musso dan Kiai Husein, terdapat panel relief besar yang menceritakan kronologi pemberontakan PKI 1948

b. Warna

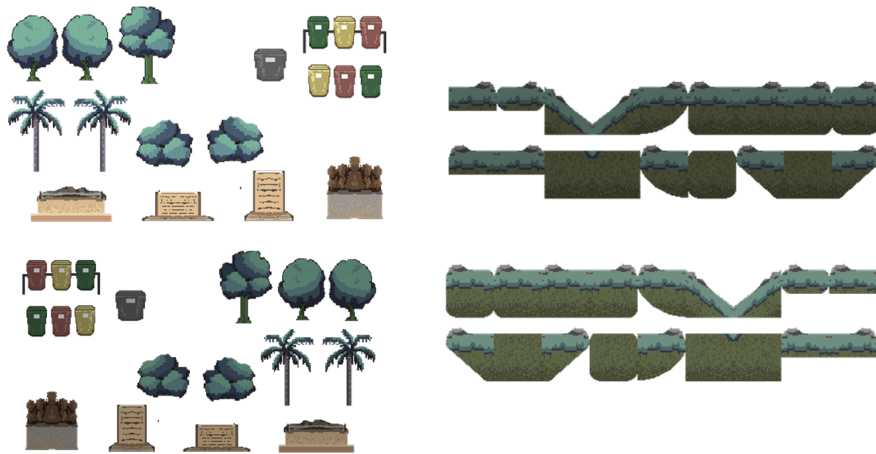
Warna dominan Monumen Kresek cenderung monokromatik alami (abu-abu gelap kehitaman pada patung dan relief, serta krem keputihan pada prasasti batu), sejalan dengan nuansa serius peringatan peristiwa keganasan PKI yang bersejarah.

Kawasan monumen yang dikelilingi pepohonan rindang juga memberikan suasana sejuk dan alami sehingga warna hijau juga menjadi salah satu warna yang banyak dijumpai di sekitar area Monumen Kresek.

c. Fasilitas Umum

- i. Area pendopo yang digunakan sebagai tempat istirahat sekaligus dapat difungsikan untuk acara atau pertemuan kecil.
- ii. Lapangan yang luas yang sering digunakan untuk upacara hari kenegaraan dan pramuka.
- iii. Area bermain anak-anak dengan berbagai macam permainan sederhana
- iv. Bangku taman untuk tempat duduk pengunjung
- v. Beberapa tempat foto seperti lorong yang dihias oleh pengelola
- vi. Terdapat pos jaga atau loket petugas di gerbang masuk yang berfungsi sebagai pusat tanya-jawab

d. Hasil Perancangan



Gambar 7. Platform dan aset pendukung Monumen Kresek



Gambar 8. Background keseluruhan Monumen Kresek



Gambar 9. Sample scene Monumen Kresek

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Aset Visual *Game* Untuk Mengenalkan Daerah Madiun Dengan Gaya Visual *Pixel Art* merupakan sebuah perancangan yang menghasilkan aset-aset visual untuk sebuah *video game side-scroller* dua dimensi yang menampilkan daerah Madiun dengan memberi tiga tempat yang merepresentasikan daerah Madiun dari aspek umum, sejarah, dan juga keindahan alamnya. Ketiga aspek tersebut direpresentasikan dengan Alun-Alun Kota Madiun, Monumen Kresek, dan Wana Wisata Grape.

Karya aset *video game* dengan gaya visual *pixel art* ini dibuat secara digital dengan proses yang melibatkan *moodboarding*, pembuatan sketsa, lalu dilanjutkan dengan penempatan *pixel-pixel* sesuai dengan referensi yang ada untuk membuat *background*, *platform*, dan juga. aset-aset pendukung *background* lainnya. Proses penempatan *pixel* ini dibantu dengan menggunakan *software* komputer bernama Aseprite. *Software* ini dikhususkan untuk seniman-seniman yang ingin membuat suatu karya dengan gaya visual *pixel art*. Warna-warna yang digunakan dalam aset-aset *game* pada perancangan ini memiliki warna yang terkesan terbatas untuk menghasilkan kesan retro atau 8 bit yang dimiliki *game-game* pada tahun 90-an. Namun, berbeda dengan proses pembuatan aset *video game* dengan gaya visual *pixel art* pada jaman dahulu, Keterbatasan warna yang ada bukan dibentuk karena keterbatasan alat atau *software* yang digunakan, melainkan keterbatasan warna tersebut diciptakan secara sengaja dengan memilih warna yang tidak terlalu berdekatan satu sama lainnya sehingga tetap memiliki kesan retro namun tetap terlihat halus dan jelas untuk dibaca pemain-pemain *gamenya*.

Resolusi yang digunakan dalam perancangan ini relatif berskala kecil seperti karya dengan gaya visual *pixel art* biasanya. Karya dalam perancangan ini diperuntukkan untuk *video game* dengan resolusi 480x270 *pixel*. Untuk aset-aset individunya dibuat dengan resolusi 16x16 dan juga 8x8 agar objek tersebut masih dapat terlihat dengan jelas di dalam resolusi *game* yang berskala kecil.

Representasi daerah Madiun dibuat dengan membuat aset visual *game* dengan gaya visual *pixel art* dari tiga tempat yang ada di daerah Madiun yaitu Alun-Alun Kota Madiun, Monumen Kresek, dan Wana Wisata Grape. Tempat-tempat ini lalu direpresentasikan dengan menunjukkan objek atau *landmark* yang secara garis besarnya menunjukkan lokasi dan keunikan tempat tersebut. *Background*, *platform*, dan juga aset pendukung lainnya dibuat dari objek-objek dan visual dari tempat tersebut.

Perancangan Aset Visual *Game* Untuk Mengenalkan Daerah Madiun Dengan Gaya Visual *Pixel Art* ini menghasilkan aset visual *game* yang unik dan berbeda dengan mayoritas gaya visual yang umumnya hadir dalam gaya visual tiga dimensi pada jaman sekarang. Meskipun gaya visual *pixel art* ini terkesan kuno dan terbatas, keunikan estetika yang diberikan gaya visual ini dapat menjadi nilai jual yang dapat diaplikasikan ke dalam *video game* dua dimensi dengan perspektif kamera *side-scroller*.

REFERENSI

- Ary Leo, B., Minawati, R., & Heldi. (2014). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA*.
- Game Design Initiative at Cornell University. (n.d.). *Perspective in 2D Games (Lecture 15)*.
- Hartono, Y., Phrasetyo Utomo, D., Astutik, Y., Sugiarti, D., & Permata Sari, I. (2014). PERKEMBANGAN KOTA MADIUN SEBAGAI KOTA GADIS TAHUN 2000-2013. *JURNAL AGASTYA*.
- Jaya, M., & Zahara, R. (2022). HIBURAN MEDIA (TEORI TEORI UNIVERSAL HIBURAN MEDIA , HIBURAN SEBAGAI MESIN EMOSI, HIBURAN SEBAGAI KOMUNIKASI, TEORI HIBURAN INTERAKSI). *JUITIK*, 2(1).
- Ningsih, M. (2021). *PENGARUH PERKEMBANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DALAM DUNIA TEKNOLOGI DI INDONESIA*. www.hannovermesse.de,
- Pamungkas, A. (2022). *NARASI DAN REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL DALAM VIDEO PROMOSI PARIWISATA THE HEARTBEAT OF TOBA* (Vol. 08, Number 03).
- Priyantoro, E. (2016). *Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif*.
- Silber, D. (2016). *Pixel Art for Game Developers*. CRC Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sumaryati, C. (2013). *DASAR DESAIN II. Tim*.
- Widiyono, S. (2019). Pengembangan Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi. In *Jurnal Populika* (Vol. 7, Number 1).
- Muhammad Lutfi Lazuardi. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1-11.