

**Perancangan Buku Panduan *Hi-Bit Pixel Art*
Untuk Remaja Usia 13-17 Tahun**

Yafet Wijaya¹, Dr. Bing Bedjo Tanudjaja², Daniel Kurniawan Salamoon³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: yafetwijaya51@gmail.com

Abstrak

Yafet Wijaya :

Perancangan Media Edukatif (Cetak)
Perancangan Buku Panduan *Hi-Bit Pixel Art* Untuk Remaja Usia 13-17
Tahun.

Pixel art adalah sebuah karya digital yang sudah ada sejak lama, *pixel art* sendiri terkenal melalui media *video game* seperti Contra, Super Mario World, Donkey Kong, Bomberman dan masih banyak lagi lainnya, namun kepopuleran *pixel art* mulai redup dan tidak begitu diminati oleh kalangan muda, mereka lebih memilih bermain atau menikmati visual 3 dimensi yang memang memiliki visual yang lebih realistis dan bagus. Oleh karena itu, tujuan buku ini adalah untuk tetap membangun visual *pixel art* yang berisikan panduan membuat *pixel art*.

Kata kunci: Pixel Art, Ilustrasi, Buku, Video Game, Karya Digital

Abstract

Yafet Wijaya :

Print Media Design
Guide Book Design of Hi-Bit Pixel Art for Adolescence Ages 13-17 Years

Pixel art is a digital artwork that has existed for a long time, pixel art itself is well known through video game media such as Contra, Super Mario World, Donkey Kong, Bomberman and many more, but the popularity of pixel art began to dim and not so enthused by the young, they prefer to play or enjoy a visual 3 dimensional that does have a more realistic and nice visuals. Therefore, the purpose of this book is to keep building visual pixel art and contains a guide to create pixel art.

Keywords: Pixel Art, Illustration, Book, Video Game, Digital Artwork

Pendahuluan

Kata *pixel art* berasal dari dua suku kata *pixel* dan *art*. *Pixel* merupakan unit terkecil dari sebuah gambar pada layar di komputer maupun televisi. *Pixel art* adalah salah satu bentuk dari ilustrasi digital yang sudah selama 30 tahun digunakan untuk penggunaan *visual* dari *game* maupun ilustrasi poster dan animasi. *Pixel art* dibuat menggunakan *software* tertentu, contohnya seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, MS Paint, Pyxel Edit, dan masih banyak lagi variasi *software* lainnya. *Pixel art* merupakan sebuah seni digital yang dibuat dengan bantuan komputer yang dimana tersusun dari sebuah titik-titik kecil yang menyatu menjadi satu dan membentuk menjadi sebuah gambar utuh. *Pixel* sendiri adalah representasi dari satu poin

atau satu titik tertentu dari gambar grafis, dengan di hubungkannya *pixel* menjadi satu maka *pixel* tersebut akan berubah menjadi gambar tertentu dan jika semakin banyak *pixel* pada gambar tersebut maka kualitas gambar pun semakin meningkat.

Berjalannya waktu semakin banyak pula perkembangan teknologi yang muncul, salah satunya teknik *3D Modeling*, banyaknya *game* yang menggunakan konsep dan teknik 3D, Maka pentingnya untuk meningkatkan kembali *awareness* yang mulai acuh terhadap eksistensi *pixel art*. Oleh karena itu, untuk dapat mempelajari *pixel art* dan memahaminya diperlukan media informasi yang tepat dan komunikatif. Perancangan ini menggunakan media buku karena buku dapat memuat informasi visual dan verbal secara jelas dan detail sehingga dapat memudahkan pengguna

untuk dapat kejelasan dari informasi yang di berikan. Selain itu buku memiliki “*sentimental value*” nilai yang biasanya tidak terhitung harganya, nilai personal dari suatu objek tertentu yang berasal dari kenangan pribadi yang terkait pada pengguna atau pemiliknya yang memiliki nilai lebih dibandingkan nilai material dari barang itu sendiri.

Tinjauan Literatur Tentang Buku

Buku panduan adalah buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar yang disusun oleh pakar dalam bidangnya untuk maksud-maksud dan tujuan instruksional yang dilengkapi dengan sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh pemakainya disekolah maupun diperguruan tinggi sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran. (Tarigan, 1986:13)

Tinjauan Pixel Art

Pixel art adalah bentuk sebuah karya digital yang pembuatannya menggunakan media digital seperti komputer, *pixel art* juga biasanya digunakan untuk pembuatan desain poster, cover majalah dan *pixelated tattoo*.

Penggunaan *pixel art* bermula pada waktu awal-awal pembuatan game 2D yang pembuatannya sendiri dibagi menjadi dua kategori yaitu *isometric* dan *non-isometric*. *Pixel art* populer melalui pembuatan konsol *game* yang dimana pembuatan konsol *game* itu dibuat pada awal tahun 80-an. Pada saat perkembangan peralatan *high definition* berkembang pada grafis komputer banyak nya *web designer* yang mempertimbangkan jika grafis 8-bit sudah mulai ketinggalan jaman dan kaku. Popularitas dari *pixel art* sendiri mulai hilang perlahan dan kalah jauh dibandingkan dengan grafis 3D yang mulai ditemukan. Tetapi orang-orang tetap memberikan apresiasi pada keindahan dari karya digital sekarang yang perkembangannya pun didukung oleh *mobile games* juga.

Pixel art tidak sama dengan grafis visual dari generasi baru yang digunakan pada game komputer pada jaman sekarang, karena *pixel art* merupakan bagian dari game *old-school*. Dari beberapa generasi dari *game developer* dan *web designer* mungkin tidak menyukai kesederhanaan dari *pixelated images*, disaat pada jaman sekarang banyaknya teknologi baru dan lebih maju untuk membuat gambar visual yang lebih tajam dan lebih baik lagi. Namun, sekarang banyak *game developer* dan *web designer* yang mulai menyukai *pixel*

art dan oleh karena itu *pixel art* masih bertahan pada jaman sekarang.

Tinjauan tentang grafis 8-bit

Tren yang buruk dari *pixel art* yang sebenarnya, di antara *pixel art*, 8-bit adalah tentang referensi warna. Sebuah konsol 8-bit seperti NES (*Nintendo Entertainment System*) sanggup untuk dapat menunjukkan visual gambar sampai dengan 256 jenis warna. Setiap warna bergantung pada bilangan bulat, angka 8 adalah angka tertinggi dari bilangan bulat yang dapat di simpan di mesin tersebut. Jadi setiap profil warna yang digunakan menyimpan bilangan 3 bits (*bytes of data*) untuk warna merah, 3 bits untuk warna hijau, 3 bits untuk warna biru, yang membuat sebanyak 256 warna bisa ditampilkan di layar monitor. Batas tambahan ditempatkan pada *video games* yang tergantung seberapa banyak informasi yang disimpan dan yang bisa diakses di *game cartridge*. Sementara konsol dapat menampilkan banyaknya warna dan animasi, batas set memberikan wewenang pada game untuk dapat *me-render* proses *gameplay* dengan cepat.

Di awal tahun 90'an, konsol *game* seperti Super Nintendo dan Sega Genesis adalah konsol berjenis 16-bit, menaikkan jenis warna pada display pada sampai angka 65,536. Dengan angka tersebut dapat memberikan efek yang lebih halus pada gradien dan *artwork* yang memang dibuat untuk proses animasi atau gerakan dari *video game*. Pada saat konsol *game* dan komputer menampilkan display berjenis grafis 32-bit (Playstation One), jenis animasi dan grafis 3D mulai mengambil alih dan *rendering pixel* mulai menggunakan *rendering polygons*. (Winkler, M. 2016)

Metode Penelitian

- a. Metode Pengumpulan Data
 - Melalui pengamatan (Observasi) ke lokasi toko buku maupun perilaku dari *target audience* secara langsung.
 - Melakukan riset menggunakan metode kepustakaan yang pengumpulan datanya dengan cara mencari informasi yang di butuhkan melalui sumber dari luar seperti media cetak, majalah, jurnal, dokumentasi. Diharapkan dengan melakukan metode ini dapat

diperolehnya data dan teori mengenai psikologi remaja masa kini dan hubungan interaksinya.

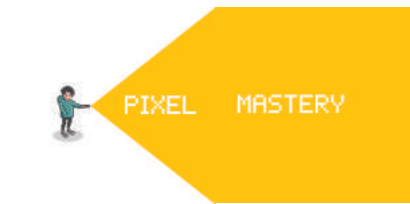
- Melakukan riset melalui internet menggunakan referensi yang jelas dan terpercaya, sehingga data yang dikumpulkan dapat menjadi informasi yang penting dan akurat.
- b. Metode Analisis Data
- Analisis 5W1H
- Analisa data dilakukan dengan metode kualitatif berdasarkan informasi yang diperoleh melalui proses wawancara dengan nara sumber. Metode yang sesuai dengan perancangan karena membutuhkan narasumber seorang psikologis anak remaja pada usia tertentu.
- c. Instrumen Pengumpulan Data
- Laptop
 - Kamera
 - Telepon Genggam
 - Alat tulis & Buku

Konsep Perancangan

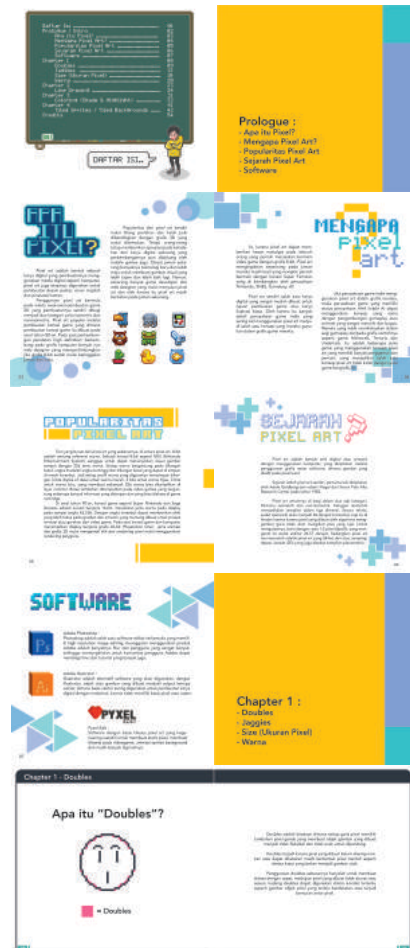
Perancangan ini menggunakan media buku cetak untuk menyampaikan informasi dengan berisikan tentang panduan bagaimana membuat ilustrasi *pixel* dan informasi yang terkait dengan *pixel art* seperti pembahasan sejarah, awal mula *pixel art*, teknik yang digunakan, dll. Buku yang dibuat menggunakan ukuran 21x20 cm dengan menggunakan *softcover* sebagai jenis *cover* bukunya. Untuk gaya ilustrasinya akan menggunakan ilustrasi *pixel* yang digambar secara digital melalui *software* komputer. Judul buku yang digunakan pada buku panduan ini adalah "Pixel Mastery" yang diambil dari kata bahasa inggris yang berarti pembelajaran tentang *pixel art*.



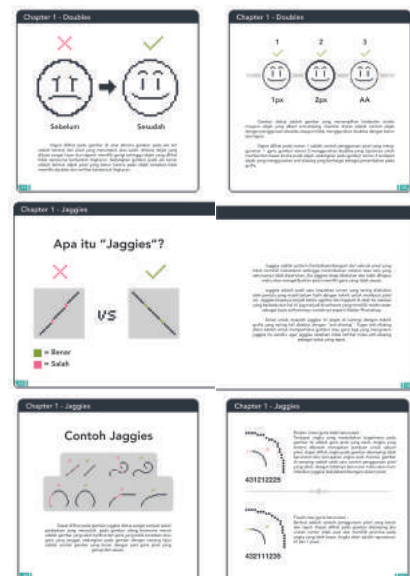
Gambar 1. Cover buku "Pixel Mastery"

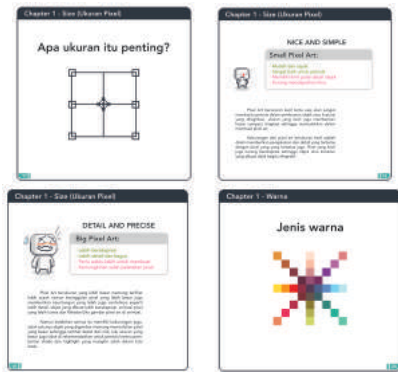


Gambar 2. Halaman Pendahuluan

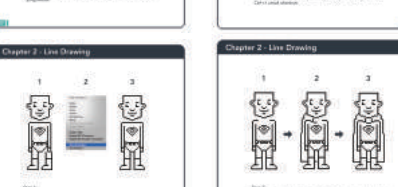
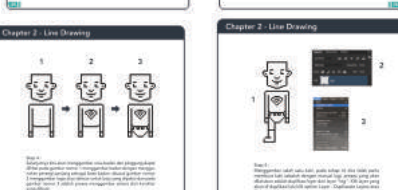
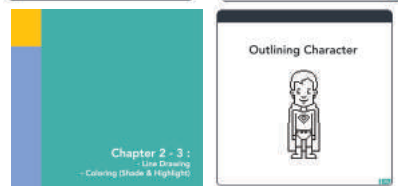


Gambar 3. Halaman 1-10

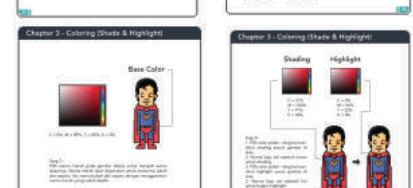
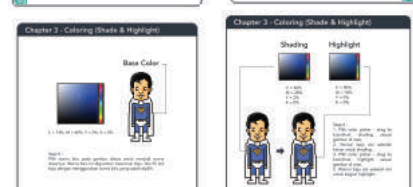
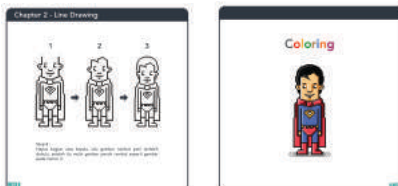




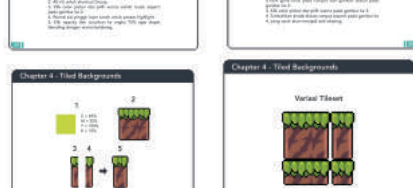
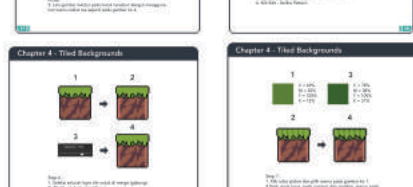
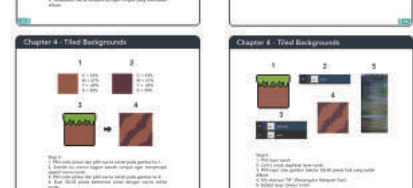
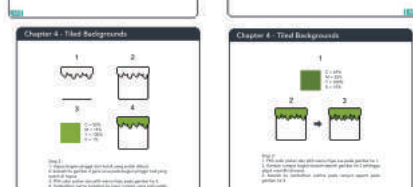
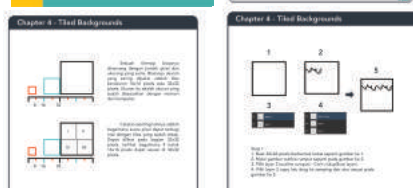
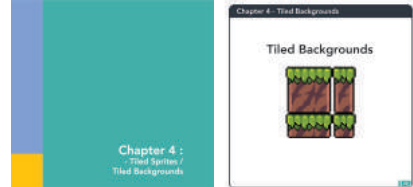
Gambar 4. Halaman 11-20



Gambar 5. Halaman 21-30



Gambar 6. Halaman 31-40





Gambar 7. Halaman 41-54

Media Promosi



Gambar 8. Kaos



Gambar 9. X-banner



Gambar 10. Pin



Gambar 11. Pembatas Buku



Gambar 12. Sticker



Gambar 13. Media Sosial



Gambar 14. Poster



Gambar 15. Tampilan Buku

Kesimpulan

Dengan adanya perancangan buku panduan tentang *pixel art* ini dapat memberikan pandangan tersendiri dalam penyampaian makna dan tujuan tentang dunia *pixel art* terutama ditujukan untuk kalangan remaja agar mengerti dan memahami bagaimana konsep *pixel art* telah berperan dalam dunia grafis sampai pada saat ini.

Dengan panduan mengenai *pixel art* yang cocok dengan anak muda serta dengan gambar ilustrasi *pixel art* yang *colorful* membuat pembaca tidak begitu bosan dan merasa tertarik akan setiap bab materi yang diajarkan.

Dan dari perancangan buku panduan *pixel art* yang penulis ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum terutama kalangan remaja, serta memberikan dampak positif untuk dapat berpartisipasi dalam pembuatan *game* maupun ilustrasi *pixel art*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang bersangkutan, yaitu :

1. Tuhan Yesus Kristus yang sudah setia memberi berkat, penyertaan serta pertolongan dalam

- menghadapi proses tugas perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis, khususnya dalam dukungan fasilitas dan keuangan.
 3. Bapak Dosen Dr., Drs. Bing Bedjo T., M.Si dan Bapak Daniel Kurniawan S, S.Sn., Med.Kom sebagai dosen pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktunya untuk asistensi dan memberikan saran serta nasehat yang membangun.
 4. Bapak Dosen Obed Bima Wicandra, S.Sn., MA dan Ibu Dosen Astharianty, S.Sn., M.Ds sebagai penguji siding akhir yang banyak memberi saran dan nasehat selama proses sidang berlangsung.
 5. Ibu Pratiwi Anjarsari, M.Psi., Psikolog yang telah memberi ijin akses untuk melakukan wawancara dan memberikan saran serta nasehat yang bermanfaat bagi pengerjaan proyek tugas akhir.
 6. Teman-teman DKV yang sudah membantu dalam pembuatan perancangan tugas akhir.
 7. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah membantu dalam proses pengerjaan proyek tugas akhir ini.

Semoga seluruh pihak diatas yang telah memberikan bantuan dan dukungan juga mendapatkan balasan dan berkat dari Tuhan Yesus Kristus.

Daftar Pustaka

- Rumini, S dan Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Rineka Cipta, Jakarta. Retrieved September 6, 2017.
- Silber, D. (2015). *Pixel Art for Game Developers*. Retrieved August 14, 2017.
- The Past, Present and Future of Pixel Art*. (2014). Retrieved September 16, 2017. From <https://idesigni.co.uk/blog/past-present-future-pixel-art/>
- Gilbert, B. (2017). *Why 'Minecraft' is the most popular game in the world*. Retrieved August 26, 2017. From <http://nordic.businessinsider.com/minecraft-explained-2017-2/>
- Madsen, J. (2016). *The Hi-Bit Era*. Retrieved August 14, 2017. From <http://dpadstudio.com/Blog/postHibit.html>
- Resurgence of Pixel Art*. (2017). Retrieved September 16, 2017. From <http://www.developmentguruji.com/blog/142/Resurgence-of-Pixel-Art.html>