

## PENCIPTAAN KOMIK DENGAN GAYA PIXEL ART

Muhammad Dhimas Pratama<sup>1</sup>, Warli Haryana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154, Indonesia  
[dhimaspratama.upi.edu@upi.edu](mailto:dhimaspratama.upi.edu@upi.edu)

Received: 7 Juli 2022

Revised: 13 Agustus 2023

Accepted: 3 September 2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan komik dengan gaya visual seni piksel dengan mendeskripsikan unsur dan teknik yang digunakannya. Untuk membuat komik bergaya seni piksel terutama dalam bentuk komik strip digital diperlukannya pengetahuan mengenai teknik membuat komik dan unsur yang terdapat dalam seni piksel itu sendiri. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dengan metodologi penciptaan digunakan dalam pembuatan artikel ini, metode penciptaan yang dimaksud menjadikan suatu produk karya menjadi fokus penelitian dengan melalui tiga tahapan yaitu (1) Eksplorasi, (2) Improvisasi dan (3) Pembentukan. Hasil penelitian diketahui bahwa teknik pembuatan komik yang digunakan adalah menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar dan cerita dan menentukan alur cerita. Sedangkan teknik atau unsur seni piksel yang diimplementasikan adalah garis lurus, dithering, jaggy style atau tidak digunakannya anti-aliasing, dan inline. Menghasilkan enam buah panel dengan posisi vertical ukuran 260x150 piksel dengan memperhatikan tiga unsur visual (ilustrasi, tipografi dan warna). Penulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam memperkaya hasil kajian mengenai gaya *pixel art* dan dapat mempopulerkan gaya *pixel art* sebagai bagian seni lainnya khususnya sebagai seni komik.

**Kata kunci:** digital, komik, seni piksel

**Abstract:** *This study aims to create comics with a pixel art visual style by describing the elements and techniques used, to make pixel art style comics, especially in the form of digital comic strips, it requires knowledge of the techniques of making comics and the elements contained in pixel art itself. The method used is a descriptive qualitative approach with a creation methodology used in the making of this article, the creation method in question makes a work product the focus of research by going through three stages, namely (1) Exploration, (2) Improvisation and (3) Formation. The results showed that the technique of making comics used was to determine the story, determine the format, create characters, compose pictures and stories and determine the storyline. While the pixel art techniques or elements implemented are*

*straight lines, dithering, jaggy style or not using anti-aliasing, and inline. Produce six panels with vertical positions measuring 260x150 pixels by paying attention to three visual elements (illustration, typography and color). This writing is expected to contribute ideas in enriching the results of studies on pixel art style and can popularize pixel art style as another part of art, especially as comic art.*

**Keywords:** *comic, digital, pixel art*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan zaman terutama dengan adanya revolusi industri 4.0 yang melahirkan dunia industri digital dimana hal tersebut telah menjadi suatu paradigma dan acuan dalam tatanan kehidupan saat ini (Fitriani, Yani dan Azis, 2019). Pada era ini juga, mayoritas kebutuhan manusia sudah beralih menjadi serba digital, masyarakat umum juga menyadari bahwa digitalisasi ini memberikan kemudahan bagi publik dalam urusan mencari informasi hingga hiburan berbasis digital (Arianto, 2021), dampak dari digitalisasi yang besar pada berbagai sektor inilah yang memperkenalkan banyak istilah komputer kepada masyarakat, salah satunya adalah "*Pixel*".

*Pixel* merupakan gambar yang terdiri dari titik-titik kecil berwarna cerah yang berasal dari singkatan "Picture Element," elemen-elemen terkecil ini biasanya digabungkan untuk membentuk gambar atau bentuk yang biasanya terlihat pada layar TV, monitor komputer, tablet, ponsel, dan sebagian besar perangkat digital lainnya (Silber, 2015). Pada awalnya istilah *Pixel* digunakan di dalam pencitraan *video coding* dalam layar datar televisi atau monitor, *pixel* ini dapat juga terdiri dari ribuan *pixel* yang terbagi-bagi dalam baris dan kolom. Jumlah piksel dalam sebuah monitor atau layar dapat kita ketahui dari resolusinya dengan satuan yang sama yaitu *pixel*. Seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, lahirlah istilah baru yaitu "Seni Piksel". Seni Piksel (English: *Pixel art*) adalah bentuk seni digital yang digambar dengan perangkat lunak untuk tujuan tertentu, di mana gambar dibuat dengan penempatan *pixel* yang eksklusif dan disengaja agar terlihat tampak

jelas. *Pixel art* sendiri pada awalnya populer dikenal sebagai media seni berupa permainan konsol/ *video game arcade* maupun dalam seni 2D dikarenakan teknologi *graphic card* pada saat itu belum sebaik jaman sekarang (Nurani, 2013).

*Pixel art* masih memiliki popularitas yang signifikan dalam dunia kreatif dan industri *game*. Meskipun kita berada di era teknologi canggih dan tampilan grafis yang realistis seperti 3D, *pixel art* tetap memiliki daya tariknya sendiri dan terus menjadi pilihan banyak seniman, pengembang *game*, dan pecinta seni digital. Gaya visual unik dan estetika yang khas dari *pixel art* masih sangat dihargai dalam industri *game*, desain grafis, dan bahkan dalam budaya populer seperti produk *merchandise*, ilustrasi web, dan animasi pendek. Banyak pengembang *game* independen memilih *pixel art* karena gaya ini tidak hanya memberikan sentuhan nostalgia bagi mereka yang tumbuh dengan permainan klasik, tetapi juga karena kemampuannya untuk mengomunikasikan ide dengan gaya yang sederhana namun efektif. Kesederhanaan *pixel* yang terdapat dalam *pixel art* mampu menyampaikan emosi dan detail dengan cara yang unik dan berbeda dari tampilan grafis yang lebih realistis (Silber, 2015).

Terdapat beragam opsi aplikasi yang dapat diakses untuk menciptakan karya dengan gaya dan teknik *pixel art* secara mandiri. Beberapa di antaranya termasuk Aseprite, GraphicsGale, Pixen, Piskel, dan bahkan Adobe Photoshop. Seorang seniman dapat melibatkan diri dalam pemilihan dari sejumlah besar perangkat lunak yang tersedia ini dengan mencoba berbagai fitur dari setiap aplikasi, sehingga seniman dapat memiliki peluang yang lebih besar untuk menemukan aplikasi yang paling sesuai dengan preferensi dan kebutuhan kreatif dalam menciptakan karya seni *pixel art* (Saitam, 2023).

Selain itu, komunitas seniman dan penggemar *pixel art* terus tumbuh di *platform-platform online*, seperti media sosial dan forum-forum khusus.

Salah satunya adalah komunitas *pixel art* Indonesia yang terdapat dalam jaringan komunitas facebook yang giat memperkenalkan apa itu *pixel art* dan memfokuskan visi komunitas untuk menggali potensi para seniman *pixel* di Indonesia agar gaya seni ini tidak redup di kalangan seniman muda. Tentunya dengan adanya komunitas tersebut mencerminkan ketertarikan yang berkelanjutan terhadap gaya seni *Pixel art* ini. Jika melihat perspektif dari pelaku seni diluar negeri, tidak sedikit yang mengenalkan kembali gaya visual *pixel art* dalam berbagai bidang seni selain dalam bentuk *video game*, seperti video animasi, gambar ilustrasi, gambar bergerak atau gambar berformat *Graphics Interchange Format* disingkat GIF, komik, seni kriya sampai dengan berbagai aplikasi dan platform yang dapat mendukung untuk memperkenalkan *pixel art* terutama kepada anak muda yang mungkin sudah kehilangan ketertarikannya pada dunia *pixel art* (Ünlüer, 2017).

Terdapat beberapa kajian yang menggunakan pixel art sebagai ciri khas gaya seni yang digunakan, seperti hasil penelitian dari Wijayanto dan Willim (2022), mereka membuat perancangan dan pengembangan aset game "perang guerrilla sudirman umum" dengan konsep seni pixel 2D. Lalu ada hasil penelitian dari penciptaan oleh Aurielle dan Waluyanto (2022) dan kebanyakan publikasi hasil penelitian yang menerapkan gaya *pixel art* adalah penciptaan dalam bentuk *game*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Elkheshen (2021) yang berjudul "Pixel Art as a Visual Stimulus in Graphic Arts", diketahui bahwa *pixel art* itu sendiri sudah banyak digunakan oleh pegiat seni kontemporer di antaranya membentuk sebuah karya berupa instalasi *pixel*, penggunaan media campuran dengan gaya piksel (*mixed method with pixel art*), karya cetak digital dengan gaya piksel (*digital print with pixel*), menggambar dengan teknik piksel, pembuatan patung dengan gaya piksel, dan lain sebagainya. Namun tidak dijelaskan secara pasti contoh-contoh karya terutama pada karya menggambar dengan teknik piksel, di mana tidak

disebutkan contoh ilustrasi gambar tersebut berupa apa, hanya ada contoh gambar hasil karya Chuck Close saja. Hal tersebut menjadi salah satu landasan bahwa belum ada kajian ataupun contoh karya seniman ternama mengenai implementasi gaya *pixel art* pada dunia ilustrasi karena belum banyaknya penulisan artikel secara akademik mengenai komik dengan gaya *pixel art* itu sendiri dan minimnya pengenalan maupun kepopuleran *pixel art* di mana hanya terkenal sebatas game dan ilustrasi di khalayak ramai. Meskipun telah ada upaya untuk mempopulerkan *pixel art*, tampaknya seni komik dengan gaya visual *pixel art* masih kurang diminati dilihat dari berbagai karya *pixel art* yang dipublikasikan.

Komik pada dasarnya adalah karya bacaan berupa gambar yang menyajikan cerita yang menghibur. Dalam setiap gambar, terdapat balon percakapan di antara karakter cerita yang digunakan untuk berkomunikasi atau berinteraksi. Namun, komik juga tidak hanya memperlihatkan karakter dan dialog, tetapi juga menyajikan latar tempat dan waktu cerita secara keseluruhan. Tokoh-tokoh dan latar sudah diilustrasikan dengan rinci dalam bentuk dan penampilannya. Secara umum, unsur-unsur yang ada dalam media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Asyhar, 2011). Definisi komik secara bahasa memiliki akar dari bahasa Belanda, yaitu "komiek," yang mengartikan pelawak. Dalam bahasa Yunani, istilah "komik" berasal dari kata "komikos" atau "kosmos," yang mengandung arti bersenang-senang atau bermain-main. Oleh karena itu, komik pada awalnya merujuk pada gambar-gambar yang tidak proporsional, sehingga terlihat lucu bagi mereka yang melihatnya. Ini membuktikan bahwa komik telah ada sejak zaman dahulu, tetapi pada masa itu komik dianggap sebagai hiburan bagi masyarakat Yunani kuno. Namun, situasinya berbeda dengan zaman sekarang. Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan media komik juga semakin berkembang (Batubara, 2021).

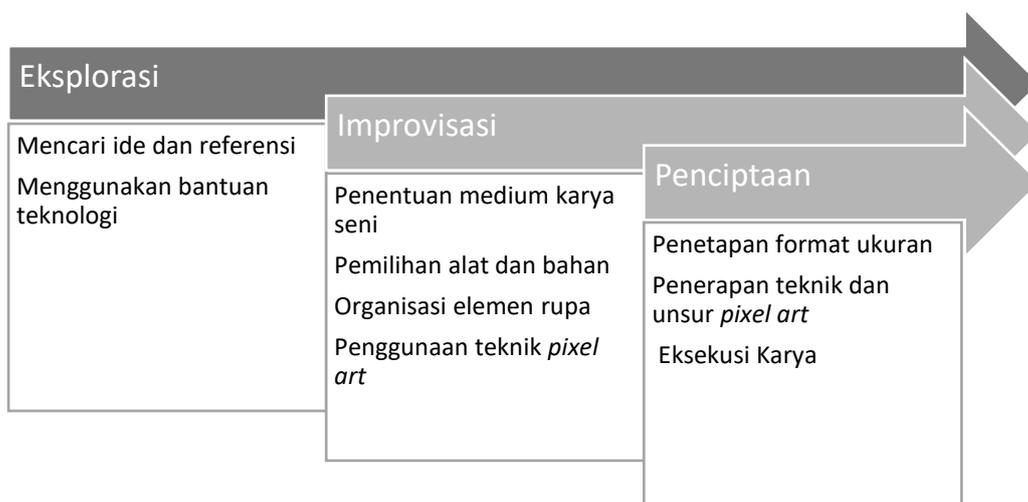
Komik *Pixel art* merupakan sebuah komik di mana dalam gaya visual pembuatannya menggunakan piksel sepenuhnya dan orisinal. Umumnya komik-komik ini adalah *webcomics*. Terdapat banyak alasan bagi seorang pelaku seni atau seniman untuk memilih menggunakan gaya visual *pixel art* dalam komik yang mereka buat, salah satunya adalah karena kekhasan estetikanya dan *bandwidth* yang rendah, tetapi sebagian besar adalah pilihan estetika (Samuelson, 2020). *Bandwidth* merujuk pada seberapa banyak informasi atau detail yang dapat ditampilkan atau digunakan dalam karya digital. *Bandwidth* yang rendah menunjukkan bahwa jumlah informasi atau detail yang dapat ditampilkan terbatas atau dibatasi. Dalam hal *pixel art*, penggunaan *bandwidth* yang rendah merujuk pada keterbatasan jumlah piksel atau elemen visual yang dapat digunakan untuk menggambarkan suatu objek, karakter, atau latar dalam karya seni digital.

Komik sendiri dipilih oleh penulis karena komik memiliki daya ketertarikan yang unik. Komik merupakan salah satu bentuk cabang seni rupa yang bisa bersifat menghibur, mendidik dan mengandung pesan tertentu tergantung si pembuat komik (Mukti, 2015). Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menciptakan komik dengan gaya visual *pixel art* dengan mendeskripsikan unsur dan teknik yang digunakannya.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan kualitatif deskriptif dengan metodologi penciptaan digunakan dalam pembuatan artikel ini, metode penciptaan yang dimaksud menjadikan suatu produk karya menjadi fokus penelitian. Di mana karya yang dimaksud dituangkan dalam karya berupa komik dengan gaya visual *pixel art*, dengan pembahasan atau penjabaran data secara deskriptif kualitatif yang didukung oleh sumber kepustakaan terlebih dahulu, dengan teknik

pengumpulan informasi kepustakaan berupa studi literatur mengenai *pixel art* dan pembuatan komik, lalu melalui tahap yang lebih spesifik dengan metodologi penciptaan yang dapat dilihat lebih lanjut pada Bagan 1. Metode penciptaan yang dimaksud yaitu seperti metode yang sudah dikembangkan oleh Hawkins dalam Soedarsono (2001:207), terdapat tiga tahap dalam penciptaan karya seni yaitu (1) Eksplorasi, (2) Improvisasi dan (3) Penciptaan (Mujiyono, 2010; Sunarto, 2013).



Bagan 1 Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan komik dengan gaya visual pixel art  
 (Sumber : Mujiyono, 2010; Sunarto, 2013)

## HASIL DAN DISKUSI

Ditemukan beberapa informasi kepustakaan berupa studi literatur mengenai penggunaan *pixel art* dalam kurun waktu empat tahun kebelakang yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Informasi kepustakaan mengenai penggunaan *pixel art* dalam kurun waktu empat tahun

Tahun	Produk	penulis	sumber	judul	metode
2020	Asset game berbasis <i>pixel art</i> 2D	Jasson Prestiliano, Debora	Jurnal Adat dan Budaya	Analisis dan Perancangan Asset <i>Game</i>	Metode kualitatif dan strategi linear

		Puspita Sarisih, Birmanti Setia Utami		Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis <i>Pixel Art 2d</i>	
<b>2021</b>	Metode Pembelajaran <i>Pixel Art</i> untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Luas	Herani Tri Lestiana	AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar	Pixel Art untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Luas	Design research
<b>2022</b>					
	Desain Dan Aset Visual Game Edukasi berbasis Pixel Art 2D	Johannes Latuny, Big Greogory Kaitelapatay, Nugrahaning Esa Pratiwi, Rika Merdekawati	Jurnal Dinamika Informatika	Desain Dan Aset VisualGame Edukasi 2D "Infinity of Kuku" dengan Penggayaan Pixel Art	Game Development Life Cycle (GDLC)

(Sumber: Prestiliano, Sarisih and Utami, 2020; Lestiana, 2021; Ibrahim and Madian, 2023; Latuny, Kaitelapatay and Pratiwi, 2023)

Sebagian besar *pixel art* dalam artikel ilmiah digunakan untuk menciptakan karya seni seperti ilustrasi untuk *asset game*, karakter dalam permainan *video game*, desain busana, metode pembelajaran, dan elemen visual lainnya yang memanfaatkan estetika *pixel* untuk memberikan kesan yang unik dan khas. Tetapi untuk pembuatan komik dalam gaya *pixel art* dalam kurun waktu ini belum ada yang mempublikasikan karyanya dalam bentuk artikel. Sehingga menjadi salah satu motivasi untuk mengembangkan Kembali tren *pixel art* dalam seni komik. Untuk dapat menciptakan komik dengan gaya visual *pixel art* dengan mendeskripsikan unsur dan teknik yang

digunakannya, terlebih dahulu diperlukannya riset mengenai bagaimana teknik membuat komik yang baik dan benar, penulis menentukan batasan pembuatan komik yaitu komik trip digital berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prayoga (2021). Hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar dan cerita dan menentukan alur cerita. Terdapat tiga teknik umum yang digunakan dalam *pixel art*, teknik pertama yakni garis lurus, walaupun garis lurus jika digambar manual pada kertas adalah hal cukup menantang, namun dalam *pixel art* garis lurus adalah salah satu dari teknik yang mudah dilakukan karena hanya tersusun atas kotak-kotak kecil yang berjejer ke samping.

Teknik selanjutnya adalah garis lengkung atau disebut lengkungan, untuk dapat menciptakan lengkungan merupakan sebuah proses yang menantang, mengharuskan kita untuk menghadapi potensi terbentuknya ketidaksempurnaan seperti tepian yang kurang halus. Hal ini dapat berakibat pada gambar *pixel* yang terlihat kurang bagus dan kurang rapi. Meskipun aplikasi dapat membantu dalam membuat lengkungan, namun tetap diperlukan perhitungan yang tepat untuk menghasilkan lengkungan yang berkualitas.

Teknik terakhir adalah *Dithering*. *Pixel art dithering* adalah teknik yang digunakan untuk menciptakan ilusi warna dan nuansa dengan mengatur piksel-piksel berbeda secara strategis. Teknik ini melibatkan penggunaan pola atau susunan piksel dengan intensitas warna yang berbeda untuk menghasilkan efek visual yang lebih kaya daripada yang dapat dicapai dengan palet warna terbatas, dengan menggunakan dithering, seniman piksel dapat menciptakan ilusi percampuran warna dan gradasi yang lebih halus, meskipun palet warna yang tersedia terbatas. Dengan mengatur piksel-piksel dengan cermat, dithering dapat memberikan kedalaman, bayangan, dan tekstur pada

gambar piksel, menciptakan tampilan yang lebih kaya dan kompleks (Silber, 2015).

Dalam menyusun komik strip yang diperlukan yaitu pencarian ide, membuat premis, alur cerita dan *plot twist*. Terlebih lagi komik strip sudah terbukti dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat, salah satunya sebagai media ekspresi dalam bentuk gambar dan teks. Selain itu manfaat dari media komik strip berpengaruh terhadap hasil belajar dengan mencari ide, menciptakan karakter, menentukan warna, membuat premis dan menentukan format alur cerita. Setelah mengetahui teknik pembuatan komik, peneliti memasuki tahap awal yaitu proses eksplorasi atau dalam mengeksploitasi visual dan referensi dari tema yang akan diangkat untuk membuat komik bergaya *pixel art* yang dalam prosesnya, eksplorasi kali ini dilakukan setelah membayangkan keinginan dalam menciptakan komik, maka selanjutnya melakukan pencarian referensi. Di mana saat mencari sebuah referensi pencipta menggunakan adalah aplikasi *pinterest*, dengan tujuan mencari gambaran atau ide untuk mengembangkan dan menegaskan tujuan agar ide yang dimiliki lebih kreatif dan berkembang dengan eksplorasi referensi secara literasi visual yang didukung oleh aplikasi *pinterest*.

Proses eksplorasi ini mengembangkan kepekaan dalam melihat sesuatu agar pencarian komik pendek dan penggambaran *pixel art* untuk mengembangkan gaya penggambaran cerita, karakter, latar belakang dan lainnya mencapai awalan yang maksimal dan ideal bahkan menghasilkan karya yang lebih terbarukan. Namun dalam pengkaryaan kali ini, pencipta menggambarkan ulang karya *short comic* yang berjudul *artist life* yang diciptakan oleh *mikiko.art*.

Tahapan kedua adalah improvisasi, dalam hal improvisasi yang merupakan tahapan di mana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium. Digunakan material yaitu *digital art*, lalu dalam teknik pembuatan

karya ilustrasi ini menggunakan teknik pembuatan komik yaitu *short comic* dengan gaya *pixel art*, dalam komik pendek ini cerita tidaklah panjang dan selesai tanpa adanya kelanjutan, biasanya hanya satu halaman atau lebih dan hanya ada beberapa panel yang tidak begitu banyak dan dalam penggunaan alat yang akan digunakan yaitu laptop, *pen-tab* dan *mouse* sebagai pendukung, alat atau *software* yang digunakan yaitu *aseprite*. *Aseprite* sendiri merupakan aplikasi khusus dalam pembuatan karya dengan teknik *pixel art* itu sendiri di mana aplikasi ini berfokus 100% dalam piksel. Tak hanya fiturnya yang mendukung dalam pembuatan piksel, *aseprite* juga memiliki fitur dalam membuat animasi berbasis *frame* dengan beberapa fitur aplikasi lainnya. Namun dalam eksplorasi visual pembentukan sketsa tidak dilakukan karena penerapan gambar langsung dilakukan di aplikasi atau *software* tersebut.

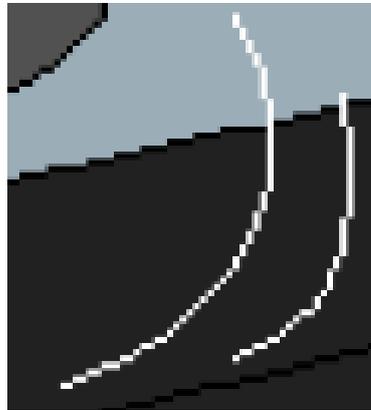
Terakhir, pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetik dalam pengkaryaan kali ini yaitu merupakan teknik garis lurus seperti yang terlihat pada Gambar 1. Dalam *pixel art*, garis lurus tidak dapat digambar seperti garis lurus biasanya, karena garis lurus tersebut akan terlihat '*jaggy*' atau tidak halus. Maka teknik garis dan menghindari *jaggy* dan membuat garis lurus adalah salah satunya, dapat dilihat pada gambar yang merupakan implementasi teknik pembuatan garis lurus pada komik yang diciptakan.



Gambar 1 Implementasi teknik pembuatan garis lurus  
(sumber: dokumentasi penulis, 2022)

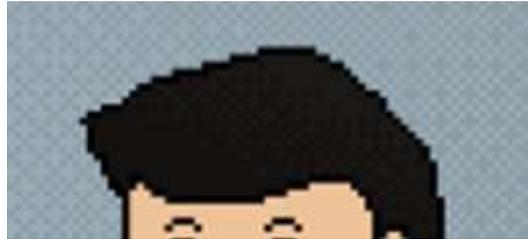
Garis yang sering tergambarkan dalam *vector* akan terlihat *smooth* karena pada garis tersebut terdapat *anti-aliasing* (Silber, 2015). Lalu ada

pelengkungan, *pixel* yang digambar pada setiap lengkungan harus konsisten dan berurutan, agar hasilnya terlihat *smooth* dibutuhkan perhitungan, disebut juga teknik *Anti-aliasing*. Teknik ini adalah cara dari artis piksel untuk menghaluskan kurva atau lengkungan, akan tetapi dalam penciptaan karya komik bergaya *pixel art* ini tidak digunakan *anti-aliasing*, karena ingin mempertahankan kekhasan dari *pixel art* itu sendiri dapat dilihat penerapannya pada penciptaan komik di gambar 2 bahwa lengkungannya masih terlihat tidak halus.



*Gambar 2* Garis lengkung pada penciptaan komik bergaya *pixel art*  
(sumber: dokumentasi penulis, 2022)

Selanjutnya terdapat teknik *Dithering* yaitu seperti gradasi dalam suatu warna atau bidang yang berbeda dapat dilihat pada Gambar 3 bahwa pada penciptaan komik bergaya *pixel art*, *dithering* ini hanya menggunakan kombinasi tiga warna. Untuk menambah efek *detail*, bisa dilihat pada Gambar 4, teknik yang digunakan adalah teknik *inline*, di mana garis pembatas tidak hanya berada di luar gambar atau suatu objek namun ada juga di dalam objek tersebut untuk menambahkan kesan mendetail.



*Gambar 3 implementasi teknik dithering  
(sumber: dokumentasi penulis, 2022)*



*Gambar 4 implementasi teknik inline  
(sumber: dokumentasi penulis, 2022)*

Pada tahapan ketiga yaitu tahap pembentukan, penciptaan atau *create* yang merupakan suatu proses perwujudan di mana dilakukan eksekusi dari berbagai percobaan dan perancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya menjadi sebuah karya seni. Adapun beberapa proses dari penciptaan *short comic* atau komik strip bergaya *pixel art* adalah yang pertama menentukan ukuran, format, dan halaman atau pada komik disebut panel. Ukuran dalam pembuatan komik ini adalah posisi *vertical* dengan satuan piksel maka hanya 260x150 piksel, yang memiliki dua halaman enam panel. Ukuran kecil memberikan tampilan yang khas dari pixel art, yang sangat terkait dengan era permainan klasik. Keunikannya terletak pada penggunaan piksel yang tampak jelas dan metode ukuran 260 x 150 piksel dipilih untuk

menciptakan detail visual dalam keterbatasan. Oleh karena itu, ukuran tersebut dipilih untuk menjaga detail visual dengan resolusi rendah dengan jumlah piksel yang terbatas dan dapat menghasilkan bentuk ekspresi yang unik dan mengesankan.

Selain itu terdapat unsur verbal, dalam komik ini teks atau bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang bersifat nonformal agar pesan atau cerita yang disampaikan lebih tersampaikan kepada target pembaca. Selanjutnya unsur visual, dalam bagian visualisasi itu sendiri terdapat 3 unsur yang dideskripsikan, yaitu visualisasi ilustrasi, visualisasi warna dan visualisasi tipografi. Unsur yang pertama yaitu visualisasi ilustrasi, dalam hal ini ilustrasi yang dibuat adalah dalam bentuk komik. Komik (*English: Comic*) merupakan suatu karya atau bentuk seni yang menggunakan gambar disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Mccloud, 2008). Visual merupakan komponen utama dalam penciptaan komik dengan segala proses kreatifnya (Makmum, 2021), dalam pembentukan ilustrasi terdapat objek yang dijelaskan lebih lanjut pada tabel 2 merujuk pada gambar 5.



Gambar 5 Komik halaman 1 (kiri) komik halaman 2 (kanan)

(sumber: dokumentasi penulis, 2022)

Tabel 2 Objek dalam pembentukan ilustrasi komik *pixel art*

Panel	Keterangan
<b>Panel 1</b>	Terdapat jam di kiri atas, jendela yang berada di kanan atas, lalu di dalam jendela terdapat hujan, pohon dan langit, foto disamping kiri bawah jendela, <i>note</i> di bawah jendela, buku dan lampu di atas meja sebelah kiri, kursi, manusia yang sedang tidur, laptop dan kucing yang sedang tertidur, yang berjajar dari kiri ke kanan.
<b>Panel 2</b>	Terdapat kucing di atas meja yang terbangun dan kedinginan di sebelah kiri, laptop di tengah meja dan manusia yang baru terbangun di kanan yang masih duduk di kursinya.
<b>Panel 3</b>	Kucing yang merespon panggilan sang manusia
<b>Panel 4</b>	Manusia yang sedang membuka baju bagian bawahnya dan menepuk nepuk pahanya sembari memanggil
<b>Panel 5</b>	Bagian kaki depan kucing dan bagian kaki manusia
<b>Panel 6</b>	Manusia yang duduk di kursinya sembari mengusap sangkucing yang berada di dalam bajunya bagian perut dan hanya terlihat ekor sang kucing yang menjulur keluar.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022; Gambar 5)

Langkah berikutnya melibatkan proses visualisasi warna yang bertujuan untuk menggabungkan dan memadupadankan berbagai warna sehingga komik yang dihasilkan mampu menghidupkan suasana yang lebih hidup dan memberikan variasi yang kaya. Warna-warna yang digunakan dapat dilihat pada *pallette* warna yang disertai dengan *color code* pada Gambar 6. Palet warna yang terlampir dengan kode warna menjadi panduan dalam

pemilihan dan penggunaan warna-warna yang terdapat dalam komik tersebut.



*Gambar 6 Pallete Warna yang digunakan dalam penciptaan komik bergaya pixel art*

Selain memperhatikan visualiasi warna, visualisasi tipografi juga menjadi unsur yang penting dalam visualisasi karya. Visualisasi tipografi sendiri adalah font yang digunakan dalam komik adalah *anime ace*, dalam pemilihan font ini faktor yang diutamakan adalah kejelasan dalam membaca serta popularitasnya dalam dunia pembuatan komik. Dalam rangka mencapai keterbacaan yang optimal, pemilihan font yang umum digunakan dalam komik menjadi perhatian utama.

## **KESIMPULAN**

Tujuan utama yang mendasari penulisan ini adalah untuk menghasilkan sebuah komik yang mengadopsi gaya visual *pixel art*, dengan mendeskripsikan unsur-unsur dan teknik-teknik yang terlibat dalam penciptaannya. Penciptaan komik dalam gaya *pixel art*, terutama dalam format komik strip digital, mengharuskan pemahaman mendalam tentang teknik pembuatan komik serta unsur-unsur yang melekat dalam *pixel art* itu

sendiri. Melalui metode penciptaan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa teknik pembuatan komik yang diadopsi melibatkan langkah-langkah seperti merumuskan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar dan narasi, serta mengatur alur cerita. Adapun teknik atau unsur *pixel art* yang diimplementasikan dalam komik ini mencakup penggunaan garis lurus, *dithering*, *inline* dan mempertahankan gaya *jaggy* (tanpa penggunaan *anti-aliasing*). Proses penciptaan komik ini menghasilkan enam panel dengan orientasi vertikal dan ukuran 260 x 150 piksel, ukuran ini dipertahankan untuk menjaga karakteristik khas dari *pixel art* serta memungkinkan penampilan detail visual meskipun dalam keterbatasan resolusi. Dalam penciptaannya, komik ini juga memperhatikan tiga unsur visual penting, yaitu ilustrasi, tipografi, dan pemanfaatan warna.

Dari hasil penciptaan komik ini, diharapkan dapat mengundang minat dan daya tarik lebih bagi para pelaku seni, terutama dalam upaya memperkenalkan *pixel art* sebagai bagian yang kaya dalam keragaman ekspresi seni, terutama dalam ranah seni komik. Namun, seiring dengan hasil yang dicapai, perlu diakui bahwa penulisan ini memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa di antaranya termasuk batasan waktu yang memengaruhi kedalaman eksplorasi serta pengembangan lebih lanjut, keterbatasan akses terhadap teknologi yang mungkin membatasi kemungkinan eksekusi yang lebih luas, serta keterbatasan pemahaman mendalam tentang beberapa aspek teknis yang dapat mempengaruhi hasil akhir komik. Dalam pandangan masa depan, disarankan agar pengembangan lebih lanjut dilakukan untuk lebih mengeksplorasi berbagai aspek teknis dalam penciptaan komik bergaya *pixel art*. Selain itu, saran lainnya adalah mengadopsi metode yang lebih luas dan mendalam dalam penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang hubungan antara

*pixel art* dan seni komik, serta memberikan ruang bagi eksplorasi lebih lanjut dalam ranah seni dan desain visual.

#### **PERNYATAAN PENGHARGAAN**

Terima kasih kepada seniman Mikiko yang telah memberikan inspirasi kepada penulis, terima kasih juga kepada Universitas Pendidikan Indonesia sebagai Lembaga Pendidikan yang telah mendukung, dan mengapresiasi penulis dalam pembuatan artikel ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arianto, B. (2021). Pandemi Covid-19 dan Transformasi Budaya Digital di Indonesia, *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 5(2), 233–250.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Aurielle, S. and Waluyanto, H. D. (2022). Perancangan Concept Art Pixel Environment Background Berdasarkan Tema Baroque untuk Video Game, *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 1-9.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Elkhesheh, G. A. (2021). Pixel art as a visual stimulus in graphic arts. *Journal of Arts & Architecture Research Studies*, 2(3), 142-156.
- Fitriani, Y., & Aziz, I. A. (2019). Literasi era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* 3(1).
- Ibrahim, R. and Madian, W. (2023). Aesthetics of Pixel Art in Clothing Designs for Tall Youth Ectomorph Type, *International Design Journal*, 13(1), pp. 321–336.
- Latuny, J., Kaitelapatay, B. G. and Pratiwi, N. E. (2023). Desain Dan Aset Visual Game Edukasi 2D “Infinity Of Kuku” dengan Penggayaan Pixel Art

- Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Bhakti Semesta, 12(1), 25–40.
- Lestiana, H. T. (2021). Pixel Art untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Luas, *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), p. 263. doi: 10.29240/jpd.v5i2.3251.
- Makmum (2021). Balo Lipa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Komik: Media Komunikasi Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 18–23.
- Mccloud, S. (2008). *Understanding Comic*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mujiyono (2010). Seni Rupa Dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi atas intuitif dan metodelis, *Jurnal Seni Imajinasi*, VI(1),75–85.
- Mukti, D. N. (2015). Penciptaan Karya Komik Alternatif, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 16-22.
- Nurani, M. T. S. (2013). SENI PIXEL, *DEKAVE*, 3(6), 1-14.
- Prayoga, D. S. (2021). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87-97.
- Prestiliano, J., Sarisih, D. P. and Utami, B. S. (2020). Analisis dan Perancangan Asset Game Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis Pixel Art 2D. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 1(2),93–102. doi: 10.23887/jabi.v2i2.26458.
- Saitam. (2023). *PIXEL ART & NFTs: Unlocking their Power and Potential* [e-book]. PixaPics Publisher.
- Samuelson, G. (2020). Pixel art - The Medium of Limitation : A qualitative study on how experienced artists perceive the relationship between restrictions and creativity (Dissertation). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-178771>
- Silber, D. (2015). *Pixel Art for Game Developers* (1st ed.). A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b18786>, e-book ISBN 9780429159183
- Sunarto, B. (2013). Metodologi Penciptaan Seni Oleh Bambang Sunarto

Institut Seni Indonesia Surakarta, *IDEA Press Yogyakarta*

Ünlüer, A. A. (2017). Identity and Representation Problems of Pixel Art, *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), pp. 211–223

Wijayanto, H. and Willim, D. F. (2022). Design and Development of Game Assets “Guerrilla Warfare of General Sudirman” with 2D Pixel Art Concept. *The 2nd Conference on Management, Business, Innovation, Education, and Social Science (CoMBInES)*, p. 590–599.