

## ANALISIS ESTETIKA VISUAL DALAM GAME PIXEL ART: PERSPEKTIF DI JURUSAN SENI RUPA

Gilang Ramadhan<sup>1</sup>, Raden Burhan Surya Nata Diningrat

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni

Universitas Negeri Medan

[gilang447gr@gmail.com](mailto:gilang447gr@gmail.com)

---

### Abstrak

Perkembangan seni rupa digital telah melahirkan berbagai bentuk visual, salah satunya adalah pixel art, yang muncul pada era awal video game di tahun 1980-an hingga 1990-an. Meskipun teknologi grafis telah berkembang pesat, pixel art mengalami kebangkitan dalam industri game indie dan komunitas seni digital, di mana banyak pengembang memilihnya sebagai keputusan artistik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis estetika visual pixel art dalam game dari sudut pandang seni rupa, dengan pendekatan deskriptif analitis. Fokus penelitian meliputi karakteristik visual pixel art, penerapan elemen dan prinsip seni rupa, serta alasan artistik di balik pemilihan gaya ini dalam game modern. Dengan batasan pada analisis estetika dan artistik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian seni digital dan memperkaya pemahaman tentang seni rupa dalam konteks media interaktif. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap pixel art sebagai bentuk ekspresi visual yang bernilai tinggi secara estetis dan konseptual.

### Sejarah Artikel

Submitted: 18 Juli 2025

Accepted: 21 Juli 2025

Published: 22 Juli 2025

### Kata Kunci

Pixel Art, Estetika Visual, Seni Rupa Digital.

## PENDAHULUAN

Perkembangan seni rupa digital telah melahirkan beragam bentuk dan pendekatan *visual* yang unik. Dengan berkembang teknologi seperti *smartphone* dan komputer, seni rupa digital mudah diakses dimana saja dan kapan saja, mulai dari gambar, komik, animasi, hingga game. Gambar digital adalah representasi *visual* dua dimensi yang tersusun dari data *numerik* (biasanya dalam format biner) yang dapat disimpan, diolah, dan ditampilkan oleh perangkat komputer. Gambar digital dapat dibagi menjadi dua jenis utama yaitu *Bitmap (Raster)*: Gambar yang terdiri dari kumpulan piksel, masing-masing memiliki nilai warna dan intensitas tertentu. Kualitasnya bergantung pada *resolusi* (jumlah piksel per inci). Jika diperbesar berlebihan, gambar *bitmap* cenderung pecah (*pixelated*). Kemudian ada *Vektor*: Gambar yang dibentuk dari objek geometris seperti garis, kurva, dan poligon, yang didefinisikan secara matematis. Gambar *vektor* tidak kehilangan kualitas saat diperbesar. Di era sekarang gambar digital sering digunakan dalam pembuatan komik, kartun, karikatur, animasi dan *game* dalam bentuk dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D).

*Game Pixel art* merupakan gaya *visual* digital yang menggunakan piksel elemen terkecil dalam tampilan grafis sebagai bahan dasar untuk membentuk gambar. Gaya ini berkembang pada awal kemunculan *video game*, khususnya pada era 1980-an hingga awal 1990-an, ketika keterbatasan perangkat keras seperti resolusi layar dan kapasitas memori menuntut para desainer untuk menciptakan tampilan *visual* dengan cara yang ekonomis namun tetap komunikatif. Dalam kondisi tersebut, *pixel art* tidak hanya menjadi solusi teknis, tetapi juga membentuk identitas estetika yang khas dan mudah dikenali. Seiring waktu, kemajuan teknologi memungkinkan pembuatan *visual game* yang jauh lebih kompleks dan realistis. Akan tetapi, menariknya, *pixel art* tidak tergantikan sepenuhnya. Justru, gaya ini mengalami kebangkitan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir, terutama dalam ranah game indie dan komunitas seni digital. Banyak

pengembang game masa kini dengan sengaja memilih *pixel art* sebagai gaya utama mereka, bukan karena keterbatasan, melainkan sebagai keputusan artistik yang berakar pada kekuatan estetika dan naratif dari bentuk *visual* tersebut. Contoh yang populer di antaranya adalah *Stardew Valley*, *Celeste*, dan *Hyper Light Drifter*, yang tidak hanya sukses secara komersial tetapi juga mendapat apresiasi secara *visual* dan konseptual.

Dalam konteks seni rupa, *pixel art* dapat dilihat sebagai bentuk seni *visual* yang menggabungkan prinsip-prinsip tradisional dengan pendekatan digital *modern*. Elemen seperti garis, bidang, tekstur, serta kontras terang dan gelap diolah dalam format *raster*, memberikan dimensi baru pada proses penciptaan karya. Selain itu, *pixel art* juga sering mengandung narasi *visual* yang kuat, terutama dalam konteks *video game*, di mana *visual* tidak hanya berfungsi sebagai pemanis, tetapi juga menjadi bagian penting dari pengalaman *imersif* pemain. Dengan demikian, analisis *pixel art* tidak hanya berfokus pada *visual* statis, tetapi juga pada bagaimana *visual* tersebut berinteraksi dengan dinamika permainan dan membentuk komunikasi *visual* yang efektif.

Fenomena *pixel art* juga menjadi cerminan dari perubahan paradigma dalam seni rupa dan media digital. Di era pascamodern, batas antara seni tinggi (*high art*) dan budaya populer menjadi semakin kabur. *Pixel art*, sebagai bagian dari budaya *visual game*, kini mendapat tempat dalam pameran seni, buku akademik, hingga diskusi teoretis tentang estetika digital. Ini membuka ruang baru bagi kajian seni rupa yang lebih inklusif terhadap ekspresi *visual* dari media *alternatif*. Dalam hal ini, *game* bukan lagi sekadar produk hiburan, tetapi juga medium yang memuat nilai-nilai artistik, kultural, dan estetis yang layak untuk dianalisis secara mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *pixel art* merupakan bentuk *visual* yang kaya akan nilai estetika dan konsep. Sebagai gaya seni yang lahir dari keterbatasan teknologi, *pixel art* telah bertransformasi menjadi bentuk ekspresi yang kompleks dan berdaya naratif tinggi. Oleh karena itu, penelitian terhadap *pixel art*, khususnya dalam konteks *game*, menjadi relevan untuk memahami bagaimana seni rupa digital berkembang, serta bagaimana nilai-nilai estetika klasik seperti komposisi, warna, dan bentuk diterapkan dalam media kontemporer.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis estetika *visual pixel art* dalam *game* dari sudut pandang seni rupa. Melalui pendekatan deskriptif-analitis, penulis akan menelaah bagaimana prinsip-prinsip seni *visual* diterapkan dalam desain *visual game* berbasis *pixel art*, serta bagaimana gaya ini menyampaikan makna estetika kepada audiensnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian seni digital dan memperkaya pemahaman tentang seni rupa dalam medium interaktif seperti *video game*.

## METODE PENCIPTAAN

Metode penelitian sangat penting dalam suatu penelitian ilmiah, karena semua aktivitas dalam proses penelitian yang dilakukan akan bergantung pada suatu cara yang digunakan peneliti dalam penelitiannya. Adapun metode penelitian yang akan dilakukan ialah metode deskriptif analitis kualitatif.

Penelitian deskriptif-analitis kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individual maupun kelompok. Penelitian deskriptif analitis kualitatif bersifat induktif, sehingga peneliti membiarkan permasalahan permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan yang saksama, mencakup deskripsi dalam konteks

yang mendetail dengan catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menganalisis estetika visual dalam game pixel art Stardew Valley (ConcernedApe, 2016) dan A Space for the Unbound (Mojiken Studio, 2023) melalui pendekatan elemen seni rupa (garis, warna, tekstur, ruang, dan komposisi) serta prinsip estetika (keseimbangan, kontras, ritme, dan harmoni). Selain itu, analisis budaya Indonesia dalam A Space for the Unbound dilakukan untuk memahami bagaimana elemen budaya lokal terintegrasi dalam estetika visual. Kedua game dipilih karena perbedaan pendekatan estetika mereka, Stardew Valley menonjolkan suasana pedesaan yang universal dan nostalgik, sedangkan A Space for the Unbound mengusung narasi emosional dengan identitas budaya Indonesia yang kuat.

#### 1. Elemen Visual dalam Game Pixel Art

##### a. Garis

Dalam Stardew Valley, garis-garis pixel art bersifat tegas dan sederhana, menciptakan bentuk karakter dan lingkungan yang mudah dikenali, mengingatkan pada estetika game 16-bit. Sebaliknya, A Space for the Unbound menggunakan garis yang lebih halus dengan detail tambahan, terutama pada desain wajah karakter seperti Atma dan Raya, untuk menonjolkan ekspresi emosional yang mendukung narasi psikologis.



**Gambar 3.1** Lingkungan di Game Stardew Valley  
Sumber : Stardew Valley



**Gambar 3.2** Karakter Atma dan Raya  
Sumber : A Space For The Unbound

## b. Warna

Stardew Valley memanfaatkan palet warna hangat (jingga, kuning, hijau) untuk menciptakan suasana pedesaan yang ramah, dengan transisi warna lembut yang mencerminkan siklus siang-malam. Dalam A Space for the Unbound, palet warna lebih kontras, menggabungkan warna cerah (merah, kuning) dengan nuansa gelap (biru, ungu) untuk mencerminkan suasana melankolis dan magis, serta mengintegrasikan warna-warna yang terinspirasi dari budaya Indonesia, seperti merah dan putih yang mencerminkan identitas nasional.



**Gambar 3.3** Nuansa Warna di Game A Space For The Unbound  
Sumber : A Space For The Unbound

## c. Tekstur

Tekstur dalam Stardew Valley dihasilkan melalui pengulangan piksel untuk menciptakan ilusi permukaan seperti rumput atau kayu, memberikan kesan organik yang sederhana. Dalam A Space for the Unbound, tekstur lebih kaya, terutama pada latar belakang seperti tembok bata, genteng rumah tradisional, atau dedaunan, yang mencerminkan tekstur lingkungan perkotaan dan pedesaan Indonesia pada era 1990-an.



**Gambar 3.4** Tekstur Pada Alam di Game Stardew Valley  
Sumber : Stardew Valley



**Gambar 3.5** Tekstur Pada Kota di Game A Space For The Unbound  
Sumber : A Space For The Unbound

#### d. Ruang

Stardew Valley menggunakan tata letak grid-based yang terorganisir untuk memudahkan navigasi, dengan teknik parallax scrolling untuk memberikan ilusi kedalaman. A Space for the Unbound memanfaatkan ruang dengan perspektif dinamis, seperti sudut pandang miring pada adegan kota atau sekolah, untuk menciptakan suasana naratif yang imersif dan kontekstual dengan latar Indonesia.

#### e. Komposisi

Komposisi dalam Stardew Valley cenderung simetris, dengan penempatan elemen seperti rumah dan pohon yang seimbang untuk menciptakan harmoni visual. Dalam A Space for the Unbound, komposisi lebih dinamis, dengan penempatan asimetris untuk menonjolkan emosi, seperti pada adegan dramatis di mana karakter ditempatkan di sudut frame untuk menciptakan ketegangan.



**Gambar 3.6** Komposisi Simetris dalam Game Stardew Valley  
Sumber : Stardew Valley



**Gambar 3.7** Komposisi Dinamis Dalam Cutscene di Game A Space For The Unbound  
Sumber : A Space For The Unbound

## 2 Prinsip Estetika dalam Game Pixel Art

### a. Keseimbangan

Stardew Valley mencapai keseimbangan visual melalui tata letak lingkungan yang teratur, seperti desain desa Pelican Town, yang memberikan rasa tenang. A Space for the Unbound menggunakan keseimbangan asimetris untuk menciptakan ketegangan emosional, terutama pada adegan transisi ke dunia "spacedive" yang surreal.



**Gambar 3.8** Pelican Town  
Sumber : Stardew Valley

## b. Kontras

Kontras dalam Stardew Valley terlihat pada perbedaan warna antara karakter dan lingkungan, memudahkan fokus pada aksi utama seperti bertani. Dalam *A Space for the Unbound*, kontras digunakan untuk menonjolkan elemen naratif, seperti perubahan warna latar saat masuk ke dunia psikologis, yang juga mencerminkan kontras emosional dalam budaya Indonesia yang kaya akan dinamika sosial.



**Gambar 3.9** Dunia Psikologis Dalam Game *A Space For The Unbound*  
Sumber : *A Space For The Unbound*

### c. Ritme

Ritme dalam Stardew Valley tercipta melalui pengulangan visual, seperti pola tanaman atau siklus waktu. Dalam A Space for the Unbound, ritme visual terlihat pada transisi antar adegan, dengan pergantian latar yang mengikuti alur cerita, seperti perubahan dari suasana kota ke pedesaan yang mencerminkan ritme kehidupan Indonesia.

### d. Harmoni

Harmoni dalam Stardew Valley dihasilkan dari kombinasi warna, musik, dan desain yang kohesif. Dalam A Space for the Unbound, harmoni tercapai melalui integrasi elemen budaya Indonesia, seperti arsitektur lokal, motif batik, dan simbolisme budaya, yang menyatu dengan estetika pixel art untuk menciptakan pengalaman yang autentik.



**Gambar 3.10** Karakter Yang Menggunakan Batik  
Sumber : A Space For The Unbound

## 3. Analisis Budaya Indonesia dalam A Space for the Unbound

A Space for the Unbound mengintegrasikan elemen budaya Indonesia secara mendalam dalam estetika visualnya, yang memperkuat identitas lokal dan narasi emosional. Berikut adalah temuan utama:

### a. Latar dan Arsitektur

Latar game ini mengambil inspirasi dari kota kecil di Indonesia pada akhir 1990-an, dengan elemen visual seperti rumah panggung, warung makan, dan sekolah dengan arsitektur kolonial Belanda yang khas. Detail seperti genteng merah, tembok bata, dan pohon kelapa mencerminkan lingkungan pedesaan dan perkotaan Indonesia yang autentik.

### b. Motif dan Simbolisme Budaya

Motif batik dan ornamen tradisional muncul pada pakaian karakter atau elemen dekoratif di latar belakang, seperti pada kain yang tergantung di warung atau pola di dinding. Simbolisme budaya juga terlihat pada penggunaan kucing sebagai motif berulang, yang dalam budaya Indonesia sering dikaitkan dengan keberuntungan atau spiritualitas.

### c. Warna dan Identitas Nasional

Penggunaan warna merah dan putih, yang merupakan warna bendera Indonesia, muncul secara subtil pada elemen seperti pakaian karakter atau bendera kecil di latar belakang. Ini memperkuat identitas nasional tanpa mengganggu estetika keseluruhan.

### d. Konteks Sosial dan Budaya

Game ini menggambarkan dinamika sosial Indonesia, seperti interaksi di warung kopi, kehidupan sekolah, dan nilai-nilai kekeluargaan, yang divisualisasikan melalui desain karakter dan

dialog yang kontekstual. Elemen seperti sepeda ontel atau angkot (angkutan kota) menambah keautentikan visual yang mencerminkan kehidupan sehari-hari di Indonesia.

#### e. Narasi dan Estetika Psikologis

Estetika visual dalam *A Space for the Unbound* juga mendukung narasi psikologis yang kental dengan budaya Indonesia. Misalnya, dunia "spacedive" menggunakan simbolisme budaya lokal, seperti bayangan wayang atau pola tradisional, untuk menggambarkan konflik batin karakter, yang mencerminkan nilai-nilai introspeksi dalam budaya Jawa.

### **B. Pembahasan**

Analisis estetika visual menunjukkan bahwa *Stardew Valley* dan *A Space for the Unbound* memanfaatkan keterbatasan pixel art secara berbeda. *Stardew Valley* menekankan kesederhanaan dan nostalgia universal melalui elemen visual yang hangat dan terorganisir, menciptakan pengalaman yang menenangkan. Sebaliknya, *A Space for the Unbound* menggunakan pixel art untuk menyampaikan narasi psikologis yang kompleks, dengan estetika yang kaya akan elemen budaya Indonesia.

Dari perspektif seni rupa, *A Space for the Unbound* menonjol karena kemampuannya mengintegrasikan identitas budaya lokal ke dalam medium pixel art. Elemen seperti arsitektur, motif batik, dan simbolisme budaya tidak hanya memperkaya estetika visual, tetapi juga menjadikan game ini sebagai representasi seni rupa kontemporer yang relevan dengan konteks global. *Stardew Valley*, meskipun lebih universal, menunjukkan bahwa pixel art dapat menciptakan daya tarik emosional melalui kesederhanaan.

Keterbatasan teknis pixel art mendorong kreativitas dalam merancang elemen visual yang efektif. Dalam *A Space for the Unbound*, elemen budaya Indonesia menjadi kekuatan naratif dan visual, menunjukkan bahwa pixel art dapat digunakan untuk menyampaikan identitas lokal tanpa kehilangan daya tarik global. Ini sejalan dengan prinsip seni rupa yang menekankan pentingnya konteks budaya dalam menciptakan karya yang bermakna.

Pixel art menarik karena sifatnya yang minimalis, mirip seperti lukisan pointillism di mana setiap titik (piksel) memiliki peran penting. Berbeda dengan lukisan tradisional yang memungkinkan detail halus, pixel art memaksa seniman untuk berpikir strategis dengan keterbatasan resolusi dan warna. Ini membuatnya serupa dengan seni grafis tradisional, seperti cetak kayu, di mana keterbatasan teknis justru mendorong kreativitas. Namun, pixel art lebih dinamis karena sering dipadukan dengan animasi dan interaktivitas dalam game.

Dalam *A Space For The Unbound* beberapa elemen-elemen menambah nilai estetika karena memberikan konteks budaya yang spesifik. Warung makan dan sepeda ontel menciptakan nostalgia visual yang kuat, sementara pola tradisional seperti batik menunjukkan bahwa pixel art dapat digunakan untuk merepresentasikan identitas budaya dengan cara yang modern. Ini menginspirasi saya untuk melihat bagaimana seni digital bisa mengangkat warisan budaya.

Pixel art mengajarkan prinsip dasar seperti komposisi, warna, dan keseimbangan dengan cara yang sangat terfokus karena keterbatasan teknisnya. Misalnya, *Stardew Valley* menunjukkan bagaimana harmoni warna menciptakan suasana, sementara *A Space for the Unbound* mengajarkan penggunaan kontras untuk narasi. Ini membantu mahasiswa memahami bahwa prinsip seni rupa berlaku di semua medium.

Pixel art sangat efektif menyampaikan emosi karena kesederhanaannya memaksa seniman untuk fokus pada esensi visual. Dibandingkan dengan lukisan minyak yang kaya detail, pixel art lebih langsung, seperti karikatur atau komik. Dalam *A Space for the Unbound*, perubahan warna

atau ekspresi sederhana pada karakter bisa sangat emosional, meskipun tidak sekompleks media tradisional.

Hasil dari wawancara peneliti dengan beberapa mahasiswa menghasilkan Saran yang salah satunya adalah Pelajari elemen budaya secara mendalam, seperti motif, arsitektur, atau simbolisme, dan cari cara untuk menyederhanakannya tanpa kehilangan makna. Gunakan warna dan komposisi untuk menonjolkan identitas lokal, seperti yang dilakukan A Space for the Unbound dengan batik. Kolaborasi dengan budayawan atau sejarawan juga bisa membantu memastikan keautentikan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis, estetika visual dalam Stardew Valley dan A Space for the Unbound menunjukkan kekuatan pixel art sebagai medium seni yang kaya. Stardew Valley memanfaatkan elemen seni rupa seperti warna hangat, garis sederhana, dan komposisi simetris untuk menciptakan suasana pedesaan yang harmonis dan nostalgik. Sebaliknya, A Space for the Unbound menggunakan elemen visual yang kompleks, dengan kontras warna, tekstur budaya lokal, dan komposisi dinamis untuk menyampaikan narasi psikologis yang mendalam.

Analisis budaya Indonesia dalam A Space for the Unbound menunjukkan bahwa game ini berhasil mengintegrasikan elemen lokal seperti arsitektur tradisional, motif batik, dan simbolisme budaya ke dalam estetika pixel art. Hal ini tidak hanya memperkuat identitas visual game, tetapi juga menjadikannya sebagai representasi seni rupa yang autentik dan relevan dengan konteks budaya Indonesia. Dari perspektif jurusan seni rupa, kedua game ini menunjukkan bahwa pixel art adalah medium seni digital yang mampu menggabungkan prinsip seni rupa tradisional dengan inovasi teknologi, sekaligus menyampaikan nilai budaya dan emosi.

### **B. Saran**

#### **1. Bagi Peneliti Lanjutan**

Penelitian ini dapat diperluas dengan menganalisis dampak elemen budaya Indonesia dalam A Space for the Unbound dan Stardew Valley terhadap persepsi pemain, baik lokal maupun internasional. Studi komparatif antara pixel art dengan media seni digital lain juga dapat memberikan wawasan tambahan.

#### **2. Bagi Praktisi Seni Rupa**

Mahasiswa dan seniman seni rupa dapat menjadikan A Space for the Unbound dan Stardew Valley sebagai inspirasi untuk mengintegrasikan elemen budaya lokal dalam karya seni digital. Pelatihan dalam desain pixel art dan pemahaman tentang simbolisme budaya dapat menghasilkan karya yang otentik.

#### **3. Bagi Pengembang Game**

Pengembang game disarankan untuk terus mengeksplorasi elemen budaya lokal, seperti yang dilakukan A Space for the Unbound, untuk menciptakan pengalaman yang unik dan bermakna. Pemahaman tentang prinsip estetika seni rupa dapat meningkatkan kualitas visual dan naratif game.

#### **4. Bagi Akademisi**

Jurusan seni rupa dapat memasukkan studi tentang pixel art dan representasi budaya dalam kurikulum seni digital. Diskusi tentang bagaimana medium seperti pixel art dapat digunakan untuk menyampaikan identitas budaya dapat memperkaya pemahaman mahasiswa tentang seni kontemporer.

## DAFTAR PUSTAKA

Fiantika, Feny Rita. 2022. Metodologi Penelitian Kualitatif. Padang Sumatera Utara: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Anggara, Raden Muhammad Randi Bagus. 2023. Perancangan Karakter dan Asset Visual Pada Gendre Game Platform Dengan Gaya Visual Pixel. Palembang : Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Dahl, Ryan. 2017. Pixel Recursive Super Resolution. Google Brain

Pahleviannur, Muhammad Rizal. 2022. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukoharjo : Pradina Pustaka.

Hasibuan, Salsabila Tadya. 2023. Pixel Art. Jambi : Universitas Muhammadiyah Jambi.

Clammer, John. 2013. Vision and Society. Routledge : New York.

Atmojo, Bayu Lintang Andi. 2021. Perancangan Asset Visual Game Untuk Mengenalkan Daerah Di Indonesia Dengan Penggayaan Pixel Art. Bandung : Telkom University.

Zakky. 2019. Pengertian Seni Lukis Beserta Definisi, Tujuan, dan Unsur-Unsurnya. Di akses pada 9 Juni 2025 dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-seni-lukis/>

Prestiliano, Jasson. 2020. Analisis dan Perancangan Asset Game Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis Pixel Art 2D. Jurnal Adat dan Budaya Indonesia. 2(2).

Patriansah, Mukhsin & Prasetya, Didiek. 2021. Monroe Bardsley Aesthetic, An Analysis Of Interpretation Approach To Yunus Muler's Painting. Jurnal Seni Rupa. 10(2).

Zufri, Tubagus & Ardani, NurulAqmarina. 2023. Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design. Journal of Virtual Culture and Cinema. 2(1).

Tarigan, Mega Glorysti Payona. 2025. Karakter Game Visual Novel Semi RPG Berkonsep Pixel Art 2D Bertemakan Sejarah Indonesia Pada Masa Revolusi Untuk Pelajar SMA. Jurnal Komunikasi dan Desain. 8(1).

Hidayatullah, Riyan Riyan. 2019. Estetika Seni. Lampung: Lampung University.

Lidwell, William et al. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.

Gregory Z. Bedny, Waldemar Karwowski (2007). A Systemic Structural Theory of Activity Applications to Human Performance and Work Design. CRC Press.