

## Gaya Visual Pixel pada Iklan SOYJOY X Sanditiojitok

**Ardhyarama Bayu Putra**

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti  
[ardhyaramabayuputra@gmail.com](mailto:ardhyaramabayuputra@gmail.com)

**Menul Teguh Riyanti**

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti  
[menulteguh@trisakti.ac.id](mailto:menulteguh@trisakti.ac.id)

**Diterima:** November, 2023 | **Disetujui:** November, 2023 | **Dipublikasi:** Desember, 2023

### ABSTRAK

Gaya Visual Pixel Pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok. Jurnal ini ditulis untuk meneliti penerapan gaya visual pixel pada suatu media iklan animasi hasil karya Sanditiojitok yang telah berkolaborasi bersama brand makanan SOYJOY. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi ciri khas gaya visual pixel pada iklan SOYJOY x Sanditiojitok. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan dasar teori Meleong J, Lexy. Hasil akhir yang didapat setelah pengumpulan data penelitian bahwa gaya seni pixel memiliki ciri khasnya sendiri yaitu gaya visualnya yang tampak menyerupai sebuah *video game* dengan jumlah pixel yang terbatas dan terlihat sederhana namun tetap memiliki nilai artistik yang unik. Dapat dibuktikan bahwa gaya visual pixel dapat diterapkan untuk media periklanan animasi visual.

**Kata kunci:** Gaya Visual Pixel, SOYJOY x Sanditiojitok, *Video Game*, Iklan, Animasi Visual

### PENDAHULUAN

Umat Islam di Indonesia memiliki tradisi puasa pada bulan Ramadhan di setiap tahunnya. Tradisi puasa di bulan Ramadhan diawali dengan salah satu sunah puasa yaitu Sahur (Komarudin, 2022). Makanan bergizi baik dikonsumsi saat sahur agar tubuh tetap terasa bugar selama melaksanakan puasa. SOYJOY memberikan alternatif menu makanan saat sahur dengan menyajikan camilan kaya akan protein dan serat sehingga tubuh tetap terasa kenyang selama menjalani puasa. Mengonsumsi olahan kedelai saat sahur dapat membantu kenyang lebih lama dan meningkatkan energi. (Amanda, 2022). Camilan SOYJOY dapat dikonsumsi secara langsung agar sahur dapat dilaksanakan lebih cepat dan efisien.

Dalam upaya mempromosikan produknya, SOYJOY berkolaborasi bersama seorang *pixel artist* Sanditiojitok dengan membuat suatu iklan dengan tema #MakanSOYJOY Saat Sahur. Dalam perancangannya Sanditiojitok menggunakan metode video animasi dengan gaya visual *pixel* sebagai salah satu inovasi dalam media promosi produk. Gaya visual *pixel* merupakan bentuk pembuatan gambar dengan tujuan menjelaskan suatu pesan dalam sudut pandang yang luas namun dieksekusi dengan penerapan visual yang minimalis, lahir pada sekitar tahun 1970 ketika komputer dan seni digital mulai mendapat relevansi. Pixel secara luas dikaitkan dengan grafik beresolusi rendah dari komputer era *8-bit 16-bit*,

dan *video game arcade*. Tambahan system lainnya seperti tampilan LED yang memiliki jumlah pixel dan warna yang terbatas (Lee, 2020). Pada era digital awal, penggunaan gaya seni pixel tak dapat dihindari untuk penciptaan seni yang digunakan khusus untuk program dunia hiburan komputer (Benjaminsson, 2020b). Awalnya seni pixel dalam *video game* relative abstrak dikarenakan grafis pada era digital awal memiliki pembatasan yang ketat. Resolusi tersebut memaksa para desainer *game* untuk merancang asset game dengan sangat hati-hati dengan penempatan pixel individual yang disengaja agar tercipta sebuah bentuk simbol dan karakter agar mudah dikenali (Wolf, 2003). Estetika *video game* tahun 1980 berdampak besar kepada perkembangan seni pixel di masa depan, tepatnya saat perangkat lunak seperti *Deluxe Paint (1985)*, *Deluxe Paint 2 (1986)*, dan *Paint Magic* untuk *Commodore Magic 64* yang pada akhirnya menginspirasi banyak orang untuk pengembangan seni visual pixel (Benjaminsson, 2020a).

Pada tahun 1990 mdatang dimana perkembangan standar grafis yang semakin pesat meningkatkan standar grafis dengan tampilan yang lebih kompleks, seperti kedalaman warna dan palet warna yang semakin beragam (512 warna untuk Atari ST dan Mega Drive) membuka kemungkinan untuk game 2 dimensi yang dicat secara manual pada akhirnya memiliki daya saing yang lebih tinggi dari game 3 dimensi (Dewey, 2014a). Seni pixel tak hanya dipengaruhi *game*, namun para seniman pixel juga terus membuat seni pixel untuk *demoscene* (sub kultur seni komputer), yang dimana para seniman tersebut menyebut film dan grafiti perkotaan menjadi pengaruh penting bagi seni mereka, terutama dalam proses mendesain logo (Benjaminsson, 2020c). Popularitas seni pixel menjadi semakin pesat pada sekitar tahun 2010 (Holmes, 2011). Maraknya seni pixel pada video game dan media sosial, pixel art juga dapat dilihat pada budaya populer modern lainnya, bahkan sampai ke museum publik. Karena hal tersebut, animator asal Australia Paul Robertson mendapatkan perhatian internasional setelah ia membuat urutan pengenalan serial animasi *The Simpsons* dalam versi seni pixel (Grossman, 2015).

Gaya visual *pixel* mencapai titik sukses dalam industri *game*, *video*, suara, dan musik (Kardic, 2015). Karena kesuksesannya, *Pixel art* digunakan juga pada periklanan mulai dari produk berupa *game*, perusahaan telekomunikasi, sampai ke produk makanan. Gaya visual *pixel* dimanfaatkan Sanditiojitok dalam rupa video animasi untuk menarik persuasi para penonton untuk membeli produk makanan ringan SOYJOY. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi ciri khas gaya visual pixel pada iklan SOYJOY x Sanditiojitok. Melalui identifikasi tersebut dapat diketahui unsur visual dan elemen visual apa saja yang ada. Oleh karena itu gaya visual *pixel* dalam perancangan iklan SOYJOY x Sanditiojitok dapat dimanfaatkan sebagai media periklanan informatif dengan gaya yang unik sehingga menarik penonton

## KAJIAN TEORI

### Gaya Visual Pixel

Gaya merupakan pengertian klasifikasi yang diterapkan dalam kajian seni. Sejarah seni menggunakan gagasan gaya untuk mengklasifikasikan karya seni dalam beberapa hal yaitu waktu, negara, lokasi dan seniman (Elkin, 2003). Seni Pixel, atau biasa disebut *dotto-e* dalam bahasa Jepang merupakan sebuah representasi gaya visual. Istilah seni pixel menyiratkan grafis *game retro* karena merupakan grafis *video game* dari tahun 1970 hingga 1990. Dalam beberapa tahun terakhir karakteristiknya diterima secara luas sebagai gaya grafis yang memiliki ciri khasnya yang “gaya lama kesan baru” (Shinji, 2021). Gaya seni pixel terkait erat dengan suatu basis teknologi tertentu, seperti gaya 8-bit memiliki pola visual yang serupa dengan yang biasa dikenal dalam *video game* yang dijalankan pada teknologi konsol hitungan bit.



Gambar 1 Konsol Gameboy Advance (GBA)  
(Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_Boy\\_Advance](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Advance))

Gaya seni pixel juga digunakan pada teknologi konsol lainnya yaitu *Gameboy Advance*. Representasi visual pixel per-bit pada konsol *Gameboy Advance* memberikan suatu kesan retro dan nostalgia. Sanditiojitok terinspirasi dari salah satu *video game Gameboy Advance* yaitu *The Legend of Zelda: A Link to the Past* yang memiliki gaya seni pixel 32-bit.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam perancangan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif (Meleong, J, Lexy). Metode ini digunakan karena data penelitian berupa data kualitatif visual. Kajian data penelitian didapatkan dari berbagai macam sumber baik secara primer maupun sekunder. Sumber datanya sebagai berikut:

1. Wawancara  
Pengumpulan data dengan metode wawancara (Sugiyono 2015:72) dilaksanakan secara langsung bersama sumber primer yaitu Sanditio Bayu sebagai kreator iklan SOYJOY x Sanditiojitok yang berkolaborasi bersama *brand* SOYJOY. Hasil data yang didapatkan Dari wawancara dapat berupa pengetahuan seputar gaya visual *pixel* secara umum dan membahas secara spesifik iklan SOYJOY x Sanditiojitok.
2. Data Pustaka  
Pengumpulan data melalui kepustakaan seperti penelitian-penelitian sebelumnya, artikel, jurnal yang relevan dengan data yang dibutuhkan (Koentjaraningrat 1983, 420). Data yang dikumpulkan berkaitan dengan topik jurnal yang sedang dirancang. Data yang didapat akan dikumpulkan menggunakan software sitasi Mendeley agar sumber penulisan dapat divalidasi dengan baik.
3. Internet  
Pengumpulan data dengan mencari berbagai artikel dari website atau jurnal yang ada pada internet. Data tersebut akan dijadikan sumber referensi untuk penulisan. Data yang didapat akan berfokus pada pembahasan tentang gaya visual pixel.
4. Reduksi Data  
Data yang telah dikumpulkan melalui berbagai sumber akan diproses kembali menggunakan metode reduksi data. Reduksi data adalah proses merangkum, dengan memilih data-data pokok agar gambaran yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan lebih ringkas (Sugiyono 2018:247-249).

## PEMBAHASAN

### Analisis Gaya Visual

Pada perancangan iklan SOYJOY x Sanditiojitok, Sanditio menggunakan gaya visual pixel. Seni pixel adalah karya seni yang dibuat dengan palet warna yang terbatas pada sebuah *grid* yang berbentuk persegi (Dewey, 2014b). Analisis visual akan dijabarkan melalui kajian penerapan visual dan elemen-elemen visual dalam desain.



Gambar 2 The Legend of Zelda Link to the Past  
(Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Entertainment\\_System](https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System))

Iklan SOYJOY x Sanditiojitok dirancang menggunakan gaya visual pixel. Gaya visual pixel yang dihadirkan menggunakan visual *video game* sebagai referensi utama. Scene Intro Iklan SOYJOY x Sanditiojitok, ditunjukkan sebuah layer judul sebagai permulaan iklan. Visual yang ditunjukkan mirip seperti awal permulaan saat sebuah *video game* akan dimainkan. Salah satu contohnya ada pada *game* berjudul "Mega Man" (CAPCOM, 1987).



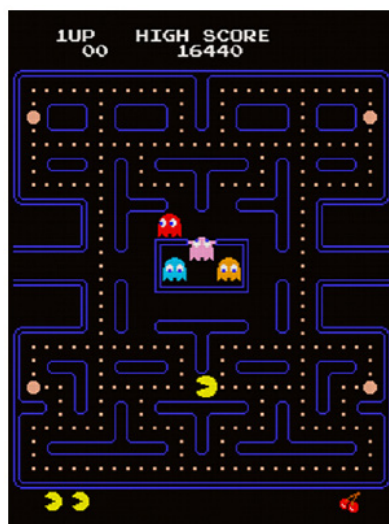
Gambar 3 Layar Judul Mega Man  
(Sumber: Tangkapan layer pada *video game* Mega Man)



Gambar 4 Scene Intro Iklan SOYJOY x Sanditiojitok  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojitok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur> 2022)

Pada versi Iklan SOYJOY x Sanditiojitok, teks judul dihadirkan dengan tulisan “SAATNYA SAHUR” dengan menggunakan gaya tulisan pixel, ditunjukkan dengan tarikan garis yang konsisten, dan keseluruhan ukuran huruf yang menggunakan kapital agar teks mudah dibaca dengan detail visual yang minimalis. Tulisan “PRESS START” pada *video game* “Mega Man” menandakan sebuah instruksi ajakan untuk memulai *game*. Hal yang sama diterapkan kembali pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok, dengan versinya sendiri yaitu “MAKAN SOYJOY TO START”, menyampaikan suatu ajakan untuk makan SOYJOY sebagai penyampaian dalam bentuk persuasif periklanan.

*Scene* dilanjutkan dengan menunjukkan seorang karakter laki-laki sedang memakan berbagai jenis makanan di depannya. Hal yang serupa juga ada pada *video game* yang berjudul Pac-Man, dimana sang karakter utama diharuskan untuk memakan untuk mendapatkan poin.



Gambar 5 *Video Game* “Pac-Man”  
(Sumber: Tangkapan Layar pada *video game* Pac-Man)





Gambar 6 Scene 2b Iklan SOYJOY x Sanditiojtok  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojtok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur-2022>)

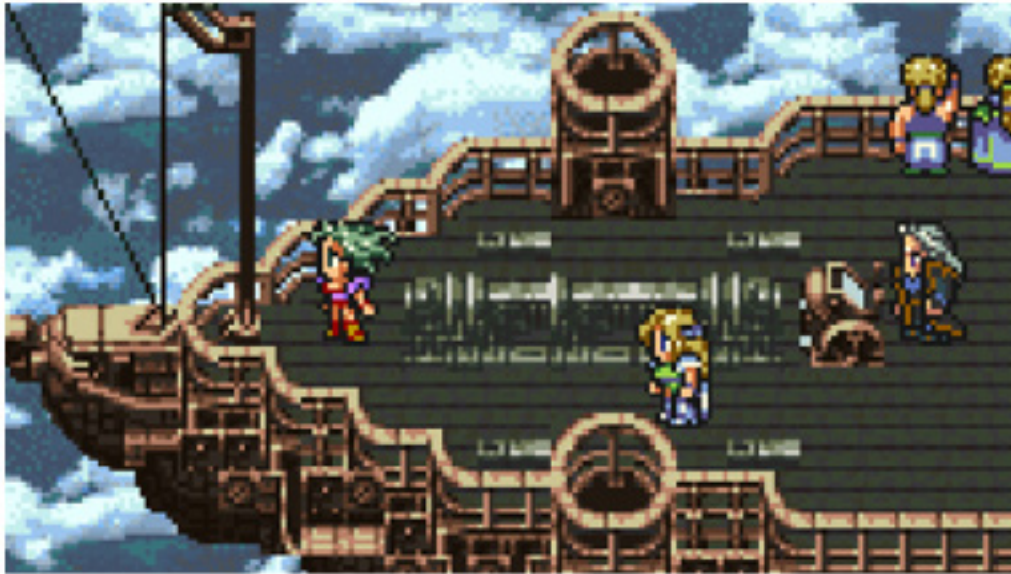
Scene 2b dalam Iklan SOYJOY x Sanditiojtok, menunjukkan karakter laki-laki memakan makanan dengan detail yang lebih jelas seperti kue, kentang goreng, roti, dan donat. Latar tempat yang ditunjukkan juga menggunakan detail yang lebih kompleks masih memberikan kesan *video game* dalam gaya visual pixel. Elemen lain yang ditambahkan pada scene 2 ada pada balon teks yang terletak pada kanan atas dan bagian bawah. Balon teks tersebut menunjukkan sebuah kalimat dan kata sebagai sebuah indikator. Elemen balon teks yang ditunjukkan dapat ditemukan juga pada *video game* lawas seperti “Pokemon Emerald”

Dalam *video game* “Pokemon Emerald” (Game Freak, 2004) balon teks diikuti oleh teks seperti pilihan opsi aksi atau deskripsi kondisi suatu objek atau subjek. Sebagai contoh tulisan “RALTS” sebagai indikator nama subjek, dan palang berwarna hijau sebagai indikator *Health Point* (Poin Kesehatan). Iklan SOYJOY x Sanditiojtok juga menampilkan hal yang serupa, dengan menghadirkan teks indikator seperti “KARBOHIDRAT”, “PROTEIN”, “SERAT” dengan palang berwarna hijau pada masing-masing masing balon teks sebagai tujuan menunjukkan kondisi karakter.



Gambar 7 Pokemon Emerald Battle Sequence (Sumber: [https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/29pvmc/longest\\_battle\\_ever\\_doing\\_a\\_pokemon\\_emerald/](https://www.reddit.com/r/pokemon/comments/29pvmc/longest_battle_ever_doing_a_pokemon_emerald/))

Scene 5 pada iklan SOYJOY x Sanditiojitok menunjukkan seorang karakter laki laki berjalan lalu mengambil sebuah kedelai utuh. Arah tampilan yang ditunjukkan menggunakan sudut pandang *top-down view*, dimana latar ditunjukkan dari atas ke bawah dalam bentuk 2 dimensi. Sudut pandang *top-down* sering diterapkan dalam beberapa *video game* terutama pada game genre RPG. Kamera yang seolah-olah melayang di atas *video game* dan memperlihatkan karakter yang sedang dimainkan, beserta latar di sekitar karakter menunjukkan ciri khas perspektif *top-down view*, hal ini dikarenakan semua detail kecil dan penempatan objek membuat pemain dapat mengakses dan melakukan survei sebuah situasi dalam suatu pandangan (Saltzman, 2003). Salah satu game yang menggunakan sudut pandang *top-down view* adalah "Final Fantasy VI".



Gambar 8 Gameplay "Final Fantasy VI"

(Sumber: <https://www.gameinformer.com/2019/04/02/the-best-of-an-era-looking-back-on-final-fantasy-vi-after-25-years> )



Gambar 9 Scene 3 Iklan SOYJOY x Sanditiojitok

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojitok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur> )

Sanditiojitok mengambil referensi dari *video game* "The Legend of Zelda: The Minish Cap" sebagai salah satu referensi dalam perancangan iklan SOYJOY x Sanditiojitok. Dapat dilihat juga sang karakter mengangkat tangannya diikuti oleh ikon kedelai utuh. Gestur yang ditunjukkan oleh karakter tersebut serupa dengan gestur karakter "Link" yang ada pada *video game* "The Legend of Zelda: The Minish Cap" saat "Link" mengambil sebuah *item* lalu ditunjukkan ikon *item* tersebut di atas kepalanya sambil mengangkat tangannya ke atas. Gestur tersebut juga merupakan indikator bahwa pemain telah mendapatkan sebuah *item* baru dalam sebuah game yang dapat digunakan.



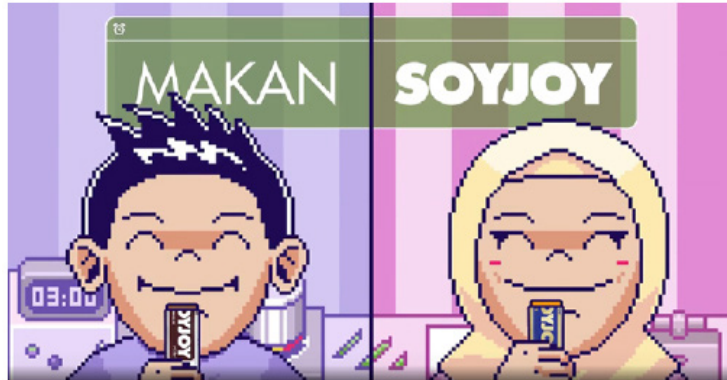
Gambar 10 Karakter "Link" Mendapatkan *Earth Element* dalam *video game* "The Legend of Zelda: The Minish Cap" (Sumber: <https://gamerant.com/the-legend-of-zelda-the-minish-cap-walkthrough-guide-part-2-deepwood-shrine/>)



Gambar 11 Scene 5 Iklan SOYJOY x Sanditiojitok  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojitok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur-2022>)



Dalam Iklan SOYJOY x Sanditiojitok, identitas *brand* SOYJOY tetap terjaga dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada *scene* 4, dimana tipografi yang digunakan pada tulisan “MAKAN” dan “SOYJOY” tetap menggunakan *font* dari brand SOYJOY. Contoh lain ada terdapat pada warna *snack* “SOYJOY”, pada sebelah kiri menggunakan warna coklat dan sebelah kanan yang menggunakan warna biru.



Gambar 12 Scene 4 Iklan SOYJOY x Sanditiojitok  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojitok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur-2022>)

### Elemen Garis

Garis dapat digunakan sebagai alat bantu untuk merancang sebuah bentuk visual. Elemen garis dapat memberikan sebuah tekstur, bayangan, dan dimensi sehingga objek yang digambarkan dapat memperindah tampilan dan menambahkan kesan artistik (Widyokusumo, 2013). Dapat diperlihatkan *scene* 2 dalam iklan SOYJOY x Sanditiojitok, adanya elemen garis yang dihadirkan. Elemen garis tersebut ditarik menjadi bentuk garis lurus yang konsisten. Penerapan elemen garis dalam iklan SOYJOY x Sanditiojitok ditujukan dengan maksud memperkuat volume tiap unsur visual dalam gambar. Elemen garis juga berperan untuk memperkuat detail yang ada sehingga memperkuat kesan dan pesan yang ingin disampaikan, sehingga visual yang dihadirkan tetap bisa dikenali dengan baik. Garis yang dihadirkan pada *scene* juga dibuat untuk menghadirkan cahaya. Penerapan tersebut dapat memperkuat detail dan volume objek serta subjek yang dihadirkan.



Gambar 13. Scene 2a Iklan SOYJOY x Sanditiojitok  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojitok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur-2022>)

### Elemen Warna

Sebagian besar pemilihan warna pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok menggunakan warna neon ungu sebagai palet warna utama. Hal tersebut dikarenakan gaya visual pixel yang biasa diterapkan pada perancangan seni pixel biasa dipadukan dengan warna neon yang mencolok.

Pada *scene* 4 Iklan SOYJOY x Sanditiojitok, terdapat sebuah adegan karakter wanita yang sedang sibuk masak pada waktu sahur. Warna yang dihadirkan cenderung menggunakan teori warna analog (Luzar, 2011). Seperti pada baju karakter laki-laki yang menggunakan warna ungu, diikuti oleh warna latar belakang serta objek yang dihadirkan dengan warna yang termasuk ke dalam famili warna ungu. Pada *scene* 2 yang tertera pada gambar di atas, warna yang digunakan adalah famili warna ungu sebagai latar. Warna hitam pada *scene* 2 digunakan sebagai *stroke* beberapa objek visual agar objek yang dihadirkan dapat dilihat dengan jelas dan terasa *pop-out*.



Gambar 14. Scene 4 Iklan SOYJOY x Sanditiojitok  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140905431/SOYJOY-x-Sanditiojitok-MakanSOYJOY-Saat-Sahur-2022>)



Gambar 15. Memadukan Kombinasi Warna Analog  
(Sumber: <http://edupaint.com/warna/7674-memadukan-kombinasi-warna-analog>)

Warna merah juga diterapkan oleh Sanditiojitok dalam Iklan SOYJOY x Sanditiojitok untuk menyampaikan sebuah pesan. Warna merah sering digunakan sebagai tanda larangan atau peringatan. Pada gambar 4 menunjukkan sebuah jam menunjukkan pukul 04:37 dengan warna merah sebagai warna pendukung. Warna merah yang dihadirkan pada jam memberikan pesan bahwa waktu akan menjelang imsak.



Gambar 16. Jam 04:37 pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok pada Scene 3  
(Sumber: <http://edupaint.com/warna/7674-memadukan-kombinasi-warna-analog>)

#### Elemen Value

Peran elemen visual *value* pada gaya visual pixel adalah memberikan efek gelap terang cahaya pada suatu karya seni. Pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok, elemen visual *value* juga diterapkan pada beberapa scene seperti Scene 7a.



Gambar 17. Jam 04:37 pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok pada Scene 3  
(Sumber: <http://edupaint.com/warna/7674-memadukan-kombinasi-warna-analog>)

Scene 7a menunjukkan sorotan produk SOYJOY dan kedua karakter laki-laki dan perempuan di samping kanan dan kiri, sekaligus beberapa tulisan untuk memperkuat konteks yang ingin disampaikan pada iklan. Penerapan *value* pada scene 7a dapat

ditunjukkan pada karakter laki-laki dan perempuan. Elemen *value* dalam gaya visual pixel dapat menggunakan teori temperatur warna dingin dan temperatur warna panas (Medeiros, 2019). Karakter laki-laki mengenakan baju berwarna ungu, dengan beberapa *shading* dan campuran warna yang lebih terang, menunjukkan adanya detail nilai gelap terang. Warna ungu muda pada baju karakter laki-laki menunjukkan sisi yang lebih terang dengan menggunakan temperatur warna dingin, sementara sisi yang lebih gelap diberikan warna ungu tua yang menggunakan temperature warna panas untuk menimbulkan elemen *value* pada penerapan gaya visual pixel.



Gambar 18. Temperatur warna panas dan dingin

(Sumber: <https://medium.com/pixel-grimoire/how-to-start-making-pixel-art-6-a74f562a4056#:~:text=Simply%20put%2C%20value%20is%20the,the%20opposite%20in%20the%20shadow.>)

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam mengiklankan produknya, SOYJOY bekerja sama dengan seorang seniman pixel bernama Sanditio Bayu atau dikenal sng tebagai Sanditiojitok. Gaya visual pixel diterapkan pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok. Gaya visual pixel dalam karya seni digital mulai mendapatkan relevansi seiring perkembangannya zaman, dimana pada awalnya gaya seni pixel dikhususkan untuk *video game*. Seiring perkembangannya, pixel mulai banyak digunakan pada media lain seperti media periklanan, dan seni digital yang memiliki ciri khasnya sendiri.

Pada dasarnya seni pixel adalah karya seni yang dibuat dengan palet warna yang terbatas pada sebuah *grid* yang berbentuk persegi, lalu dikembangkan dengan menggunakan penerapan visual seperti elemen-elemen visual dalam desain. Gaya visual pixel pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok ditandai dengan gaya penggambaran yang identik menyerupai visual *video game* yang cenderung menggunakan jumlah pixel yang terbatas sehingga visual yang diterapkan terlihat seperti gabungan dan susunan kotak kotak kecil yang menjadi kesatupaduan.

Jurnal penelitian Gaya Visual Pixel pada Iklan SOYJOY x Sanditiojitok juga diteliti dengan menggunakan teori elemen visual seperti elemen garis, elemen warna dan elemen *value*. Elemen garis yang ditunjukkan memperkuat detail-detail dan mempertegas visual yang dihadirkan. Elemen warna memiliki peran penting yaitu membuat gambar terasa lebih hidup dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan dengan menggunakan teori warna. *Value* pada gaya seni pixel memperkuat kesan gelap terang dan sorotan cahaya pada beberapa bagian gambar, seperti warna terang pada bagian yang terpapar cahaya dan warna gelap pada bagian yang kurang terekspos cahaya.

Dapat dibuktikan bahwa gaya seni pixel dapat digunakan juga untuk berbagai kepentingan lain, pada contoh ini gaya seni pixel dapat dimanfaatkan sebagai media periklanan yang menarik dan dapat menarik target pasar tertentu. Ciri khas gaya seni pixel memberikan kesan unik dengan gaya visualnya yang memanfaatkan jumlah pixel yang terbatas sehingga memberikan ciri khasnya yang terlihat sederhana tetap dapat memanjakan mata para pengamatnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, M. (2022). "4 Manfaat Makan Kedelai pada Saat Sahur" <https://hellosehat.com/nutrisi/fakta-gizi/manfaat-makan-kedelai-saat-sahur/>, diakses pada 7 Maret 2023
- Benjaminsson, K. (2020). *"The Masters of Pixel Art"*. Nicepixel Publications. Göteborg, Sweden. Vol. 1
- Benjaminsson, K. (2020). *"The Masters of Pixel Art"*. Nicepixel Publications. Göteborg, Sweden. Vol. 3
- Dewey, C. (2014). "Nostalgia, Norwegian money and the unlikely resurgence of pixel art". The Washington Post. Washington D.C.
- Grossman, S. (2015). "Watch The Simpsons Totally Reimagined as Stunning Pixel Art". New York: Penerbit Time. Diakses pada 28 Maret 2023
- Elkin, James. (2003). "Style". Grove Art Online, Oxford Art Online.
- Grossman, S. (2015). *Watch the Simpsons Totally Reimagined as Stunning Pixel Art*. New York: Penerbit TIME.
- Holmes. (2011). *Creativity Bytes: A Brief Guide to Pixel Art*. Penerbit Vice
- Holmes, K. (2011.) "Creativity Bytes: A Brief Guide to Pixel Art", <https://www.vice.com/en/article/3dpj7w/creativity-bytes-a-brief-guide-to-pixel-art>, diakses pada 12 April 2023.
- Kardic, A. (2015). "What Exactly is Pixel Art and How Did It Come Back to Life ?". Widewalls. London United Kingdom, 7 Maret 2023.
- Lee C. (2020). "Best Practices for Pixel Art". CRC Press. Boca Raton, Florida.
- Luzar, C. (2011). "Efek Warna Dalam Dunia Periklanan". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol.2 No. 2, 1084-1096.
- Widyokusumo, L. (2013). "Fungsi Garis Pada Desain dan Sketsa". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol.4 No. 1, 339-347.
- Shinji, M. (2021). "A Philosophy of Pixel Art No. 2: Styles in Pixel Art". Bunka. Japan. Diakses pada
- Saltzman, M. (2003). "Game Playing Perspective". Peachpit. River Street, Hoboken.
- Wolf, M. (2003). "The Video Game Theory Reader". Routledge. United Kingdom.