

Analisis Nuansa Nostalgia Gaya Visual Indonesia Tahun 90 an Melalui Game Pixel Art A Space For The Unbound

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 30 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dr. phil. Eka Noviana, M.A.

NID/NIDK: 0430117402

Dosen Pembimbing II



Ramlan, M. Sn.

NID/NIDK: 0429056704

Program Studi Desain Komunikasi Visual Ketua,



Aldrian Agusta, S. Ds, M. Ds NID/NIDK:

0416086901

Analisis Nuansa Nostalgia Gaya Visual Indonesia Tahun 90 an Melalui Game Pixel Art A Space For The Unbound

M.IQBAL.N.H, EKA NOVIANA.S.SN.MA.DR.PHIL, RAMLAN, M.SN³

1. Muhammad Iqbal.N.H
2. Eka Noviana.s.SN.MA.DR.PHIL
3. Ramlan, M.sn

Email :iqbalnahrul22@gmail.com.noviana@itenas.ac.id ramlan@itenas.ac.id

Abstract

This research aims to analyze the nostalgic nuances of Indonesian visual style in the 90s through a game entitled A Space for the Unbound published by Toge Production which uses a pixel art style in the 90s style. as well as in terms of story and thick nuances with a nostalgic impression by presenting the Indonesian visual style of the 90s. through buildings and music specially made based on the 90s era. The method used in this study is a qualitative method by distributing questionnaires to pixel game lovers born in the 90s, and it is hoped that the nostalgic feelings that arise when playing the game A Space For The Unbound. From the results of this questionnaire, it shows that gamers who play this game have a nostalgic feeling about the 90's era. 90's in the game A Space For The Unbound.

Keywords: *Nostalgia, video games, pixel art, visual style, a space for the Unbound.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nuansa nostalgia gaya visual Indonesia tahun 90 an melalui sebuah game yang berjudul A space for The unbound yang diterbitkan oleh Toge Production yang menggunakan style pixel art dengan gaya 90 an. serta dari segi ceritadan nuansa kental dengan kesan nostalgia dengan menghadirkan gaya visual indonesia tahun 90 an. melalui bangunan dan music yang dibuat secara khusus berdasarkan era 90 an. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan membagikan quasioner kepadapara pecinta game pixel kelahiran 90 an, ini. serta diharapkan timbul perasaan nostalgia yang ditimbulkan Ketikamemainkan game A Space For The Unbound. Dari Hasil quasioner ini menunjukkan gamer yang memainkan game ini memiliki perasaan nostalgia di era 90 an. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Game A Space For The Unbound memberikan perassan emosional kepada gamers yang memainkan game tersebut, serta memberikan nuansa nostalgia melalui penerapan beberapagaya visual Indonesia di tahun 90 an di dalam game A Space For The Unbound.

Kata kunci: Nostalgia, video game, pixel art, gaya visual, a space for the Unbound.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri video game yang pesat juga dapat dirasakan pengaruhnya di Indonesia. Industri potensial ini masih pada awal perkembangannya di Indonesia dan merupakan salah satu subsektor industri kreatif dengan potensi yang sangat besar. Industri ini bahkan tidak terpengaruh oleh pandemi Covid-19 yang sudah berlangsung sejak 2020. Sebagai industri yang masih sangat muda maka tidak sedikit tantangan yang dihadapi oleh industri video game ini.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga meneliti permasalahan serupa yaitu "*Imersi Dan Nostalgia Dalam Game A Space For The Unbound*" oleh Pandu Rukmi Utomo, Krishna Hutama, YanYan Sunarya. Penelitian ini mengkaji bagaimana game dapat menciptakan pengalaman nostalgia terhadap player yang memainkan game tersebut. Metode yang digunakan adalah dengan cara memainkan A Space For The Unbound, kemudian merekam pengalaman yang dirasakan oleh partisipan serta perasaan atau sensasi yang mereka dapatkan pasca bermain game tersebut. Persamaan penelitian "*Imersi Dan Nostalgia Dalam Game A Space For The Unbound*" dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh nostalgia yang ditimbulkan oleh sebuah game terhadap pemain. Hanya saja penelitian ini akan menganalisis gaya visual Indonesia tahun 90 an baik dari suasana, character, style yang digunakan ataupun asset asset bangunan yang terdapat dalam game A Space For The Unbound. Serta perasaan Nostalgia yang ditimbulkan Ketika gamers memainkan game A Space For The Unbound.

A space for the unbound memiliki unsur-unsur gaya Visual Indonesia era 90-an akhir sangat terasa di dalam game ini. Baik dari suasana, story, music ataupun asset asset bangunan yang digambarkan di dalam A space for the unbound memberikan rasa nostalgia bagi gamers era 90 an, game A space for the unbound berhasil menggambarkan dan menyampaikan budaya dan unsur unsur visual di era Indonesia tahun 90-an. sehingga membuat gamers yang bermain game ini larut kedalam dunia di dalam game hingga dapat menimbulkan perasaan nostalgia ataupun perasaan seperti suasana tahun 90 an, aktivitas masyarakat di tahun 90 an.

Hasil penelitian ini selain untuk mengetahui unsur unsur gaya visual yang dapat menyimpulkan nuansa nostalgia pada game A space for the unbound. akan menjadi sebuah jalan alternatif sebagai pendekatan pengembangan video game dengan konten budaya, yang diharapkan akan menjadi sebuah sebuah bagi industri video game untuk lebih banyak lagi menciptakan game dengan konten budaya yang dapat diterima oleh audience internasional. Tujuan penelitian ini selain untuk menganalisis unsur unsur Gaya Visual diharapkan dapat penelitian ini bisa menjadi bahan penelitian selanjutnya untuk dipublikasi ke journal nasional ataupun seminar nasional.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Nostalgia

Salah satu pendiri SohoMD Jacques Jospitre Jr. mengatakan game retro memiliki daya tarik ganda: Sifat intrinsik dan ekstrinsik yang menjelaskan popularitasnya. "Aspek intrinsik berkaitan dengan gameplay klasik yang menjadikannya pengalaman abadi, seperti catur," katanya. "Seiring dengan aspek ekstrinsik game, yang dikaitkan dengan pengalaman masa lalu yang positif, dalam hal orang dan tempat, menjadikannya pemicu emosi positif. Beberapa kombinasi dari kedua faktor inilah yang mendorong minat baru pada genre tersebut." (*Jacques Jospitre Jr.*)

"Nostalgia juga dianggap penting dalam ketahanan emosional," kata Feldmeier. "Dengan melihat ke masa lalu, seseorang terkadang bisa melihat ke masa depan bahkan ketika terhambat oleh rasa sakit saat ini. Jika seseorang dapat diingatkan tentang waktu yang lebih baik, mereka mungkin memiliki harapan untuk masa depan." Game sangat terkait dengan jalur penghargaan otak. Kenneth Woog dari Computer Addiction Treatment Program di Lake Forest, California, mengatakan, "Pencitraan otak selama dekade terakhir telah memastikan bahwa permainan video game mengaktifkan jalur hadiah pusat kesenangan di otak. Struktur otak tengah primitif ini merekam ini melalui koneksi saraf, menghubungkan perilaku (atau substansi) dengan respons kesenangan relatif. (Jacques Jospitre Jr.)

2.2 Analisis Visual

Analisis visual adalah ilmu penalaran Analisis yang difasilitasi oleh antarmuka visual interaktif. Orang-orang menggunakan alat dan teknik Analisis visual untuk mensintesis informasi dan memperoleh wawasan dari data yang masif, dinamis, ambigu, dan seringkali bertentangan; mendeteksi yang diharapkan dan menemukan yang tidak terduga. memberikan penilaian yang tepat waktu, dapat dipertahankan, dan dapat dipahami, dan mengomunikasikan penilaian secara efektif untuk tindakan. (*J.J. Thomas and K.A. Cook (Eds.) Illuminating the aprt: The Research and Development Agenda for Visual Analytics.*)

2.3 Pixel Art

Seni piksel sebagai alat grafis Sebagai gaya seni yang unik, pixel art menghadirkan gambar dengan sengaja membatasi suatu Keputusan tertentu. Secara khusus, pola dithering menambah gaya berani dan ekspresif pada gambar dan memberikan calon desainer karakter dan media baru desainer untuk bereksperimen secara bebas. Fakta yang dimiliki seni piksel belum pernah muncul sebagai jenis seni adalah insentif yang kuat untuk disimpan sebagai alat di tangan seniman. Sebagai karakter yang unik desainer telah muncul piksel dalam desain mereka. inilah kemauan untuk menghasilkan desain dengan menggunakan komputer grafis untuk membuat desain yang menakjubkan. Pixel art adalah teknik membuat gambar dan animasi menggunakan satuan warna terkecil yang dapat dirender oleh komputer. Sebagai ilustrasi, kita bisa melihat kemiripan visualnya konsep mosaik atau tusuk silang dengan seni piksel. Mereka semua terdiri dari unit gambar terkecil. Pada waktu awal piksel seni sebagai gaya grafis digunakan dalam komputer dan permainan

digital konsol karena ada batasan ukuran yang ketat untuk layar dan batasan konten yang dapat ditampung pada kartrid atau CD. Di dalam 1983 Sistem Hiburan Nintendo dibatasi hingga 54 piksel warna hanya dapat menampilkan 25 warna pada layar sekaligus. Nintendo Entertainment System memiliki layar total resolusi 256 x 240 piksel. Pada tahun 1990 perusahaan merilis Sistem Hiburan Super Nintendo dan teknologinya telah cukup meningkat untuk mengelola 32.768 warna. Untuk membuat seni pixel bergaya retro, seniman hanya menetapkan batas yang sama pada resolusi gambar dan warna yang digunakan.

2.4 Space for The Unbound

A space for the unbound. Game ini merupakan salah satu contoh game Indonesia berlatar budaya yang memenangkan penghargaan di beberapa event game internasional. Game ini adalah produksi indie game developer bernama Mojiken studio dan dipublish bersahabat serta problematika remaja berbumbu misteri supranatural, dengan setting suburban Indonesia pada tahun 90an. Game ini mendapatkan penghargaan dalam event internasional Tokyo Game Show kategori Best Art dan Audience Choice Award. Dalam event Level Up KL kategori Best Story Telling.

2.5 Video Game

Video game, juga dikenal sebagai game komputer, adalah gim elektronik yang dapat berinteraksi menggunakan perangkat input, seperti pengontrol, keyboard, atau joystick. Video game dapat digunakan untuk hiburan dan relaksasi, tetapi juga dapat digunakan untuk kompetisi dan pembelajaran komputer. Beberapa video game dirancang untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata. (*Rabin, Steve (2005) [14 June 2005]. introduction to game development Massachusetts: Charles River Media.*)

Video game pertama dibuat prototipe pada tahun 1950-an dan 1960-an, pada tahun 1970-an ada seluruh industri yang dibuat di sekitar video game. Faktanya, begitu banyak video game yang diproduksi pada tahun 1983, industri tersebut mengalami krisis karena terlalu banyak game berkualitas rendah yang dibuat. Selama bertahun-tahun video game dianggap sebagai hobi atau hiburan, tetapi pada akhir tahun 2000-an, olahraga elektronik mulai populer. Olahraga elektronik, atau Esports, adalah kompetisi antar pemain video game profesional. (*Orlando, Greg (15 May 2007). "Console Portraits: A 40-Year Pictorial History of Gaming". Wired News. Archived from the original on 16 May 2008. Retrieved 7 May 2022.*)

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif adalah sebuah cara atau metode penelitian yang lebih menekankan analisa atau deskriptif. Dalam sebuah proses penelitian kualitatif hal hal yang bersifat perspektif subjek lebih ditonjolkan dan andasan teori dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pemandu, agar proses penelitian sesuai dengan fakta yang ditemui di lapangan ketika melakukan penelitian. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan mendalam dan dilakukan dengan mengumpulkan data sedalam-dalamnya.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melakukan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pada penelitian ini ingin mengkaji secara lebih lanjut mengenai factor dan perasaan emosional yaitu nostalgia yang ditimbulkan Ketika player memainkan game A Space For The Unbound serta ketertarikan unsur unsur Gaya Visual Indonesia era 90 an di dalam game tersebut. kenapa dan bagaimana unsur unsur gaya visual Indonesia era 90 an itu, bisa menimbulkan perasaan nostalgia kepada gamers yang memainkan game tersebut.

3.2 Target Penelitian

Target penelitian ini Mengarah kepada gamer atau anak muda yang bermain game bertemakan pixel art Di Era 90 an. Peneliti akan melakukan riset terhadap Player Player yang seringkali memainkan Game Game yang memiliki tema Pixel art yang memiliki gaya visual tertentu di dalam game tersebut seperti dari suasana game, desain bangunan di dalam game ataupun story game yang memiliki memory tertentu di dalam player yang memainkan game tersebut.

3.3 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden. Kuisisioner dapat diberikan secara langsung maupun tidak langsung kepada responden. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan kuisisioner secara tidak langsung untuk mengumpulkan data dari audiens. Khususnya audiens yang memainkan game yang bertemakan pixel art dengan gaya indie. Kuisisioner bertujuan mengumpulkan data mengenai tanggapan target audiens terhadap unsur unsur gaya visual Indonesia yang terdapat dalam game A Space For Unbound karya toge production.

3.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab proses penerapan adaptasi budaya Indonesia dalam game A space for the unbound serta hubungannya dengan unsur unsur dan terciptanya nuansa nostalgia. Pemahaman terhadap hubungan antara adaptasi, yang memberikan sensasi nostalgia dalam game A space for the unbound akan menjadi jalan alternatif sebagai pendekatan pengembangan video game dengan konten konten budaya, yang diharapkan akan menjadi sebuah acuan bagi creator industri video game untuk lebih banyak lagi menciptakan game dengan konten budaya yang dapat diterima oleh audience internasional.

4. HASIL & PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan karakteristik responden, deskripsi data, analisis data penelitian dan pembahasan. Data diperoleh melalui pembuatan kuesioner yang dibagikan dan diisi oleh orang-orang yang hobi atau sekedar suka memainkan beberapa game yang bertemakan pixel art dengan gaya visual tertentu khususnya di era tahun 90-an.



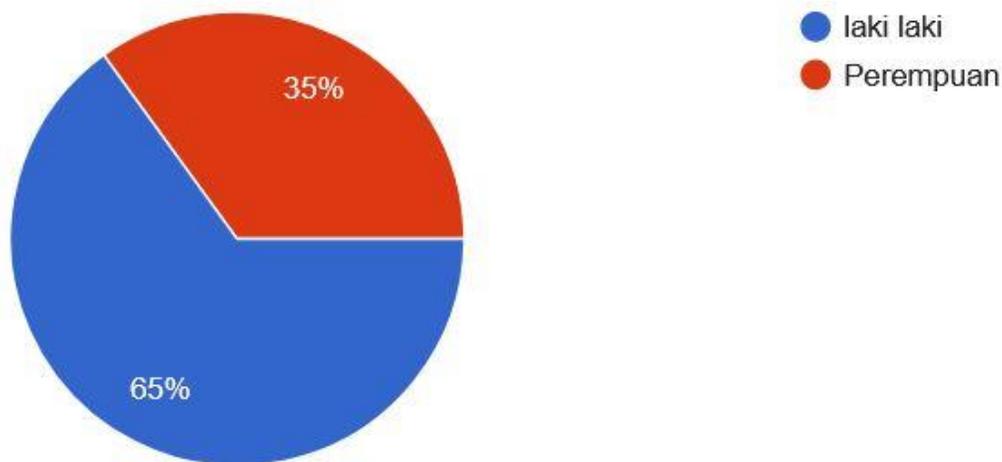
Gambar 1 Game A Space For The Unbound yang menjadi Object Penelitian

4.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai karakteristik responden yang telah diteliti kemudian dilakukan perhitungan. Adapun karakteristik dibagi dalam beberapa bagian yaitu:

1. Jenis Kelamin

Dalam pembagian responden berdasarkan usia, dikelompokkan menjadi dua bagian, seperti yang tercantum pada data gambar 2 dibawah ini.

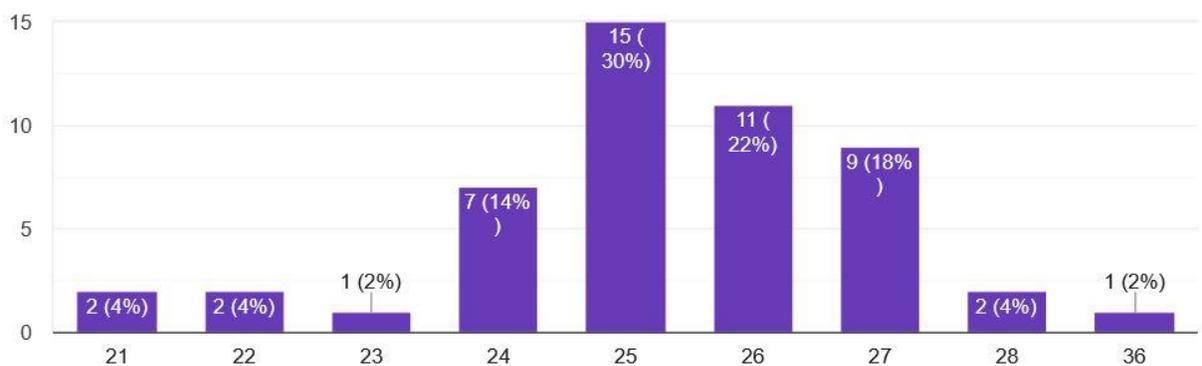


Gambar 2 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian Jenis Kelamin Responden

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa Gemers berjenis kelamin laki-laki sebanyak 65.0% (65%) responden sedangkan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 35.0% (35%) responden. Responden laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan responden perempuan. Keadaan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain game lebih banyak dilakukan oleh laki laki daripada dilakukan oleh perempuan.

2. Usia

Dalam pembagian responden berdasarkan usia, dikelompokkan menjadi dua bagian, seperti yang tercantum pada data gambar 2 dibawah ini.

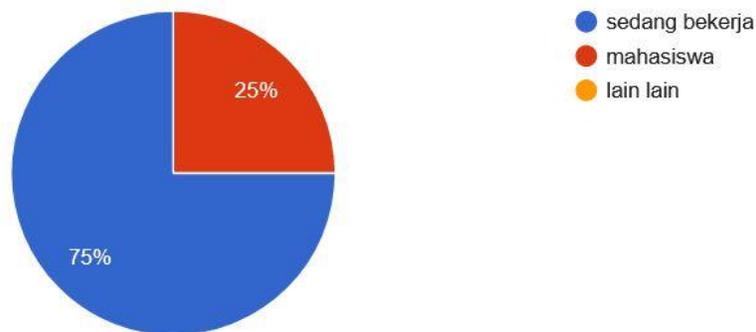


Gambar 3 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian Usia Responden

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah responden dengan usia 21-36 tahun sebanyak 4 % responden dengan usia 21 tahun(4%), sedangkan responden dengan usia 22 tahun sebanyak 4% (4%) responden usia 23 tahun sebanyak 2% (2%). Responden usia 24 tahun sebanyak 14% (14%) sedangkan responden 25 tahun sebanyak 30% (30%). Responden dengan usia 26 sebanyak 22% (22%) dan responden umur 27 sebanyak 18% (18%). Sedangkan responden umur 28-36 lebih sedikit daripada responden umur 21-27 yaitu hanya sebesar 6% (6%).

3. Pekerjaan

Dalam pembagian responden berdasarkan pekerjaan, dikelompokkan menjadi tiga bagian, seperti yang tercantum pada data gambar 4 dibawah ini.

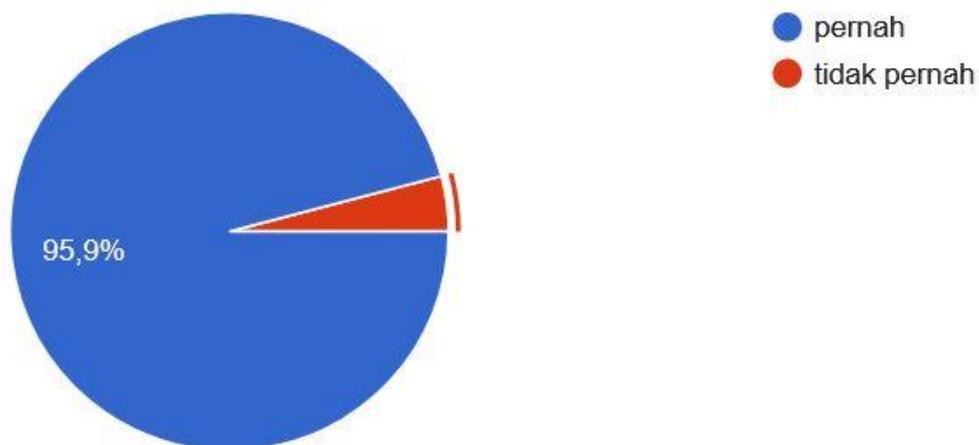


Gambar 4 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian Pekerjaan Responden

karakteristik responden berdasarkan pekerjaan, dimana dengan jumlah seluruh responden. Dapat dilihat bahwa jumlah responden yang bekerja sebanyak 75.0% (75%). Sedangkan jumlah responden mahasiswa sebanyak 25.0% (25%).keadaan ini menunjukkan bahwa kebanyakan gamers yang memainkan game lebih banyak jumlahnya daripada mahasiswa .

4. Tentang Pixel Art

Dalam pembagian responden berdasarkan pengetahuan responden tentang pixel art , dikelompokkan menjadi duabagian, seperti yang tercantum pada data gambar 4 dibawah ini.

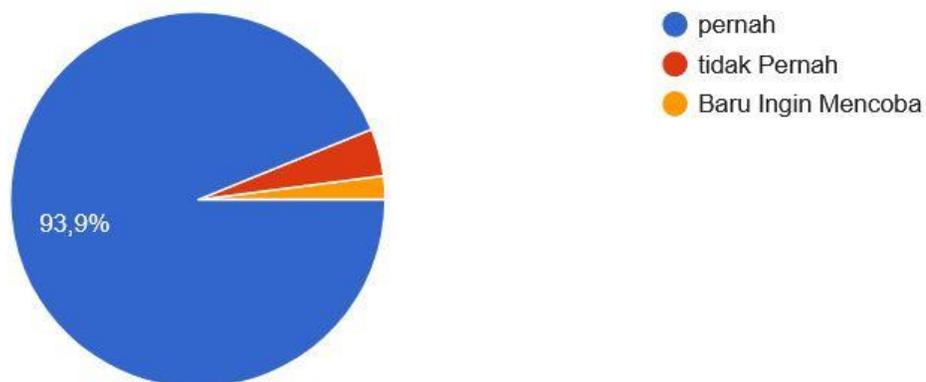


Gambar 5 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian pengetahuan Responden tentang pixel art

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 95,9 % responden mengetahui tentang seni pixel art atau gaya visual pixel art yang di terapkan di beberapa jenis game. sedangkan ada 4,1% responden yang tidak tahu atau belum pernah mengetahui seni atau gaya visual pixel art di dalam beberapa jenis game.

5. Bermain Game dengan Style Pixel Art

Dalam pembagian responden berdasarkan pengalaman mereka bermain game dengan style pixel dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, seperti yang tercantum pada data gambar 5 dibawah ini.

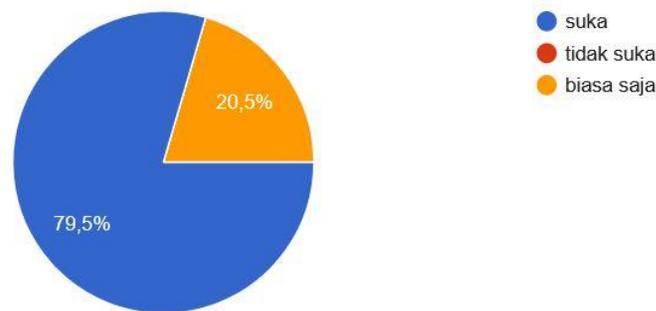


Gambar 6 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian pengalaman bermain game dengan style pixel

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 93,9 % responden memiliki pengalaman bermain game yang memiliki style pixel art di dalamnya. Sedangkan terdapat 4,1% responden yang tidak pernah bermain game yang menggunakan style pixel art. Dan ada juga 2% responden yang baru ingin mulaimencoba game yang menggunakan gaya style pixel art di dalamnya.

6. Suka Game dengan Style Pixel Art

Dalam pembagian responden berdasarkan pengalaman mereka bermain game dengan style pixel dapat dikelompokkan menjadi duabagian, seperti yang tercantum pada data gambar 6 dibawah ini.

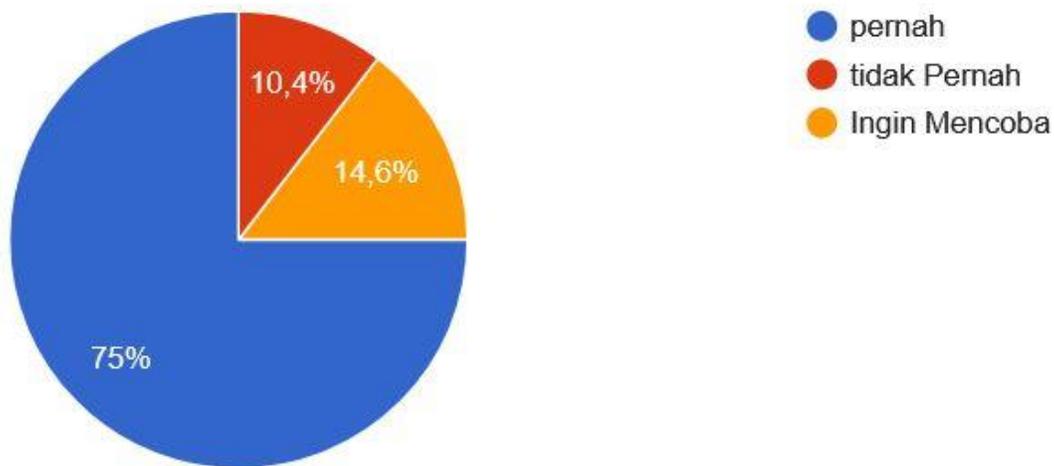


Gambar 7 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian kesukaan game dengan style pixel art

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 79,5 % responden menyukai game game yang memiliki style pixel art. Dari beberapa jawaban yang didapat dari responden mereka menyukai style pixel art karena menurut beberapa responden style pixel art terkesan lebih simple dan terkesan lebih lucu. Ada juga beberapa responden yang menyukai style pixel art bukan hanya dari gaya visual yang di tampilkan melainkan dari music,color ataupun desain beberapa character game yang bergayakan seni pixel. Selain itu terdapat 20.5 % responden yang memiliki pendapat biasa saja dengan game yang memiliki style pixel art.Ada beberapa pendapat dari beberapa responden yang menganggap style pixel art biasa saja seperti,desain character yang di buat , color yang di gunakan ataupun story atau genre game yang dibuat. Yang menurut pendapat beberapa responden terkesan monoton.

7. A Space For The Unbound

Dalam pembagian responden berdasarkan pengetahuan responden tentang Game A Space For The Unbound Karya Developer Indonesia Toge Production.

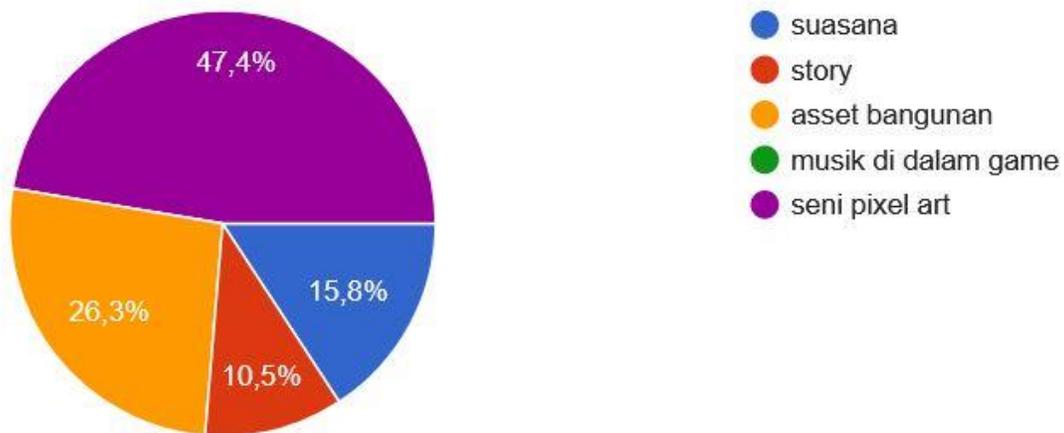


Gambar 8 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian pengetahuan tentang game A space For the Unbound

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 75,0% responden memiliki pengalaman tau dan pernah bermain game A Space For The Unbound. Sedangkan terdapat 10,4% responden yang tidak pernah bermain game A Space For The Unbound. Dan ada juga 14,6% responden yang baru ingin mulai mencoba game A Space For The Unbound.

8. Gaya Visual dalam Game A Space For Unbound

Dalam pembagian responden berdasarkan peminatan tentang gaya visual yang responden sukai dalam game A Space For Unbound



Gambar 9 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner Bagian peminatan responden tentang gaya visual yang diminati dalam game A Space For The Unbound

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 47,4 % responden menyukai gaya visual berupa style pixel dalam game A Space For Unbound. Menurut beberapa responden style pixel art yang ditampilkan sangat menarik dan menggunakan color yang lebih soft. sehingga menurut beberapa responden Ketika mereka memainkan game tersebut mereka tidak langsung merasa bosan Ketika memainkan game tersebut selama 2-3 jam. Selain itu sebanyak 26,3% responden menyukai gaya visual berupa bangunan bangunan di dalam game A Space For Unbound yang menampilkan karakteristik bangunan Indonesia di masa tahun tahun 90 an. Selain itu sebanyak 15,8 % Berdasarkan Suasana yang dihasilkan.berdasarkan jawaban beberapa responden Ketika mereka memainkan game tersebut timbul kenangan nostalgia mengenai suasana di dalam game tersebut yang melekat pada kenangan para responden khususnya peristiwa peristiwa di dalam game pada tahun 90 an berdasarkan pengalaman para responden. Selain itu 10,5% responden menyukai gaya gaya visual dama game A Space For The Unbound Berdasarkan Story yang di tampilkan. menurut para responden terdapat gaya visual Indonesia yang sangat beragam yang di tampilkan di dalam game A Space For The Unbound.

9. Pendapat Unsur-Unsur gaya visual dalam game A Space For The Unbound

Dalam pembagian data responden berdasarkan pendapat responden tentang gaya visual Indonesia khususnya tahun 90 an yang di terapkan dalam game A Space For The Unbound



Gambar 10 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner tentang pendapat responden mengenai penerapan gaya visual Indonesia ke dalam game A space Unbound.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 100% responden setuju Ketika menerapkan Gaya visual Indonesia pada tahun 90 an ke dalam game A Space For The Unbound. Baik berupa

penerapan suasana Indonesia thn 90 an,music,budaya bangunan bahkan story atau character yang di buat di dalam game A Space For The Unbound yang mengandung unsur gaya visual Indonesia di dalam game tersebut.selain itu beberapa responden melalui jawaban kuisioner memberikan dukungan kepada creator creator video game yang ingin membuat game yang memasukan unsur unsur budaya Indonesia ke dalam game yang ingin dibuat. Dengan memasukan usur usur kebudayaan Indonesia yang berbeda diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berbeda beda Ketika memainkan game tersebut.

10. PEMBAHASAN

Game A Space For The Unbound Karya Toge Production menerapkan Unsur unsur gaya visual Indonesia di era tahun 90 an ke dalam game tersebut. Dengan adanya penerapan unsur unsur gaya visual di dalam game tersebut creator game sekaligus penulis game yang memegang peran dalam pengembangan video game tersebut.sehingga proses penerapan gaya gaya visual Indonesia era 90an di dalam game serta adanya perasaan nuansa nostalgia yang dihasilkan Ketika gamers Ketika memainkan game ini.selain nuansa nostalgia yang di dapat Ketika memainkan game ini, Sebanyak 50 responden ketika memainkan game menyukai unsur unsur gaya visual era 90 an yang terdapat di dalam game A Space For The Unbound.Seperti gaya visual berupa suasana yang bertemakan era Indonesia di tahun 90 an,gaya bangunan yang di gunakan

di dalam game yang terkesan jadul,music yang di gunakan di dalam game,ataupun style pixel art yang di gunakan di dalam game yang erat kaitanya dengan gaya pixel tahun 90 an. A Space For The Unbound menjadi jembatan untuk memamerkan kebudayaan Indonesia serta menjadi media yang dapat membantu memberikan perasaan emosional kepada gamers yang memainkan memainkan game A Space For The Unbound .Game Ini juga tidak terpaku sepenuhnya terhadap unsur unsur gaya visual indonesia pada tahun 90 an.di dalam game A Space For The Unbound dapat dijumpai beberapa misi atau beberapa item yang tidak ada kaitanya pada era tersebut. Bahkan bisa dikatakan game ini memiliki "jalan cerita" yang tidak mewakili secara spesifik rentang waktu yang di angkat pada game A Space For The Unbound. Walaupun Demikian game ini dapat menciptakan kerinduan terhadap tahun tahun Indonesia era 90 an melalui gaya visual yang di tampilkan yang terjadi atau berkaitan dengan era era tersebut.

Hal ini bertujuan agar player yang memainkan game A Space For The Unbound memiliki perasaan kenangan di era tersebut melalauai desain bangunan dan latar suasana dan narasi npc yang dibuat berdasarkan era tahun 90 an.sehingga Ketika player game A Space For The Unbound memainkan game ini menimbulkan perasaan bernostalgia ataupun merasakan suasana tahun 90 melalui game tersebut.

5. KESIMPULAN

Game sebagai alat hiburan serta dapat memicu emosional player yang bermain melalui beberapa game tertentu yang dapat menimbulkan perasaan kerinduan ataupun memunculkan sensasi yang dihasilkan melalui gaya visual yang di tampilkan ke dalam game tersebut. Mulai dari grafis visual yang ditampilkan oleh creator video game seperti music background game yang digunakan, efek efek sound yang di gunakan di dalam game, narasi npc yang di buat, story yang di buat di dalam game tersebut, suasana yang di tampilkan di dalam game, asset asset visual berupa desain character atau bangunan yang ditampilkan merupakan factor penting untuk memberikan effect emosional yang di rasakan oleh pemain karena adanya sensasi timbul kenangan masa lalu serta akan kerinduan di era tersebut yang dapat di ulang Kembali melalui game A Space For The Unbound.

Penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya meneliti game yang dibuat creator Indonesia yang mengangkat gaya visual indonesia ke dalam game yang dibuat dengan genre yang berbeda beda diharapkan memperoleh perbandingan terhadap pengadaptasian unsur unsur gaya visual ke dalam game baik berupa suasana, bangunan, character, story game ataupun narasi npc dengan character utama ataupun gameplay game tersebut sehingga mendapatkan pemahaman pengalaman yang berbeda beda ataupun mendapatkan pengalaman yang mendalam terhadap penerapan budaya unsur unsur gaya visual Indonesia di dalam game

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada para pecitna game pixel art era 90 an selaku responden pada proses penulisan Analisis Nuansa Nostalgia Gaya Visual Indonesia Tahun 90 an Melalui Game Pixel Art A Space for theUnbound

Kami haturkan terima kasih kepada Institut Teknologi Nasional Bandung sebagai tempat menimba ilmu dan dukungan atas penelitian ini, dan kami ucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan mendukung kami yaitu:

1. Eka Noviana.S.Sn.ma.Dr.phil, selaku pembimbing dalam penulisan artikel prosiding mata kuliah Seminar Desain Komunikasi Visual.
2. Keluarga serta kerabat terdekat yang memberikan dukungan kepada kami.

6. DAFTAR PUSTAKA

Anne,McCarthy.(2021,21Maret).Why Retro Looking Games Get So Much Love
<https://www.wired.com/story/why-retro-looking-games-get-so-much-love.html>

J.J. Thomas and K.A. Cook (Eds.) Illuminating the aprt: The Research and Development Agenda for Visual Analytics.

Grahn, E. (2013). Modern Pixel Art Games : A study in GUI aesthetics for modern pixel art games. Blekinge Tekniska Högskola.

Rabin,Steve (2005,14 June).introduction to game development Massachusetts: Charles River Media.

Samsul,Arifin.(2023, 9 Maret). Mengenal A Space For The Unbound Game Indonesia Yang Puncaki Steam? <https://www.gamelab.id/news/2289-mengenal-a-space-for-the-unbound-game-indonesia-yang-puncaki-steam.html>

Orlando, Greg (15 May 2007). "Console Portraits: A 40-Year Pictorial History of Gaming". Wired News. Archived from the original on 16 May 2008. Retrieved 7 May 2022.

Kylmäaho,N.(2019). "Pixel Graphics in Indie Games". Bachelor Thesis. Finlandia.Tampere University of Applied Sciences Media and Arts Interactive Media

Pandu Rukmi Utomo, Krishna Hutama, Yan Yan Sunarya "IMERSI DAN NOSTALGIA DALAM GAME A SPACE FOR THE UNBOUND" Jurnal Seni & Reka Rancang Volume 5, No.1, Nopember 2022, pp 55-80