

ABSTRAK

Seno Surya Ramadhan, 2025. **Perancangan Aset 2D Pixel Art ntuk Peristiwa Perang Ganter**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Universitas Bhinneka Nusantara, Pembimbing: Saiful Yahya.

Kata kunci: pixel art, Perang Ganter, aset 2D, sejarah, visual game

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aset 2D pixel art sebagai media visual untuk mendukung pengembangan media edukatif interaktif bertema sejarah, khususnya peristiwa Perang Ganter. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh minimnya bahan visual digital di museum sejarah yang menampilkan peristiwa Perang Ganter, sehingga dibutuhkan aset yang dapat menjembatani penyampaian informasi sejarah kepada generasi muda. Penelitian menggunakan pendekatan Design Thinking dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil akhir berupa aset 2D pixel art mencakup karakter, lingkungan, dan UI yang siap digunakan dalam pengembangan media interaktif berbasis game engine dan juga menyediakan video penggunaan aset yang berisikan peristiwa Perang Ganter. Pengujian dilakukan kepada ahli bidang game, sejarah, dan generasi muda. Hasil pengujian dari ahli menyatakan bahwa aset visual memiliki kualitas baik untuk mendukung fungsi teknis dalam game engine serta dapat meningkatkan interaktivitas visual dalam penyampaian sejarah dikarenakan sesuai dengan aktualitas sejarah. Uji audience menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai aset menarik secara visual, mudah dipahami, serta sesuai digunakan untuk media edukasi sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa aset yang dirancang memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman sejarah melalui media interaktif digital.

ABSTRACT

Seno Surya Ramadhan, 2025. **2D Pixel Art Asset Design for Ganter War Event**.
Final Project, Study Program Visual Communication Design S1,
Universitas Bhinneka Nusantara, Advisor 1 : Saiful Yahya.

Kata kunci: pixel art, Ganter War, 2D assets, history, game visuals

This study aims to design 2D pixel art assets as visual media to support the development of interactive educational media with a historical theme, specifically the events of the Battle of Ganter. This design is motivated by the lack of digital visual materials in history museums that depict the events of the Battle of Ganter, thus necessitating assets that can bridge the gap in conveying historical information to younger generations. The research employs a Design Thinking approach with the following stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The final outcome consists of 2D pixel art assets, including characters, environments, and UI, ready for use in the development of interactive media based on a game engine, along with a video demonstrating the use of the assets, which includes the events of the Battle of Ganter. Testing was conducted with experts in the fields of gaming, history, and the younger generation. Expert testing results indicated that the visual assets have good quality to support technical functions within the game engine and can enhance visual interactivity in historical storytelling due to their alignment with historical accuracy. Audience testing showed that the majority of respondents found the assets visually appealing, easy to understand, and suitable for use in historical educational media. These findings suggest that the designed assets have the potential to enhance historical understanding through digital interactive media.