



# Plagiarism Scan Report

Date: 2024-11-27

<b>Plagiarized</b> <b>9%</b>	<b>Unique</b> <b>91%</b>	<b>Words: 737</b> <b>Characters: 4837</b>
---------------------------------	-----------------------------	--

## Content Checked for Plagiarism

### PIXEL ART

Disusun guna memenuhi Tugas Besar  
Grafika Komputer  
Dosen Pengajar:  
Assoc. Prof. Silvester Dian Handy Permana, ST., MTI, Ph.D

Oleh:  
Khaled Makkawirelang – 2417090025

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS TRILOGI  
TAHUN 2024  
ABSTRACT

Pixel Art merupakan seni digital menggunakan pixel atau unit terkecil dari grafik digital seperti dot kecil yang divisualisasikan untuk menciptakan gambar pada perangkat tampilan digital. Dalam makalah ini, akan dijelaskan sub bab yang mencakup pedoman umum, penciptaan scene, pencahayaan, objek dan format scene. Dengan memahami aspek ini, pembaca dapat lebih menghargai dan memahami teknik atau proses dibalik seni Pixel Art.

#### GENERAL GUIDELINE

Pixel Art adalah bentuk seni yang mengendalikan penggunaan pixel sebagai unit terkecil dalam gambar. Dalam menciptakan karya Pixel Art, ada beberapa pedoman umum yang perlu diperhatikan, seperti pentingnya memilih palet warna yang sedikit guna membantu menciptakan konsistensi dan kejelasan dalam karya.

Selain itu penggunaan grid dapat membantu dalam menjaga proporsi dan simetrisitas dari objek yang akan dibuat. Lalu ukuran dari kanvas juga patut diperhatikan, karena ukuran kanvas yang lebih kecil sering kali lebih efektif dalam mempertajam detail sehingga tervisualisasi secara lebih jelas.

Dan yang terakhir dengan menerapkan teknik anti-aliasing, dimana teknik tersebut digunakan untuk menciptakan transisi yang lebih halus antara warna pixel nya, pengecualian pada beberapa kasus, pixel art yang otentik justru menghindari teknik anti aliasing ini dengan tujuan untuk mempertahankan estetika dari pikselnya

#### SCENE

Scene merupakan latar belakang, atau secara konteks merupakan dimana objek - objek berada, dimana dalam proses penciptaan nya, scene yang menarik memerlukan perhatian terhadap komposisi dan perspektif. Dalam Pixel Art, penggunaan layer merupakan hal yang penting guna untuk menciptakan kedalaman visual, lapisan dapat digunakan untuk memisahkan foreground, middleground dan background.

Penggunaan elemen seperti tanah, rumput, langit dan objek - objek lain juga dapat memperkaya scene. Selain itu penting juga untuk menentukan tema dan suasana yang ingin disampaikan melalui scene tersebut. Misalnya scene di malam hari yang hening menggunakan palet warna yang lebih redup dan detail yang kompleks dibandingkan dengan scene ceria dengan menggunakan warna palet cerah dan bentuk yang sederhana.

#### LIGHTING

Pencahayaan dalam Pixel Art berfungsi untuk menampilkan kedalaman pada objek, dalam artian, dengan teknik pencahayaan yang baik maka suatu objek dapat terlihat lebih realistis sehingga tidak terkesan polos. Pencahayaan sering kali dilakukan dengan menambahkan highlight dan shadow pada sebuah objek.

Highlights ditempatkan pada area yang paling terkena cahaya, sebaliknya shadow diletakkan pada area yang lebih gelap. Penggunaan gradasi warna yang halus dapat mengoptimalkan efek pencahayaan yang lebih realistis. Namun dalam

beberapa kasus semua kembali lagi kepada seniman Pixel Art dengan gaya visual dan preferensi nya masing - masing.

## OBJECTS

Objek adalah elemen core atau utama yang membentuk karya seni Pixel Art. Dalam pembuatannya faktor penting yang dapat diperhatikan untuk membuat objek merupakan dengan memperhatikan bentuk, warna , dan detail. Geometris sederhana sering digunakan untuk menjadi dasar atau struktur awal dalam pembuatan suatu objek. Setelah bentuk dasar selesai baru warna dapat ditambahkan untuk memberikan karakter pada objek tersebut.

Detail tambahan pada objek guna mempercantik Pixel Art juga dapat dilakukan dengan menambahkan tekstur dan pola. Namun perlu di garis bawahi penambahan detail - detail tekstur dan pola jangan sampai berlebihan karena dapat mengurangi kejelasan dan kesederhanaan dari Pixel Art itu sendiri.

## SCENE FORMAT

Scene format ini merupakan elemen - elemen dalam scene diatur dan disusun. Format ini mencakup berbagai aspek seperti ukuran kanvas, resolusi, dan orientasi. Ukuran kanvas yang umum digunakan pada Pixel Art adalah 16x16, 32x32, dan 64x64 piksel, itu semua kembali lagi kepada seniman dalam menentukan tingkatan detail nya Pixel Art nya.

Resolusi juga berpengaruh pada kualitas gambar, sehingga semakin tinggi resolusi maka semakin banyak juga detail yang ditampilkan, dengan catatan secara estetika tentu ini dapat mengurangi estetika dari piksel yang diinginkan. Orientasi scene juga harus dipertimbangkan apakah vertikal atau horizontal, sesuai dengan tema dan tujuan karya.

## DAFTAR PUSTAKA

1. As, Putra Wisnu, et al. "Membuat Pixel Art Menggunakan Learning Vector Quantization." Journal UII, 2012, <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/download/2955/2727/3701><https://journal.uui.ac.id/Snati/article/download/2955/2727/3701>. Accessed 27 11 2024.
2. Hadi, Dr.Setiawan. "MODUL GRAFIKA KOMPUTER." MODUL GRAFIKA KOMPUTER, vol. -, no. -, September 2014, p. 198. -, [https://drive.google.com/drive/folders/1fXOf72wYLcmA1fwzZEaOn\\_OUJoT9YO1](https://drive.google.com/drive/folders/1fXOf72wYLcmA1fwzZEaOn_OUJoT9YO1).
3. Lestiana, Herani Tri. "Pixel Art untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Luas." Pixel Art untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Luas, vol. 5, no. 2, 2021, p. 16. e-Journal Ian Curup, <https://journal.iaincurup.ac.id/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Fjournal.iaincurup.ac.id%2Findex.php%2FJPD%2Farticle%2Fdownload%2F3251%2Fpdf%2F14632>.
4. Maliki, Irfan. "Modul Grafika Komputer (Unikom)." Grafika Komputer, vol. -, no. -, -, p. 81.
5. Zailani, Ahmad Udin, et al. "Buku Grafika Komputer." Edited by Nurjaya. Komputer Grafik, vol. -, no. -, 9 Agustus 2021, p. 200.

Sources	Percent
<a href="https://ruanjitech.com/our-team">https://ruanjitech.com/our-team</a>	33%
<a href="https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/2955">https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/2955</a>	33%
<a href="http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/3251">http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/3251</a>	33%