

Evaluasi Antarmuka Aplikasi Video Game Bergaya Pixel Art : Studi Kasus Pada Game Shovel Knight Dan Shovel Knight Dig = Evaluation on the User Interface of Pixel Art Styled Game Applications: Case Study on Shovel Knight and Shovel Knight Dig Games

Luqman Iffan Windrawan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920530948&lokasi=lokal>

Abstrak

Video game pixel art pertama kali muncul karena keterbatasan perangkat keras pada komputer 8-bit dan 16-bit. Pada era 2000-an, video game pixel art diprediksi akan menghilang dengan berjalannya perkembangan perangkat keras. Namun, di luar prediksi tersebut video game bervisual pixel art masih mengalami kesuksesan hingga saat ini. Penelitian ini membahas tentang kesesuaian antara video game pixel art dari segi tampilan visual dan estetika, dengan sifat pixel art dan prinsip video game. Kesesuaian tersebut diukur dengan mengadaptasi instrumen Visual Aesthetics of Websites Inventory (VisAWI) ke dalam Bahasa Indonesia dan menyesuaikannya dengan konteks tampilan visual pada video game pixel art. Video game yang digunakan sebagai sebagai studi kasus adalah “Shovel Knight” dan “Shovel Knight Dig”. Data yang diperoleh dianalisis dan dikategorikan sesuai dengan sifat dan prinsip terkait, kemudian diinterpretasikan untuk menyusun seperangkat rekomendasi. Pada penelitian ini ditemukan bahwa kedua game sudah mengikuti semua properti dan prinsip terkait. Selain itu, responden memberikan peringkat yang lebih tinggi pada “Shovel Knight Dig” daripada “Shovel Knight” yang menunjukkan bahwa responden lebih menyukai game seni piksel yang lebih cerah, tidak padat, dengan tampilan visual yang halus atau jernih.

.....Pixel art video games first appeared due to hardware limitations of the 8-bit and 16-bit computers. In the 2000s, pixel-art games were predicted to disappear as hardware development progressed. However, pixel-art games are still experiencing success even recently. This study discusses the conformity between pixel art games in terms of visual display and aesthetics, with pixel art properties and game principles. This conformity is measured by adapting an instrument called Visual Aesthetics of Websites Inventory (VisAWI) into Bahasa Indonesia and adjusting it with the context of the visual displays of pixel-art video games. Video games used as the case study are “Shovel Knight” and “Shovel Knight Dig”. The data obtained are analysed and categorised in accordance with related properties and principles, then interpreted to compose a set of recommendations. This study found that both pixel-art games do follow all related properties and principles. Additionally, the respondents provide a higher rating on “Shovel Knight Dig” than “Shovel Knight” which indicates that they prefer pixel art games that are brighter, not dense, with a smooth or clear visual appearance.