

PERANCANGAN ILUSTRASI CANDI BESERTA ARCA-ARCA PRAMBANAN DENGAN GAYA *PIXEL ART* DAN IMPLEMENTASINYA PADA DESAIN KAOS

Arif Maulana*, Fani Annisa Sya'bina, Safana Azka Djalulia, Defi Nurul Amalia, Siska Sugiharti and Agfa Refangga Irawan

Department of Art Education, Faculty of Art and Design Education, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Jawa Barat, Indonesia.

*Email: arifmaulana171203@gmail.com

Received: 20 Jun 2024

Revised: 11 Nov 2025

Accepted: 13 Mar 2026

Published: 31 Mar 2026

Abstrak: Candi Prambanan merupakan warisan budaya bernilai tinggi, namun upaya pelestarian melalui *merchandise* seringkali terhambat oleh visual yang konvensional dan kurang menarik bagi generasi muda. Di sisi lain, *pixel art* sebagai seni digital yang populer dalam budaya pop, menawarkan estetika yang unik dan nostalgia, namun potensinya untuk merepresentasikan keindahan candi belum banyak dieksplorasi. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah: (1) Merancang ilustrasi *pixel* Candi Prambanan dan arca-arca utama, (2) Mengimplementasikan desain pada produk kaos. Latar belakang penelitian ini adalah untuk turut serta melestarikan situs Candi Prambanan. Laporan perancangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan fokus pada penciptaan karya. Proses pengumpulan data untuk memenuhi kebutuhan penelitian menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Proses penciptaan karya seni melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan pembuatan. Hasil dari penelitian ini berupa lima buah desain kaos yang menampilkan ilustrasi *pixel art* Candi Prambanan, Arca Siwa, Dewi Durga, Ganesha, Brahma dan Wisnu. Desain ini berhasil memadukan keindahan candi dan arca yang kompleks dengan estetika *pixel art* yang *bold* dan *minimalist*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literasi visual namun juga menawarkan model alternatif bagi pengembangan produk budaya yang inovatif dan bernilai seni tinggi.

Kata kunci: candi prambanan, desain kaos, ilustrasi, seni piksel

Abstract: *Prambanan Temple is a valuable cultural heritage, but preservation efforts through merchandise are often hampered by conventional visuals that are unattractive to younger generations. On the other hand, pixel art, a popular form of digital art in pop culture, offers a unique and nostalgic aesthetic, but its potential to represent the beauty of temples has not been widely explored. The objectives of this study are: (1) To design*

pixel illustrations of Prambanan Temple and its main statues, (2) To implement the designs on T-shirt products. The background of this study is to participate in the preservation of the Prambanan Temple site. This design report uses a qualitative descriptive approach and focuses on the creation of the artwork. The data collection process to meet the research needs used observation and literature study methods. The process of creating artwork went through three stages, namely exploration, design, and production. The results of this research are five T-shirt designs featuring pixel art illustrations of Prambanan Temple, the statues of Shiva, Durga, Ganesha, Brahma, and Vishnu. These designs successfully combine the beauty of complex temples and statues with the bold and minimalist aesthetics of pixel art. Thus, this research not only enriches visual literacy but also offers an alternative model for the development of innovative and high-artistic-value cultural products.

Keywords: *illustration, pixel art, Prambanan Temple, t-shirt designs*

PENDAHULUAN

Candi Prambanan menjadi saksi bisu perubahan zaman dari kejayaan Mataram kuno hingga menjadi warisan budaya yang diakui oleh UNESCO memiliki nilai historis dan estetika yang tinggi. Simbol kebudayaan dan seni arsitektur Hindu di Indonesia ini menyajikan ornamen dan relief yang indah serta memukau, menyimpan cerita-cerita epik seperti Ramayana di dalamnya. Candi Prambanan juga merupakan kompleks kuil Hindu yang memiliki nama asli *Siyagrha* atau *Siyalaya-rumah Siya* atau Istana Siwa, sebagai tempat tinggal atau kediaman di bumi. Prambanan sendiri berasal dari kata sanskerta *parambrahma*, yang berarti ‘Roh Jagat’ dan ‘Yang Mutlak’, dan berhubungan pada kebiasaan Kaum Saiva maupun Buddhis yang melakukan ibadah di tempat peribadatan umum (Ratni, 2020).

Tidak hanya sebagai destinasi wisata, Candi Prambanan juga memiliki peran penting di bidang pendidikan khususnya untuk para generasi muda dalam mempelajari sejarah budaya Indonesia. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, Nurhasanah, Siburian, & Fitriana (2021) menyatakan bahwa minat generasi muda menurun terhadap kebudayaan lokal. Hal ini disebabkan oleh pola pikir generasi yang menganggap kebudayaan barat lebih modern dan maju.

Generasi yang lahir di tengah perkembangan teknologi memang cenderung berpikir lebih terbuka akibat kemudahan akses informasi. Namun, di balik kelebihanannya, hal ini juga memunculkan kerentanan, seperti FOMO (*Fear Of Missing Out*). Dalam konteks *fashion*, FOMO mendorong mereka untuk terus-menerus mengikuti tren global yang cepat berubah agar tidak merasa 'kudet' (kurang update) (Ikhwanda & Giyana, 2025). Ironisnya, tekanan untuk selalu mengikuti tren ini seringkali mengikis apresiasi terhadap produk dan identitas budaya lokal, yang dianggap tidak semenarik produk merek luar. Di sinilah peluang itu muncul, fenomena FOMO dan hasrat untuk mengikuti tren justru dapat dialihkan dan dimanfaatkan sebagai sebuah strategi. Jika nilai-nilai budaya lokal, dalam hal ini adalah keagungan Candi Prambanan dipresentasikan dalam 'bahasa' yang dipahami generasi muda, yaitu melalui desain yang stylish dan kekinian seperti gaya *pixel art*, maka produk tersebut berpotensi tinggi untuk menjadi *trendsetter* itu sendiri (Lesmana & Jovita, 2023).

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara tren *fashion* global yang diminati generasi muda dengan rendahnya apresiasi terhadap warisan budaya lokal. Di sisi lain, generasi muda memiliki peran penting pelestarian situs bersejarah (Andini, 2024). Maka dari itu, dari berbagai *item fashion* yang ada kaos dengan siluet oversize menjadi media utama dengan beberapa alasan.

Pertama, kaos merupakan salah satu *fashion* tren yang digemari kalangan generasi muda terutama penggemar gaya *street fashion* (Afriansyah & Abiddin, 2021). Selain itu, siluet oversize yang diadopsi dapat memperkuat pesan bahwa produk budaya dapat beradaptasi dengan tren terkini. Kedua, faktor kenyamanan yang dihadirkan dari pakaian berbahan kaos serta kesan santai, non-formal dan cocok digunakan sehari-hari (Ariyani, Anwar, & Wibowo, 2024). Adaptasi siluet oversize dapat meningkatkan fleksibilitas para

pengguna. Ketiga, kaos berfungsi sebagai media komunikasi visual yang mobile. Setiap kali dipakai, desain pada kaos akan menyebarkan pesan dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya kepada khalayak yang lebih luas secara organik. Ini merupakan strategi pelestarian budaya yang pasif namun efektif, menjadikan pemakainya sebagai duta budaya yang tanpa sadar mengampanyekan warisan bangsa. Dengan begitu, kaos tidak hanya menjadi *item fashion* namun juga sebagai alat untuk menyampaikan pesan pelestarian kebudayaan.

Seni dan desain berkembang begitu pesat seiring waktu berjalan, salah satunya adalah teknik *pixel art*. *Pixel art* sendiri berasal dari dua buah suku kata, yaitu "*pixel*" dan "*art*". Piksel atau *pixel* adalah satuan terkecil dari suatu gambar pada layar televisi, komputer, dan seni yang mengacu pada karya seperti lukisan, gambar, atau benda buatan lainnya (Praja & Sukma, 2012). Selama ini definisi seni piksel berbeda-beda pada setiap orang. Melihat berbagai fakta, *pixel art* adalah salah satu jenis grafik yang berkembang dengan memanfaatkan *software* pengedit gambar raster (*MS Paint*, *Photoshop*, *GIMP*, dan lain-lain). Dalam grafik komputer, pembuatan gambar berupa garis padat piksel demi piksel menggunakan jumlah warna yang terbatas.

Terdapat beberapa artikel dengan topik ilustrasi seni piksel yang relevan, seperti hasil penelitian dari Pratama & Haryana (2023), pada penelitian ini ilustrasi seni piksel diterapkan dalam pembuatan komik strip. Adapun penelitian yang berjudul "*Research on the Application of Pixel Art Game Character Design*" oleh Zufri et al (2021) yang menganalisa penggunaan konsep seni piksel sebagai desain karakter pada video gim. Selain itu, konsep seni piksel juga sudah pernah diterapkan pada kaos. Seperti pada artikel yang berjudul "*Aesthetics of Pixel Art in Clothing Designs for Tall Youth Ectomorph Type*" oleh Ibrahim & Madian (2023). Akan tetapi, konsep seni piksel pada

kaos belum pernah dilakukan dalam ruang lingkup kebudayaan Indonesia. Apalagi dengan mengusung simbol kebudayaan, yaitu Candi Prambanan. Hal tersebut menjadi salah satu landasan bahwa belum ada kajian atau contoh karya yang mengusung kebudayaan dan aspek sejarah dalam konsep seni piksel serta diimplementasikan pada kaos.

Penelitian ini merancang pola motif dalam format *pixel art* tanpa mengurangi atau menghilangkan pentingnya ornamen yang ada. Meskipun terlihat sederhana, namun seni piksel memerlukan ketelitian dan keahlian khusus untuk menciptakan hasil yang bagus. Kajian yang mengintegrasikan ketiga elemen seperti *pixel art*, kaos *oversize* sebagai tren *fashion*, dan pelestarian warisan budaya seperti Candi Prambanan belum pernah dilakukan sebelumnya. Kesenjangan inilah yang menjadi landasan sekaligus peluang dari penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain kaos *oversize* dengan ilustrasi *pixel art* Candi Prambanan beserta arca-arca guna meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya melalui pendekatan *fashion* yang relevan. Penelitian ini tidak hanya memperkaya literasi visual namun juga menawarkan model alternatif bagi pengembangan produk budaya yang inovatif dan bernilai seni tinggi.

METODOLOGI

Metode Penelitian

Untuk mencari ide atau gagasan sangat dibutuhkan informasi-informasi yang relevan. Oleh karena itu, terdapat tiga metode yang perlu dilakukan untuk mengumpulkan informasi yaitu observasi secara langsung, wawancara, dan studi kepustakaan.

Metode observasi dilakukan dengan berkunjung ke Candi Prambanan yang merupakan objek utama. Kunjungan ini menghasilkan data berupa kajian

historis serta dokumentasi foto, sampel foto inilah yang kemudian menjadi referensi utama dalam proses ilustrasi. Observasi juga dilakukan pada toko-toko *merchandise* di kawasan Malioboro yang menjual berbagai produk fashion, khususnya kaos-kaos bergambar dengan tema ikonografi dan budaya khas Jogja seperti Candi Prambanan, Ramayana, dan tokoh wayang. Hal ini bertujuan untuk memetakan produk-produk budaya yang dipasarkan, termasuk mengamati ragam desain kaos yang beredar sebagai bahan referensi perancangan.

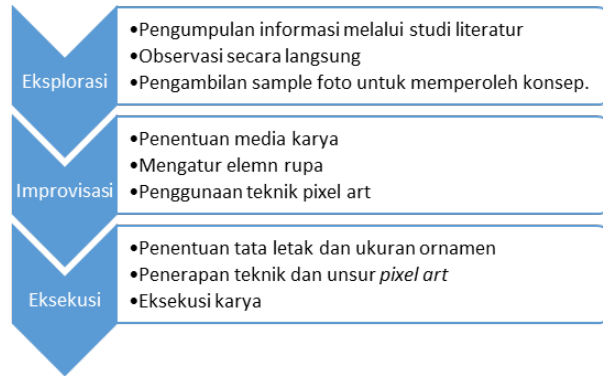
Metode wawancara dilakukan terhadap *tour guide* yang sudah berpengalaman dan bertugas di lokasi. Wawancara menggunakan pertanyaan panduan yang berfokus pada makna simbolik dari arca dan relief utama. Dari wawancara tersebut informasi yang didapatkan berupa kajian historis yang lebih spesifik tentang Candi Prambanan dan arca-arcanya.

Metode studi kepustakaan digunakan dengan bersumber kepada buku, artikel jurnal, serta database. Terdapat tiga topik utama yang menjadi fokus dalam studi kepustakaan, yaitu (1) Candi Prambanan beserta Arca-arcanya, (2) *Pixel Art*, (3) *Kaos Oversize*. Informasi yang sudah didapat dari ketiga metode tersebut dikumpulkan yang kemudian menjadi dasar untuk proses perancangan

Metode Perancangan

Metode penciptaan karya menjadikan fokus pada penelitian ini adalah berupa karya yang dihasilkan, sebagaimana dilakukan dalam penelitian dengan metode yang sama oleh Pratama & Haryana (2023). Karya yang dihasilkan adalah sebuah ilustrasi Candi Prambanan dan arca dengan gaya visual *pixel art* serta implementasinya pada kaos. Pada tahap yang lebih spesifik Hawkins mengungkapkan terdapat tiga tahapan pada metodologi

penciptaan yang dapat dilihat pada Gambar 1, meliputi tahap eksplorasi, improvisasi, diakhiri tahap eksekusi. (Sunarto, 2013; Yusup & Haryana, 2022).



Gambar 1. Metode penciptaan
 Sumber: Sunarto, 2013; Yusup & Haryana, 2022

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, diperoleh beberapa hasil penelitian terkait representasi visual Candi Prambanan dan arca-arcanya dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Temuan tersebut dirangkum dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Informasi kepustakaan mengenai representasi visual Candi Prambanan selama lima tahun terakhir

<i>Tahun</i>	<i>Produk</i>	<i>Penulis</i>	<i>Sumber</i>	<i>Judul</i>	<i>Metode</i>
2020	Batik Panel	Chatarina Iga	Repositori Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Arca Dewa – Dewi pada Candi Prambanan sebagai Konsep Penciptaan Karya Batik Panel	Pendekatan Estetis dan Semiotika.
2022	Video Game	Maria Seraphina Astriani, Christopher Turman	In Proceedings of the 3 Rd Asia Pacific International Conference on Industrial Engineering and Operations Manage-Achieving	Eden Eternal: Game Based on Candi Prambanan Indonesian Folklore.	Pendekatan Kualitatif dengan Metode Pengembangan Game

<i>Tahun</i>	<i>Produk</i>	<i>Penulis</i>	<i>Sumber</i>	<i>Judul</i>	<i>Metode</i>
2023	Produk Fesyen	Angeline Joy Lesmana, Michella Jovita	A Sustainable Folklore For. Folio	Analisa Konsep Budaya Candi Prambanan kedalam Desain Produk Fesyen	Pendekatan Kualitatif Deskriptif.
				Perancangan Komik Ramayana Kanda I dan II pada Relief Candi Prambanan	Pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan metode Penciptaan Karya

Sumber: Iga, 2020; Astriani & Turman, 2022; Lesmana & Jovita, 2023; Kurnia, 2023

Dari studi kepustakaan yang terlampir pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa Candi Prambanan dan unsur-unsur lainnya (arca, relief, cerita rakyat) telah diadaptasi ke dalam bentuk seni rupa dan kriya, media digital interaktif, desain fesyen, narasi visual. Meskipun menggunakan media yang berbeda-beda, keseluruhan artikel memiliki tujuan yang sejalan, yaitu melestarikan warisan budaya dengan cara yang relevan dengan generasi terkini dan meningkatkan apresiasi dan aksesibilitas masyarakat, terutama generasi muda, terhadap nilai-nilai budaya yang kompleks.

Dalam melaksanakan berbagai bentuk adaptasi tersebut, proses perancangan tidak boleh dilakukan dengan dengan mengurangi atau mendistorsi nilai sejarah dan simbolisnya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, menyebutkan bahwa "Adaptasi adalah upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai pentingnya atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting".

Keberagaman representasi ini memperkuat alasan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Telah banyak upaya representasi, yang

membuktikan bahwa Candi Prambanan adalah sumber budaya yang sangat amat kaya. Namun, masih ada celah yang bisa ditemukan, yaitu representasi dengan pendekatan gaya *pixel art* pada kaos *oversize* yang menyasar generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini merupakan kelanjutan yang inovatif dari rangkaian upaya pelestarian budaya melalui desain. Adapun beberapa studi literatur yang mengusung konsep seni piksel dalam jangka waktu lima tahun terakhir, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Informasi kepustakaan mengenai penggunaan *pixel art* selama lima tahun terakhir

Tahun	Produk	Penulis	Sumber	Judul	Metode
2022	Desain Karakter pada <i>Video Game</i>	Tubagus Zufri, Octavianus Frans, Dodi Hilman	<i>Journal of Games, Game Art, and Gamification</i>	<i>Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design</i>	Pendekatan Kualitatif.
2023	Komik dengan Gaya <i>Pixel Art</i>	Muhammad Dhimas Pratama, Warli Haryana	Demandia – Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan	Penciptaan Komik dengan Gaya <i>Pixel Art</i>	Pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan Metodologi Penciptaan
2024	Seni Grafis Komputer Ekspresi dalam Permainan Digital	Aleksic Veljko, Simeunovic Vlado	In 10th International Scientific Conference Technics, Informatics and Education-TIE 2024.	<i>The Pixel Art as Computer Graphics Artistic Expression in Digital Games</i>	Pendekatan Kualitatif.

Sumber: Zufri et al., 2021; Pratama & Haryana, 2023; Aleksić & Simeunović, 2024

Melalui serangkaian studi literatur yang telah dilakukan pada Tabel 2. Hasil kajian mengenai *pixel art* sebagian besar digunakan untuk membuat desain busana, metode pembelajaran, *asset game*, karakter dalam video game, komik strip, batik, dan karya seni visual lainnya (Pratama & Haryana, 2023). Akan tetapi, ditemukan hasil kajian mengenai penggunaan pixel art

yang diterapkan pada baju oleh Ibrahim & Madian (2023). Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa seni yang biasa dikenal *pixel art* ini memiliki potensi untuk dituangkan pada baju atau kaos.

Maka dari itu, penelitian ini diangkat untuk mengembangkan penelitian yang sebelumnya sudah ada dengan memadukan situs bersejarah yaitu Candi Prambanan. Penggunaan gaya *pixel art* dipilih sebagai format baru yang lebih modern namun tetap mengandung filosofi aslinya.

Eksplorasi

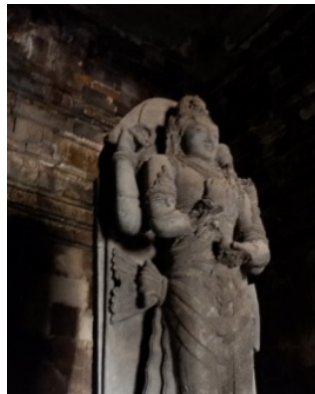
Langkah pertama yang dilakukan adalah tahap Eksplorasi. Tahapan ini dimulai dengan mencari ide atau gagasan yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk visual dari karya. Kreativitas dalam mengembangkan ide sangat dibutuhkan pada tahap ini sehingga tahap ini sangat melatih kepekaan dalam berpikir (Pratama & Haryana, 2023). Candi Prambanan, yang memiliki nama asli Siwagrha (Rumah Siwa) atau Siyalaya (Istana Siwa), secara filosofis dianggap sebagai kediaman Dewa Siwa di dunia manusia. Nama "Prambanan" sendiri berasal dari kata Sanskrit Parambrahma, yang merujuk pada konsep "Roh Semesta" atau "Yang Mutlak". Nama ini mencerminkan fungsi candi sebagai tempat ibadah umum bagi penganut aliran Saiwa dan Buddha pada masanya, menegaskan perannya sebagai pusat spiritual yang inklusif. Gambar 2 menampilkan Candi Prambanan yang merupakan salah satu dari kompleks candi, yang artinya Candi Prambanan terdiri dari beberapa candi di dalamnya. Salah satunya adalah Candi Siwa.



Gambar 2. Candi Siwa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Siwa berada di pusat kompleks Candi Prambanan yakni Candi Hindu. Patung siwa yang dapat dilihat pada Gambar 3, menggambarkan Raja Balitung sebagai seorang raja dan juga pendeta. Di antara batu landasan dan kaki patung terdapat batu bundar berbentuk Teratai. Pada landasan di bagian atas dibuat juga saluran sekeliling batu landasan sebagai saluran air jika patung di cuci sebagai air cucian itu mengalir ke bawah dan dikeluarkan melalui mulut naga, lalu ditampung di jambangan air. Berdasarkan penempatan patung Dewa Siwa di Candi Pusat Prambanan, nyatalah Dewa Siwa mendapat penghormatan lebih dari dua dewa utama lainnya.



Gambar 3. Patung Siwa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Patung Dewi Durga yang bisa dilihat pada Gambar 4, dikenal juga dengan sebutan Roro Jonggrang merupakan patung batu yang diyakini sebagai Arca Roro Jonggrang seorang putri yang dikutuk menjadi patung batu oleh Bandung Bondowoso karena kecurangan yang dilakukan Roro Jonggrang. Patung ini terletak di kompleks candi Prambanan bagian di dalamnya. Menurut Astohari (2018) Dewi Durga adalah sakta atau istri dari Dewa Siwa yang juga dikenal dengan sebutan Dewi Parwati (Parwati), Dewi Uma, dan masih ada beberapa sebutan lainnya.



Gambar 4. Patung Dewi Durga
Sumber: Dokumentasi Penulis

Patung Ganesha bisa dikenali karena perwujudan makhluk gajah yang dapat dilihat pada Gambar 5, diimajinasikan ke dalam bentuk perwujudan badan manusia berkepala gajah (Indrayasa, 2018). Dikenal sebagai putra Dewa Siwa dan Dewi Parwati, Ganesha mudah dikenali dengan kepala gajah, empat lengan, dan berbadan gemuk membuatnya mudah untuk dikenali (Widhi et al., 2021). Patung Ganesha memiliki banyak atribut seperti *aksamala*, *paracu*, potongan gigi, *patra*, kepala, *kaumudi*, *upawita*, menunggangi, dan lain-lain.



Gambar 5. Patung Ganesha
Sumber: Dokumentasi Penulis

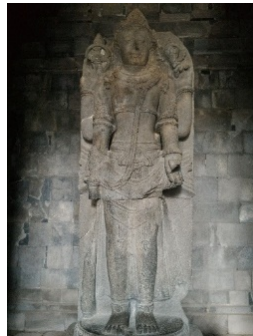
Dewa brahma pada Gambar 6, digambarkan mempunyai wajah yang serupa dan berwajah empat yang menghadap ke empat arah yang dianggap suci. Dalam kepercayaan Hindu Dewa Brahma merupakan simbol dari pencipta alam semesta. Hal ini memperkuat kedudukan Dewa Brahma sebagai dewa sentral pada konsepsi dewa-dewi *Asta Dig Palayang*. Maksud

dari *Asta Dig Palayang* merupakan formasi dewa penjaga mata angin mengelilingi Dewa Brahma ada delapan Dewa (Paramadhyaksa, 2015).



Gambar 6. Patung Brahma
Sumber: Samsit, 2016

Patung Wisnu ini sebagai dewa kedua dalam Trimurti, merupakan dewa utama dan lebih manusiawi karena sifatnya sebagai pelindung dunia (Iga, 2020). Dewa Wisnu yang dapat dilihat pada Gambar 7, direpresentasikan sebagai pemelihara juga disimbolkan dengan tiga langkah matahari (terbit, tengah hari, dan terbenam) yang merepresentasikan tiga alam: bumi, atmosfer, dan langit.



Gambar 7. Patung Wisnu
Sumber: Samsit, 2016

Pemilihan Candi Prambanan beserta arca-arca utamanya, yaitu Arca Siwa, Dewi Durga, Ganesha, Brahma, dan Wisnu, sebagai referensi utama dalam pembuatan ilustrasi *pixel art* didasari oleh pertimbangan untuk mempertahankan esensi visual dan makna kulturalnya. Pendekatan ini

diambil mengingat teknik *pixel art* melakukan penyederhanaan bentuk secara signifikan, yang berisiko menghilangkan detail halus sehingga dapat mengurangi keterkenalan objek. Relief dengan kompleksitas dan kepadatan detailnya, akan semakin sulit dikenali ketika dikonversi ke dalam format *pixel* yang terbatas. Sebaliknya, arca-arca utama tersebut telah melekat dalam kesadaran budaya masyarakat sebagai ikon yang mudah diidentifikasi. Dengan demikian, meskipun melalui proses simplifikasi, penggunaan arca sebagai referensi memastikan bahwa representasi visual yang dihasilkan tetap komunikatif dan tidak kehilangan identitasnya.

Improvisasi

Pada tahap kedua yaitu tahap Improvisasi merupakan tahap awal realisasi karya. Tahap ini adalah tahap pengujian material serta pembuatan sketsa awal. Sketsa awal dibuat dengan menggunakan alat berupa laptop, *pen-tab* dan *mouse* dengan dukungan aplikasi *Clip Studio Paint* dan *Photoshop* (Salahuddin & Hidayat, 2023). Penggunaan teknik piksel tentunya diperhatikan dalam proses ini, terkhusus teknik *pixel art dithering*.

Proses *dithering pixel art* dapat dilihat pada Gambar 8, *pixel art dithering* adalah teknik menciptakan efek visual dengan memanfaatkan variasi intensitas warna untuk menciptakan ilusi warna dan gradasi secara strategis. Meskipun rentang warna dalam *pixel art* terbatas, *dithering* memungkinkan *pixel art* menciptakan ilusi kombinasi warna, kedalaman, bayangan dan tekstur (Pratama & Haryana, 2023).





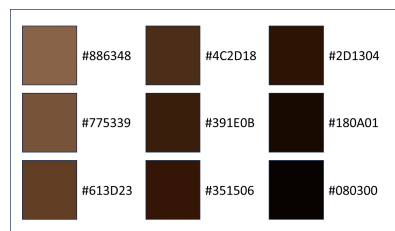
Gambar 8. Proses *pixel art dithering*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Mengonversi arca-arca utama Candi Prambanan seperti Siwa, Durga, Ganesha, Brahma, dan Wisnu ke dalam bentuk *pixel art* menghadapi sejumlah tantangan signifikan. Tantangan utama terletak pada risiko hilangnya detail halus yang menjadi ciri khas arca asli, seperti ornamen mahkota, perhiasan, serta tekstur kain yang rumit. Selain itu, proporsi ikonik dan anatomi khas arca, seperti jumlah lengan atau atribut dewa dapat terdistorsi dalam proses penyederhanaan. Palet warna yang terbatas pada *pixel art* juga berpotensi mengurangi makna simbolis warna-warna sakral, sementara atribut ikonik seperti trisula Siwa atau cakra Wisnu berisiko tidak terbaca dengan jelas. Yang tak kalah penting adalah menjaga nuansa sakral dan kesan agung yang melekat pada arca asli meski dalam bentuk yang sangat disederhanakan.

Untuk mempertahankan karakteristik esensialnya, dilakukan beberapa strategi khusus. Fokus utama diberikan pada pembentukan siluet yang kuat dan khas untuk setiap arca, sehingga tetap mudah dikenali bahkan dalam skala kecil. Proses penyederhanaan dilakukan dengan mempertahankan atribut kunci yang paling ikonik seperti tingkatan pada candi Siwa, kepala gajah Ganesha dan siluet tubuh Dewi Durga.

Eksekusi

Tahap terakhir adalah Eksekusi. Pada tahap ini berbagai tahapan yang telah dilakukan dibentuk dan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Penyusunan dilakukan terhadap berbagai elemen yang telah dibuat. Terdapat beberapa rangkaian dalam proses penyusunan. Langkah pertama adalah menentukan ukuran dan posisi setiap desain. Posisi desain vertikal dengan satuan piksel hanya berukuran 150 x 100 Piksel. Ukuran tersebut dipilih agar detail-detail penting tetap terjaga walaupun dengan resolusi yang rendah. Langkah selanjutnya adalah proses menentukan warna palet yang dapat dilihat pada Gambar 9. Dominan coklat digunakan agar tidak mengubah filosofi asli. Palet warna menjadi acuan dalam pemilihan dan penggunaan warna yang terdapat dalam elemen.



Gambar 9. Warna palet yang digunakan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Langkah terakhir dari tahapan eksekusi adalah perancangan ornamen ke dalam bentuk kaos. Keenam desain yang telah dirancang diaplikasikan pada kaos *oversize*. Tahap yang dilakukan pada Gambar 10 adalah dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* sehingga konsep dan desain yang sudah dirancang dapat divisualisasikan menjadi lima buah *mockup*. Dari proses interpretasi arca-arca Candi Prambanan ke dalam bentuk *pixel art*, dihasilkan lima desain *mockup* baju yang tidak hanya menampilkan visual utama namun diperkaya dengan elemen-elemen pendukung untuk memperkuat identitas desain. Elemen-elemen tambahan seperti efek *glitch*, pola sirkuit, dan bentuk geometris diterapkan untuk menciptakan harmoni visual antara nuansa

budaya kuno dan gaya futuristik. Desain ini tidak hanya menjadi medium ekspresi fashion, tetapi juga menjadi simbol kebanggaan akan warisan budaya yang dihadirkan dengan bahasa visual yang mereka pahami dan kaitkan dengan identitas zaman sekarang. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membangun ikatan emosional dan budaya dengan audiens muda yang menghargai kreativitas, makna, dan orisinalitas.



Gambar 10. Lima desain *mockup* baju
Sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Latar belakang utama dari penulisan ini adalah untuk menghasilkan desain kaos dengan memadukan nilai sejarah dengan gaya seni modern. Pemilihan gaya visual *pixel art* tidak membuat unsur sejarah dan budaya pada hasil desain menghilang. Akan tetapi, teknik *pixel art* digunakan untuk memberikan kesan modern dan menarik minat kalangan muda ataupun para pecinta gaya visual ini. Dari proses perancangan ini menghasilkan lima buah karya ilustrasi yang bisa dirancang sedemikian rupa ke dalam kaos seperti yang ada di Gambar 10. Ciri khas seni piksel yang unik serta memiliki kesan retro dan modern secara bersamaan menjadi daya tarik dalam kaos ini.

Produk ini tidak hanya menawarkan nilai estetika yang relevan dengan tren fashion generasi muda, tetapi juga berfungsi sebagai medium edukasi budaya yang portabel, dimana setiap kaos dapat menjadi alat penyampai pesan pelestarian warisan budaya secara organik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berhasil menciptakan desain yang inovatif, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan produk budaya yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan pasar contemporary. Akan tetapi, masih banyak keterbatasan pada hasil riset yang telah dilakukan. Oleh karena itu, disarankan agar pengembangan secara lebih lanjut dapat dilakukan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mengubah metode yang digunakan ataupun mengubah objek atau situs bersejarah lainnya agar nilai sejarah dan nilai budaya Indonesia dapat dijaga dan dilestarikan.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para kontributor yang telah bersedia berpartisipasi aktif maupun pasif dalam penelitian ini, kepada *tour guide* yang sedang bertugas, Kak Guntur, keluarga sebagai pemberi dana terbesar, Bapak Yadi Sukmayadi selaku ketua dekan fakultas, Bapak Warli Haryana selaku kaprodi, alm. Bapak Agus Nursalim selaku dosen pembimbing, Bapak Hery Santosa, Bapak Andi Suryadi selaku dosen pendamping, serta Chat GPT atas bantuan dalam parafrase, revisi, dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Aleksić, V., & Simeunović, V. (2024). The Pixel Art as Computer Graphics Artistic Expression in Digital Games. *10th International Scientific Conference Technics, Informatic, and Education*, 234–238. <https://doi.org/10.46793/TIE24.234A>

- Astohari. (2018). *STUDI KOMPARASI BENTUK VISUAL ARCA GANESA DI MUSEUM SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II DAN CANDI PRAMBANAN*.
- Ibrahim, R., & Madian, W. (2023). تصميم يف البكسل فن مجاليات مالبس الشاب جسم لنمط الطويل النحيف Aesthetics of Pixel Art in Clothing Designs for Tall Youth Ectomorph Type Clothing Design Men's Shirt Body Types Ectomorph Type. In *Rasha Ibrahim & Wedian Madian 321 International .Design Journal* (Vol. 13, Number 1)
- Iga, C. (2020). *Iga, Chatarina (2020) Arca Dewa - Dewi pada Candi Prambanan sebagai Konsep Penciptaan Karya Batik Panel. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/6214>
- Indrayasa, K. B. (2018). PATUNG GANESA: SUATU KAJIAN TEOLOGI HINDU. *Genta Hredaya*, 2(1), 88–94.
- Paramadhyaksa, I. N. W. (2015). *SEMINAR NASIONAL TATA RUANG DAN SPACE#2 MEMASTIKAN PENATAAN RUANG UNTUK PEMBANGUNAN YANG BERKELANJUTAN: KEARIFAN LOKAL DAN BUDAYA DUNIA DALAM PENATAAN RUANG PROSIDING*.
- Praja, & Sukma, A. (2012). *Perancangan Pola Batik Solo dengan Pixel-Art*. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/2458>
- Pratama, M. D., & Haryana, W. (2023). PENCIPTAAN KOMIK DENGAN GAYA PIXEL ART. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 8(2), 247. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i2.4866>
- Putu, N., Universitas, R., Negeri, H., Bagus, G., & Denpasar, S. (2020). *FUNGSI DAN KEISTIMEWAAN MAKNA CANDI PRAMBANAN BAGI UMAT HINDU DI INDONESIA*. 4. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH>
- Salahuddin, S., & Hidayat, A. (2023). Desain Ilustrasi Digital Motif Kain Tenun Lunggi Kabupaten Sambas Menggunakan Teknik Gambar Pixel Art. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(2), 254–259. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i2.24>
- Samsit, S. (2016, January 21). *Candi Prambanan, Bangunan Candi Hindu yang Megah*. My Ride My Adventure. <https://myridemyadventure.blogspot.com/>

- Widhi, O., Sekolah, A., Hindu, T., Klaten, D., & Tengah, J. (2021). CANDI PRAMBANAN MASA KINI THE PRESENT PRAMBANAN TEMPLE. In *Jurnal Widya Aksara* (Vol. 26, Number 2).
- Yusup, I., & Haryana, W. (2022). PENCIPTAAN GAMBAR ILUSTRASI DARI NILAI NILAI MODERASI BERAGAMA. In *Jurnal Penelitian Seni Budaya* (Vol. 48, Number 1).
- Zufri, T., Frans, O., & Hilman, D. (n.d.). Pixel Art for Game Character Design. In *Journal of Games, Game Art and Gamification* (Vol. 07, Number 01).