

ABSTRAK

Perancangan *Asset Visual Game* untuk Mengenalkan Daerah di Indonesia dengan Penggayaan *Pixel Art* adalah perancangan yang dimana *pixel art* sebagai topik utama pada perancangan ini. *Pixel art* adalah sebuah penggayaan yang tercipta dari keterbatasan mesin di tahun 90-an, kini di zaman modern *pixel art* telah menjadi sebuah penggayaan tersendiri untuk *video game*. Dengan daerah di Indonesia sebagai referensi penerapan *pixel art*, daerah-daerah tersebut di antara lain adalah Aceh, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Bali, Sulawesi Selatan, dan Papua. Dengan rentang waktu dari tahun 2000 hingga 2020. Dan perancangan ini akan diterapkan pada *video game* dengan perspektif *side-scroll*. Dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka dan observasi, dengan beberapa teori yaitu teori *Pixel Art* dari Michael Azzi, teori *Game World* dari Ernest Adam dan teori Elemen Visual dari Chris Solarski. Hasil perancangan akan berupa *asset visual* yang terfokus pada *environment* dan *background* untuk *video game*. Selain untuk *game*, hasil *asset visual* akan ditampilkan pada media *visual-book*.

Kata kunci: *Asset Visual, Environment, Indonesia, Pixel Art, Video Game*