

REFLEKSI KEHIDUPAN MELALUI TRILOGI XENOBLADE CHRONICLES DALAM PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DIGITAL

Athallah Frusciante Berian¹, Agam Akbar Pahala², Rahmawati³
Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
E-mail: athallahberian@gmail.com¹

ABSTRAK

Kehidupan merupakan konsep perjalanan makhluk hidup yang memiliki tahapan, yaitu dari masa bayi ke dewasa, khususnya pada manusia melalui proses tumbuh kembangnya selama bertahun-tahun, dan akhirnya harus menghadapi kematian karena segala sesuatu tidak ada yang abadi. Penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasikan pengalaman hidup dengan interpretasi trilogi *Xenoblade Chronicles* menjadi sebuah karya animasi digital. Interpretasi dari trilogi tersebut dilakukan dalam dimensi masa lalu, sekarang dan masa depan. Sementara itu, karya yang berjudul "*Stagnation in Time*" berfokus pada pengalaman stagnasi di masa sekarang. Proses penciptaan dilakukan dengan menerapkan metode penelitian deskriptif-kualitatif dan pendekatan "*research-led practice*". Data yang dikumpulkan dalam proses kreatif diperoleh melalui tinjauan literatur, wawancara, pengamatan, dan dokumentasi proses kreatif yang kemudian dianalisis menggunakan metode analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2019). Hasil dari penciptaan ini adalah sebuah animasi digital dalam gaya *pixel art* isometrik yang menginterpretasikan tunas pohon andalas sebagai metafora potensi pertumbuhan, pohon beringin bersama akarnya sebagai metafora lingkungan yang mendukung sekaligus membatasi ruang pertumbuhan, pulau kecil sebagai metafora keterbatasan dan *void* sebagai metafora kekosongan dan kehilangan arah.

Kata kunci

Refleksi kehidupan, trilogi *Xenoblade Chronicles*, animasi digital, *pixel art*

ABSTRACT

Life is a concept of the journey of living beings that consists of distinct stages from infancy to adulthood, particularly in humans, through a process of growth and development spanning many years, and ultimately culminating in death, as nothing is eternal. This research aims to interpret life experiences through the lens of the Xenoblade Chronicles trilogy and transform them into a digital animation. The interpretation of the trilogy is explored across the dimensions of the past, present, and future. Meanwhile, the work titled "Stagnation in Time" focuses on the experience of stagnation in the present. The creative process uses a descriptive-qualitative research method and a "research-led practice" approach. Data collected during the creative process were obtained through literature reviews, interviews, observations, and documentation of the creative process, which were then analyzed using the interactive analysis method proposed by Miles, Huberman, and Saldaña (2019). The result of this creative process is a digital animation in an isometric pixel art style that interprets the shoots of the Andalus tree as a metaphor for growth potential; the banyan tree and its roots act as a metaphorical environment that both supports and limits the space for growth; a small island as a metaphor for limitations; and the void as a metaphor for emptiness and a loss of direction.

Keywords

Reflections on life, the *Xenoblade Chronicles* trilogy, digital animation, *pixel art*

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia dibentuk oleh rangkaian pengalaman, perubahan, kehilangan, dan harapan yang pada akhirnya mendefinisikan cara seseorang memahami dirinya sendiri. McAdams dan McLean (2013) menyebut fenomena ini sebagai identitas naratif, yakni proses menyusun kisah hidup dengan menjalin benang merah antara masa lalu dan bayangan masa depan. Di sisi lain, Steger et al. (2006) membedakan antara keberadaan makna dalam hidup dan pencarian makna sebagai upaya manusia untuk menemukan arah dan tujuan. Kedua konsep ini menjadi landasan penting bagi penciptaan ini, di mana rasa stagnasi yang dialami perupa memicu refleksi mendalam atas masa lalu, kondisi saat ini, serta harapan untuk bertumbuh di masa depan.

Refleksi tersebut berangkat dari trilogi gim *Xenoblade Chronicles* yang menjadi sumber ide utama. Perupa menafsirkan narasi dan perjalanan karakter dalam gim tersebut melalui lensa pengalaman pribadi, terutama terkait tema kehilangan, keterasingan, perubahan, serta pencarian arah hidup. Secara konseptual, trilogi ini melibatkan interpretasi menggunakan tiga aspek waktu yang berbeda, yaitu masa lalu, masa kini, dan masa depan. Hal ini diterjemahkan secara visual menjadi metafora kehidupan menggunakan unsur pohon serta warna dan dinamika. Namun, secara visual, interpretasi subjektif ini kemudian dikembangkan menjadi metafora kehidupan melalui penggunaan pohon andalas, komposisi, warna, serta dinamika perubahan kondisi visual.

Penggunaan pengalaman personal sebagai dasar refleksi melalui seni rupa telah dibahas dalam dua penelitian terdahulu yang ditemukan pada perupa. Graciela dan Moerdisuroso (2023) mengkaji keterkaitan antara pengalaman psikologis, refleksi diri, dan penciptaan karya seni rupa, sementara Yunita dan Jeong-Ok Jeon (2023) mengembangkan gagasan penciptaan melalui pendekatan *artistic research*. Meskipun relevan, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus membahas penafsiran trilogi gim sebagai metafora kehidupan dalam bentuk animasi digital. Di sisi lain, Parsons (2010) dan Morey (2011) menjadi rujukan dalam analisis interpretasi visual dan metafora. Sejalan dengan penelitian di atas, karya ini menjelaskan metafora kehidupan dengan menginterpretasikan sebuah trilogi gim dalam bentuk animasi digital menggunakan gaya seni *pixel art* isometrik.

2. METODE PENELITIAN

Penciptaan ini menerapkan metode deskriptif-kualitatif dengan jenis riset *research-led practice*. Pendekatan ini menjadikan penelitian sebagai dasar untuk merancang konsep, mengeksplorasi kemungkinan visual, serta menentukan proses penciptaan karya. Keseluruhan proses berlangsung melalui beberapa langkah, yaitu kajian pustaka, penafsiran konsep, wawancara, eksplorasi visual, produksi karya, refleksi, dan revisi (Smith dan Dean, 2009).

Perupa memperoleh data tersebut dari sumber primer dan sekunder. Data primer berupa hasil wawancara dengan narasumber ahli untuk pengembangan konsep, serta narasumber magang untuk kegiatan observasi, magang, dan dokumentasi penciptaan yang meliputi pembuatan sketsa, proses eksplorasi visual, dan perkembangan karya. Perupa menerapkan teknik penyajian data berbasis narasi deskriptif untuk menjelaskan keseluruhan proses penciptaan secara runtut dan interpretatif dalam penelitian ini. Data yang diperoleh melalui wawancara dengan narasumber magang sekaligus narasumber ahli disajikan dalam bentuk tabel untuk memperlihatkan temuan utama, kemudian

dielaborasi melalui uraian naratif supaya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.

Selanjutnya, hasil pengumpulan data tersebut disimpan dalam bentuk dokumen dan diolah sekaligus dikembangkan lebih lanjut dalam proses penciptaan karya melalui penciptaan karya eksplorasi. Karya eksplorasi berperan sebagai acuan untuk menguji ide-ide visual, mengembangkan konsep, serta mencoba berbagai bentuk, media, teknik, dan pendekatan estetika yang mungkin. Pada tahap ini, karya eksplorasi juga digunakan untuk mengevaluasi hasil interpretasi penelitian dengan melihat apakah gagasan kehidupan yang diperoleh melalui penelitian sesuai dengan keputusan visual yang digunakan dalam karya tersebut. Hasil refleksi tersebut kemudian digunakan untuk memperbaiki konsep, komposisi, metafora visual, warna, teknik, serta elemen visual lainnya sebelum dikembangkan menjadi karya akhir. Proses penciptaan terus berlangsung secara bertahap, di mana hasil penelitian membimbing cara kerja penciptaan, sedangkan hasil eksplorasi dan pemikiran kembali digunakan untuk menentukan keputusan artistik pada tahap berikutnya (Smith & Dean, 2009).

Data tersebut dikumpulkan dari sumber literatur yang mencakup metafora, refleksi tentang kehidupan, animasi digital, *pixel art* isometrik, serta trilogi *Xenoblade Chronicles*. Sumber data lainnya diperoleh dari wawancara dengan ahli, observasi, pengalaman magang, serta dokumentasi proses kreatif berupa catatan reflektif, sketsa, eksplorasi visual, dan dokumentasi karya. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2019) yang mencakup kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Hasil analisis berikutnya digunakan sebagai dasar untuk menghubungkan pengalaman pribadi perupa dengan gagasan tentang kehidupan yang perupa peroleh melalui pemahaman terhadap trilogi *Xenoblade Chronicles*. Hasil interpretasi tersebut kemudian diubah menjadi konsep visual yang didasarkan pada tiga dimensi waktu, yaitu masa lalu, masa kini, dan masa depan. Selanjutnya, hasil analisis tersebut diterjemahkan ke dalam pemilihan metafora visual, pengembangan pohon andalas sebagai metafora kehidupan, perancangan komposisi, pemilihan warna, serta gaya *pixel art* dan animasi *looping* sebagai visualisasi konsep kehidupan.

Analisis data dilakukan berdasarkan tiga aspek utama yang sesuai dengan fokus penciptaan, yaitu aspek konseptual, visual, dan operasional. Aspek konseptual menjelaskan hubungan antara trilogi *Xenoblade Chronicles* dengan konsep kehidupan dan pengalaman pribadi perupa. Aspek visual meliputi pemilihan objek, unsur bentuk, susunan gambar, warna, serta referensi visual. Sementara itu, aspek operasional meliputi penggunaan perangkat, software Aseprite, teknik melukis *pixel art* isometrik, serta teknik membuat animasi *looping*. Ketiga aspek tersebut dipelajari bersamaan agar hasil penelitian dapat dikaitkan dengan keputusan yang diambil dalam proses penciptaan karya.

Pendekatan *pixel art* dipilih karena memungkinkan untuk menciptakan objek dan lingkungan berdasarkan kombinasi *pixel*, bentuk, pencetakan warna dan *shading* yang sederhana sekaligus kompleks. Dawe dan Humphries (2019) menjelaskan proses penciptaan *pixel art* yang meliputi bekerja dengan bentuk dasar, memproses warna, dan menciptakan gambar melalui transformasi menjadi animasi. Pendekatan dalam kasus seperti ini diwujudkan melalui penciptaan bentuk, *outline*, pemberian warna dasar, *shading* dan kombinasi elemen visual secara bertahap. Perspektif isometrik diterapkan untuk menciptakan kesan kedalaman dengan menampilkan permukaan dan sisi objek dalam satu gambar. Pengolahan gambar dan animasi dilakukan menggunakan perangkat

lunak Aseprite yang memiliki lapisan dan bingkai untuk mengubah elemen visual secara terpisah (Aseprite, n.d.).

Perupa melakukan wawancara dengan tiga narasumber ahli untuk memperoleh sudut pandang mengenai refleksi kehidupan, pengalaman merasa terasing, masa stagnasi, proses pengembangan diri, serta harapan terhadap masa depan terkait konsep penciptaan berdasarkan trilogi *Xenoblade Chronicles*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, karya berjudul "*Stagnation in Time*" dengan dimensi 640 × 360 px dan 24 *frame* pergerakan mengeksplorasi sebuah pengalaman kontemporer perupa, yaitu suatu fase di mana perkembangan pribadi terasa tidak maju maupun tidak benar-benar mundur. Konsep ini berangkat dari refleksi atas momen-momen ketika waktu terus berjalan ke depan, sementara diri sendiri seolah-olah terjebak di tempat. Pengalaman ini diwujudkan dalam komposisi visual yang menampilkan tunas pohon andalas, pohon beringin, sebuah pulau kecil, dan ruang kosong sebagai elemen utamanya. Proses pembuatannya dilakukan selangkah demi selangkah menggunakan perangkat lunak Aseprite dengan pendekatan seni piksel. Pada Aseprite, proses penciptaan dilakukan dengan mengatur beberapa layer dan frame, sehingga setiap elemen visual dapat dikerjakan dan diselesaikan secara terpisah.

a. Hasil Wawancara

Berdasarkan temuan dari wawancara dengan tiga narasumber, pengucilan sosial di masa lalu mungkin memiliki pengaruh terhadap perkembangan identitas serta persepsi terhadap kehidupan. Narasumber ahli 1 dan 2 telah mengalami perubahan dalam hubungan mereka yang membuat mereka menjadi selektif dan berhati-hati dalam membentuk hubungan sosial. Namun, mereka memiliki pandangan yang berbeda tentang kondisi hidup mereka; narasumber ahli 1 merasa terjebak karena tidak adanya perubahan dalam pekerjaan yang dilakukannya, sedangkan narasumber ahli 2 merasa bahwa hidupnya terus berubah melalui hubungan sosial dan pengembangan diri serta melalui pekerjaan yang baik. Meskipun demikian, keduanya tetap berharap bisa mencapai stabilitas dalam hidup dan terus melakukan apa yang mereka sukai.

Dari metafora yang disediakan oleh kedua narasumber tersebut, kita bisa mengetahui bahwa mereka melihat pengalaman hidup sebagai bentuk dari pembelajaran dan pertumbuhan. Mereka melihat hidup sebagai proses pertumbuhan, kesempatan untuk pengembangan dan pencapaian yang didapatkan melalui kerja keras. Di sisi lain, narasumber ahli 3 memberikan pandangan bahwa pengucilan sosial memiliki hubungan dengan kepercayaan diri, pengambilan keputusan dan stabilitas emosional. Menurutnya, penerimaan masa lalu, pengakuan potensi diri dan penciptaan harapan untuk masa depan bukanlah proses yang terjadi secara langsung, melainkan proses yang membutuhkan waktu.

b. Hasil

Proses penciptaan dimulai dari gagasan yang berasal dari pengalaman individu. Pada tahap awal, seseorang menetapkan atmosfer yang ingin disampaikan, yaitu emosi merasa terperangkap di lokasi yang tidak bergerak walaupun waktu tetap berjalan, yaitu stagnasi. Konsep ini selanjutnya diolah menjadi beberapa elemen visual. Inti fokal adalah tunas pohon andalas. Di area tersebut terdapat pohon beringin yang mengelilingi tunas itu. Terdapat pula pulau kecil yang menjadi tempat tumbuhnya tunas. Di bagian bawah gambar, terdapat area kosong atau *void* yang merupakan elemen visual kehampaan dalam komposisi karya animasi digital.

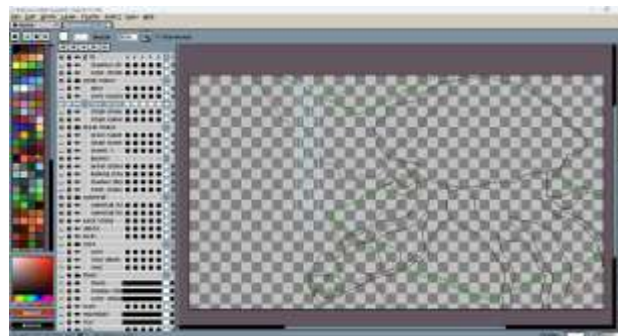
Setelah mewujudkan konsep visual, perupa menata komposisi untuk menempatkan setiap elemen. Tunas pohon andalas berada di bagian bawah, di sebuah pulau kecil, sehingga tampak lebih kecil dibandingkan dengan pohon beringin. Pohon beringin diletakkan di sisi kanan dan tengah komposisi, dengan akar yang melilit menuju pulau kecil. Sementara itu, *void* diletakkan di sudut kiri bawah sebagai area hampa, menciptakan kesan kedalaman dan memperkuat hubungan antara tunas serta kemungkinan jatuh ke dalam kekosongan dan kehampaan. Komposisi disusun dengan memperhatikan keseimbangan antara fokus utama, *void*, dan arah pergerakan akar.



**Gambar 1. Sketsa kasar karya “*Stagnation in Time*”
(Sumber: Athallah, 2026).**

Setelah ide dan susunan ditetapkan, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa awal. Sketsa digunakan untuk mengidentifikasi bentuk dasar pulau, letak pohon beringin, arah pertumbuhan akar, lokasi tunas pohon andalas, serta bentuk ruang kosong. Pada tahap ini, tampilan visual masih dirancang secara sederhana agar modifikasi komposisi dapat dilakukan dengan mudah sebelum melanjutkan ke tahap pembuatan *pixel art* yang lebih detail.

Sketsa juga berperan dalam menentukan perspektif sebuah karya. Perspektif dibuat dengan pandangan isometrik, sehingga seakan-akan permukaan pulau, tebing, dan posisi pohon memiliki dimensi kedalaman. Tahapan ini krusial karena konfigurasi dan lokasi elemen yang ditentukan akan menjadi acuan utama dalam proses pembuatan piksel berikutnya.



**Gambar 2. Pembuatan bentuk dan *outline* “*Stagnation in Time*”
(Sumber: Athallah, 2026).**

Setelah sketsa dinyatakan cocok, bentuk-bentuk utama mulai diubah menjadi piksel. Proses dimulai dari objek besar seperti pulau, pohon beringin, akar, dan area latar pulau langit, lalu berlanjut ke objek yang lebih kecil seperti tunas, batu, bunga, serta

elemen lingkungan lainnya. Proses dimulai dari bentuk besar ke detail yang membantu mempertahankan komposisi agar tetap jelas sebelum penambahan rincian visual.

Pada langkah ini, perupa membuat garis besar atau *outline* untuk mempertegas batas objek. Bentuk batang dan akar pohon beringin dibentuk dengan garis piksel yang menyesuaikan dengan arah pertumbuhan serta percabangan akarnya. Pulau kecil dirancang dengan tebing yang tidak teratur untuk memberikan ilusi sebagai bagian dari ekosistem yang alami. Tunas pohon andalas dirancang lebih minimalis agar tetap menjadi sorotan di antara bentuk pohon beringin yang lebih besar.

Penggunaan layer dalam pengerjaan juga memungkinkan elemen-elemen visual terpisah sehingga dapat diperbaiki tanpa mengubah seluruh komposisi. Aseprite menyediakan struktur layer dan frame yang memungkinkan elemen tertentu pada gambar diubah secara individual sehingga dapat diedit satu per satu.



**Gambar 3. Pewarnaan dasar karya “Stagnation in Time”
(Sumber: Athallah, 2026).**

Setelah selesai membuat bentuk dan *outline*, langkah selanjutnya adalah memberi warna dasar pada setiap objek. Daun dan rumput dicat berwarna hijau. Batang dan akar pohon beringin dicat dengan warna coklat kemerahan. Tebing pulau itu juga dicat berwarna coklat. Langit dan daerah sekitar pulau berwarna biru. Tunas pohon andalas berwarna lebih cerah daripada sekitarnya. Tunas pohon andalas tetap terlihat jelas. Tunas pohon andalas menjadi elemen utama dalam animasi digital tersebut.

Pada tahap ini, pewarnaan masih berfokus pada pemisahan area agar setiap elemen dapat dikenali. Pewarnaan membuat tampilan visual dan juga membantu membentuk hierarki fokus dalam karya. Pohon beringin besar menjadi elemen visual utama, sementara tunas kecil menjadi titik fokus yang terhubung langsung dengan akar dan *void*.



**Gambar 4. Pemberian *shading* karya "*Stagnation in Time*"
(Sumber: Athallah, 2026).**

Setelah menyelesaikan pewarnaan dasar, *shading* ditambahkan agar objek terlihat lebih bervolume dan memiliki kedalaman. Bagian batang dan akar pohon beringin diberi banyak warna agar tekstur kayu, lekukan batang, dan arah pertumbuhan akar terlihat lebih jelas. Bagian daun diwarnai dengan lapisan bermacam-macam warna hijau tua agar tajuk pohon tampak memiliki dimensi dan volume.

Di area pulau, penggelapan diterapkan pada permukaan tanah dan tebing untuk membedakan bidang atas dari sisi tebing. Batu, rerumputan, bunga, dan rincian kecil lainnya selanjutnya disertakan sebagai elemen pendukung lingkungan. Detail ditambahkan setelah bentuk utama dan warna dasar rampung agar keterbacaan komposisi tidak terganggu. Pendekatan dari bentuk besar ke detail juga sejalan dengan proses kerja *pixel art* yang biasanya menempatkan sketsa, *outline*, pewarnaan, *shading*, dan evaluasi sebagai langkah-langkah berurutan.



**Gambar 5. Detail, animasi, dan evaluasi karya final "*Stagnation in Time*"
(Sumber: Athallah, 2026).**

Tahap akhir yaitu melakukan penilaian kembali terhadap keseluruhan karya. Evaluasi meliputi keseimbangan komposisi, keterbacaan tunas sebagai fokus utama, hubungan visual antara akar pohon beringin dan pulau kecil, serta penempatan ruang *void*. Beberapa elemen visual disesuaikan agar tidak mengganggu fokus pada objek utama. Perbedaan warna dan pencahayaan juga ditinjau kembali agar kedalaman ruang tetap terlihat dan fokus penonton tetap tertuju pada hubungan antara tunas, akar, dan *void*.

Karya tersebut disajikan dalam bentuk animasi; maka hasil visual akan disusun menjadi frame untuk menciptakan gerakan berulang dengan teknik *frame-by-frame*. Aseprite mampu mengatur sejumlah frame dalam garis waktu dan memutarinya dalam *loop*, sehingga modifikasi kecil pada elemen visual dapat digunakan untuk menciptakan efek gerak tanpa mengubah komposisi utama karya.

Hasil akhir dari proses itu adalah karya berjudul "*Stagnation in Time*". Karya ini menggambarkan tunas pohon andalas yang tumbuh di pulau kecil. Tunas tersebut dikelilingi oleh akar pohon beringin. Di sekitarnya ada lingkungan yang penuh kehidupan,

tetapi juga ada area yang kosong dan luas. Semua elemen ini menjadi dasar untuk membahas pengalaman saat ini. Pengalaman ini menunjukkan bahwa individu masih memiliki potensi untuk berkembang. Namun, mereka belum sepenuhnya mampu melakukan perubahan.

c. Pembahasan



**Gambar 6. Karya animasi digital “Stagnation in Time”
(Sumber: Athallah, 2026).**

Karya animasi digital berjudul “*Stagnation in Time*” dengan dimensi 640 × 360 px dan 24 *frame* pergerakan menceritakan bahwa waktu terasa stagnan dalam kehidupan perupa pada masa kini. Selama waktu itu, perupa merasa tidak ada kemajuan maupun kemunduran. Hal tersebut membuat perupa merasa waktu stagnan meskipun hari-hari terus berlalu. Pengalaman yang sedang dialami oleh perupa bisa digambarkan sebagai pengalaman di antara dua kondisi: dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, tetapi mencari perubahan. Pada pengalaman ini, muncul rasa kosong dan tidak memiliki arah karena perupa menyadari bahwa hidup terus berlangsung, tetapi arah kemajuan tetap tidak pasti.

Proses penciptaan karya seni “*Stagnation in Time*” menggunakan jenis riset *research-led practice*, di mana hasil penelitian digunakan sebagai titik awal untuk mengembangkan dan merancang eksplorasi visual. Penelitian dalam kajian pustaka seperti buku, artikel jurnal, hasil wawancara, serta refleksi atas pengalaman digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang proses stagnasi, alienasi, dan pengembangan diri. Perupa sudah melakukan wawancara dengan 3 narasumber ahli yang telah memberikan rancangan visual untuk penciptaan animasi digital, yaitu tunas pohon andalas, pohon beringin, dan *void*. Pemahaman yang didapatkan melalui proses tersebut kemudian diubah menjadi proses visual dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti bentuk, komposisi, warna, dan hubungan antar elemen dalam karya seni tersebut. Evaluasi atas hasil proses visual tersebut menjadi dasar untuk menganalisis kelayakan ide dan gambar visual yang dihasilkan. Proses ini sesuai dengan Smith dan Dean (2009) yang menggambarkan hubungan antara penelitian dan praktik kreatif sebagai proses iteratif.

Tunas pohon andalas berperan sebagai elemen sentral dalam karya ini. Ukuran kecil dan ketidakmatangan pohon andalas menjadikannya metafora yang menggambarkan kondisi diri yang masih dalam tahap perkembangan. Tunas dilihat sebagai sesuatu yang masih memiliki kemampuan untuk tumbuh lebih lanjut dan bukan suatu bentuk final. Keadaan ini berhubungan dengan pengalaman saat ini yang belum membawa perubahan signifikan, tetapi juga tidak seperti proses pertumbuhan yang berhenti. Keberadaan tunas menunjukkan bahwa potensi untuk bertumbuh masih ada, meskipun kondisinya tampak tidak berubah dan sedang dalam fase pertahanan hidup.

Pohon beringin yang lebih besar dari tunas pohon andalas tersebut menunjukkan kontras antara yang telah tumbuh dan yang sedang tumbuh. Akar pohon beringin yang mengelilingi pulau kecil menggambarkan hubungan di antara keduanya. Hubungan itu

berubah menjadi metafora dari lingkungan yang memberikan rasa aman dan nyaman, tetapi pada saat yang sama tidak memberikan ruang untuk menentukan arah perkembangannya. Tunas pohon andalas itu berhasil bertahan hidup karena adanya lingkungan yang mendukung, tetapi ia tidak memiliki ruang untuk tumbuh.

Pulau kecil berfungsi sebagai metafora kurangnya ruang untuk tumbuh bagi tunas pohon andalas. Fakta bahwa pulau itu kecil dan terpisah dari pulau yang lebih besar berfungsi sebagai pengingat tentang isolasi dan ruang terbatas untuk tumbuh. Hal ini dikaitkan dengan perasaan stagnan, yaitu ketika seseorang memiliki kemampuan untuk tumbuh tetapi tidak dapat mencapai keadaan yang diinginkan.

Elemen *void* di bagian bawah karya berfungsi sebagai kehampaan yang muncul ketika kondisi stagnasi berlangsung dalam waktu lama. Area tersebut tidak diisi oleh benda tertentu sehingga menciptakan kesan hampa dan mendalam. *Void* menggambarkan potensi terjerumus ke dalam situasi di mana seseorang terlalu lama tersesat dan tidak menemukan arah yang ingin dicapai. Kehadirannya juga menghasilkan perbedaan dengan pulau dan pohon yang masih memiliki bentuk, warna, dan kehidupan. Kontras itu menunjukkan perbedaan antara situasi yang masih memiliki peluang untuk berkembang dan situasi di mana arah serta tujuan semakin sulit ditemukan.

Meskipun begitu, tunas tidak benar-benar jatuh ke dalam *void*. Akar pohon beringin masih mengelilingi dan berada di sekitar pulau kecil, sehingga memberikan kesan adanya kekuatan penopang. Ini berarti bahwa keadaan stagnasi tidak sepenuhnya sama dengan kehilangan atau keruntuhan. Masih ada sesuatu yang membuat seseorang bertahan, meski belum bisa melangkah menuju perubahan. Karena itu, keterkaitan antara akar, tunas, dan *void* menjadi elemen penting untuk memahami bahwa saat ini adalah masa mempertahankan, bukan akhir dari pertumbuhan.

Penggunaan warna hijau pada daun dan rumput menunjukkan bahwa lingkungan di dalam karya tetap hidup. Warna hijau yang menonjol memberi kesan bahwa pertumbuhan masih aktif di sekitar tunas, meskipun tunas belum sepenuhnya berkembang. Di sisi lain, warna cokelat dan merah kecokelatan pada batang dan akar memberikan kesan solid dan tangguh pada pohon beringin. Warna yang berbeda memperkuat ikatan antara tunas muda dan pohon yang sudah besar.

Perubahan suasana dari siang hari ke malam hari dalam animasi menunjukkan berlalunya waktu di tengah kondisi yang tetap. Perubahan tersebut merupakan sebuah indikasi dari stagnasi secara metaforis di mana waktu berlalu tanpa adanya perkembangan pribadi.

Celah langit biru mengelilingi pulau, menciptakan pandangan luas sekaligus memberi kesan terpisah. *Void* di bawah dan di sekitar pulau kecil serta tunas membuatnya terlihat lebih terasing. Namun, ruang hampa itu juga menunjukkan bahwa situasi tidak tetap dan masih ada jalur yang bisa dilalui serta peluang untuk beralih dari kondisi sekarang ke kondisi berikutnya.

Karya animasi digital berjudul "*Stagnation in Time*" yang bergaya *pixel art* isometrik berbasis animasi *looping* menjelaskan pertumbuhan seorang individu yang berada di titik tengah hidupnya yang tidak berkembang sekaligus tidak mengalami kemunduran, bisa dilihat pada tunas pohon andalas sebagai metafora kebekuan di dalam waktu, pohon beringin dan akarnya yang mengelilingi pulau kecil sebagai batas ruang pergerakan, pulau kecil berperan sebagai ruang perkembangan yang terbatas, serta *void* sebagai metafora kehampaan, kekosongan, dan kehilangan arah jika stagnasi dialami secara terus menerus. Karya tersebut menampilkan visual tentang keberadaan di antara masa lalu dan masa depan karena masih mampu bertahan, tetapi tidak mampu bergerak menuju perubahan.

4. KESIMPULAN

Karya animasi digital yang berjumlah 24 *frame* berdimensi 640 × 360 px dengan gaya *pixel art* isometrik tersebut diciptakan untuk menunjukkan refleksi kehidupan dengan interpretasi trilogi *Xenoblade Chronicles* dalam bentuk animasi digital yang menampilkan dimensi waktu masa kini. Proses penciptaan menggunakan metode deskriptif-kualitatif serta pendekatan praktik berbasis riset atau *research-led practice*. Kajian pustaka, wawancara, observasi, dan dokumentasi proses kreatif menunjukkan bahwa ide tentang pengalaman hidup yang lalu diubah menjadi metafora visual tentang perjalanan dan pertumbuhan diri.

Oleh karena itu, tujuan dari penciptaan interpretasi dari pengalaman hidup melalui refleksi kehidupan trilogi *Xenoblade Chronicles* dalam konteks penciptaan animasi digital tercapai melalui karya "*Stagnation in Time*". Pengalaman terjebak di masa kini disampaikan melalui tunas pohon andalas sebagai metafora pertumbuhan dan pertahanan, pohon beringin dengan akar yang menjalar, dan *void* yang menggambarkan kondisi terjebak di antara diri saat ini dan diri yang diinginkan. Dengan menggunakan teknik *pixel art* isometrik dan animasi *looping*, pengalaman keterbatasan dalam tumbuh, kebutuhan akan dukungan, dan ketidakmampuan memprediksi arah ini diungkapkan. Contoh ini menunjukkan bahwa interpretasi dari pengalaman dan hasil penelitian dapat menjadi dasar dalam membentuk aspek konseptual dan visual.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, Johnny. (2019). *Qualitative data analysis : a methods sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
- McAdams, D. P., & McLean, K. C. (2013). Narrative Identity. *Current Directions in Psychological Science*, 22(3), 233–238. <https://doi.org/10.1177/0963721413475622>
- Steger, M. F., Frazier, P., Oishi, S., & Kaler, M. (2006). The meaning in life questionnaire: Assessing the presence of and search for meaning in life. *Journal of Counseling Psychology*, 53(1), 80–93. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.53.1.80>
- Smith, H., & Dean, R. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9780748636303>
- Pratama, L. C., & Handayani, W. (2020). SENI LUKIS SURYALISME KARYA SENIMAN KOEBOE SARAWAN SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DAN EDUKASI TERHADAP MASYARAKAT. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 22–27. <https://doi.org/10.24821/ars.v23i1.3565>
- Parsons, M. (2010). Interpreting Art through Metaphors. *International Journal of Art & Design Education*, 29(3), 228–235. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2010.01621.x>
- Morey, C.M. (2011). Visual Metaphor, Embodied Knowledge and the Epistemological Indefinite. *Wacana Seni Journal of Arts Discourse*, 10, 15–28. <https://ejournal.usm.my/wacanaseni/article/view/ws-vol10-2011-2>
- Seva, K., Sugiharto, I. B., Sirait, A., & Orye, A. (2026). Depicting Life Through Conceptual Metaphor: an Art-Linguistic Analysis of Students' Works in an Aesthetics Course.

- Journal of Languages and Language Teaching*, 14(3), 759–773.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v14i3.18561>
- Dawe, J., & Humphries, M. (2019). *Make your own pixel art : create graphics for games, animations, and more!* No Starch Press.
- Graciela, E. M., & Moerdisuroso, I. (2023). Penelitian Kualitatif Untuk Penciptaan Karya Seni Rupa Topik Rendah Diri. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 3(1), 44–47. <https://doi.org/10.21009/qualia.31.07>
- Yunita, P. S., & Ok-Jeon, J. (2023). Karya Seni Rupa Mixed Media Tentang Persistence Melalui Inline Skating. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/qualia.31.09>
- Nintendo. (2022). *Ask the Developer Vol. 6: Xenoblade Chronicles 3 — Part 1*.
<https://www.nintendo.com/us/whatsnew/ask-the-developer-vol-6-xenoblade-chronicles-3-part-1/>