

---

## **VISUALISASI JURUS-JURUS TAPAK SUCI DALAM GAYA PIXEL ART SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN PELESTARIAN BUDAYA**

**Watcirin Aiman Buaban Saprang<sup>1)</sup>\* & Muhammad Sabri<sup>2)</sup>**

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Corresponding Email: [buabansaprang2003@gmail.com](mailto:buabansaprang2003@gmail.com)

---

**Ringkasan** - Karya ini mengangkat visualisasi jurus-jurus Silat Tapak Suci dalam gaya pixel art sebagai upaya edukasi dan pelestarian budaya. Tapak Suci, sebagai salah satu aliran pencak silat yang berakar pada tradisi bela diri Indonesia, mengusung filosofi bahwa kekuatan sejati bersumber dari iman dan akhlak. Di tengah tantangan arus budaya populer dan minimnya materi edukatif yang dikemas modern, pixel art dipilih karena kemampuannya menggabungkan estetika visual kontemporer dengan nilai tradisi. Dengan pendekatan ini, jurus-jurus yang kompleks dapat divisualisasikan secara sederhana, menarik, dan interaktif, sehingga memudahkan pemahaman sekaligus meningkatkan minat generasi muda. Selain menjadi media pembelajaran alternatif, karya ini juga berfungsi sebagai dokumentasi digital yang relevan dengan perkembangan zaman, menjembatani generasi muda dengan warisan budaya bangsa.

**Kata Kunci** : Bela diri, Pixel art, Tapak Suci, Video animasi.

**Summary** - This work showcases the visualization of Tapak Suci martial arts moves in pixel art style as an effort to educate and preserve culture. Tapak Suci, as one of the pencak silat styles rooted in Indonesian martial arts traditions, carries the philosophy that true strength comes from faith and morals. Amidst the challenges of popular culture and the lack of modern educational materials, pixel art was chosen for its ability to combine contemporary visual aesthetics with traditional values. With this approach, complex moves can be visualized in a simple, attractive, and interactive way, facilitating understanding and increasing interest among the younger generation. Beyond serving as an alternative learning medium, this work also functions as relevant digital documentation that bridges the younger generation with the nation's cultural heritage..

**Keywords** : Self-defense, Pixel art, Tapak Suci, Animated videos.

---

### **PENDAHULUAN**

Pencak silat Tapak Suci merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang tidak hanya mengajarkan teknik bela diri, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur. Di era modern, di mana budaya populer dan seni bela diri asing semakin gencar memengaruhi generasi muda, Tapak Suci menghadapi tantangan besar untuk tetap relevan dan dikenal luas (Widya, 2023). Kurangnya media edukasi yang inovatif dan menarik membuat pengenalan Tapak Suci menjadi terbatas. Padahal, Tapak Suci memiliki potensi besar untuk menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Berbeda dengan pandangan umum yang sering menganggap seni bela diri sebagai kegiatan fisik



## JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 227-238

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

semata, Tapak Suci menekankan pentingnya keseimbangan antara kekuatan fisik dan kekuatan batin yang bersumber dari keimanan dan akhlak (Widya, 2023). Ironisnya, di tengah kekayaan nilai yang dimiliki, Tapak Suci harus bersaing dengan gempuran media visual digital modern yang dikuasai oleh budaya asing. Banyak masyarakat Indonesia, terutama kaum muda, cenderung lebih tertarik pada konten visual asing dan kurang menghargai karya digital lokal yang memiliki nilai budaya (Sedyawati, 2006). Dengan demikian, muncul permasalahan mendesak: bagaimana cara melestarikan dan memperkenalkan kembali Tapak Suci kepada generasi muda secara efektif tanpa mengikis nilai-nilai aslinya? Dan bagaimana caranya agar visualisasi jurus-jurus pencak silat dapat disajikan secara akurat dan menarik, sehingga menjadi media edukasi yang efektif? Selama ini, visualisasi jurus-jurus bela diri sering kali dilakukan secara sembarangan, tanpa acuan yang tepat, sehingga berisiko melenceng dari makna dan teknik aslinya. Fenomena ini diperparah dengan minimnya apresiasi terhadap karya digital lokal yang memiliki potensi besar dalam melestarikan budaya.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media edukasi dan pelestarian budaya yang efektif, yaitu dengan memvisualisasikan jurus-jurus Tapak Suci dalam gaya pixel art. Pendekatan ini dipilih karena pixel art memiliki daya tarik visual yang unik dan sederhana, namun mampu menyampaikan makna yang mendalam (Freeman, 2004). Dengan memanfaatkan keunggulan media visual dalam menyampaikan informasi, diharapkan pemahaman masyarakat, terutama generasi muda, terhadap jurus-jurus Tapak Suci akan meningkat (McCloud, 1993). Selain itu, karya ini juga bertujuan untuk membuktikan bahwa seni digital, khususnya pixel art, dapat menjadi sarana yang kuat untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya lokal di era digital. Melalui visualisasi yang akurat, penelitian ini berupaya memastikan setiap jurus ditampilkan sesuai dengan teknik dan filosofi aslinya, sekaligus menjadi arsip digital yang bernilai.

## KAJIAN TEORI

### 1. Buku Panduan Seni Bela Diri Tapak Suci UMY

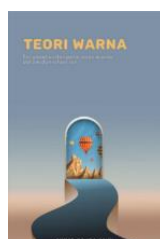


**Gambar 1.** Buku Panduan Seni Bela Diri Tapak Suci UMY

**Sumber :** Ilzamul Wafik, 2014

Dalam konteks visualisasi, jurus Tapak Suci perlu ditransformasikan agar dapat dipahami oleh generasi digital. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pixel art, karena bentuk visual ini sederhana namun komunikatif. Untuk itu, referensi penting digunakan, yaitu *Pixel Logic: A Visual Guide to Pixel Art* karya Michael Azzi (2017). *Pixel Logic* menjelaskan teknik dasar hingga lanjutan pixel art melalui pendekatan visual. Buku ini menguraikan cara membuat garis halus, penggunaan anti-aliasing, pemilihan palet warna, keterbacaan sprite, hingga animasi. Azzi menekankan bahwa pixel art mampu menyederhanakan bentuk kompleks tanpa kehilangan makna. Hal ini sangat relevan ketika jurus Tapak Suci divisualisasikan, karena meskipun bentuknya minimalis, pesan dan gerakan tetap dapat tersampaikan.

### 2. Buku Teori Warna



**Gambar 2.** Buku Teori Warna

**Sumber :** Ahmad Yahya Kahfi, 2021

Teori warna juga berperan penting dalam mendukung visualisasi. *Teori Warna: Penerapan dalam Fashion* karya Cholilawati (2021) membahas warna primer, sekunder, harmoni warna, kontras, serta makna psikologis warna. Warna dipandang bukan hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai simbol dan bahasa visual.

### 3. Rivals Of Aether



**Gambar 3.** Rivals Of Aether  
**sumber :** Dan Fornace, 2017

*Rivals of Aether* (Dan Fornace, 2017) menampilkan pertarungan pixel art dengan jurus yang ekspresif serta fitur kustomisasi. Hal ini menunjukkan potensi besar bagi visualisasi Tapak Suci agar tidak hanya tampil sebagai media edukasi, tetapi juga memiliki nilai interaktif dan kompetitif.

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggambaran, analisis, dan visualisasi jurus-jurus Tapak Suci dalam bentuk pixel art sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna di balik gerakan jurus, menghubungkannya dengan nilai filosofis Tapak Suci, serta mengadaptasinya ke dalam format digital. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur yang kemudian diolah menjadi visualisasi digital.

### 2. Subjek dan Bahan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah jurus-jurus dasar Tapak Suci yang dipilih secara purposive karena merepresentasikan ciri khas teknik bela diri serta filosofi yang

terkandung di dalamnya. Jurus-jurus ini tidak hanya berfungsi sebagai teknik pertahanan dan serangan, tetapi juga sarana pendidikan karakter.

### 3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di dua lokasi utama: pertama, pada area latihan Tapak Suci untuk keperluan observasi dan perekaman video; kedua, pada ruang kerja digital di mana proses pemodelan 3D, animasi, serta konversi ke pixel art dilakukan. Waktu penelitian menyesuaikan dengan jadwal pengumpulan data, pengembangan model visual, hingga evaluasi hasil, yang dilaksanakan secara bertahap selama masa penyusunan karya ilmiah ini.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi:

- a. Observasi langsung terhadap latihan Tapak Suci.
- b. Dokumentasi berupa rekaman video, foto, dan referensi digital.
- c. Wawancara dengan pelatih Tapak Suci untuk memperkuat pemahaman jurus.
- d. Studi literatur terhadap buku dan karya ilmiah yang relevan.
- e. Analisis referensi visual dari game pixel art yang menjadi acuan gaya.

### 5. Analisis Data

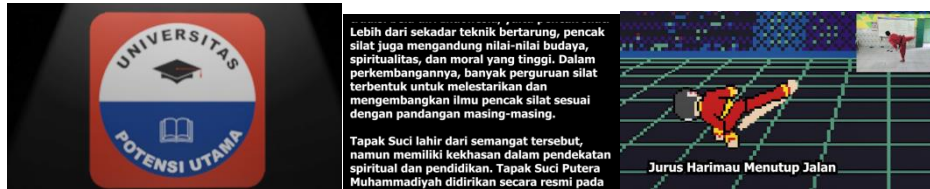
Data dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif. Teknik analisis isi (*content analysis*) digunakan untuk membandingkan hasil visualisasi dengan dokumentasi asli. Penilaian difokuskan pada akurasi gerakan, kejelasan sprite, kesesuaian warna, serta makna filosofis. Analisis ini juga mempertimbangkan aspek penerimaan audiens digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Media Utama

Fokus utama dari visualisasi Tapak Suci dalam gaya pixel art ini adalah sebagai media pembelajaran interaktif berbasis video yang ditujukan khusus untuk anak-anak. Dengan memanfaatkan animasi pixel art yang sederhana namun komunikatif, setiap gerakan jurus Tapak Suci ditampilkan secara runtut dan jelas agar mudah diikuti.

Pendekatan ini bertujuan untuk membantu anak-anak memahami dan mempraktikkan jurus-jurus dasar Tapak Suci melalui media visual yang menarik dan menyenangkan.



**Gambar 4.** Media utama

Sumber : Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025



**Gambar 5.** Media utama

Sumber : Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025



**Gambar 6.** Media utama

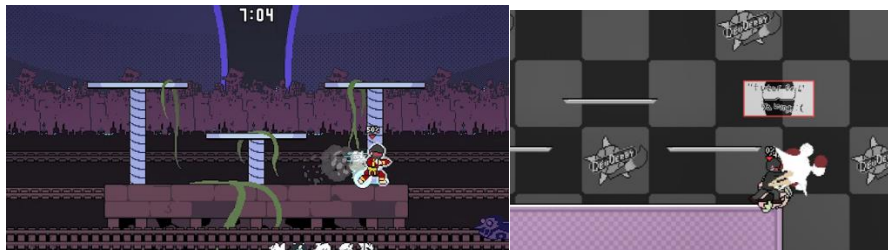
Sumber : Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

## 2. Media Pendukung



**Gambar 7.** Gameplay

Sumber : Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025



**Gambar 8.** *Gameplay*

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

### 3. *Merchandise*

#### a. Baju



**Gambar 9.** Baju

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

#### b. Topi



**Gambar 10.** Topi

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

#### c. Gantungan Kunci



**Gambar 11.** Gantungan Kunci

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

d. Pin



**Gambar 12.** Gantungan Kunci

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

e. Manual Book



**Gambar 13.** Manual Book

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

f. Banner

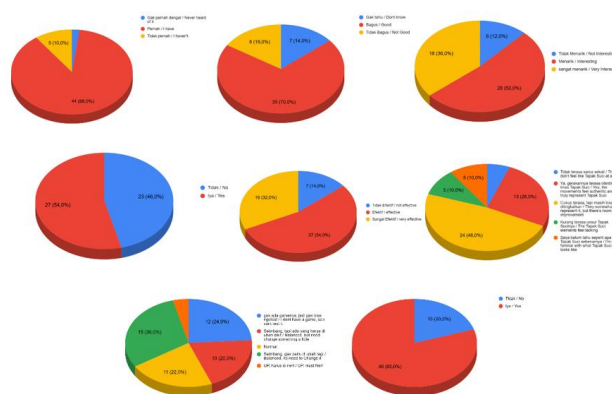


**Gambar 14.** Banner

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

#### 4. Kuesioner

Hasil kuesioner yang disebarakan secara daring melalui platform YouTube, Discord, Facebook, dan Instagram berhasil memperoleh 50 responden dari berbagai negara. Jumlah ini menunjukkan adanya ketertarikan internasional terhadap penelitian yang mengangkat jurusan Tapak Suci dalam gaya pixel art. Keberagaman asal responden memberikan gambaran bahwa karya ini tidak hanya relevan bagi masyarakat Indonesia sebagai pemilik budaya, tetapi juga mampu menarik perhatian audiens global. Temuan ini mendukung tujuan penelitian bahwa visualisasi pixel art dapat menjadi media yang universal, mudah diterima, dan komunikatif lintas budaya dalam upaya edukasi serta pelestarian seni bela diri tradisional. Berikut ialah hasil dari kuesioner yang telah dibagikan:



**Gambar 15.** Grafik Kuesioner

**Sumber :** Watcirin Aiman Buaban Saprang, 2025

- “Apakah kamu pernah menonton animasi Pixel Art?  
 Dari 50 Responden, 44 orang menyatakan “pernah”, 5 orang menyatakan “tidak pernah”, dan 1 orang menyatakan “tidak pernah dengar”
- “Bagaimana Pendapat kamu terhadap Animasi Pixel Art sebagai Media Edukasi?  
 contoh nya Video Praktik  
 Dari 50 Responden, 35 orang menyatakan “Bagus”, 8 orang menyatakan “tidak Bagus”, dan 7 orang menyatakan “tidak tahu”.
- “Apakah kamu mengetahui tentang Tapak Suci?  
 Dari 50 Responden, 27 orang menyatakan “Iya”, dan 23 orang menyatakan “Tidak”,

- “Bagaimana Pendapatmu terhadap Visualisasi Jurus Jurus Tapak suci dalam Gaya Pixel Art, apakah Animasi tersebut membuat para penonton tertarik? terutama untuk anak-anak yang mau belajar Tapak Suci?”

Dari 50 Responden, 26 orang menyatakan “Menarik”, 18 orang menyatakan “sangat menarik”, dan 6 orang menyatakan “Tidak Menarik”

- “Apakah menurut Anda pixel art bisa menjadi media efektif untuk memperkenalkan pencak silat Tapak Suci ke dunia internasional?”

Dari 50 Responden, 27 orang menyatakan “efektif”, 16 orang menyatakan “sangat efektif”, dan 7 orang menyatakan “tidak efektif”.

- “Dalam video diatas, saya meminta tanggapan dari para player yang sudah melihatnya, apakah Karakter tersebut Seimbang?”

Dari 50 Responden, 12 orang menyatakan “Gak ada gamenya”, 15 orang menyatakan “Seimbang”, 10 orang menyatakan “Perlu diubah dikit”, 11 orang menyatakan “normal”, 2 orang menyatakan “harus di nerf”.

- “Apakah kamu ingin melihat lebih banyak seni bela diri tradisional diadaptasi ke dalam game video Praktik atau fighting bergaya pixel art seperti ini?”

Dari 50 Responden, 40 orang menyatakan “Iya”, 10 orang menyatakan “Tidak”.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa karya ini mendapat penerimaan positif di kalangan masyarakat. Responden menilai visualisasi jurus-jurus Tapak Suci dalam gaya pixel art sebagai inovasi yang menarik, edukatif, dan efektif dalam memperkenalkan sekaligus melestarikan budaya bela diri Indonesia. Dukungan ini menunjukkan bahwa karya tersebut memiliki potensi besar untuk digunakan secara luas sebagai media pembelajaran dan promosi budaya.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini berhasil memvisualisasikan jurus-jurus Tapak Suci dalam gaya pixel art sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Proses yang dilakukan meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta studi literatur, dilanjutkan



## JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 227-238

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

dengan pemodelan 3D, rigging, animasi, rendering, hingga konversi ke dalam bentuk sprite pixel art. Hasil karya menunjukkan bahwa gerakan jurus dapat ditampilkan secara sederhana namun tetap akurat dan komunikatif, dengan dukungan prinsip animasi, teori warna, serta pendekatan visual chibi yang ramah bagi generasi digital. Respon dari 50 partisipan kuesioner yang berasal dari berbagai negara memperlihatkan bahwa karya ini dapat diterima secara luas dan mampu menjembatani seni bela diri tradisional dengan audiens global. Hal ini membuktikan bahwa pixel art memiliki potensi besar sebagai media edukatif yang modern sekaligus sarana pelestarian budaya yang inklusif. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggabungan seni bela diri tradisional dan teknologi visual modern dapat menjadi solusi efektif dalam menjaga warisan budaya tetap relevan, mudah dipahami, dan menarik bagi generasi masa kini maupun mendatang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azzi, M. (2016). Pixel Logic: A Visual Guide to Pixel Art. Independently published.
- Blain, J. M. (2022). The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation (7th ed.). CRC Press.
- Freeman, M. (2004). Pixel Art for Game Development. <https://www.examplepixelartsite.com/pixelartguide>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. (2002). Instructional Media and Learning. New York: Macmillan Publishing.
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: Harper Perennial.
- Mojiken Studio & Toge Productions. (2023). A Space for the Unbound [Video game]. Soft Source Publishing. <https://softsourcepublishing.com/release/a-space-for-the-unbound/>
- Nintendo. (2018). Super Smash Bros. Ultimate [Video game]. Nintendo.
- Nexon. (2003). MapleStory [Video game]. Nexon Corporation.



## JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 227-238

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

---

- Sedyawati, E. (2006). *Adaptasi Budaya dan Teknologi Modern*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Team17 & Skybound Entertainment. (2015). *The Escapists: The Walking Dead* [Video game]. Team17 Digital Ltd.
- Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. (n.d.). *Panduan Seni Bela Diri Tapak Suci UMY*. UMY Press.
- Widya. (2023). *Sejarah Tapak Suci Putera Muhammadiyah*.  
<https://www.tapaksuci.or.id/sejarah>
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Faber & Faber.
- Yuliana, D. (2020). *Teori Warna: Pengenalan dan Penerapan Warna dalam Dunia Fashion*. CV. Pustaka Ilmu Group.