



**BAB V**  
**PENUTUP**

# KESIMPULAN

Fokus penelitian ini yaitu pengolahan elemen seni pada lukisan Trubus Soedarsono ke dalam bentuk ciri khas pada *concept art Environment*. Adanya penelitian ini dikarenakan kurangnya literatur yang membahas hasil analisis elemen seni pada Karya Trubus Soedarsono dan minimnya pengolahan ciri khas gaya lukisan dalam bentuk *concept art*. Melalui metodologi berbasis ABR, dilakukan tahapan-tahapan sehingga mencapai hasil akhir yang ditentukan.

Dilakukan analisis karya dari beberapa sampel lukisan Trubus, didapatkan hasil analisis berupa penggunaan warna hangat di beberapa sampel yang dianalisa. Hasil analisis tersebut kemudian dieksplorasi dan diimplementasikan dalam membentuk ciri khas yang menyusun *concept art*. Penyusunan *concept art* melalui proses pembentukan *floorplan*, eksplorasi properti, serta hasil isometrik sebagai acuan dalam pembentukan model pada proses produksi.

Sebagai proses verifikasi, disajikan data berupa perbandingan palet warna antara karya lukisan Trubus Soedarsono dengan hasil akhir *concept art*. Didapatkan hasil yang menunjukkan keserasian antara ciri khas pada lukisan Trubus Soedarsono dengan hasil akhir *concept art environment*. Lain hal dengan hasil akhir, implementasi elemen seni pada *modelling 3D* kurang menunjukkan tekstur yang selaras dengan elemen tekstur pada gaya lukisan Trubus Soedarsono.

# SARAN

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diteliti lebih lanjut. Salah satunya yaitu diperlukan observasi tatap muka terhadap karya-karya Trubus Soedarsono sehingga hasil observasi lebih akurat dibandingkan melalui observasi file digital. Dalam hal analisis sampel, diperlukan adanya analisis pada media tradisional dan replikasi gaya lukisan Trubus Soedarsono menggunakan cat minyak sebagai bentuk analisis praktikal. Hal ini memberikan pengetahuan lebih mendalam pada proses kreatif dalam pembuatan karya Trubus Soedarsono.

Media implementasi sebaiknya dapat dikembangkan lebih jauh pada penerapan tekstur kasar semu dari lukisan Trubus terhadap hasil *modelling 3d* sehingga hasil akhir game dapat sesuai dengan ciri khas yang dianalisis dari lukisan Trubus.

# DAFTAR PUSTAKA

Burhan, M. A. (2013). *Seni Lukis Indonesia Masa Jepang sampai Lekra (1st ed.)*. UNS Press.

Candraningrum, Dewi. (2024). *Just Indonesia : free from discrimination & violence : gender, ecology, and media*. Cantrik.

Chen, G. (2024). *Analysis of Color and Artistic Conception in Painting Art*. *Journal of Contemporary Educational Research*, 8(8). <http://ojs.bbwpublisher.com/index.php/JCER>

Hidayatul Hadi, F. (2024). *PERANCANGAN 3D VIDEO GAME AKSI BERCORAK BUDAYA INDONESIA DENGAN PENDEKATAN UI/UX*. 02. <https://doi.org/10.30813/j-alu.v2i2.8030>

Honkanen, T. (2017). *Creation of Concept Art for an Action Role Playing Games*.

Loomis, A. (2012). *Creative Illustration (October 2012)*. Titan Books.

Mcgrath, H., & Ma, M. (n.d.). *The Influence of Art Concepts on Visual Communication in Games*.

Petrinec, A. B., & Stojic, J. (2025). *CHARACTER DESIGN IN VIDEO GAMES BASED ON CROATIAN SLAVIC MYTHOLOGY*. 373-380. <https://doi.org/10.35603/SWS.ISCAH.2025/S04.40>

Purnama, I. Y. (2020). *The Meaning of Color and Its Symbol of Strength in the Exhibition " 17/71: Goresan Juang Kemerdekaan "*.

Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Element Seni dan Desain*. Jalasutra.

# DAFTAR PUSTAKA

Soewarjono, D. (1952). *Empat lukisan Trubus* - JAKLITERA. ZENITH. <https://perpustakaan.jakarta.go.id/digital-book/detail?cn=IN-LIS0000000000008916>

Yuanyuan, Z., & Mokhtar, M. (2026). *Cultural Games in the Asian Field: Multiculturalism and Contemporary Art Practice: A Systematic Literature Review*. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 11(2), e003675. <https://doi.org/10.47405/MJSSH.V11I2.3675>

Zhang, Y. (2025). *Nationalism and Modernity: Artistic Transformations in Indonesia from Colonial to Contemporary Periods*. *Multidimensional Culture & Arts*, 1(3), 1-11. <https://doi.org/10.63808/mca.v1i3.175>