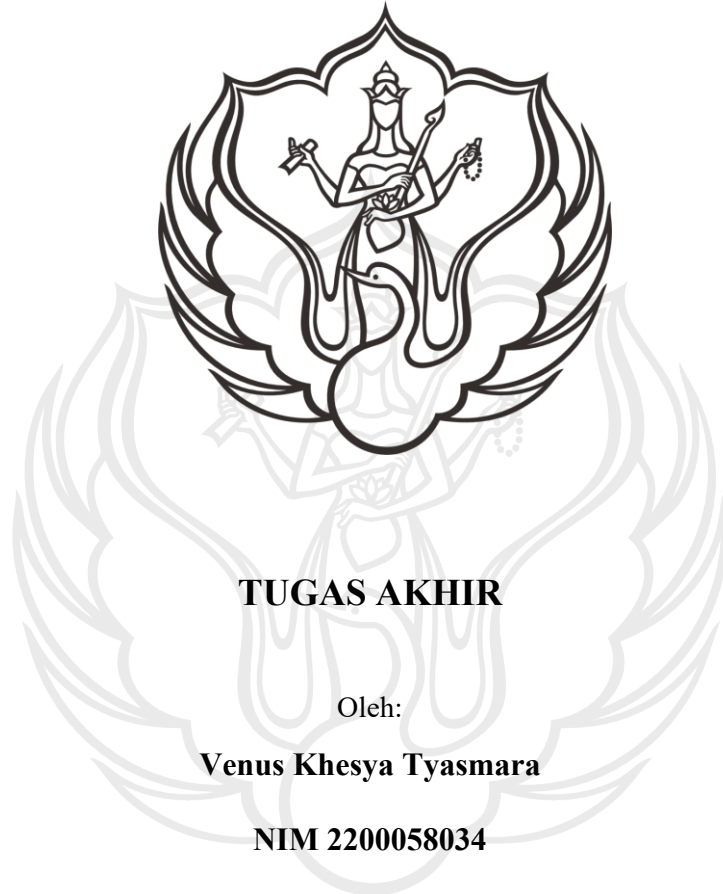


**IMPLEMENTASI CIRI KHAS GAYA LUKISAN TRUBUS
SOEDARSONO DALAM *CONCEPT ART ENVIRONMENT*
GAME “MISSING IN ACTION”**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Venus Khesya Tyasmara

NIM 2200058034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**IMPLEMENTASI CIRI KHAS GAYA LUKISAN TRUBUS
SOEDARSONO DALAM *CONCEPT ART ENVIRONMENT GAME*
“MISSING IN ACTION”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



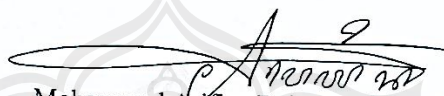
Disusun oleh:
Venus Khesya Tyasmara
NIM 2200058034

PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026

Tugas Akhir berjudul:

Implementasi Ciri Khas Gaya Lukisan Trubus Soedarsono dalam *Concept Art Environment Game "Missing in Action"* diajukan oleh **Venus Khesya Tyasmara**, NIM 2200058034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ~~20~~ **20** ~~MAY~~ **MAY** ~~2020~~ dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



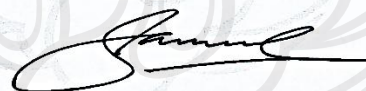
Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3533762663137002

Pembimbing II/Anggota



Rita Kemalasari, S.Pd., M.Sn.
NUPTK 5544765666230332

Cognate/Anggota



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NUPTK 8348758659130143

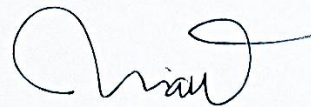
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **VENUS KHESYA TYASMARA**
No. Induk Mahasiswa : **2200058034**
Judul Tugas Akhir : **IMPLEMENTASI CIRI KHAS GAYA LUKISAN
TRUBUS SOEDARSONO DALAM *CONCEPT
ART ENVIRONMENT GAME* "MISSING IN
ACTION"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 18 Juni 2026
Yang menyatakan,



Venus Khesya Tyasmara
NIM. 2200058034

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **VENUS KHESYA TYASMARA**
No. Induk Mahasiswa : **2200058034**
Program Studi : **D-4 ANIMASI**

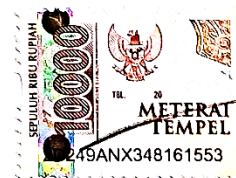
Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI CIRI KHAS GAYA LUKISAN TRUBUS SOEDARSONO DALAM
CONCEPT ART ENVIRONMENT GAME “MISSING IN ACTION”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Juni 2026...
Yang menyatakan,



Venus Khesya Tyasmara
NIM. 2200058034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan rasa syukur kepada:

1. Allah SWT. Atas segala nikmat, rahmat, dan karunianya yang telah diberikan sehingga jalan yang saya lalui selalu terasa lancar.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan serta rasa sayang yang besar bagi saya selama menyelesaikan karya ini. Doa dan harapan senantiasa menjadi alasan untuk terus bertahan dalam proses pengerjaan karya ini.
3. Bapak Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Rita Kemalasari, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing dengan segala bimbingan serta ilmu yang mengarahkan saya dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku dosen penguji ahli yang memberikan arahan lebih baik kepada tugas akhir ini.
5. Pihak DPAD DIY serta DPD DIY, atas bantuan serta informasi yang bersedia dibawakan dalam tugas akhir ini.
6. Rekan tim dan teman saya, Khansa Ransivania yang telah membantu serta ikut andil dalam pelaksanaan karya ini.
7. Pasangan saya yang menemani dalam berbagi keluh kesah dan memberikan bantuan di balik layar pengerjaan tugas akhir ini.
8. Saudara serta teman-teman saya yang memberikan dukungan serta pesan-pesan menyentuh dari jauh sebagai penyemangat selama proses saya berkarya.
9. Anggota tim Teaching Factory yang telah membantu mencurahkan tenaga dan kemampuannya dalam projek tugas akhir ini.
10. Saya selaku pembuat yang telah bertahan dan menyelesaikan tugas akhir hingga sejauh ini.

Semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu kedepannya.

KATA PENGANTAR

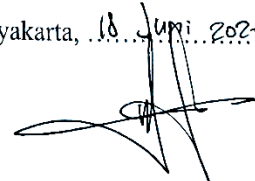
Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya atas terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir berjudul “Implementasi Ciri Khas Gaya Lukisan Trubus Soedarsono dalam *Concept Art Environment Game ‘Missing in Action’*” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari banyaknya pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Dengan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, pasangan, saudara, dan teman-teman penulis yang memberikan dukungan besar dan rasa dedikasi pada penulis.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Dosen Penguji Ahli.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Rita Kemalasari, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.

Dalam prosesnya, karya ini terlampau jauh dari kata sempurna sehingga, kritik dan saran yang membangun dapat penulis harakan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga, manfaat serta arahan dapat diberikan melalui karya tugas akhir ini, terkhusus pada bidang *concept art* dan *game animasi 3D*.

Yogyakarta, 18 Juni 2026



Venus Khesya Tyasmara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
ABSTRAK	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Dan Manfaat.....	6
BAB II EKSPLORASI	7
A. Ide Karya	9
B. Tinjauan Karya	10
C. Tinjauan Pustaka	12
D. Landasan Teori	17
BAB III METODOLOGI	21
A. Metode Penelitian.....	23
B. Indikator Penelitian	27
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	38
A. Perwujudan.....	30
1) Praproduksi.....	31
2) Produksi.....	69
3) Pasca Produksi.....	81
B. Pembahasan	84
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	103
CREDIT TITLE.....	107
PROFIL PENULIS	107

ABSTRAK

Concept Art menjadi sebuah jiwa serta identitas visual yang terkandung dalam sebuah game. Penentu ciri khas menjadi hal penting sebagai sebuah cara untuk menyampaikan suatu budaya dalam cerita. Pemilihan karya lukisan oleh seniman sebelumnya dapat dijadikan referensi dalam membangun identitas visual yang memiliki ciri khas khusus. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab proses eksplorasi ciri khas pada gaya lukisan Trubus Soedarsono ke dalam media digital *concept art environment game*. Menggunakan teknik penelitian *Art Based Research*, diberikan indikator pembanding berupa deskriptif visual elemen seni dalam analisis karya Trubus Soedarsono dan hasil akhir berupa *concept art environment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ciri khas pada gaya lukisan Trubus Soedarsono yang berupa komposisi dengan bidang geometri segitiga, tekstur kasar semu, warna hangat, serta intensitas *middle value* terlihat dalam beberapa lukisan yang dianalisis. Hal ini sejalan dengan analisis elemen visual pada hasil eksplorasi *concept art environment* melalui perbandingan antara kedua sampel. Melalui bentuk akhir 1 level *game* dan *concept artbook*, hasil akhir *concept art* dapat diterapkan sebagai acuan proses produksi *game*.

Kata Kunci: Ciri Khas, Gaya lukisan, Trubus Soedarsono, *Concept Art*, *Game animasi*

Abstract

Concept Art is a way to showcase the visual identity of a video game. The distinctive characteristics is crucial as a means of conveying cultural narratives through storytelling. A visual identity can be build by establishing the selection of artists works with unique traits. This study aims to translate the visual identity of Trubus Soedarsono's paintings into the digital medium of concept art environment. Employing an Art Based Research methodology, the analysis utilizes descriptive visual indicators of artistic elements in Trubus Soedarsono works, exploring in the proception of concept art environments. The findings reveal that the visual identity of Trubus Soedarsono's style, such as triangular geometric compositions, the rough illusion texture, warm color palette, and the predominance of middle value intensity are evident in several analyzed paintings. These characteristics align with the visual elements identified in the exploratory process of concept art environment, as demonstrated through comparative analysis of selected samples. Through the one-level game demo and a concept artbook a the final output, the resulting concept art can be applied as a reference framework for subsequent stages of game production.

Keywords: *Visual identity, painting style, Trubus Soedarsono, Concept Art, Game animation*

MISSING IN ACTION ARTBOOK



VENUS KHESYA TYASMARA

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

MISSING IN ACTION ARTBOOK



VENUS KHESYA TYASMARA





JUDUL TUGAS AKHIR

Implementasi Ciri Khas Gaya Lukisan Trubus
Soedarsono dalam Concept Art Environment Game
"Missing in Action"

MAHASISWA
VENUS KHESYA TYASMARA
2200058034

DOSEN PEMBIMBING I

Mohammad Arifian Rohman., S.Sn., M.Sn.

NUPTK. 3533762663137002

DOSEN PEMBIMBING II

Rita Kemalasari, S.Pd., M.Sn.

NUPTK 5544765666230332

DAFTAR ISI


I. DAFTAR ISI	VII
II. DAFTAR GAMBAR	VIII
III. DAFTAR TABEL	XI
IV. ABSTRAK	XII
1) PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
2) EKSPLORASI	7
A. Ide Karya.....	9
B. Tinjauan Karya.....	10
C. Tinjauan Pustaka.....	12
D. Landasan Teori.....	17
3) METODOLOGI	21
A. Metode Penelitian.....	23
B. Indikator Penelitian.....	27
4) PERWUJUDAN KARYA	38
A. Perwujudan Pipeline.....	30
a) Praproduksi.....	31
b) Produksi.....	69
c) Pasca Produksi.....	81
B. Pembahasan.....	84
5) PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
6) DAFTAR PUSTAKA	101
7) LAMPIRAN	103
8) CREDIT TITLE	107
9) PROFIL PENULIS	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1. Baldur's Gate 3 - PS 5 Games.....	9
Gambar 2-2. Game Europa - Steam.....	10
Gambar 2-3. Gadis depan Jendela.....	10
Gambar 2-4. Grandma Catches Fly Ball.....	11
Gambar 4-1. Referensi Warna pada Moodboard Concept Art.....	33
Gambar 4-2. Referensi Color Palette.....	34
Gambar 4-3. Referensi Karakter.....	35
Gambar 4-4. Referensi Setting.....	35
Gambar 4-5. Referensi Model Karakter.....	36
Gambar 4-6. Referensi Texture.....	36
Gambar 4-7. Referensi Model Properti.....	37
Gambar 4-8. Referensi Model Environment.....	37
Gambar 4-9. Contoh Storyboard dengan bentuk dasar 3D.....	38
Gambar 4-10 Eksplorasi Konsep Karakter Trubus.....	42
Gambar 4-11. Potret Diri karya Trubus Soedarsono (1960).....	41
Gambar 4-12. Concept Art Karakter Trubus Soedarsono.....	42
Gambar 4-13. Potret Ny.Tjio karya Trubus Soedarsono.....	43
Gambar 4-14. Eksplorasi Karakter Ny.Tjio.....	43
Gambar 4-15. Concept Art Final Karakter Ny. Tjio.....	44
Gambar 4-16. Figur karya Trubus Soedarsono.....	45
Gambar 4-17. Eksplorasi Desain Karakter Figur.....	45
Gambar 4-18. Concept Art Final Karakter Figur.....	46
Gambar 4-19. Penari Bali Karya Trubus Soedarsono.....	47
Gambar 4-20. Eksplorasi Penari Legong Bali.....	47
Gambar 4-21. Concept Art Final Karakter Penari Bali.....	48
Gambar 4-22. Museum Affandi.....	50

Gambar 4-23. Prado Museum.....	50
Gambar 4-24. Biblioteca Museu Víctor Balaguer.....	51
Gambar 4-25. Desain Awal Properti Museum.....	51
Gambar 4-26. Isometrik Final Museum.....	52
Gambar 4-27. Nocturno karya Trubus Soedarsono.....	53
Gambar 4-28. Eksplorasi Desain Awal Properti Ruang Nocturno.....	53
Gambar 4-29. Isometrik Ruang Nocturno.....	54
Gambar 4-30. Referensi Properti Ruang Nocturno.....	54
Gambar 4-31. Penggambaran Awal Nocturno 1.....	55
Gambar 4-32. Penggambaran Awal Nocturno 2.....	55
Gambar 4-33. Foto-Foto Malioboro tahun 1956-1960.....	56
Gambar 4-34. Eksplorasi Properti Jalanan.....	57
Gambar 4-35. Desain Final Jalanan.....	58
Gambar 4-36. Desain Final Jalanan 2.....	58
Gambar 4-37. Patung Ibu Menyusui karya Trubus Soedarsono.....	59
Gambar 4-38. Moodboard Gudang Ny Tjio.....	59
Gambar 4-39. Eksplorasi Properti Gudang Ny. Tjio.....	60
Gambar 4-40. Isometrik Gudang Ny. Tjio.....	60
Gambar 4-41. Visualisasi Final Design Gudang Ny. Tjio.....	61
Gambar 4-42. Patung Si Denok.....	62
Gambar 4-43. Patung Endang Trate.....	62
Gambar 4-44. Moodboard Taman Denok.....	63
Gambar 4-45. Isometrik Taman Denok.....	63
Gambar 4-46. Eksplorasi Vegetatif Environment Taman Denok.....	64
Gambar 4-47. Visualisasi Final Design Taman Denok.....	64
Gambar 4-48. Gambaran atas Alun-Alun Utara Yogyakarta.....	65
Gambar 4-49. Moodboard Taman Gazebo.....	65
Gambar 4-50. Desain vegetasi dan gazebo.....	66
Gambar 4-51. Isometrik taman gazebo.....	67

Gambar 4-52. Visualisasi Final Design Taman gazebo.....	67
Gambar 4-53. Proses perekaman Suara.....	70
Gambar 4-54. Proses Sculpting pada karakter Trubus.....	71
Gambar 4-55. Proses Retopology karakter Trubus.....	71
Gambar 4-56. Texturing karakter Trubus.....	72
Gambar 4-57. Hasil Akhir model 3D karakter Ny. Tjio.....	72
Gambar 4-58. Penyusunan bentuk dasar pada environment.....	73
Gambar 4-59. Texture Vegetatif.....	74
Gambar 4-60. Texture Vegetatif.....	74
Gambar 4-61. Contoh Elemen Texture Modular.....	74
Gambar 4-62. Proses penyusunan bone pada karakter Ny. Tjio.....	75
Gambar 4-63. Proses pembentukan control rig.....	76
Gambar 4-64. Proses pembentukan ekspresi pada karakter Ny. Tjio.....	77
Gambar 4-65. Proses skinning pada pakaian Ny. Tjio.....	77
Gambar 4-66. Combat scene pada game Genshin Impact.....	78
Gambar 4-67. Proses Animate Karakter.....	78
Gambar 4-68. Prototype Museum.....	79
Gambar 4-69. Programming menggunakan Udon Graph.....	79
Gambar 4-70. Referensi Musik dalam Game.....	82
Gambar 4-71. Hasil Musik karya Komposer Musik.....	82
Gambar 4-72. Tautan Daring Game Missing in Action	83
Gambar 4-73. Floorplan Museum.....	91
Gambar 4-74. Eksplorasi Properti Museum.....	92
Gambar 4-75. Isometrik Museum.....	93
Gambar 4-76. Hasil implementasi Concept Art pada Environment 3d.....	93



DAFTAR TABEL



Tabel 2-1. Warna pada lukisan karakter Trubus.....	34
Tabel 4-1. Kumpulan karya Tabel yang diobservasi.....	86
Tabel 4-2. Elemen Seni pada lukisan Trubus Soedarsono.....	88
Tabel 4-3. Analisis perbandingan elemen seni pada lukisan Trubus Soedarsono, Dullah, dan Soedjojono.....	90
Tabel 4-4. Elemen Seni pada <i>Final Design Concept Art</i>	95



ABSTRAK

Concept Art menjadi sebuah jiwa serta identitas visual yang terkandung dalam sebuah game. Penentu ciri khas menjadi hal penting sebagai sebuah cara untuk menyampaikan suatu budaya dalam cerita. Pemilihan karya lukisan oleh seniman sebelumnya dapat dijadikan referensi dalam membangun identitas visual yang memiliki ciri khas khusus. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab proses eksplorasi ciri khas pada gaya lukisan Trubus Soedarsono ke dalam media digital *concept art environment game*. Menggunakan teknik penelitian *Art Based Research*, diberikan indikator pembandingan berupa deskriptif visual elemen seni dalam analisis karya Trubus Soedarsono dan hasil akhir berupa *concept art environment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ciri khas pada gaya lukisan Trubus Soedarsono yang berupa komposisi dengan bidang geometri segitiga, tekstur kasar semu, warna hangat, serta intensitas *middle value* terlihat dalam beberapa lukisan yang dianalisis. Hal ini sejalan dengan analisis elemen visual pada hasil eksplorasi *concept art environment* melalui perbandingan antara kedua sampel. Melalui bentuk akhir 1 level game dan *concept artbook*, hasil akhir *concept art* dapat diterapkan sebagai acuan proses produksi game.





BAB I
PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Perang kemerdekaan menghasilkan banyak sekali pelukis-pelukis hebat Indonesia yang mulai menciptakan aliran gaya lukisan baru yang mengedepankan penceritaan pada realita. Gaya lukisan baru ini terinspirasi dari gaya lukisan barat yang kemudian dieksplorasi kembali dengan percampuran sosiokultural Indonesia. Hal ini menambahkan rasa kemanusiaan masyarakat dengan adanya penggambaran berbagai lukisan bertema penderitaan dan realita masyarakat sehingga memberikan semangat kemerdekaan bagi masyarakat Indonesia saat itu.

Setelah memasuki tahun pasca kemerdekaan, Bung Karno menjadi peran penting dalam mendukung kehidupan seni lukis di Indonesia. Salah satu sanggar yang menangani proyek-proyek dengan sentuhan kepribadian Indonesia yaitu sanggar Pelokis Rakjat yang beranggotakan beberapa pelukis seperti Edhi Sunarso, Saptoto, Hariyadi, Rustamadji, dan Trubus Soedarsono. (Burhan, 2013)

Trubus Soedarsono merupakan salah satu anggota Pelukis Rakjat yang aktif dan mengajar di ASRI Yogyakarta dari tahun 1950-1960. Meskipun Trubus Soedarsono dianggap sebagai pelukis yang berusaha mewujudkan gagasan realisme sosial melalui karyanya, lukisannya membuktikan bahwa karya-karya Trubus di tahun 1950-an mulai menunjukkan gagasan yang berbeda dari aliran realisme (Soewarjono, 1952). Karya Trubus cenderung memiliki gambaran wanita-wanita cantik seperti penari Bali dan penari keraton dengan gambaran latar abstrak dengan beberapa campuran warna yang menggambarkan realita kehidupan di Indonesia.

LATAR BELAKANG

Karya Trubus digambarkan memiliki gaya lukisan unik yang memiliki percampuran antara gaya lukisan barat dengan eksplorasi melalui sosio-kultural Indonesia. Sayangnya, pamor Trubus sebagai pelukis kemerdekaan jarang dikenali oleh masyarakat Indonesia di Era sekarang, sehingga upaya mengenalkan kisah Trubus Soedarsono melalui penerapan gaya lukisannya ke dalam media baru berupa game dapat memberikan pengetahuan bagi generasi baru mengenai kisah Trubus serta karya-karyanya.

Detail dan proporsi yang kuat pada gaya lukisan Trubus dapat memberikan penekanan alam dan kehidupan sehari-hari sehingga pengalaman bermain dalam dunia game dapat terasa lebih nyata. Pada game "Missing in Action", ciri khas pada gaya lukisan Trubus dipadukan dengan eksplorasi elemen seni yang sesuai dengan warna alam, dan komposisi warna selaras dengan hubungan kesamaan. Penggunaan POV orang pertama, pemain dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar yang disesuaikan dengan warna dari lukisan Trubus. Penggunaan teknik 3D juga mendukung terwujudnya pengalaman bermain yang nyata dengan cerita petualangan dan misteri dari hilangnya sang pelukis.

Dengan demikian, penelitian ini terfokus pada eksplorasi elemen seni dalam lukisan Trubus soedarsono dalam *environment game*. Penggunaan gaya lukisan serta pengolahan warna dapat memberikan pengalaman bermain yang nyata dalam dunia baru VR.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis di atas, tercetus rumusan masalah sebagai berikut.

1. Penentuan elemen seni pada gaya lukisan Trubus Soedarsono.
2. Analisis ciri khas dalam gaya lukisan Trubus Soedarsono berdasarkan elemen seninya.
3. Pembentukan media penerapan berupa *Concept Art Environment* berdasarkan ciri khas identik lukisan Trubus Soedarsono.

Rumusan masalah di atas dapat dinyatakan sebagai: "Pengolahan *concept art* berdasarkan ciri khas pada gaya lukisan Trubus Soedarsono dalam *environment game*."

TUJUAN & MANFAAT

Tujuan dari pembuatan game ini adalah:

1. Mengeksplorasi ciri khas pada gaya lukisan Trubus Soedarsono,
2. Menyampaikan eksplorasi elemen seni ke dalam media game.
3. Menciptakan kesan nyata pada visual media game.

Manfaat dari pembuatan game ini adalah:

1. Penyelarasan ciri khas elemen seni pada gaya lukisan Trubus,
2. Penyusunan elemen seni sebagai penyampaian pesan dan motivasi,
3. Pengalaman nyata dalam bermain game, serta
4. Pengolahan ciri khas visual game berdasarkan karya Trubus Soedarsono sebagai pemetaan karya terhadap pengkarya lain kedepannya.