

IMPLEMENTASI GAYA LUKISAN TRUBUS SOEDARSONO SEBAGAI REPRESENTASI WARNA DALAM *CONCEPT ART* KARAKTER PADA *GAME* “MISSING IN ACTION”

Venus Khesya Tyasmara

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: khesyatyasmara@gmail.co.id

Mohammad Arifian Rohman

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: arifian@isi.ac.id

Rita Kemalasari

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: ritakemalasari@isi.ac.id

ABSTRAK

Elemen krusial dalam membangun identitas visual sebuah game *virtual reality* adalah *concept art*, salah satunya *concept art* karakter. Lukisan Trubus Soedarsono sebagai acuan visual, dalam hal ini warna, dapat memberikan pendekatan penting untuk menciptakan karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga menggambarkan karakter sebagai sebuah hal yang hidup. Trubus Soedarsono dikenal sebagai pelukis pada era kolonial hingga pasca kolonial dengan gaya lukisannya yang merepresentasikan alam serta manusia secara organik, puitis, dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan elemen gaya visual Trubus sebagai inspirasi visual utama ke dalam *concept art* karakter game *Missing in Action*, sebagai upaya menghadirkan perpaduan media game modern dengan gaya lukisan klasik. Menggunakan metode kualitatif *ABR (Art Based Research)*, studi ini mengeksplorasi aspek-aspek visual dari karya Trubus yang sesuai dengan desain *concept art* game, termasuk komposisi dan warna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran baru mengenai pemaknaan serta pengembangan estetika karakter dalam karya tradisional melalui medium digital. Pendekatan ini juga menjadi refleksi atas peran seni lukis dalam memperkaya narasi serta pengalaman pemain untuk merasakan visual dalam dunia virtual yang imersif.

Kata kunci: *concept art* karakter, trubus soedarsono, game *VR*, representasi warna

Pendahuluan

Industri *game* mengalami perkembangan yang signifikan antar dekade hingga masa modern ini. *Game* berkembang dari yang awalnya hanya berupa permainan arkade, menjadi *game* konsol, dan sampai pada era *game* digital (Williams, 2017). Hal ini menjadi keuntungan besar bagi media *game* dalam menyampaikan ide-ide yang sulit dipahami dengan menghubungkan emosional pemain pada segala aspek visual serta naratif yang tercakup di dalamnya.

Implementasi Gaya Lukisan Trubus Soedarsono sebagai Representasi Warna dalam *Concept Art* Karakter pada *Game* “Missing In Action”

Concept art menjadi jembatan bagi visualisasi dunia *game* yang disusun serta direncanakan sebaik mungkin sehingga proses produksi dapat berjalan dengan terstruktur. Visual warna menjadi aspek yang disusun dalam *concept art* khususnya pada karakter, untuk menyampaikan emosi dan cerita pada *game* digital. Penikmat media dapat memahami arti serta pesan yang terkandung pada media tersebut asalkan pengkarya dapat memahami serta mengerti alasan penggunaan setiap susunan warna yang ada (Liu, 2024). Pemahaman tersebut memberikan dampak emosional serta perhatian lebih dari pemain terhadap karakter *game* yang dimainkan.

Penting adanya prinsip untuk membuat kombinasi warna yang menyatu pada palet warna dengan memberikan hubungan yang dibangun dari beberapa pilihan warna. Kedua hubungan tersebut yaitu hubungan kesamaan dan hubungan kemiripan. Keduanya dapat dicapai dengan mengkombinasikan warna yang berdekatan ataupun seirama. Pada warna kontras, diperlukan adanya penyatuan warna dengan cara didamaikan. Penguncian atau *keying* menjadi salah satu cara untuk mendamaikan warna seperti dengan cara dinetralkan (Sanyoto, 2009).

Teknik yang dilakukan pada lukisan tradisional akan sangat berbeda dibandingkan dengan lukisan menggunakan media digital. Contohnya pada teknik menggunakan cat minyak, terdapat teknik bernama *underpainting* untuk menentukan warna yang dijadikan sebagai cahaya ataupun warna yang dijadikan sebagai area gelap. Teknik tradisional juga memerlukan beberapa *brush* yang memiliki fungsi berbeda antara satu sama lain, serta teknik pengaplikasian yang menghasilkan hasil berbeda pada setiap sapuannya (Harper, 2003). Berbeda dengan teknik pada lukisan tradisional, pembuatan karya seni melalui media digital dapat dilakukan secara praktis dengan menggunakan teknik sapuan yang mirip dalam satu aplikasi (*software*). Karya yang dihasilkan akan memiliki kesamaan jenis *brush* dengan hasil karya menggunakan teknik lukisan tradisional.

Mengobservasi karya tradisional akan sangat membantu menentukan pengaplikasian yang sesuai pada media digital. Pengamatan terhadap beberapa karya tradisional dapat memberikan gambaran mengenai palet warna yang digunakan oleh pelukis serta teknik yang digunakan dalam prosesnya, sehingga karya digital yang akan dihasilkan bisa mencapai beberapa indikator penentu ciri khas dari karya tradisional tersebut. Indikator yang digunakan dapat berupa permainan arah cahaya serta bayangan, susunan warna yang digunakan, serta teknik *layering* yang digunakan (Shimazaki, 2024).

Salah satu pelukis Indonesia yang terkenal di zamannya bernama Trubus Soedarsono, dengan karya-karyanya yang bergaya naturalis dengan aliran realisme. Sebagai anggota Pelokis Rakjat yang aktif, Trubus digambarkan sebagai seniman yang berusaha mewujudkan realisme sosial melalui karyanya, tetapi pihak lain mengamati bahwa lukisan Trubus lebih condong ke suasana eksotis wanita-wanita cantik atau penari bali yang digambar dengan indah (Burhan, 2013). Pendapat ini menggeser gagasan realisme pada karya Trubus dan cenderung mendekati gagasan naturalisme karena penggambaran realisme yang dibalut keindahan 'ideal' pada zaman tersebut. Cara Trubus

menyampaikan ekspresi manusia dan alam sebagai gambaran pergolakan kejiwaan dalam dirinya merupakan hal menarik yang dapat diimplementasikan pada dunia *game* digital sehingga hasil implementasinya terasa lebih bermakna. Warna-warna hangat yang tersusun dalam palet warnanya, seperti melahirkan kembali kehidupan Indonesia di tahun 1960-an.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif *ABR (Art Based Research)*. Observasi dilakukan terhadap beberapa karya lukisan Trubus Soedarsono yang dipilih berdasarkan karakteristik warna dan tema. Analisis dilakukan terhadap palet warna, teknik pencahayaan, dan tekstur yang digunakan oleh Trubus. Teknik digital diaplikasikan menggunakan teknik *color pick* pada *software* Clip Studio Paint untuk mengimplementasikan gaya lukisan Trubus ke dalam *concept art game* “Missing in Action”. Validasi akan dilakukan dengan melibatkan triangulasi dengan sumber literatur yang telah ada sebelumnya.

Teori dan Metodologi

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus visual *Art Based Research (ABR)* terhadap beberapa karya lukisan Trubus Soedarsono untuk memahami serta mengimplementasikan gaya lukisannya kedalam *concept art* gim “Missing in Action”. Populasi penelitian ini mencakup karya lukisan Trubus Soedarsono yang telah dipublikasikan, terdokumentasi dalam katalog pameran seni, arsip museum ataupun lembaga seni, serta publikasi akademi serta terbatas pada karya dua dimensi (lukisan). Pembatasan populasi ini dipilih berdasarkan referensi visual yang akan direpresentasikan dalam *game* Missing in Action. Menggunakan teknik *purposive sampling*, kurasi sampel dilakukan melalui pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian yang akan mengimplementasikan gaya lukisan Trubus dalam bentuk representasi warna. Kriteria pemilihan disesuaikan dengan penggunaan palet warna pada lukisan Trubus Soedarsono yang menggambarkan emosi serta gambaran khas karakter mengenai karyanya. Selain itu, pemilihan kriteria juga dilakukan berdasarkan kepopuleran karya Trubus, sehingga implementasi yang dilakukan pada penelitian ini dapat dikenali melalui representasi warna yang dibawakan dari palet warnanya.

Instrumen penelitian ini meliputi elemen seni pada lukisan Trubus Soedarsono yang berfokus pada elemen warna. Interpretasi subjektif dilakukan dengan mencatat penggambaran visual yang kemudian didiskusikan kembali sebagai catatan reflektif dalam menjalani proses penerjemahan gaya visual ke dalam bentuk *concept art* game. Teori Sadjiman Ebdy Sanyoto mengenai elemen seni dan desain membahas mengenai unsur bentuk yang memiliki raut, ukuran, arah, tekstur, warna, dan value (Sanyoto, 2009).

Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data dilakukan untuk memberikan gambaran mendetail dalam penelitian ini. Pertama, teknik pengumpulan data berupa studi dokumen melalui

Implementasi Gaya Lukisan Trubus Soedarsono sebagai Representasi Warna dalam *Concept Art* Karakter pada *Game* “Missing In Action”

beberapa buku yang membahas seperti hasil kritik pada majalah Zenith (Soewarjono, 1952) yang memuat 4 karya lukisan Trubus sebagai sampel yang dianalisa. Ditemukan beberapa buku dengan pembahasan mengenai sejarah seni lukis Indonesia pasca kolonial dan pengaruh kondisi sosial politik pada karya seni masa jepang hingga lekra (Burhan, 2013). Tambahan literatur berupa visual yaitu berupa buku koleksi karya milik Bentara Budaya Jakarta yang membahas mengenai lukisan terkenal milik Trubus. Teknik pengumpulan data kedua yaitu observasi pada lukisan Trubus yang didapat dari studi literatur serta penelusuran internet melalui situs web.

Observasi menggunakan teori elemen seni untuk menentukan ciri khas dari gaya lukisan Trubus, sehingga data yang diperoleh dapat menjadi acuan dalam membentuk *concept art* karakter *game* ke tahapan selanjutnya. Kedua teknik ini akan dianalisis kembali secara silang melalui metode triangulasi sumber untuk memastikan validitas dan memperkuat interpretasi data.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan analisis visual dan analisis tematik kualitatif. Pendekatan visual dilakukan untuk menginterpretasikan elemen warna yang merepresentasikan nilai-nilai sosial, emosi, serta narasi yang relevan untuk *concept art* karakter *game*. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi palet warna utama, warna bayangan, serta kombinasi warna antar objek dan karakter yang kemudian dikaitkan dengan desain *concept art* karakter.

Mengorganisir hasil interpretasi visual membutuhkan analisis tematik sebagai teknik analisis data yang selanjutnya. Penggunaan analisis tematik dapat dilakukan dengan menelusuri pola-pola visual yang muncul pada observasi serta catatan reflektif. Tema yang mengangkat keindahan serta konsep realita pasca-konflik dapat diidentifikasi sebagai representasi naratif yang diterjemahkan ke dalam desain *concept art*. Analisis ini mendukung pengembangan identitas visual yang akan direpresentasikan melalui visual warna pada media interaktif.

Triangulasi sumber juga dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas hasil analisis membandingkan antara data visual dengan kutipan buku, arsip dokumen, kritik seni, serta referensi proses kreatif. Konsistensi dapat dicapai dengan adanya triangulasi sumber sehingga kesesuaian representasi warna dapat tercapai dalam konteks naratif *game*. Hal ini memberikan implementasi gaya lukisan Trubus yang tidak hanya berada dalam konteks estetis, tetapi juga sesuai dengan konteks naratif yang melekat pada karya tersebut.

Hasil dan Pembahasan




Analisis dilakukan pada elemen seni yang terdapat pada karya Trubus Soedarsono. Karya yang dianalisis berupa 4 karya yaitu karya berjudul “Penari Bali”, “Potret Ny. Tjio”, “Potret Diri”, serta “Figur”. Fokus pengamatan berdasarkan elemen seni bagian warna yang hasilnya akan diinterpretasikan dalam bentuk palet warna serta susunan value untuk *concept art* karakter. Alat pencatatan analisis penelitian ini berupa jurnal kreatif yang

disusun dengan indikator berdasarkan teori elemen seni dan desain pada buku Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Sanyoto, 2009).

Analisis Visual Warna Lukisan Trubus Soedarsono

Lukisan-lukisan yang dianalisis pada penelitian ini memperlihatkan karakter visual khas buatan Trubus Soedarsono. Pemilihan warna cenderung mengacu pada gaya naturalisme dengan penggambaran realita yang lebih hidup dan indah. Ditemukan karakteristik dari 4 karya tersebut pada tabel berikut.

Tabel 1. Karakteristik 4 Karya Trubus Soedarsono

Judul Lukisan	Hue/Warna Dominan	Tingkat Value Dominan	Karakter/Emosi Visual
<p>Penari Bali</p>  <p>Sumber: https://dqartgallery01.blogspot.com/2017/05/0818597166-trubus-soedarsono-pelukis.html. Diakses pada 19 November 2025</p>	Warna Panas - Hangat (Kuning Hijau, Hijau, Kuning Jingga)	Light value	Keindahan, semangat, dan aktif.
<p>Potret Ny. Tjio</p>  <p>Sumber: https://lelang-lukisanmaestro.blogspot.com/2011/07/lukisan-karya-trubus.html. Diakses pada 24 Oktober 2025</p>	Warna Dingin - Panas (Biru Hijau, Biru Ungu, Kuning)	Middle value	Tegas, jujur, terbuka, tenang, dan kalem.
<p>Potret Diri</p>  <p>Sumber: https://www.mutualart.com/Artwork/POTRET-DIRI/CFC7886FC73F5021. Diakses pada 29 Oktober 2025.</p>	Warna Hangat-Panas (Kuning, Jingga, Kuning Jingga)	Dark Value	Melankoli, Tegas, Berwibawa,
<p>Figur</p>	Warna Hangat (Merah, Kuning Jingga, Merah Biru)	Light value	Hangat, Indah, dan Ceria.

Implementasi Gaya Lukisan Trubus Soedarsono sebagai Representasi Warna dalam *Concept Art* Karakter pada Game “Missing In Action”



Sumber:

<https://www.mutualart.com/Artwork/T-RUBUS-SUDARSONO---A-Figure-->

[Figur---](https://www.mutualart.com/Artwork/T-RUBUS-SUDARSONO---A-Figure--)

[195/DA89149C3651FAA905638668A](https://www.mutualart.com/Artwork/T-RUBUS-SUDARSONO---A-Figure--)

[C443830.](https://www.mutualart.com/Artwork/T-RUBUS-SUDARSONO---A-Figure--)

Diakses pada 29 Oktober 2025.

Metode analisis warna dilakukan secara digital dengan melakukan teknik *color pick*. Teknik tersebut menghasilkan warna yang akurat dan sama seperti pada referensi karya Trubus yang sudah digitalisasi. Tabel 1 menunjukkan hasil dari analisis karya Trubus Soedarsono yang berfokus pada bagian warna. Secara umum, hasil analisis karakteristik partisipan menunjukkan karya Trubus Soedarsono cenderung menggunakan warna hangat yang berfokus pada warna kuning dan hijau di beberapa karyanya seperti pada lukisan “Penari Bali” dan “Potret Diri”. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa Trubus juga cenderung menggunakan warna hangat sebagai penggambaran cahaya pada lukisannya yang didominasi oleh warna dingin seperti karya “Ny. Tjio”.

Implementasi pada Representasi Warna *Concept Art* Karakter

Hasil analisis warna dan karakteristik visual dari karya Trubus Soedarsono memberikan gambaran mengenai palet warna utama yang digunakan, didominasi oleh warna hangat seperti kuning, hijau, dan jingga. Value yang digunakan bervariasi dari skala *light medium* untuk penggunaan warna cahaya, serta *dark* untuk penggunaan warna bayangan.

Proses implementasi dilakukan dengan memilih elemen warna dan value yang telah diidentifikasi, kemudian diaplikasikan pada desain karakter serta latar atau *environment* dalam game. Pada desain karakter utama Penari Bali, palet warna yang digunakan merupakan warna hangat dengan kombinasi warna hijau dan kuning. Penggunaan warna dibandingkan dengan karya asli Trubus untuk memastikan konsistensi warna serta emosi yang disampaikan. Desain karakter Penari Bali menggunakan palet warna dengan dominasi warna hangat dengan penyampaian emosi semangat yang diwujudkan pada skala *light value* susunan warnanya. Skala penentuan warna ditentukan menggunakan skala HLS yang terdiri dari *Hue*, *Lightness*, dan *Saturation* (Sanyoto, 2009). Penggunaan warna berada pada rentang HLS H=60-120, L=20-80, dan S=20-65.



Gambar 1. Desain Karakter Penari Bali oleh Venus Khesya Tyasmara.
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam menyusun palet warna untuk desain karakter Ny. Tjio, warna dingin menjadi warna yang mendominasi desainnya. Selain penggunaan warna dingin, terdapat warna kuning jingga yang menjadi kontra komplementer pada keseluruhan warna desain. Penyampaian emosi karakter yang tenang dan anggun ditunjukkan melalui gestur pose pada karakter. Kombinasi warna HLS yang digunakan pada karya ini berada pada rentang H=15-205, L=45-80, dan S=8-73.











Gambar 2. Desain Karakter Ny. Tjio oleh Venus Khesya Tyasmara.
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Representasi Warna

Representasi warna ditunjukkan melalui perbandingan antara palet warna pada beberapa karya lukisan Trubus yang telah dianalisis dengan palet warna hasil implementasi pada concept art game. Implementasi warna melalui teknik color pick menunjukkan konsistensi antara referensi visual utama, dengan hasil implementasi warna dengan adanya kemiripan antara susunan warna yang sama.

Implementasi Gaya Lukisan Trubus Soedarsono sebagai Representasi Warna dalam *Concept Art* Karakter pada *Game* “Missing In Action”

Tabel 2. Hasil Representasi Warna Lukisan Trubus pada *Concept Art* Karakter

Judul Lukisan	Warna Pada Lukisan Trubus	Concept Art Karakter	Hasil Representasi Warna
Penari Bali	 <p>(Soedarsono, 1962)</p>		Representasi warna ditunjukkan melalui warna kulit karakter serta padanan baju.
Potret Ny. Tjio	 <p>(Soedarsono, 1955a)</p>		Representasi warna ditunjukkan melalui warna kulit, kebaya, serta objek bunga yang dibawa.
Potret Diri	 <p>(Soedarsono, 1961)</p>		Representasi warna ditunjukkan melalui warna kemeja, kulit, serta sepatu.
Figur	 <p>(Soedarsono, 1955b)</p>		Representasi warna ditunjukkan melalui warna kulit, rambut, serta warna dasar pada gaun.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa gaya lukisan Trubus Soedarsono memiliki potensi besar untuk diadaptasi ke dalam media digital, khususnya pada *concept art* karakter *game*. Pola warna, motif visual, dan simbolisme yang ditemukan pada karya Trubus dapat menjadi sumber inspirasi yang memperkaya karakter dan latar dalam *game* digital.

Kontribusi dari penelitian ini berupa konfirmasi dan modifikasi terhadap teori sebelumnya yang memberikan pemahaman mengenai implementasi karya tradisional ke media digital dari Josee Shimazaki serta teori mengenai penggunaan warna sebagai elemen seni oleh Sadjiman Ebdy Sanyoto. Terdapat beberapa perbedaan antara subjek penelitian dan media implementasi karya penelitian ini dibandingkan dengan tinjauan karya sebelumnya, khususnya dalam hal adaptasi gaya lukisan Trubus Soedarsono sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan *concept art game*. Temuan ini dapat bermanfaat bagi praktisi untuk mempraktekkan teknik temuan ke dalam karya di media yang sama maupun berbeda.

Kedepannya, penelitian ini merekomendasikan adanya analisis lebih spesifik pada aspek-aspek lain dari gaya lukisan Trubus, seperti teknik sapuan kuas, komposisi, dan simbolisme visual. Studi pengguna dan eksperimen lintas media diharapkan dapat memperkaya pemahaman dan memperkuat posisi gaya Trubus sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan *concept art game* dan media digital lainnya.

Referensi

- Burhan, M. A. (2013). *Seni Lukis Indonesia Masa Jepang sampai Lekra* (1 ed.). UNS Press.
- Harper, S. (2003). *The Oil Artist's Handbook: A Practical Guide to Oil Painting*. Oceana Books.
- Liu, T. (2024). Analysis of the Influence of Traditional Art Colors on Visual Communication Design Effects. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-2778>
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalasutra.
- Shimazaki, J. (2024). *ILLUSTRATION MASTER CLASS by Josee Shimazaki – A Book to Help You Draw the Pictures You Want to Draw*. Shoeisha.
- Soedarsono, T. (1955a). *Potret Ny.Tjjo*. <https://lelang-lukisanmaestro.blogspot.com/2011/07/lukisan-karya-trubus.html>
- Soedarsono, T. (1955b). *TRUBUS SUDARSONO | A Figure (Figur), 1955 | MutualArt*. <https://www.mutualart.com/Artwork/TRUBUS-SUDARSONO---A-Figure--Figur---195/DA89149C3651FAA905638668AC443830>
- Soedarsono, T. (1961). *Trubus Sudarsono | POTRET DIRI (1961) | MutualArt*. <https://www.mutualart.com/Artwork/POTRET-DIRI/CFC7886FC73F5021>
- Soedarsono, T. (1962). *DQ Art Gallery: 0818597166 TRUBUS SOEDARSONO PELUKIS TANPA BATU NISAN*. <https://dqartgallery01.blogspot.com/2017/05/0818597166-trubus-soedarsono-pelukis.html>

**Implementasi Gaya Lukisan Trubus Soedarsono sebagai Representasi
Warna dalam *Concept Art* Karakter pada *Game* “Missing In Action”**

Williams, A. (2017). *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*.