

ABSTRAK

Kurangnya media entertainment yang mempersentasikan kejadian sejarah Pasca Kemerdekaan Indonesia menjadikan suatu fenomena yang perlu dibahas, salah satu kejadian itu adalah Pembebasan Irian Barat atau yang dikenal sebagai Operasi Trikora. Kejadian sejarah ini dapat diangkat menjadi sebuah media video game untuk pembelajaran sejarah modern namun untuk perancangannya dibutuhkan visualisasi dengan sumber historis. Perancangan visual dibuat dengan metode kualitatif dan dikumpulkannya sumber dengan metode studi pustaka, studi dokumentasi, observasi tidak langsung, dan karya sejenis untuk merancang ide besar concept art yang bertemakan Penerjun Trikora. Ide besar yang meliputi karakter, senjata, kendaraan dan scenario lingkungan dapat menjadi visualisasi game yang bertemakan Operasi Trikora dengan target remaja yang dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan gemar bermain video game.

Kata Kunci: Sejarah, Concept Art, Video Game, Sejarah