

ABSTRAK
**PERANCANGAN *ENVIRONMENT ART* PADA *VIDEO GAME* “LASTING
WOUNDS” SEBAGAI UPAYA MITIGASI DAMPAK KEKERASAN FISIK
PADA ANAK**

Oleh: Muhammad Hafizh Aulia

1601210455

Permasalahan kekerasan terhadap anak merupakan isu sosial serius yang kerap terjadi dalam lingkungan terdekat, seperti rumah dan keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Environment art* dalam bentuk level *game* yang merepresentasikan kondisi psikologis anak korban kekerasan, menggunakan pendekatan visual dan simbolik untuk menyampaikan narasi secara emosional. Metode yang digunakan meliputi observasi lapangan di Kecamatan Antapani, wawancara dengan *Environment artist* dan psikolog anak, serta analisis karya sejenis seperti *Little Nightmares*, *DARQ*, dan *The Cat Lady*. Hasil dari pengumpulan dan analisis data menunjukkan bahwa elemen visual seperti ruang sempit, warna gelap, pencahayaan minim, serta objek simbolik mampu membangun atmosfer yang menggambarkan tekanan psikologis dan trauma. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa *Environment art* dapat menjadi media representatif yang efektif dalam menyuarakan isu kekerasan anak secara visual dan emosional, tanpa perlu bergantung pada narasi tekstual eksplisit.

Kata Kunci: kekerasan anak, *Environment Art*, *Game*, Multimedia, Trauma Psikologis