

BAB V

PENUTUP

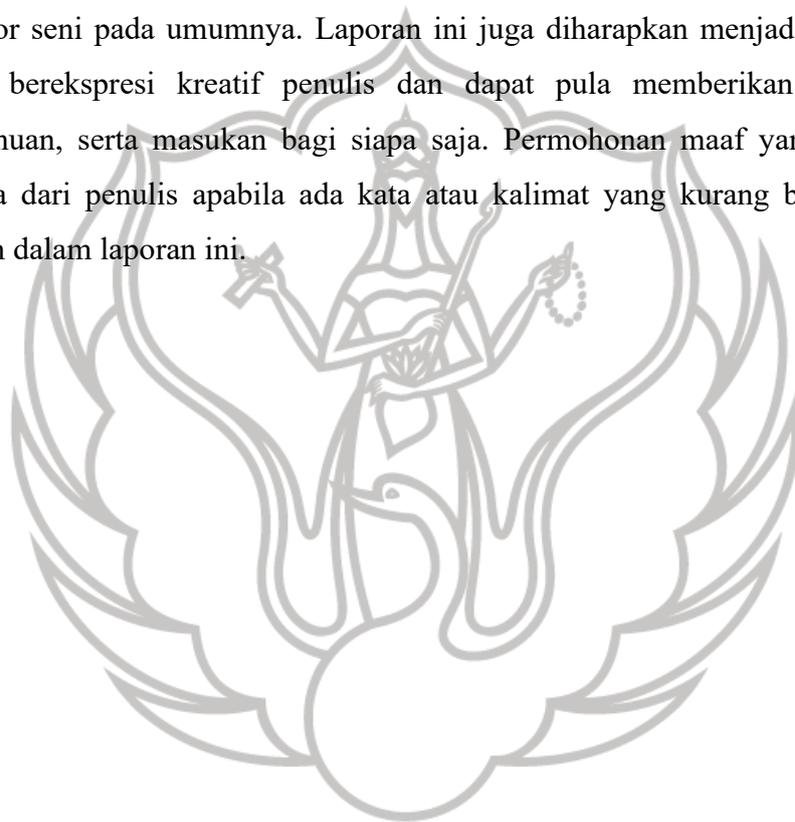
Berdasarkan dari apa yang diuraikan dalam laporan ini, dari kegelisahan terhadap pengaruh buruk *video game* pada remaja yang dialami dan dirasakan penulis sendiri menjadi inspirasi dalam pembuatan karya seni lukis. Dampak yang muncul akibat pengaruh buruk *video game* ini dikategorikan menjadi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Keresahan dan empati terhadap orang lain terutama para remaja yang juga merasakan dampak buruk dari pengaruh *video game*. Muncul gagasan-gagasan yang ingin diungkapkan melalui media seni lukis, dengan berbagai referensi dan memperdalam topik permasalahan dalam proses perwujudan.

Tugas akhir ini digunakan sebagai media belajar mandiri untuk memecahkan berbagai permasalahan yang diresahkan seorang seniman. Lewat berbagai permasalahan seorang seniman dituntut kritis menyikapi setiap permasalahan yang mengganggu pikiran, seorang seniman dapat mengkomunikasikan ide-idenya melalui karyanya. Ketika apa yang dipermasalahkan diungkap lewat sebuah karya, seorang seniman juga perlu belajar menggali masalah dengan terus mempelajari apa yang ingin diungkapkannya agar tidak ada kebingungan.

Pada karya seni lukis yang diciptakan penulis dikemas dalam visual figuratif, dengan nuansa gaya dekoratif. Dengan alasan, corak dan gaya ini lebih memudahkan untuk mewakili ide pada bentuk, dan memiliki tingkat keakuratan dalam hal penangkapan gagasan oleh apresien. penulis sangat mengutamakan permainan warna dan garis dalam karyanya. Warna yang dihadirkan cenderung pada warna-warna cerah hal ini merupakan gambaran dari budaya pop, khususnya *video game* yang saat ini semuanya serba menarik perhatian mata. Warna-warna pastel muncul dominan disini dan selalu kontras dengan warna hitam agar lebih terasa batasnya. Proses pembuatan karya ini menggunakan medium cat akrilik, spidol, dan cat semprot, tiga medium tersebut digunakan untuk mendukung karakter bentuk yang ingin diciptakan.

Dalam penggarapan karya ini tentunya penulis mengalami beberapa kendala, baik dari segi pengelolaan material maupun dari penerapannya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam kata maupun kalimat. Untuk itu, saran dan kritikan yang membangun selalu dinantikan untuk perbaikan selanjutnya.

Demikian laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dari apa yang dikerjakan ini dapat berguna untuk masyarakat, perkembangan seni rupa di masa mendatang, serta apresiator seni pada umumnya. Laporan ini juga diharapkan menjadi dasar dan pijakan berekspresi kreatif penulis dan dapat pula memberikan wawasan, pengetahuan, serta masukan bagi siapa saja. Permohonan maaf yang sebesar-besarnya dari penulis apabila ada kata atau kalimat yang kurang berkenan di perasaan dalam laporan ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Irfan S. 2014. “Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test”. Skripsi S-1 Program Pendidikan Sarjana Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Dharma, Aziz., dkk. 2017. *Ideologame: Pengaruh Video Game Atas Budaya*. Yogyakarta: Ekspresi Buku.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI.
- Fadilllah, Sidik. 2017. “Pengaruh Penggunaan Video Game Terhadap Sikap, Dan Psikologi Anak Di Kelurahan Tamansari Kota Bandung”. Skripsi S-1 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.
- Ghuman, D. and Griffiths, M. D. 2012. “Across-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players”. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetik*. Yogyakarta: Karya Yogyakarta.
- Hurlock, E.B, 2006. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Jakarta : Erlangga
- Katika, Dharsono S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Novrialdy, Erizal. 2019. “Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”. *Buletin Psikologi* 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158
- Santrock, J. W. 2007. *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Soedarso, Sp. 1976-1977. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.
- , 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sucitra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sudarmaji. 1979. *Dasar Dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah.

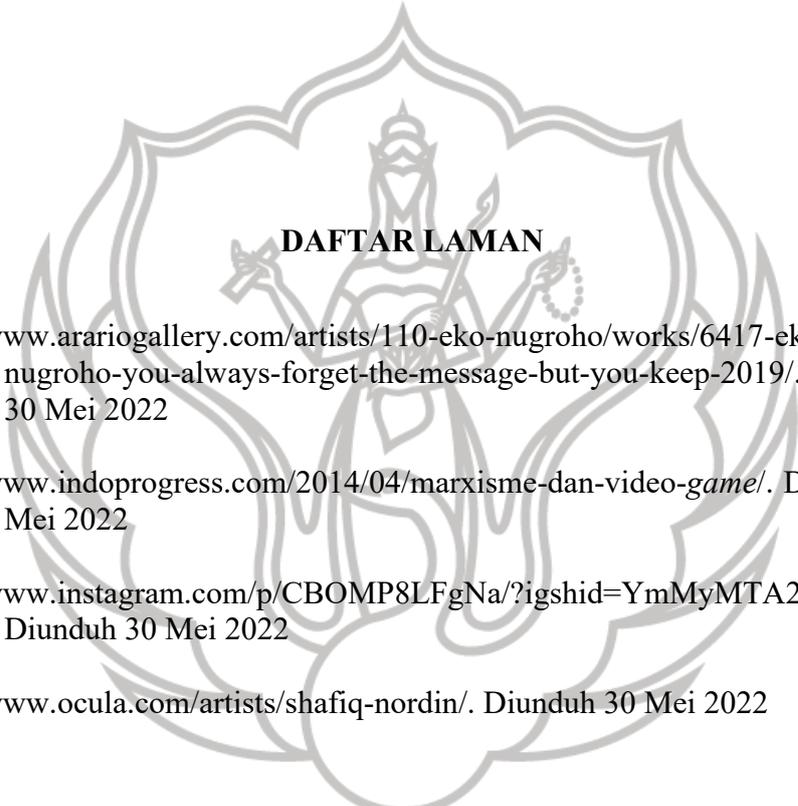
Sugono, D., dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sumardjo, Jakob. 2016. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.

Surbakti, Krista. 2017. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja”. *Jurnal Curere* | Vol. 01 | No. 01 | April 2017

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kasinius.

----- . 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Dicti Art Yoyakarta.



DAFTAR LAMAN

<https://www.arariogallery.com/artists/110-eko-nugroho/works/6417-eko-nugroho-you-always-forget-the-message-but-you-keep-2019/>. Diunduh 30 Mei 2022

<https://www.indoprogress.com/2014/04/marxisme-dan-video-game/>. Diunduh 25 Mei 2022

<https://www.instagram.com/p/CBOMP8LFgNa/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>. Diunduh 30 Mei 2022

<https://www.ocula.com/artists/shafiq-nordin/>. Diunduh 30 Mei 2022