

**Efek Kecanduan Game Online
dalam Fotografi Ekspresi**



Matheus Marsely
NIM 0910470031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

**Efek Kecanduan Game Online
dalam Fotografi Ekspresi**



SKRIPSI
PENCIPTAAN KARYA SENI
untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana
Program Studi Fotografi

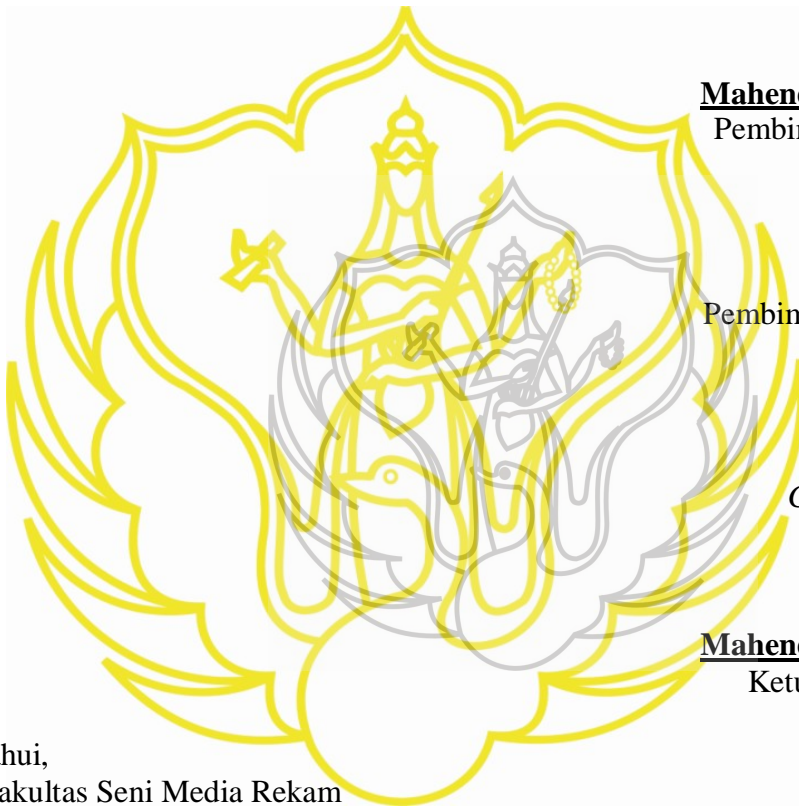
Matheus Marsely
NIM 0910470031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

**EFEK KECANDUAN GAME ONLINE
DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**

Diajukan oleh
MATHEUS MARSELY
0910470031

Pameran dan Skripsi Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 2016.



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Pembimbing I / Anggota Penguji

Syaifudin, M.Ds.
Pembimbing II / Anggota Penguji

S. Setiawan E., F.I.A.P.
Cognate / Anggota Penguji

Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Ketua Jurusan / Ketua Penguji

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi. S.Kar., M.Hum.

NIP 19610710 198703 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Matheus Marsely
No. Mahasiswa : 0910470031
Program Studi : S-1 Fotografi
Judul Skripsi / Karya Seni : **Efek Kecanduan Game Online dalam Fotografi Ekspresi**

Menyatakan bahwa dalam Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali secara tertulis saya sebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 13 juni 2016

Matheus Marsely

Karya ini saya persembahkan kepada :

Orang Tua tercinta

(Alm) Nenek dan Paman

Keluarga Besar ISI Yogyakarta

Semua yang memperjuangkan seni dan kebudayaan

Untuk semua pecandu Game Online



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat kesehatan dan rejeki yang diberikan sehingga laporan pertanggungjawaban karya dan pameran tugas akhir ini dapat selesai tepat waktu. Laporan pertanggungjawaban karya dan pameran tugas akhir ini sebagai syarat kelulusan program study S-1 fotografi Fakultas Seni Media Rekam.

Selama tujuh tahun belajar dan mendalami fotografi, baik secara praktik maupun wacana, kiranya cukup untuk menjadi bekal dikemudian hari. Berbagai pengetahuan, dukungan, bimbingan, fasilitas, dan sebagainya. berasal dari berbagai pihak khususnya dari Fakultas Seni Media Rekam maupun Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah ku Sudjarwo yang sudah banyak sekali membantu, I love you dad.
2. Spesial thanks to adikku Corien dan kakakku Gerry yang sudah sering mengingatkan untuk tetap berjuang.
3. Marsudi, S.Kar.,M.Hum. Dekan FSMR, ISI Yogyakarta.
4. Pamungkas Wahyu S., M.Sn., Pembantu Dekan I, FSMR, ISI Yogyakarta.
5. Mahendradewa Suminto, M.Sn., Ketua Jurusan Fotografi, ISI Yogyakarta dan pembimbing I.
6. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., Sekretaris Jurusan Fotografi, ISI Yogyakarta.
7. Syaifudin, M.Ds., dosen pembimbing II.
8. Muhammad Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M., dosen wali.
9. Seluruh dosen di Jurusan Fotografi FSMR ISI Yogyakarta.
10. Seluruh staf Tata Usaha Jurusan Fotografi, ISI Yogyakarta.
11. Seluruh staf Akmawa FSMR, ISI Yogyakarta.

12. Adik adik ku dari Jurusan Animasi angkatan 2015 Ben, Yohanes, Ulfa.
13. Adik adik ku dari Jurusan Fotografi angkatan 2015 Radit, Irfan, Wildan, John.
14. Spesial thanks to Faiz, Babam, Shinta Pamela, Odhin, Siti Sarah Rayhana, Reza Karon, Mas Isnun Laugi, Yogo, Prasetya Yudha.
15. Teman-teman angkatan 2009.
16. Seluruh mahasiswa FSMR dan ISI yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna. Saran yang membangun untuk mengembangkannya lagi tentunya diharapkan penulis untuk kedepannya.



Yogyakarta, 13 Juni 2016

Matheus Marsely

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR KARYA	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
Bab I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Penegasan Judul	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
E. Metode Pengumpulan Data.....	10
BAB II. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN	12
A. Latar Belakang Timbulnya Ide.....	12
B. Landasan Penciptaan/Teori	14
C. Sejarah Perkembangan Game.....	16
D. Jenis – Jenis Platform atau Alat Dalam Game	25
E. Tinjauan Karya.....	34
F. Ide dan Konsep Perwujudan	37
BAB III. METODE/PROSES PENCIPTAAN.....	39
A. Objek Penciptaan.....	39
B. Metodologi Penciptaan	39
C. Proses Perwujudan.....	43
D. Tahap Perwujudan.....	46
E. Bagan Rencana Proses Penciptaan	54

F. Biaya Produksi	55
BAB IV. ULASAN KARYA	56
BAB V. PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82



DAFTAR KARYA

Karya 1. 2 Side Of Life	57
Karya 2. Gamblers	58
Karya 3. Nanti Saja!	59
Karya 4. Pengejar Nama.....	60
Karya 5. Imaginarium Friends	61
Karya 6. Traitors	62
Karya 7. Terngiang	63
Karya 8. The Choice	64
Karya 9. Tutup Kata.....	65
Karya 10. Pantang Mengalah.....	66
Karya 11. Taught Us War.....	67
Karya 12. Tak Ingin Kehilangan.....	68
Karya 13. Inside Us.....	69
Karya 14. Timeless	70
Karya 15. Influence.....	71
Karya 16. Stealer.....	72
Karya 17. Seronok.....	73
Karya 18. Pay For (No)Thing.....	74
Karya 19. Left Behind.....	75
Karya 20. Layangkan Jiwa	76
Karya 21. Glorious Passion!.....	77

DAFTAR FOTO

Foto 1.1 Magnavox Odyssey 200	18
Foto 1.2 Style Game Pong.....	18
Foto 1.3 Fairchild Channel F, Atari 2600, Magnavox Odyssey Ver. 2, Atari 5200	19
Foto 1.4 FAMICOM (Nintendo) dan SEGA	20
Foto 2.1 SEGA Genesis	21
Foto 2.2 Sony Playstation.....	22
Foto 2.3 Microsoft XBOX.....	23
Foto 2.4 Nintendo Wii, Xbox 360, dan Playstation 2.....	24
Foto 3.1 Ding – Dong.....	25
Foto 3.2 Gaming Personal Computer	26
Foto 3.3 Sony Playstation 2	27
Foto 3.4 Sony Playstation Portable	28
Foto 3.5 Permainan pada Smartphone	29
Foto 3.6 Contoh permainan Action Shooting; Point Blank.....	30
Foto 3.7 Contoh permainan Aksi Petualangan; Brave Fencer Musashi	31
Foto 3.8 Contoh permainan Simulasi; Ace Combat 3.....	32
Foto 3.9 Contoh permainan Role Playing Game; Final Fantasy VII: Dirge Of Cerberus	33
Foto 4.1 Foto Acuan 1.....	34
Foto 4.2 Foto Acuan 2.....	36

Foto 4.3 Proses Pemotretan	48
Foto 4.4 Proses Seleksi Foto.....	53
Foto 4.5 Proses Kolase Foto	53



DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis	82
2. Poster Pameran	83
3. Foto Suasana Ujian	84
4. Foto Suasana Pameran	85
5. Katalog Pameran.....	86



Efek Kecanduan Game Online

Dalam Fotografi Ekspresi

Matheus Marsely

ABSTRAK

Fotografi bukan begitu saja hadir di antara kita, melainkan melalui sejarahnya yang panjang. Awal terciptanya fotografi dari kamera obscura hingga saat ini memungkinkan kita sebagai pengguna kamera, menangkap realita kedalam media lain yang bisa diperlihatkan kepada siapa saja. Game Online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang setiap kalangan anak muda pada umumnya.

Menghadirkan efek kecanduan pada game online adalah ide dari penciptaan karya tugas akhir ini. Efek ini memperlihatkan sisi negatif yang sangat merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, seseorang yang kecanduan akan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasannya. Penggambaran pada karya dilakukan dengan teknik kolase.

Kata kunci : Fotografi Ekspresi, Efek, Kecanduan, *Game Online*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game center* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede dan Hermawan, 2009:9). *Game online* merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda pada umumnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009). Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan mengasingkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada tempat dia bermain *game* tersebut. Banyak di antara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah ke atas sampai menengah ke bawah.

Banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*, dari penelitian yang dilakukan Yee (2010) mengelompokkan motivasi bermain *game online* menjadi tiga komponen utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). Ketiga komponen tersebut terbukti memegang peranan yang cukup besar untuk memotivasi seseorang bermain *game online*.

Achievement (prestasi) merupakan motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih baik yang dalam bermain *game online* dilakukan dengan mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, serta memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin. Dorongan ini disebut juga *need to achieve* (kebutuhan berprestasi). Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu dalam melakukan permainan, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan.

Social (sosial) merupakan dorongan untuk berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan *game online*. Interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar *game* saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata di luar *game*. Interaksi yang terjadi di antara para pemain *game online* bisa menjadi salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk menjadi kecanduan terhadap *game online* karena seseorang merasa menemukan teman yang cocok dan mengerti dengan apa yang dilakukannya, sehingga dapat membuat seseorang terus bermain *game* dan sulit untuk menghentikan atau meninggalkan permainan *game online*.

Immersion (penghayatan) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan. Keinginan ini tentu akan membuat seseorang tertarik untuk terus memainkan *game online* karena keingintahuannya terhadap *game* serta strategi-strategi yang harus dilakukan sehingga secara tidak langsung dapat memicu perilaku kecanduan seseorang terhadap *game online* (Yee, 2006).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa tingginya motivasi seseorang bermain *game online* yang dari penelitian sebelumnya disebabkan oleh *achievement* atau keinginan untuk berprestasi, *social/berinteraksi* dan *immersion/keinginan* untuk lebih mengetahui *game online* yang sedang dimainkan akan mendorong seseorang untuk terus bermain *game online* yang pada akhirnya akan menimbulkan perilaku kecanduan terhadap *game online*. Keinginan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi (*achievement*) akan mendorong seseorang untuk lebih memahami dan mempelajari berbagai trik dalam permainan yang dilakukan (*immersion*). Selain itu, untuk memperoleh informasi mengenai berbagai trik dan cara melakukan permainan dengan lebih baik tidak jarang seorang *gamers* memperolehnya dari teman yang dikenalnya melalui *game online (social)*.

Ketiga komponen motivasi bermain *game online* tersebut (*achievement/prestasi*, *social/sosial* dan *immersion/penghayatan*) akan mendorong seseorang untuk terus memainkan *game online* karena ketiga keinginan ini akan saling mendukung guna mendorong seseorang bermain *game online*. Hal inilah yang membuat seseorang terus dan lebih sering bermain hingga kadang tanpa disadari berada pada taraf kecanduan. Adanya perilaku kecanduan ini seperti hasil penelitian Yee (2006) bahwa sebanyak

64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu hasil penelitian Imanuel (2009) menunjukkan bahwa dari 75 mahasiswa Universitas Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah.

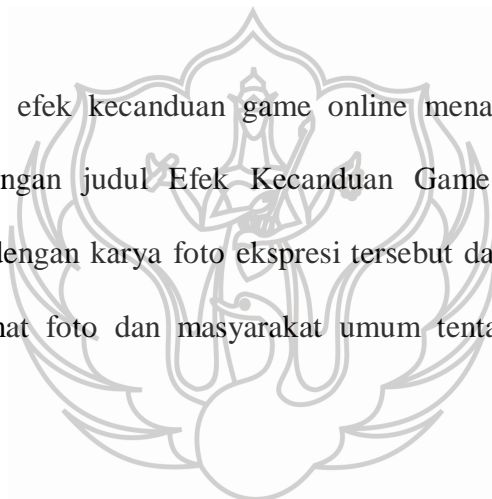
Maraknya *game online* ini, ternyata bisa menimbulkan perilaku kecanduan seseorang terhadap *game*, yang tentu banyak menimbulkan dampak negatif daripada manfaat positif diantaranya adalah gangguan fisik dan psikologis seseorang akibat perilaku kecanduan tersebut bahkan seseorang yang sudah kecanduan bermain *game online* akan melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya tersebut seperti halnya mencuri atau berbuat kejahatan lain untuk mendapatkan uang yang akan digunakan untuk bermain *game online*. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikemukakan jika fenomena *game online* merupakan fenomena yang marak dan berkembang pesat di Indonesia.

Fenomena ini menarik karena sampai saat ini angka kecanduan dalam hal *game online* terus meningkat, dan hal tersebut cukup membahayakan bagi generasi selanjutnya. Apabila semakin meningkat jumlah orang yang kecanduan *game online*, maka angka kejahatan juga ikut meningkat mengingat para pemain *game online* akan melakukan apapun demi hasrat mereka tercapai. Selain itu hal tersebut menjadikan mereka sebagai makhluk yang anti-sosial dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar lingkungan mereka, dan seakan-akan siklus kecanduan *game online* tak pernah

berhenti dari generasi ke generasi jika masyarakat atau pemerintah tidak bertindak secara tegas atau menemukan solusi lainnya.

Seperti yang dialami oleh penulis, bahwa ketika ada seseorang yang sedang bermain sebuah *game online*, seringkali melihat mereka lupa dengan kegiatan yang bersangkutan dengan dunia nyata seperti makan, kuliah atau sekolah, mengerjakan tugas, dan masih banyak lagi. Penulis juga menyukai bermain *game online* karena dilatarbelakangi tinggal dekat di daerah perkotaan di mana perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi tata cara penduduknya untuk beradaptasi terhadap lingkungannya.

Oleh karena itu efek kecanduan *game online* menarik untuk dijadikan karya dalam fotografi dengan judul Efek Kecanduan Game Online dalam Fotografi Ekspresi. Harapan dengan karya foto ekspresi tersebut dapat memberikan gambaran lain kepada penikmat foto dan masyarakat umum tentang efek kecanduan *game online*.



B. Penegasan Judul

Berdasarkan berbagai alasan tersebut, judul untuk Tugas Akhir ini adalah Efek Kecanduan Game Online dalam Fotografi Ekspresi. Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul Tugas Akhir ini, perlu ditegaskan terlebih dahulu arti dari istilah-istilah dalam judul tersebut.

1. Efek

Efek berarti: “1. akibat; pengaruh; 2. kesan yang timbul pada pikiran penonton, pendengar, pembaca, dsb (sesudah mendengar atau melihat sesuatu)” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2014:375).

2. Kecanduan

Kecanduan atau *addiction* adalah: “suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat (Grispon & Bokular dalam Elster, 1999:3)”. Kecanduan ialah: “kejangkitan suatu kegembiraan (hingga lupa hal-hal yang lain) (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2014:256)”. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dilakukan secara terus menerus sebanyak lebih dari lima kali dan membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

3. Game Online

Game online menurut Kim dkk (2002) adalah *game* (permainan) yang banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Sepeti yang disebutkan Young (2000:475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang

sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*.

4. Fotografi Ekspresi

Ada banyak ragam penjurusan dalam fotografi seperti, fotografi jurnalistik, komersial, dan fotografi ekspresi atau *fine art photography*. Fotografi ekspresi merupakan fotografi sebagai sebuah media penyampaian, dalam hal ini sebagai pengungkapan rasa estetis. Ekspresi merupakan suatu bentuk luapan, ungkapan, pengutaraan, dan cara pernyataan. Seperti halnya dalam bidang seni yang lain, ekspresi merupakan gaya pengungkapan lewat karya seni visual. Foto sering sekali dibuat tanpa tujuan dan konsep yang jelas. Menurut Soeprapto Soedjono, fotografi ekspresi adalah hasil karya foto yang dalam prosesnya dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih yang kemudian diproses dan dihadirkan bagi kepentingan fotografernya, foto itu merupakan luapan ekspresi artistik dirinya, maka foto tersebut bisa dikatakan karya foto ekspresi yang menitikberatkan pada pengungkapan rasa estetis (2007:27).

Selain kutipan tersebut, Susanto juga mengatakan fotografi ekspresi bisa dikatakan sebagai kegiatan penyampaian pesan secara visual dari pengalaman yang dimiliki seniman/fotografer kepada orang lain dengan tujuan orang lain mengikuti jalan pikirannya. Supaya tercapai proses penyampaian pesan ini maka

harus melalui beberapa persyaratan komunikasi yang baik, yaitu AIDA (*Attention – Interest – Desire – Action*) atau Perhatian – Ketertarikan – Keinginan – Tindakan (1984:11).

Dari kutipan tersebut yang dimaksud dengan judul proposal penciptaan karya seni fotografi “Efek Kecanduan Game Online dalam Fotografi Ekspresi” merupakan gambaran/visualisasi tentang kecanduan berefek negatif yang dilatarbelakangi oleh game online yang akan divisualisasikan melalui fotografi ekspresi.

C. Rumusan Masalah

Dalam penciptaan ini akan dicari jawaban mengenai beberapa hal yang berkaitan dengan karya fotografi yang bertema “Efek Kecanduan Game dalam Fotografi Ekspresi”, yaitu:

Bagaimana memvisualisasikan efek kecanduan game dalam rupa Fotografi Ekspresi.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan Penciptaan

Memvisualisasikan efek kacanduan game dalam Fotografi Ekspresi.

1. Manfaat Penciptaan

- a. Untuk menambah wawasan para penikmat seni, khususnya para mahasiswa Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam yang nantinya dalam membuat karya dan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut dalam penciptaan karya fotografi.
- b. Memperkaya khasanah seni fotografi yang berbasis pada masalah ideologi, psikologis, kritik sosial, dan budaya.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini membutuhkan pengumpulan data yang sistematis untuk memperoleh data acuan penciptaan untuk memudahkan proses menuangkan ide kedalam karya, metode tersebut meliputi:

a. Observasi

Observasi dijalankan dengan melihat suatu objek, contohnya manusia. Mengambil atau memisahkan elemennya seperti mata, hidung, kaki atau tangan, yang kemudian disatukan kembali dalam satu kesatuan karya. Karya ini mengekspresikan bagaimana menjadi seseorang pecandu game online dan sulitnya melepaskan jerat dari efek kecanduan tersebut.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan elemen penting dalam melakukan penelitian, tanpa adanya studi pustaka maka penciptaan akan mengalami kesulitan dalam mendapat data. Data dapat diperoleh dari berbagai pustaka yang berhubungan dengan penciptaan seperti buku, koran, majalah, atau dokumen-dokumen dari sumber yang terkait.

c. Metode Empiris

Pemaknaan empiris didapatkan dari pengalaman dan pengamatan langsung terhadap suatu objek, karena terciptanya karya tidak terjadi begitu saja, melainkan karena kebutuhan dari yang bersangkutan maupun masyarakat sekitar. Bentuk dan ekspresi dari apa yang dirasakan, dialami, dilihat oleh pencipta tidak lepas dari fenomena atau peristiwa yang sedang terjadi dalam diri pribadi dan masyarakat pada umumnya.