

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dalam membuat karya tugas akhir ini menemui tantangan dalam memvisualisasikan efek kecanduan, sehingga ditempuh dengan pendekatan simbolis dan ikonik.

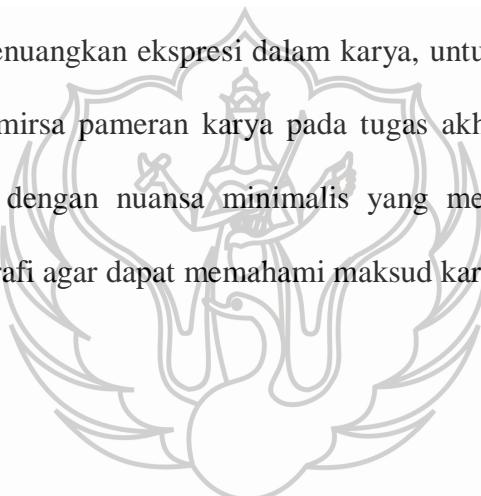
Seorang individu kurang mampu mengendalikan dirinya sendiri untuk mengontrol kegiatan bermain game online. Mudahnya seseorang untuk terpengaruh dalam dunia game online juga menjadi penyebab kecanduan yang berkepanjangan. Pengaruh yang dapat bisa dari lingkungan sekolah atau tempat tinggal yang berada pada pusat kota.

Saat ini pusat rehabilitasi hanya dapat menangani masalah kecanduan yang bersifat zat adiktif, sedangkan kecanduan game online bukan termasuk kegiatan yang bersifat zat adiktif. Itulah sebabnya dibutuhkan peran lingkungan sekitar seperti orang tua atau kerabat dekat untuk mendampingi.

## B. Saran

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini mempertimbangkan banyak hal, salah satunya adalah keterbacaan karya oleh penikmat karya foto. Pembuatan karya seni sering kali mementingkan kepuasan pembuat karya dengan tanpa memperhatikan bahwa karya tersebut suatu saat akan diperlihatkan atau dikembalikan lagi wacananya kepada orang banyak, hal ini mempengaruhi dalam pembuatan karya tugas akhir ini dalam bentuk penyajian.

Fotografi ekspresi sebagai awal keberangkatan pembuatan tugas akhir ini memiliki keleluasaan dalam menuangkan ekspresi dalam karya, untuk mencapai maksud sehingga dapat dibaca oleh pemirsa pameran karya pada tugas akhir ini dibuat tidak kotak dan menggunakan figura dengan nuansa minimalis yang menjadi bahasa pengantar bagi penikmat karya fotografi agar dapat memahami maksud karya.



## **DAFTAR PUSTAKA**

### **BUKU**

Ajidarma, Seno Gumira. 2001. Kisah Mata Fotografi antara Dua Subyek. Yogyakarta: Galang Press.

Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psi-kologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Feininger, Andreas. 1999. *The Complete Photographer*. Semarang: Dahara Prize.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2014. Jakarta: Balai Pustaka.

M. Echols, John & Shadily, Hassan. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Cetakan Ke-26. PT. Gramedia. Jakarta.

Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pouri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Sp, Soedarso. 1987. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

Wijodirdjo Budihardjo. (1992) “Ide Seni”, SENI: Jurnal Pengetahuan Penciptaan Seni, II/01. BP. ISI, Yogyakarta.

## **INTERNET**

Yee, N. 2002. *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's.*

<http://www.nickyee.com/facet/home.html>, diakses 27 Februari 2016

Yee, N. 2006. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multiplayer Online Graphical Environments.* Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 15, 309-329. <http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses 2 Maret 2016.

<https://g2hcombro.wordpress.com/sejarah-perkembangan-game/> di akses pada 31 Maret 2016

