

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Seni merupakan sebuah media untuk bercerita dan mengekspresikan diri. Dengan seni, sebuah hal dapat dilihat dengan berbagai sudut pandang yang berbeda layaknya sebuah karya yang memiliki resonansi yang berbeda terhadap setiap individu dalam masyarakat. Pada kesempatan ini, penulis dapat bercerita tentang pengalaman adiksinya dengan *games gacha* yang tentunya bersifat pribadi sehingga menciptakan sebuah sudut pandang yang berbeda dari pemain lainnya.

Dalam proses terciptanya tugas akhir ini tentunya terdapat beberapa rintangan yang harus diterjal, salah satunya adalah bagaimana menerjemahkan pengalaman pribadi yang negatif menjadi sebuah visual yang menarik. Rintangan tersebut kemudian dapat dikelabui setelah menginvestasikan waktu dalam mencari referensi visual dari berbagai macam sumber. Selain itu ketidak-terampilan dalam teknik-teknik manual pada awalnya juga menjadi sebuah tantangan tersendiri. Penulis sempat mencari alternatif teknis grafis lain seperti print riso dan *digital print*, namun karena beberapa faktor dan juga tekanan ego dari diri sendiri opsi tersebut akhirnya teknik cetak saring lah yang dipilih. Walaupun pada awalnya diperlukan sekitar 4 hari penuh untuk membiasakan dan memantapkan dalam menggunakan cetak saring

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, terdapat beberapa capaian baru yang telah diraih selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Hal yang paling dibanggakan adalah kemahiran terhadap teknik cetak saring yang sebelumnya sama sekali tidak pernah digunakan dalam pengkaryaan pribadi. Teknik ini kemungkinan besar akan digunakan kedepannya dalam projek-projek kesenian pribadi. Capaian lainnya yang diraih semasa proses pengerjaan tugas akhir ini adalah terbangunnya identitas visual pribadi yang dapat dilanjutkan dalam pengkaryaan pribadi di masa depan.

B. Saran

Tentunya dalam pembuatan lima belas buah karya ini akan jauh dari kata kesempurnaan, seperti contoh desain berframe yang bertujuan untuk memberi

kesan seperti kartu yang sering dikoleksi dapat diartikan berbeda dari tujuan penulis. Komposisi karya satu dengan yang lainnya yang dapat dibilang homogen dengan maksud membangun naratif sebuah seri dapat dianggap monoton. Namun pada akhirnya semua masukan maupun kritik sudah merupakan konsekuensi dari yang namanya berkesenian. Hanya terdapat dua pilihan yaitu mengabaikannya dan mengikuti ego sendiri atau berani membuka telinga, mendengarkan, dan belajar dari pengalaman tersebut.

Bagi mahasiswa maupun civitas akademika yang ingin mengangkat *video games* maupun *gacha* secara spesifik sebagai tema dari suatu penelitian, disarankan setidaknya menggandeng seseorang yang merupakan seorang pemain *games*. Hal ini dikarenakan *gamers* biasanya memiliki pemikiran yang berbeda dari orang yang bukan merupakan seorang pemain. Sesuatu yang mungkin tidak masuk akal seperti melakukan transaksi dalam *game* mungkin bagi orang yang bukan pemain merupakan hal yang sia-sia, namun tidak bagi para *gamers*. Selain itu untuk penelitian terhadap *gacha* secara spesifik setidaknya perlu pengetahuan terhadap budaya otaku dan mengetahui sedikit istilah-istilah berbahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, Dan Kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Bryan, Kim, Nicola Hodgson, Neil Lockley, and Chuck Wills, eds. 2019. *Signs & Symbols*. New York: DK Publishing.
- Burckhardt, Titus. 1969. "The Symbolism of Chess." *Studies in Comparative Religion* 3(Spring).
- Chen, Canhui, and Zhixuan Fang. 2023. "Gacha Game Analysis and Design." *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems* 7:1–45. doi: 10.1145/3579438.
- Churchwell, Sarah. 2013. "Roy Lichtenstein: From Heresy to Visionary." *The Guardian*, February 23.
- Dang, Thang. 2023. "The Addictive Design of Mobile Gacha Games." *Hame University of Applied Sciences*.
- Ensslin, Astrid. 2017. *The Language of Gaming*. Bloomsbury Publishing.
- Lakić, Nikola, Andrija Bernik, and Andrej Čep. 2023. "Addiction and Spending in Gacha Games." *Information* 14(7):399. doi: 10.3390/info14070399.
- Lemmens, Jeroen S. 2022. "Play or Pay to Win: Loot Boxes and Gaming Disorder in FIFA Ultimate Team." *Telematics and Informatics Reports* 8:100023. doi: 10.1016/j.teler.2022.100023.
- Leonardo, Vanya Alessandra. 2022. "Pendalaman Material dalam Pembelajaran Elemen Desain Titik, Garis, dan Bidang." *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* 3(2):102–14. doi: 10.37312/jsdis.v3i2.5298.
- Liana De Girolami Cheney. 2018. "The Symbolism of the Skull in Vanitas: Homo Bulla Est." *Journal of Cultural and Religious Studies* 6(5). doi: 10.17265/2328-2177/2018.05.001.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Dwi - Quantum.
- Mannström, David. 2022. "Power Creep in Videogames, an Analysis of the Competitive Scene in Pokémon Games." *ABo Akademi University*.
- Molina, Maria D. 2020. "What Makes an Internet Meme a Meme? Six Essential Characteristics." in *Handbook of Visual Communication*. Routledge.
- Nusantara, Guntur. 2005. *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Kawan Pustaka.
- Rentia, George-Gabriel, and Anastasia Karaseva. 2022. "What Aspects of Gacha Games Keep the Players Engaged?" *Uppsala University*.
- Shibuya, Akiko, Mizuha Teramoto, and Akiyo Shoun. 2016. "In-Game Purchases and Event Features of Mobile Social Games in Japan." Pp. 95–122 in *Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play: Video Games in East Asia, East Asian Popular Culture*, edited by S. A. Lee and A. Pulos. Cham: Springer International Publishing.
- Suherman. 2017. *Apresiasi Seni Rupa*. Thafa Media.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi rupa: kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*.

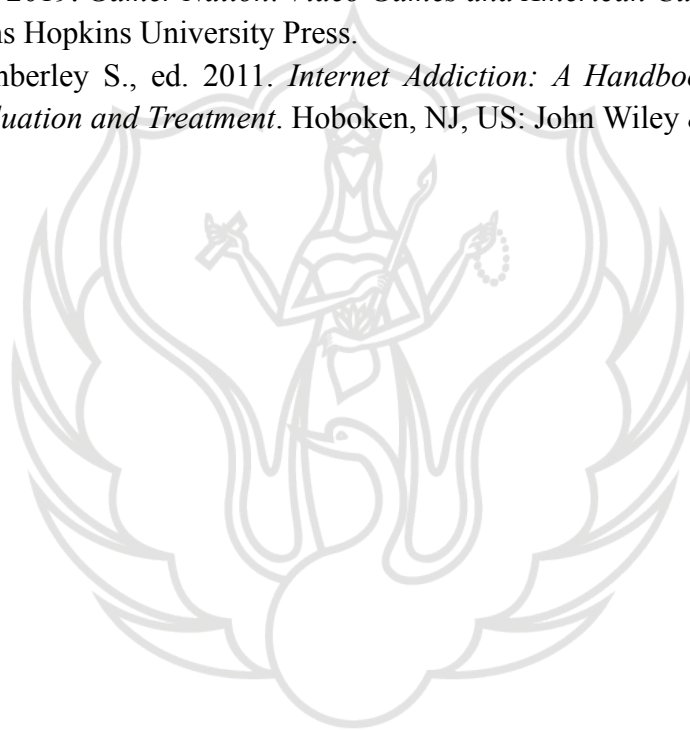
DictiArt Lab.

Visser, Marinus Willem de. 1909. *The Fox and the Badger in Japanese Folklore*. Fukuin Print. Company.

Wijayanti, Lucky, and Setiawan Sabana. 2017. "Proses Kreatif Konsep Penciptaan Bentuk : (Studi kasus: Kemben, Pakaian Adat Perempuan Jawa, Penari Jawa)." *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)* 5(1):45–57. doi: 10.36806/.v5i1.32.

Wills, John. 2019. *Gamer Nation: Video Games and American Culture*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Young, Kimberley S., ed. 2011. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, NJ, US: John Wiley & Sons, Inc.



WEBTOGRAFI

- Bushiroad. 2013. "Love Live! School Idol Festival Official Web Site." *Love Live! School Idol Festival Official Web Site*. diakses Februari 1, 2024 (<https://lovelive-sif-global.bushimo.jp>).
- Cherry, Kendra. 2019. "Id, Ego, and Superego Are Part of a Structural Model of Personality." *Verywell Mind*. diakses April 17, 2024 (<https://www.verywellmind.com/the-id-ego-and-superego-2795951>).
- Cherry, Kendra. 2020. "How Ego Depletion Can Sabotage Your Willpower." *Verywell Mind*. diakses April 17, 2024 (<https://www.verywellmind.com/ego-depletion-4175496>).
- Dwi, Anugrah. 2023. "Pengertian Teks Beserta Jenisnya Lengkap - Pascasarjana UMSU." diakses April 20, 2024 (<https://pascasarjana.umsu.ac.id/pengertian-teks-beserta-jenisnya-lengkap/>).
- GachaGuru. n.d. "Top 10 Grossing Gacha Games in December 2023." *Gachaguru*. diakses Februari 1, 2024 (<https://www.gachaguru.com/blog/top-10-grossing-gacha-games-december-2023>).
- Hoyoverse. 2020. "Genshin Impact – Step Into a Vast Magical World of Adventure." diakses Februari 1, 2024 (<https://genshin.hoyoverse.com/en/game>).
- Koeder, Marco Josef, Ema Tanaka, and Hitoshi Mitomo. 2018. "'Lootboxes' in Digital Games - A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan." Calgary: International Telecommunications Society (ITS).
- Konami, Digital Entertainment. n.d. "ドラゴンコレクション公式サイト." diakses Februari 1, 2024 (<https://www.konami.com/games/dracolle/pc/game/>).
- Maeri. n.d. "What Are Gacha Rarity Levels? (R, SR, SSR) – FandomSpot." *Fandomspot*. diakses Februari 1, 2024 (<https://www.fandomspot.com/gacha-rarity-levels/>).
- Mihoyo. 2021. "崩坏3×新世纪福音战士联动开启！." *Angel Strikes*. diakses February 1, 2024 (<https://webstatic.mihoyo.com/bh3/event/e20201221eva/index.html#/>).
- MoMA. 2024. "Appropriation | MoMA." *The Museum of Modern Art*. diakses June 15, 2024 (<https://www.moma.org/collection/terms/appropriation>).
- Nexon. 2021. "Blue Archive." diakses Februari 1, 2024 (<https://bluearchive.nexon.com/home>).
- Nexon. n.d. "What Are Gachapon Tickets, and How Do They Work?" *MapleStory*. diakses Februari 1, 2024 (<https://support-maplestory.nexon.net/hc/en-us/articles/204080369-What-a-re-Gachapon-Tickets-and-how-do-they-work>).

Rogers, Kristen. 2023. "Lines in Graphic Design | Types & Examples - Lesson." *Study.Com*. diakses Mei 14, 2024 (<https://study.com/academy/lesson/lines-in-graphic-design.html>).

