

BAB. V

PENUTUP

Ekspresi setiap seniman untuk menyikapi semua peristiwa yang terjadi disekitarnya baik pada dirinya sendiri atau orang lain tentu saja berbeda-beda. Tempaan lingkungan tumbuh dan berkembang yang tidak sama, seiring dengan kecakapan, penguasaan teknik, kekuatan emosi dan cita rasa seni yang dimiliki. Keragaman seniman dalam proses pengungkapan obyek dalam seni rupa akan menghasilkan berbagai bentuk kreatifitas yang membawa sebuah nilai kekayaan rupa sehingga bahasa visual yang dihasilkan ke khalayak akan lebih baik dan tidak monoton.

Game komputer diangkat sebagai tema untuk memberikan pilihan kepada kita semua bagaimana merasakan pengalaman yang baru dan menarik. Dunia rekaan grafis komputer dimana sebuah alam tiruan disajikan untuk ditelusuri dan mencoba berpetualang didalamnya. Penulis terinspirasi dari pengalaman bermain pada dunia virtual yang menampilkan alam artifial beserta isinya, dimana hal ini memberikan rangsangan munculnya ide-ide dalam menciptakan karya seni grafis.

Dalam karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik dengan maksud untuk menjangkau bentuk visual yang diharapkan dan hasil cetakan yang baik. Selama tiga semester pembuatan tugas akhir ini, banyak terdapat improfisasi visual yang membawa karakter berbeda dari beberapa karya. Karya-karya yang ditampilkan masih jauh dari penilaian baik. Teknik yang digunakan dalam karya kadang mengalami beberapa kekurangan disana-sini baik keserasian antara teknik dengan visual yang ditampilkan. Kesemua itu membawa

sejumlah manfaat bagi penulis untuk terus belajar, berlatih dan mendalami teknik-teknik Seni Grafis pada kesempatan yang akan datang agar menjadi lebih baik lagi.

Dengan kekurangan yang ada dalam Tugas karya Akhir ini semoga diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa murni serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan wacana dalam bidang seni grafis.



DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Majalah

Garret, Lilian “*Visual Design*”, Penterjemah Budihardjo Wirjodirdjo, Diktat Kuliah, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Hartoko, Dick, *Manusia dan Seni*, Yogyakarta : Kanisius, 1984

Level “wawancara dengan Denis Cerný “ dalam majalah game *Level; International Computer Gaming Magazine*, edisi 05 Mei 2003

_____ “wawancara dengan Martin Eguino – X Hornák “ dalam majalah game *Level; International Computer Gaming Magazine*, edisi 06 Juni 2003

Piliang, Yasraf Amir , “ Cyberspace dan Perubahan Sosial : Eksistensi, Identitas, dan Makna “dalam Jejaring Dunia Maya : Cyberspace dan Perubahan : *Jurnal Balairung*, Th XIX /38, 2005

Saff, Donald dan Deli Sacilotto, *Printmaking History and Process (Terj. Andang Suprihadi)*, FSRD ISI Yogyakarta, 1978

Sidik, Fadjar, Aming Prayitno, *Disain Elementer*, STSRI, ASRI Yogyakarta

Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Musium dan Sejarah, Jakarta, 1979

Tedjoworo, H “ *Imaji dan Imajinasi*, Yogyakarta : Kanisius, 2001

Web

[Http://www.encarta.msn.com](http://www.encarta.msn.com)

[Http://www.microsoft.com/encarta/Reference Library](http://www.microsoft.com/encarta/Reference%20Library) 2005

[Http://en.wikipedia.org/wiki/History of Computer and Video Games](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Computer_and_Video_Games)

[Http://en.wikipedia.org/wiki/Illustration](http://en.wikipedia.org/wiki/Illustration)