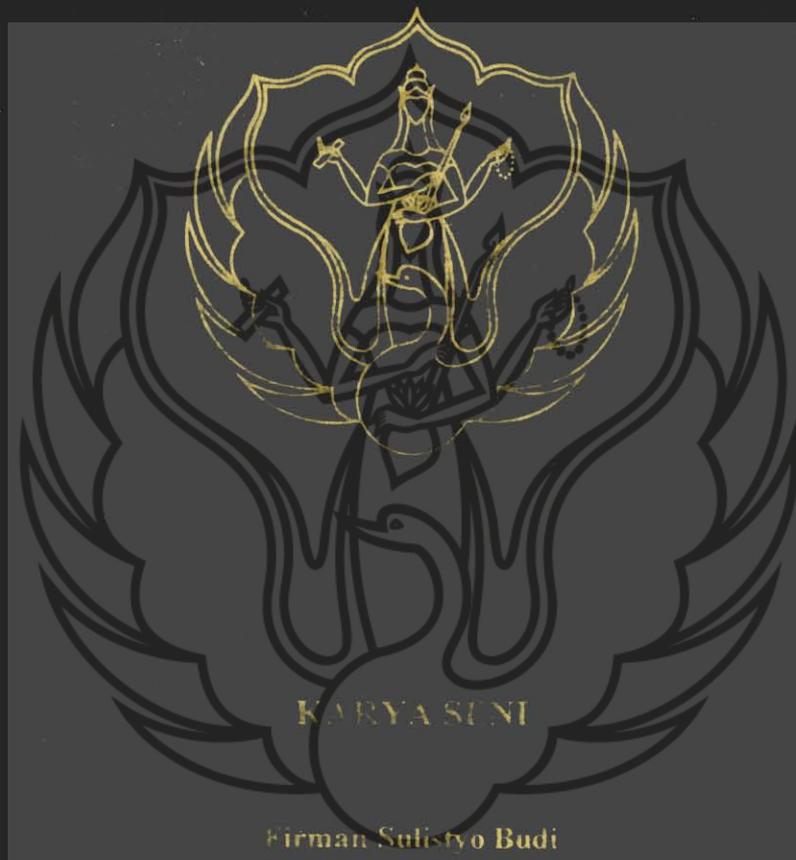


**GAME KOMPUTER
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**GAME KOMPUTER
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

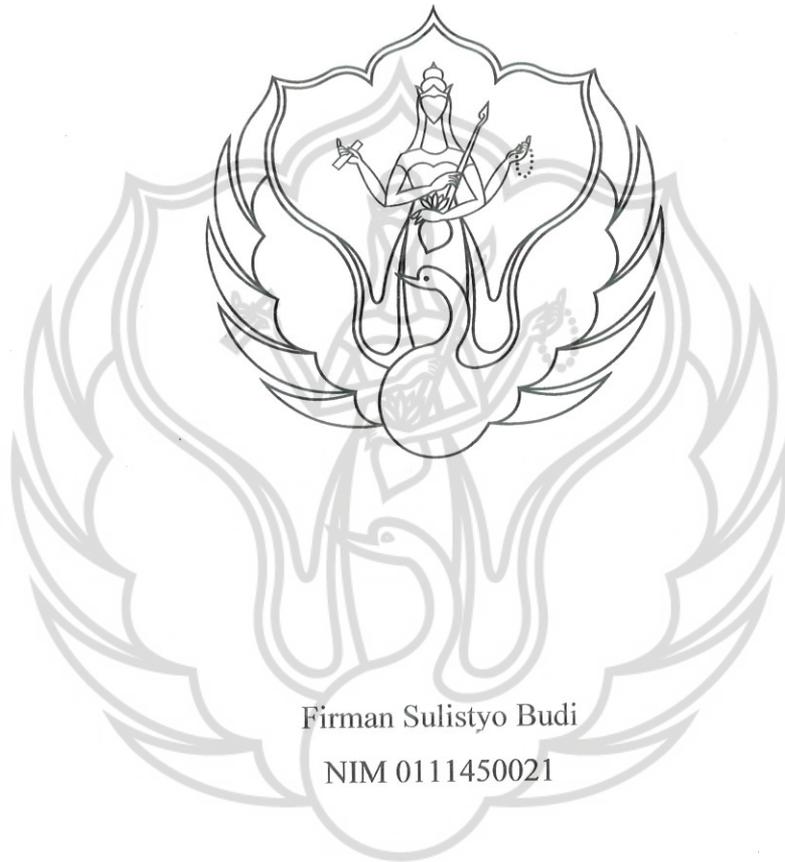


KARYA SENI

Firman Sulistyو Budi

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**GAME KOMPUTER
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



Firman Sulistyo Budi
NIM 0111450021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2007

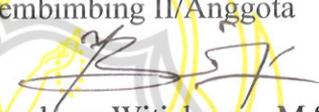
Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

GAME KOMPUTER SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Firman Sulistyو Budi, NIM 0111450021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

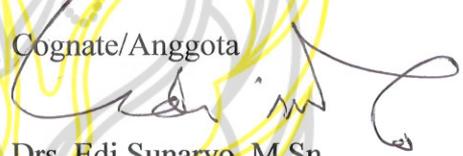
Pembimbing I/Anggota


Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
NIP 131830604

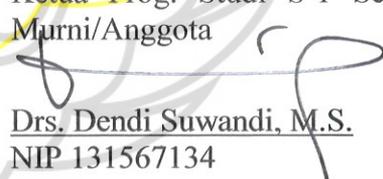
Pembimbing II/Anggota


Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP 132230384

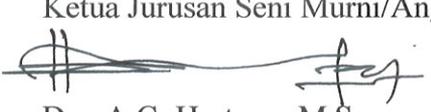
Cognate/Anggota


Drs. Edi Sunaryo, M.Sn.
NIP 130936794

Ketua Prog. Studi S-1 Seni Rupa
Murni/Anggota


Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/Anggota


Drs. A.G. Hartono, M.Sn.
NIP 131567132


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Tugas Akhir ini sebagai wujud bakti
kepada kedua orang tua*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah S.W.T atas berkah serta karuniaNya sehingga terwujud dan terselesaikannya Tugas Akhir seni ini sebagai persyaratan mengakhiri pendidikan jenjang S-1 Minat Utama Seni Grafis Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tulisan ini merupakan deskripsi proses penciptaan seni Grafis dari karya seni yang dipamerkan. Dalam berkarya penulis tetap berproses, terus belajar dari berbagai hal baik itu yang datang dari dalam maupun luar jalur pendidikan khususnya seni agar bisa berkembang menjadi lebih baik. Tulisan ini tentunya masih banyak kekurangan, namun demikian semoga dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan Seni Grafis dan menambah gairah berkarya dalam dunia seni rupa. Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan serta bimbingan baik itu moril maupun spiritual dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Suwarno Wisetrotomo M.Hum., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pelaksanaan Tugas akhir ini.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn, selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. Edi Sunaryo, M.Sn., selaku *Cognate*/ Penguji ahli.
4. Bapak Drs. A.G Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S., Ketua Progam Studi Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Ichwan Noor S.Sn, selaku Dosen wali.
8. Segenap staff pengajar dan karyawan di Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Segenap karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu memberikan Referensi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Staff Karyawan Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orang tua yang tak henti-hentinya selalu mencurahkan kasih sayang dan kesabarannya dalam menanti kelulusanku, serta kakak dan adikku.
12. Kesti, yang selalu setia menemani dan memberi semangat hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
13. Sahabat-sahabatku Ebet, Didit, Suci, Pisang Seger 01, komputerku tempatku bermain-main dan bereksplorasi, BlackCoffeeMorning *design studio*, semua anak-anak Spektrum yang telah membantu dalam pembuatan karya *digitalprint*, dan anak-anak kost Minggiran.
14. Teman-teman seangkatan dan seluruh angkatan seni murni, serta semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR KARYA	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Makna Judul	8
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	11
B. Konsep Bentuk / Wujud	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	20
B. Alat	24
C. Teknik	28
D. Tahap-tahap Perwujudan	30
BAB IV TINJAUAN KARYA	43
BAB V PENUTUP	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67
DAFTAR LAMPIRAN	
A. Foto diri dan Biodata	68
B. Foto poster pameran	70
C. Foto display pameran	71
D. Foto suasana pameran	72
E. Katalog pameran	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Game tradisional (Freecell)	8
2. Game <i>Fast Moving Action</i>	9
3. Adegan dalam game <i>Armies</i>	15
4. <i>Relativity</i> (1953) karya Maurits Cornelis Escher	16
5. Adegan dalam game <i>Black</i>	17
6. Gambar acuan (Zephir, www.Google.com)	18
7. Renungan (1987) karya Sucipto Adi	19
8. Bahan teknik cetak tinggi	21
9. Bahan teknik cetak saring	23
10. Alat teknik cetak tinggi	25
11. Alat teknik cetak saring	26
12. Alat teknik cetak digital	27
13. Alat dan bahan pendukung	28
14. Pembuatan sket pada <i>hardboard</i>	32
15. Proses pencukilan <i>hardboard</i>	32
16. Proses pencampuran warna tinta cetak	33
17. Hasil pencukilan dan proses pemindahan tinta pada <i>hardboard</i>	33
18. Penempatan dan perataan cetakan <i>hardboard</i> pada kertas	34
19. Hasil akhir cetak tinggi	34
20. Obyek setelah dipindah ke <i>screen</i>	36
21. Proses pencetakan pada kertas	37
22. Hasil cetakan untuk warna pertama	37
23. Pencetakan kedua, dua warna disablon sekaligus	38
24. Hasil cetakan untuk warna keempat	38
25. Hasil akhir proses pencetakan	39
26. Proses pembuatan karya dengan program Corel Draw.....	40

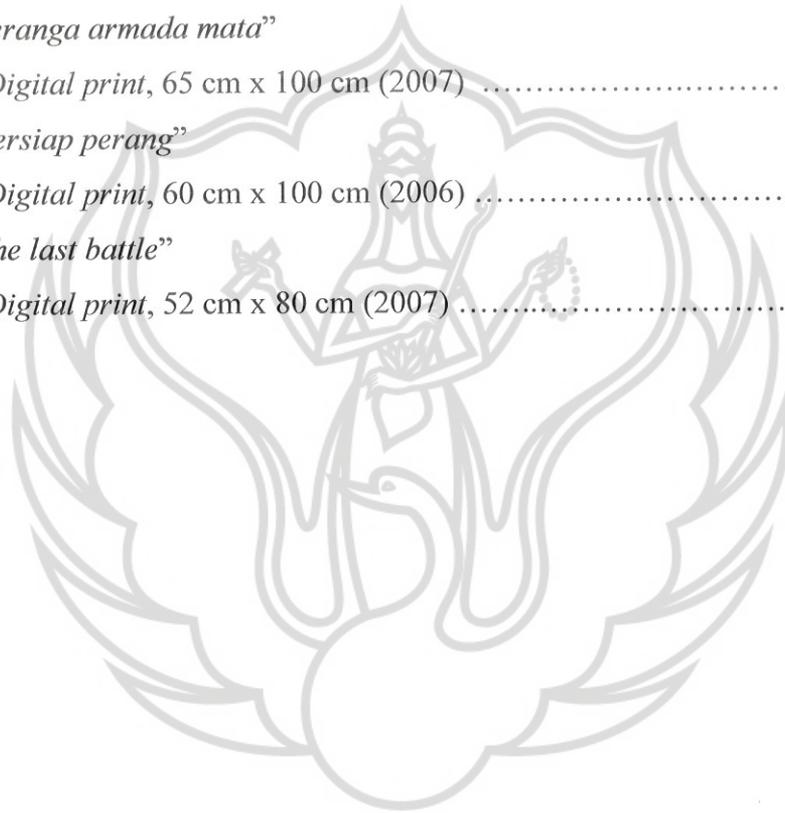
27. Proses pembuatan karya dilanjutkan dengan program Photoshop Cs	41
28. Hasil akhir pengolahan image dengan program Photoshop Cs	41
29. Proses pencetakan karya <i>digital print</i>	42
30. Hasil karya dari proses <i>digital print</i>	42



DAFTAR KARYA

Judul	Halaman
1. “Fokus” <i>Silkscreen, 47 cm x 37.5 cm (2006)</i>	44
2. “Aku robot” <i>Hardboard cut, 40.5 x 50.5 cm (2006)</i>	45
3. “My hand is electric” <i>Digital print, 65 x 105 cm (2006)</i>	46
4. “Tetap waspada” <i>Digital print, 65 x 100 cm (2006)</i>	47
5. “Terperangkap” <i>Silkscreen, 37.5 cm x 47 cm (2007)</i>	48
6. “Tahan...,rasakan dasyatnya” <i>Hardboardcut, 30 cm x 40 cm (2007)</i>	49
7. “Dua sisi” <i>Hardboardcut dan Silkscreen, 41 cm x 56 cm (2007)</i>	50
8. “Recharging” <i>Hardboardcut, 30 cm x 40 cm (2007)</i>	51
9. “Aku datang” <i>Silkscreen, 41 cm x 56 cm (2007)</i>	52
10. “More player more fun “ <i>Hardboardcut, 41 cm x 56 cm (2006)</i>	53
11. “Escape” <i>Digital print, 65 cm x 100 cm (2006)</i>	54
12. “Dunia aneh dan asing” <i>Silkscreen, 41 cm x 56 cm (2007)</i>	55
13. “Mencari yang rusak” <i>Silkscreen, 41 cm x 56 cm (2007)</i>	56

14. “Lari”	
<i>Silkscreen, 37.5 x 47 cm (2007)</i>	57
15. “Awat banyak lubang!”	
<i>Hardboardcut, 40.5 cm x 56.5 cm (2007)</i>	58
16. “Uaaa..!!(mencoba melawan)”	
<i>Silkscreen, 41 cm x 56 cm (2007)</i>	59
17. “Jatuh, ... kalah.”	
<i>Silkscreen, 37.5 cm x 47 cm (2006)</i>	60
18. “Seranga armada mata”	
<i>Digital print, 65 cm x 100 cm (2007)</i>	61
19. “Bersiap perang”	
<i>Digital print, 60 cm x 100 cm (2006)</i>	62
20. “The last battle”	
<i>Digital print, 52 cm x 80 cm (2007)</i>	63



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat hebat akhir-akhir ini membawa dampak positif yaitu memudahkan didapatnya sejumlah sarana berupa komputer telah banyak memberikan suatu hal baru. Komputer merupakan penemuan terbesar abad ini yang tidak ada seorangpun yang bisa dimintakan pertanggung jawaban atas kehadirannya.

Perkembangan menuju mesin angka-angka ini dimulai hampir 175 tahun lalu pada tahun 1830 oleh Charles Babbage ahli matematika asal Inggris. Seratus tahun kemudian Alan Turing seorang filsuf dan matematikawan (juga dari Inggris) mengembangkan teori tentang sebuah mesin universal yang bisa memecahkan persamaan matematika yang paling rumit. Proyek yang dikembangkan bersama ilmuwan-ilmuwan Inggris tersebut menghasilkan mesin yang dapat menghitung sudut jatuh dari peluru-peluru artileri yang ditembakkan tentara Inggris dan Amerika di Perang Dunia kedua. Atas idenya tersebut Alan Turing dinobatkan sebagai Bapak Ilmu Komputer.¹

Sejak saat itulah komputer mengalami perkembangan yang pesat, sampai pada kemunculan berbagai perusahaan komputer. Microsoft sebagai sebuah perusahaan raksasa perangkat lunak (*software*) dengan Sistem Operasi *Windows*-nya yang mudah penggunaannya telah banyak membantu masyarakat dalam

¹ [Http://www.microsoftcarta/reference library 2005](http://www.microsoftcarta/reference library 2005)

mengenal dan mengoperasikan alat yang menakjubkan itu. *Windows* memberikan banyak ruang untuk memfungsikan komputer sebagai perangkat multimedia.

Komputer dapat menyajikan sebuah dunia imajiner yaitu “dunia antara”, dunia bit-bit informasi yang mampu menciptakan berbagai hubungan yang bersifat *virtual*.² Sebagai perangkat multimedia komputer juga mengandung sisi hiburan yaitu sebagai sarana permainan, dan komputer terbukti mampu menciptakan suatu dunia yang bahkan belum pernah dialami selama ini, namun telah lengkap dengan segala konsekuensi dan “hukum alam” yang mengaturnya sendiri.³

Tahun 1947 dipercaya sebagai awal mula adanya game komputer, dimana game komputer telah diciptakan yang berjalan pada tabung sinar katoda (*Cathode Ray Tube*). Game sederhana ini didesain oleh Thomas T. Goldsmith Jr. and Estle Ray Mann yang terinspirasi dari tampilan monitor radar pada perang dunia ke-II.⁴ Dan sejak itu game terus mengalami perkembangan seiring berkembangnya perangkat pendukung (komputer).

Jenis permainan yang beraneka ragam yang diluncurkan oleh produsen-produken *game* memberikan banyak pilihan yang sesuai selera penggunanya. Tema-tema perang, aksi, simulator, strategi, teka-teki, petualangan dan fantasi adalah tema yang banyak diangkat dalam sebuah game.

Tema yang tersedia sesuai selera para pemain dimana setiap tema menyajikan suasana yang berbeda. Tantangan akan terus terjadi tiap saat sejalan

² Yasraf Amir Piliang, “Cyberspace dan Perubahan Sosial : Eksistensi, Identitas, dan Makna” dalam *Jurnal Balaiurang*, Th XIX /38, 2005, p. 6

³ H. Tedjoworo, “*Imaji dan Imajinasi*, (Yogyakarta : Kanisius, 2001), p. 57

⁴ [Http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_computer_and_video_games](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_computer_and_video_games)

dengan tingkatan permainan. Game dimulai dengan level ringan, sedang dan berat. Semuanya menjadi pilihan pemain bila ingin mengetahui sejauh mana kemampuan kecepatan reflek, taktik dan strategi pemain. Imbasnya berpengaruh pada banyak hal. Pemain dituntut untuk mengasah keterampilan, reflek yang cepat, serta strategi yang baik untuk menang. Baik itu melawan komputer atau teman bermain game.

Karya seni adalah sarana untuk pengemukaan sikap, pengertian dan tanggapan emosional, yang pada dasarnya tidak lepas dari pengaruh dari dalam diri seniman dan aspek-aspek kehidupan yang melingkupinya.

Semua kejadian atau peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar kemudian terekam dalam pikiran sehingga menimbulkan tindak lanjut untuk menyikapinya dalam perbuatan. Seniman dalam berkarya seni tidak akan bisa lepas dari lingkungan alam sekitarnya. Tempat dimana ia mendapat ide, kemudian disimpan, direnungkan hingga dituangkan dalam sebuah karya seni. Hal ini seperti diungkapkan dalam kutipan dibawah ini :

Dalam pengalaman estetik yang ditimbulkan oleh alam pengamat memproyeksikan perasaan subyektifnya kedalam alam, sedangkan sebuah karya seni secara lebih obyektif menghimbau si pengamat, jadi arahnya justru sebaliknya sehingga dalam perjumpaan dengan alam terjadi “intercommunion”, interpenetrasi timbal balik⁵

Alam, lingkungan beserta apa yang dirasakan penulis memberikan sumbangan yang besar terhadap proses terbentuknya karya seni.

⁵ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta : Kanisius, 1984)

“ Dalam komputer alam dibentuk oleh satuan-satuan informasi di dalam system pencitraan komputer yang disebut bit (*byte*)”⁶

Meskipun sifatnya *virtual*, dengan kemampuan teknologi komputer dewasa ini dan keinginan untuk mengejar citraan grafis yang sangat menyerupai alam nyata, citraan gambar yang dihasilkan semakin mendekati bentuk yang realistik.

B. Rumusan Penciptaan

Penulis mengangkat tema tentang game komputer dikarenakan tema ini sangat dekat dengan penulis. Komputer telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari penulis. Penulis bekerja di *Graphic Studio* yang menuntut untuk berhadapan dengan komputer selama 8 jam sehari, 6 hari seminggu ditambah beberapa jam saat menggunakannya dikost. Disela-sela waktu luang saat pekerjaan kosong dimanfaatkan penulis untuk bermain game-game standar komputer yang berasal dari sistem operasi “*Windows*”, maupun game-game ringan lainnya.

Seorang seniman mempunyai sebuah perasaan erat/batin, merasa bahwa komputer mempunyai ruang baru, *cyberspace*, yaitu sebuah ruang yang bersifat artifisial dan maya. Kemunculan *cyberspace* sebagai tempat alternatif ini dapat mengalihkan berbagai aktifitas dari dunia nyata ke dalam bentuk substitusi artifisialnya sebagai tempat untuk meluapkan segala yang menjadi beban yang tidak dapat dilakukan didunia nyata. Bermain di dalamnya, menjadi aktor-aktor yang diinginkan yang tidak didapat didunia nyata. Seperti yang dikatakan Yasraf

⁶ Yasraf Amir Piliang, *op.cit*, p. 8

Amir Piliang, pengajar Program Pascasarjana Seni dan Desain ITB dan pengelola jurnal Seni Rupa :

....permainan *cyberspace* yang sedang menjamur di Indonesia, dimana berbagai fantasi manusia dapat disalurkan, sehingga dapat menghanyutkan ribuan orang kedalam ruang-ruang mayanya ⁷

Game komputer ini menjadi tema didalam pembuatan karya grafis penulis karena penulis merasakan bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan segala aspek pendukungnya telah cukup banyak mempengaruhi kehidupan penulis untuk terlibat di dalamnya. Komputer memberikan kemudahan bagi manusia dalam banyak hal. Dengan kemampuan multimedia yang dimiliki, menjadikan sebagai sarana bertualang ke dunia baru (dunia maya) atau untuk mencari sarana berfantasi sampai pelampiasan emosi yang bisa dibuang tanpa resiko atau akibat yang berat.

Suatu karya seni yang diciptakan seniman terikat dan tidak terlepas oleh lingkungan sekitarnya, lingkungan tempat ia lahir, berkembang dan bersosialisai, dipihak lain alam serta masalah-masalah yang muncul merupakan sumber penciptaan yang takkan pernah kehabisan ide untuk dituangkan. Disana terdapat rangsangan dari dalam maupun luar bagaimana cara dia menyikapi, mengolah dan menuangkan momen-momen yang ada untuk berekspresi. Dengan melihat game komputer sebagai sarana untuk pelampiasan bagi apa yang tidak dapat kita lakukan dikehidupan nyata.

Kenangan dan keasikan masa kecil yang masih sering dilakukan yaitu bermain *video game* kemudian berkembang seiring perkembangan teknologi

⁷ *ibid*, p. 11

informasi yang membawa dampak bagi perkembangan suatu permainan yang menggunakan perangkat komputer. Tema-tema tentang kepahlawanan, perang, petualangan, teka-teki, aksi, balapan dan tema lainnya yang disediakan selalu membuat orang tertarik untuk memainkan kembali. Seperti yang dikatakan Martin Equino-X Hornák, seorang desainer game dari Slovakia :

“Game yang bagus adalah game yang mampu menahan saya bermain berlama-lama dan tetap menarik walaupun dimainkan berulang-ulang “⁸

Lebih jelas lagi menurut Denis Cerný seorang progamer game asal Ceko,

Game yang baik seharusnya orisinal dalam aspek tertentu, harus kelihatan bagus pada pandangan pertama, tetapi juga memikat pemain untuk waktu yang lebih lama daripada yang diperlukan untuk pengenalan awal, membuat pemain “tertahan“ di komputer. Dan tentu saja harus berfungsi dengan baik tanpa kesalahan⁹

Perasaan yang timbul ketika memainkan “game” tidak akan sama pada setiap orang. Karakter yang kita mainkan didalam game dapat disesuaikan dengan karakter pemainnya atau bahkan menjadi orang yang berbeda sekalipun. Hal tersebut adalah keunggulan game yang membuat pemain mendapat kesenangan yang berbeda pula setiap kali memainkannya. Jadi apabila penulis menggarap tema game (permainan) komputer adalah sangat wajar karena proses kreatif seniman dapat dipengaruhi oleh hal-hal diluar dirinya atau apa yang dirasakannya.

⁸ Martin Equino – X Hornák “ interview ”dalam *Level International Computer Gaming Magazine*, Vol 06, (Juni 2003), p. 24

⁹ Denis Cerný “ interview ” dalam *Level International Computer Gaming Magazine*, Vol 05, (Mei 2003), p. 26

C. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan

- a. Sebagai catatan kenangan masa kecil hingga kini akan keasikan bermain game. Berawal dari *gamewatch* (game genggam yang dapat dibawa kemana-mana dan warna layarnya monocrome), kemudian berlanjut dengan *videogame*, mesin game (nintendo, sega, dll) dan game komputer. Apa yang telah dimainkan penulis sehari-hari yang divisualkan dalam karya grafis.
- b. Menciptakan karya grafis dengan berbagai macam komposisi visual yang dituangkan dengan teknik manual (cukil kayu, sablon) dan *digitalprint*. Bahan seperti cat *fast dye* di atas kertas, yang memiliki karakter transparan sehingga memunculkan warna lain saat tumpang tindih. Teknik cukil kayu yang dicetak dengan tinta yang agak kental sehingga memunculkan tekstur agar tidak monoton dan teknik *digital print* dengan variasi bahan serta perbedaan resolusi dengan karakter bahan dan resolusi printer berbeda pada setiap karya agar penikmat tidak jenuh melihat karya yang disuguhkan penulis.

2. Manfaat :

- a. Audiens nantinya dapat menerima, mencermati, dan sebagai rangsangan untuk mencoba hiburan berupa perjalanan ke dunia virtual dan bertualang didalamnya.

D. Makna Judul

Lebih jauh mencermati tulisan ini dan menghindarkan kesalah pahaman dalam mengartikan judul tugas akhir GAME KOMPUTER SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS perlu dibuat batasan-batasan arti kata sebagai berikut :

Game Komputer :

Permainan yang dimainkan pada komputer. Suatu permainan dalam wujud perangkat lunak komputer, yang berjalan pada komputer pribadi atau konsol (mesin) game dan dimainkan oleh satu orang atau lebih, menggunakan suatu keyboard, mouse, bantalan kendali, atau joystick. Game komputer pada umumnya merupakan kombinasi dari gambar dan suara, meliputi mulai dari game tradisional seperti catur sampai pada game-game yang bersifat *fast-moving action* atau teka-teki kompleks.¹⁰



Gambar. 1

Contoh Game Komputer Tradisional (FreeCell)
(Sumber : Sistem Operasi Windows)

¹⁰ [Http://www.encarta.msn.com](http://www.encarta.msn.com)



Gambar. 2

Contoh Game *fast-moving action*
 (Sumber : CD demo LEVEL magz 04, April 2004)

Berdasarkan pengertian dan batasan diatas, dalam hubungannya dengan penulisan ini, maka penjelasan dari judul tersebut adalah pengalaman penulis dalam memasuki sebuah dunia fantasi yang berupa representasi grafis komputer, yang sifatnya artifisial dengan segala efek *audiovisual* yang mengiringi sebuah adegan. Bagaimana interaksi penulis dengan dunia yang terpampang didepan layar monitor yang membawa dalam sebuah petualangan, bermain-main di dalamnya dan bagaimana mengalahkan lawan baik itu teman main sendiri ataupun melawan komputer.

Bermain game merupakan kegemaran penulis sejak kecil dengan menggunakan mesin khusus yang diciptakan untuk game. Dan kemudian berlanjut saat mengenal komputer sampai sekarang. Bermain juga dilakukan penulis untuk mengisi waktu luang disaat senggang pada saat bekerja.

Semua itu mendorong penulis untuk mengekspresikan pengalaman-pengalaman estetis dari interaksi yang terjadi ketika sedang bermain game. Dari proses merasakan langsung dan mengamati, penulis menganggap fakta-fakta tersebut sangat menarik untuk divisualkan dalam sebuah karya seni rupa yaitu seni grafis.

