

PENGGUNA GAME



PENCIPTAAN KARYA SENI

Disusun oleh :

BIMAS ABDALLAH

NIM : 0912070021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

PENGGUNA GAME



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

2016



HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO

Yang Utama Dari Segalanya...

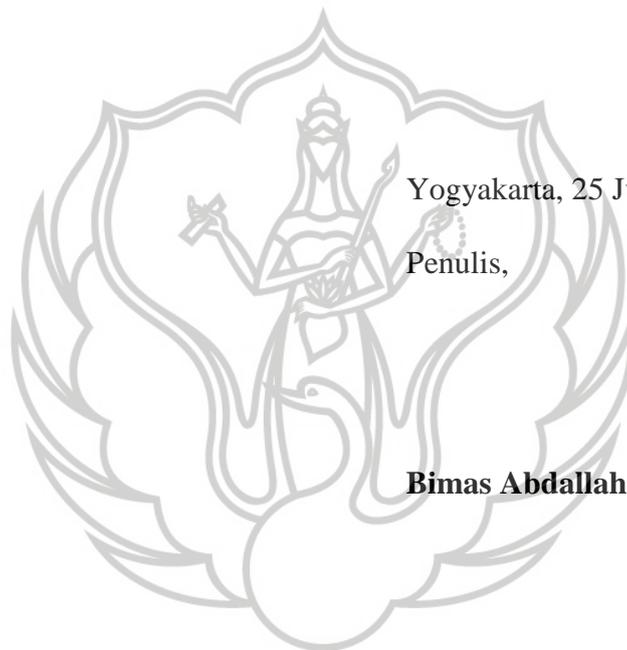
Rasa syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya Tugas Akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang tua yang sangat kukasihi dan kusayangi yang memberikan dorongan, dukungan serta doa yang selalu menyertai.

Dimana ada kemauan pasti ada jalan

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 25 Juli 2016

Penulis,

Bimas Abdallah

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat dan karunia Allah SWT atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses Tugas Akhir yang berjudul “**PENGGUNA GAME** “ dapat terselesaikan. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di bidang Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat. Terima kasih atas segala keikhlasan dalam memberi banyak kemudahan dan juga tuntunan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., M.S., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A selaku Dosen Pembimbing II, keduanya yang telah membimbing dengan memberikan ilmu sekaligus semangat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Dr. Suwarno, M.Hum selaku Cognate yang telah banyak memberikan masukan, dan pengarahan dalam sidang kelulusan.
4. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Dosen Wali, yang telah memberikan nasihat dan semangat dari awal hingga akhir masa perkuliahan.

5. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Ketua Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Warsono, S.Sn., M.A., Bapak Agus Yulianto, S.Sn., dan Bapak M. Rain Rosidi, S.Sn. atas referensi buku-bukunya serta bimbingan dan motivasi selama ini.
9. Alm Drs. Pracoyo, M.Hum., Atas nasihat dan motivasinya.
10. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Seni Murni.
11. Staf Karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Papa, Mama, serta keluarga besar, atas kepercayaan, semangat, dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
13. Komunitas Bertulang, Angkatan 2009 ; Adip, Udin aee, Jamesbi, Ibenk, Onggo, Surijal, Septian, Budi, Aswin, Riri, Rizky.....kalian luar biasa.
14. Serta seluruh kawan-kawan seangkatan 2009 Seni Rupa Murni yang tak bisa disebutkan satu per satu
15. Kekasihku tercinta adinda Henita atas ketulusan kasih sayang dalam memacu semangat berkarya.

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi satu hal yang bermanfaat bagi orang lain. Manusia tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan, mohon maaf jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis,

Bimas Abdallah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN / MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI (ABSTRAK)	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan Manfaat	7
D. Makna judul	9
BAB II KONSEP	10
A. Konsep Penciptaan	10
B. Konsep Perwujudan	19
C. Konsep Penyajian.....	24
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	25
A. Data Acuan	25
B. Analisis Data	31
C. Bahan Dan Alat	33
D. Tehnik	44
E. Tahap Perwujudan.....	45
BAB IV TINJAUAN KARYA	57
A. Tinjauan Umum	57
B. Tinjauan Khusus	58
BAB V PENUTUP	98
DAFTAR PUSTAKA	99
WEBTOGRAFI	100
LAMPIRAN	101
A. Foto Poster Pameran	101
B. Foto Situasi Pameran	102
C. Katalogus	105
D. Biodata (CV)	106
E. CD	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. The Scream.....	20
Gambar 2. Anak kecil terlihat fokus saat bermain game online	25
Gambar 3. Ilustrasi, dan pernyataan tentang pemain game	25
Gambar 4. Anak kecil asik bermain game online	26
Gambar 5. Kecanduan game online	26
Gambar 6. Ekspresi malas saat belajar bagi pecandu game online.....	27
Gambar 7. Game mengganggu kesehatan.....	27
Gambar 8. Terikat dengan permainan.....	27
Gambar 9. Sekedar ilustrasi Karya Agus Suwage	28
Gambar 10. Cuci Otak#2.....	28
Gambar 11. Sambungan untuk joystick/ multi palayercontrollergame.....	28
Gambar 12. Ekspresi kesal seorang gamer	29
Gambar 13. Joystick/ Controller game.....	29
Gambar 14. Mouse Game	29
Gambar 15. Hardboard.....	32
Gambar 16. Kertas	33
Gambar 17. Tinta Basis Minyak	33
Gambar 18. Pengering Tinta	33
Gambar 19. Spidol Permanent	34
Gambar 20. Kertas Carbon.....	34
Gambar 21. Cairan Politur	35
Gambar 22. Figura	35
Gambar 23. Kaca.....	36
Gambar 24. Spon Hati.....	36
Gambar 25. Lem Fox	37
Gambar 26. Lakban.....	37
Gambar 27. Double Tape	37
Gambar 28. Bensin.....	38
Gambar 29. Runa Flex	38
Gambar 30. Pisau Cukil	38
Gambar 31. Palet.....	39
Gambar 32. Alat Roll Tinta.....	39
Gambar 33. Kramik.....	39
Gambar 34. Sikat.....	40
Gambar 35. Kain Lap	40
Gambar 36. Pisau Cutter	41
Gambar 37. Penggaris	41
Gambar 38. Gun Taker.....	41
Gambar 39. Memotong Hardboard / MDF	43
Gambar 40. Memperbesar Sketsa	44
Gambar 41. Tracing	45
Gambar 42. Mempertegas Garis Sketsa	45
Gambar 43. Melindungi Garis Sketsa	46
Gambar 44. Menggaris Outline Hardboard.....	46

Gambar 45. Membuat Garis Positif Pada Kento	47
Gambar 46. Proses Pencukilan.....	48
Gambar 47. Pemberian Lakban Pada Kento	48
Gambar 48. Meratakan Tinta Pada Keramik / Kaca	49
Gambar 49. Pemberian Tinta Pada Klise	49
Gambar 50. Membersihkan Kento	50
Gambar 51. Merekatkan Kertas Pada Kento.....	50
Gambar 52. Proses Pencetakan Dengan Cara Diinjak	51
Gambar 53. Proses Pengeringan	52
Gambar 54. Proses Membersihkan Tinta	52
Gambar 55. Hasil Cetakan Tahap Akhir	53
Gambar 56. Karya 1 Closing Eyes, Mouth and Ears	58
Gambar 57. Karya 2 Dorrr!	60
Gambar 58. Karya 3 Perkembangan	62
Gambar 59. Karya 4 Mendingkan	64
Gambar 60. Karya 5 Broken Home.....	66
Gambar 61. Karya 6 Diujung Tanduk.....	68
Gambar 62. Karya 7 Waktu dan Tangan.....	70
Gambar 63. Karya 8 Terikat.....	72
Gambar 64. Karya 9 Gamer #2	74
Gambar 65. Karya 10 Gamer #1	76
Gambar 66. Karya 11 Game Addiction	78
Gambar 67. Karya 12 Make Money.....	80
Gambar 68. Karya 13 Gamer #3	82
Gambar 69. Karya 14 Hand of Gamer	84
Gambar 70. Karya 15 Maaf Aku Mendua.....	86
Gambar 71. Karya 16 Gamer #4	88
Gambar 72. Karya 17 Tarik Menarik Waktu	90
Gambar 73. Karya 18 Making Love With Gadget.....	92
Gambar 74. Karya 19 I'm Gamer	94
Gambar 75. Karya 20 Multi Talent.....	96

ABSTRAK

Game online merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan teknologi internet dan komputer atau (pc) sebagai media yang digunakan. Perkembangan *game online* sekarang ini sangat pesat. *Game online* kini banyak dimainkan tidak hanya kalangan anak muda, namun juga anak-anak untuk mengisi waktu luang, atau hanya sekedar mencoba. Ketika *game online* sudah menjadi hobi dalam keseharian, para penikmatnya akan merasa ketergantungan pada *game online*, segala macam cara akan mereka lakukan demi memuaskan diri untuk bermain *game online*. Tidak banyak mereka sadari akan dampak yang timbul dari bermain *game online*. Banyak dampak negatif, namun ada juga dampak positif dari *game online* itu sendiri.

Proses penciptaan karya ini diawali dengan eksplorasi berbagai macam hal berkaitan dengan dampak-dampak dari *game online*, kemudian dilanjutkan pemahaman lebih dalam tentang perilaku, dan sifat yang ditimbulkan oleh pecandu *game online*, lalu hal tersebut divisualkan kedalam karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini terdiri dari 20 karya grafis/cetak yang beberapa karya penulis menggunakan figur manusia, dan beberapa karya menggunakan figur dari bentuk tangan manusia serta objek pendukung seperti *mouse*, *joystick*, komputer (pc) agar visualisasi dari dampak-dampak *game online* itu sendiri dapat tersampaikan, kesemuanya berwujud karya dua dimensional yang memiliki panjang, dan lebar.

Penciptaan karya dalam karya Tugas Akhir ini merupakan berbagai respon atas fenomena-fenomena yang terjadi di kalangan para pemain *game online*, yang terangkum di dalam karya ini dengan tujuan mampu menjadi sebuah pengetahuan mengenai dampak-dampak yang timbul dari *game online*.

Kata kunci : *game online*, pemain, dampak, karya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjalanan hidup manusia tidak lepas dari tindakan berkesenian. Seni selalu hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia akan rasa keindahan. Aktivitas berkesenian, tumbuh, dan berkembang seiring dengan kehidupan manusia, seni menjadi salah satu aliran yang lahir dari pemikiran manusia.

Seni merupakan sarana untuk mengekspresikan rasa yang terdapat pada jiwa dan pikiran seorang pencipta seni. Lahirnya karya seni juga karena ketertarikan terhadap suatu hal, baik itu berupa sesuatu yang sudah ada ataupun bentuk suatu kegiatan tertentu. Seperti halnya yang penulis ekspresikan melalui karya seni grafis yaitu mengekspresikan kebiasaan bermain *game*.

Secara umum *game* adalah suatu bentuk permainan. Waktu anda kecil anda pernah bermain kan? *Game* tidak terbatas pada barang elektronik, bermain *game* layangan pun bisa dinamakan salah satu jenis *game*, “*kite game*”. Bermain tali tambang pun juga di kenal dengan *game* “*tug of war*”.¹

Kemudian perkembangannya, istilah *game* banyak di pakai dalam permainan elektronik.²

Semasa kecil, permainan yang penulis ketahui hanya sebatas permainan tradisional seperti petak umpet, galasin, gangsing, benteng, layangan, dan lain-lain. Seiring pertumbuhan zaman pada masa SD (Sekolah Dasar) permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai menghilang dikarenakan perubahan, dan kemajuan teknologi.

¹ Zebeh Chandra Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012., p.1

² Ibid., p. 1

Permainan yang menggunakan teknologi video grafik banyak bermunculan dan dikenal dengan istilah teknologi konsol. Permainan teknologi konsol adalah sebuah mesin elektronik yang di rancang khusus untuk memainkan permainan *video* yang sering di sebut *video game*. Perangkat penampil grafiknya dapat berupa monitor komputer atau televisi, alat pengendalinya disebut *joystick* atau *controller* hal ini menjadi salah satu faktor tergesurnya permainan tradisional dikarenakan berkembangnya rental *Play Station* atau *game center*.

Konon menurut cerita, *computer game* yang pertama di kembangkan oleh Steve Russel di tahun 1962. Produknya itu di kenal dengan nama Star Wars. Berturut- turut berkembang produk Atari, Odyssey, dan akhirnya tahun 1978 kita mengenal sistem *diskette* atau *cartridge* untuk permainan TV *games* ini. Sedangkan saat ini yang banyak di jual adalah merk TV *games* seperti Nintendo, dan Spica.³

Penulis mulai mengenal permainan yang menggunakan teknologi konsol ini tepatnya pertengahan tahun 1990an seperti Nintendo, Sega, *Play Station*, dll. Permainan teknologi konsol yang pertama kali dimiliki penulis adalah nintendo, dan sega dari pemberian keluarga, selanjutnya permainan lain yang dimiliki *play station* dibeli dengan tabungan penulis semasa kecil.

Game berkembang dengan sangat cepat, berawal dari *single-players game* lalu ke *multi-palyers game*.⁴

Awal tahun 2000 internet mulai di kenal, dan permainan teknologi konsol berkembang menggunakan teknologi jaringan internet, biasa disebut dengan *game online*.

³ Reni Akbar- Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*, Jakarta :Grasindo., 2001, p.76.

⁴ Zebeh Chandra Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012., p.1.

Sejarah *game online* dimulai dengan adanya permainan ‘Daring’ sejak tahun 1969. Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.⁵

Game online adalah suatu bentuk permainan yang di hubungkan melalui jaringan internet.⁶

Perkembangan *game* yang semakin maju membuat penulis tertarik untuk mencoba *game* yang menggunakan jaringan internet. Rasa jenuh akan *game* yang bersifat *offline* seperti *Play Station* juga menjadi pemicu. Kebiasaan bermain *game* banyak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, misalnya orang-orang disekitar yang bermain *game*.

Biasanya pengaruh teman sebaya (*peer*) adalah lebih besar dari pada pengaruh guru.⁷

Anak tidak hanya tergantung pada kelompok sosial, tapi lebih penting lagi, bahwa kelompok sosial itu turut menentukan menjadi manusia apa ia kelak.⁸

Didukung dengan banyak *game center* yang berkembang menggunakan jaringan internet yang mempengaruhi lingkungan sekitar penulis, penawaran harga terjangkau untuk kaum remaja maupun anak-anak semakin menambah rasa ketertarikan terhadap permainan tersebut.

⁵ <https://wicethe.wordpress.com>, pada tanggal 30 Maret 2015 pukul 15.00

⁶ Zebeh Chandra Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012., p. 1.

⁷ Winarno Surakhmad- Anwar Syah, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Karya Unipress., p. 100.

⁸ Ibid.

Game online merupakan hiburan yang menyenangkan, kita bisa melakukan apa saja dalam *game online*. *Game online* sudah tidak lagi menjadi konsumsi anak kecil saja, anak muda bahkan orang dewasa pun banyak yang tertarik pada *game online*, bahkan *game online* sudah tidak terbatas pada *gender* laki-laki saja, kalangan perempuan banyak yang memiliki hobi bermain *game online*. *Game online* berkembang dengan sangat cepat dan tanpa batas, memasuki hampir ke semua golongan, miskin-menengah-kaya, semua bebas bermain *game online*.⁹

Game yang bersifat *online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulu berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Beberapa contoh *Game Online* yang beredar dan laris di Indonesia : *Dota*, *COC*, *Seal Online*, *Ayo Dance*, *Point Blank*, *Ragnarok*, *Cabal*, *Lost Saga*, *RF Online*.

Dari sekian banyak *game* yang penulis paparkan, penulis paling meminati *game Seal Online* yang bergenre RPG (*Role Play Game*) di mana penulis memerankan satu karakter dalam *game* yang di buat penulis untuk mewakili penulis dalam *game* tersebut.

Seal Online adalah salah satu dari *game* bergenre RPG (*Role Play Game*) yang penulis sukai, dan permainan ini (*Seal Online*) penulis mendapatkan banyak pelajaran. Seperti perkembangan penulis dari seorang *gamer* atau pemain *game* menjadi *farmer*, dan menurut chadra zabeth *farmer* game adalah suatu fenomena yang wajar, mengingat akhir-akhir ini *gamer* tidak sekedar cari “*fun*”, tetapi *gamer* mulai berpikir bagaimana modal mereka

⁹ Zebeh, Chandra, *Menjadi Milyader Lewat Dunia Game*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012., p. 1.

dapat kembali.¹⁰ Dari perkembangan penulis yang hanya sekedar bermain hingga mencari keuntungan dari kesukaan bermain game dinilai positif bagi penulis ternyata permainan ini juga menimbulkan dampak negatif kepada penulis seperti menyita waktu penulis hingga berdampak negatif pada pendidikan, dan kehidupan sosial penulis.

Kecanduan atau ketergantungan game online bagi penulis sama dengan kecanduan narkoba, dikarenakan dampak dari kecanduan atau ketergantungan penulis pada *game online* yang bergenre RPG (*role Play game*) sama dengan dampak dari ketergantungan narkoba.

Ketergantungan Narkoba

Kondisi ditandai oleh dorongan untuk menggunakan narkoba secara terus-menerus dengan takaran yang meningkat agar menghasilkan efek yang sama dan apabila penggunaan dikurangi atau di hentikan secara tiba-tiba menimbulkan gejala fisik dan psikis yang khas.

Ketergantungan obat/ alkohol

Suatu gangguan atau penyakit individu yang bersifat fisik, mental, dan emosional sehingga individu merasa tidak mampu menghentikan kecenderungan untuk menggunakan obat/ alkohol itu.¹¹

Saat penulis sebagai pemain *game* tidak memainkan *game* dalam kesehariannya akan menimbulkan dampak psikis, berupa kegelisahan yang diakibatkan tidak mampu menghentikan kecenderungan bermain *game*. Hal ini akan membuat penulis melakukan segala cara untuk memenuhi kebutuhan bermain game. Salah satu faktor yang membuat kecanduan atau ketergantungan penulis dalam game RPG (*Role Play Game*) ini adalah atmosfer kompetisi yang ada dalam game ini sehingga membuat penulis memiliki rasa

¹⁰ Candra Zebeh Aji, *Op.Cit.*, p. 61.

¹¹ Husamah, *Kamus Psikologi*, Yogyakarta :Andi Yogyakarta., p. 200.

tertantangan untuk selalu bermain *game* agar tidak tertinggal dari segi *equip*, *level* oleh pemain lain.

Peminat *game online* kebanyakan dari kalangan remaja, mereka yang mempunyai waktu luang dalam keseharian seringkali memanfaatkan waktu dengan bermain *game online*. Ada peminat *game online* yang merasa mempunyai tekanan dalam permasalahan hidup lalu mencari pelarian menjadi pecandu *game online*, atau yang sering disebut *gamer*. Namun tidak dipungkiri bahwa tidak hanya dari kalangan para remaja yang menjadi pecandu *game online*, para anak kecil juga sering kali terlihat bermain *game online*, mereka juga terpengaruh karena keasyikan bermain *game online*, atau meniru para remaja yang sering bermain *game online*.

Banyak orang beranggapan bahwa *game online* itu hanya sekedar bersenang-senang, melepas kepenatan kerja dan *refreshing*. Sebagian orang beranggapan bahwa *game online* itu mempunyai dampak yang sangat buruk bagi generasi remaja. Banyak remaja bahkan anak-anak menghabiskan waktu mereka didepan komputer dan seolah tidak memperdulikan 'masa depan' mereka. *Game online* sering menjadi pemicu permasalahan dikeluarkan dari sekolah, *seks* bebas, hingga tumbuh suburnya sifat tertutup dikalangan remaja, dan sedikit orang yang melihat keuntungan yang didapat melalui *game online*. Orang-orang banyak menceritakan dampak negatif orang yang kecanduan *game online*, namun disisi lain yang tidak diketahui banyak orang, ada yang meraih kesuksesan dari kecanduannya bermain *game online*. *Game online* juga dapat mendorong remaja menjadi cerdas, karena pemain *game online* menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat, agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh remaja dalam bermain *game online* adalah meningkatkan konsentrasi.¹²

¹² Candra Zebeh Aji, *Op.Cit.*, p. 2.

Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema tentang *game online*, pengalaman sebagai pengguna *game online* yang akan diekspresikan kedalam karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik mewujudkan dampak yang diakibatkan menjadi *user game*, dan memvisualisasikan dalam karya seni grafis. Untuk mewujudkan hal tersebut yang menjadi perhatian adalah.

1. Apa yang dimaksud dengan dengan pengguna *game* dan bagaimana pengalaman sebagai *gamer* atau pemain game ?
2. Bentuk visual apa sajakah yang dapat mewakili pengalaman sebagai *gamer* ?
3. Melalui medium dan tehnik apakah akan diwujudkan dalam karya Seni Grafis ?

C. Tujuan Dan Manfaat

Dari rumusan penciptaan yang telah disampaikan diatas maka tujuan dari penulis adalah :

1. Tujuan
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Grafis.
 - b. Sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pengalaman sebagai pemain *game* pada masyarakat umum, serta mengungkapkan ekspresi dalam bentuk karya seni grafis.
 - c. Menciptakan karya yang memperoleh inspirasi dari pengalaman

tentang *game online*, dan penulis sebagai pengguna *game online*

- d. Mengembangkan kemampuan dalam bidang seni, khususnya dalam bidang seni grafis.

Adapun manfaat yang ditunjukkan yaitu :

2. Manfaat

- a. Digunakan sebagai sumbangan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pengetahuan seni rupa.
- b. Memberi kontribusi wacana kreatif kepada masyarakat tentang seni grafis.
- c. Manfaat bagi penulis merupakan sarana pembelajaran serta pendalaman untuk dapat lebih maksimal dalam pembuatan karya seni.
- d. Memberi motivasi terhadap masyarakat umum untuk selalu menanggapi dan menggunakan kemajuan teknologi modern khususnya *Game Online* secara bijak.
- e. Diharapkan memberi pencerahan ketika menikmati karya penulis.

D. Makna Judul

Untuk menghindari adanya salah pengertian terhadap tema tulisan ini maka perlu adanya penjelasan perihal arti kata yang tercantum dalam judul “Pengguna *Game*”.

Pengguna

Orang yang menggunakan¹³

User dalam bahasa inggris adalah pemakai¹⁴

Game

Permainan¹⁵

Game merupakan permainan atau pertandingan.¹⁶

Permainan merupakan suatu aktivitas rekreasi, bersenang-senang mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.¹⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat di jabarkan/ diterangkan bahwa judul “Pengguna *Game*” mempunyai arti menjadi pengguna *game* membuat penulis mendapat inspirasi dalam berkarya seni grafis.

¹³ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, KBBI, Jakarta: balai pustaka, 2005., p. 375.

¹⁴ John M, Echols dan Hassan Sadily, Kamus Inggris- Indonesia, Jakarta: Gramedia, 2004., p. 624.

¹⁵ Ibid., p. 263.

¹⁶ Ibid., p. 144.

¹⁷ <http://id.wikipedia.org/wiki/permainan>, pada tanggal 15 September 2015 pukul 11.30