

BAB V

PENUTUP

Karya seni diciptakan manusia untuk mendapatkan kepuasan batin. Melalui wujud visual yang indah, dapat mengekspresikan segala yang ingin disampaikan tanpa khawatir akan batasan-batasan yang mengikat. Karya seni menawarkan alternatif kepada manusia untuk menyalurkan segala emosi yang ia rasakan. Tidak terbatas pada kegelisahan dari diri sendiri saja yang melatarbelakangi penciptaan karya seni, tetapi juga kegelisahan-kegelisahan yang berasal dari tanggapan terhadap lingkungan sekitar.

Karya seni yang dihadirkan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah hal-hal apa saja yang menjadi perilaku yang ditimbulkan oleh *gamer* karena seringannya bermain *game online*. Disebabakan perkembangan *game online* di zaman sekarang ini semakin meluas. Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis menyampaikan pesan-pesan tentang apa saja perilaku yang ditimbulkan dari *game online*, agar pada generasi berikutnya dalam kalangan anak kecil serta anak muda mampu mengendalikan diri dalam hobinya, terutama saat bermain *game online*, mereka harus banyak berfikir dan menyadari hal-hal apa saja yang akan mereka dapatkan ketika mereka menjadi pecandu *game online*.

Penyajian karya Tugas Akhir ini merupakan usaha yang dilakukan penulis untuk memberikan penyegaran dalam dunia seni rupa terutama dalam seni seni grafis mengenai teknik *relief print*, maupun mengenai tema yang diangkat oleh penulis. Penulis menyadari dan berharap kritik dan saran guna membangun perkembangan dan proses kreatif dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Reni - Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*, Jakarta :Grasindo, 2001
- C Thomas, *Sketsa Pensil*, Jakarta :Erlangga, 2002
- Djelantik, A.A.M. , *Eстетika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerjasama dengan Arti, 2004
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: balai pustaka, 2005
- Echols, John M dan Hassan Sadily, *Kamus Inggris- Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2004
- Henry Samuel, *Cerdas Dengan Game*, Jakarta :Gramedia Pustaka Utama, 2010
- Husamah, *Kamus Psikologi*, Yogyakarta :Andi Yogyakarta, 2015
- Popo Iskandar, *Alam pikiran Seniman*, Yayasan Popo Iskandar Bandung bekerja sama dengan Yayasan Aksara Indonesia Yogyakarta, 2000
- Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rodaskarya, 2009
- Sanyoto Sadjiman Ebd, *Nirmana*, Yogyakarta :Jalasutra, 2009
- Surakhmad Winarno - Anwar Syah, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Karya Unipress
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni*, Yogyakarta: DictiArt Lab, 2012
- Zebeh Chandra, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012
- Zebeh Chandra, *Menjadi Milyader Lewat Dunia Game*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012

WEBTOGRAFI

<https://wicethe.wordpress.com>, 30 Maret 2015

www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-gameonline

http://www./psikologi_4.html

<https://nfa1602.wordpress.com/2013/12/25/pendapat-mengenai-jurnal-pecandu-game-online-dengan-menggunakan-game-online/>

<https://wikimedia.org>

www.kwikku..com

cumaidedoang.blogspot.com

ronyarmandajunior.wordpress.com

www.dampakgame.com

www.brooksbcnv.com

<http://lifestyle.kompasiana.com/urban/2011/01/25/demi-masa-sesungguhnya-saya-sering-molor-337353.html>

