

A. Judul: METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI

B. Abstrak

Oleh
Bimas Abdallah
(NIM. 0912070021/SG)

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.

ABSTRACT

Online games is a game that utilizes the internet technology and computer or pc as media used. Online game development today is very fast. Online games are not only player among teenagers, but also the children's spare time, or just trying. When online gaming has become an hobby in everyday life, the audience will the dependence on online games, will do all sort of ways to pamper yourself by playing games online. Not many are aware of the effect of playing games online. Many negative impacts, but there also a positive impact on the online game itself.

The process of creating this work begins with an exploration of various issues related to the effects of online games, the proceed deeper understanding of behavior, and character that arising by online gaming addicts. then it is visualized in graphic art with using high printing techniques.

The work generated in this final project consists of 20 works of graphic / print some of the author's work using the human figure, and several works using figures from the shape of a human hand and supporting objects such as a mouse, joystick, computer (pc) so the visualization of the effects of the online game itself can be delivered, all tangible two-dimensional works that have length and width.

The creation of works in the work of this final project is a response to a variety of phenomena that occur among online gamers, which is summarized in this paper with the aim to become a knowledge regarding impacts arising from online games.

C. Pendahuluan

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*.

C1. Pendahuluan

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.

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 tergusurnya permainan tradisional dikarenakan berkembangnya rental *Play Station* atau *game center*.

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.

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

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*.

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 zabe *farmer game* adalah suatu fenomena yang wajar, mengingat akhir-akhir ini *gamer* tidak sekedar cari “*fun*”, tetapi *gamer* mulai berpikir bagaimana modal mereka dapat kembali.¹ 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.

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

C2. Rumusan/Tujuan

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 ?

C3. Teori dan Metode

A. Teori

Proses penciptaan bermula dari munculnya sebuah ide. ide awal terciptanya karya seni tentunya tidak lepas dari gejolak jiwa, pengamatan, dan eksplorasi dari pengalaman yang dialami oleh seniman. Eksplorasi merupakan proses berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon suatu objek untuk diwujudkan dalam suatu karya seni. Seniman dalam proses menciptakan sebuah karya seni tidak lepas dari unsur alam atau lingkungan yang ada disekitarnya.

Bermain *game online* adalah hal yang menyenangkan, mampu membuat penulis bertahan berlama-lama di depan komputer, yang menjadikan penulis seorang pecandu *game*. *Gamer* adalah sebutan bagi seorang yang bermain *game* secara individu maupun kelompok, secara intens.

¹ Candra Zebeh Aji, *Op.Cit.*, p. 61.

Lingkungan, dan berkembangnya *game center* di perkotaan maupun di pedesaan adalah salah satu faktor penting dalam merebaknya pecandu *game online* dikalangan remaja, dan orang dewasa. Perilaku yang timbul dari *gamer* tersebut dituangkan sebagai konsep utama dalam karya penulis. Dampak dari bermain *game* menjadi inspirasi dalam berimajinasi, dan menuangkan luapan ekspresi dalam karya seni grafis.

Kehidupan manusia tidak pernah terlepas dari kebiasaan, kebiasaan. Setiap orang memiliki kebiasaan berbeda. Kebiasaan itulah yang membuat manusia memiliki rasa kepuasan tersendiri. Kebiasaan bermain *game* yang tidak terkontrol dapat membuat dampak ketergantungan atau kecanduan.

Kebiasaan adalah aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tidak direncanakan. Kebiasaan merupakan hasil pelaziman yang berlangsung pada waktu yang sama atau sebagai reaksi khas yang diulangi seseorang berkali-kali. Setiap orang mempunyai kebiasaan yang berlainan dalam menanggapi keadaan tertentu, dan kebiasaan inilah yang memberikan pola perilaku yang dapat diramalkan.²

Kebiasaan bermain *game* yang tidak terkontrol oleh keluarga, dan lingkungan sekitar bisa menjadi permasalahan yang rumit, permasalahan timbul saat pemain *game online* akhirnya terperosok pada ketergantungan atau kecanduan, yang cenderung merugikan diri sendiri dan orang lain.

Beberapa dampak negatif yang di dapat dari pengguna *game* adalah sebagai berikut:

1. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

Sebagian besar *game online* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Hal ini menjadi masalah yang dihadapi oleh para *gamers* yang intinya adalah pengendalian diri namun semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian karakter dan sejenisnya semakin meningkat.

2. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Ada beberapa kasus yang ditemui dalam dunia *game*, ketika *gamer* mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking*, dan lain-lain. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian ID dan *password* tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

3. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik

² Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rodaskarya, 2009., p. 42.

memainkan sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline* dan itu berakibat pada menurunnya semangat belajar remaja, meliputi: sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan *game online*.

4. Mengganggu kesehatan

Pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit serta duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam akan menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

5. Menimbulkan pengaruh psikologis

Menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negative yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku, jika game online telah menjadi candu, maka ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.³

Seseorang yang sudah memiliki rasa ketergantungan atau kecanduan terhadap sesuatu, maka akan sangat sulit menghilangkannya. Berbagai cara biasanya dilakukan antara lain dengan terapi medis ataupun dengan melakukan hal-hal baru yang lebih menarik. Namun hal tersebut tergantung juga pada para pecandunya, bagaimana dia bisa mengatur dan mengendalikan diri dalam hal-hal yang dilakukannya.

Meskipun TV *games* atau *computer games* ini bersifat seductif, membuat orang kecanduan untuk terpaku dimonitor berjam-jam, namun ada manfaat yang di rasakan untuk anak-anak.⁴

Berdasarkan dari kutipan di atas, *game online* tidak hanya menimbulkan dampak atau efek negatif untuk penggunaanya tetapi juga memiliki manfaat bagi penggunaanya.

Beberapa manfaat atau dampak positif yang di dapat dari pengguna *game* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi.

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

2. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

Penelitian yang dilakukan di *Manchester University* dan *Central Lancashire University* menyatakan bahwa orang yang bermain *game* 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.

3. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

³ www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-gameonline, pada tanggal 15 September 2015 pukul 12.17

⁴ Reni Akbar- Hawadi, *Op.Cit.*, p. 77.

Sebuah studi menemukan bahwa *gamer* mempunyai *skill* berbahasa Inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa Inggris dan kadang kala mereka *chat* dengan pemain lain dari berbagai Negara.

4. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.

5. Dapat menghasilkan uang

Pada era sekarang banyak terdapat tempat untuk bermain *game online*, dulunya disebut dengan warnet, lalu banyak juga kompetisi *game* yang bisa diikuti oleh para *gamers* yang nantinya dapat menghasilkan uang.⁵

Setelah mengamati berbagai sifat yang dialami oleh pecandu *game*, atau disebut *gamers* penulis tertarik untuk menuangkannya ke dalam sebuah karya. Karya yang dibuat mengacu pada berbagai perilaku pecandu *game online* yang dapat berupa dampak positif dan negatif.

Peristiwa-peristiwa yang dialami oleh pecandu *game online*. Penulis akan diaktualisasikan menjadi suatu gagasan yang lahir dari imajinasi penulis tentang *user game*, dan akibatnya untuk dituangkan dalam karya seni grafis. Penulis bermaksud memaparkan kepada masyarakat luas bahwa bermain *game online* tidak saja berpengaruh kepada perilaku positif, namun ada juga terkandung perilaku yang negatif bisa didapatkan.

B. Metode

Konsep perwujudan suatu karya belum dapat dikatakan sebagai karya seni, apabila masih dan bentuk buah pikiran atau ide-ide belaka, dan teknik adalah salah satu faktor pendukung dalam terciptanya karya seni.

Sehubungan dengan judul tema yang penulis angkat, konsep bentuk karya merujuk pada persoalan bagaimana ide dasar imaji tentang pengalaman bermain *game online* dapat tertuang dalam bentuk karya seni grafis.

Teknik yang di gunakan dalam menciptakan karya seni grafis adalah cetak tinggi atau *relief print* dengan hardboard/ MDF, Teknik tersebut memiliki tingkat proses pencukilan, pencetakan yang artikan penulis sebagai simbol peralihan terhadap ketergantungan atau kecanduan *game* yang menggunakan teknologi. Menurut Mikke Susanto (2011: 330) menjelaskan bahwa *relief print*: salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu atau lino. Media tersebut dicukil dengan alat khusus sampai bagian yang yang tidak ingin tercetak habis tercukil, meninggalkan *relief* tinggi pada bagian gambar.⁶ Dalam sejarah seni grafis di Indonesia teknik cetak tinggi ini

⁵ www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-gameonline, pada tanggal 15 September 2015 pukul 12.17

⁶ Mikke, Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni*, Yogyakarta: DictiArt Lab., p. 330.

digunakan sebagai duplikasi poster-poster perjuangan, dan propaganda pada awal kemerdekaan bangsa Indonesia.

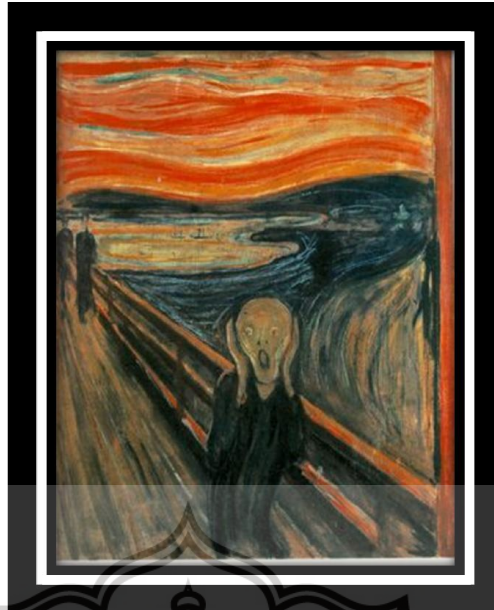
Setelah melalui proses perenungan dan penghayatan pengalaman-pengalaman lambat laun semakin menyatu dengan cita rasa artistik dalam seni penulis ciptakan .

Seniman bukanlah semacam kamera yang dapat memotret suatu obyek, sekalipun yang dipotertnya bentuk hakiki. Dalam seni tidak ada suatu tempat untuk sesuatu yang begitu pasif seperti meniru, karena seni itu sendiri adalah suatu proses yang aktif, dimana tugas seniman yang paling utama adalah untuk menyusun dan memilih suatu obyek yang sesuai dengan apa-apa yang dikemukakanya. Lagi pula seni bukannya sesuatu lahir dari obyek melainkan pernyataan emosi, yang kelahirannya dapat melalui sebuah obyek dimana ia hanya berfungsi sebagai pembangkit inspirasi.⁷

Sehubungan dengan judul tema yang penulis angkat, konsep bentuk karya merujuk pada persoalan bagaimana ide dasar imaji tentang dampak bermain game online dapat tertuang dalam penciptaan karya seni. Aspek komposisi harus di perhitungkan dengan cermat untuk mendapatkan susunan yang memperhatikan prinsip komposisi yaitu kesatuan, keseimbangan, keserasian, irama, proporsi dari figur manusia, dan objek tangan menjadi *vocal point* yang menjadi pusat perhatian. Adapun aspek yang dikomposisikan dalam penciptaan karya seni grafis penulis adalah bentuk, garis, simbol, dan warna.

Disini penulis sebagai pelaku seni ingin merepresentasikan setiap pengamatan dan pengalaman dengan menggunakan bentuk yang lahir dari imajinasi penulis tentang pengguna *game online*. Penggambaran kembali dampak dari *game online* bagi pengguna *game online* atau *gamer*, dengan menggunakan figur manusia, tangan yang akan lebih dominan didalam karya seni grafis penulis, dan mewakili imajinasi tentang pemain *game*.

⁷ Popo Iskandar, *Alam pikiran Seniman*, Yayasan Popo Iskandar Bandung bekerja sama dengan Yayasan Aksara Indonesia Yogyakarta, 2000., p. 105.



Gambar 01
The Scream
Karya: Edvard Munch
Sumber : (<https://wikimedia.org>)

Figur manusia dari hasil imajinasi penulis dalam karya Tugas Akhir ini terinspirasi karya lukis seniman Norwegia Edvard Munch yang berjudul “*the scream*” (jeritan) pada tahun 1893 dengan menggunakan media pastel pada karton ukuran 91 x 73,5 cm mengungkapkan ketakutan.

Objek visual manusia yang lahir dari imajinasi penulis ini dibantu dengan objek visual pendukung akan digunakan untuk mempertegas maksud dan tujuan yang ingin disampaikan seperti komputer, jam, *gadget*, kabel, *joystick*, otak, dll.

Bentuk merupakan suatu yang berkaitan dengan perwujudan dan memiliki nilai visual yang bermakna, juga sesuatu yang berfungsi secara struktural pada objek-objek seni. Bentuk yang divisualkan oleh penulis tidak sepenuhnya realistik, atau dengan penyederhanaan.

Benda apa saja di alam ini, juga karya seni/ desain, tentu mempunyai bentuk (form). Bentuk apa saja yang ada di alam dapat di sederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal,, kerikil, pasir, kelereng, dan semacamnya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat di katagorikan sebagai titik, kawat, tali, galah, dan semacamnya yang hanya berdimensi memanjang dapat di sederhakan menjadi garis.⁸

Garis adalah suatu goresan, batas limit dari suatu benda, massa, ruang dan lain- lain dari karya grafis penulis. Garis dominan, dan penggunaan secara matang dalam karya seni grafis dapat digunakan sebagai pembentuk nuansa volume benda.

⁸ Sadjiman Ebdy Sanyoto, Nirmana, Yogyakarta :Jalasutra, 2009., p. 83.

Yang di maksud garis adalah untaian panjang dan menerus dengan lebar konsisten.⁹

Dalam menciptakan karya 2 dimensi yang memiliki panjang, dan lebar penulis menggunakan garis untuk menciptakan perspektif, penambahan bayang-bayang dalam objek benda, serta membuat bentuk yang lahir dari imajinasi. Garis juga digunakan untuk membuat kesan volume dalam karya seni grafis penulis.

Jika kita akan meletakkan atau menyusun bentuk- bentuk tertentu memerlukan ruang. Setiap bentuk pasti menempati ruang. Oleh karena itu ruang merupakan unsur rupa yang mesti ada, karena ruang merupakan tempat bentuk- bentuk benda berada (*exist*). Dengan kata lain bahwa setiap bentuk pasti menempati ruang.¹⁰

Penulis menggunakan warna sebagai elemen pendukung karya untuk mempertegas konsep, walaupun hanya karya *monochrome*, hitam, putih, dan abu-abu tetap menjadi dominan. Warna hitam, putih, dan abu- abu di harapkan mampu mewakili sebuah pertentangan dari dampak positif, negatif dari kenyamanan bermain game.

Ketika mendapatkan cahaya, bentuk/ benda apa saja termasuk sebuah karya seni/ desain tentu akan menampilkan warna. Tanpa cahaya warna tidak akan ada.

Warna merupakan fenomena getaran/ gelombang yang diterima oleh indra penglihatan¹¹

Dari ketiga warna yang penulis paparkan digunakan sebagai simbolisasi warna/bahasa rupa seperti positif disimbolkan dengan putih, negatif disimbolkan dengan hitam, dan warna abu- abu yang dari pencampuran warna hitam dan putih yang menyimbolkan keberadaan di wilayah nyaman.

Putih

Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan yang tak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simple, kehormatan.

Hitam

Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan, ilmu sihir, kedurjaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidak bahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.

Abu- abu

Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendah hatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, suasana kelabu, dan keraguan.¹²

⁹ Thomas C, *Sketsa Pensil*, Jakarta :Erlangga, 2002., p. 31.

¹⁰ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Op. Cit.*, p. 127.

¹¹ *Ibid.*, p. 11.

¹² *Ibid.*, p. 83.

Sedangkan komposisi bentuk di buat dinamis dan ilustratif yang di susun sesuai kehendak bebas penulis. Banyak figur manusia di dalam karya Tugas Akhir ini yang tidak sepenuhnya menyerupai bentuk manusia aslinya. Figur manusia yang tidak di tampilkan secara utuh dengan menghilangkan bagian kepala dari figur manusia yang mewakili imajinasi penulis tentang pemain game itu sendiri, atau seperti memanjangkan bagian anggota tubuh seperti leher dari figur manusia agar menimbulkan kesan ketertarikan terhadap sesuatu.

Bentuk, figur dan simbol-simbol, akan merujuk kepada hal yang berhubungan dengan game. Imajinasi penulis disini berperan besar dalam membuat penggambaran tentang dampak dari bermain game tersebut menjadi lebih bebas.

D. Hasil Pembahasan



Gambar 02

“Terikat”

83,5 cm x 59,5 cm

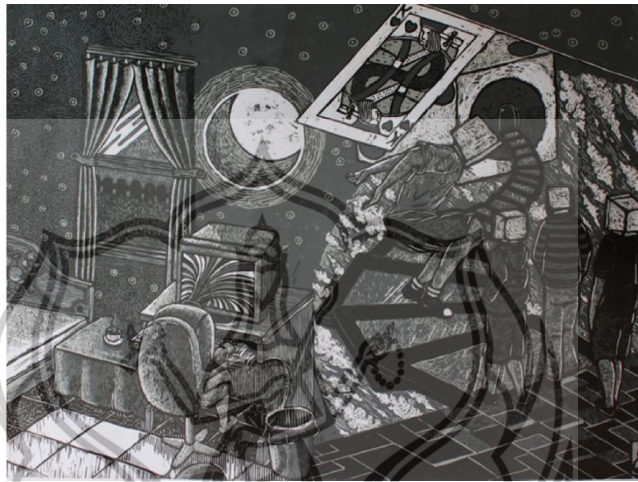
MDF Cut / Cetak Tinggi

Tahun: 2016

Karya ini diberi judul “terikat”. Visual karya ini dengan beberapa figur manusia yang terbungkus kabel, dan 1 figur manusia sebagai fokus yang sedang memegang kabel *joystick* yang berarti seorang gamer itu sendiri. Tubuh yang terbungkus kabel, tangan yang memegang kabel joystick terinspirasi dari salah satu perilaku negatif yang ditimbulkan dari pemain *game online* yakni segala hal dalam kehidupannya terperangkap didunia *game* yang ia mainkan, ketika ia asyik bermain *game* tersebut maka segala rangsangan tubuhnya akan mengarah dan selalu terfokuskan pada *game* yang ia mainkan di gambarkan dengan tangan yang

tidak terbungkus kabel, dan visual burung dalam karya ini mengartikan pupusnya harapan orang yang peduli pemain *game* itu sendiri seperti keluarga, dan teman terdekat.

Dari sisi psikologis, para pecandu *game* yang mengalami kecanduan *game* maka akan berdampak buruk bagi tubuhnya sendirinya. Para pecandu *game* yang hidupnya sudah terperangkap dengan *game*, sejatinya ia menyadari dirinya memiliki keterikatan, dan terperangkap dengan *game* tersebut, tetapi sulit untuk melepaskan perangkap yang lambat laun menimbulkan dampak negatif bagi dirinya sendiri.



Gambar 03
Gamer #1
79,5 cm x 58 cm
MDF Cut / Cetak Tinggi
2016

Saat bermain *game* seorang *gamer* memusatkan seluruh indranya untuk terfokus dalam bermain seakan dia tertarik ke dalam dunia yang bersifat tidak nyata yang di visualkan dengan figur manusia yang seakan akan tertarik kedalam komputer. Bagi seorang *gamer* dunia yang bersifat tidak nyata terbut akan menjadi nyata dengan visual figur manusia yang masuk kedalam dunia *game* yang luas tanpa batas, dan disanalah seorang pemain *game* akan merasa lebih hidup.

E. Kesimpulan

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.

D. 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. , Estetika: 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
- <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.brooksbhcnv.com

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

