

## BAB V

### PENUTUP

Penulis sebelumnya mengalami beberapa kesulitan dalam penentuan judul “Tokoh Video Game sebagai Metafora Pengalaman Pribadi” yang sebelumnya berjudul “Karakter Video Game sebagai Metafora Pengalaman Pribadi” dikarenakan terjadi kesalahan persepsi dalam mendefinisikan kata “karakter” yang mengakibatkan multi-interpretasi dalam judul karya Tugas Akhir ini. Dari semua karya yang telah terwujud, penulis pada dasarnya menggunakan tokoh-tokoh dalam *video game* sebagai pengganti pribadi penulis yang diungkap secara metaforik. Beberapa faktor kesulitan yang penulis alami adalah ketidakmampuan penulis untuk menyelesaikan karya yang penulis buat dalam waktu tertentu, karena proses pembentukan karya dengan medium cat minyak harus dibuat berlapis-lapis dan memerlukan waktu yang lama. Kemudian faktor yang mendukung keberhasilan dalam membentuk karya adalah banyaknya referensi acuan karya yang mampu diperoleh dari buku, internet, *video game*, majalah, dan beberapa sumber lainnya yang penulis gunakan untuk membuat karya. Namun penulis masih merasa kurang puas dengan apa yang sudah dicapai. Tidak semua tokoh yang penulis hadirkan berada dalam satu jenis *game* yang sama, misalkan pada karya berjudul *TV threat* yang merupakan tokoh dari film *300* tetapi tokoh tersebut tidak hanya hadir dalam bentuk film sebab mereka juga hadir dalam bentuk *game* di *Playstation 3*. Sesungguhnya penulis juga ingin menghadirkan

mahluk-mahluk mitologi yang menarik untuk dipelajari, namun kendala teknis dan waktu yang dialami penulis selalu menjadi penghambat proses kreatif. Penulis berharap mampu memberikan karya-karya yang terbaik untuk proses pembelajaran, karena penulis masih membutuhkan saran dan kritik yang membangun agar pada karya-karya yang berikutnya dapat lebih baik dari yang sebelumnya. Meskipun harus mengubah gaya karya namun demi pencapaian pengetahuan estetik tidaklah masalah bagi penulis, karena kita harus berkembang dan maju untuk mencapai apa yang kita inginkan. Sekian.



## DAFTAR PUSTAKA

Alim, Tommy Faisal. 2009. *Deus Ex Machina*. Visual Arts. No. 31. PT. Media Visual Arts. Jakarta.

Bonneff, Marcell . 2001. *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta.

Freas, Frank Kelly. 1997. *The Art of Science Fiction*. The Donning Company. Virginia.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Departemen Pendidikan Nasional. Balai Pustaka. Jakarta.

Langer, Susanne K. 1979. *Philosophy In A New Key: A Study In The Symbolism Of Reason, Rite, and Art*. London: Harvard University.

Mariato, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Lembaga Penelitian ISI. Yogyakarta.

Moelyono . 1997. *Seni Rupa Penyadaran*. Yayasan Bentang Budaya. Yogyakarta.

M. Echols, John & Shadily, Hassan. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Cetakan Ke-26. PT. Gramedia. Jakarta.

Samboh, Grace. 2009. *Esensi dan Seniman Muda Sekarang*. Surat. Vol. 33. Indonesian Visual Art Archieve. Yogyakarta.

S.P, Soedarso.1971. *Pengertian Seni*. STSRI "ASRI". Yogyakarta.

[www.google.com](http://www.google.com)

[www.g2hcombrowordpress.com](http://www.g2hcombrowordpress.com)