GAME ONLINE PADA PERILAKU *GAMER* DIVISUALISASIKAN DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM

PENCIPTAAN

Akhmad Khusaeri

NIM 0911483022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2015

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

GAME ONLINE PADA PERILAKU *GAMER* DIVISUALISASIKAN DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM

PENCIPTAAN

Oleh :

Akhmad Khusaeri

NIM 0911483022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2015

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:
***GAME ONLINE* PADA PERILAKU *GAMER* DIVISUALISASIKAN DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM** diajukan oleh Akhmad Khusaeri, NIM 0911483022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal...06...JULI...2015.....

Pembimbing I / Anggota

Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP. 19610824 198903 2 001

Pembimbing II / Anggota

Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA.
NIP.19800210 200501 1 001

Cognate / Anggota

Drs. Supriaswoto, M.Hum.
NIP. 19570404 198601 1 001

Ketua Jurusan / Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni / Anggota

Arif Suharson, M.Sn.
NIP. 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO

Persembahan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk ke-Dua orang tua, adik , keluarga Besar, Kekasih, serta semua sahabat dan teman-teman, karena kalian semua yang membuat Tugas Akhir ini berarti dalam hidup saya.

Motto

Jangan remehkan orang biasa

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam 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, 26 Juni 2015

Akhmad Khusaeri

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat Allah SWT atas semua limpahan rahmat-Nya, sehingga proses Tugas Akhir yang berjudul "*Game Online* pada Perilaku *Gamer* Divisualisasikan dalam Karya Seni Kriya Logam" dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di bidang Kriya Seni 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 sempurna sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakulas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

5. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing II, keduanya yang telah membimbing dengan memberikan ilmu sekaligus semangat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Drs. Purwito., selaku Dosen Wali, yang telah memberikan nasihat dan semangat dari awal hingga akhir masa perkuliahan.
7. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Jurusan Kriya Seni.
8. Staf Karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Keluarga saya Bapak, Ibu, Adik, serta keluarga besar yang berada di Lumajang, Jawa Timur, atas kepercayaan, semangat, dorongan, dan bimbingannya.
10. Kekasih saya tercinta Tria Kumala atas motivasi dan dukungannya setiap waktu.
11. Teman-teman Kriya angkatan 2009 : Musyaffa, S.Sn., Bodas Ludira Yudha, S.Sn., Rosanto Bima Pratama, S.Sn., Damas Sang Aji, S.Sn., Niken Utami, S.Sn., Hastin Solikhah, S.Sn., Firta Kumalasari, S.Sn., Nuri Hidayatiningsih, S.Sn., Rika Mawarni, S.Sn., Eko Iswantoro, S.Sn., Abdul Muiz, S.Sn., Ecky Kartawitanto, Sigit Eko Prasetyo, Ani Hanifah, M.Ichwan, Yulianingsih, Apri Susanto, Nurhardiansyah, Elisabeth Heydi, Akhmad Roysul Habib, Sekar Arumningtyas.
12. Teman-teman komunitas Kandang Sapi : Gandar Setiawan, S.Sn., Hasan Badri, S.Sn., Agus Suwarsito, S,Sn., Samsul Hanafi, S.Sn., Karyadi, S.Sn., Prasetyo, S.Sn., Kukuh Sembada, S.Sn., Muqorrobin, S.Sn., Safrul, Isna Zahria, Santa Cendana, Silfa Ayu Nirmala, Putri Danis, Anitasari, Kukuh

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Puji Adi Laksono, Ruri Setia Adi, Alvis Noor, Dedy Sofianto, Rifky Saiful Anwar.

13. Teman-teman Urkes Dangdut Soeryati : Andra Winata, Lutfi, Luki.
14. Teman-teman studio belakang : Aji Slamet Priyanto, Sudarso, Fajar Artistika, Saifullah Alqowi, Puput Bagus Saputro, Anugrah Anu Aji, Damianus Agau.
15. Teman-teman Kos Bu Widi : Insan Jaya Amin, Riri Sumantri, Maria Qibtiyah, S.Pd., Jaka Prasetya, S.Sn., Beta Pramudya.
16. Teman-teman *Game*, Komunitas COC 'Jogja Njimpit, Point Blank, Dota.
17. Serta teman-teman yang telah membantu selama proses Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

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.

Yogyakarta, 26 Juni 2015
Penulis,

Akhmad Khusaeri

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

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 TABEL..... xi

DAFTAR GAMBAR..... xii

INTISARI..... xvii

ABSTRACT..... xviii

BAB I. PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Penciptaan..... 1

B. Rumusan Penciptaan..... 6

C. Tujuan dan Manfaat 6

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan 7

BAB II. KONSEP PENCIPTAAN..... 13

A. Sumber Penciptaan 13

B. Landasan Teori 17

BAB III. PROSES PENCIPTAAN 21

A. Data Acuan 21

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

B. Analisis Data 26
C.Rancangan Karya 29
D. Proses Perwujudan 40
1. Bahan dan Alat 40
2. Tekhnik Pengerjaan 65
3. Tahap Perwujudan 66
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 87
BAB IV. TINJAUAN KARYA 89
A. Tinjauan Umum 89
B. Tinjauan Khusus 94
BAB V. PENUTUP 105
DAFTAR PUSTAKA 106
WEBTOGRAFI 107
LAMPIRAN 108
A. Foto Poster Pameran 108
B. Foto Situasi Pameran 110
C. Katalogus 112
D. Biodata (CV) 113
E.CD 115

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Bahan Baku Utama 87

Tabel 2. Kalkulasi Bahan Pendukung 87

Tabel 3. Kalkulasi Alat Pendukung 88

Tabel 4. Kalkulasi Bahan *Finishing* 88

Tabel 5. Rekapitulasi Keseluruhan Biaya 88

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Anak kecil asik bermain *game online* 22

Gambar 2. Kecanduan *Game online* 22

Gambar 3. Ekspresi malas saat belajar bagi pecandu game online..... 23

Gambar 4. Game mengganggu kesehatan..... 23

Gambar 5. Sekedar Ilustrasi Karya Agus Suwage 24

Gambar 6. Cuci otak#2 24

Gambar 7. Ekspresi kesal seorang *Gamer* 25

Gambar 8. Segenggam Uang..... 25

Gambar 9. Mouse *Game*..... 26

Gambar 10. Sketsa Alternatif 1..... 30

Gambar 11. Sketsa Alternatif 2..... 31

Gambar 12. Sketsa Alternatif 3 32

Gambar 13. Sketsa Alternatif 4..... 33

Gambar 14. Sketsa Alternatif 5..... 34

Gambar 15. Sketsa Terpilih 1 35

Gambar 16. Sketsa Terpilih 2 36

Gambar 17. Sketsa Terpilih 3 37

Gambar 18. Sketsa Terpilih 4 38

Gambar 19. Sketsa Terpilih 5 39

Gambar 20. Alumunium 40

Gambar 21. Tanah Model..... 41

Gambar 22. Resin..... 41

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 23. Talk 42
Gambar 24. Katalis 42
Gambar 25. Math 43
Gambar 26. Sabun 43
Gambar 27. Malam 44
Gambar 28. Parafin 44
Gambar 29. Minyak Kelapa 45
Gambar 30. *Gypsum* 45
Gambar 31. Mill 46
Gambar 32. Air 46
Gambar 33. Arang 47
Gambar 34. Kawat Kuningan 47
Gambar 35. Brasso 48
Gambar 36. Lem Evoxy 48
Gambar 37. Clear Autohellig 49
Gambar 38. Thinner Autohellig 49
Gambar 39. Batu Hijau 50
Gambar 40. Semir Kiwi 50
Gambar 41. Gerinda 51
Gambar 42. Mata Gerinda Potong 51
Gambar 43. Micro Drill 52
Gambar 44. Bor 52
Gambar 45. Solder 53

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 46. Butsir 53
Gambar 47. Meja Dekorasi 54
Gambar 48. Kuas 54
Gambar 49. Karet Ban 55
Gambar 50. Seng 55
Gambar 51. Tang 56
Gambar 52. Gunting 56
Gambar 53. Spoons 57
Gambar 54. Spray 57
Gambar 55. Ember 58
Gambar 56. Ember Seng 58
Gambar 57. Batako 59
Gambar 58. Polybag 59
Gambar 59. Corong 60
Gambar 60. Gayung Besi 60
Gambar 61. Kowi 61
Gambar 62. Blowwer 61
Gambar 63. Tungku Pembakaran 62
Gambar 64. Cangkul 62
Gambar 65. Amplas 63
Gambar 66 dan 67. Mata Bor 63
Gambar 68. Kain Perca 64
Gambar 69 dan 70. Pembuatan Model 66

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 71. Pemberian Pembatas pada sisi model 67

Gambar 72. Pemberian Lubang..... 67

Gambar 73. Penuangan resin 68

Gambar 74. Pemasangan Math 68

Gambar 75. Penuangan resin kembali..... 69

Gambar 76. Hasil Cetakan Resin 69

Gambar 77 dan 78. Hasil Cetakan Resin 70

Gambar 79. Pelapisan Sabun..... 70

Gambar 80, Pengikatan menggunakan karet ban..... 71

Gambar 81. Lilin dan Parafin..... 72

Gambar 82. Merebus lilin dan parafin 72

Gambar 83. Menuangkan lilin ke cetakan 73

Gambar 84. Membuka Cetakan..... 73

Gambar 85. Merapikan positif model 74

Gambar 86. Membersihkan positif model..... 74

Gambar 87. Hasil Positif Model..... 75

Gambar 88. Pemasangan Besi..... 75

Gambar 89. Penuangan *gypsum*..... 76

Gambar 90. Pemasangan pipa lilin..... 77

Gambar 91. Membuat campuran *gypsum* dan mill 78

Gambar 92. Penuangan campuran *gypsum* dan mill 78

Gambar 93. Penempelan math 79

Gambar 94. Penuangan kembali campuran math..... 79

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 95. Cetakan *gypsum* 80
Gambar 96. Memberi lubang pada cetakan *gypsum* 80
Gambar 97 dan 98. Proses Pembakan cetakan *gypsum* 81
Gambar 99. Proses Pembakaran Alumunium 82
Gambar 100. Proses pengadukan Alumunium 82
Gambar 101. Posisi cetakan didalam galian tanah 83
Gambar 102. Proses penuangan Alumunium 84
Gambar 103 dan 104. Pembongkaran cetakan *gypsum* 85
Gambar 105. Hasil jadi Cor Alumunium 85
Gambar 106. Karya 1 94
Gambar 107. Karya 2 Tampak Depan 96
Gambar 108. Karya 2 Tampak Belakang 96
Gambar 109. Karya 3 98
Gambar 110. Karya 4 100
Gambar 111. Karya 5 102

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

INTISARI

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

Proses penciptaan karya ini diawali dengan eksplorasi berbagai macam hal yang 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 divisualisasikan kedalam karya seni kriya logam dengan menggunakan tekhnik cor logam.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini ada 5 macam yang terdiri dari 3 bentuk *figure* manusia, bentuk tangan yang menggenggam uang, dan berbentuk *mouse* sebagai visualisasi dampak serta perilaku dari *game online* itu sendiri, kesemuanya berwujud karya tiga dimensional, dengan banyak mengambil *figure* manusia yang dalam hal ini bermaksud pemain *game online*, digabungkan dengan media atau hal-hal yang berkaitan dengan *game online*. Penciptaan karya dalam 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 serta perilaku yang timbul dari *game online*.

Kata kunci : *game online*, dampak, perilaku, karya seni.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

ABSTRACT

Online Game is a game which utilizes internet and computer technology. Nowadays, the development of online game has rapidly increase, online game is widely played, not only by teenagers, but also by children, for spending leisure time or just for having a try. Once online game has become a hobby in everyday life, the players would have a sense of dependency to the game, they would do all sorts of ways in order to satisfy their desire to play online game. They do not realize the effects arised from playing online game, there are many negative effects, as well as positive effects of online game itself. The positive effects that arise include : improving hands and eyes coordination, improving knowledge about computers, making money. Negative effects that arise, include : causing strong addiction, pushing to do negative things, inflicting psychological influence.

The process of this work's creation began with the exploration of various things related to the effects of online game, then continued to deeper understanding about behaviors and characters caused by online game addict. Afterwards, those things were visualized into metal craft artworks using cast technique or molding metal casting.

There are 5 kinds of works created in this final project, they consist of 3 forms of human figure, a form of a hand clutching some money, and a form of a computer mouse, as the visualization of the effects and behaviors of online game itself, all of them are in form of three-dimensional works, the selection of human figure as the mainly used form is intended as online game players, combined with medium or other things related to online game. The works in this final project are created in response to the phenomena occured among online game players.

Keywords: online games, effects, behaviors, artwork.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

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 yang menekuni bidang seni tersebut.

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

Semasa kecil, permainan yang penulis ketahui hanya sebatas permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, layang-layang, dan lain-lain. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, pada saat ini permainan tersebut sudah semakin hilang, mulai berkembanglah permainan yang menggunakan teknologi jaringan sosial atau internet, permainan tersebut dinamakan *game online*.

Penulis memulai hobi menjadi pemain *game online* semenjak duduk di bangku SMA, pada awalnya penulis hanya sebatas mengisi waktu luang untuk bermain *game online*, namun hal tersebut justru menjadi kebiasaan

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

dalam kehidupan sehari-hari, kini permainan *game online* semakin banyak dan berkembang pesat.

> Menurut Zebeh (2012:1), *Game online* merupakan hiburan yang menyenangkan, kita bisa melakukan apa saja dalam *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*.

Peminat *game online* seringkali dari kalangan remaja, mereka yang mempunyai waktu luang dalam keseharian seringkali memanfaatkan waktu dengan bermain *game online*, ada juga dari sebagian mereka yang merasa mempunyai tekanan dalam permasalahan hidup lalu mencari pelarian menjadi pecandu *game online,* atau yang sering disebut *gamer*. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kini *game online* banyak disukai anak kecil, mereka juga terpengaruh karena keasyikan bermain *game online,* atau mereka hanya sekedar meniru para remaja yang sering bermain *game online*.

Fenomena ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau untuk kaum remaja maupun anak-anak. *Game center* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau di pedesaan, jadi perkembangan *game online* itu sendiri untuk kalangan remaja maupun anak-anak menjadi lebih luas.

Game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulu berskala kecil (*small local network*) hingga menjadi berskala luas yakni adanya internet dan terus berkembang sampai sekarang. Beberapa conto*h Game Online* yang beredar dan laris di Indonesia : *Dota, Ayo Dance,* dan *Point Blank.*

> Menurut Zebeh (2012:1-2), 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* antara lain adalah meningkatkan konsentrasi.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema *game online*, karena *game online* juga telah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Penulis juga ingin berbagi pengalaman tentang kebiasaan penulis yang akan diekspresikan kedalam karya seni.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Sejarah *Game Online*

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. (*https:/wicethe.wordpress.com*, 2015)

Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Beberapa Dampak Positif dari permainan *game online* 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 Lanchashire 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

   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.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

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 bias diikuti oleh para *gamers* yang nantinya dapat menghasilkan uang.

Beberapa Dampak Negatif dari permainan *game online* 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 memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun perkerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline* dan itu berakibat pada

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

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 piker dan tingkah laku, jika game online telah menjadi candu, maka ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya. (*www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-gameonline*, 2015)

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan karya seni dengan tema *Game Online* pada perilaku *gamer* dengan tekhnik cetak tuang atau cor logam ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

   a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Kriya Seni.

   b. Sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan mengenai *game online* pada perilaku *gamer*, serta mengungkapkan ekspresi dalam bentuk karya seni kriya logam.

   c. Menciptakan karya yang memperoleh inspirasi dari perkembangan *game online* pada dunia remaja.

   d. Mengembangkan kemampuan dalam bidang seni, khususnya dalam bidang seni kriya logam.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

2. Manfaat

   a. Digunakan sebagai sumbangan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pengetahuan seni rupa.

   b. Memberi kontribusi wacana kreatif kepada masyarakat tentang seni kriya.

   c. Manfaat bagi penulis merupakan sarana pembelajaran serta pendalaman untuk dapat lebih maksimal dalam pembuatan karya seni.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

   Beberapa metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini antara lain:

   a. Pendekatan Psikoanalisis atau Psikologi

      > Pendekatan Psikologi yang menekankan pada dinamika, faktor-faktor psikis yang menentukan perilaku manusia. Psikoanalisis juga berarti metode interpretasi atas perilaku dan sifat manusia yang berhubungan dengan mental. (*http://www./psikologi_4.htm* , 2015)

      Pendekatan ini diterapkan dengan mencari dan memilah dampak positif dan dampak negatif yang terdapat pada para pecandu *game online*. Para pecandu *game online* atau *gamer* dengan keseringannya bermain *game* maka akan secara perlahan merubah perilaku dari diri seorang *gamer* tersebut, banyak *gamer* yang menjadi malas beraktivitas, karena ketergantungannya pada permainan yang ia mainkan, maka hal ini pula akan berpengaruh

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

pada mental mereka, bisa berarti lebih baik ataupun lebih buruk, tergantung dari psikis *gamer* tersebut dalam menghadapi ketergantungannya bermain *game online*.

b. Pendekatan Estetis

> Menurut Djelantik (2004 : 37), Metode pendekatan Estetis, yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya ini terdapat tiga unsur estetik yang mendasar, yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*).

Bentuk yang digunakan dalam karya ini banyak mengambil bentuk *figure* manusia yang mengekspresikan perilaku *gamer* yang timbul dari keseringannya bermain *game online*, serta pembuatan karya dengan alat yang digunakan pada permainan *game online*, seperti bentuk *mouse*.

Unsur kebersatuan, penekanan, dan keseimbangan diwujudkan dengan mengelaborasikan objek-objek yang saling berhubungan, antara lain adanya *icon-icon* dalam *game online* maupun dalam komputer yang diterapkan pada karya sebagai penyeimbang dari beberapa unsur yang disatukan.

c. Pendekatan Empiris

Pendekatan Empiris merupakan pendekatan yang dilakukan karena seringnya melihat dan terjun langsung dalam dunia *game*, karena penulis juga seorang *gamer* serta *game online* banyak dijumpai disemua daerah.

2. Metode Penciptaan

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

> Menurut Gustami (2007 : 329), Penciptaan seni kriya logam yang mengambil inspirasi *Game Online* pada perilaku *gamer* ini merupakan suatu penciptaaan karya seni yang lebih menekankan pada karya seni ekspresi. Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis.

Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan seni kriya yang lebih mengutamakan ekspresi pribadi dengan seni kriya yang berfungsi praktis. Menurut Gustami, pada penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum diketahui hasil akhir yang ingin dicapai yang berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan.

> Menurut Gustami (2007 : 329-330), Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

Langkah-langkah perencanaan secara seksama, analitis, dan sistematis dilakukan agar tidak terjadi keliaran ekspresi dalam proses perwujudan, tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk meneliti data yang sudah ada, kemudian data tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

selanjutnya dikembangkan lagi oleh penulis yakni mengenai *Game Online* pada perilaku *gamer* itu sendiri.

b. Perancangan

Metode ini dilakukan untuk penciptaan suatu karya, agar ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan nantinya dapat diwujudkan menjadi karya sesuai keinginan penulis, terlebih dahulu akan menggambar dalam bentuk sketsa-sketsa alternatif, selanjutnya memilih sketsa yang terbaik dari sketsa alternatif, kemudian sketsa terpilih dibuat dalam bentuk desain sebagai tahap berikutnya dalam pembuatan karya.

c. Perwujudan

Menurut Gustami (2007 : 330-333), "Setelah tahap desain yang sudah final, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan model, jika model itu telah dianggap sempurna maka diteruskan perwujudan karya seni". Karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak pada kekuatan dan kesuksesan mengungkapkan segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial yang dikandungnya.

Perwujudan karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan tahapan-tahapan secara runtut untuk mengurangi atau meminimalisir kesalahan dan kerusakan dalam proses perwujudan, yaitu mulai dari persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan dan yang terakhir adalah *Finishing.*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Selain metode-metode tersebut, Penulis juga menggunakan beberapa metode penciptaan ilmiah yang meliputi :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu melakukan analisis yang bersifat ilmiah untuk mendapatkan informasi yang lengkap akurat, yang didapat dengan penggalian yang berkait erat dengan permasalahan atau objek yang diangkat yaitu tentang *game online* pada perilaku gamer, adapun tahap yang dilakukan yaitu:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu pencarian data tertulis atau referensi yang ada seperti buku-buku, majalah-majalah, skripsi, tesis, disertasi, dan lain sebagainya yang berhubungan erat dengan objek kajian yakni *game online*, studi pustaka dilakukan guna mencari informasi data yang relevan sebagai pedoman dalam berkarya.

2) Observasi

Observasi ada dua macam observasi langsung dan observasi tidak langsung.

a) Observasi Langsung

Studi lapangan dilakukan dengan cara mengamati aktivitas secara langsung, observasi dilakukan di tempat

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

game centre yang mana tempat tersebut merupakan tempat yang biasa digunakan pemain (*Gamer*) untuk bermain *game online.*

b) Observasi tidak Langsung

Observasi tidak langsung merupakan metode pengumpulan data secara tidak langsung terhadap objek yang berhubungan dengan *Game Online*, seperti mencari data melalui internet, buku, gambar-gambar pada katalog pameran dan lain sebagainya.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA