

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 keseringannya bermain *game online*, karena perkembangan *game online* di zaman sekarang ini semakin meluas, dalam sajian 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 hobi-nya, 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 kriya seni logam mengenai teknik cor logam, maupun mengenai tema yang diangkat oleh penulis. Penulis menyadari dan berharap kritik dan saran guna membangun perkembangan dan proses kreatif dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji, *Seni Kriya, Apresiasi dan Perkembangannya*, Semarang: IKIP Press, 1986
- Djelantik, A.A.M. , *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerjasama dengan Arti, 2004
- Gustami, SP., *Butir-butir Mutiara Estetika Timur : Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista, 2007
- _____, *Proses Penciptaan Seni Kriya; Untaian Metodologis*, Yogyakarta: Materi Kuliah Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, 2004
- Langer, Suzane K, *Problematika Seni*, terjemahan FX. Widaryanto, Bandung: ASRI, 1988
- Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rodaskarya, 2009
- Sidik, Fajar, *Tinjauan Seni 1* (Diktat, STSRI, ASRI, Yogyakarta)
- Soedarso, Sp., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta, 1990
- Soedarsono, R.M, *Pengantar Apresiasi Sen*, Jakarta: Balai Pustaka, 1992
- Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1979
- Sudira, Tata, *Teknik Pengecoran Logam*, Jakarta: Pradnya Paramita, 1986
- Zebeh, Chandra, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012

WEBTOGRAFI

<https://wicethe.wordpress.com>, 18 Februari 2015

http://www./psikologi_4.htm, 20 Februari 2015

<https://nfa1602.wordpress.com/2013/12/25/pendapat-mengenai-jurnal-pecandu-game-online-dengan-menggunakan-game-online/>, 01 Maret 2015

cumaidedoang.blogspot.com, 05 Maret 2015

ronyarmandajunior.wordpress.com, 05 Maret 2015

www.dampakgame.com, 05 Maret 2015

<http://lifestyle.kompasiana.com/urban/2011/01/25/demi-masa-sesungguhnya-saya-sering-molor-337353.html>, 05 Maret 2015

feed.id.com, 05 Maret 2015

[kisah motivasi.com](http://kisahmotivasi.com), 05 Maret 2015

<http://nurdewisetyowati.blogspot.com/2012/03/teori-interaksi-simbolik.html>, 08 Juli 2015

logamceper.com/teknik-pengecoran-logam, 07 Juli 2015

<http://romzneverdie.wordpress.com>, 07 Juli 2015