

**TOKOH VIDEO GAME SEBAGAI METAFORA
PENGALAMAN PRIBADI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Gerry Abram Picasso

NIM 0511709021

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2012

TOKOH VIDEO GAME SEBAGAI METAFORA PENGALAMAN PRIBADI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3913/H/SI 2012	
KL		
TER...	28-7-2011	ITD, SL



Gerry Abram Picasso

NIM: 0511709021



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam
bidang Seni Rupa Murni

2012

TOKOH VIDEO GAME SEBAGAI METAFORA PENGALAMAN PRIBADI



Gerry Abram Picasso

NIM: 0511709021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam
bidang Seni Rupa Murni

2012

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
TOKOH VIDEO GAME SEBAGAI METAFORA PENGALAMAN PRIBADI
diajukan oleh Gerry Abram Picasso, NIM 0511709021, Program Studi Seni Rupa
Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada tanggal 28 Juni 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Sudarisman
Pembimbing I/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.
Pembimbing II/Anggota



Bambang Witjaksono, M.Sn.
Cognate/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
Ketua Jurusan/Program Studi/ Ketua/Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 19590802 198803 2 001



*Untuk almarhum nenek tercinta, Mak'e yang telah
Berpulang ke rumah Bapa pada tanggal 30 Mei 2012*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang dilimpahkan kepada hambaNya, dengan terlaksananya laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S-1 di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perlu kiranya diketahui bahwa dengan laporan ini merupakan dari proses penciptaan dalam berkarya seni rupa. Dalam berkarya selanjutnya penulis menyadari akan mengembangkan diri, demikian halnya dalam penulisan ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga bermanfaat bagi penulis dalam berkesenian. Maka penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, dan juga sebagai Ketua Penyelenggara Ujian Tugas Akhir atas terselenggaranya Ujian Tugas Akhir periode 2011/2012.
2. Bapak Drs. Sudarisman selaku Pembimbing I atas segala waktu, perhatian, dan bimbingannya yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.
3. Bapak Drs. Andang Supriyadi P., M.S. selaku Pembimbing II atas segala waktu, perhatian, dan bimbingannya yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.
4. Bapak Drs. Wardoyo Sugianto selaku dosen wali penulis atas perhatian, didikan, serta bimbingannya yang diberikan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga akhir studi di minat utama Seni Lukis.
5. Seluruh staf pengajar Jurusan Seni Murni atas ilmu dan pengetahuan wawasan yang bersifat praktis atau teori sehingga penulis lebih mengenal proses hidup berkesenian sesungguhnya.

6. Ayah dan ibu penulis yang sejak awal menyetujui kehendak penulis untuk kuliah dan belajar di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang juga telah mendukung biaya perkuliahan dari awal hingga akhir.
7. Keluargaku atas bantuan dan waktunya untuk mendokumentasikan karya, membuat katalog, dan poster sehingga proses Tugas Akhir penulis dapat berjalan dengan baik.
8. Doger atas bantuan printernya sehingga penulis sadar akan waktu proses mencipta Tugas Akhir. Adik-adik kelasku angkatan 2006 dan 2007 atas support dan dukungan semangatnya sehingga memungkinkan penulis
9. Teman-teman angkatan GARIS 05.
10. Teman dan sahabat dekat penulis, Feri atas dukungan imateriil dan bukunya, Wahid atas dukungan semangat untuk selalu berkarya.
11. Staf karyawan mas Bardi dan mas Gun atas izin untuk menitipkan beberapa karya penulis di studio kampus. Pak bungkus yang bersedia mengantar karya bolak-balik antara kontrakan sampai kampus.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis

Gerry Abram Picasso

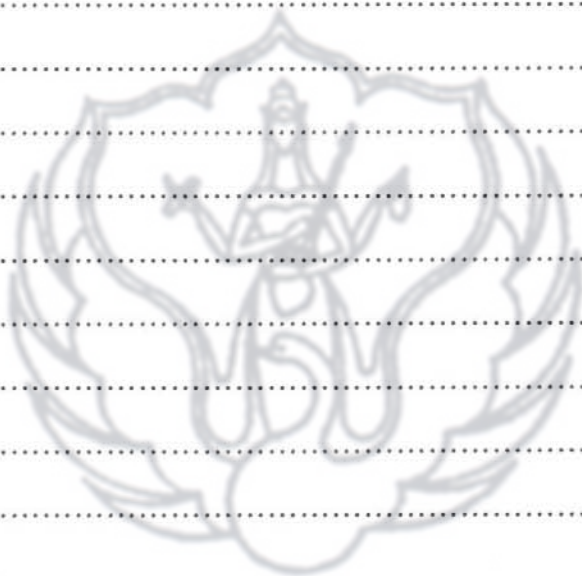
DAFTAR ISI

Halaman Judul ke - 1.....	i
Halaman Judul ke - 2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	13
C. Tujuan dan Manfaat.....	14
D. Makna Judul.....	14
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	16
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	19
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	
A. Bahan.....	28
B. Alat.....	30
C. Teknik.....	31
D. Tahap Pembentukan.....	31
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....	36
BAB V. PENUTUP.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar #1.....	4
Gambar #2.....	4
Gambar #3.....	5
Gambar #4.....	6
Gambar #5.....	7
Gambar #6.....	8
Gambar #7.....	11
Gambar #8.....	12
Gambar #9.....	18
Gambar #10.....	21
Gambar #11.....	22
Gambar #12.....	23
Gambar #13.....	24
Gambar #14.....	25
Gambar #15.....	26
Gambar #16.....	27
Gambar #17.....	32
Gambar #18.....	33
Gambar #19.....	33
Gambar #20.....	34
Gambar #21.....	35
Gambar #22.....	35
Gambar #23.....	36
Gambar #24.....	37
Gambar #25.....	38

Gambar #26.....	39
Gambar #27.....	40
Gambar #28.....	41
Gambar #29.....	42
Gambar #30.....	43
Gambar #31.....	44
Gambar #32.....	45
Gambar #33.....	46
Gambar #34.....	47
Gambar #35.....	48
Gambar #36.....	49
Gambar #37.....	50
Gambar #38.....	51
Gambar #39.....	52
Gambar #40.....	53
Gambar #41.....	54
Gambar #42.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa.....	59
B. Foto Poster.....	61
C. Foto Situasi Pameran.....	62
D. Katalogus.....	63



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

“Bermain telah menjadi bagian penting dalam konsepsi Barat tentang seni, dan walaupun beberapa permainan memiliki properti estetik—misalnya, pembukaan dalam sebuah permainan catur bisa disebut “anggun”—ini jarang menjadi dasar untuk menyebut bahwa permainan catur sebagai seni. Namun permainan yang ditemukan dalam *videogame* memang sering digambarkan dengan cara artistik, karena sifat representasionalnya yang kompleks sebagai sebuah fiksi.”¹

*“Another item in human behavior is our serious attitude toward art. Genetic psychology usually regards art as a form of play. This is not only a scientific theory, it is a common-sense view; we play an instrument, we act a play. Yet like many common-sense doctrines, it is probably false. Great artists are rarely recruited from the leisure class, and it is only in careless speech that we denote music or tragedy as our “hobby”; we do not really class them with tennis or bridge. When play is supposed to be the abundance of their strength after their needs are satisfied.”*²

¹ D. M. Lopes, *The Ontology of Interactive Art*: Journal of Aesthetic Education, vol. 35, No. 4. 2001

² Susanne K. Langer, *Philosophy In A New Key: A Study In The Symbolism Of Reason, Rite, and Art* (London: Harvard University, Press Cambridge, Massachusetts, 1979), p. 37

Terjemahan Susanne K. Langer dalam bukunya *Philosophy In A New Key* berbunyi demikian: “Hal selain pada kelakuan manusia adalah sikap kita yang serius terhadap seni. Psikologi turunan biasanya melihat seni sebagai bentuk dari permainan. Hal ini tidak hanya sebuah teori ilmiah, namun merupakan pandangan yang masuk akal; misalkan kita *bermain* sebuah instrumen/alat, maka kita sedang *bermain*. Namun banyak doktrin yang masuk akal sekalipun mempunyai kemungkinan kesalahan. Seniman besar sangat jarang berasal dari kaum yang mempunyai waktu luang, dan hanya dalam pembicaraan sembarangan kita menunjukkan musik atau tragedi sebagai “hobi” kita; misalkan kita tidak mengklasifikasikan tennis dan bermain kartu sebagai hobi. Ketika bermain seharusnya menjadi sumber kekuatan manusia setelah kebutuhan utama mereka terpenuhi.”

“Asal usul permainan *videogame* terletak pada awal tabung sinar katoda berbasis pertahanan peluru kendali sistem pada akhir 1940-an. Program-program ini kemudian diadaptasi ke dalam permainan sederhana lainnya di era tahun 1950-an. Pada akhir 1950-an dan melalui tahun 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan (kebanyakan di komputer *mainframe*), secara bertahap tingkat kecanggihannya dan kompleksitasnya pun turut bertambah. Setelah periode ini, *videogame* menyimpang ke berbagai *platform: arcade, mainframe, konsol, komputer pribadi* dan kemudian permainan genggam.”³

Alasan utama mengapa penulis menyukai bermain *video game* adalah latar belakang penulis yang tinggal dekat di daerah perkotaan dimana perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi tata cara penduduknya untuk beradaptasi

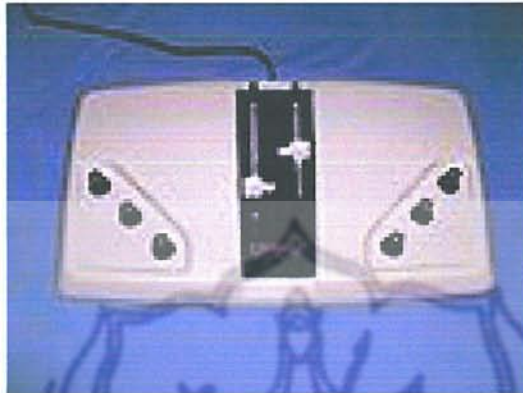
³ g2hcombrowordpress.com/sejarah-perkembangan-game/ (diakses pada tanggal 15 Februari 2012, jam 17.30 WIB)

terhadap lingkungannya. Pada saat itu perkembangan teknologi juga melahirkan beberapa produk untuk hiburan seperti *video game*, sebuah mesin permainan video konsol yang diproduksi oleh negara-negara maju seperti Amerika dan Jepang.

Perusahaan komersial pertama konsol permainan *video* adalah *Computer Space* pada 1971, yang meletakkan dasar bagi industri hiburan baru di akhir 1970-an di Amerika Serikat, Jepang, dan Eropa. Namun perusahaan ini tidak bertahan lama ini sebagian besar disebabkan oleh banjir dari *video game* yang datang ke pasar mengakibatkan keruntuhan total industri *game* konsol di seluruh dunia, akhirnya menggeser dominasi pasar dari Amerika Utara ke Jepang. Tetapi ini hanya mempengaruhi pasar *game* konsol, pasar *game* komputer sebagian besar tidak terpengaruh. Generasi selanjutnya dari konsol *video game* akan terus didominasi oleh perusahaan-perusahaan Jepang. Walaupun beberapa upaya akan dilakukan oleh Amerika Utara dan perusahaan-perusahaan Eropa, generasi keempat konsol, usaha mereka pada akhirnya akan gagal. Tidak sampai generasi keenam konsol permainan *video* akan non-perusahaan Jepang merilis sebuah sistem konsol sukses secara komersial. Pasar telah mengikuti jalan yang sama dengan beberapa kali gagal dilakukan oleh perusahaan-perusahaan Amerika yang semuanya gagal di luar beberapa keberhasilan terbatas dalam permainan elektronik genggam sejak dini. Saat ini hanya perusahaan-perusahaan Jepang memiliki sukses besar konsol *game handheld* (kontrol yang digenggam tangan), walaupun dalam beberapa tahun terakhir permainan genggam telah datang ke perangkat seperti ponsel dan komputer PC.

1. Generasi Pertama

Generasi pertama konsol permainan *video* berlangsung dari tahun 1972, dengan rilis dari *Magnavox Odyssey*, hingga 1977, ketika "*pong*"-*style* produsen konsol meninggalkan pasar secara massal karena pengenalan dan keberhasilan mikroprosesor berbasis konsol.



Gambar 1. *Magnavox Odyssey 200* (sumber: g2hcombrowordpress.com)



Gambar 2. *Style Game Pong* (sumber: g2hcombrowordpress.com)

2. Generasi Kedua

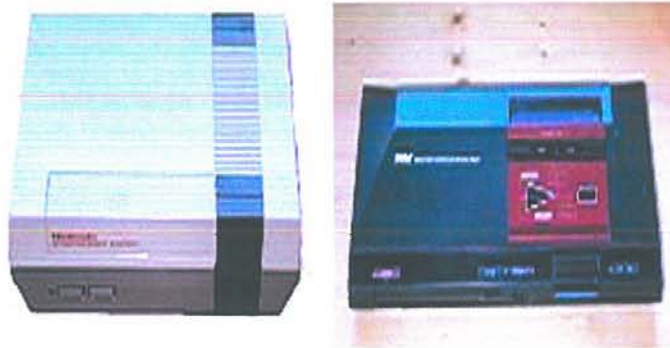
Dalam sejarah komputer dan *video game*, generasi kedua (biasa disebut sebagai awal era 8 *bit* atau kurang lebih 4 *bit era*) dimulai pada tahun 1976 dengan merilis *Fairchild Channel F* dan *Radofin 1292 Advanced Programmable Video System*. Di era generasi kedua ini yang menjadi primadona konsol *game* adalah konsol *game ATARI*. Beberapa contoh konsol *game* pada generasi kedua dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Dari kiri ke kanan adalah *Fairchild Channel F*, *Atari 2600*, *Magnavox Odyssey Ver. 2*, *Atari 5200* (sumber: g2hcombrowordpress.com)

3. Generasi Ketiga

Generasi ketiga dimulai pada tahun 1983 dengan dipasarkannya Japan Family Computer atau lebih dikenal dengan nama *FAMICOM* (kemudian dikenal sebagai *Nintendo Entertainment System* di seluruh dunia). Walaupun konsol generasi sebelumnya juga menggunakan 8-*bit* processor, pada akhir generasi inilah konsol rumah yang pertama kali diberi label oleh mereka “*bit*”. Ini juga masuk ke mode sebagai sistem 16-*bit* seperti *Mega Drive / Genesis* dipasarkan untuk membedakan antara generasi konsol. Di Amerika Serikat, generasi di *game* ini terutama didominasi oleh *NES / Famicom*. Pada era inilah terjadi perang konsol *game* yang pertama antara perusahaan konsol *Nintendo* dengan *SEGA*.



Gambar 4. Konsol generasi ketiga *FAMICOM(Nintendo)* dan *SEGA* (sumber: gzhcombrowordpress.com)

4. Generasi Keempat

Generasi keempat atau biasa disebut dengan era 16 bit, pada generasi ini *NES* mendapat sambutan hangat di seluruh dunia, dan sebuah perusahaan bernama *Sega* mencoba menyaingi *Nintendo*. Pada tahun 1988, *Sega* merilis konsol next-generation mereka, *Sega Mega Drive* (yang juga dikenal dengan *Sega Genesis*). Konsol ini menyajikan gambar yang lebih tajam dan animasi yang lebih halus dibanding *NES*. Konsol ini cukup berhasil memberi tekanan, tetapi *NES* tetap bertahan dengan angka penjualan tinggi. Dua tahun berselang, pada 1990, *Nintendo* kembali menggebrak dengan konsol generasi berikut mereka, *SNES* (*Super Nintendo Entertainment System*). Selama 4 tahun, *Nintendo* dan *Sega* menjadi rival bebuyutan, meskipun ada beberapa produsen seperti *SNK* dengan *NeoGeo*-nya, *NEC* dengan *TurboGrafx-16* dan *Phillips CD-i*, tapi kedua konsol mereka tidak begitu handal dan populer.

5. Generasi Kelima

Generasi kelima atau disebut juga dengan era konsol 32 *bit*. dimana konsol game yang paling populer pada generasi ini adalah *Sony Playstation*.



Gambar 5. Konsol *Sony Playstation* (sumber: g2hcombrowordpress.com)

6. Generasi Keenam

Generasi keenam ini ditandai dengan munculnya konsol-konsol *game next generation* dari masing-masing perusahaan seperti *SONY*, *SEGA*, *Nintendo* serta munculnya satu lagi konsol *game* baru yang diluncurkan oleh *Microsoft* yang diberi nama *Xbox*. Perang konsol *game* ini akhirnya mengakibatkan jatuhnya perusahaan konsol *SEGA* yang tidak dapat lagi meneruskan konsol *next generation* (*Dreamcast*) mereka dan lebih memilih untuk berkonsentrasi dibidang pembuatan *game* konsol.

7. Generasi Ketujuh

Dikarenakan semakin canggihnya teknologi di bidang teknologi maka ke-3 perusahaan konsol terbesar (*Sony*, *Nintendo*, dan *Microsoft*) mengeluarkan kembali konsol *next-generation* mereka keluaran terbaru. *Sony* mengeluarkan konsol *next-gen* yang diberi nama *PS3* (*Playstation 3*), lalu *Nintendo* dengan *Nintendo Wii* kemudian *Microsoft* dengan *Xbox 360*. Pada generasi ini semakin dikembangkan sistem permainan *online* atau permainan yang melibatkan banyak pemain yang terhubung dengan konsol mereka dan semakin ditinggalkannya permainan *single player*.



Gambar 6. Dari kiri ke kanan adalah konsol *Nintendo Wii*, *Xbox 360*, dan *Playstation 2*

(sumber: g2hcombrowordpress.com)

Penulis mulai tertarik dengan dunia *video game* sejak usia 7 tahun. Jenis permainan *video game* yang pertama kali diberikan oleh orang tua penulis adalah konsol game generasi ketiga yaitu *Nintendo* pada tahun 1994. Kemudian pada tahun 1995 penulis menerima hadiah ulang tahun dari paman penulis berupa konsol game *SEGA* yang merupakan generasi lanjut dari *Nintendo*. Perbedaan tampilan terlihat lebih baik pada konsol *SEGA*, karena konsol tersebut memiliki tingkat bit yang lebih besar dibandingkan dengan *Nintendo*.

Pada tahun 1999 penulis mulai mengenal jenis konsol game terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan *Sony* yaitu *Playstation*. Generasi kelima dan merupakan yang terbaik pada zamannya ini dikarenakan jenis konsol tersebut melebihi kemampuan *SEGA* dari tampilan *bit*-nya yaitu 32 *bit*. Dengan tampilan yang baik dan bervariasinya jenis kaset atau *CD(Compact Disc)* permainan membuat penulis lebih lama memainkan game *Playstation* dibandingkan dengan generasi konsol sebelumnya. Kemudian pada tahun 2002 penulis mengenal jenis permainan yang bukan berasal dari konsol *game* yang sudah penulis jelaskan sebelumnya.

Jenis *game* yang satu ini terdapat pada jenis komputer dan memiliki kemampuan lebih lainnya yang tidak bisa dilakukan oleh jenis konsol. Misalnya pada jenis *game* komputer bisa digunakan lebih dari 2 orang pemain dalam 1 *game* bahkan bisa mencakup 2000 orang pemain dalam satu *server game*. Pada genre yang satu ini, pemain bisa mengalami keadaan yang disebut hiper-adiktif karena jenis *game* ini menggunakan sistem internet yang mampu menghubungkan jutaan pemain, sehingga jarak antara pemain dengan ruang dan waktu terasa sangat kabur akibat ketagihan yang berlebihan pada pemain.

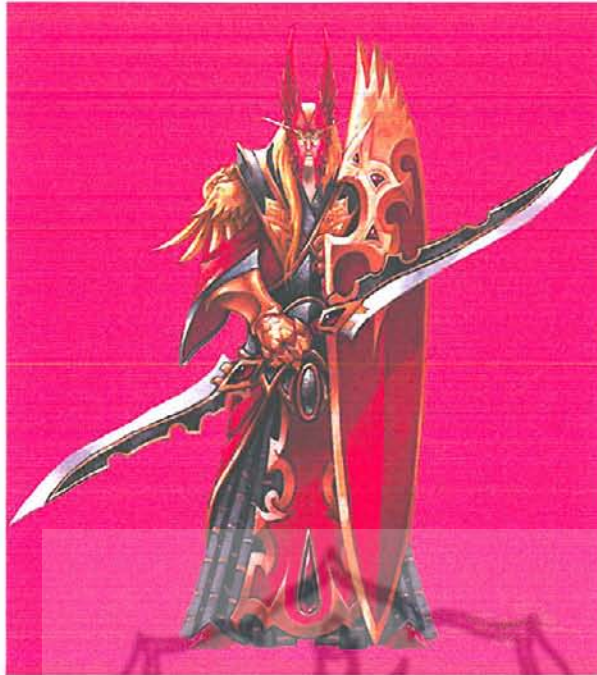
Dari keseluruhan jenis *video game* yang telah penulis rasakan, hanya satu jenis *video game* yang menggunakan komputer PC dibandingkan dengan jenis konsol *game*. Karena jenis *video game* komputer PC lebih komunikatif dan interaktif antar pemain serta memiliki keunggulan untuk meng-*update* versi dari jenis yang bersangkutan. Jenis *game* tersebut juga mampu menghubungkan lebih banyak pemain, bahkan dari seluruh dunia sehingga kemampuan pengguna *game* di suatu negara bisa dibandingkan dengan kemampuan pengguna *game* yang berada di negara lain. Jenis *game* yang penulis suka pada saat ini adalah *Defense of the Ancients Allstars* (disingkat *DotA*) yang merupakan hasil modifikasi dari *game Warcraft 3: Frozen Throne*. Kata “*Allstars*” merupakan kumpulan dari semua *hero* atau tokoh yang ada pada *game Warcraft 3: Reign of Chaos, Warcraft 3: Frozen Throne*, dan juga terdapat penambahan *hero* atau tokoh baru pada saat *update* versi terbaru *DotA*.

Permainan ini bisa dimainkan dari 1 sampai 10 orang pemain, namun jika dimainkan dengan 1 orang pemain harus memiliki *map* yang berkemampuan *Artificial Intelligence* sehingga bisa dimainkan 2 sampai 10 pemain dimana ke-9 pemainnya adalah komputer atau *Artificial Intelligence*. Tujuan dari game ini adalah pemain mempertahankan wilayahnya dan menyerang wilayah pemain lain. Pemain harus memilih satu *hero* atau tokoh lebih dari 100 *hero* yang disediakan (jumlah *hero* terus bertambah pada jangka waktu tertentu diseluruh dunia) dimana tiap tokoh mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Strategi sangat diperlukan dalam permainan ini, pemilihan kombinasi *items* dan *hero* yang salah juga bisa mempengaruhi kegagalan dalam tim.

“Gerakan dan tujuan dalam banyak *videogame* akhir-akhir ini tidak semata-mata berupa kemungkinan-kemungkinan formal dengan signifikansi representasional yang kecil, yang mungkin seperti dalam permainan seperti catur atau *checkers*, namun juga cerita-cerita pertahanan yang digambarkan melalui dunia-dunia fiksi yang terikat secara estetik.”⁴

Sam “Samwise” Didier adalah seorang *art director* dalam game *Warcraft III*, dan *DotA* yang karyanya juga menghiasi *cover* kaset band *Rock-Indie* asal Amerika Serikat, *Hammer Fall*. Sebagai perupa, khususnya yang mengangkat tema tokoh *video game*, Beliau sangat konsisten bertahun-tahun dalam berkarya, sehingga gaya visualnya yang unik mempengaruhi gaya visual game *Warcraft*.

⁴ Diambil dari artikel terjemahan “Videogame adalah salah satu seni pop”, www.indonesiaartnews.or.id, 2010



Gambar 7. *Silencer*, salah satu tokoh *Dota* karya Sam “Samwise” Didier (sumber: www.google.com)

Selain Sam Didier, perupa yang mengangkat tokoh *video game* lainnya adalah Kunkka. Nama Kunkka sebenarnya bukanlah nama asli seniman asal Singapura tersebut, karena Kunkka lebih dikenal publik sebagai nama inisial sebagai penggarap *loadscreen* dalam *video game Dota*. Dalam penggarapan karyanya, beliau lebih menggunakan *Generated Computer Graphic Art* dan lebih banyak menggunakan alat bantu *hardware* komputer, sehingga karya-karyanya lebih bersifat desain grafis. Penggunaan tokoh-tokoh dalam *game Dota* digarap dengan gaya, komposisi, dan pewarnaan yang begitu dramatis sehingga mempengaruhi penciptaan karya penulis.



Gambar 8. *Traxex*, salah satu tokoh *Dota* karya Kunkka (sumber: kunkka.deviantart.com)

Seorang seniman di dalam menciptakan karya seni banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada di dalam dirinya (faktor internal) juga di luar pribadinya (faktor eksternal). Faktor dari dalam misalnya : intelektualitas, emosi, keadaan ekonomi, sensibilitas, kebiasaan, pengalaman, cita-cita; sedangkan faktor dari luar yaitu : sosial, budaya, pendidikan, serta keadaan alam disekitarnya.

Ide tokoh *video game* sebagai sumber inspirasi sebenarnya sudah lama ingin diungkapkan penulis sebagai penciptaan karya seni lukis. Dalam hal ini representasi karakter *video game* yang penulis ungkapkan merupakan metafor pengalaman pribadi penulis sebagai respon atas hal-hal yang terjadi selama penulis hidup di zamannya. Sumber pengalaman yang akan penulis metaforkan berkisar antara 5 sampai 7 tahun terakhir sejak penulis duduk di bangku kuliah.

Sebagian besar pengalaman yang diungkap penulis merupakan kejadian-kejadian yang tidak bisa dilupakan penulis dalam 5 sampai 7 tahun terakhir pada masa perkuliahan.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Setiap individu selalu mempunyai metode yang berbeda dalam merepresentasikan permasalahannya. Dalam merumuskan penciptaan yang akan disampaikan penulis, maka dengan ini penulis menghadirkan beberapa pertanyaan untuk memberi gambaran mengenai bahasan yang dimaksud.

1. Bagaimana mengungkapkan perjalanan pribadi melalui metafora tokoh-tokoh *video game*?
2. Tokoh-tokoh seperti apa yang akan dijadikan sebagai karakter dalam metafora?
3. Teknik apa yang akan digunakan untuk mengungkapkan karya lukisan tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam mewujudkan ide ke dalam karya seni yang terpenting adalah totalitas dapat tercapai, sehingga apa yang saat itu dirasakan bisa mewujudkan dalam karya seni secara tuntas tanpa dipengaruhi oleh hal-hal lain. Namun tujuan yang dimaksud penulis adalah pencapaian proses kreatif dengan citraan tokoh-tokoh video game agar masyarakat lebih mengenal budaya asing yang disampaikan melalui tokoh melalui bentuk video game, karena sebagian wujud atau bentuk dari tokoh-tokoh tersebut merupakan makhluk mitologi dan legenda budaya asing yang menarik untuk dipelajari.

D. Makna Judul

Untuk menghindari salah pengertian mengenai batasan-batasan dari cerminan topik karya seni yang akan penulis sampaikan, maka pada kesempatan ini penulis perlu menjelaskan arti kata dan judul yang akan diangkat sebagai berikut :

Tokoh : Rupa (wujud dan keadaan); macam atau jenis; Bentuk badan; perawakan; Orang yang terkemuka dan kenamaan; Pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama.⁵

⁵ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional Edisi Ketiga (Jakarta; Balai Pustaka, 2005) p. 1203

Video Game : Berasal dari Bahasa Inggris yang berarti mesin permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*.⁶

Metafora : Pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.⁷

Pengalaman : Yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung, dsb).⁸

Pribadi : Keadaan manusia sebagai perseorangan; keseluruhan sifat-sifat yang merupakan watak orang.⁹

Berdasarkan uraian refrensi yang dikutip di atas dan hubungannya dengan kepentingan penulisan ini, maka pengertian judul “Tokoh Video Game Sebagai Metafor Pengalaman Pribadi” yang dimaksudkan penulis adalah pencitraan tokoh video game sebagai gambaran narasi pengalaman pribadi penulis.

⁶ www.wikipedia.org/video_game.

⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Op. Cit.*, p. 739

⁸ *Ibid.*, p. 26

⁹ *Ibid.*, p. 895