

**ARTIKEL ILMIAH
STRATA 1 (SI)**

**KECANDUAN GAME ONLINE SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI**



**Oleh
I Wayan Adi Sutrisna
NIM: 2010 04 021
Minat : Seni Lukis
Program Studi Seni Rupa Murni**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2015**

ABSTRAK

KECANDUAN GAME ONLINE SEBAGAI SUMBER INSPIRASI

“Kecanduan *Game Online* sebagai Sumber Inspirasi”. Dipilih sebagai judul skrip karya karena dilihat dari besarnya pengaruh *game online* ini terhadap masa depan anak-anak dan remaja yang kini semakin menjamur diberbagai daerah. Melalui konteks visual ini, menyampaikan pesan bagaimana generasi sekarang khususnya pada anak-anak agar bisa mengendalikan keinginan dirinya serta selalu mengingat kewajibannya. Sehingga judul skrip karya yang diangkat adalah “Kecanduan *Game Online* Sebagai Sumber Inspirasi” sebagai keseluruhan lukisan karya tugas akhir (TA). Tujuan yang saya harapkan dalam penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini, Dapat mengetahui proses yang dilalui untuk mengungkapkan karya seni lukis dari tema kecanduan *game online*. Dan dapat memahami dampak dari kecanduan *game online* sesuai yang saya rasakan. Proses penciptaan seni lukis dengan tema kecanduan *game online* ini meliputi beberapa tahapan yaitu: penjajagan (*eksplorasi*), percobaan (*eksperimen*), pembentukan (*forming*), penyelesaian (*finishing*). Proses penciptaan dalam setiap tahapannya membutuhkan rentan waktu yang berbeda sesuai dengan suasana hati dan kondisi fisik. Hasil yang dicapai dari tema kecanduan *game online* adalah terciptanya karya yang unik dan menarik. Dengan demikian disimpulkan bahwa dalam karya lukis yang saya hasilkan memiliki suatu unsur kritikan dan keprihatinan akan dampak dari kecanduan game online.

Kata Kunci: Kecanduan, Game Online, Seni Lukis

ABSTRACT

ADDITION OF ONLINE GAME AS A SOURCE OF INSPIRATION

"Addiction of Online Game as a Source of Inspiration". I am chose this as the title of the script because the influence of online games in the children and young generation future are now much increasingly in various regions. Through this visual content, i am want to convey the message of how this generation especially children in order to control their desires and always remember its obligations. So the title of the script raised is " Impact of Online Gaming addiction as a Source of Inspiration" as a whole painting by thesis. The author's purpose in making paintings in the final task, to know the process through which to reveal paintings on the theme of the impact of online gaming addiction. And can understand the impact of online gaming addiction according creators feel. The process of creating art with the theme of the impact of online gaming addiction includes several stages: exploration, experiment, forming, finishing. The process of creation in each stage requires different vulnerable time in accordance with the mood and physical condition. Results to accomplish author of the theme impact of online gaming addiction is the creation of unique and interesting work. conclude this painting has elements of criticism and concerns about the impact of online gaming addiction.

Keywords: Addiction, Online Game, Art painting

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dari perspektif kebudayaan, karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat karya bersangkutan dilahirkan. Dengan perspektif ini, kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat khususnya persoalan tentang *game online* yang sedang menjamur di berbagai daerah. Kemunculannya bisa merupakan representasi dari realitas, tetapi bisa pula pendobrakan atas realitas tersebut. Dengan demikian, seni bukan media langsung dari realitas. Seni bukan sekedar imitasi realitas, melainkan sebuah dunia dengan realitas baru hasil interpretasi atas realitas sebenarnya, serta merangsang emosi dan imajinasi diekpresikan ke dalam karya seni.

Menciptakan karya seni tidak lepas dari realitas yang terjadi di masyarakat sekarang ini yakni kegemaran bermain *game online*, oleh sebab itu setiap karya seni akan mencerminkan latar belakang nilai budaya masyarakat yang memicu pencipta berkeaktivitas. *Game online* merupakan sebuah objek inspirasi untuk memunculkan ide-ide dalam proses menciptakan karya seni lukis. Ketertarikan saya pada *game online* memberikan proses kreatif dalam mengelola ikon-ikon *game* seperti *game Cross-Platform Online, Massive Multiplayer Online Games, Forsaken World*. Kegemaran generasi sekarang untuk bermain *game* membuat perkembangan generasi untuk masa depan menjadi malas dan cenderung tidak menghiraukan apapun selain *game* itu sendiri. Akibatnya para pemain *game* sering berbohong dalam hal

bersekolah, uang saku dan waktu yang dihabiskan seharian untuk bermain *game*. Ini adalah dampak kecanduan bermain *game online*.

Dalam karya yang menggambarkan pengalaman estetis yang saya rasakan ketika ikut terkena kecanduan *game online*, dan di samping nilai-nilai yang saya rasakan sendiri, beberapa teman yang diwawancarai juga mengatakan dampak yang sama dengan yang saya rasakan. Ketika bermain *game online* dapat memberikan kesenangan dan hiburan kepada pemainnya, namun ketika sudah berhenti bermain karena waktu istirahat atau tidur, barulah efeknya terasa bahwa pemain ini tidak menyelesaikan pekerjaan apapun sepanjang hari itu, bantuan dari orang lain atau keluarga terdekat tidak akan membuat si pemain berhenti untuk bermain *game*, hanya kesadaran dirinya yang bisa membuatnya lepas dari kecanduan *game online* tersebut.

Sumber-sumber yang berkaitan dengan teknik yang saya gunakan, yaitu berawal dari surealisme yang identik dengan alam bawah sadar berupa hayalan yang tidak terdapat di dunia nyata. Ketertarikan pada aliran surealisme karena melihat karya dari I Gusti Nengah Nurata yang terlihat begitu magis dan mengandung banyak filosofi dalam setiap bagian objek pada karyanya, dalam paradigma estetika humanisme universal, para pelukis Indonesia banyak mengembangkan kecenderungan personal lirisisme, termasuk di dalamnya gaya Surrealisme yang berkembang pesat di Yogyakarta. Surrealisme banyak mencirikan imajinasi yang bersumber dari dunia bawah sadar dengan berbagai problem ironi kehidupan personal maupun sosial sang seniman maupun masyarakat. Kecenderungan gaya ini mengantarkan pelukis dalam penggalian nilai-nilai spiritual dan religi bagi karya-

karyanya. Dari sana muncul inspirasi untuk mengungkapkan dan mengkolaborasikan kecanduan *game online* ke dalam karya seni lukis.

Secara visual dan kosepsional nilai-nilai tersebut direalisasikan melalui figur wanita dan didukung oleh beberapa ikon dari perangkat komputer dan alam bebas menggunakan elemen-elemen visual seni lukis. Dalam konsep karya saya juga menyisipkan kritik yang bersifat membangun, serta harapan terhadap kondisi permainan masa kini. Melalui konteks visual ini, menyampaikan pesan bagaimana generasi sekarang harus bisa membagi waktu dengan baik sehingga hari-harinya tidak terbuang percuma.

Dalam penciptaan karya seni lukis, adapun permasalahan yang saya hadapi berkaitan dengan proses berkarya, dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengaplikasikan *game online* kedalam karya seni lukis ?
- b. Bagaimana proses penciptaan karya lukis yang bersumber dari dampak kecanduan *game online* ?
- c. Bagaimana upaya menyusun struktur estetika yang meliputi manusia, serta alam benda yang berkaitan dengan permainan *game online*?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni lukis, antara lain:

- a. Untuk mengekspresikan ide-ide yang bersumber dari kecanduan *game online* dalam penciptaan karya seni lukis yang unik dan menarik.

- b. Mampu mengolah sumber-sumber ide yang diperoleh dari karya-karya pelukis terdahulu yang sejenis agar mampu membangun karakter pribadi.
- c. Untuk mewujudkan karya seni lukis mengenai kecanduan *game online* sesuai dengan keahlian.

2. Tinjauan Pustaka

a. *Game Online*

Game Online adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN (*Local Area Network*) maupun Internet. *Game* yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik dan menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan secara bersama-sama.

Game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.. Berikut beberapa contoh *Game Online* yang beredar di Indonesia :*Ragnarok Online, Perfect World, Atlantica Online, Lost Saga, Point Blank, Counter Strike Online.*

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun

kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*)

b. Pengertian Seni Lukis

Pada dasarnya karya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik atau ideologis yang menggunakan dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari perasaan seseorang. Secara teknis merupakan tebaran warna cair atau pigmen pada bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas, dan lain sebagainya) untuk menghasilkan sensasi atau keruangan, gerakan tekstur, sama baiknya dari kombinasi unsur-unsur tersebut (Susanto, 2002: 71).

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya. Media rupa bisa digunakan dengan berbagai macam material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi untuk mewujudkan medium rupa (Kartika, 2004: 36).

c. Seni Lukis Surealisme

Surealisme ialah gerakan budaya yang bermula pada pertengahan tahun 1920-an. Surealisme merupakan seni dan penulisan yang paling banyak dikenal. Karya ini

memiliki unsur kejutan, barang tak terduga yang ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas. Banyak seniman dan penulis surealis yang memandang karya mereka sebagai ungkapan gerakan filosofis yang pertama dan paling maju. Karya tersebut merupakan artefak, dan André Breton mengatakan bahwa surealisme berada di atas segala gerakan revolusi. Dari aktivitas Dadaisme, surealisme dibentuk dengan pusat gerakan terpentingnya di Paris. Dari tahun 1920-an aliran ini menyebar ke seluruh dunia.

d. Tinjauan Terhadap Unsur-Unsur Seni Lukis

Unsur-unsur seni lukis merupakan bagian pembentuk karya seni lukis yang berhubungan dengan garis, ruang, tekstur dan warna.

e. Prinsip-Prinsip Seni Lukis

Prinsip-prinsip seni rupa merupakan suatu pertimbangan dalam menampilkan estetika dalam karya seni lukis seperti harmoni, kontras, keseimbangan, gradasi, proporsi dan aksentuasi yang termuat dalam satu kesatuan karya seni lukis.

B. PROSES PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan meliputi: proses penjajagan, proses percobaan, proses persiapan, proses pembentukan, dan proses pameran. Selain dari proses tersebut, pada bab ini juga diuraikan alat serta bahan yang dipergunakan dalam penciptaan karya seni lukis.

C. WUJUD KARYA

Karya 1



Judul karya : Gelisah

Ukuran: 150 X 100 cm

Media : Cat minyak di atas kanvas

Tahun : 2014

Karya yang berjudul “Gelisah” melukiskan salah satu dari dampak kecanduan *game online*, seorang wanita dengan raut wajah yang tidak tenang bahkan saat sedang dalam keadaan tidur menunjukkan bagaimana dampak ketergantungan pada *game online* ini menyebabkan seorang pemain game tersebut merasakan kegelisahan jika mereka berada jauh dari permainan tersebut, bahkan dalam keadaan tidur pemain *game online* tidak bisa merasakan kenyamanan yang seharusnya bisa didapat, seorang pecandu permainan *game online* yang tidak merasakan kenyamanan disaat beristirahat karena selalu membayangkan *game* dan apa yang akan dilakukan pada *game* tersebut, akan terbangun kembali dan memainkan *game online* walaupun dalam keadaan yang sangat lelah.

Warna objek pada karya juga dominan menggunakan warna-warna terang menyerupai pada warna dalam permainan game online, garis kontur pada objek hanya dibuat di beberapa bagian agar dapat mendukung gelap terang dari bentuk objek tersebut, bagian latar belakang objek digunakan warna yang agak redup supaya objek lebih menonjol dan terkesan memiliki jarak atau ruang, pada latar belakang juga di buat goresan agar menimbulkan tekstur semu. Sedangkan dari komposisi objek utama di tempatkan pada tengah-tengah bidang kanvas dengan wajah dan kabel sebagai pusat perhatian dan irama goresan yang dibuat kesegala arah agar karya tidak terlihat membosankan.

Karya 2



Judul karya : Terperangkap

Ukuran: 80 X 130 cm

Media: Cat minyak di atas kanvas

Tahun : 2014

Karya yang berjudul “Terperangkap” melukiskan pikiran seorang pecandu permainan *game online* karena apa yang tidak bisa didapat di dunia nyata dapat diperoleh di dunia maya, misalnya alusinasi yang seolah-olah nyata dalam dunia maya. Alusinasi-alusinasi itulah saya tuangkan ke dalam bentuk lukisan dalam judul “terperangkap”, karena pada dasarnya hayalan tersebut sangat sulit dijadikan sebagai kenyataan. *game online* memang merupakan sebuah dunia yang dibuat oleh keinginan manusia yang tidak dapat dicapai di dunia nyata, begitu sempurnanya dunia maya tersebut sampai para pemain *game online* melupakan dunia nyata yang ditempatinya,

namun dunia game tersebut sangat terbatas dan sangat ketergantungan pada banyak media, seperti jaringan internet, listrik dan perangkat-perangkat komputer.

Dengan menggunakan permainan garis untuk membentuk sket-skets ide hayalan tentang *game online* yang sangat sulit diwujudkan dalam dunia nyata dieksplorasi dengan permainan garis sehingga menjadi bentuk, bentuk dikomposisikan dalam suatu bidang lukisan dengan permainan ruang yang dinamis sehingga terbentuklah komposisi lukisan. Untuk memberikan kesan artistik pada sket-skets yang di bentuk melalui permainan bidang dan ruang yang sudah di komposisikan dengan menggabungkan antara elemen-elemen bentuk dalam permainan *game online*, warna memiliki peranan yang sangat penting untuk memberikan dinamika lukisan menjadi lebih harmonis. Untuk menunjang harmonisasi dalam pewarnaan lukisan dengan judul terperangkap digunakan warna biru yang dikontraskan dengan warna coklat kegelapan, Sedangkan komposisi objek wanita dilukis menghadap ke arah kanan agar komposisinya terlihat seimbang dan pandangan dari objek tersebut juga bisa menjadi pusat perhatian.

Untuk mengajak penikmat bisa memahami dampak dari permainan *game online* sehingga banyak orang terperangkap dalam ilusi berupa hayalan yang sering menjerumuskan kaum muda khususnya anak-anak dalam usia masih labil dalam lukisan ini difokuskan pada objek kerang. Penggunaan kerang dalam lukisan ini karena kerang merupakan tempat tinggal bagi hewan kecil yang juga sebagai tempat berlindung. Bila ditransformasikan dalam kehidupan manusia sehari-hari, khususnya dalam permainan game online dimaknai sebagai dunia yang sangat terbatas. .

D. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan ulasan skrip karya tersebut maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Berbagai macam kecanduan *Game Online* yang menjadi gagasan dalam penciptaan karya lukis mampu membangkitkan inspirasi dan mengolah sumber-sumber ide yang diperoleh dari karya-karya pelukis terdahulu yang sejenis agar mampu membangun karakter pribadi. Dalam hal ini, mendorong munculnya ide-ide baru untuk divisualisasikan.

Dalam menciptakan karya seni lukis diperlukan kemampuan teknik, baik pengolahan bahan-bahan yang dijadikan objek untuk menciptakan kecanduan *game online* untuk menghasilkan karya yang unik, kreatif, imajinatif dan inovatif. Di dalam mewujudkan lukisan yang mengangkat tentang dampak kecanduan *game online*, ada beberapa proses dalam penciptaan karya seni lukis ini diantaranya tahap penjajagan (*eksplorasi*) dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan tentang kondisi permainan game online, percobaan (*eksperimen*) yakni dengan melakukan *drawing*, tahap pembentukan (*Forming*) yakni melakukan proses penciptaan karya dan persiapan alat dan bahan, *Finishing* (Penyelesaian) adalah menambahkan atau memperbaiki kekurangan yang nampak pada karya seni lukis.

Karya yang diwujudkan kedalam bentuk seni lukis meliputi dua aspek yakni aspek ideoplastis yang menyangkut gagasan atas ide, konsep, dan isi/bobot dari karya

seni lukis yang divisualisasikan dan aspek fisikoplastis menyangkut teknik penerapan elemen-elemen visual seni rupa yang lebih bersifat penampilan fisik dari karya seni lukis.

Pesan yang disampaikan dalam karya lukis yang mengangkat kecanduan *game online* adalah suatu keprihatinan pada generasi sekarang dan yang akan datang agar tidak terjerumusan dalam *game online*..

2. Saran – saran

Berbagai fenomena dalam lingkungan masyarakat merupakan sumber ide yang tidak akan pernah habis untuk diungkap menjadi karya seni lukis, oleh sebab itu setiap karya seni akan mencerminkan nilai budaya masyarakat, dan merangsang untuk memicu kreativitas berkesenian.

Untuk anak-anak atau masyarakat pengguna *game online* hendaknya bisa mengatur waktu di dalam bermain *game online* agar tidak lupa akan kewajibannya masing-masing.

E. DAFTAR PUSTAKA

Berrill, Philip., 1996. *Everyone's Guide to oil painting*.

Djelantik, A. A. M., 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Jakarta.

Oka Sudira, Bambang., 2010. *Ilmu Seni-Teori dan Praktik*. Inti Prima Promosindo: Jakarta Timur.

Salim, Peter., 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.

Sidik, Fajar., 1977. *Diklat Kritik Seni*. Yogyakarta; Sekolah Tinggi Seni Rupa "ASRI" Yogyakarta.

Soedarso, SP., 2006. *Trilogi Seni. Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. BP. ISI Yogyakarta.

Sony Kartika, Darsono., 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sain: Bandung.

Susanto, Mikke., 2011. *Diksi Rupa. Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.

Yogyakarta: DictiArt Lab: Jagad Art Space. Bali.

_____, 2002. *Diksi Rupa. Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta.