

zVIDEO GAME NINTENDO SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA LUKIS

VIDEO GAME NINTENDO AS A SOURCE OF INSPIRATION FOR CREATION OF PAINTING WORKS

Oleh : Aldino Isnen Pamungkas, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Email: aldinopamungkas94@gmail.com.

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk merepresentasikan: 1) Mendeskripsikan konsep penciptaan lukisan dengan ide penciptaan video game nintendo, 2) Mendeskripsikan teknik dan media yang akan digunakan dalam mewujudkan karya tersebut sehingga mendukung ide-ide yang akan dicapai, 3) Mewujudkan visualisasi bentuk video game nintendo menjadi objek-objek dalam lukisan.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan ada tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Hasil dari penciptaan karya lukisan dapat ditemukan hal-hal berikut: Konsep yang akan disajikan dalam karya-karya ini merupakan visualisasi dari video game nintendo dengan gambaran ilustrasi latar belakang video game, warna yang cenderung soft atau pop, bentuk yang disederhanakan, memakai media kanvas. Tema penciptaan dalam lukisan-lukisan ini adalah penulis ingin bernostalgia dengan moment saat kecil nya, hobi dan ketertarikannya lah yang secara tidak langsung mengenalkan penulis terhadap dunia seni rupa sampai saat ini dalam bentuk latar belakang video game nintendo. Teknik pewarnaan yang dengan teknik yang dipakai adalah teknik *opaque* yang membuat kesan *flat* dan tidak bervolume. Media penciptaan lukisan menggunakan kanvas. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah lukisan bergaya *Pop Art* yang *flat*, pada objek utama yaitu *character* Super Mario Bros, Pacman dan Gradius.

Kata kunci: *Video game, Nintendo dan Pop Art*

Abstract

The purpose of this writing is to represent: 1) Explain the concept of painting creation with the idea of making Nintendo video games, 2) Explain the techniques and media that will be used in realizing it work supports the ideas you want to achieve, 3) The create of visualization from the form of Nintendo video game become objects in painting.

The method used in the creation of a paintings has three stages, exploration, design, and realization. The results of the creation of painting works can be found in the following: The concept that will be presented in this work is visualization Nintendo video game with background video game illustrations, colors that tend to be soft or pop, simplified forms, use canvas media. The theme in this painting is the author wants nostalgic with his childhood moments, his hobbies and interests indirectly introducing the author to the world of art to this day in the form of a Nintendo video game background. Coloring technique with the technique used is an *opaque* technique that makes a flat impression not volume. The media creation of paintings using canvas. The form of the painting that was created is an flat *Pop Art* style. On the primary object character Super Mario Bros, Pacman and Gradius.

Keyword: *Video game, Nintendo dan Pop Art*

PENDAHULUAN

Pemilihan video game Nintendo di era 90-an sebagai ide penciptaan karya lukis karena ingin bernostalgia di masa kecil, *Video game* adalah salah satu permainan yang digemari penulis maupun banyak orang .

Tokoh video game seperti Super Mario Bros, Pacman dan Gradius yang sering di mainkan penulis saat kecil dan secara otomatis sampai saat ini masih teringat jelas dengan latar belakang game tersebut, baik tokoh, warna maupun *background* yang ada dipermainan tersebut.

Ketertarikan penulis terhadap dunia *game* sewaktu kecil secara tidak langsung memperkenalkan penulis dengan visual gambar yang sangat menarik sehingga mempengaruhi karya penulis sampai saat ini, Pop Art dan warna-warna pastel atau soft sebagai ciri khas, identitas penulis berkarya. Di era sekarang dimana teknologi semakin canggih dan berkembang, video game pun juga ikut bertambah canggih dan semakin berkembang, baik secara visual maupun komponen-komponen yang ada di dalamnya. Hampir semua video game sudah menggunakan fitur 3 Dimensi dan semakin nyata (real), berbeda diawal tahun 90-an yang masih menggunakan fitur 2 Dimensi.

Konsep tersebut diterapkan melalui media kanvas dengan ukuran 110 cm x 140 cm. Penulis menggunakan cat akrilik sebagai pemilihan catnya. Pop Art sebagai gaya lukisan yang akan penulis terapkan pada karya lukis, gaya Pop Art sangat cocok untuk tema atau konsep ide tersebut, selain itu penulis menggunakan warna pastel atau *soft*.

KAJIAN TEORI

Tinjauan Seni Lukis

Seni lukis pada dasarnya merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang⁴⁴ (Susanto: 2002:71). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan bentuk representasi dari pengalaman dan penangkapan suatu gagasan pribadi dan dalam eksekusinya dengan menggunakan medium rupa dua dimensi atau dwimatra.

Secara umum seni lukis dikenal melalui sapuan kuas dengan cat berbasis minyak yang disapukan pada permukaan kain kanvas, sedangkan medium lainnya adalah cat berbasis air yang dibuat pada permukaan kertas. Dalam perkembangan selanjutnya medium karya seni lukis tidak lagi terbatas pada cat minyak dan cat air saja, tetapi dengan berbagai bahan pewarna dan elemen-elemen lainnya sesuai dengan ide atau gagasan penciptanya, sehingga batasan seni lukis yang bersifat dua dimensional menjadi kabur karena pemanfaatan teknik kolase dan campuran (mix media) yang menghadirkan bentuk tiga dimensional secara nyata, tanpa ilusi ruang (Nooryan Bahari, 2014: 82).

Karya seni rupa dibedakan dengan objek yang lain, kerena karya seni rupa diciptakan terutama untuk pengalaman estetis Lansing (1976). Pengalaman estetis adalah pengamatan (persepsi) yang intrinsik atau perhatian terhadap suatu objek untuk semata-

mata memahami sifat-sifat dan nilai perseptual pada objek tersebut. Dengan kata lain, dalam pengalaman estetis seseorang berusaha menangkap makna-makna atau nilai-nilai yang terdapat objek sesuai dengan pengamatan inderawinya (Gotshalk dalam Lansing, 1976). Dalam seni rupa pengamatan inderawi bersifat visual dan taktil (rabaan). Pengamatan terhadap karya seni rupa, merupakan pengalaman visual yang kompleks. Penikmat karya seni rupa dapat terganggu oleh aspek literal pada karya tersebut, yaitu objek atau tema yang digambarkan. Untuk menikmati karya seni rupa, yaitu memperoleh kepuasan estetis, aspek literal tersebut dapat diabaikan. Dalam menikmati karya seni lukis, misalnya, kepuasan estetis diperoleh dengan mengenali dan memahami kualitas piktorialnya, yaitu irama, keselarasan, gerak, atau pola (Malins, 1980).

Tinjauan Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Penciptaan berasal dari kata dasar Cipta yang berarti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif. Sedangkan penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Sebuah karya seni tidak dapat terlepas dari proses penciptaannya dan si pencipta itu sendiri. Mencipta pada dasarnya adalah melahirkan sesuatu. Walaupun proses kelahiran itu diwarnai olehderita, rasa duka atau rasa takut, kesemuanya akhirnya bermuara pada rasa suka cita (Sahman 1993: 66).

Berdasarkan teori-teori yang ada, maka proses mencipta bisadikategorikan menurut teori mimesis dan teori pengungkapan. Proses penciptaan yang bertolak dari teori mimesis yang menyatakan

bahwa karya seni adalah hasil dari tiruan alam, diawali dari pengamatan terhadap obyek alam. Hal tersebut sesuai dengan metafisika Plato yang mendalilkan adanya dunia ide pada taraf yang tertinggi sebagai realita Illahi. Pada taraf yang lebih rendah terdapat realita duniawi ini, merupakan cerminan semu dan mirip dengan realita Illahi itu (The Liang Gie 1976: 76).

Proses penciptaan sebuah karya seni selalu berhubungan dengan aktivitas manusia yang disadari atau disengaja. Kesengajaan orang mencipta seni mungkin melalui persiapan yang lama dengan perhitungan-perhitungan yang matang dan proses penggarapannya pun mungkin memakan waktu yang cukup lama pula. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan teknis biasanya bersifat rasional. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan rasional akan mengandung estetika intelektual.

Menurut penulis pribadi Penciptaan itu adalah suatu proses aktivitas berkarya melahirkan sesuatu yang baru dan kreatif dengan mengolah emosi, pemikiran dan pengetahuan dengan rasa suka cita untuk menghasilkan suatu karya yang menimbulkan rasa kepuasan batin.

Tinjauan Video Game Nintendo

Game adalah sebuah sistem dengan konflik buatan antarpemainnya dengan disertai aturan-aturan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lain dalam game tersebut. Game memiliki beberapa komponen yang harus dipenuhi, antara lain: alat, peraturan, tujuan, dan pemain. Untuk klasifikasinya, game dibagi menjadi: sports

(sepakbola, basket, tenis, dll.), tabletop games (ular tangga, black jack, halma, dll.), dan video game.

Video game merupakan bagian dari *game*. Definisi dari video game adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak game akan memberikan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televisi, komputer, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan input berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media.

Video game pertama yang ada di dunia dibuat oleh Thomas T. Goldsmith dan Estle Ray Mann, berupa permainan simulator peluncuran misil, yang terinspirasi dari tampilan radar pada Perang Dunia II. Sedangkan di Indonesia, video game sudah dikenal sejak tahun 1980-an. Anak-anak sekolah pada masa itu biasa bermain dingdong atau video game dengan layar televisi khusus beserta tuas dan beberapa tombol kontrol.

Super Mario atau SMB adalah suatu permainan *platform* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nintendo pada akhir 1985 untuk konsol Nintendo Entertainment System. Permainan ini diciptakan oleh Shigeru Miyamoto. Permainan ini membawa pengaruh yang besar pada perkembangan dunia hiburan rumahan dan merupakan salah satu permainan terlaris dengan penjualan lebih dari 40 juta salinan hingga saat ini. Dengan latar permainan yang cerah dan alur cerita yang berkembang, Super Mario Bros. berhasil mengubah wajah industri permainan video.

Meskipun sering disalah persepsikan sebagai permainan *platform* bergulir (*scrolling*) pertama (yang pada kenyataannya paling tidak ada setengah lusin permainan serupa yang telah muncul sebelumnya), Super Mario Bros. bisa dianggap sebagai pelopor jenis permainan tersebut untuk media permainan konsol. Dengan menyuguhkan tingkat yang berbeda pada setiap babak serta perkembangan karakter yang unik, permainan ini menjadi salah satu standar dalam permainan video rumahan

Pac-Man adalah sebuah permainan arkade yang dikembangkan Namco dan diterbitkan Midway; dirilis di Jepang pada 22 Mei 1980. Awalnya dirilis di arkade saja, Pac-Man yang masih populer hingga kini telah dirilis pula dalam *platform* lainnya seperti Game Boy dan SNES. Perancang permainan ini adalah Toru Iwatani, yang merupakan karyawan Namco. Pemain harus mengontrol tokoh berwarna kuning bernama Pac-Man dan membawanya mengelilingi lorong berliku-liku sambil "memakan" titik-titik kecil dan benda-benda khusus lainnya. Pada saat yang sama, terdapat empat "hantu" yang berkeliling di lorong tersebut yang bertugas menangkap Pac-Man. Sang pemain dapat menyelesaikan satu level (tingkat) jika berhasil memakan seluruh titik dan benda khusus. Secara teori, permainan dapat terus berlanjut tanpa batasan tingkat, namun tingkat ke-256 memiliki bug yang menyebabkan gambar di layar tidak beraturan dan karena itu Pac-Man tidak dapat terus dimainkan melewati tingkat tersebut.

Pac-Man kini dianggap sebagai salah satu permainan video klasik serta merupakan salah satu ikon tahun 1980-an. Salah satu alasan kesuksesannya adalah bentuk permainannya yang

dapat digemari baik pria maupun wanita dibandingkan dengan permainan arkade lainnya sebelum Pac-Man seperti Space Invaders dan Defender yang merupakan permainan tembakan.

Gradius dirilis pada tahun 1985 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Konami. Pemain mengontrol pesawat ruang angkasa trans-dimensi Vic Viper, dan harus pertempuran gelombang musuh melalui berbagai lingkungan. Permainan menjadi identik dengan frasa, "Hancurkan inti!", Sebagai standar pertempuran bos dalam seri Gradius yang terlibat pertempuran dengan pesawat raksasa, di tengahnya akan terletak satu hingga beberapa bola berwarna biru. Bos-bos ini akan dirancang sedemikian rupa sehingga akan ada bagian lurus dari luar dari raksasa yang mengarah langsung ke salah satu ini. Pemain harus menembakkan tembakan ke bagian inti sambil menghindari pola serangan dari emplacements senjata pada tubuh bos.

Tinjauan Pop Art

Pop Art merupakan merupakan kependekan dari populer art, semula di cetuskan oleh seorang kritikus Inggris, Lawrence Alloway, untuk menami suatu gerakan seni rupa di Inggris yang muncul sekitar tahun 1954-1955 yang menyebut dirinya Independence Group “ (Soedarso Sp, 2000:155).

Richard Hamilton salah satu seniman Inggris yang memiliki ketertarikan besar terhadap budaya Amerika, ia muncul dengan karya yang sering dianggap pemicu gerakan pop yang kemudian banyak muncul di karya-karya pop Amerika. Karya kolase Hamilton yang berjudul “Just What Is It That Makes Today’s Home So Different, So

Appealing?” (1956) mengandung unsur-unsur seperti label dagang, logo produk dan bagian yang ditonjolkan dalam buku komik. Bahkan kata pop muncul dalam karya ini. Unsur budaya populer yang dimunculkan Hamilton ini kemudian menjadikan banyak seniman memberikan perhatian pada budaya massa di Amerika. Hal ini juga di sebutkan oleh Tony Thome (2008) Kelopak Pop Art memiliki kecenderungan untuk memberi perhatian kepada budaya massa dan teknologi baru serta meminati artefak-artefak masyarakat konsumen Amerika.

Di sisi lain pop art mengingatkan kita pada seni realitas (bukan realisme). Mengingatkan kita pada lingkungan dan sesuatu yang akrab dengan kita namun sudah kita lupakan pop Art mempopulerkan kepada masyarakat akan sesuatu yang berguna dan telah lama terlupakan seperti sisi lingkungan yang kumuh, polusi pabrik yang menghantui kematian kehidupan masyarakat kecil yang terlupakan, sejarah yang terlupakan dan hal-hal yang sedang terlupakan mereka ingatkan kembali melalui bentuk karya seni. (Dharsono Sony Kartika; 2004).

Pop Art lebih berkembang di Amerika daripada di Inggris. Pop Art di Amerika lahir akibat tidak puas terhadap berkembangannya gaya Ekspresionisme yang melanda kaum akademis dan menempati kelas yang besar saat itu yang dianggap tidak memberikan sumbangan pada masyarakat. Perkembangan pop art di Amerika lebih banyak memunculkan seniman-seniman yang terkenal diantaranya Andy Warhol dan Roy Lichtenstein. Di Indonesia Pop art bisa jadi mulai dikenal pada tahun 1970-an ketika munculnya Gerakan Seni

Rupa Baru. Seperti yang di tuliskan Dharsono Sony Kartika (2004: 177), mengutip pertanyaan Harsono dalam Jim Supangkat, 1979:8, yaitu

”Gerakan ini menampilkan adanya kegairahan baru untuk melahirkan karya-karya yang serba baru dan tidak ketinggalan zaman. Segingga tidak mengherankan apabila karya Gerakan Seni Rupa Baru melahirkan karya yang aneh-aneh mirip “Pop Art”.

PEMBAHASAN

Konsep dan Tema Penciptaan

Video game Super Mario Bros, Pacman, Gradius yang menjadi ide dasar penciptaan tugas akhir kali ini. Konsepnya adalah visualisasi secara ilustratif dalam video game, Warna pop atau *soft* yang di pilih oleh penulis dalam proses berkarya menurutnya sangat cocok terhadap figur-figur yang sering penulis ciptakan. Menggunakan balon kata seperti Roy Lichtenstein adalah salah satu referensi penulis dalam proses karya lukis ini. Figur yang lucu dan selalu terlihat sumringah ini menyelipkan sebuah pesan bahwa ketika apapun yang kita rasakan dan seberat apapun beban kita, alangkah baiknya kita tersenyum. Pesan yang di sampaikan penulis terhadap audience melalui karyanya ini mengilustrasikan penulis berdasarkan pengalaman pribadinya.

Selain itu penulis juga sering mengilustrasikan benda yang ada di lingkungan sekitar dengan character yang di bawa dan di kombinasikan dengan figur video game, karena penulis meyakini bahwa setiap benda sama seperti makhluk hidup lainnya, benda juga bisa berinteraksi seperti halnya makhluk hidup, maka setiap karya atau character yang penulis ciptakan pasti memiliki mata, mulut, hidung maupun tangan dan kaki seperti halnya

character yang ada di video game maupun film kartun.

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Namun dengan semakin dipakainya istilah "Video Game", kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada perangkat layar apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk bermain Video game dikenal sebagai platform, contoh ini adalah komputer pribadi dan konsol permainan video. Platform ini dari tingkatan besar seperti komputer mainframe sampai yang kecil seperti perangkat mobile. Video game khusus seperti game arcade, sementara sebelumnya umum, telah berangsur-angsur menurun digunakan. Video game telah pergi untuk menjadi sebuah bentuk seni dan industri.

Sebuah video game adalah permainan yang biasanya melibatkan *player* berinteraksi dengan alat pengendali untuk menghasilkan umpan balik secara visual dalam sebuah layar video. Dan penulis ingin bernostalgia dengan *moment* saat kecilnya, hobi dan ketertarikannya lah yang secara tidak langsung mengenalkan penulis terhadap dunia seni rupa sampai saat ini. Visual maupun warna yang di bawaan jelas mempresentasikan karya nya terhadap hobi atau kegemaran penulis terhadap video game. Tiga video game yang di pilihnya antara lain adalah Super Mario Bros, Pacman dan Gradius.

Proses Visualisasi

Dalam proses berkarya, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya :

1. Bahan

Bahan yang digunakan adalah kanvas, dan cat akrilik

Dalam penciptaan karya digunakan kanvas mentah meteran, kemudian dilapisi dengan campuran cat mowilex putih dan selanjutnya di lapisi lem fox yang sudah di encerkan hingga menutup seluruh pori-pori kanvas tahap pelapisan dilakukan 3 kali lapisan yang setiap lapisan harus diampelas halus supaya permukaan kanvas halus.

2. Alat

Alat yang digunakan adalah kuas, kain lap, pensil, kapur tulis, penghapus, penggaris, tempat air.

Kuas yang digunakan adalah kuas cat air dengan berbagai ukuran dan bentuk. Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis karena sisa cat yang berada pada kuas berisiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru. Pensil digunakan pada saat pembuatan sketsa diatas kertas. Kapur tulis digunakan pada saat pembuatan sketsa di permukaan kanvas. Membuat sketsa menggunakan kapur tulis lebih menghemat waktu dan efisien karena sifatnya yang yang kering dan dapat langsung dihapus menggunakan lap basah jika terjadi kesalahan. Penghapus digunakan ketika proses sketsa pada kertas dan setelah penebalan sketsa fix menggunakan balpoin, tujuannya agar kertas rapi dan bersih. Penggaris digunakan ketika sedang mengukur pembuatan pola geometris pada objek atau font. Tempat air berperan untuk membersihkan kuas setelah digunakan untuk mengecat satu warna.

Menyiapkan alat dan bahan, menentukan objek dari beberapa video game, membuat beberapa alternatif sketsa obyek pada kertas

dengan pensil, setelah sketsa fix dilanjut proses pewarnaan di laptop atau software photoshop, mengukur kanvas dengan meteran atau penggaris untuk membuat sketsa latar belakang pola geometris, memindah sketsa objek yang dibuat pada kertas ke media kanvas dengan menggunakan kapur tulis, memberikan warna-warna pada objek lukisan dengan teknik plakat, melakukan pendetailan pada bagian yang kecil dan finishing.

Bentuk Lukisan

“Choice”



Gambar 1. “Choice”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2018
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

Secara keseluruhan konsep penulis ingin menyampaikan pesan bahwa kita harus bisa bertahan hidup dan siap menerima setiap tantangan yang ada di depan. Dan belajar dewasa untuk menyikapinya, dan suasana tersebut penulis memilih di lingkungannya saat ini. Begitu jelas dengan gunung, bebatuan, tumbuhan bahkan suasana pagi, sore dan malam hari.

“ Bloom ”



Gambar 2. “Bloom”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2018
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

Di karya kedua ini yang berjudul “ Bloom “ atau dalam bahasa Indonesia nya tumbuh, penulis ingin menyampaikan pesan terhadap audience dimana kita harus tumbuh dan berkembang menjadi lebih baik. Meski kita tahu tidak semudah mengembalikan telapak tangan tetapi dengan keyakinan kita baik mental maupun fisik pasti akan mudah untuk kita lalui. Banyak cara yang bisa kita lakukan asal masih ada di porsi yang sewajarnya dan positif.

I Believe It ”



Gambar 3. “I Believe It”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2018
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

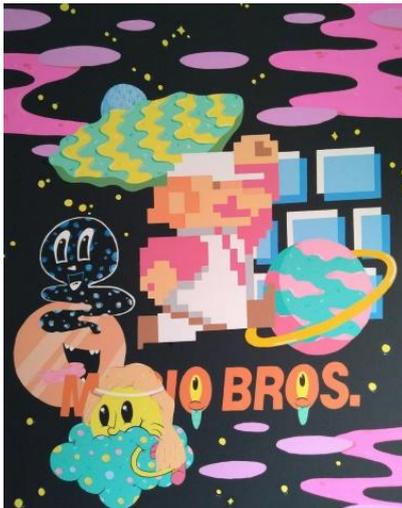
Karya ketiga ini yang di beri judul “ I Believe It” pesan yang di sampaikan oleh penulis adalah kunci kesuksesan ada di dalam diri kita sendiri, kita harus percaya apa yang kita punya dan terus mengasah kemampuan kita. Penulis menggambarkan ini sebagai poin di kehidupannya. Sedikit presentasi di masa kecilnya yang selalu di suport dengan apa yang di kerjakan dalam segala hal yang positif.

“ Space Candy #1 ”



Gambar 4. “Space Candy #1”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2018
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

“Space Candy #2 “

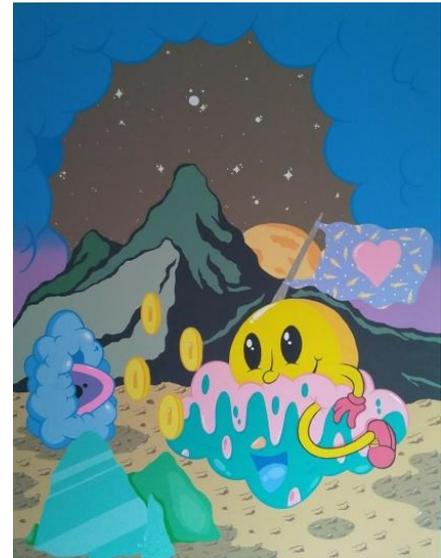


Gambar 5. “Space Candy #2”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2018
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

Karya selanjutnya yang berjudul “ Space Candy #1 “ ini representasi penulis dari game Gradius yang di kemas ulang dengan kombinasi game Pacman. Penulis ingin menggabungkan dua game yang berbasic berbeda dalam satu frame. Penulis sedikit bereksperiman terhadap dua game di jadikan satu di dalam satu frame.

Dan di karya selanjutnya yang berjudul “ Space Candy #2 “, konsep lukisan tersebut sama seperti lukisan sebelumnya, hanya saja penulis mengganti figur Super Mario Bros di dalam lukisan ini. Selain itu penulis mencoba menggunakan benda benda seperti asteroid yang di ubah menjadi seperti permen baik warna maupun bentuk benda nya. Sebelah figur mario bros terdapat planet mars dengan ekspresi senyum sedikit ketawa dengan munculnya objek biru yaitu penulis menggambarkan bahwa objek tersebut mewakili efek galaksi di angkasa.

“ Love and Journey “



Gambar 6. “Love and Journey”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2017
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

Karya yang di beri judul “ Love and Journey” ini mempresentasikan kita terhadap cinta dan perjalanan. Pesan yang di sampaikan ada dua hal yang pertama adalah cinta, cinta adalah satu moment yang pasti di rasakan setiap manusia. Cinta terhadap pasangan, orang tua, diri sendiri bahkan apa yang kita lihat sehari hari dan masih banyak yang lainnya. Dan cinta adalah bentuk konsisten kita terhadap apa yang kita lakukan. Disini penulis menggambarkan kecintaan penulis terhadap tempat tinggal nya dan hal-hal yang membesarkannya sampai saat ini.

“ 1% skill, 90% Pray, 9% Pasrah “



Gambar 7. “1% Skill, 90% Pray, 9% Pasrah”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2017
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

Karya ini pengalaman penulis terhadap game yang penulis mainkan, yaitu game Super Mario Bros. Ada satu moment atau level yang menurut penulis sangat lah sulit. Dimana musuhnya adalah awan yang mengikuti Mario Bros dan mengeluarkan seperti duri. Ketika terkena duri tersebut mengakibatkan kematian atau game over. Maka dari itu audience atau pemain harus mempunyai skill yang bagus.

“Montage ”



Gambar 8. “Montage”
Cat Akrilik di atas Kanvas, 2017
110cm x 140cm
(Foto Pribadi)

Karya selanjutnya yang di beri judul montage. Montage atau bahasa indonesianya adalah montase, Pengertian Montase, menurut kamus besar Bahasa Indonesia, yaitu komposisi gambar-gambar yang dihasilkan dari percampuran unsur dari beberapa sumber. Montase dihasilkan dari mengeposisikan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar yang sudah jadi lainnya. Gagasan ini muncul ketika penulis bosan dengan game yang kerap di mainkan.

Kesimpulan

1. Konsep Video game Super Mario Bros, Pacman, Gradius yang menjadi ide dasar penciptaan tugas akhir kali ini. Konsepnya adalah visualisasi secara naratif dalam video game, Warna pastel atau soft yang di pilih oleh penulis dalam proses berkarya menurutnya sangat cocok terhadap figur-figur yang sering penulis ciptakan.
2. Tema Video game nintendo adalah permainan elektronik yang melibatkan

interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Namun dengan semakin dipakainya istilah "Video Game".

3. Proses visualisasi yang digunakan penulis adalah berusaha mengolah kembali hasil pengamatannya terhadap video game yang pernah dimainkan. Mengamati kembali dari berbagai sumber dan menggabungkan dengan character atau figur yang penulis ciptakan sendiri.
4. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah lukisan ilustratif bergaya Pop Art yang flat, pada objek utama yaitu character Super Mario Bros, Pacman, Gradius, dan figur ciptaan penulis sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari , Nooryan. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sp Soedarso 2000. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Jakarta : Studio Delapan Puluh Interprise
- Susanto Mikke, 2002. Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa). Yogyakarta: DictiArt Lab dan DJagad Art House.
- Prihadi, Bambang. 2005. Imaji Jurnal Seni dan Pendidikan Seni. Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
- The Liang Gie. 1996. Filsafat Seni Sebuah Pengantar. Yogyakarta : PBIB.