

**CYBERPUNK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Asha Bidar Chalooke

NIM 2013062021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**CYBERPUNK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Asha Bidar Chalooke
NIM 2013062021

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Dalam Bidang Seni Rupa Murni

2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

CYBERPUNK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Asha Bidar Chalooke NIM 2013062021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

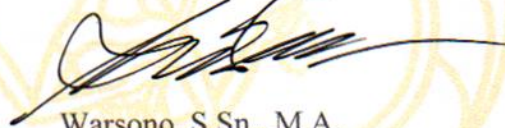
Pembimbing I/Anggota



Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906

Pembimbing II/Anggota



Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 19760509 2003120 1 001/NIDN 0009057603

Cognate/Anggota



Muh. Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730626 200112 1 001/NIDN 002606306

Ketua Jurusan/Anggota

Program Studi Seni Rupa Murni



Dr. Miftahul Munir, M.Hum

NIP. 197601042 009121 001/NIDN 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 1999031 001/NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asha Bidar Chalooke
NIM : 2013062021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Penciptaan : *Cyberpunk sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Menyatakan bahwa telah sepenuhnya menyelesaikan penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini secara mandiri. Laporan tentang proses penciptaan Tugas Akhir ini tidak melibatkan plagiarisme, pencurian hasil karya orang lain, atau pemanfaatan hasil karya orang lain dalam hal apapun yang tidak berkaitan dengan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis yang bersifat asli dan autentik.

Apabila pada waktu yang akan datang terdapat kecurigaan yang kuat mengenai ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia menerima konsekuensi yang diberikan oleh pihak fakultas, termasuk kemungkinan pembatalan kelulusan atau gelar sarjana sebagai sanksi yang paling berat.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak manapun, demi menjaga integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Asha Bidar Chalooke

NIM 2013062021

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa saya ucapkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan anugerah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir dengan baik. Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul *Cyberpunk* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-I) minat utama Seni Grafis, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ucapan rasa syukur dan terima kasih juga penulis persembahkan kepada segala pihak yang memberikan dukungan, bantuan serta bimbingan atas segala proses terwujudnya karya Tugas Akhir ini, yakni kepada:

1. Ibu Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan arahan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Warsono, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan dan arahan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Muh. Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn., selaku cognate yang telah menguji dan memberikan saran hingga laporan Tugas Akhir ini dapat tersusun dengan baik.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum, selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, M.Sn, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh dosen dan staff karyawan di lingkungan Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua terkasih, Ayah dan Ibu atas dukungan moral maupun material dan doa yang tiada henti.

9. Kepada teman-teman yang selalu mendukung, memberikan bantuan dan masukan, Muhammad Haidar Didik Abdul Jabbaar, Muhammad Irfandy Al-Kautsar, Muhammad Luthfan Arrizqi, Andreas Kukuh Yudanto.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir masih tidak lepas dari kesalahan. Penulis berharap pembaca laporan dan penikmat karya Tugas Akhir dapat memberikan kritik dan saran. Penulis harap karya Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi sesama.



Yogyakarta, 10 Juni 2024

Asha Bidar Chalooke

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL KE-1	i
HALAMAN JUDUL KE-2	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Makna Judul	8
BAB II	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Daftar Istilah.....	13
C. Konsep Perwujudan	15
D. Konsep Penyajian.....	23
BAB III	24
A. Bahan	24
B. Alat.....	27
C. Teknik	30
D. Tahap Perwujudan.....	37
BAB IV	46
BAB V	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gambar 1. Poster <i>Game Cyberpunk 2077</i>	3
Gambar 2. Desain Karakter Figuran <i>Cyberpunk 2077</i>	4
Gambar 3. Gang Maelstrom	4
Gambar 4. Adegan pada film <i>Ghost in the Shell</i>	5
Gambar 5. Malfungsi <i>Cyberware</i>	6

BAB II

Gambar 6. “ <i>Cyborg Ninja</i> ”, Yoji Shinkawa	20
Gambar 7. “ <i>Farewell</i> ”, Changwei Pan	21
Gambar 8. “ <i>Ghost in the Shell</i> ”, Yujin Jung.....	22
Gambar 9. Contoh Display	23

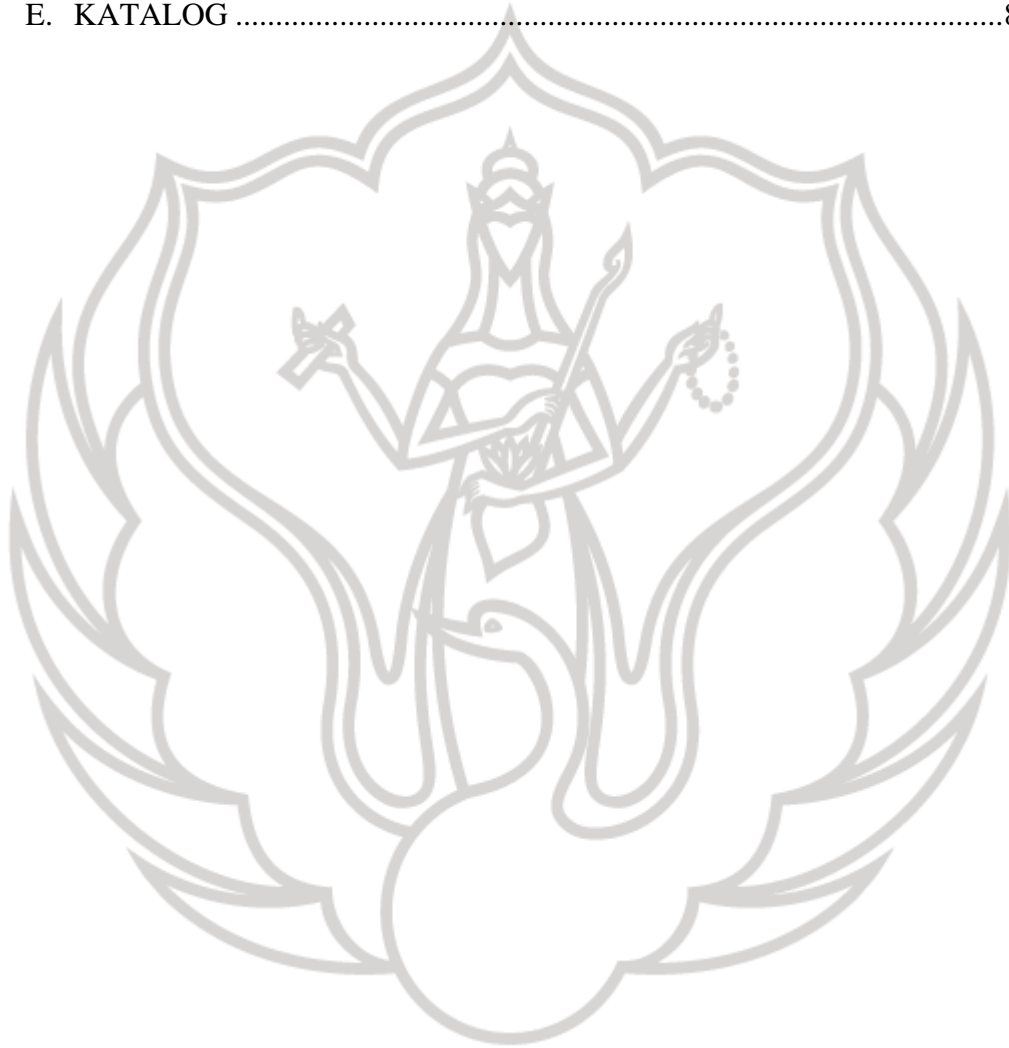
BAB III

Gambar 10. Kertas Aster	24
Gambar 11. Kertas Concord	25
Gambar 12. Frame Fiber.....	26
Gambar 13. <i>Electroink</i>	26
Gambar 14. Laptop	27
Gambar 15. <i>Pen Display</i>	27
Gambar 16. <i>Printer HP Indigo Digital Press 10000</i>	28
Gambar 17. <i>Cutter</i>	28
Gambar 18. Penggaris	29
Gambar 19. Isolasi Kertas	29
Gambar 20. Aplikasi Krita	30
Gambar 21. Hasil cetakan gagal 1	31
Gambar 22. Hasil cetakan gagal 2	32
Gambar 23. <i>Digital Print</i> diatas kertas Linen.....	33
Gambar 24. <i>Digital Print</i> diatas kertas <i>Art Paper</i>	34
Gambar 25. <i>Digital Print</i> diatas kertas <i>Ivory</i>	35

Gambar 26. <i>Digital Print</i> diatas kertas <i>Florida</i>	36
Gambar 27. Sketsa kasar	38
Gambar 28. <i>Line Art</i>	39
Gambar 29. Tahap warna dasar	40
Gambar 30. Tahap mengarsir pada aplikasi krita	41
Gambar 31. Gambar digital yang sudah selesai	42
Gambar 32. Hasil cetak pada kertas Aster.....	43
Gambar 33. Pemotongan kertas Concord sebagai <i>Paspato</i>	44
Gambar 34. Karya yang sudah di pasang pada frame	45
 BAB IV	
Karya 1. “ <i>NEURAL NETWORK</i> ”	47
Karya 2. “ <i>VISUAL UPDATE</i> ”	49
Karya 3. “ <i>SPEED</i> ”	51
Karya 4. “ <i>ANYTHING FOR FRESH AIR</i> ”	53
Karya 5. “ <i>SECOND CHANCE</i> ”	55
Karya 6. “ <i>ARTIFICIAL EYES</i> ”	57
Karya 7. “ <i>METAL ARM</i> ”	59
Karya 8. “ <i>BIONIC LEGS</i> ”	61
Karya 9. “ <i>DEADLY</i> ”	63
Karya 10. “ <i>BRUTE FORCE</i> ”	65
Karya 11. “ <i>ARTIFICIAL DIGESTION</i> ”	67
Karya 12. “ <i>NETRUNNING</i> ”	69
Karya 13. “ <i>FULL DIVE</i> ”	71
Karya 14. “ <i>DIGITALIZED SOUL</i> ”	73
Karya 15. “ <i>FULL BORG</i> ”	75

DAFTAR LAMPIRAN

A. FOTO DIRI MAHASISWA DAN BIODATA.....	82
CV	82
B. POSTER.....	84
C. FOTO DISPLAY	85
D. FOTO SUASANA PAMERAN.....	86
E. KATALOG	87



ABSTRAK

Perkembangan teknologi melaju pesat pada tiap tahunnya. Hal ini memberi bayangan kepada manusia tentang masa depan yang cerah karena segala akses menjadi mudah dengan adanya bantuan teknologi. Genre fiksi ilmiah *Cyberpunk* menentang hal tersebut karena dengan teknologi yang semakin canggih akan banyak juga penyalahgunaannya. Tidak jarang juga penyalahgunaan teknologi tersebut menjadi sumber bahaya. Penyalahgunaan tersebut merampas manusia dari kemampuan dasarnya dan menggantungkannya pada mesin hingga pada satu titik mengidentifikasikan dirinya sebagai mesin.

Visual pada genre tersebut menjadi inspirasi untuk diwujudkan dalam karya seni grafis sebagai bentuk penyadaran terhadap penonton tentang dampak kemajuan zaman dan teknologi. Gambaran pada genre *Cyberpunk* dapat dieksplorasi menjadi karya ilustrasi dengan teknik seni grafis *digital printing* untuk mencapai suasana gelap, suram, mekanikal dan penuh cahaya lampu neon.

Kata kunci: *Cyberpunk, Teknologi, Seni Grafis.*



ABSTRACT

Technological developments accelerate rapidly every year. This gives people an idea of a bright future because all access becomes easy with the help of technology. The Cyberpunk science fiction genre opposes this because with increasingly sophisticated technology there will be many misuses. It is not uncommon for misuse of this technology to become a source of danger. This abuse robs humans of their basic abilities and relies on machines until at one point they identify themselves as machines.

Visuals in this genre are an inspiration to be realized in printmaking as a form of awareness for the audience about the impact of advances in time and technology. Images in the Cyberpunk genre can be explored into illustrative works using digital printing printmaking techniques to achieve a dark, gloomy, mechanical atmosphere and full of neon lights.

Keywords: Cyberpunk, Technology, Printmaking



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Selama bangku sekolah dasar kelas 4 yaitu pada tahun 2011, penulis sangat gemar memainkan game pada playstation hingga sering lupa waktu. Game yang biasa dimainkan penulis yaitu *Grand Theft Auto San Andreas*, *Need For Speed Most Wanted*, dan *Grand Theft Auto Vice City Stories*. Permainan konsol tersebut merupakan jenis game *open world*, yang membuat pemain tertarik untuk menelusuri dunia pada game tersebut. Pada waktu itu penulis pun sering sekali dimarahi orang tua karena menghabiskan waktu bermain game tersebut. Kecanduan pada game itu juga membuat penulis menjadi sulit berkomunikasi dan cenderung apatis.

Setelah memasuki Sekolah Menengah Kejuruan Raden Umar Said pada tahun 2017 penulis sering kali melihat teknologi informasi yang terlihat canggih pada Raden Umar Said *Animation Studio*. Beberapa teknologi informasi itu salah satunya ialah *Virtual Reality*. Namun penggunaannya terlihat terlalu terobsesi pada hal tersebut dan menjadi tidak peduli sekitar. Pada sekolah menengah kejuruan itu penulis sempat bertemu dengan beberapa orang yang selalu berpikiran bahwa dengan adanya teknologi canggih pastinya karya yang dihasilkan akan selalu bagus. Hal tersebut membuat penulis menjadi takut akan ketergantungan orang terhadap teknologi.

Pada tahun 2020 ada sebuah game yang diluncurkan oleh CD Projekt Red yaitu *Cyberpunk 2077*. Pada game ini diceritakan mengenai masa depan yang penuh dengan teknologi canggih namun dengan teknologi tersebut beberapa dalam kehidupan mereka justru menjadi hal buruk seperti ketergantungan pada *Cyberware*. *Cyberware* diciptakan sebagai evolusi dari protesis medis lalu berkembang menjadi teknologi yang memasuki medan perang pada abad ke 21. *Cyberware* generasi 1 merupakan *cyberware* yang digunakan untuk meningkatkan daya dukung dan pelacak gerakan prajurit perang pada masa itu. Setelah perang

berakhir, berbagai pihak perusahaan memproduksi *Cyberware* generasi 2 dengan harga terjangkau yang kemudian digunakan oleh masyarakat sipil (Batylda, 2020 : 34). *Cyberware* adalah teteknologi yang dipasang secara permanen ke dalam tubuh manusia yang terkadang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan sistem saraf (www.cyberpunk2077.wiki.fextralife.com).

Game Cyberpunk 2077 menceritakan tentang V, karakter utama yang ingin menjadi legenda di Night City dengan cara melakukan berbagai pekerjaan kotor sebagai *Mercenary* (Tentara bayaran). V menjadi *mercenary* untuk meningkatkan reputasinya di dunia kriminal agar menjadi lebih disegani dan mendapatkan banyak uang. V menggunakan *Cyberware* nya yang mematikan dalam tiap misinya. Dalam pekerjaannya ini V bekerja sama dengan rekannya yaitu Jackie. Mereka bekerjasama dari satu klien ke klien yang lain.

Pada suatu misi mereka dipekerjakan oleh Dexter DeShawn untuk mencuri sebuah *Relic* dari sebuah korporat yaitu ARASAKA. V dan Jackie pun menyelinap ke gedung korporat ARASAKA. Mereka berdua berhasil mencuri *Relic* tersebut dan mengalami baku tembak di saat melarikan diri. Keduanya melarikan diri menggunakan taxi yang dikendarai oleh AI. V sangat senang mereka berhasil lolos namun ia menyadari Jackie terkena peluru di bagian dadanya dan mati tidak lama setelah itu. Kesenangan yang V rasakan seketika hilang karena kematian Jackie. Sesampainya V di apartemen DeShawn untuk menyerahkan *Relic* itu ia dihalangi oleh salah satu penjaga untuk memastikan apakah V berhasil mendapatkan *Relic* itu. V sudah menyimpan *Relic* tersebut di chip slot pada lehernya sambil menunjukkannya kepada penjaga lalu V akhirnya diperbolehkan masuk. Di dalam kamar apartemen Dexter DeShawn, V meminta uang imbalan atas misinya yang sudah selesai namun DeShawn tetap bersikeras untuk menyuruh V membasuh wajahnya yang penuh darah terlebih dahulu baru ia akan memberikan uangnya. Setelah V keluar dari kamar mandi ia langsung ditodong dengan senjata api dan ditembak oleh DeShawn.

V kemudian terbangun di atas tumpukan sampah dan terkejut mengapa ada orang yang menghampirinya dengan wujud yang samar samar dan *glitchy*. V pun akhirnya sadar bahwa *Relic Chip* yang sudah ia pasang pada slot nya lah yang

menyembuhkan dari peluru yang mengenai *Neural Network* di kepalanya. V akhirnya berkonsultasi dengan Ripperdoc tentang kejadian yang dialaminya. Ripperdoc mengatakan bahwa *Relic* yang V pakai menyimpan jiwa dan ingatan dari seorang teroris yang pernah megebom gedung ARASAKA pada tahun 2023 silam yaitu Johnny Silverhand. Ripperdoc juga mengatakan *Relic* yang menyelamatkan V akan membunuhnya secara perlahan dalam waktu 6 bulan dan ia tidak dapat menolongnya. Mendengar hal tersebut V menjadi takut dan sedih karena impiannya menjadi legenda Night city tidak akan tercapai. Kehidupannya sebagai tentara bayaran yang bergantung kepada *Cyberware* tiba tiba berubah. *Cyberware* dalam bentuk *Relic Chip* sekecil itulah yang akan membunuhnya. Meskipun V akan mati dalam waktu 6 bulan, ia bangkit kembali sebagai tentara bayaran dan mengejar impiannya. V meningkatkan *Cyberware* di tiap bagian tubuhnya sambil mencari cara untuk melepaskan *Relic* itu dan tetap bertahan hidup. V kembali ke ARASAKA untuk melepaskan *Relic* tetapi yang bisa dilakukan hanyalah menunda sedikit durasi kematiannya dengan cara memisahkan Johnny Silverhand dari dirinya.



Gambar 1. Poster Game Cyberpunk 2077

(sumber: <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/cyberpunk-2077-is-out-now/> diakses pada 27 Maret 2024, pukul 10.06 WIB)



Gambar 2. Desain karskter figuran Cyberpunk 2077
 (sumber: <https://magazine.artstation.com/2021/01/cd-projekt-red-cyberpunk-2077art-blast/> diakses pada 27 Maret 2024, pukul 11.27 WIB)



Gambar 3. Gang Maelstrom
 (sumber: <https://magazine.artstation.com/2021/01/cd-projekt-red-cyberpunk-2077art-blast/> diakses pada 27 Maret 2024, pukul 11.50 WIB)

Penulis menjadikan desain karakter pada *game Cyberpunk 2077* sebagai referensi untuk berbagai bentuk *Cyberware* yang akan diwujudkan pada karya penulis. Penempatan modifikasi tubuh dengan *Cyberware* juga dijadikan referensi pada karya. Referensi *Cyberware* yang digunakan dari desain karakter tersebut meliputi seluruh anggota tubuh. Desain karakter ini merupakan desain resmi pada *game* tersebut.



Gambar 4. Adegan pada film *Ghost in the Shell*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Suasana gelap pada salah satu adegan *Ghost in the Shell* dijadikan referensi sebagai warna utama pada *background* karya yang akan di buat. Suasana gelap ini dijadikan referensi untuk menunjukkan sisi gelap dari teknologi. Suasana gelap ini juga mendukung efek *glow* pada cahaya hologram yang ditambahkan pada karya. Jika *background* karya terlalu terang maka bentuk hologram tidak akan terlihat jelas.

Dalam dunia *Cyberpunk 2077* segala informasi yang disebarkan oleh media selalu dikendalikan oleh berbagai pihak tak bertanggung jawab baik itu dari pemerintah maupun korporat. Mereka menyebarkan berita yang sudah diatur sesuai dengan keinginan mereka agar masyarakat merasakan tekanan dan ketakutan dalam kehidupan mereka. Ditambah lagi dengan berita yang selalu menekankan sifat konsumerisme untuk membeli dan menggunakan suatu produk agar masyarakat menjadi aman. Produk tersebut juga termasuk pada *Cyberware* yang harus digunakan oleh masyarakat luas agar mereka dapat hidup dan bekerja sehari hari. Seakan akan jika mereka tidak memiliki *Cyberware* tersebut mereka akan dianggap tertinggal, kuno dan tidak memiliki performa yang bagus dalam bekerja. Dari dunia yang berada pada game ini penulis pun merasa tersindir dan memiliki ketakutan akan masa depan seperti yang ada pada *game* tersebut.

Situasi yang terjadi pada *game Cyberpunk 2077* sedikit banyak dirasakan saat Pandemi Covid terjadi pada tahun 2020. Ketika pandemi Covid terjadi di tahun 2020 saat itu penulis tidak pernah lepas dari smartphone karena pada saat itu juga pembelajaran dilakukan dengan cara daring. Pada masa itu penulis dihujani berbagai berita pada media sosial. Semua berita yang dikabarkan selalu saja mengandung unsur ketakutan seperti mengabarkan berapa banyak jumlah korban dari Covid setiap harinya. Selain pada berita yang selalu mengundang ketakutan, media selalu saja menghimbau masyarakat untuk membeli suatu produk sekali pakai seperti masker secara terus menerus agar aman dari pandemic tersebut.



Gambar 5. Malfungsi Cyberware
(sumber: <https://magazine.artstation.com/2021/01/cd-projekt-red-cyberpunk-2077-art-blast/> diakses pada 27 Maret 2024, pukul 11.52 WIB)

Cyberpunk adalah sebuah subgenre dari fiksi ilmiah yang berlatar pada dunia yang futuristik dan distopia. Genre *Cyberpunk* lebih berfokus pada kombinasi teknologi canggih dan kehidupan rendahan yang menunjukkan kebusukan dari masyarakat. Dalam genre ini menampilkan kemajuan teknologi dan pencapaian ilmu sains seperti *Artificial Intelligence* dan *Cyberware* yang dapat terlihat digunakan oleh mayoritas masyarakatnya (Rouse, 2011).

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan perumpamaan pada latar belakang penciptaan rumusan penciptaan dalam tugas akhir ini sebagai berikut

1. Bagaimana interpretasi penulis terhadap ketakutannya dalam dunia *Cyberpunk* dijadikan ide dalam penciptaan karya seni grafis ?
2. Bagaimana ide mengenai *Cyberpunk* divisualisasikan dalam karya seni grafis ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Karya grafis yang akhirnya terwujud merupakan hasil dari penelitian dan pemahaman penulis selama mempelajari bidang studi seni murni dan juga proses berkesenian yang dialami oleh penulis. Hasil eksplorasi ini memiliki tujuan dan manfaat bagi penulis dan juga orang lain. Berikut adalah uraian mengenai tujuan dan manfaat dari karya yang dibuat dalam tugas akhir

Tujuan:

1. Untuk menciptakan bentuk visual yang unik dari *Cyberpunk* pada karya seni grafis
2. Melatih kreatifitas dan imajinasi dalam mengembangkan ide penciptaan
3. Menciptakan karya yang khas dengan penulis
4. Sebagai kritik terhadap perkembangan teknologi

Manfaat

1. Perupa, sebagai media untuk menyampaikan gagasan seni dan menciptakan karya grafis melalui pengalaman perupa dari hobi bermain game.
2. Publik, semoga dapat dijadikan sebagai pengingat bahwa sekarang ini kita sudah mendekati era *Cyberpunk* agar tidak terlarut pada perkembangan teknologi.

3. Mahasiswa, khususnya untuk mahasiswa pada bidang seni diharapkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik untuk berkarya dan tidak mendewakan atau bergantung pada teknologi tersebut untuk membuat karya yang baik.

D. MAKNA JUDUL

1. Cyberpunk

Cyberpunk adalah sebuah fiksi spekulatif tentang pengaruh teknologi terhadap skala, kecepatan, atau pola hidup manusia (Shurrin. 2023 : 15)

2. Ide

Ide adalah suatu rancangan maupun gagasan yang disusun dari pikiran suatu individu (kbbi.web.id/ide).

3. Penciptaan

Penciptaan adalah sebuah proses atau cara atau perbuatan dalam menciptakan sesuatu (kbbi.web.id/penciptaan).

4. Seni Grafis

Seni Grafis adalah teknik seni murni yang berwujud 2 dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak (Nooryan. 2006 : 83).

Berdasarkan dari uraian arti kata diatas maka tugas akhir dengan judul *Cyberpunk* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis ini adalah *Cyberpunk*, Fiksi spekulatif pengaruh teknologi menjadikan pengaruh *Cyberpunk* sebagai ide untuk diwujudkan dalam karya seni cetak.