

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Passion dan hobi adalah hal yang menjadi langkah utama dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Dari pengalaman saat menikmati karya film dan game yang bergenre *Cyberpunk*, kemajuan teknologi tidak selamanya dapat memperbaiki hidup manusia. Genre *Cyberpunk* merupakan genre yang menyindir utopia di masa depan jika teknologi menjadi canggih. Pelajaran yang didapat melalui suatu karya seni tidak hanya mengubah pikiran namun batin penulis.

Ketakutan akan perkembangan teknologi akhirnya diwujudkan pada karya tugas akhir ini. Teknologi memang membantu banyak pada kehidupan manusia dan pengerjaan tugas akhir ini juga tentunya tidak lepas dari hal tersebut. Hal yang semestinya dilakukan oleh manusia adalah memanfaatkannya sebaik mungkin. Tidak membuat teknologi itu sendiri yang menjadi tempat bergantung. Karya tugas akhir ini sebagai pengingat akan perkembangan teknologi tersebut. Dalam dunia *Cyberpunk 2077* awalnya penulis merasa terkagum dengan kemajuan teknologi yang bervariasi tetapi semua kemajuan tersebut menimbulkan masalah baru juga. Sebagai contoh yaitu teknologi tangan sintetik pada manusia yang berfungsi menggantikan tangan yang sudah teramputasi agar berfungsi seperti biasa lagi tetapi menjadi sebuah trend untuk penampilan.

Kesulitan dalam tugas akhir ini adalah kesulitan dalam mencari buku sumber informasi yang terkait dengan *Cyberpunk*. Penulis hanya mampu menemukan buku digital yang berhubungan dengan hal tersebut. Selain itu penulis juga awalnya tidak berhasil menggunakan teknik grafis konvensional berupa *Silkscreen* untuk mencetak karya karena desain yang terlalu detail dan tidak dapat mengejar efek efek pada karya tersebut. Pada akhirnya ditemukan jalan keluar untuk mengatasi masalah ini, yaitu teknik grafis nonkonvensional berupa digital print. Namun kesulitan lain yang muncul adalah mencari percetakan yang

berkualitas. Percetakan di daerah Yogyakarta hanya mencetak untuk tujuan komersil dan kesadaran untuk mencetak karya seni masih sangat rendah.

Pembuatan karya secara digital menggunakan aplikasi Krita pada laptop adalah proses yang paling dinikmati. Penulis dapat dengan sebebas bebasnya membuat karya pada aplikasi ini tanpa terkendala apapun. Bagian yang paling dinikmati penulis adalah mengarsir pada media digital. Pada karya grafis akan sulit untuk menciptakan gradasi halus. Namun karena bantuan dari media digital, efek tersebut dapat dihasilkan

B. Saran

Gambar yang dibuat melalui media digital tetaplah sebuah karya seni. Tidak semua karya yang diciptakan melalui media digital dapat dicetak dalam bentuk fisik seperti media kertas. Karya pada media digital tersebut ada baiknya untuk dipajangkan menggunakan layar monitor agar efek yang ingin dikejar pada karya tersebut dapat muncul secara maksimal. Untuk tema yang serupa dengan *Cyberpunk* atau berunsur futuristik akan lebih menarik jika dikemas dalam *neon box*.

DAFTAR PUSTAKA

- Batylda, Marcin. 2020, *The World of Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red.
- Bahari, Nooryan. 2008, *Kritik Seni*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Graham, Stephen. 2004, *The Cybercities Reader*, Psychology Press.
- Kartika, Dharsono. 2017, *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Kazlowska, Kasia, 2015, *Fear and the Defense Cascade: Clinical Implications and Management*
- Lavigne, Carlen. 2013, *Cyberpunk Women, Feminism and Science Fiction: A Critical Study*, Mc Farland & Company, Inc., Publishers.
- Maharsi, Indiria. 2016, *Ilustrasi*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Mariato, Dwi. 2019, *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*, Yogyakarta: Scritto Books dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Pondsmith, Mike. 2020, *Cyberpunk Red*, R. Talsorian Games & CD Projekt Red.
- Shurin, Jared. 2023, *The Big Book of Cyberpunk..*
- Susanto, Mikke. 2011, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Whitbread, David. 2009, *The Design Manual*, UNSW Press.

DAFTAR HALAMAN

<https://kbbi.web.id/ide> diakses pada tanggal 10 Maret 2024, pukul 19.50 WIB

<https://kbbi.web.id/penciptaan> diakses pada tanggal 10 Maret 2024, pukul 20.23 WIB

<https://www.lifewire.com/what-is-an-inkjet-printer-4587155> diakses pada tanggal 2 Mei 2024, pukul 11.20 WIB

<https://historyofinformation.com/detail.php?id=2043> diakses pada tanggal 3 Mei 2024, pukul 19.21 WIB

<https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> diakses pada tanggal 4 Mei 2024, pukul 15.50 WIB

<https://www.metapaper.io/en/indigo/> diakses pada 16 Mei 2024, pukul 12.07 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/glitch> diakses pada 29 Mei 2024, pukul 14.40 WIB

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/artificial-intelligence> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 18.52 WIB

<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Braindance> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 19.02 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/bionic> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 19.18 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/cyborg> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 19.25 WIB

<https://cyberpunk2077.wiki.fextralife.com/Mantis+Blades> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 20.05 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/glow> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 20.29 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/hacker> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 20.36 WIB

<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Relic> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 20.45 WIB

<https://twinfinite.net/guides/what-is-a-sandevistan-in-cyberpunk-edgerunners-answered/> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 20.54 WIB

<https://www.cbr.com/cyberpunk-red-netrunner-class-explained/> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 21.08 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/virtual-reality> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 21.15 WIB

<https://cyberpunk2077.wiki.fextralife.com/Cyberware> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 21.28 WIB

<https://finearttutorials.com/guide/line-art/> diakses pada 14 Juni 2024, pukul 22.17 WIB

