

**ABSURDITAS DALAM MANGA BERSERK SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Miftha Sofyan Assiddiq**

**NIM 2013098021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**ABSURDITAS DALAM MANGA BERSERK SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**Miftha Sofyan Assiddiq  
NIM 2013098021**

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 Murni  
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

*ABSURDITAS DALAM MANGA BERSERK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS* diajukan oleh Miftha Sofyan Assiddiq, NIM 2013098021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

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

NIP 19790412 200604 2001/NIDN 0012047906

Pembimbing II

  
Devy Ika Nuljanah, S.Sn., M.Sn.

NIP 199104072019032024/NIDN 0007049106

Cognate/Anggota

  
Drs. AG Hartono, M.Sn.

NIP 19591108 198601 1 001/NIDN 0008115908

Ketua Jurusan/ Program Studi/Ketua/Anggota

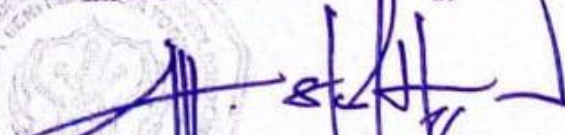
  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 197601042 009121 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Miftha Sofyan Assiddiq

NIM : 2013098021

Program Studi : Seni Murni

Judul Karya Tugas Akhir : Absurditas Dalam Manga Berserk Sebagai  
Ide Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir dan karya seni Tugas Akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme atau pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya, keterlibatan orang lain hanya sebatas dalam kepentingan materi dan referensi pengetahuan. Segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir saya secara orisinal dan otentik juga telah diperhitungkan.

Jika di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian antara fakta dan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan atau paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2024

Saya yang menyatakan



Miftha Sofyan Assiddiq



## PERSEMBAHAN

Dipersembahkan kepada pembaca berserk dan perasaan absurd yang melingkupinya, kepada pejuang pada dunia yang penuh keabsurdan.

...jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu,..

(Q.S Ibrahim Ayat 7)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Ilahi Rabbi, Allah SWT, atas limpahan rahmat dan kasih-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul *Absurditas dalam Manga Berserk Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang S-1 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penciptaan Tugas Akhir ini penulis menyadari tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, selayaknya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Nadiyah Tunnikmah S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberi arahan dalam penulisan serta konsep berkarya dari perancangan proposal hingga Tugas Akhir ini terselesaikan.
2. Devy Ika Nurjanah S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberi bimbingan dalam penulisan laporan, serta saran-saran yang berharga dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini secara keseluruhan.
3. Drs. AG Hartono M.Sn., selaku Cognate yang memberi kritikan dan saran serta motivasi untuk mengembangkan tugas akhir ini menjadi lebih baik.
4. Dr. Miftahul Munir M.Hum., selaku ketua jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Setyo Priyo Nugroho S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali yang telah membimbing penulis selama masa studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh dosen Seni Murni yang telah memberi pelajaran dan pengajaran, serta bimbingan dan arahan baik dalam bidang seni maupun wejangannya dalam menghadapi dunia luar.
9. Seluruh staf karyawan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kepada ibu penulis Puji Muryani dan bapak penulis Sarjiman, atas dukungan baik materil ataupun moril menjadi hal yang tidak ternilai dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

11. Kepada Miftahul Jannah yang menemani mencari buku referensi serta menyempatkan untuk menjadi teman diskusi dan membantu penulis dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seni grafis seperjuangan yang saling dukung demi kelancaran bersama dan diskusi kecil-kecilan tentang seni dan seni grafis.
13. Kepada teman-teman seangkatan, Primata 2020.
14. Kepada Agung Wijaya yang membantu loading karya dan bantuan proses dalam penyelesaian tugas akhir ini.
15. Teman-teman magang di Skilline selama 3 bulan yang sempat mengawali proses penulis untuk membuat Tugas Akhir ini.
16. Seluruh pihak yang membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



Yogyakarta, Juni 2024

Miftha Sofyan Assiddiq

NIM : 2013098021

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan Manfaat .....	3
D. Makna Judul .....	4
BAB II KONSEP .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan .....	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN .....	33
A. Bahan .....	33
B. Alat .....	39
D. Tahap Pembentukan .....	46
BAB IV DESKRIPSI KARYA .....	56
BAB V PENUTUP .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	86
DAFTAR LAMAN .....	88
LAMPIRAN .....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Tentara bayaran Band of the Hawk .....	7
Gb. 2. Ilustrasi Sisifus Mendorong Batu.....	10
Gb. 3. Tanda <i>Brand of Sacrifice</i> .....	12
Gb. 4. Karakter Guts.....	16
Gb. 5. Ilustrasi Guts yang Berteriak Kesakitan .....	17
Gb.6. Simbol <i>Brand of Sacrifice</i> .....	18
Gb. 7. Zirah Tentara Midland Referensi Zirah Eropa Abad Pertengahan .....	19
Gb.8. Joao Ruas, <i>Nighthunters #02</i> , Akrilik pada Kertas 300gsm.....	21
Gb. 9. Joao Ruas, <i>Tempestade</i> , Akrilik pada kertas 300gsm 50x38, 2017 .....	22
Gb. 10. Raffaello Sanzio, <i>School of Athens</i> 1508-11, fresko .....	23
Gb. 11. James Jean, <i>Feeder</i> , Akrilik pada canvas 48x36” , 2022.....	24
Gb. 12. James Jean, <i>Maze II (Memu)</i> , Digital dan grafit 2013, 7”x8” .....	26
Gb. 13. Ilustrasi Rosine Salah Satu Karakter dalam Berserk .....	27
Gb. 14. Joao Ruas, <i>Midnight in Ther Tropic</i> , Akrilik pada kertas fabriano 300gsm 30x25, 2018 .....	29
Gb. 15. Contoh Chiaroscuro pada manga Berserk .....	29
Gb. 16. Foto Elang Public Domain .....	29
Gb. 17. Tekstur Halftone Raster .....	32
Gb. 18. Pasta Tinta Rubber .....	33
Gb. 19. <i>Screen Emulsi</i> afdruk .....	34
Gb. 20. Cat Akrilik Warna Merah, Hitam dan Biru Phthalo.....	35
Gb. 21. Kertas Concorde .....	35
Gb. 22. Kertas Film HVS 80gsm .....	36
Gb. 23. Pemutih .....	36
Gb. 24. Thinner M3 .....	38
Gb. 25. Gliserin.....	38
Gb. 26. Minyak Goreng.....	39
Gb. 27. Rakel(Squeegee) .....	40
Gb. 28. Screen T90(kiri), T77(kanan).....	40
Gb. 29. Lampu kap 100 watt .....	42
Gb. 30. Meja Kaca Tampak Atas .....	42
Gb. 31. Meja Kaca Tampak Depan.....	43
Gb. 32. Alat Pengering Rambut .....	43

Gb. 33. Coater .....	44
Gb. 34. Laptop dan Pen Tablet .....	45
Gb. 35. Kuas dan Wadah .....	45
Gb. 36. Sikat .....	46
Gb. 37. Proses Desain Menggunakan Teknik Digital .....	48
Gb. 38. Pencampuran Emulsi Dengan <i>Sensitizer</i> (obat peka cahaya) .....	49
Gb. 39. Pelapisan Screen Dengan Emulsi Dengan Coater .....	49
Gb. 40. Proses Pengeringan screen.....	50
Gb. 41. Penempelan Film HVS Dengan Minyak Goreng.....	50
Gb. 42. Proses Penyinaran Film pada Screen .....	51
Gb. 43. Penyemprotan Screen Yang Sudah Dilakukan Proses Penyinaran ....	51
Gb. 44. Proses Tusir, Mengoreksi Hasil Afdruk Screen .....	52
Gb. 45. Pencampuran Tinta Gliserin dan Cat Akrilik .....	52
Gb. 46. Pemasangan Lakban .....	53
Gb. 47. Penorehan Tinta Pada Screen Siap Cetak.....	53
Gb. 48. Proses Cetak .....	54
Gb. 49. Penulisan Judul, Identitas dan Penomoran Edisi .....	54
Gb. 50. Miftha Sofyan A, <i>The Mercenary: Live By The Sword, Die By The Sword</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48 cm .....	56
Gb. 51. Miftha Sofyan A, <i>Offering</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm .....	58
Gb. 52. Miftha Sofyan A, <i>The Hawk</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.....	60
Gb. 53. Miftha Sofyan A, <i>Ascension of Femto</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm...	62
Gb. 54. Miftha Sofyan A, <i>The Night Suffer</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.....	64
Gb. 55. Miftha Sofyan A, <i>Tale of Rosine</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.....	66
Gb. 56. Miftha Sofyan A, <i>Desire and Tragic</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm ...	68
Gb. 57. Miftha Sofyan A, <i>Theresia</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.....	69
Gb. 58. Miftha Sofyan A, <i>The Downfall</i> , 2024, Cetak Saring, 48x35cm.....	71
Gb. 59. Miftha Sofyan A, <i>Destiny</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.....	73
Gb. 60. Miftha Sofyan A, <i>Paradoks of Absurdity</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.. .....	75
Gb. 61. Miftha Sofyan A, <i>Religare</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm.....	77
Gb. 62. Miftha Sofyan A, <i>The Lonewolf</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm ....	79
Gb. 63. Miftha Sofyan A, <i>Innocent</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm .....	81
Gb. 64. Miftha Sofyan A, <i>Victim</i> , 2024, Cetak Saring, 35x48cm .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

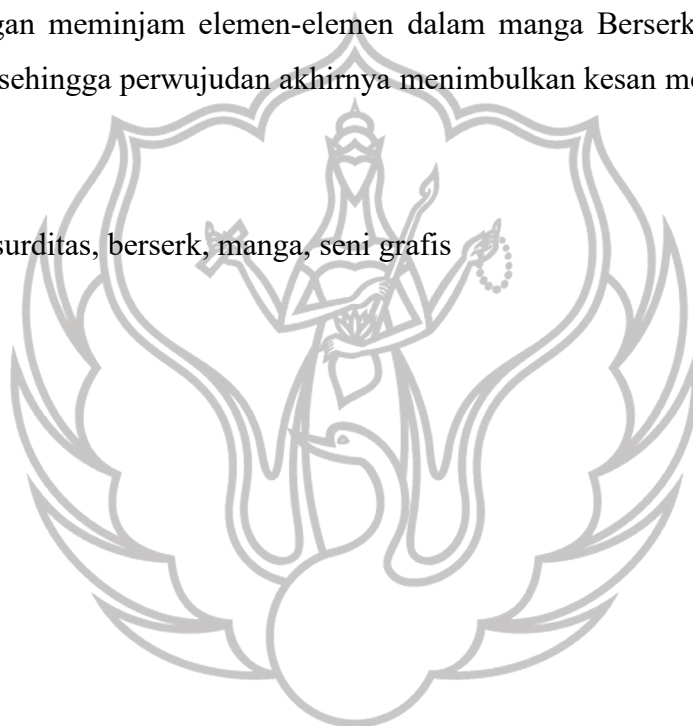
LAMPIRAN .....	90
A. Foto Diri & Biodata Mahasiswa .....	90
B. Foto Display Pameran .....	91
C. Foto Situasi Pameran .....	92
D. Poster Pameran .....	93
E. Katalogus Pameran .....	94



## ABSTRAK

Ide utama dalam karya Tugas Akhir ini mengambil konsep filsafat absurditas yang terkandung dalam fiksi manga Berserk. Absurditas sendiri merupakan sebuah kajian filsafat yang berkembang dalam sejarah filsafat modern, nilai yang absurd dan tidak bermakna, saling kontradiktif antara satu fakta dan lainnya. Kajian-kajian absurditas digunakan sebagai pembandingan dengan fiksi manga Berserk untuk dicari ekuilibrium atau titik temu antara kajian absurditas dan manga Berserk, titik temu tersebutlah yang menjadi landasan utama penciptaan. Konsep ini diwujudkan dengan teknik seni grafis cetak saring. Kebentukan absurd, atau yang paling mendekati adalah surealisme dengan meminjam elemen-elemen dalam manga Berserk, mendeformasi bentuk tersebut sehingga perwujudan akhirnya menimbulkan kesan mendalam tentang absurditas.

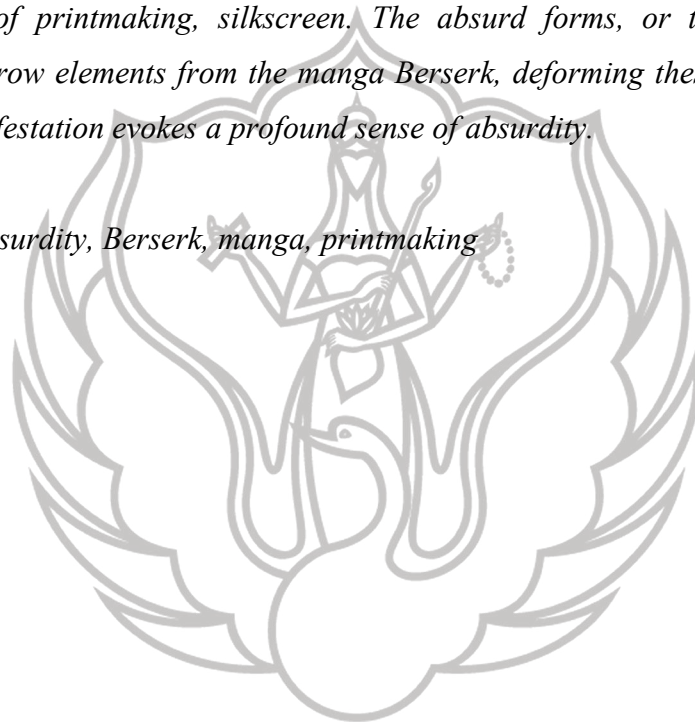
**Kata kunci:** absurditas, berserk, manga, seni grafis



## **ABSTRACT**

*The main idea in this Final Project is to incorporate the concept of philosophical absurdity as found in the manga fiction Berserk. Absurdity itself is a philosophical study that has developed throughout the history of modern philosophy, encompassing the notion of the absurd and meaningless, often characterized by contradictions between one fact and another. These studies of absurdity are used as a comparison with the manga fiction Berserk to find equilibrium or a convergence point between the studies of absurdity and the manga Berserk. This convergence point serves as the main foundation for the creation process. This concept is realized using the technique of printmaking, silkscreen. The absurd forms, or those closest to surrealism, borrow elements from the manga Berserk, deforming these forms so that their final manifestation evokes a profound sense of absurdity.*

**Keywords:** *absurdity, Berserk, manga, printmaking*





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Fiksi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Pengalaman menikmati karya sastra selalu menarik, baik melalui novel, cerpen, puisi, atau bahkan komik dan manga, sangatlah memperkaya imajinasi. Fiksi dan sastra tidak hanya memberikan hiburan. Setidaknya, fiksi dapat digali dalam diskusi filsafat untuk merefleksikan eksistensi manusia.

Salah satu fiksi yang menarik adalah manga *Berserk* karya Kentaro Miura. Perjalanan membaca manga *Berserk* dimulai pada tahun 2019. *Berserk* dikenal sebagai manga dengan gambaran suasana gelap penuh penderitaan. Manga ini menjadi perbincangan mendalam tentang tema-tema eksistensial kehidupan manusia. Sejak pertama kali diterbitkan pada tahun 1988, *Berserk* telah mendapatkan perhatian dan berkembang menjadi salah satu manga terpopuler yang pernah diciptakan. Hal ini menjadi pembahasan menarik kaitannya dalam kajian sastra kontemporer.

Penulis merupakan seorang pembaca manga, terlebih adalah karya manga tahun 1990-an seperti *Berserk*, *Neon Genesis Evangelion*, *Akira*, *Vagabond*, dan lain-lain, karya manga angkatan tersebut terasa pendekatan pada tema kajian filsafat eksistensial. Dari kumpulan manga yang pernah dibaca, *Berserk* dipilih dalam tugas akhir ini, didasarkan pada kedalaman tema dan kompleksitas narasinya, *Berserk* adalah karya *masterpiece* baik dari cerita maupun visual manga tersebut. Secara personal manga *Berserk* merupakan motivasi bagi penulis untuk menciptakan kebebasan di atas keabsurdan, serta memahami determinasi takdir yang secara pribadi dialami penulis.

Keabsurdan dalam pengalaman penulis berarti banyak hal, seperti pemikiran tentang takdir dalam agama, batasan takdir pribadi, dan segala pengalaman pahit yang pernah dialami, yaitu perasaan keterasingan, serta banyaknya kegagalan. Setiap pengalaman pahit tersebut terkadang mendatangkan pikiran negatif yang berpotensi mengarahkan pada keterpurukan mental. Guts dalam *Berserk* menjadi inspirasi penulis untuk membayangkan diri sebagai sosok yang tangguh dan gigih dalam menghadapi kondisi kehidupan yang absurd.

Selain manga, penulis juga memiliki minat pada pembacaan novel-novel fiksi dan esai filsafat modern, terutama karya-karya Albert Camus. Karya-karya Camus, seperti *Orang Asing*, *Sampar*, dan *Mitos Sisifus*, menunjukkan titik persamaan dengan *Berserk*. Fiksi Albert Camus mengangkat tema absurdisme, sebuah konsep di mana manusia dihadapkan pada realitas yang tidak masuk akal dan tidak memiliki makna, namun di sisi lain manusia harus menjalani dengan keberanian dan martabat.

Diskusi mengenai absurditas seringkali menjadi pusat perhatian, terutama dalam era *post-truth* yang ditandai dengan perdebatan yang intens dan kebingungan informasi. Dalam era postmodern, Camus mengeksplorasi politik absurditas, yang mengeksplorasi kelangsungan hidup orang-orang yang tidak bersalah melalui politik konflik, teror absurd, dan anti-subjek (Bowker, 2013). Dalam konteks ini, absurditas masih tetap menjadi topik yang diperbincangkan, terutama dalam hubungannya dengan diskusi filsafat eksistensial. Dalam perkembangannya banyak karya seni dan sastra yang menjadi medium untuk absurditas termasuk karya-karya manga.

*Berserk* menjadi manga dalam penggambaran absurditas, hal ini dapat dilihat dari latar dan suasana yang penuh dengan penderitaan serta kekacauan. Awalnya manga ini menghadirkan konflik manusia, cerita berkembang menjadi absurd ketika munculnya banyak monster dan makhluk-makhluk iblis. Hal ini menciptakan suasana gelap dan tidak terduga, yang menuntun pembaca untuk merenungkan tentang kompleksitas eksistensi manusia dan absurditas hidup.

Selain itu, dalam *Berserk*, baik karakter utama maupun pendukung, menunjukkan absurditas dalam perjuangan untuk menemukan makna hidup yang penuh dengan penderitaan. Seperti Guts, karakter utama menghadapi kegagalan dalam setiap upayanya untuk menemukan makna hidup dan akhirnya mengalami penderitaan, penderitaan inilah yang menjadi pertanyaan eksistensi yang sangat relevan untuk diskusi absurditas.

Membaca *Berserk* dan karya-karya filsafat seperti Camus bisa membantu memahami bahwa kehidupan seringkali penuh dengan pertarungan yang sulit, penderitaan, dan ketidakpastian. Namun, dalam keadaan yang paling gelap dan absurd, manusia masih memiliki potensi untuk bertahan. Dalam penciptaan karya

ini, konsep-konsep absurditas dijelajahi lebih dalam, dengan menggunakan manga *Berserk* sebagai representasi visual dan narasi yang dapat menggugah pemikiran filosofis, sehingga menghadirkan pertanyaan-pertanyaan mendalam tentang eksistensi manusia.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah pokok yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini selanjutnya antara lain:

1. Bagaimanakah absurditas dalam manga *Berserk* karya Kentaro Miura?
2. Bagaimana absurditas dalam manga berserk dijadikan ide penciptaan?
3. Bagaimanakah ide penciptaan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni grafis?

## C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan
  - a. Mempelajari absurditas dalam manga *Berserk*
  - b. Mengkaji nilai-nilai absurditas dalam manga *Berserk*
  - c. Mengembangkan ide kreatif yang terinspirasi dari manga *Berserk*
  - d. Memvisualisasikan absurditas dalam manga *Berserk* menjadi karya seni grafis.
  - e. Menemukan pendekatan alternatif integrasi filsafat absurditas dan karya manga dalam sebuah seni grafis.
2. Manfaat Penciptaan
  - a. Mengetahui absurditas dalam manga *Berserk*
  - b. Mengembangkan ide kreatif yang terinspirasi dari manga *Berserk*
  - c. Memberi perspektif baru kepada pembaca manga *Berserk* dalam memahami makna khususnya pada konteks filsafat absurditas

#### D. Makna Judul

Dalam tugas akhir yang berjudul *Absurditas dalam Manga Berserk Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* untuk menghindari salah pengertian makna, maka perlu diberi pengertian pada kata-kata utama yang memiliki arti khusus.

Absurditas dalam istilah umum adalah kepalsuan atau ketidaksesuaian dengan akal sehat atau logika adalah karakteristik argumennya. *Reductio ad absurdum* adalah proses menemukan kontradiksi yang jelas, yaitu baik proposisi maupun negasinya, dari sekumpulan situasi tertentu; dalam hal ini, setidaknya salah satu himpunan harus benar jika yang lain benar (Flew, 1979).

Manga, atau (Jepang: 漫画), adalah komik atau novel grafik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang sesuai dengan gaya yang berkembang di negara itu pada akhir abad ke-19 (Lent, 2001:3-4).

*Berserk* adalah sebuah manga genre *dark fantasy* diterbitkan di majalah bulanan *Animal House* pada dari Agustus 1980 hingga Januari 2021 (Souza & Oliveira, 2023:21).

Ide dalam filsafat seringkali mengacu pada representasi mental suatu objek (Audi, 1995:355).

Penciptaan adalah proses membuat sesuatu yang baru dengan inovasi baru (KBBI, 2007).

Seni Grafis adalah Seni rupa yang dilakukan dengan prinsip cetak mencetak dengan acuan matriks/klise dan telah disiapkan (Tanama, 2020:38).

Berdasarkan pemaparan di atas maka judul *Absurditas Dalam Manga Berserk Sebagai Ide Penciptaan* merujuk pada eksplorasi konsep filosofis absurditas yang terdapat dalam cerita dan visual dari manga *Berserk*. Serta implementasi konsep absurditas tersebut dapat diterjemahkan ke dalam karya seni

grafis yang memiliki kekuatan visual dan naratif yang sama kuatnya. Dengan memanfaatkan materi dari *Berserk* judul ini menyoroti potensi manga sebagai medium yang memungkinkan untuk menyampaikan pesan-pesan absurditas secara efektif melalui seni grafis.

