

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan budaya *gaming* telah berevolusi dari sekadar hiburan menjadi fenomena sosial, ekonomi, dan kultural yang membentuk gaya hidup generasi digital. Pada dekade terakhir, kemajuan teknologi grafis, jaringan internet berkecepatan tinggi, dan perangkat *hardware* yang semakin terjangkau telah mendorong pertumbuhan ekosistem *gaming* di berbagai *platform*, mulai dari *console* hingga *mobile* (ESA, 2024). *Gaming* kini tidak hanya menjadi aktivitas rekreatif, tetapi juga medium interaksi sosial, arena kompetisi profesional (*e-sports*), dan sumber narasi budaya populer yang memengaruhi musik, mode, dan desain produk (Hamari & Sjöblom, 2023).

Di Indonesia, penetrasi internet mencapai lebih dari 78% populasi pada 2024 (APJII, 2024) serta pertumbuhan *gamer* aktif yang terus meningkat menunjukkan bahwa *gaming* telah menjadi bagian integral dari keseharian, khususnya bagi kelompok usia 18–35 tahun. Generasi ini memanfaatkan *game* sebagai ruang ekspresi diri, pembentukan identitas, dan keterhubungan komunitas lintas batas geografis (*We Are Social*, 2024). Fenomena ini juga ditopang oleh maraknya *streaming game*, *cosplay*, serta konsumsi produk *merchandise* yang mengaburkan batas antara dunia virtual dan dunia nyata (Johnson, 2023). Salah satu genre dalam *game* yang diminati adalah *Role Play Game* dengan tema *Cyberpunk*.

Manifestasi paling representatif dari estetika *Cyberpunk* dapat dilihat pada video *game Cyberpunk 2077* besutan CD Projekt Red. *Game* ini bukan hanya menghadirkan narasi yang kompleks, tetapi juga menyuguhkan detail visual yang kaya dan sistematis, membentuk pengalaman imersif bagi pengguna. Kota fiksi “*Night City*” dalam *game* tersebut menjadi studi visual yang menarik karena secara konsisten menerapkan nilai-nilai visual *cyberpunk*, seperti desain karakter bergaya transhumanisme, serta integrasi perangkat

teknologi dalam tubuh manusia sebagai simbol hiper-modernitas (Grishakova, 2022).

Secara estetika, *Cyberpunk 2077* menghadirkan bahasa visual khas kontras neon vs gelap, materialitas teknologi, tipografi *monospace*, dan siluet fungsional yang berakar pada estetika *cyberpunk* “*high-tech, low-life*” (Kong, 2024). Di sisi tren gaya, literatur kontemporer menautkan estetika *cyberpunk* dengan *techwear* bersiluet fungsional, dan aksent utilitarian serta palet gelap (AESDES, 2024).

Di Jakarta sebagai pusat budaya populer dan konsumsi digital, pengguna berusia 18–35 tahun menghabiskan waktu signifikan untuk aktivitas daring dan *gaming*, sehingga aksesoris yang merepresentasikan identitas permainan berpotensi kuat terserap pasar. Berdasarkan pertumbuhan partisipasi *gaming* dan identitas pemain muda–dewasa awal, kebutuhan akan medium ekspresi yang mudah dipadukan dalam gaya harian makin menguat. Dalam konteks desain aksesoris, visualisasi dari *Cyberpunk 2077* membuka peluang untuk menciptakan objek-objek dengan nilai naratif dan simbolik yang kuat.

Perancangan produk aksesoris yang memuat identitas visual *Cyberpunk 2077* memerlukan pendekatan desain yang peka terhadap citra visual yang benar-benar ditangkap dan dirasakan oleh pengguna. Salah satu pendekatan ilmiah yang efektif untuk memahami persepsi subjektif pengguna adalah metode semantika diferensial. Metode ini memungkinkan peneliti mengukur respons afektif pengguna melalui skala yang terdiri dari pasangan kata sifat bipolar yang dianggap mewakili dimensi persepsi seperti futuristik–klasik, gelap–terang, dan sebagainya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang aksesoris dengan visualisasi *Cyberpunk 2077* sebagai dasar estetika. Melalui studi visual dan semantika diferensial, diharapkan hasil desain dapat merepresentasikan visual *game Cyberpunk 2077* dalam format produk aksesoris dengan

pertimbangan kebiasaan pengguna yang menggunakan aksesoris tertutup di acara game *expo* atau festival *cosplay* berupa topi sebagai bentuk identitas pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana perancangan topi sebagai aksesoris yang mampu merepresentasikan visual *Cyberpunk 2077* berdasarkan persepsi pengguna?

1.3. Tujuan Penelitian

- 1.3.1. Mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen visual khas dalam *Cyberpunk 2077* yang memiliki potensi untuk diadaptasi ke dalam desain aksesoris.
- 1.3.2. Merancang aksesoris yang menggabungkan nilai estetika *Cyberpunk 2077* dengan pertimbangan fungsi yang dibutuhkan pengguna.
- 1.3.3. Menghasilkan desain aksesoris fisik yang merepresentasikan visualisasi dunia *Cyberpunk 2077* secara otentik dan aplikatif.

1.4. Manfaat Penelitian

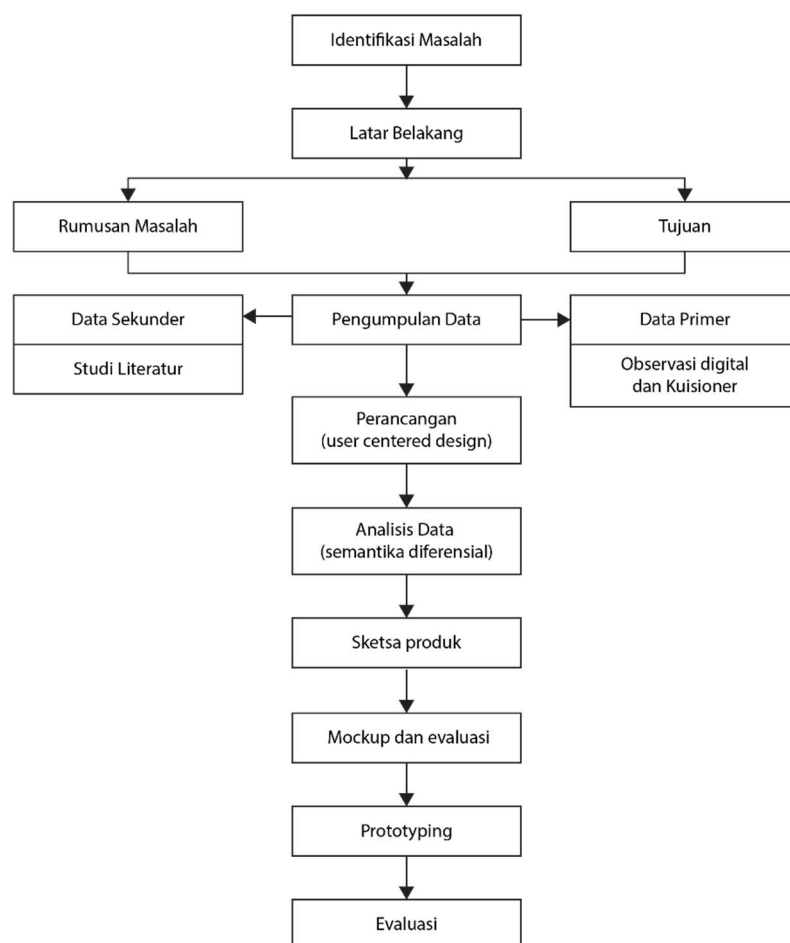
Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah literatur dan kajian dalam bidang desain visual dengan pendekatan estetika *cyberpunk*, aksesoris, topi, serta memperkaya pemahaman tentang bagaimana media digital, seperti video *game*, dapat dijadikan sumber referensi dalam praktik desain produk. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagi Akademisi: Penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam studi visual budaya kontemporer dan praktik perancangan berbasis visual digital, khususnya dalam kurikulum desain produk, seni rupa, atau kajian media.
- 1.4.2. Bagi Desainer: Hasil penelitian dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan karya aksesoris dengan pendekatan visual, sekaligus

menawarkan metode eksplorasi bentuk dan material yang kontekstual dengan tema *cyberpunk*.

- 1.4.3. Bagi Pengguna: Produk aksesoris yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi bentuk ekspresi yang merepresentasikan identitas digital dan minat terhadap estetika *cyberpunk*, sekaligus memberikan alternatif gaya aksesoris yang berbeda dari tren konvensional.

1.5. Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka berpikir

Sumber: Pribadi

Kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah, yang menjadi titik awal untuk memahami konteks dan kebutuhan dalam perancangan aksesoris dengan visualisasi *Cyberpunk 2077*. Dari identifikasi

masalah, diturunkan tiga komponen penting, yaitu latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, yang berfungsi sebagai landasan konseptual dan arah penelitian.

Setelah tujuan dan masalah penelitian jelas, langkah berikutnya adalah pengumpulan data, yang terbagi menjadi dua jenis: data primer dan data sekunder. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur, yang mencakup referensi akademik, jurnal, dan sumber terpercaya lainnya untuk memperkuat landasan teoritis penelitian. Sementara itu, data primer diperoleh melalui kuesioner dan observasi digital yang diarahkan langsung kepada responden untuk menangkap preferensi, kebiasaan, dan persepsi pengguna terkait visual *Cyberpunk 2077*.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan semantika diferensial untuk melewati tahapan pada metode perancangan *User Centered Design (UCD)* yang menekankan pemahaman kebutuhan dan pengalaman pengguna sehingga desain yang dihasilkan relevan dengan preferensi dan karakteristik target pengguna.

Tahap berikutnya adalah proses perancangan, di mana ide-ide konseptual diubah menjadi sketsa atau model awal. Setelah itu dilakukan produksi mockup dengan evaluasinya sebelum akhirnya masuk proses prototyping, yaitu pembuatan model fisik atau digital dari aksesoris yang dirancang untuk diuji secara nyata. Proses ini diakhiri dengan evaluasi, yang bertujuan menilai sejauh mana produk akhir memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna, serta melakukan perbaikan jika diperlukan.

Dengan demikian, kerangka berpikir ini menunjukkan alur sistematis dari identifikasi masalah hingga evaluasi produk, yang memastikan bahwa desain aksesoris yang dikembangkan tidak hanya estetik dan inovatif, tetapi juga sesuai dengan preferensi pengguna dan karakteristik visual *Cyberpunk 2077*.

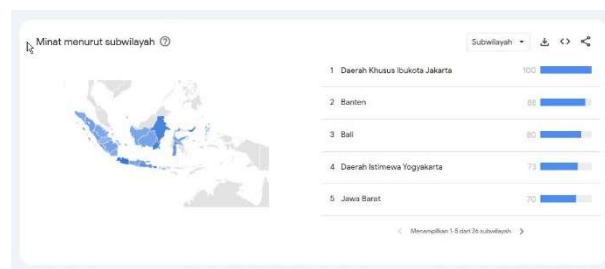
1.6. Rancangan Penelitian

a. Linimasa Penelitian

Tabel 1.1 Linimasa perancangan

No.	Kegiatan	Bulan (2024-2025)											
		10	11	12	01	02	03	04	05	06	07	08	
1	Seminar proposal												
2	Analisis data												
3	<i>Prototyping</i>												
4	Evaluasi dan revisi												
5	Pembuatan laporan												

b. Tempat Penelitian



Gambar 1.2 Analisis Google Trends (6 Agustus 2025)

Sumber: Google Trends

Berdasarkan hasil analisis data *Google Trends* yang dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2025, kata kunci “*Cyberpunk 2077*” menunjukkan peningkatan signifikan dalam volume pencarian. Analisis tersebut mengidentifikasi bahwa subwilayah DKI Jakarta menempati peringkat tertinggi sebagai sumber pencarian dibandingkan wilayah lain di Indonesia. Fenomena ini mencerminkan adanya antusiasme yang tinggi dari masyarakat Jakarta terhadap konten dan estetika bergaya *cyberpunk*. Dengan demikian, temuan ini menjadi landasan yang kuat bagi peneliti untuk mengarahkan fokus perancangan aksesoris dengan visualisasi *Cyberpunk 2077* pada masyarakat DKI Jakarta.