

**PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI *CYBERPUNK*
2077 DENGAN PENDEKATAN SEMANTIKA DIFERENSIAL**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Desain Produk Industri

Oleh:

Isma Nurul Aini

2101026

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI

KAMPUS TASIKMALAYA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI *CYBERPUNK*
2077 DENGAN PENDEKATAN SEMANTIKA DIFERENSIAL**

Oleh

Isma Nurul Aini

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain Produk Industri pada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus
Tasikmalaya

© Isma Nurul Aini 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Isma Nurul Aini, 2025

**PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI *CYBERPUNK* 2077 DENGAN PENDEKATAN
SEMANTIKA DIFERENSIAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

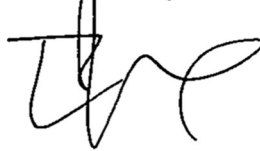
LEMBAR PENGESAHAN

ISMA NURUL AINI

**PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI *CYBERPUNK*
2077 DENGAN PENDEKATAN SEMANTIKA DIFERENSIAL**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Cucu Sutianah, S.Pd., M.Pd., MCE.

NIP 197008051996022003

Pembimbing II



Handayani Madania Insani, S.Ds., M.Ds.

NIP 920230219970413201

Mengetahui

Ketua Program Studi Desain Produk Industri



Ghia Tri Jayanti, S.Ds., M.Ds.

NIP 920210919940328201

ABSTRAK

PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI *CYBERPUNK* 2077 DENGAN PENDEKATAN SEMANTIKA DIFERENSIAL

Oleh

Isma Nurul Aini

2101026

(Program Studi Desain Produk Industri)

Perkembangan budaya *gaming* telah berevolusi dari sekadar hiburan menjadi fenomena yang membentuk gaya hidup baru. Salah satunya adalah genre *cyberpunk* yang direpresentasikan lewat game *Cyberpunk 2077*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aksesoris berupa topi yang merepresentasikan visualisasi *Cyberpunk 2077* sebagai identitas bagi pemain dan peminatnya. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data melalui studi literatur, observasi digital, dan kuesioner. Hasil pengumpulan data digunakan dalam tahapan metode perancangan user centered design (USD). Analisis semantika diferensial digunakan untuk mengukur persepsi pengguna sebagai acuan rancangan visual topi yang akan dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna memaknai visual *cyberpunk 2077* sebagai gaya yang gelap, kontras warna yang tinggi, agresif, maskulin, kompleks, dan futuristik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan produk topi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan merepresentasikan identitas visual *Cyberpunk 2077*. Produk ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut melalui eksplorasi material dan detail desain untuk memperkuat nilai estetika, kenyamanan, dan daya tarik pasar.

Kata kunci: *Cyberpunk*, semantika diferensial, topi

ABSTRACT

DESIGNING A HAT AS AN ACCESSORY VISUALIZATION OF CYBERPUNK 2077 WITH DIFFERENTIAL SEMANTICS APPROACH

By

Isma Nurul Aini

2101026

(Bachelor of Industrial Product Design)

The development of gaming culture has evolved from mere entertainment to a phenomenon that shapes a new lifestyle. One of them is the cyberpunk genre represented through the game Cyberpunk 2077. This research aims to design an accessory in the form of a hat that represents the visualization of Cyberpunk 2077 as an identity for players and enthusiasts. The research stages include data collection through literature study, digital observation, and questionnaires. The results of data collection are used in the stages of the user centered design (USD) design method. Differential semantic analysis is used to measure user perception as a reference for the visual design of the hat to be made. The results showed that users interpreted the visuals of cyberpunk 2077 as a dark style, high color contrast, aggressive, masculine, complex, and futuristic. The conclusion of this research is that the design of hat products is in accordance with user needs and represents the visual identity of Cyberpunk 2077. This product has the potential to be further developed through material exploration and design details to strengthen the aesthetic value, comfort, and market appeal.

Keywords: Cyberpunk, differential semantics, hat

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Kerangka Penelitian	4
1.6. Rancangan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Landasan Teori	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Jenis Penelitian	16
3.2 Pengumpulan Data	16
3.3 Populasi dan Sampel	17
3.4 Metode Perancangan	19
3.5 Analisis Data	21
3.6 Ringkasan Desain	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Proses Perancangan	31
4.2 Hasil Perancangan	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Simpulan.....	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52
RIWAYAT HIDUP PENULIS	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka berpikir.....	4
Gambar 1.2 Analisis Google Trends (6 Agustus 2025)	6
Gambar 2.1 Cyberpunk 2077	9
Gambar 3.1 Analisis Google Trends (6 Agustus 2025)	18
Gambar 3.2 Tahapan metode User Centered Design	19
Gambar 3.3 Dokumentasi kegiatan pengguna	23
Gambar 3.4 Kecenderungan pengguna	23
Gambar 3.5 Persepsi visual gelap-terang	25
Gambar 3.6 Persepsi visual kontras rendah-kontras tinggi	25
Gambar 3.7 Persepsi visual elegan-agresif	26
Gambar 3.8 Persepsi visual feminim-maskulin	26
Gambar 3.9 Persepsi visual sederhana-kompleks	27
Gambar 3.10 Persepsi visual klasik-futuristik	27
Gambar 3.11 Skala semantik diferensial.....	28
Gambar 4.1 Moodboard	31
Gambar 4.2 Styleboard.....	32
Gambar 4.3 Alternatif desain 1	34
Gambar 4.4 Alternatif desain 2	34
Gambar 4.5 Alternatif desain 3	34
Gambar 4.6 Alternatif desain 4	35
Gambar 4.7 Alternatif desain 5	35
Gambar 4.8 Alternatif desain 6	35
Gambar 4.9 Variasi desain	36
Gambar 4.10 Desain akhir.....	36
Gambar 4.11 Tekstur kain kanvas.....	38
Gambar 4.12 Tekstur kulit	38
Gambar 4.13 Fiber visor	38
Gambar 4.14 Gambar orthogonal.....	39

Isma Nurul Aini, 2025

PERANCANGAN TOPI SEBAGAI AKSESORI VISUALISASI CYBERPUNK 2077 DENGAN PENDEKATAN SEMANTIKA DIFERENSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.15 Gambar pola	39
Gambar 4.16 Mockup.....	40
Gambar 4.17 Ketertarikan pengguna	43
Gambar 4.18 Keputusan pembelian pengguna.....	43
Gambar 4.19 Kisaran harga menurut pengguna.....	43
Gambar 4.20 Persepsi visual gelap-terang	44
Gambar 4.21 Persepsi visual kontras rendah-kontras tinggi.....	44
Gambar 4.22 Persepsi visual elegan-agresif	45
Gambar 4.23 Persepsi visual feminim-maskulin	45
Gambar 4.24 Persepsi visual sederhana-kompleks	46
Gambar 4.25 Persepsi visual klasik-futuristik	46
Gambar 4.26 Gambar presentasi produk.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Linimasa perancangan.....	6
Tabel 2.1 Jenis-jenis topi.....	12
Tabel 2.2 Psikologi warna.....	14
Tabel 3.1 Demografis pengguna	21
Tabel 3.2 Psikografis pengguna	21
Tabel 4.1 Proses produksi prototipe.....	41
Tabel 4.2 Harga pokok produksi.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Kuesioner Persepsi game Cyberpunk 2077	52
--	----

DAFTAR PUSTAKA

- AESDES. (2024). *Cyberpunk* aesthetics in contemporary techwear design. *Journal of Design Trends*, 12(2), 45–57.
- APJII. (2024). Laporan survei penetrasi internet Indonesia 2024. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bacon-Smith, C. (2019). *Cyberpunk* visual lines and futuristic dynamics. *Visual Culture Review*, 8(1), 33–49.
- Crane, D. (2020). *Fashion and its social agendas: Class, gender, and identity in clothing*. University of Chicago Press.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- ESA. (2024). Essential facts about the computer and video *game* industry. Entertainment Software Association.
- Fernbach, A. (2000). The architecture of *cyberpunk* masculinity. *Science Fiction Studies*, 27(1), 23–45.
- Ferreira, M., & Almaguer, L. (2023). Body modification and social stratification in *Cyberpunk 2077*. *Digital Culture Journal*, 5(3), 77–92.
- Grishakova, M. (2022). Glitch aesthetics and transhumanist design in *Cyberpunk 2077*. *Journal of Digital Narratives*, 14(1), 99–115.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2023). The rise of *gaming* culture: Identity, participation, and digital economies. *Games and Culture*, 18(4), 563–582.
- Handayani, D., Ulum, M., & Khofia, N. (2025). Psikologi warna dalam desain kontemporer. *Psikologi Seni*, 11(1), 55–70.
- Hoskins, A. (2022). Digital capitalism and the illusion of freedom in *Cyberpunk 2077*. *Media & Society*, 24(3), 201–219.
- Johnson, R. (2023). Cosplay, streaming, and hybrid identity in *gaming* culture. *Popular Culture Studies*, 9(2), 112–128.
- Kac-Vergne, M. (2022). Masculinity and technology in *cyberpunk* narratives. *European Journal of Media Studies*, 15(1), 45–62.
- Kartikasari, N., & Nugroho, A. (2023). Post-humanism in *Cyberpunk 2077*: A narrative analysis. *Journal of Game Studies*, 7(2), 33–49.
- Kong, K. (2024). Analyzing the influence of technological aesthetics on *cyberpunk* visual design. *Journal of Digital Art & Design*, 6(1), 15–28.
- Lee, M. (2023). Post-*cyberpunk* and everyday digital life. *Media Futures*, 19(2), 143–160.

- Noviani, R., & Nugroho, S. (2022). Aksesori sebagai medium identitas budaya. *Journal of Cultural Design*, 10(2), 77–89.
- Osgood, C. E., Suci, G., & Tannenbaum, P. (1957). *The measurement of meaning*. University of Illinois Press.
- Rinaldi, A., & Wahyuni, P. (2021). Narasi visual aksesori dalam budaya kontemporer. *Jurnal Desain Visual*, 5(1), 21–34.
- Sargeant, J. (2022). *The evolution of cyberpunk literature*. Routledge.
- Tseng, W., & Wu, L. (2016). The cultural significance of hats in fashion history. *International Journal of Fashion Studies*, 3(1), 21–39.
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Indonesia report*. We Are Social & Meltwater.
- Wibisono, A. (2021). *Cyberpunk* dan kritik budaya kapitalisme digital. *Jurnal Media dan Budaya*, 13(2), 65–80.
- Zhang, Y. (2023). The application of post-humanism in digital media visual design: *Cyberpunk 2077* as an example. *Journal of Visual Communication*, 18(4), 311–325.
- Yeoun-Ja, J. (2022). A study on cyber punk fashion expressed in the movies. *International Journal of Costume and Fashion*, 22(2), 89–105.