

**DAMPAK PERKEMBANGAN ERA *SOCIETY* 5.0 DALAM KARYA SENI
LUKIS KONTEMPORER**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:
Atief Muhammad Gani
18020111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

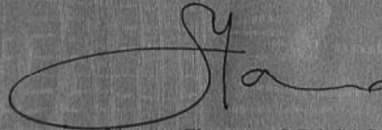
KARYA AKHIR

**DAMPAK PERKEMBANGAN ERA *SOCIETY* 5.0 DALAM KARYA SENI LUKIS
KONTEMPORER**

Nama : Atief Muhammad Gani
Nim : 18020111
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

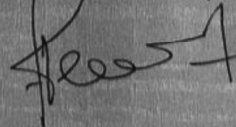
Padang, 11 Februari 2024

Disetujui untuk ujian
Dosen Pembimbing



Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn
NIP. 199204052019032029

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
1983020.1200912.2.001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan
Tim Penguji Tugas Akhir Departemen Seni rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Dampak Perkembangan Era *Society* 5.0 Dalam Karya
Seni Lukis Kontemporer
Nama : Atief Muhammad Gani
Nim : 18020111
Program Studi : Pendidikan Seni rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

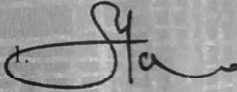
Padang, 15 Februari 2024

Tim Penguji

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn
NIP. 199204052019032029

1. 

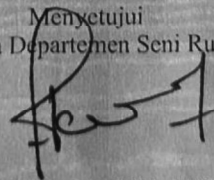
2. Anggota : Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn
NIP . 19690808.200312.1.002

2. /

3. Anggota : Ferdian Ondira Asa, S.Pd., M. Sn
NIP . 19860304.201903.1.017

3. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
1983020.1200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul :

"Dampak Perkembangan Era Society 5.0 Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 14 Februari 2024

Saya yang menyatakan,


METERAL
TEMPEL
19A10623633853
Atef Muhammad Gani
NIM . 18020111

ABSTRAK

Atief Muhammad Gani, 2023 :”Dampak perkembangan era *society* 5.0 dalam karya seni lukis kontemporer”. Karya Akhir. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Departemen Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan berbagai macam dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi di era *society* 5.0, baik itu dampak positif maupun dampak negatif dalam karya seni lukis.

Metode yang penulis gunakan adalah metode konsorsium seni yang terdiri dari tahapan persiapan, tahap elaborasi, tahapan sintesis, tahapan relasi konsep, dan tahapan penyelesaian.

Berdasarkan dari pemahaman dan penetapan ide, maka penulis dapat memvisualkan 10 buah karya dengan judul: karya pertama “Pudar”, karya kedua “Alternatif”, karya ketiga “*Upgrade*”, karya keempat “*Downgrade*”, karya kelima “Pola Pikir”, karya keenam “Ketergantungan”, karya ketujuh “*New Society*”, karya kedelapan “Kecerdasan Buatan”, karya kesembilan “Anti Sosial”, karya kesepuluh “Betah”.

Kata Kunci : *Teknologi, Society 5.0, Seni Lukis, Lukis Kontemporer*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah. Kita memuji, meminta pertolongan, dan memohon ampunan kepada-Nya. Tiada Illah yang berhak diibadahi dengan benar kecuali Dia. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nya yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “**Dampak Perkembangan Era Society 5.0 Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer**”. Salawat beriringan salam senantiasa tercurah untuk Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah merintis jalan kebenaran dan membawa umat manusia kejalan keselamatan hidup di dunia dan akhirat, karena berkat beliau-lah kita dapat merasakan Rahmat dan Karunia Allah SWT.

Karya akhir ini dibuat dalam rangka melengkapi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana strata satu di prodi pendidikan seni rupa, di Universitas Negeri Padang, peneliti menyadari sepenuhnya selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti.

Untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada keluarga besar penulis. Penulis mengucapkan banyak rasa syukur dan terimakasih terkhususnya kepada Ayahanda Sudirman dan Ibunda Yulidarwati selaku orang tua penulis yang senantiasa mendoakan, mengingatkan penulis akan jalan yang benar dan mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini, saudari kandung Aini Septiana, S.Pd., dan saudara kandung Muhammad Rhazes Algani, serta keluarga besar penulis.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan secara moral maupun secara material, Sehubungan dengan itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph., D. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang, yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M. Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn selaku pembimbing sekaligus dosen pembimbing akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dari awal hingga penulis bisa menyelesaikan karya akhir dengan baik, serta memberikan motivasi yang membangun bagi penulis.
4. Bapak Yasrul Sami, S. Sn., M. Sn selaku penguji.
5. Bapak Ferdian Ondira Asa, S.Pd., M. Sn selaku penguji.
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf tata usaha departemen seni rupa.
7. Hidayatul Rahmi, S.Pd, yang selalu memberikan motivasi, memberikan support, dan menuntun penulis hingga bisa menyelesaikan karya akhir.
8. Pebri, Andiko Safsena, Muhammad Arief, Danny Ilham, Wella Monica Ardila yang selalu memberikan semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini.

9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2018 yang menjadi motivasi dalam menyelesaikan karya akhir ini.

Penulis menyadari bahwa karya akhir ini masih belum sempurna untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun penulis harapkan untuk memperbaiki karya akhir kedepannya. Semoga karya akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis baik itu motivasi, partisipasi serta kesabaran dalam membimbing penulis serta segala nasehat akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Untuk perbaikan selanjutnya kritik dan saran yang membangun akan penulis terima. Akhirnya penulis serahkan pada Allah SWT, mudah mudahan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri serta bagi para pembaca, aamin.

Padang, 02 Januari 2024
Penulis

Atief Muhammad Gani
NIM/TM . 18020111/2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	10
1. Era <i>Society 5.0</i>	10
2. Dampak Perkembangan Era <i>Society 5.0</i>	11
3. Nilai Moral.....	14
4. Ketergantungan Manusia Terhadap Teknologi.....	16
B. Landasan Penciptaan	18
1. Seni	18
2. Seni Rupa.....	19
3. Seni Lukis	27
4. Seni Lukis Kontemporer	28
5. Simbol.....	28

6. <i>Cyberpunk</i>	29
C. Karya Relevan	31
D. Konsep Perwujudan/Penggarapan	32
1. Tema	33
2. Ide	33
3. Judul.....	34
BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN	35
A. Metode	35
B. Proses Penciptaan	35
1. Persiapan	36
2. Elaborasi	36
3. Sintesis	36
4. Relasi konsep	37
5. Penyelesaian.....	55
C. Kerangka Konseptual	56
D. Jadwal Pelaksanaan	57
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	58
A. Deskripsi Karya	58
B. Pembahasan Karya	59
BAB V PENUTUP.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran-Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lukisan Haris Purnomo	5
2. Karya Mad Dog Jones	7
3. Anak-Anak Bermain Gadget.....	12
4. Stasiun Kereta Api Juanda	31
5. Karya Josan Gonzalez	32
6. Sketsa Pudar	37
7. Sketsa Alternatif.....	38
8. Sketsa <i>Upgrade</i>	38
9. Sketsa Kecerdasan Buatan	39
10. Sketsa <i>Downgrade</i>	39
11. Sketsa <i>Bad Attitude</i>	40
12. Sketsa Pola Pikir	40
13. Sketsa <i>New Society</i>	41
14. Sketsa Anti Sosial	41
15. Sketsa Betah	42
16. IbisPaint	42
17. Desain Pudar	43
18. Desain Alternatif.....	44
19. Desain <i>Upgrade</i>	44
20. Desain Kecerdasan Buatan.....	45
21. Desain <i>Downgrade</i>	45
22. Desain <i>Bad Attitude</i>	46
23. Desain Pola Pikir.....	46
24. Desain <i>New Society</i>	47
25. Desain Anti Sosial.....	47
26. Desain Betah	48
27. Kuas	48
28. Palet Lukis.....	49
29. Palet Warna <i>Cyberpunk</i>	50
30. Pisau Palet.....	50
31. Penggaris.....	51
32. Pensil.....	52
33. Kanvas.....	53
34. Cat Akrilik.....	54
35. Cat Minyak.....	54
36. Kerangka Konseptual	56
37. Karya Pudar.....	59
38. Karya Kecerdasan Buatan	62
39. Karya <i>Upgrade</i>	65

40. Karya Alternatif	68
41. Karya <i>Downgrade</i>	71
42. Karya Pola Pikir	74
43. Karya <i>Bad Attitude</i>	77
44. Karya <i>New Society</i>	80
45. Karya Anti Sosial	83
46. Karya Betah.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan.....	57
2. Judul Karya	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan/Bukti Telah Seminar Proposal.....	94
2. Katalog Pameran Karya Akhir	95
3. Foto Sumber Inspirasi	96
4. Foto Karya Acuan	96
5. Foto Suasana Pameran	97
6. Lembaran Konsultasi Dengan Pembimbing.....	98

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Beberapa era telah dilalui dari masa ke masa sehingga kualitas hidup manusia semakin meningkat. Pada saat ini manusia harus bisa menyiapkan diri untuk menerima era baru dan tentu saja memiliki dampak yang sangat besar di dalam kehidupan, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif sehingga perlu mempersiapkan generasi penerus agar bisa menghadapi berbagai dampak yang ditimbulkan oleh perubahan era tersebut. Dampak yang disebabkan oleh perubahan era ini cukup berpengaruh di kehidupan manusia itu sendiri dan target dari perubahan era ini adalah generasi muda yang akan memasuki dunia teknologi. Jika manusia bisa mengontrol dan menguasai teknologi dengan baik dan bijak, maka akan menjadi keuntungan bagi manusia itu sendiri, sebaliknya apabila manusia itu hanya bisa menggunakan teknologi tapi tidak bisa mengontrol teknologi dengan baik, maka teknologi tersebut akan menjadi *boomerang* bagi manusia tersebut.

Secara garis besar, generasi muda yang ada pada tahun 2023 cenderung lebih menyukai hidup menyendiri dengan *gadget* yang mereka miliki daripada harus berbaur dengan masyarakat sekitar. Tidak sedikit juga karakter generasi muda sekarang lebih pemalas dan minim *attitude* baik itu dengan orang tua, guru, orang yang lebih tua, apalagi dengan teman sebaya tanpa memperhatikan tata krama dalam berbicara dan bersikap kepada orang lain. Selain itu dengan adanya

berbagai kemudahan dari era *society* 5.0, manusia semakin malas dalam mengerjakan sesuatu.

Berbagai pengaruh positif dan negatif yang sudah penulis jabarkan sebelumnya, secara garis besar juga dialami oleh penulis baik itu dari dampak positif seperti dalam bidang pendidikan, penulis bisa menemukan berbagai macam ilmu pengetahuan yang sebelumnya penulis ketahui. Pada bidang kesehatan, penulis bisa menemukan berbagai macam obat apabila merasa sakit ringan. Pada hal lainnya seperti hiburan, membantu penulis dalam mencari rute jalan dengan menggunakan *GPS*, dan masih banyak lagi dampak positif yang penulis rasakan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Namun juga ada dampak negatifnya yang berpengaruh kepada penulis seperti penulis terlalu bergantung kepada teknologi sehingga penulis menjadi ketagihan terhadap teknologi, penulis juga merasa sedikit bermasalah dalam berkomunikasi dengan orang lain secara langsung, serta penulis tidak bisa dalam sehari tidak menggunakan teknologi seperti *smartphone*, laptop, sepeda motor dan alat teknologi lainnya.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya sangat banyak dampak yang dihasilkan dari perkembangan era *society* 5.0, baik itu pengaruh baik ataupun buruk sehingga penulis menjadi tertarik untuk mengangkat fenomena tersebut menjadi sebuah karya seni lukis yang tentunya relevan dengan kejadian penulis rasakan dan alami. Dengan tema tersebut dapat memunculkan ide untuk menciptakan sebuah karya yang dapat mengilustrasikan berbagai dampak-dampak perkembangan era *society* 5.0 serta dapat menyelesaikan karya

akhir dengan judul “Dampak Perkembangan Era *Society* 5.0 Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer”. Penulis memilih tema dan judul ini disebabkan fenomena yang telah dijelaskan sangat berkaitan dengan penulis dan penulis lebih memilih lukisan gaya kontemporer dikarenakan penulis ingin lebih bebas dalam berkarya serta tidak terlalu terpaku terhadap referensi yang telah tersedia. Karya yang penulis buat menitikberatkan kepada benda-benda teknologi yang berdampak besar terhadap perkembangan kehidupan manusia baik itu dari karakter maupun dari kehidupan bersosial manusia, serta menggunakan simbol-simbol kekinian yang berkaitan dengan era *society* 5.0. Penulis juga menggunakan beberapa figur di dalam karya yang penulis ciptakan disebabkan karya akhir yang penulis buat lebih banyak membahas dampak-dampak yang terjadi kepada manusia.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan ide penciptaan yang disampaikan yaitu: Bagaimana memvisualisasikan dampak perkembangan era *society* 5.0 dalam karya seni lukis kontemporer.

C. Orisinalitas

Orisinalitas merupakan sebuah penemuan serta perkembangan baru dari temuan yang telah ada sebelumnya dengan memberikan ciri khas atau pembeda antara karya yang penulis ciptakan dengan karya yang telah ada sebelumnya dengan ide, ekspresi, serta ciri khas yang dimiliki oleh diri penulis sendiri tanpa adanya campur tangan dari ide orang lain. Namun penulis juga menggunakan

referensi atau seniman yang menjadi landasan penulis dalam menciptakan sebuah karya.

Penulis memilih gaya lukis kontemporer supaya dapat memvisualisasikan ide-ide ke dalam sebuah karya lukis dengan baik sehingga penulis tidak harus meniru secara seutuhnya dari referensi yang ada. Karena gaya lukis kontemporer ini menjadi sebuah daya tarik dari penulis untuk memvisualisasikan karya lukis. Dalam pembuatan karya ini, penulis mengacu pada pelukis Haris Purnomo dan Mad Dog Jones.

Haris Purnomo adalah seorang seniman kelahiran Delanggu, Klaten (Jawa Tengah) pada tahun 1956. Haris adalah salah satu seniman kontemporer di Indonesia yang sudah memiliki banyak penghargaan yang membuat namanya melambung tinggi yakni beliau memperoleh penghargaan seni *The Schoeni Public Vote Prize*, *Sovereign Asian Art Award*, Hongkong, Pada tahun 2007. Wajah-wajah bayi bertato yang senantiasa ditampilkan melalui kanvasnya rupanya menjadi kegemaran baru. Di balai-balai lelang Asia Tenggara, seperti Christie's, namanya selalu ada dan memiliki nilai jual yang cukup signifikan.



Gambar 1
Lukisan karya Haris Purnomo
Bonyong
200 x 180, Cat Akrilik dan Minyak Di Atas Kanvas
(<https://indoartnow.com/artists/haris-purnomo>. Diakses 05 Februari 2023)

Karya haris purnomo yang berjudul “Bonyong” Merupakan sebuah karya kontemporer yang menampilkan orang yang dipukul atau mengalami sebuah kecelakaan dan mendapatkan beberapa luka yang cukup serius sehingga diperban, kemudian di mata kirinya ada ditempelkan uang seratus ribu dengan menggunakan selotip kain. Hal ini tentu saja menggambarkan betapa bodohnya manusia yang rela menutup mata dan merusak diri hanya semata untuk mendapatkan uang. Apapun dilakukan manusia agar mereka memperoleh uang, meskipun itu membahayakan keselamatan mereka, mereka akan pura-pura tidak melihat asalkan mereka mendapatkan apa yang mereka inginkan. Tentu saja hal

tersebut sangat berhubungan dengan apa yang dilihat di lingkungan masyarakat pada saat ini.

Penulis menggunakan seniman Haris Purnomo sebagai seniman acuan karena penulis mempunyai beberapa kesamaan, akan tetapi penulis juga memiliki ciri khas yang membedakan dengan karya haris purnomo. Persamaan karya penulis dengan karya Haris Purnomo yaitu sama-sama menggunakan figur di dalam karyanya. Haris Purnomo juga merupakan salah seorang seniman kontemporer, begitu juga penulis yang memilih aliran kontemporer juga di dalam penciptaan karya akhir. Perbedaan karya penulis dengan Haris Purnomo terletak pada warna dan atribut yang digunakan. Haris purnomo cenderung menggunakan tato sebagai ciri khas dalam setiap karyanya, sedangkan penulis menggunakan logo-logo atau simbol seperti *javascript*, *ChatGPT*, dll.

Penulis tidak hanya menggunakan figur di dalam setiap karya, penulis juga menggunakan objek lain seperti komputer, otak, dan buku. Pada segi goresan juga terlihat berbeda, penulis menggunakan garis yang spontan dan tegas sehingga terkesan semi realis, sedangkan Haris Purnomo menggunakan goresan yang lebih lembut dan terkesan realis.



Gambar 2

Karya Mad Dog Jones
Lost In A Moment

100 x 125 cm, Digital Print Di Kertas Foto Gloss Dan Laminasi Film Polipropilena
(<https://www.phillips.com/detail/mad-dog-jones/HK010421/283>. Diakses 05 Februari 2023)

Mad Dog Jones (lahir Michah Dowbak tahun 1985) adalah seniman digital yang berasal dari Kanada. Pada Januari 2021, Jones berkolaborasi dengan bintang musik dansa elektronik untuk merilis dua koleksi seni NFT. Sebelumnya, Jones bekerja dengan Chromeo, Vanoss, Run the Jewels, Jabbawoockeez, Conor McGregor, dan lainnya.

Kampung halaman Jones adalah Thunder Bay di Ontario, Kanada. Tumbuh di bekas pos perdagangan Prancis di tepi Danau Superior, masa kecil Jones tertanam di alam, dengan hari-hari yang dihabiskan untuk mendaki jalan setapak dan mengayuh kano melalui ratusan danau yang membentuk Taman Provinsi Quetico di tempatnya.

Mad Dog Jones adalah seorang ilustrator dengan ciri khas *cyberpunk*. Karya seni Jones dimulai sebagai foto atau gambar tangan objek perkotaan seperti bangunan, rambu jalan, atau tiang lalu lintas yang kemudian diubah melalui kolase, pewarnaan, dan ilustrasi menjadi adegan *cyberpunk* di iPad-nya.

Pada karya Jones yang memiliki perbedaan dengan penulis yakni dalam segi penggunaan warna. Pada karya Jones memiliki banyak sekali perpaduan warna *neon* di dalamnya. Sedangkan penulis akan menggunakan sedikit warna dengan warna yang lebih kontras. Penulis juga kebanyakan menggunakan figur dalam setiap karya yang penulis ciptakan. Sedangkan Mad Dog Jones lebih ke menggambarkan kondisi kota yang bertema *cyberpunk* di malam hari.

Penulis menggunakan 2 acuan seniman yang akan digunakan dalam penggarapan karya akhir. Kedua seniman ini merupakan seniman yang memiliki perbedaan dan ciri khas masing-masing seperti Haris merupakan seorang seniman kontemporer dengan menggunakan media kanvas. Sedangkan Jones merupakan seniman ilustrasi dengan menggunakan media digital. Namun kesamaan karya lukisan penulis dengan Haris Purnomo dengan Mad Dog Jones yaitu sama-sama menggunakan aliran kontemporer dengan objek manusia serta menggunakan latar belakang bergaya *cyberpunk*.

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan pembuatan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan dampak perkembangan era *society* 5.0 ke dalam karya seni lukis

kontemporer, yang mengangkat berbagai pengaruh manusia baik dari segi sosial bermasyarakat maupun dalam menggunakan teknologi sehari hari, yang bersumber dari pengamatan dan pengalaman diri penulis.

2. Manfaat

- a. Bagi penulis, bermanfaat menambah wawasan, keterampilan dalam mengekspresikan diri dalam berkesenian khususnya seni lukis kontemporer.
- b. Bagi akademik, bermanfaat sebagai referensi dalam menciptakan sebuah karya lukis yang bertemakan teknologi.
- c. Bagi masyarakat, dapat mengontrol generasi muda supaya bisa menggunakan teknologi dengan bijak dan baik serta memberikan gambaran kepada masyarakat tentang kondisi manusia di era 5.0 ini.