

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Individu merupakan bagian fundamental dalam kehidupan manusia. Salah satu individu yang masih belum banyak dikenal oleh masyarakat luas adalah individu aroace, yakni gabungan dari aromantik (tidak merasakan ketertarikan romantis) dan aseksual (tidak merasakan ketertarikan seksual). Dalam masyarakat luas, individu aromantik sering diberi stereotip sebagai orang yang takut terhadap keintiman, tidak memiliki hati, atau hidup dalam delusi (Salisbury, 2018). Analisis tematik terhadap transkrip menghasilkan bahwa individu aseksual seringkali ditolak dan mendapat resistensi karena dianggap tidak sesuai dengan ekspektasi masyarakat yang heteronormatif Murphy (2015). Oleh karena itu, mengenalkan individu aroace menjadi sebuah urgensi. Hal ini penting demi membuka ruang diskusi, empati, dan representasi yang lebih adil dalam kehidupan sosial maupun dalam media budaya. Seperti yang disampaikan oleh Brake (2012), “Wacana dominan mengenai romansa dan seksualitas beroperasi secara hegemonik sehingga memarginalisasi individu yang tidak menyesuaikan diri dengannya, termasuk mereka yang beridentitas aromantik dan aseksual.” menunjukkan bahwa yang dominan justru menciptakan batasan dan ketidakadilan terhadap mereka yang berada di luar norma tersebut.

Dengan meningkatnya kesadaran sosial terhadap keberagaman identitas, memperkenalkan aroace memberikan dampak positif yang luas. Individu dengan identitas ini dapat menemukan penerimaan lebih baik ketika terhubung dengan komunitas daring maupun organisasi advokasi, seperti AVEN, AUREA, dan *The Ace and Aro Advocacy Project*, yang menyediakan ruang aman untuk berbagi pengalaman serta memperjuangkan pengakuan sosial (MacNeela & Murphy, 2015).

Namun, di balik ruang penerimaan tersebut, individu aroace masih menghadapi tantangan berupa keterasingan dan stereotipe. Mereka sering dianggap “belum menemukan yang tepat,” “aneh,” atau bahkan “tidak normal,” sehingga keberadaannya dipertanyakan dan direduksi menjadi penyimpangan Salisbury (2018). Minimnya representasi di media arus utama juga semakin memperkuat invisibilitas mereka dalam wacana publik. Seperti ditegaskan oleh Brake (2012), wacana dominan mengenai romansa dan seksualitas beroperasi secara hegemonik, mengeksklusi serta memarginalisasi individu yang tidak sesuai dengannya, termasuk

aromantik dan aseksual. Dalam konteks ini, meskipun komunitas memberikan dukungan penting, perjuangan aroace tetap berjalan untuk memperoleh penerimaan sosial yang lebih luas.

Untuk menjawab tantangan tersebut, solusi yang ditawarkan bukan sekadar pengenalan istilah aroace, melainkan penguatan refleksi diri sebagai proses pemahaman identitas yang mendalam. Refleksi diri membuka ruang dialog internal dan eksternal, sehingga individu tidak hanya menyadari siapa dirinya, tetapi juga memaknai pengalaman hidupnya di dalam sistem sosial yang sering kali tidak memberikan ruang bagi perbedaan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ryan dan Deci (2020) dalam *Self-Determination Theory*, yang menegaskan bahwa pemahaman dan penerimaan diri merupakan fondasi penting bagi kesejahteraan psikologis dan keberadaan individu yang autentik dalam masyarakat.

Individu aroace dalam konteks ini merepresentasikan keberanian untuk mempertahankan identitas diri di luar norma romantis dominan. Refleksi menjadi sarana untuk menegaskan eksistensi diri tanpa bergantung pada validasi eksternal. Butler (2021) menyatakan bahwa identitas terbentuk melalui negosiasi terus-menerus antara diri dan norma sosial, dan penolakan terhadap norma yang tidak relevan bukanlah bentuk penyimpangan, melainkan praktik keberadaan yang sah. Pandangan ini memperkuat posisi aroace sebagai identitas yang bermakna dan utuh dalam lanskap sosial kontemporer.

Sebagai bentuk ekspresi visual, animasi digital digunakan untuk menyuarakan refleksi identitas melalui pengalaman visual dan emosional. Menurut Buchan (2021), animasi memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan kondisi psikologis dan pengalaman subjektif yang sulit diungkapkan melalui bahasa verbal. Oleh karena itu, animasi menjadi medium yang efektif untuk merepresentasikan proses refleksi batin, konflik identitas, serta penerimaan diri secara simbolik dan personal. Sementara itu, Paul (2015) menjelaskan bahwa seni digital membuka ruang bagi eksplorasi identitas yang cair, reflektif, dan bersifat interaktif. Berdasarkan pandangan tersebut, animasi digital dipandang sebagai media yang relevan untuk menghadirkan pengalaman introspektif terkait identitas aroace dalam bentuk visual yang komunikatif dan imersif. Medium ini mampu menjangkau penonton secara luas dan menyentuh sisi afektif mereka melalui gerakan, suara, dan ilustrasi. Seperti yang diungkapkan oleh Mansour (2025), desain gerak meningkatkan perhatian audiens, memperkaya pengalaman pengguna melalui interaksi dengan elemen bergerak, dan

membantu menyederhanakan pesan yang kompleks. Melalui karya ini, saya berharap identitas aroace tidak hanya dikenal, tetapi juga direnungkan dan dihargai sebagai bagian dari manusia.

Kenangan pertama tentang animasi bermula saat duduk di kelas 3 SD, ketika menonton animasi Jepang berjudul *Naruto* dan mulai menggambar ulang karakter-karakter dari serial tersebut. Gambar-gambar tersebut mendapat apresiasi dari teman-teman yang kemudian menyarankan untuk menjadi animator atau membuat animasi sendiri. Ketertarikan terhadap animasi semakin tumbuh saat SMP, ketika melihat kakak kelas membuat animasi dari kumpulan foto dan mengenal istilah *motion animation*. Pada kelas 3 SMP, percobaan pertama dalam membuat *motion animation* dilakukan menggunakan serangkaian foto, meskipun sempat berhenti berkecimpung di bidang seni dan animasi selama masa SMK. Pengalaman tersebut tetap membekas hingga akhirnya, pada semester pertama kuliah, mulai mengenal lebih dalam berbagai jenis animasi dan terlibat dalam proyek animasi bersama teman-teman, dengan tanggung jawab pada tahap pra-produksi seperti *sketch* dan *storyboard*. Meskipun hasilnya tergolong baik, masih muncul rasa kurang puas karena terdapat beberapa aspek yang dirasa dapat dikembangkan lebih baik.

Dari perjalanan tersebut, animasi digital menjadi medium yang paling relevan bagi saya untuk berkarya. Medium ini tidak hanya mengakomodasi pengalaman personal dan refleksi identitas, tetapi juga menjadi ruang bereksperimen secara teknis maupun estetis. Menurut El-Raheb et al. (2025), perkembangan teknologi animasi digital, seperti *motion capture* dan *wearable devices*, memperluas kemampuan seniman dalam mengekspresikan emosi dan pengalaman batin melalui gerak tubuh yang lebih intuitif. Sementara itu, Zeng dan Zhu (2024) menjelaskan bahwa animasi dan media digital memiliki potensi kuat dalam membangun serta merefleksikan identitas budaya melalui pendekatan multimodal yang menggabungkan unsur visual dan naratif.).

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Ide pertama yang penulis kembangkan berfokus pada tema halusinasi. Namun, dalam proses penggarapan, penulis menyadari adanya kekeliruan dalam mendefinisikan antara imajinasi dan halusinasi. Kesalahan ini membuat konsep menjadi kabur dan tidak dapat dilanjutkan secara efektif. Ketidakjelasan ini

menghalangi penulis untuk mengeksplorasi lebih dalam, sehingga penulis memutuskan untuk mencari tema baru yang lebih jelas dan terfokus.

Setelah mengesampingkan tema halusinasi, penulis berpindah pada ide kedua mengenai pareidolia, fenomena psikologis dimana seseorang melihat pola atau bentuk yang dikenali dalam objek acak. Penulis ingin menjelajahi pengalaman pribadi terkait fenomena ini. Namun, penulis kemudian menyadari bahwa pengalamannya dengan pareidolia masih sangat mendasar dan tidak memiliki urgensi yang signifikan untuk diangkat. Hal ini karena pareidolia adalah pengalaman yang umum dan banyak dirasakan orang, sehingga penulis merasa tidak dapat memberikan kontribusi yang unik melalui tema ini.

Ide ketiga penulis memilih untuk mengembangkan konsep stoikisme sebagai tema utama. Penulis merasa bahwa banyak opini yang diterima mengenai diri sebagai seorang yang memiliki pandangan stoik. Tema ini memberikan ruang yang luas untuk eksplorasi, mengingat stoikisme berkaitan erat dengan kesejahteraan dan bagaimana seseorang dapat menghadapi tantangan hidup. Penulis ingin menyelidiki bagaimana prinsip-prinsip stoik dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi kondisi mental dan emosional, tetapi menurut pembimbing dosen konsep tersebut bukanlah sebuah permasalahan dan tidak terlalu menceminkan diri penulis

Awalnya penulis memilih hubungan platonik sebagai konsep tema seminar proposal ini tetapi ketika penulis meneliti lebih dalam lagi bahwa platonik lebih hubungan yang satu sisi platonik tapi kita bisa tidak platonis ke orang lain dan penulis merasa kurang sesuai dengan apa yang dirasa saat menelusuri lagi dan akhirnya menemukan aroace sebagai kata yang tepat untuk menyampaikan perasaan tersebut dan akhirnya aroace terpilih sebagai tema seminar proposal.

1.3 Masalah Penciptaan

1. Bagaimana konsep refleksi individu aroace dalam penciptaan seni animasi digital?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual dari refleksi individu aroace dalam penciptaan seni animasi digital?
3. Bagaimana pengelolaan media dan teknik, dalam mengolah karakteristik visual refleksi individu aroace menjadi seni animasi digital?
- 4.

1.4 Tujuan Penciptaan

1. Merepresentasikan konsep refleksi individu aroace dalam penciptaan seni animasi digital.
2. Mewujudkan karakteristik visual dari refleksi individu aroace dalam penciptaan seni animasi digital.
3. Mengolah media dan teknik, dalam mengolah karakteristik visual refleksi individu aroace menjadi seni animasi digital.

1.5 Karakteristik Penciptaan (*state of the art*)

1.5.1 Aspek Konseptual

1) Sumber Inspirasi

Inspirasi dalam penciptaan karya ini berakar dari pengalaman personal perupa sebagai seorang individu aroace. Sumber utama yang mendorong eksplorasi tema ini datang dari pengalaman sehari-hari ketika lingkungan sosial sering kali mempertanyakan mengapa perupa tidak tertarik untuk berpacaran atau membangun hubungan romantis.

Komentar-komentar seperti “kamu gay, ya?”, “itu cuma fase”, atau candaan “ah, itu bohong saja” menjadi bagian dari keseharian perupa. Meskipun sering kali disampaikan tanpa maksud buruk, ucapan tersebut meninggalkan kesan yang mendalam. Hal ini menimbulkan keresahan karena muncul anggapan bahwa tidak berpacaran adalah sesuatu yang salah atau tidak normal. Dengan kata lain, masyarakat sering melihat ketertarikan romantis sebagai kewajiban yang melekat pada setiap individu.

Tekanan ini semakin terasa nyata ketika orang tua mulai menanyakan soal jodoh, sementara teman-teman sebaya sudah menikah bahkan memiliki anak. Situasi konkret inilah yang mempertegas posisi perupa dalam bayang-bayang amatonormativitas, yaitu norma sosial yang menganggap hubungan romantis sebagai bentuk kehidupan ideal.

Pengalaman tersebut akhirnya memicu refleksi mendalam dan melahirkan gagasan untuk dituangkan ke dalam sebuah karya seni. Melalui karya ini, perupa berupaya merefleksikan pengalaman personal sebagai individu aroace, sekaligus menunjukkan bagaimana amatonormativitas membentuk keresahan individu. Dengan demikian, karya ini tidak hanya

menjadi ekspresi pribadi, tetapi juga sebuah representasi fenomena sosial yang jarang terlihat.

2) Interest Seni

Penetapan interest seni dalam karya ini mengacu pada interest reflektif, kecenderungan untuk menjadikannya sebagai ruang kontemplasi dan refleksi diri terhadap realitas sosial. Sebagai media untuk meninjau kembali pengalaman personal sebagai individu aroace. Dengan demikian, karya tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga sebagai wahana perenungan mendalam atas makna identitas dan keberadaan dalam konteks masyarakat heteronormatif. Karya ini mengajak audiens untuk tidak sekadar mengamati bentuk visualnya, melainkan turut terlibat dalam proses internalisasi makna melalui simbol, atmosfer emosional, serta narasi tersirat yang dihadirkan secara visual.

3) Interest Bentuk

Bentuk yang digunakan dalam karya ini bersifat semi-figuratif, yaitu penggabungan antara elemen figuratif dan bentuk-bentuk simbolik yang tidak sepenuhnya realistis. Pendekatan ini memungkinkan terbangunnya metafora visual yang merepresentasikan perasaan keterasingan, tekanan sosial, dan proses refleksi individu. Wujud tokoh atau elemen dalam karya diolah secara ekspresif untuk menyampaikan ketegangan antara eksistensi personal dan persepsi sosial, tanpa harus terikat pada bentuk visual yang literal.

4) Prinsip Estetik

Estetika kontemporer menjadi landasan dalam penciptaan karya ini, dengan animasi sebagai medium utama yang dipilih bukan semata karena sifat populernya, melainkan kemampuannya mengartikulasikan identitas, trauma, dan pengalaman psikologis secara ekspresif. Animasi, sebagaimana dijelaskan Wells (1998), mampu mengeksplorasi representasi subjektif melalui simbol dan metafora visual, sementara Manovich (2001) menekankan perannya dalam mengaburkan batas antara seni tinggi dan budaya populer. Dalam konteks ini, animasi tidak hanya menjadi sarana representasi, tetapi juga ruang kontemplatif yang memungkinkan audiens

mengalami refleksi emosional sekaligus membuka wacana kritis mengenai individu dalam masyarakat heteronormatif.

1.5.2 Aspek Visual

Aspek visual berisi uraian tentang bagaimana aspek konseptual diwujudkan menjadi bentuk visual. Dalam konteks ini, aspek visual terbagi menjadi dua bagian, yaitu spesifikasi subject matter dan struktur visual.

A. *Subject Matter*

Subject matter dalam karya seni rupa ini terinspirasi dari pengalaman perupa sebagai individu dengan identitas aroace yang menghadapi tekanan sosial dalam masyarakat heteronormatif. Inspirasi ini berpijak pada teori *looking-glass self* dari Charles Horton Cooley, yang menjelaskan bahwa pembentukan identitas diri berlangsung melalui tiga tahapan refleksi sosial.

Tahap pertama, individu membayangkan bagaimana dirinya terlihat di mata orang lain. Hal ini divisualisasikan melalui alter ego sebagai representasi perupa. Sosok ini dikelilingi figura-figura di dalamnya mulut dan telinga yang berbisik kata-kata “gay” dan “LGBT.” Figur-figur tersebut bergerak, seolah menghadirkan tekanan yang konstan. Di depan alter ego, tampak tangan-tangan yang menunjuk tajam sebagai simbol penghakiman sosial. Alter ego divisualisasikan sebagai sosok berkepala ikan berwarna hijau, mengenakan kemeja putih, ada bendera aroace di tangan kanan, dengan organ tubuh yang terlihat transparan namun hati yang terus muncul dan menghilang.

Tahap kedua, individu membayangkan bagaimana penilaian orang lain terhadap tampilan atau perilaku mereka. Hal ini ditampilkan melalui refleksi berbagai atribut sosial dalam cermin pengantin, religius, profesional, maupun remaja ideal yang memperlihatkan ekspektasi masyarakat. Retakan pada cermin, suara detak jantung, dan bisikan sosial memperkuat atmosfer tekanan dan keterasingan. Simbol-simbol ini menghadirkan ketegangan

psikologis yang dialami perupa dalam menginternalisasi penilaian eksternal.

Tahap ketiga, individu mengembangkan perasaan terhadap dirinya sendiri berdasarkan penilaian yang dibayangkan. Dalam karya, tahap ini digambarkan melalui sosok alter ego berkepala ikan yang ditemplei *sticky note* merah berisi stereotipe sosial yang berterbangan. Sosok ini, yang awalnya terasing, pada akhirnya melebur ke langit, kemudian muncul figur seorang perempuan yang berlari dan tertawa dengan hati yang utuh. Bagian ini melambangkan proses penerimaan diri setelah melewati tekanan sosial yang berlapis-lapis.

Seluruh elemen visual tersebut merepresentasikan ketegangan antara identitas autentik dan konstruksi sosial. Lebih jauh, karya ini menghadirkan ruang reflektif bagi audiens untuk merenungkan dampak ekspektasi sosial terhadap proses pembentukan identitas, khususnya bagi individu aroace yang sering terpinggirkan dalam narasi heteronormatif.

B. Struktur Visual

Struktur visual dalam karya seni rupa ini menggabungkan animasi digital dan ilustrasi dua dimensi dengan pendekatan ekspresif yang menekankan pada simbolisme dan metafora visual. Unsur figuratif berupa alter ego berkepala ikan, figur-figur sosial (pengantin, religius, profesional, remaja ideal), serta representasi organ tubuh menjadi pusat perhatian dalam narasi visual. Unsur non-figuratif, seperti retakan cermin, pintu, tangan-tangan yang menunjuk, berfungsi sebagai simbol tekanan sosial dan ekspektasi eksternal.

Dalam kerangka semiotika kontemporer, objek visual dipahami sebagai tanda yang maknanya dibentuk melalui konteks sosial dan budaya tempat tanda tersebut hadir. Danesi (2018) menjelaskan bahwa simbol visual dalam karya seni tidak bersifat netral, melainkan membawa lapisan makna kultural yang dapat merepresentasikan posisi sosial tertentu. Dengan demikian, figur berkepala ikan dalam karya ini tidak hanya dimaknai sebagai

representasi biologis, tetapi sebagai simbol keterasingan dan perbedaan posisi individu terhadap lingkungan sosialnya. Habitat ikan yang berada di air menjadi metafora kondisi individu aroace yang hidup di tengah sistem sosial yang didominasi norma romantis. Perspektif ini sejalan dengan kajian antropologi visual kontemporer yang menyatakan bahwa *figur* non-manusia kerap digunakan untuk merepresentasikan pengalaman identitas yang berada di luar kategori sosial dominan dan berfungsi sebagai simbol kondisi liminal atau berada di ambang struktur sosial (Pink, 2020). Melalui pendekatan ini, figur ikan berperan sebagai tanda visual atas pengalaman berada di luar arus utama, sekaligus sebagai medium refleksi identitas yang tidak sepenuhnya terakomodasi oleh norma sosial yang berlaku.

Pemaknaan tersebut juga dapat diperkaya melalui *conceptual metaphor theory* (Lakoff & Johnson, 1980), yang menjelaskan bagaimana pengalaman manusia ditafsirkan melalui metafora konseptual. Ungkapan “*fish out of water*,” misalnya, telah lama digunakan dalam bahasa Inggris untuk menggambarkan seseorang yang merasa terasing dari lingkungannya. Dengan demikian, penggunaan figur berkepala ikan dalam karya ini dapat dianalogikan dengan pengalaman individu aroace yang hidup di luar arus utama amatonormativitas, yaitu norma yang menganggap hubungan romantis sebagai kewajiban dalam kehidupan manusia.

Teknik animasi 2D dalam karya ini diimplementasikan melalui penggunaan *layer multiply* dengan memanfaatkan objek kaca sebagai refleksi diri, di mana setiap lapisan visual merepresentasikan variasi dan perbedaan identitas yang ingin dihadirkan. Bagian depan menampilkan alter ego berkepala ikan dengan bendera aroace, organ tubuh transparan, dan hati yang muncul-menghilang. Bagian tengah dipenuhi gestur sosial berupa tangan-tangan yang menunjuk serta mulut dan telinga yang berbisik. Bagian belakang diperkuat dengan simbol pintu *exit* merah yang terus berkedip, menghadirkan atmosfer ambiguitas antara kebebasan dan tekanan.

Dominasi hijau dan merah merepresentasikan keasingan identitas aroace sekaligus tekanan sosial, sementara nuansa gelap

melambangkan keterasingan. Kontras dengan cahaya tanpa awan dan sinar matahari dihadirkan sebagai simbol harapan penerimaan diri. Proporsi karakter dan elemen pendukung disusun dengan keseimbangan dinamis, menempatkan alter ego sebagai fokus utama, sementara elemen sekitarnya memperkuat narasi stigma dan penerimaan diri.

C. Komposisi Rupa

Komposisi dalam karya ini dirancang dengan memperhatikan prinsip keseimbangan dinamis, keselarasan, dan kontras warna. Alter ego berkepala ikan ditempatkan di pusat bidang sebagai fokus utama, dikelilingi oleh tangan-tangan yang menunjuk, figur mulut dan telinga yang berbisik. Tata letak ini menciptakan kesan keterkepungan, di mana identitas utama ditekan oleh ekspektasi dari berbagai arah.

Penggunaan warna hijau pada tubuh alter ego berfungsi sebagai penanda identitas aroace dan keasingan, sementara warna merah pada pintu *exit* melambangkan bahaya dan *sticky note* adalah stereotipe sosial. Kontras ini dipertegas dengan latar gelap yang memberi kesan keterasingan, berlawanan dengan cahaya langit sore dan sinar matahari merepresentasikan harapan penerimaan diri.

Keselarasan antara objek utama dan elemen pendukung diatur sedemikian rupa agar fokus tetap tertuju pada alter ego, tetapi tetap memberi peran penting pada elemen lain dalam memperkuat narasi visual. Proporsi karakter dijaga agar tidak mendominasi secara berlebihan, sehingga elemen-elemen simbolis di sekitar tokoh dapat berfungsi sebagai penopang makna.

1.5.3 Aspek Operasional

Aspek operasional menjelaskan tahapan kerja selama proses penciptaan karya, mulai dari penentuan alat, bahan, serta teknik yang digunakan, hingga pelaksanaan produksi dan keterlibatan pihak yang mendukung realisasi karya. Seluruh rangkaian proses tersebut diarahkan agar karya dapat selesai dengan baik dan siap dipamerkan, yang pada umumnya terbagi dalam tiga tahap utama yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir (Moerdisuroso, 2011).

A. Tahap persiapan

Meliputi riset konseptual terhadap teori identitas sosial serta pengumpulan referensi visual dan simbolik yang relevan. Perumusan gagasan dilakukan melalui pendekatan reflektif terhadap pengalaman personal dan dinamika sosial yang dihadapi oleh individu aroace. Setelah itu, perupa mulai menyusun *storyboard* yang berfungsi sebagai panduan membuat aset dalam animasi. Pemilihan teknik dan media juga menjadi bagian penting dalam tahap ini, di mana perupa menentukan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi digital. Seluruh proses ini dilakukan agar karya yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika yang kuat, tetapi juga mampu menyampaikan pesan secara jelas kepada audiens

B. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, konsep yang telah dirancang diwujudkan ke dalam bentuk animasi digital. Proses produksi dimulai dengan pembuatan karakter alter ego berkepala ikan, figur sosial, serta simbol-simbol yang mewakili tekanan dan penerimaan diri. Perupa menggunakan perangkat lunak *Procreate*, *Procreate Dreams*, dan *CapCut* di iPad untuk menghasilkan seni animasi digital. Pewarnaan, sudut pandang, ritme visual, serta efek suara disusun secara cermat agar narasi emosional tersampaikan dengan kuat. Seluruh elemen visual, seperti cermin retak, pintu keluar warna merah, suara detak jantung, maupun cahaya langit, disatukan untuk menciptakan atmosfer psikologis yang sesuai dengan tahapan *looking-glass self*.

C. Tahap penyelesaian

Tahap ini mencakup evaluasi keseluruhan animasi, meliputi warna, keseimbangan visual, keselarasan audio, dan kekuatan narasi. Penyempurnaan akhir difokuskan pada detail gerak, transisi, dan kualitas visual agar karya mampu menghadirkan pengalaman reflektif dan emosional bagi audiens. Dengan demikian, karya tidak hanya menjadi eksplorasi personal identitas aroace, tetapi juga representasi yang relevan secara sosial dalam menghadapi tekanan heteronormatif.

1.6 Manfaat Penciptaan

1.6.1 Bagi Perupa

Penciptaan karya seni animasi digital ini bagi perupa merupakan sarana untuk mengekspresikan refleksi pribadi terkait pengalaman sebagai individu aroace yang menghadapi stigma sosial, sekaligus sebagai media untuk mengasah keterampilan dalam mengolah konsep, narasi, dan teknik visual. Proses ini tidak hanya membantu perupa memahami identitas dirinya secara lebih mendalam, tetapi juga menambah wawasan tentang penerapan teori dan estetika kontemporer dalam praktik seni digital yang bermanfaat untuk pengembangan karya di masa mendatang.

1.6.2 Penikmat Seni

Karya seni animasi digital ini diharapkan dapat membuka ruang pemahaman baru bagi masyarakat mengenai keberagaman orientasi romantis dan seksual, khususnya identitas aroace yang masih jarang terekspos. Melalui representasi visual dan narasi yang kuat, karya ini mengajak audiens untuk merenungkan kembali sikap serta penerimaan mereka terhadap identitas yang berbeda dari norma dominan.

Selain memberikan pengalaman estetis, karya ini juga berfungsi sebagai medium reflektif yang dapat membangkitkan empati, kesadaran sosial, serta penghargaan terhadap perbedaan.

1.6.3 Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Karya seni animasi digital ini dapat menjadi bahan ajar yang relevan dalam pendidikan seni rupa dan media digital, khususnya dalam memperkenalkan penggunaan animasi sebagai medium untuk mengangkat isu sosial dan identitas personal. Melalui karya ini, mahasiswa dapat belajar bahwa seni tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetis, tetapi juga sebagai sarana komunikasi sosial dan refleksi diri.

Selain itu, penciptaan ini membuka peluang untuk pendekatan interdisipliner dengan menggabungkan seni visual, studi identitas, dan media digital. Hal ini memperkaya pemahaman mahasiswa mengenai peran seni dalam pemberdayaan identitas minoritas dan dalam membangun wacana kritis tentang keberagaman di masyarakat.

Melalui analisis karya ini, mahasiswa juga dapat memahami bagaimana seni animasi digital mampu menyampaikan narasi sosial dan psikologis yang kompleks dengan bahasa visual yang kuat. Dengan demikian, karya ini memperluas wawasan tentang fungsi animasi dalam konteks budaya kontemporer sekaligus menegaskan posisi animasi sebagai medium penting dalam pendidikan seni rupa modern.

