

**REFLEKSI INDIVIDU AROACE DALAM PENCIPTAAN
SENI DIGITAL**



Arraisah Muawanatus Silmi

1206621024

SKRIPSI

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA JANUARI, 2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Arraisah Muawanatus Silmi
Nomor Registrasi : 1206621024
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Refleksi Individu Aroace Dalam Penciptaan Seni Animasi Digital

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



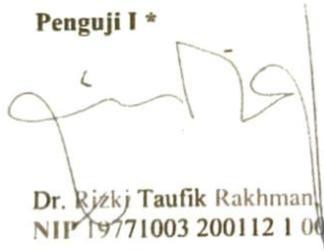
Agam Akbar Pahala, S. Pd., M. Sn.
NIP 19920410 202012 1 012

Pembimbing II



Dr. Andro Moerdisuroso, M. Sn.
NIP 19630524 198703 1 002

Penguji I *



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M. Si.
NIP 19771003 200112 1 001

Penguji II



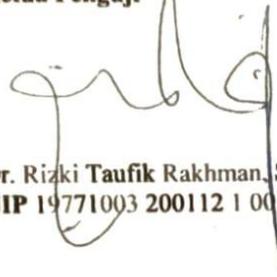
Desy Sugianti, M. Sn.
NIP 19911206 202406 2 001

**Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Samsi Setiadi, M. Pd.
NIP 19771008 200501 1 002

Ketua Penguji *



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M. Si.
NIP 19771003 200112 1 001

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

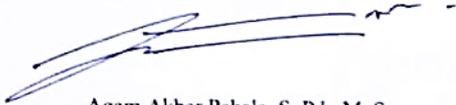
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Arraisah Muawanatus Silmi
NIM : 1206621024
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Refleksi Individu Aroace
Dalam Penciptaan Seni Animasi Digital

Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi

Dosen Pembimbing I



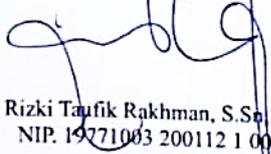
Agam Akbar Pahala, S. Pd., M. Sn.
NIP. 199204102020121012

Jakarta, 22 Januari 2026
Dosen Pembimbing II



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.
NIP. 19630524 198703 1 002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M. Si.
NIP. 19771003 200112 1 001



LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Arraisah Muawanatus Silmi

No. Registrasi : 1206621024

Program Studi : Pendidikan Seni rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : “Refelksi Individu Aroace dalam Penciptaan Seni Animasi Digital”

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Arraisah Muawanatus Silmi

1206621024

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Arraisah Muawanatus Silmi
NIM : 1206621024
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni
Alamat email : Ecamuawanatus@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Refelksi Individu Aroace Dalam Penciptaan Seni Digital

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Februari 2026

Penulis

(Arraisah Muawanatus Silmi)

LEMBAR KETERANGAN SUBMIT ARTIKEL PADA JURNAL ILMIAH



GREAT (Global Research and Innovation Journal)

Nomor:0055308/1/3/GREAT/2026

ISSN: 3090-3289

Open Acces: <https://journaledutech.com/index.php/great>



PT. EDUTECH PRIMA SOLUTION

LETTER OF ACCEPTANCE

Malang, 12 Januari 2026

Penulis : Arraisah Muawanatus Silmi, Agam Akbar Pahala, Indro Moerdisuroso

Dengan Hormat,

Terima kasih kami sampaikan telah mengirimkan artikel untuk dipublish di GREAT: Global Research and Innovation Journal dengan judul:

"REFLEKSI INDIVIDU AROACE MELALUI KARYA SENI ANIMASI DIGITAL"

Berdasarkan hasil proses review, kami dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda **DITERIMA** dan telah diterbitkan secara online pada bulan Januari 2026, sebagai bagian dari Volume 2, Nomor 1, Periode Januari 2026. Artikel dapat dilihat secara online melalui tautan berikut: <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/987>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Best Regards

Fauziah Nur Faqih
Editor In Chief

ABSTRAK

Arraisah Muawanatus Silmi, 2026. “Refleksi individu aroace dalam Penciptaan Seni Animasi digital”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan refleksi individu aroace dalam penciptaan seni animasi digital sebagai upaya memahami tekanan sosial dan proses penerimaan identitas diri. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan practice-led research, di mana proses penciptaan karya menjadi bagian utama dari penelitian. Karya yang dihasilkan berupa trilogi animasi 2D digital yang menampilkan tokoh berkepala ikan sebagai alter ego perupa dalam menghadapi norma romantis dominan. Setiap karya merepresentasikan tahapan refleksi identitas berdasarkan teori Looking Glass Self, mulai dari pembentukan citra diri melalui pantulan sosial, konflik dan internalisasi penilaian eksternal, hingga fase pelepasan dan penerimaan diri. Bahasa visual diwujudkan melalui simbol bingkai, distorsi visual, glitch, warna kontras, serta perubahan ritme gerak yang merefleksikan tekanan sosial dan kondisi psikologis tokoh. Proses operasional dilakukan melalui teknik animasi frame by frame dan motion menggunakan media digital seperti Procreate dan Procreate Dreams. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa animasi digital mampu menjadi medium reflektif yang efektif untuk merekam pengalaman personal individu aroace, membangun kesadaran identitas, serta menghadirkan ruang penerimaan diri tanpa bergantung pada validasi sosial.

Kata Kunci: aroace, seni animasi digital, refleksi diri, identitas

ABSTRACT

Arraisah Muawanatus Silmi, 2026. "Reflection of Aroace Individuals in the Creation of Digital Animation Art". Creative Thesis in Fine Arts, Art Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta..

*P*This study aims to represent the reflection of aroace individuals through the creation of digital animation art as a way to understand social pressure and the process of identity acceptance. The research uses a qualitative descriptive method with a practice-led research approach, where the creative process becomes the core of the research. The resulting works consist of a trilogy of 2D digital animations featuring a fish-headed character as the artist's alter ego in confronting dominant romantic norms. Each animation represents stages of identity reflection based on the Looking Glass Self theory, starting from the formation of self-image through social reflection, followed by conflict and internalization of external judgments, and ending with release and self-acceptance. The visual language is expressed through symbols such as frames, visual distortion, glitches, contrasting colors, and changes in motion rhythm that reflect social pressure and the character's psychological state. The operational process applies frame-by-frame and motion animation techniques using digital media such as Procreate and Procreate Dreams. The results show that digital animation can function as an effective reflective medium to document the personal experiences of aroace individuals, support identity awareness, and create a space for self-acceptance without reliance on social validation.

Keywords: *aroace, digital animation art, self-reflection, identity*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kesehatan, dan kelancaran sehingga skripsi penciptaan karya seni rupa berjudul “Refleksi Identitas Aroace dalam Penciptaan Seni Animasi Digital” ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi memberikan masukan dan motivasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rizki Taufik Rahman, S.S., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D. dan Dr. Jeong Ok Jeon, BFA, MFA., selaku pembimbing akademik mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2021.
3. Bapak Indro Moerdisuroso, M.Sn., selaku Koordinator Perencanaan dan Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
4. Bapak Agam Pahala Akbar, S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh perhatian hingga laporan ini terselesaikan.
5. Bapak Dudi Mahdi, S.Sos., M.Pd., selaku Pengadministrasi Akademik Pendidikan Seni Rupa.
6. Kak Fairuz selaku narasumber magang yang telah memberikan bimbingan, ide, serta pandangannya terhadap seni animasi digital. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Salvia Ardelia yang telah memberikan kesempatan untuk magang di Studio Croom.

7. Keluarga tercinta, khususnya umi dan abi, yang senantiasa mendoakan dan telah sabar terhadap penulis karena menunda penyusunan laporan dan penciptaan karya.
8. Ngontrak Gratis Dimana : Amanda Juliana B. Hutahaean dan Nadila Restu Iswara, yang telah memberikan ide, saran, serta berperan sebagai pengisi suara dalam animasi ini, sekaligus memberikan dukungan secara batin, psikis dan fisik.
9. Teman seperjuangan dalam mengejar pembimbing yaitu, Andini Ramdaniati sudah mau menyusahkan diri bersama.
10. Khansa Nurunnisa, sahabat sejak SMP, yang turut memberikan masukan, dukungan, dan semangat untuk menyerah.
11. Portgas D Ace nama nya yang akan selalu memberikan motivasi dan terus memberikan makna hidup.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jakarta, 20 Januari 2026

Arraisah Muawanatus Silmi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR KETERANGAN SUBMIT ARTIKEL PADA JURNAL ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan	3
1.3 Masalah Penciptaan	4
1.4 Tujuan Penciptaan	5
1.5 Karakteristik Penciptaan (<i>state of the art</i>)	5
1.5.1 Aspek Konseptual	5
1.5.2 Aspek Visual	7
1.5.3 Aspek Operasional	10
1.6 Manfaat Penciptaan	12
1.6.1 Bagi Perupa	12
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	14
2.2 Tinjauan Referensi Praktik	16
2.3 Kerangka Teori	20
2.3.1 Refleksi	20
2.3.2 Identitas Aroace	22
2.3.3 Seni Digital	24
2.3.4 Kerangka Berpikir dan Diagram	25
BAB III	28

METODOLOGI PENCIPTAAN.....	28
3.1 Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan	28
3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
3.3 Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	53
3.4 Laporan Hasil Eksplorasi.....	57
3.5 Jadwal Kegiatan Penelitian	67
BAB IV	94
HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	94
4.1 Hasil Penciptaan.....	94
4.3 Pembahasan.....	109
BAB V.....	122
PENUTUP	122
5.1 Kesimpulan.....	122
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN.....	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sheya Chen.....	16
Gambar 2 Yesterday once more.....	16
Gambar 3 Nikolai Lockertsen	17
Gambar 4 Ilustration	17
Gambar 5 Rodrigo Miguel	19
Gambar 6 Characer 014	19
Gambar 7 Muhammad Fairuz Kamil	37
Gambar 8 portofolio Muhammad Fairuz Kamil	37
Gambar 9 Foto Magang di Studio Croom Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025.....	39
Gambar 10 Sketsa Asset Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025	43
Gambar 11 Lineart Asset Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025	44
Gambar 12 Coloring Asset Sumber : Dokumentasi Pribadi 2025	44
Gambar 13 Character Alter Ego.....	44
Gambar 14 Penggabungan Semua Aset di Procreat Dreams	45
Gambar 15 Sketsa Storyoard.....	45
Gambar 16 Coloring Storyboard.....	46
Gambar 17 Penggabungan Semua Storyboard di Procreat Dremas	46
Gambar 18 Sketsa Aset.....	47
Gambar 19 Sketsa Storyboard.....	47
Gambar 20 Coloring Character Ekspresi	47
Gambar 21 Coloring Character Non Ekspresi	48
Gambar 22 Coloring Character Alter Ego	48
Gambar 23 Asset Character Alter Ego.....	48
Gambar 24 Aset Animasi.....	49
Gambar 25 Ekspresi Muka Karakter.....	49
Gambar 26 Penggabungan Semua asset dan Storyboard di Procreat.....	49
Gambar 27 Penambahan Effect VHS & Sound Effect di Capcut	50
Gambar 28 Karya Eksplorasi I.....	57
Gambar 29 Karya Eksplorasi II Frame 1	59
Gambar 30 Karya Eksplorasi II Frame 2	59
Gambar 31 Karya Eksplorasi II Frame 3	60
Gambar 32 Karya Eksplorasi II Frame 4	60
Gambar 33 Karya Eksplorasi II Frame 5	60
Gambar 34 Karya Eksplorasi II Frame 6	60
Gambar 35 Karya Eksplorasi II Frame 7	61
Gambar 36 Karya Eksplorasi III Frame 1	63
Gambar 37 Karya Eksplorasi III Frame 2	63
Gambar 38 Karya Eksplorasi III Frame 3	64

Gambar 39 Karya I Final	94
Gambar 40 Karya I Final	94
Gambar 41 Karya II Final	95
Gambar 42 Karya Final III.....	96
Gambar 43 Storybord karya final I	117
Gambar 44 Storybord karya final II	117
Gambar 45 Storybord karya final II	118
Gambar 46 Storybord karya final III.....	118
Gambar 47 Asset Animasi karya final I.....	118
Gambar 48 Asset Animasi karya final II.....	119
Gambar 49 Asset Animasi karya final III	119
Gambar 50 compositing Animasi karya final I.....	119
Gambar 51 compositing Animasi karya final I.....	120
Gambar 52 compositing Animasi karya final III	120
Gambar 53 File karya final dokumen.....	121



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Observasi Studio Narasumber.....	33
Tabel 3.2 Wawancara Narasumber Terkait Proses karya	35
Tabel 3.3 Jadwal Magang	39
Tabel 3.4 Wawancara Narasumber Terkait Karya Eksplorasi	53
Tabel 3.5 Jadwal Kegiatan	67
Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan	93
Tabel 7 wawancara narasumber ahli	109



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	27
--------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Permohonan Dosen Pembimbing	132
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Dosen.....	134
Lampiran 3. Lembar Kehadiran Seminar.....	138
Lampiran 4 Surat Izin Magang	140
Lampiran 5 Lembar Bimbingan Magang.....	141
Lampiran 6 Dokumentasi Magang.....	143
Lampiran 7 Lembar Pengesahan Proposal Seminar.....	144
Lampiran 8 Lembar Bimbingan Skripsi.....	145
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Wawancara Narasumber Ahli	148

