

**ANIMASI 2 DIMENSI: “KONEKSI *TOXIC*” BERTEMA
BAHAYA *GROOMING ONLINE***



Fathiya Hasna Putri Sarvia

1206621016

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

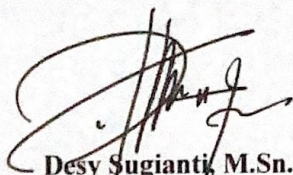
LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Fathiya Hasna Putri Sarvia
Nomor Registrasi : 1206621016
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Animasi 2 Dimensi: Koneksi Toxic Bertema Bahaya Grooming Online

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

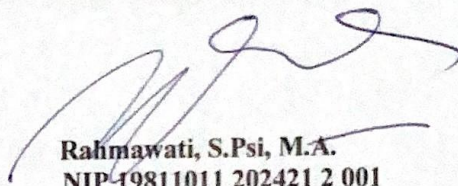
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



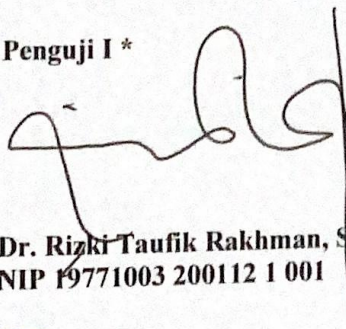
Desy Sugianti, M.Sn.
NIP 19911206 202406 2 001

Pembimbing II



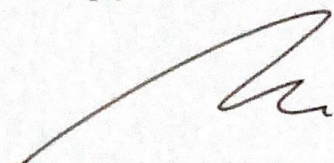
Rahmawati, S.Psi, M.A.
NIP-19811011 202421 2 001

Penguji I *

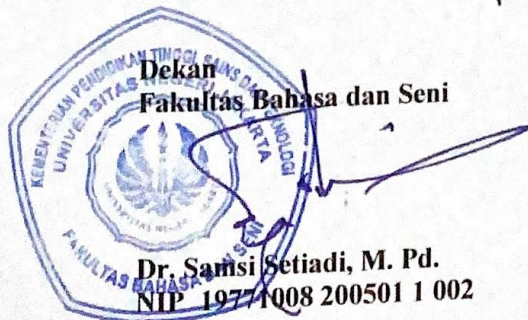


Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP 19771003 200112 1 001

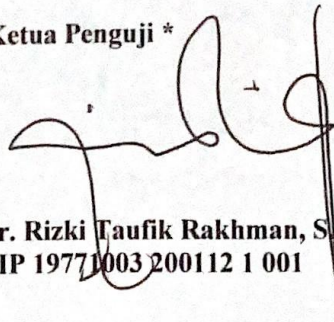
Penguji II



Saut Mangihut Marpaung, M.Sn.
NIP 19771001 202421 1 001



Ketua Penguji *



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

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathiya Hasna Putri Sarvia
No. Registrasi : 12066210016
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : " ANIMASI 2 DIMENSI: KONEKSI TOXIC BERTEMA
BAHAYA *GROOMING ONLINE*"

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.

Jakarta, 10 Juli 2026



Fathiya Hasna Putri Sarvia



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 : Fathiya Hasna Putri Sarvia
NIM : 1206621016
Fakultas/Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : fathiya.sarvia@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 :

Animasi 2 Dimensi: Koneksi Toxic Bertema Bahaya Grooming Online

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 Agustus 2026

Penulis

(Fathiya Hasna Putri Sarvia)

LEMBAR KETERANGAN SUBMIT ARTIKEL PADA JURNAL ILMIAH

Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain

← Back to Submissions

27308 / Sarvia / Animasi 2 Dimensi Tentang Bahaya Grooming Online Library

Workflow **Publication**

Submission **Review** Copyediting Production

Submission Files Q Search

117139	Submission_DIMENSI_Fathiya Hasna Putri Sarvia_.docx	July 9, 2026	Article Text
--------	---	--------------	--------------

[Download All Files](#)

Pre-Review Discussions Add discussion

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
No Items				



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi penciptaan yang berjudul “ANIMASI 2 DIMENSI: KONEKSI TOXIC BERTEMA BAHAYA *GROOMING ONLINE*” sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Seminar Proposal Skripsi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Penulisan laporan skripsi penciptaan ini tentunya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Atas karunianya yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran pada penulis semasa proses penulisan skripsi, sehingga dapat menyelesaikan penciptaan ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan semangat yang tak henti-hentinya.
3. Alm. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd., selaku dosen pembimbing I pertama, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan proposal.
4. Bu Desy Sugianti, M.Sn, selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan proposal.

5. Ibu Rahmawati, S.Psi, M.A., selaku dosen pembimbing II, atas saran dan masukan yang sangat membantu dalam perbaikan isi proposal.
6. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si. dan Bapak Saut Mangihut Marpaung, M.Sn., selaku dosen penguji, atas bimbingan dan masukannya selama proses perbaikan skripsi ini.
7. Para staff dan pengajar di Pendidikan Seni Rupa, yang telah membantu dan memberikan ilmu serta pengetahuan selama masa perkuliahan.
8. Mario Catu selaku Narasumber magang yang telah memberikan masukan, nasihat, dan inspirasi selama proses eksplorasi karya animasi.
9. Sahabat dan rekan yang selalu mendukung saya selama proses penciptaan ini terkhusus kepada Kak Livia, Lintang, Reta, Ocit, Omar, Via, Manda, Ethan, Shane, Daniel, Nick, Lars, Madison, Brandon, Amy, Allie, Vania, Mirai, Elliott, dan Volt yang senantiasa memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi penciptaan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan penelitian ke depannya. Semoga skripsi penciptaan ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 10 Juli 2026

Fathiya Hasna Putri Sarvia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR KETERANGAN SUBMIT ARTIKEL PADA JURNAL ILMIAH

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

ABSTRAK

BAB I	10
1.1. Latar Belakang Penciptaan	10
1.2. Perkembangan Ide Penciptaan	17
1.3. Masalah Penelitian	18
1.4. Tujuan Penciptaan	19
1.5. Karakteristik Penciptaan	19
1.5.1. Konseptual	19
1.5.2. Visual	22
1.5.3. Operasional	24
1.6. Manfaat Penciptaan	25
BAB II	27
2.1. Tinjauan Pustaka	27
2.1.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu	27
2.1.2. Tinjauan Refrensi Praktik	31
2.2. Kerangka Teori	38
2.2.1. Animasi 2 Dimensi	38
2.2.2. <i>Grooming</i>	41
2.2.3. Internet	47
2.3. Kerangka Berpikir	50
BAB III	51
3.1. Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan	51
3.1.1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset	51
3.1.2. Sumber dan Jenis Data	55
3.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	58
3.2.1. Wawancara	58

3.2.2. Kuisioner/Survey	60
3.2.3. Tren Sejenis	61
3.3. Teknik Penyajian dan Analisis Data	61
3.3.1. Teknik Penyajian Data.....	62
3.3.2. Analisis Data.....	86
3.4. Laporan Hasil Karya Eksplorasi	89
3.4.1. Eksplorasi Sinopsis Cerita.....	89
3.4.2. Eksplorasi Desain Karakter	93
3.4.3. Eksplorasi <i>Storyboard</i>	105
3.4.4. Judul Animasi	118
3.4.5. Proses Animasi dan <i>Editing</i>	119
3.5. Data Magang.....	122
3.5.1. Profil Narasumber Magang	122
3.5.2. Tempat dan Waktu Magang.....	125
3.5.3. Deskripsi Data Magang	125
3.5.4. Rangkuman Kegiatan Magang	126
3.5.5. Implikasi Hasil Magang	127
3.6. Jadwal Kegiatan Penelitian	129
BAB IV	130
4.1. Hasil Penciptaan.....	130
4.1.1. Hasil Karya Final 1.....	131
4.1.2. Hasil Karya Final 2.....	134
4.1.3. Hasil Karya Final 3.....	137
4.2. Pendapat Narasumber Ahli	141
4.2.1. Validasi Narasumber Ahli Media.....	141
4.2.2. Pendapat Narasumber Ahli Bahasa	145
4.2.3. Pendapat Calon Pengguna	148
4.3. Pembahasan	150
4.3.1. Konsep Penyampaian Awareness Online Grooming dalam Animasi 2D "Koneksi <i>Toxic</i> "	150
4.3.2. Perwujudan Karakteristik Visual dalam Animasi 2D "Koneksi <i>Toxic</i> " sebagai Media <i>Awareness Online Grooming</i>	152

4.3.3. Pengelolaan Media dan Teknik dalam Mengolah Visual Animasi 2D “Koneksi Toxic”	154
BAB V	157
5.1. Kesimpulan	157
5.2. Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN-LAMPIRAN	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Adegan pada Animasi 2D “Koneksi Toxic”	22
Gambar 2 Tampilan Chat Interface pada Animasi 2D “Koneksi Toxic”	24
Gambar 3. Logo Motion Graphic “AWAS PREDATOR ONLINE”	28
Gambar 4. Poster Film Pendek “Changed”	30
Gambar 5. Profil Niko Mlynarčík (sournoodl)	31
Gambar 6. BOLAVLK WEREAWOLF	32
Gambar 7. Slurpy Studios Animation	33
Gambar 8. Video The Truth Project	34
Gambar 9. TAEETIMEE	35
Gambar 10. “ <i>I don’t think we were made for this</i> ”	36
Gambar 11. “2022 CAPSTONE – Animation Short Film”	38
Gambar 12. Wawancara dengan Narasumber Materi 1	66
Gambar 13. Wawancara dengan Narasumber Materi 2	67
Gambar 14. Wawancara dengan Narasumber Materi 3	68
Gambar 15. Potongan <i>Scene Grooming & Sexual Abuse</i>	81
Gambar 16. Potongan “ <i>7 Warning Signs of Grooming</i> ”	82
Gambar 17. Eksplorasi <i>Artstyle</i> Desain Karakter	94
Gambar 18. Moodboard Karakter Aline	96
Gambar 19. Moodboard Karakter Chika	97
Gambar 20. <i>Moodboard</i> Karakter Keisya	99
Gambar 21 Desain Karakter Pendukung Episode 1, Tasya	100
Gambar 22. Desain Karakter Pendukung Episode 2, Ibu Chika	101
Gambar 23. Desain Karakter Pendukung Episode 2, Andri	101
Gambar 24. Desain Karakter Pendukung Episode 3, Ibu dan Ayah Keisya	102
Gambar 25. Desain Karakter Pendukung Episode 3, Putri	103
Gambar 26. Desain Karakter Pendukung Episode 3, Khansa	103
Gambar 27. Desain Karakter Pendukung Episode 3, Admin	104
Gambar 28. Storyboard Episode 1 halaman 1	105
Gambar 29. Storyboard Episode 1 halaman 2	106

Gambar 30 Storyboard Episode 1 halaman 4.....	107
Gambar 31. Storyboard Episode 1 halaman 5.....	108
Gambar 32. Storyboard Episode 1 halaman 6.....	109
Gambar 33. Storyboard Episode 1 halaman 7.....	110
Gambar 34. Storyboard Episode 1 halaman 8.....	111
Gambar 35. Storyboard Episode 2 halaman 1.....	112
Gambar 36 Storyboard Episode 2 halaman 2.....	113
Gambar 37 Storyboard Episode 2 halaman 3.....	113
Gambar 38 Storyboard Episode 2 halaman 4.....	114
Gambar 39. Storyboard Episode 2 halaman 5.....	114
Gambar 40 Storyboard Episode 3 halaman 1.....	115
Gambar 41 Storyboard Episode 3 halaman 2.....	116
Gambar 42 Storyboard Episode 3 halaman 3.....	117
Gambar 43. Judul Animasi “Koneksi Toxic”.....	118
Gambar 44. Proses Animasi dengan Lineart.....	119
Gambar 45. Proses Pewarnaan dan <i>Lighting</i> pada Animasi.....	120
Gambar 46. Proses Editing 2 pada Animasi.....	121
Gambar 47. Proses Editing 2 pada Animasi.....	121
Gambar 48. Mario Catu.....	122
Gambar 49. Video Youtube di channel miliki Mario Catu.....	124
Gambar 50. Kegiatan Magang 27 Juli 2025 via daring.....	127
Gambar 51. Episode 1: “Teman Baru ku ON!”.....	131
Gambar 52. Episode 2: “Kostum Berbahaya”.....	134
Gambar 53. Episode 3: “Audisi Mencurigakan”.....	137
Gambar 54. Validasi Media dengan Narasumber Ahli.....	142
Gambar 55. Validasi Bahasa dengan Narasumber Ahli.....	146
Gambar 56. Dokumentasi Uji Coba oleh Calon Pengguna.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Panduan Wawancara Narasumber 1	62
Tabel 2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	134
Tabel 3. Deskripsi Visual Adegan Episode 1.....	28
Tabel 4. Deskripsi Visual Adegan Episode 2.....	30
Tabel 5. Deskripsi Visual Adegan Episode 3.....	143
Tabel 6. Panduan Wawancara Narasumber Ahli Media	147
Tabel 7. Tabel Lembar Penilaian Aspek Validasi Bahasa.....	151

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Usia Responden Kuesioner.....	70
Diagram 2. Pengetahuan Responden Tentang Istilah <i>Grooming online</i>	71
Diagram 3. Kelompok Usia Rentan yang Menjadi Korban	72
Diagram 4. Pemahaman Responden Tentang Isu Pelecehan <i>Online</i>	73
Diagram 5. Tingkat Responden Mengikuti Berita Tentang <i>Grooming online</i>	74
Diagram 6. <i>Platform Online</i> Sering Terjadinya Kasus <i>Grooming online</i>	75
Diagram 7. Kesadaran Diri Remaja dalam Berinternet.....	76
Diagram 8. Kesadaran Diri Remaja dalam Berinternet.....	77
Diagram 9. Keikutsertaan Responden Terhadap Penyuluhan Tentang <i>Grooming online</i>	78
Diagram 10. Minat Calon Audiens Terhadap Konten <i>Online Grooming</i>	79
Diagram 11. Metode Edukasi yang Paling Efektif untuk <i>Awareness Online Grooming</i>	79

ABSTRAK

Fathiya Hasna Putri Sarvia, 2026. Animasi 2 Dimensi: “Koneksi Toxic” Bertema Bahaya Grooming Online. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah meningkatkan intensitas penggunaan internet, khususnya pada kalangan remaja, sehingga turut membuka peluang terjadinya berbagai risiko kejahatan siber, salah satunya adalah online grooming. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena remaja sebagai pengguna aktif internet memiliki tingkat kerentanan yang cukup tinggi terhadap manipulasi sosial di ruang digital. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik remaja untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahaya tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konsep animasi, mewujudkan karakteristik visual, serta mengolah media dan teknik dalam perancangan animasi dua dimensi bertema bahaya grooming online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking yang meliputi tahap empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian.

Hasil dari penelitian ini adalah karya animasi dua dimensi berjudul “Koneksi Toxic” yang terdiri dari tiga episode, yaitu “Teman Baru Ku ON!”, “Kostum Berbahaya”, dan “Audisi Mencurigakan”. Ketiga episode tersebut mengangkat berbagai sudut pandang korban grooming dengan alur cerita yang berbeda, mulai dari pertemanan daring, interaksi berbasis hobi, hingga situasi kompetisi, yang berujung pada bentuk manipulasi oleh pelaku. Animasi ini dirancang sebagai media kampanye sosial yang menyajikan pesan edukatif melalui pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja usia 14–17 tahun. Hasil uji coba menunjukkan bahwa animasi ini dinilai relevan, informatif, dan efektif dalam menyampaikan pesan mengenai bahaya online grooming kepada target audiens. Dengan demikian, animasi “Koneksi Toxic” diharapkan dapat menjadi media edukasi yang mampu meningkatkan kesadaran remaja serta mendorong perilaku yang lebih bijak dan waspada dalam berinteraksi di ruang digital.

Kata kunci: animasi 2 dimensi, online grooming, remaja, media edukasi.

ABSTRACT

Fathiya Hasna Putri Sarvia, 2026. 2D Animation: “Koneksi Toxic” with the Theme of the Dangers of Online Grooming. Undergraduate Thesis in Fine Arts Creation, Art Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

The rapid development of digital technology has increased the intensity of internet usage, particularly among adolescents, thereby creating greater opportunities for various cybercrimes, one of which is online grooming. This phenomenon has become a serious concern as teenagers, as active internet users, have a relatively high level of vulnerability to social manipulation in digital spaces. Therefore, effective educational media that align with adolescent characteristics are needed to raise awareness of these dangers. This study aims to develop an animation concept, realize visual characteristics, and manage media and techniques in designing a two-dimensional animation with the theme of the dangers of online grooming.

This study employs a qualitative method with a Design Thinking approach, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this study is a two-dimensional animated work titled “Koneksi Toxic”, consisting of three episodes: “Teman Baru Ku ON!”, “Kostum Berbahaya”, and “Audisi Mencurigakan”. These episodes present various perspectives of grooming victims through different storylines, ranging from online friendships and hobby-based interactions to competition situations, all leading to manipulation by perpetrators. This animation is designed as a social campaign medium that delivers educational messages through engaging and easily understandable visuals for teenagers aged 14–17 years.

The testing results indicate that the animation is considered relevant, informative, and effective in conveying messages about the dangers of online grooming to the target audience. Therefore, the “Koneksi Toxic” animation is expected to serve as an educational medium that can increase adolescents’ awareness and encourage more cautious and responsible behavior in digital interactions.

Keywords: 2D animation, online grooming, adolescents, educational media