

REPRESENTASI PENGARUH BURUK *GAME ONLINE*
DALAM PENCIPTAAN KARYA *FIGURE* BERBASIS
MIXED MEDIA



Sayyid Rabah Rukmana
(1206621065)

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Seni Rupa

PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
AGUSTUS, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

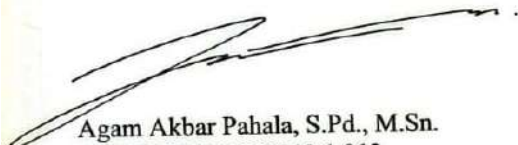
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sayyid Rabah Rukmana
Nomor Registrasi : 1206621065
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Representasi Pengaruh Buruk *Game Online* Dalam Penciptaan Karya *Figure Berbasis Mixed Media*

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

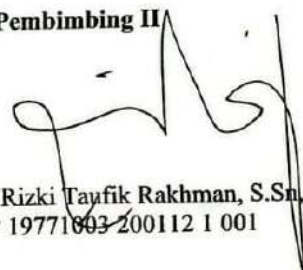
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



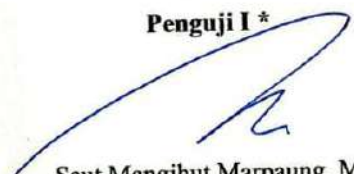
Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn.
NIP 19920410 202012 1 012

Pembimbing II



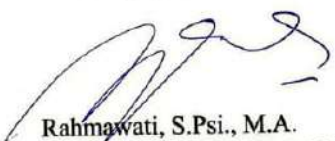
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP 19771003 200112 1 001

Penguji I *



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

Penguji II



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

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M. Pd.
NIP 19771008 2005011002

Ketua Penguji *



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

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR ORISINALITAS

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Sayyid Rabah Rukmana

NIM : 1206621065

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Representasi Pengaruh Buruk Game Online Dalam Penciptaan Karya Figure Berbasis Mixed Media.

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumber ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 03 Agustus 2026



Sayyid Rabah Rukmana



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 : Sayyid Rabah Rukmana
NIM : 1206621065
Fakultas/Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : sayyidrabah@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 :

Representasi Pengaruh Buku Game Online dalam Penciptaan Karya Figure
Berbasis Mixed Media

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 28 Agustus, 2026

Penulis

(Sayyid Rabah Rukmana)
nama dan tanda tangan

LETTER OF ACCEPTANCE



GREAT (Global Research and Innovation Journal)

Nomor: 0055690/2/3/GREAT/2026

ISSN: 3090-3289

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



LETTER OF ACCEPTANCE

Malang, 18 Agustus 2026

Penulis: Sayyid Rabah Rukmana, Agam Akbar Pahala, Agam Akbar Pahala

Dengan Hormat,

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

"REPRESENTASI PENGARUH BURUK *GAME ONLINE* DALAM PENCIPTAAN KARYA *FIGURE* BERBASIS *MIXED MEDIA*"

Berdasarkan hasil proses review, kami dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda **DITERIMA** dan telah diterbitkan secara online pada bulan Agustus 2026, sebagai bagian dari Volume 2, Nomor 3, Periode Agustus 2026. Artikel dapat dilihat secara online melalui tautan berikut: <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/1511>

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

Best Regards



Fauziah Nur Faqih
Editor In Chief

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya sehingga saya dapat menyusun penulisan penciptaan karya ini hingga selesai. Perupa juga berharap agar proposal ini dapat menambah wawasan bagi para pembaca dimana perupa mengangkat cerita yang dialaminya menjadi sebuah karya. Perupa juga menyadari proposal ini masih jauh dari kata sempurna, karena disini perupa juga sedang belajar untuk memperdalam ilmu yang perupa miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat perupa harapkan demi menyempurnakan proposal ini. Perupa berharap semoga makalah ini dapat memberikan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menambah wawasan bagi pembaca.

Adapun dalam penyusunan laporan persiapan Skripsi Penciptaan Seni Rupa, tidak memungkinkan untuk diselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasihat dari berbagai pihak. Demikian disampaikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak:

1. Allah SWT atas Rahmat dan karunianya perupa bersyukur dapat ada sampai di titik ini.
2. Keluarga perupa, yaitu ayah perupa, adik-adik, om, tante, dan sepupu perupa yang selalu mendukung, mendoakan, dan menyemangati perupa.
3. Kedua dosen pembimbing, Pak Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn. dan pak Dr. Rizki Taufik Rahman, S.Sn., M.Si yang telah membimbing perupa selama ini.
4. Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

5. Seluruh Dosen berserta Staff Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
6. Patner saya yang sudah menemani saya disaat situasi sedih maupun situasi senang, dan tidak pernah menyerah untuk terus mendukung saya.
7. Teman-teman perupa yang selama ini mendukung dan mebantu perupa saat kesulitan yaitu Reyno, Azis, Akbar, Syahril, Rajendra, Malik, Resa, Fella, Latif, Umar, kemudian teman-teman pasukan kebon jeruk dan serigala terakhir khususnya adisty, khannisa, meilla, Kezia, farah, andini, nadila, najmaira, eca, yang memberikan arahan dan bantuan ke saya dikala saya bingung, serta teman-teman seni rupa 2021.
8. Om Deni Amirullah selaku mentor perupa selama proses pengkaryaan mulai dari eksplorasi 1 hingga eksplorasi 3.
9. Pak Maulidin Taufik, Pak Asmoadji dan kak Rizqia Nur Amalia Sari, yang sudah menjadi Narasumber Ahli perupa.

Sayyid Rabah Rukmana

Jakarta, 16 Juli 2026

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan	5
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Keaslian Penelitian (State of The Art)	9
1.6 Manfaat Penelitian	14
BAB II	16
STUDI PUSTAKA	16
2.1 Kajian Penelitian Relevan.....	16
2.2 Kajian Referensi Praktik.....	21
2.3 Kajian Teori dan Konsep	26
2.4 Kerangka Berpikir.....	38
BAB III	39
METODE PENCIPTAAN	39
3.1 Metode Penelitian	39
3.1.1 Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan	39
3.1.2 Karakteristik Konseptual.....	41

3.1.3 Karakteristik Visual	44
3.1.4 Karakteristik operasional	45
3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
3.3 Teknik Penyajian dan Analisis Data	47
3.4 Data Hasil Magang	48
3.4.1 Profil Narasumber Magang	48
3.4.2 Kegiatan Magang	50
3.4.3 Pengalaman Magang	51
3.4.4 Implikasi Magang	53
3.4.5 Laporan Hasil Eksplorasi	55
3.4.6 Tahapan Pelaksanaan	64
3.5 Wawancara Narasumber Ahli	76
3.6 Jadwal Kegiatan Penelitian	87
BAB IV	89
HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	89
4.1 Hasil Penciptaan	89
4.1.1 Proses Penciptaan	89
4.1.2 Deskripsi Karya Final	94
4.1.3 Biodata Narasumber Ahli	106
4.2 Pembahasan	109
4.2.1 Analisis Karya	109
4.2.2 Interpretasi Karya	110
BAB V	112
PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mohamad Hafez.....	21
Gambar 2. “Unpacked: Refugee Baggage” 2017	21
Gambar 3. Thomas Doyle.....	24
Gambar 4. Seri Proxy “proxy (45 Catherine Ct.)“ 2018	24
Gambar 5. Walter Martin & Paloma Munoz	26
Gambar 6. Seri Traveler (Traveler CCCXXXV at Night) 2017	26
Gambar 7. Potret Perupa Bersama Om Deni.....	49
Gambar 8. Deni Amirullah “Shibuya”.....	49
Gambar 9. Foto kegiatan magang di rumah seniman	52
Gambar 10. Aku Tidak Peduli	56
Gambar 11. Kehancuran	59
Gambar 12. Dunia Virtual	62
Gambar 13. Dokumentasi Wawancara Bersama kak Rizqia Nur Amalia	77
Gambar 14. Potret Perupa Bersama Narasumber Ahli	82
Gambar 15. Karya Tugas Akhir.....	95
Gambar 16. Asmoadji.....	108
Gambar 17. Wawancara Bersama pak Asmoadji.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Magang.....	50
Tabel 2. Tahapan Karya Eksplorasi I.....	64
Tabel 3. Tahapan Karya Eksplorasi II.....	67
Tabel 4. Tahapan Karya Eksplorasi III.....	72
Tabel 5. Pertanyaan Wawancara Bersama Kak Rizqia.....	76
Tabel 6. Pertanyaan Wawancara Bersama Pak Taufik Maulidin.....	82
Tabel 7. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	88
Tabel 8. Alat dan Bahan Karya Akhir.....	97
Tabel 9. Tahap Pembuatan Karya Akhir, Karakter Satu.....	100
Tabel 10. Tahap Pembuatan Karya Akhir, Karakter Dua.....	102
Tabel 11. Tahap Pembuatan Karya Akhir, Karakter Tiga.....	104
Tabel 12. Biodata Narasumber Ahli.....	107
Tabel 13. Hasil Wawancara Bersama Pak Asmoadji.....	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Permohonan Dosen Pembimbing I.....	118
Lampiran 2. Lembar Permohonan Dosen Pembimbing II.....	119
Lampiran 3. Lembar Lembar Pengesahan Seminar.....	120
Lampiran 4. Lembar Kehadiran Seminar	121
Lampiran 5. Kartu Asistensi Bimbingan	122
Lampiran 6. Lembar Bimbingan	124
Lampiran 7. Lembar Bimbingan Magang.....	126
Lampiran 8. Surat Izin Magang.....	127
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Seminar.....	128
Lampiran 10. Dokumentasi Magang.....	129
Lampiran 11. Validasi Narasumber Ahli.....	130
Lampiran 12. Lembar Persetujuan Skripsi.....	132

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	38
----------------------------------	----



ABSTRAK

Sayyid Rabah Rukmana, 2026. “Representasi Pengaruh Buruk *Game Online* Dalam Penciptaan Karya *Figure* Berbasis *Mixed Media*”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk mengembangkan konsep, karakteristik visual, dan teknik penciptaan karya *figure* berbasis *mixed media* yang mengangkat tema pengaruh buruk *game online*. Gagasan penciptaan berangkat dari pengalaman pribadi perupa terkait berbagai dampak negatif akibat intensitas bermain *game online* yang berlebihan, seperti hilangnya kontrol terhadap waktu, munculnya perilaku konsumtif, menurunnya kualitas interaksi sosial, hingga perubahan kondisi emosional. Penelitian ini menggunakan metode *practice-led research* dengan pendekatan kualitatif melalui pengalaman personal perupa, observasi, wawancara dengan narasumber ahli, serta kegiatan magang bersama praktisi diorama. Analisis karya dilakukan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce melalui unsur Representamen, Objek, dan Interpretant. Hasil penciptaan diwujudkan dalam tiga karya *figure* yang merepresentasikan tiga tahapan perjalanan perupa, yaitu fase keterikatan terhadap *game online*, fase transisi menuju perubahan, serta fase kehidupan yang lebih seimbang setelah berhasil mengurangi pengaruh negatif dari permainan tersebut. Penggunaan material seperti clay, PVC board, EVA foam, gypsum, dan berbagai bahan pendukung lainnya melalui pendekatan *mixed media* dinilai mampu mendukung kebutuhan visual sekaligus memperkuat narasi yang dibangun dalam karya.

Kata kunci: representasi, pengaruh buruk *game online*, *figure*, *mixed media*, *semiotika*.

ABSTRACT

Sayyid Rabah Rukmana, 2026. "Representation of the Negative Effects of Online Gaming in the Creation of Mixed Media-Based Figure Artworks." Artistic Creation Thesis, Department of Art Education, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta.

This artistic creation research aims to develop the concepts, visual characteristics, and creation techniques of mixed media-based figure artworks that explore the negative effects of online gaming. The creative idea originated from the artist's personal experiences regarding various adverse impacts caused by excessive online gaming, including loss of time control, consumptive behavior, decreased social interaction, and emotional changes. This study employed a practice-led research method with a qualitative approach through the artist's personal experiences, observations, interviews with expert informants, and an internship with a diorama practitioner. The analysis was conducted using the semiotic approach of Charles Sanders Peirce through the elements of Representamen, object, and Interpretant. The results of this artistic creation were realized in three figure artworks representing three stages of the artist's journey: attachment to online gaming, the transitional phase toward change, and the phase of achieving a more balanced life after reducing the negative influence of online gaming. The use of materials such as clay, PVC board, EVA foam, gypsum, and various supporting materials through a mixed media approach effectively supported both the visual aspects and the narrative conveyed in the artworks.

Keywords: *representation, negative effects of online gaming, figure artwork, mixed media, semiotic*