

## REFLEKSI INDIVIDU AROACE MELALUI KARYA SENI ANIMASI DIGITAL

Arraisah Muawanatus Silmi<sup>1</sup>, Agam Akbar Pahala<sup>2</sup> Indro Moerdisuroso<sup>3</sup>

Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

E-mail: [\\*xilmy02@gmail.com](mailto:xilmy02@gmail.com)<sup>1</sup>, [agamakbarpahala@gmail.com](mailto:agamakbarpahala@gmail.com)<sup>2</sup>, [indro@unj.ac.id](mailto:indro@unj.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghadirkan refleksi identitas individu aroace melalui penciptaan karya seni animasi digital sebagai respons terhadap tekanan norma romantis dan seksual yang dominan dalam masyarakat heteronormatif. Individu aroace masih kerap mengalami keterasingan, stigma, dan invalidasi identitas akibat minimnya representasi sosial. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan practice-led research, di mana praktik penciptaan animasi menjadi metode utama dalam mengolah pengalaman personal dan refleksi diri. Karya yang dihasilkan terdiri dari tiga animasi digital yang menitikberatkan pada eksplorasi karakter, simbol visual, gerak, warna, dan audio sebagai bahasa ekspresi batin. Proses penciptaan dilakukan melalui pengembangan narasi visual reflektif yang merepresentasikan tahap keterasingan, konflik batin, hingga penerimaan diri. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa seni animasi digital efektif sebagai medium refleksi identitas aroace karena mampu menyampaikan pengalaman batin dan tekanan sosial secara simbolik dan komunikatif. Karya dalam penelitian ini berfungsi sebagai ruang ekspresi reflektif sekaligus sarana representasi identitas aroace kepada audiens yang lebih luas.

### Kata kunci

**Identitas Aroace, Tekanan Sosial, Animasi Digital**

### ABSTRACT

*This research aims to present a reflection of aroace identity through the creation of digital animation artworks as a response to the dominant romantic and sexual norms within heteronormative society. Aroace individuals often experience alienation, stigma, and identity invalidation due to limited social representation. This study employs a qualitative descriptive method with a practice-led research approach, in which animation practice serves as the primary method for processing personal experiences and self-reflection. The resulting works consist of three digital animations that focus on the exploration of character, visual symbols, movement, color, and audio as a language of inner expression. The creative process is carried out through the development of reflective visual narratives that represent stages of alienation, inner conflict, and self-acceptance. The findings indicate that digital animation is an effective medium for reflecting aroace identity, as it is capable of conveying inner experiences and social pressure in a symbolic and communicative manner. The artworks function as a reflective space of expression as well as a medium for representing aroace identity to a broader audience.*

### Keywords

**Aroace Identity, Social Pressure, Digital Animation**

## 1. PENDAHULUAN

Individu aroace, yaitu individu yang tidak merasakan ketertarikan romantis dan seksual, masih mengalami minim representasi dan pemahaman dalam masyarakat yang didominasi oleh norma heteronormatif. Individu aromantik kerap dilekatkan dengan stereotipe negatif, sementara individu aseksual sering dianggap tidak sesuai dengan ekspektasi sosial mengenai romansa dan seksualitas (Salisbury, 2018; Murphy, 2015). Dalam konstruksi sosial tersebut, romansa dan seksualitas ditempatkan sebagai standar kehidupan yang dianggap normal, sehingga identitas di luar kerangka tersebut cenderung dipandang menyimpang atau tidak valid.

Wacana dominan mengenai romansa dan seksualitas beroperasi secara hegemonik dan membentuk norma sosial yang mengikat individu secara tidak langsung. Dominasi wacana ini meminggirkan identitas di luar norma tersebut, termasuk aromantik dan aseksual, serta menempatkan individu aroace dalam posisi rentan terhadap stigma dan penghakiman sosial (Brake, 2012). Tekanan sosial yang berulang ini tidak hanya memengaruhi relasi individu dengan lingkungan, tetapi juga memengaruhi cara individu memahami dan membangun konsep dirinya.

Kondisi tersebut mendorong pentingnya refleksi diri sebagai proses pemahaman dan penegasan identitas individu aroace. Refleksi memungkinkan individu memaknai pengalaman personalnya di tengah tekanan sosial yang berpotensi menghapus atau melemahkan jati diri. Melalui refleksi, individu dapat meninjau kembali pengalaman hidupnya dan membangun kesadaran diri secara lebih mendalam sebagai bagian dari proses pembentukan identitas (Schön, 1983; Kierkegaard, 1980).

Dalam konteks seni, animasi digital dipandang sebagai medium yang efektif untuk menyuarakan refleksi identitas karena kemampuannya merepresentasikan pengalaman batin melalui gerak, suara, dan visual yang ekspresif. Animasi digital memungkinkan pengalaman personal dan konflik batin disampaikan secara simbolik dan komunikatif kepada audiens (Wells, 1998; Paul, 2015). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penciptaan karya seni animasi digital sebagai bentuk refleksi individu aroace, dengan tujuan menghadirkan representasi visual yang komunikatif dan reflektif terhadap pengalaman identitas aroace di tengah tekanan norma romantis dan seksual yang dominan.

## 2. METODE PENELITIAN

Menurut Moerdisuroso dan Kherid (2020), *practice-led research* adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada praktik seni sebagai pusat eksplorasi dan sumber utama pengembangan pengetahuan baru. Dalam penelitian ini, praktik kreatif berperan penting tidak hanya sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai proses yang mendukung pembentukan teori dan pemahaman mendalam. Subjek penelitian adalah seniman itu sendiri yang berperan sebagai peneliti. Objek penelitian berupa karya seni yang diproduksi oleh peneliti, dan pengetahuan yang dihasilkan mencakup dokumentasi proses kreatif serta refleksi konseptual terhadap karya seni tersebut.

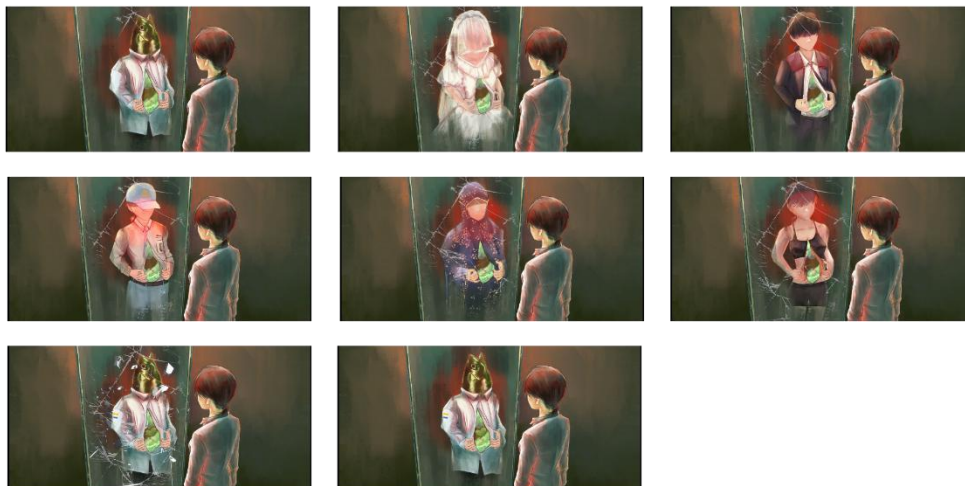
Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Data primer diperoleh dari praktik berkarya, observasi langsung, dan refleksi selama proses penciptaan. Data sekunder berasal dari buku, jurnal ilmiah, dan kajian karya visual yang relevan untuk memperkuat landasan teoretis penelitian (Sugiyono, 2016; Gray & Malins, 2004; Creswell, 2014).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 1** “Stigma and Alter Ego”

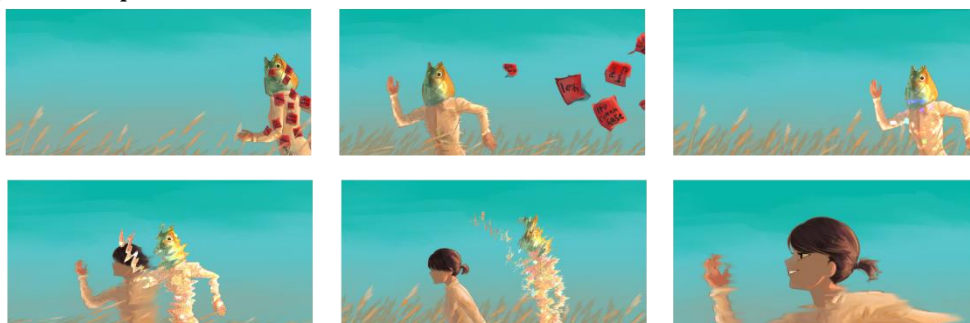
Karya berjudul “Stigma and Alter Ego” merupakan animasi digital yang merepresentasikan pengalaman keterasingan dan tekanan sosial yang dialami individu aroace. Sosok utama digambarkan berdiri diam di tengah ruangan dengan tangan-tangan menunjuk ke arahnya sebagai simbol penghakiman dan ekspektasi sosial. Kepala ikan dengan tubuh manusia berkemeja putih menjadi metafora ketidaksesuaian dengan norma umum. Transparansi organ tubuh yang menampilkan hati yang muncul dan menghilang melambangkan keberadaan emosi yang tidak diakui. Elemen visual diperkuat oleh audio berupa bisikan, tawa mengejek, dan penyebutan kata “gay” serta “LGBT”, dengan latar musik menegangkan. Pintu exit berwarna merah di belakang tokoh menghadirkan ambiguitas antara kebebasan dan ilusi pelarian.



**Gambar 2** “My Reflection”

Karya berjudul “My Reflection” merupakan animasi digital yang merepresentasikan refleksi identitas diri melalui cermin sebagai simbol refleksi eksistensial. Tokoh utama ditampilkan berdiri di depan cermin yang memperlihatkan berbagai versi diri di bawah tekanan peran sosial, mulai dari figur pengantin, religius, profesional, hingga diri tanpa atribut. Setiap versi menampilkan organ tubuh tanpa hati sebagai simbol ketiadaan ketertarikan romantis. Gradasi hijau dan merah serta pantulan cahaya merah menandai tarik-menarik antara harapan dan tekanan sosial. Retakan cermin yang semakin bertambah, disertai suara detak jantung dan bisikan, berpuncak

pada pecahnya cermin yang menyisakan alter ego ikan dengan hati yang mulai terlihat sebagai tanda penerimaan diri.



**Gambar 3 “Self Revolution”**

Karya berjudul “Self Revolution” merupakan animasi digital yang merepresentasikan proses pembebasan diri dari stigma terhadap identitas aroace. Alter ego ikan digambarkan dipenuhi sticky note merah berisi stereotipe sosial yang sering dilekatkan pada individu aroace. Seiring gerak lari tokoh, sticky note tersebut terlepas satu per satu sebagai simbol pelepasan label. Visual berubah ke lanskap terbuka dengan langit biru dan ilalang, menandai pergeseran emosi. Transformasi alter ego ikan menjadi sosok perempuan manusia diiringi perubahan audio dari musik tegang menjadi ceria, melambangkan kebebasan dan penerimaan diri.

### **3.1 Makna Karya**

#### **a. Karya 1 “Stigma and Alter Ego”**

Karya “Stigma and Alter Ego” merepresentasikan pengalaman keterasingan dan tekanan sosial yang dialami individu aroace dalam masyarakat heteronormatif. Sosok berkepala ikan dengan tubuh manusia menjadi simbol ketidaksesuaian identitas dengan norma dominan. Tangan-tangan yang menunjuk merepresentasikan penghakiman, stigma, dan ekspektasi sosial yang terus diarahkan kepada individu aroace. Transparansi organ tubuh dengan kemunculan hati yang tidak stabil menandakan keberadaan emosi dan kepekaan yang kerap diabaikan atau disangkal. Elemen suara berupa bisikan dan ejekan membangun makna tekanan yang hadir secara halus namun persisten. Pintu exit berwarna merah menghadirkan ambiguitas antara keinginan untuk keluar dari tekanan dan ketidakpastian penerimaan.

#### **b. Karya 2 “My Reflection”**

Karya “My Reflection” memaknai refleksi identitas aroace melalui simbol cermin sebagai ruang dialog antara diri dan konstruksi sosial. Berbagai versi diri yang muncul mencerminkan peran-peran sosial yang dilekatkan pada perempuan, sementara ketiadaan hati pada tiap figur menandakan absennya ketertarikan romantis. Gradasi hijau dan merah serta pantulan cahaya merepresentasikan tarik-menarik antara harapan personal dan tekanan sosial. Retakan cermin yang semakin meluas menggambarkan konflik batin yang terus terakumulasi hingga mencapai titik pecah. Kehadiran alter ego ikan di akhir karya dengan hati yang mulai terlihat memaknai proses penerimaan diri secara perlahan.

#### **c. Karya 3 “Self Revolution”**

Karya berjudul “Self Revolution” merupakan animasi digital yang merepresentasikan proses pembebasan diri dari stigma terhadap identitas aroace. Alter ego ikan digambarkan dipenuhi sticky note merah berisi stereotipe sosial yang sering dilekatkan pada individu aroace. Seiring gerak lari tokoh, sticky note tersebut terlepas satu per satu sebagai simbol pelepasan label. Visual berubah ke

lanskap terbuka dengan langit biru dan ilalang, menandai pergeseran emosi. Transformasi alter ego ikan menjadi sosok perempuan manusia diiringi perubahan audio dari musik tegang menjadi ceria, melambangkan kebebasan dan penerimaan diri.

### **3.2 Proses Penciptaan**

Pengembangan ide dalam penciptaan karya seni diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu aspek kontekstual, visual, dan operasional. Penentuan fokus penciptaan perlu mempertimbangkan beberapa faktor seperti kualitas ide, nilaimanfaat, kemampuan akademik, ketersediaan referensi, jaringan narasumber, serta kendala teknis, waktu, dan biaya. Fokus penciptaan dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang ringkas dan jelas (Moerdisuroso, 2011). Proses penciptaan karya seni lukis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir atau penyelesaian.

#### **a. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan mencakup penentuan media dan teknik digital. Media utama yang digunakan adalah iPad dan Apple Pencil, dengan aplikasi Procreate untuk pembuatan ilustrasi dan Procreate Dreams untuk animasi. Elemen audio berupa bisikan, tawa, dan musik latar disiapkan untuk memperkuat suasana naratif. Aplikasi CapCut digunakan sebagai media pengolahan akhir untuk penggabungan visual, audio, dan efek VHS.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan merealisasikan konsep ke dalam tiga karya eksplorasi animasi digital. Proses diawali dengan pembuatan sketsa dan storyboard, dilanjutkan dengan lineart dan pewarnaan aset. Animasi dibuat menggunakan teknik frame by frame dan motion untuk menampilkan ekspresi, tekanan sosial, serta transformasi alter ego ikan. Seluruh aset visual kemudian digabungkan dan dianimasikan dalam Procreate Dreams sesuai alur narasi masing-masing karya.

#### **c. Tahap Akhir**

Tahap akhir meliputi penyelarasan visual animasi dengan elemen audio. Pengaturan suara bisikan, tawa, detak jantung, dan musik latar disesuaikan dengan transisi visual untuk memperkuat narasi emosional. Efek VHS ditambahkan pada setiap karya eksplorasi guna membangun atmosfer dan kesatuan estetis karya.

### **3.3 Hasil Analisis**

#### **a. Karya 1 “Stigma and Alter Ego”**

Karya ini merepresentasikan pengalaman individu aroace yang tidak dikenali dan disalahpahami dalam masyarakat amatonormatif. Sosok berkepala ikan melambangkan keterasingan dari norma romantis dan seksual dominan, selaras dengan metafora fish out of water Lakoff dan Johnson. Tangan-tangan yang menunjuk merepresentasikan penghakiman sosial, sementara mulut dan telinga menggambarkan suara stigma yang terus membentuk narasi tentang identitas aroace. Bisikan dan gelak tawa memperkuat tekanan internal yang dialami. Organ hati yang muncul dan menghilang memaknai keberadaan cinta non romantis yang kerap diabaikan, namun tetap ada dan valid. Karya ini menjadi bentuk perlawanan visual terhadap narasi heteronormatif dan amatonormatif.

#### **b. Karya 2 “My Reflection”**

Karya ini memaknai proses refleksi identitas aroace melalui simbol cermin. Berbagai versi diri merepresentasikan peran sosial perempuan yang dibentuk oleh konstruksi masyarakat. Dalam kerangka looking glass self Cooley, refleksi tersebut menunjukkan imajinasi perupa terhadap penilaian sosial. Ketiadaan organ hati pada tiap figur menandakan keterasingan akibat absennya relasi romantis dalam norma dominan. Gradasi warna dan pantulan cahaya mempertegas tekanan

eksternal yang membentuk cara pandang terhadap diri. Retakan cermin melambangkan konflik psikologis saat identitas batin tidak selaras dengan tuntutan sosial. Pecahnya cermin menandai awal penerimaan diri, ditunjukkan melalui alter ego ikan dengan hati yang terlihat.

c. Karya 3 “Self Revolution”

Karya ini menggambarkan proses pelepasan stigma terhadap identitas aroace. Sticky note berisi label diskriminatif merepresentasikan penilaian sosial yang dibayangkan sebagaimana konsep looking glass self. Internalisasi stigma divisualkan melalui tubuh transparan tanpa hati, yang menandakan penyangkalan terhadap keberadaan identitas aroace. Pelepasan sticky note dan transformasi sosok ikan menjadi perempuan memaknai rekonstruksi identitas dan pergeseran emosi dari rasa malu menuju penerimaan diri. Perubahan suasana dan ekspresi tokoh menegaskan pencapaian tahap penerimaan diri. Karya ini menunjukkan bahwa konsep diri aroace tidak hanya dibentuk oleh penilaian sosial, tetapi juga oleh kemampuan individu mendefinisikan dirinya sendiri.

### 3.4 Refleksi Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya animasi digital ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman dan pengembangan refleksi identitas individu aroace. Praktik berkarya menjadi ruang eksplorasi pengalaman batin, tekanan sosial, dan refleksi diri melalui visual, gerak, serta audio. Animasi tidak diposisikan sebagai hasil akhir semata, tetapi sebagai proses reflektif yang merekam pengalaman keterasingan, konflik psikologis, hingga penerimaan diri.

Melalui pendekatan practice-led research, praktik penciptaan berfungsi sebagai sarana produksi pengetahuan berbasis pengalaman personal dan refleksi kritis terhadap konteks sosial (Candy, 2006; Smith & Dean, 2009). Proses ini menunjukkan bahwa identitas aroace dibangun secara refleksif dan berkelanjutan melalui interaksi antara pengalaman personal dan pandangan sosial (Cooley, 1902; Giddens, 1991). Hubungan dengan Masalah Penciptaan

Hasil penciptaan menunjukkan bahwa seni animasi digital dapat menjadi ruang ekspresi diri sekaligus medium refleksi identitas aroace. Alih-alih menekan pengalaman personal akibat dominasi norma romantis dan seksual, proses penciptaan ini membuka ruang dialog antara individu dan tekanan sosial yang membentuk konsep dirinya. Hal ini sejalan dengan teori looking glass self yang menyatakan bahwa konsep diri terbentuk melalui imajinasi terhadap penilaian sosial (Cooley, 1902). Melalui pendekatan practice-led research, karya ini membuktikan bahwa pengolahan pengalaman keterasingan dan stigma sosial ke dalam bentuk visual dan naratif mampu menghadirkan representasi identitas yang lebih jujur dan reflektif (Candy, 2006).

Seni animasi digital berfungsi sebagai sarana rekonstruksi identitas dan penerimaan diri, bukan sebagai upaya menghilangkan pengalaman tersebut. Berikut hubungan dengan masalah penciptaan:

- a. Norma romantis dan seksual yang dominan memengaruhi pembentukan konsep diri individu aroace.
- b. Refleksi diri merupakan proses penting dalam memahami dan menerima identitas aroace.
- c. Seni animasi digital memberi ruang ekspresi reflektif untuk mengolah pengalaman batin tanpa tekanan norma sosial.

#### 4. KESIMPULAN

Melalui proses penciptaan karya seni animasi digital bertema refleksi identitas aroace, penelitian ini menunjukkan bahwa praktik seni dapat menjadi medium reflektif dalam menghadapi tekanan norma romantis dan seksual yang dominan. Pendekatan practice-led research memungkinkan pengalaman keterasingan, stigma, dan konflik batin individu aroace diolah secara sadar melalui visual, gerak, dan audio sebagai bahasa ekspresi personal. Hasil penciptaan karya membuktikan bahwa animasi digital mampu merepresentasikan proses refleksi dan pembentukan konsep diri yang dipengaruhi oleh pandangan sosial, sejalan dengan teori looking glass self yang menekankan peran imajinasi terhadap penilaian orang lain dalam pembentukan identitas). Seni dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai sarana rekonstruksi identitas dan penerimaan diri individu aroace. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan wacana seni sebagai ruang representasi identitas minoritas serta merekomendasikan penguatan praktik seni reflektif dalam pendidikan dan ruang kreatif sebagai upaya menghadirkan pemahaman identitas yang lebih inklusif.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Antonsen, A.N., Zdaniuk, B., Yule, M. and Brotto, L.A. (2020). Ace and aro: Understanding differences in romantic attractions among persons identifying as asexual. *Archives of Sexual Behavior*, 49(5), pp.1615–1630. <https://doi.org/10.1007/s10508-019-01600-1>
- Brake, E. (2012). *Minimizing marriage: Marriage, morality, and the law*. Oxford: Oxford University Press.
- Cooley, C.H. (1902). *Human nature and the social order*. New York: Scribner's Sons.
- Creswell, J.W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. 4th ed. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Furniss, M. (2008). *Art in motion: Animation aesthetics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press.
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Gray, C. and Malins, J. (2004). *Visualizing research: A guide to the research process in art and design*. Aldershot: Ashgate.
- Gupta, K. (2015). Asexual marginalization and resistance. In: Holmes, K. and Grenville, K., eds. *Asexualities: Feminist and queer perspectives*. London: Routledge, pp.103–126.
- Kierkegaard, S. (1980). *The sickness unto death*. Princeton: Princeton University Press.
- Lieser, W. (2013). *Digital art*. Potsdam: h.f. Ullmann.
- MacNeela, P. and Murphy, A. (2015). Freedom, invisibility, and community: A qualitative study of self-identification with asexuality. *Archives of Sexual Behavior*, 44(3), pp.799–812. <https://doi.org/10.1007/s10508-014-0458-0>
- Moerdisuroso, I., & Kherid, Z. Y. (2020). Thesis writing model of art practice. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 7(1): 61-76.
- Moerdisuroso, I. (2011). *Pedoman tugas akhir penciptaan karya seni rupa, edisi ke 3*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Paul, C. (2015). *Digital art*. 3rd ed. London: Thames and Hudson.
- Salisbury, J. (2018). Meet the aromantics. *The Guardian*, 15 April.

- Schön, D.A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Sheshadri, S. and Chandrasekaran, A. (2024). Hopelessly aroace: An exploration in the margins. *International Journal of Human Rights Education*, 8(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tessler, H. (2023). Aromanticism, asexuality, and relationship non-formation. *Sexualities*, 28(1–2), pp.514–535. <https://doi.org/10.1177/13634607231197061>
- Wibowo, M.C., Nugroho, S. and Wibowo, A. (2024). Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: From realist and expressive points of view. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 24(1), pp.241–255.
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit*. London: Faber and Faber.