

**TOX HERO: PERMAINAN KARTU DENGAN TEMA
TOXIC MASCULINITY PADA REMAJA DI INDONESIA**



HAYKAL KAUTSAR ANANDA

1206620066

SKRIPSI

**Skripsi Penciptaan 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
FEBRUARI 2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Haykal Kautsar Ananda
 Nomor Registrasi : 1206620066
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni
 Judul Skripsi : Tox Hero: Permainan kartu dengan tema Toxic Masculinity Remaja di Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Zaitun Y. A. Kherid M. Pd.
NIP. 19820422 200812 2 001

i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Haykal Kautsar Ananda
Nomer Registrasi : 1206620066
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : *Tox Hero: Permainan Kartu Dengan Tema Toxic Masculinity Remaja di Indonesia*

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, 27 Januari 2026


Haykal Kautsar Ananda
1206620066

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



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 : HAYKAL KAUTSAR ANANDA
NIM : 1206620066
Fakultas/Prodi : FAKULTAS BAHASA DAN SENI/ PENDIDIKAN SENI RUPA
Alamat email : haykalkautsar229@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 :

TOX HERO: PERMAINAN KARTU DENGAN TEMA TOXIC MASCULINITY PADA REMAJA DI INDONESIA

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, 23 Februari 2026

Penulis

(Haykal Kautsar Ananda)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyusun Laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini dengan sebaik-baiknya berjudul “*Tox Hero: Permainan Kartu Dengan Tema Toxic Masculinity Pada Remaja di Indonesia*”. Penulisan Laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini tentu tidak mudah, ada berbagai rintangan yang peneliti hadapi. Namun, peneliti mendapat dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan laporan ini. Rasa hormat dan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Tuhan YME yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga peneliti mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta, dan juga selaku Dosen Pembimbing 1 penciptaan karya yang banyak memberikan bimbingan, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan yang besar dalam proses penelitian.
3. Ibu Rahmawati S.Psi, M.A, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk memberikan pengarahan dalam proses penyusunan laporan penciptaan karya Seni Rupa ini.
4. Kak Ryan Sucipto selaku Narasumber Magang yang telah memberikan banyak ilmu, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan dalam proses penciptaan “*Tox hero: Permainan Kartu Dengan Tema Toxic masculinity Pada Remaja di Indonesia*”
5. Bapak Ghoif Nurrohman, S.Psi, M.Psi selaku Narasumber Materi yang telah memberikan validasi dalam data penelitian peneliti.
6. Keluarga Peneliti, terutama kedua orang tua yang telah memberikan banyak bantuan lewat kasih sayang dan didikan dalam membesarkan peneliti.
7. Teman-teman universitas peneliti khususnya Seni Rupa angkatan 2020 yang telah menjadi teman seperjuangan peneliti dalam melakukan perkuliahan khususnya, Yara Renata Mifhah, anggota grup Judy (Hana Adinri, Shava

Puspita, Nadira, Andhini Prameswari), anggota grup Kamar 8 (Thoriq Sukma, Fariz Faddilah, Gleen Dani, Ahmad Nur Kahfi, Arnolandra), anggota grup PKM (Diandra Faza, Rizka Putri, Zulfan Baihaqie), dan teman-teman universitas lainnya yang menjadi sahabat perjuangan kuliah peneliti.

8. Teman-teman sekolah peneliti khususnya, Muhammad Mahrus Salam, Nurhaliza Suci Ningtyas, anggota grup Lil Group, anggota grup Kulit, anggota grup Yakult Marjan, dan teman-teman sekolah lainnya yang menjadi sahabat perjuangan hidup menuju kesuksesan.
9. Grup idola *K-pop* TWICE, yang selalu memotivasi peneliti serta memberikan pengaruh positif lewat musik dan karya-karya inspirasi lainnya.
10. Semua pihak yang membantu, menyemangati, dan mendoakan semoga Tuhan YME membalas kebaikan yang telah kalian berikan.

Akhir kata, peneliti sudah berusaha menyusun laporan penciptaan ini dengan sebaik-baiknya. Peneliti berharap akan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan Laporan Skripsi Penciptaan Seni Rupa ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 27 Januari 2026

Haykal Kautsar Ananda
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan	5
1.3 Masalah Penciptaan.....	7
1.4 Tujuan Penciptaan.....	7
1.5 Karakteristik Penciptaan	8
1.5.1 Konseptual	8
1.5.2 Visual	9
1.5.3 Operasional	9
1.6 Manfaat Penciptaan.....	12
BAB II. STUDI PUSTAKA.....	14

2.1	Tijauan Pustaka	16
2.1.1	Referensi Penelitian Terdahulu	16
2.1.2	Referensi Praktik.....	17
2.2	Kajian Teori	23
2.2.1	Permainan Kartu.....	23
2.2.2	<i>Toxic masculinity</i>	23
2.2.3	Remaja	26
2.2.4	Semiotik	30
2.2.5	Psikologi Warna.....	30
2.3	Kerangka Berpikir.....	31
BAB III.	METODE PENCIPTAAN	34
3.1	Metode Penciptaan.....	34
3.1.1	Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan.....	34
a.	Pendekatan Metode	34
b.	Sumber dan Jenis Data	38
1)	Data Penelitian	38
2)	Narasumber Magang	39
3)	Narasumber Ahli Materi.....	44
4)	Pendapat Calon Pengguna	45
3.1.2	Teknik Instrumen Penciptaan dan Pengumpulan Data	49
a.	Studi Literatur.....	49
b.	Observasi	50
c.	Wawancara	51

1) Wawancara Informan	51
2) Calon Pengguna.....	53
3) Wawancara Narasumber Ahli Materi	54
4) Wawancara Narasumber Magang	54
d. Kuesioner.....	55
e. Studi Pendahuluan.....	56
f. Data Proses dan Produk penciptaan	60
3.1.3 Teknik Penyajian dan Analisis Data	98
a. Penyajian Data.....	98
b. Analisis Data	99
3.1.4 Data Hasil Magang.....	100
a. Profil Narasumber Magang	100
b. Contoh Karya Narasumber Magang.....	101
c. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang	102
d. Deskripsi Data Magang	102
e. Implikasi Hasil Magang	103
3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian	103
BAB IV. HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	105
4.1 Hasil Penciptaan.....	105
4.1.1 Laporan Perubahan Karya Eksplorasi.....	105
4.1.2 Visualisasi Akhir.....	107
4.1.3 Validasi Karya Narasumber Ahli Bahasa	113
4.1.4 Validasi Karya Narasumber Ahli Karya	115

4.1.5 Implementasi Karya Pada Pengguna.....	117
4.1.6 Rincian Biaya Produksi.....	122
4.2 Pembahasan.....	123
BAB V. PENUTUP.....	131
5.1 Kesimpulan	131
5.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kartu UNOMATH pada jurnal yang dibuat oleh Rosary Rahmatin dan Dr. Siti Khabibah, M.Pd.....	16
Gambar 2. Rich Werner	17
Gambar 3. Karya dari Rich Werner dalam permainan video ‘Plants vs Zombies’	18
Gambar 4. Permainan Video “Plant vs Zombies”.....	19
Gambar 5. Merle Robbins	19
Gambar 6. Karya Merle Robbins : Kartu UNO	20
Gambar 7. Profil Ryan Sucipto	21
Gambar 8. Permainan Kartu ‘Wilah’ karya Ryan Sucipto.....	22
Gambar 9. Permainan Kartu ‘Papat’ karya Ryan Sucipto.....	22
Gambar 10. Pertemuan Kegiatan Magang Pertama dengan Ryan Sucipto.....	41
Gambar 11. Pertemuan Kegiatan Magang dengan Ryan Sucipto	43
Gambar 12. Narasumber Ahli Materi Ghoif Nurrohman.....	44
Gambar 13. FGD Uji Coba pada Anak 13-15 Tahun.....	46
Gambar 14. Focus Group Discussion pada Anak 13-15 Tahun.....	51
Gambar 15. In Depth Interview Narasumber W	52
Gambar 16. In Depth Interview Narasumber A	53
Gambar 17. Jenis Kelamin Responden	55
Gambar 18. Pengalaman <i>Toxic masculinity</i>	56
Gambar 19. Permainan kartu ‘The Famous Five’	56
Gambar 20. Permainan kartu ‘Wilah!’	57
Gambar 21. Pemilihan Media Yang Disukai	64

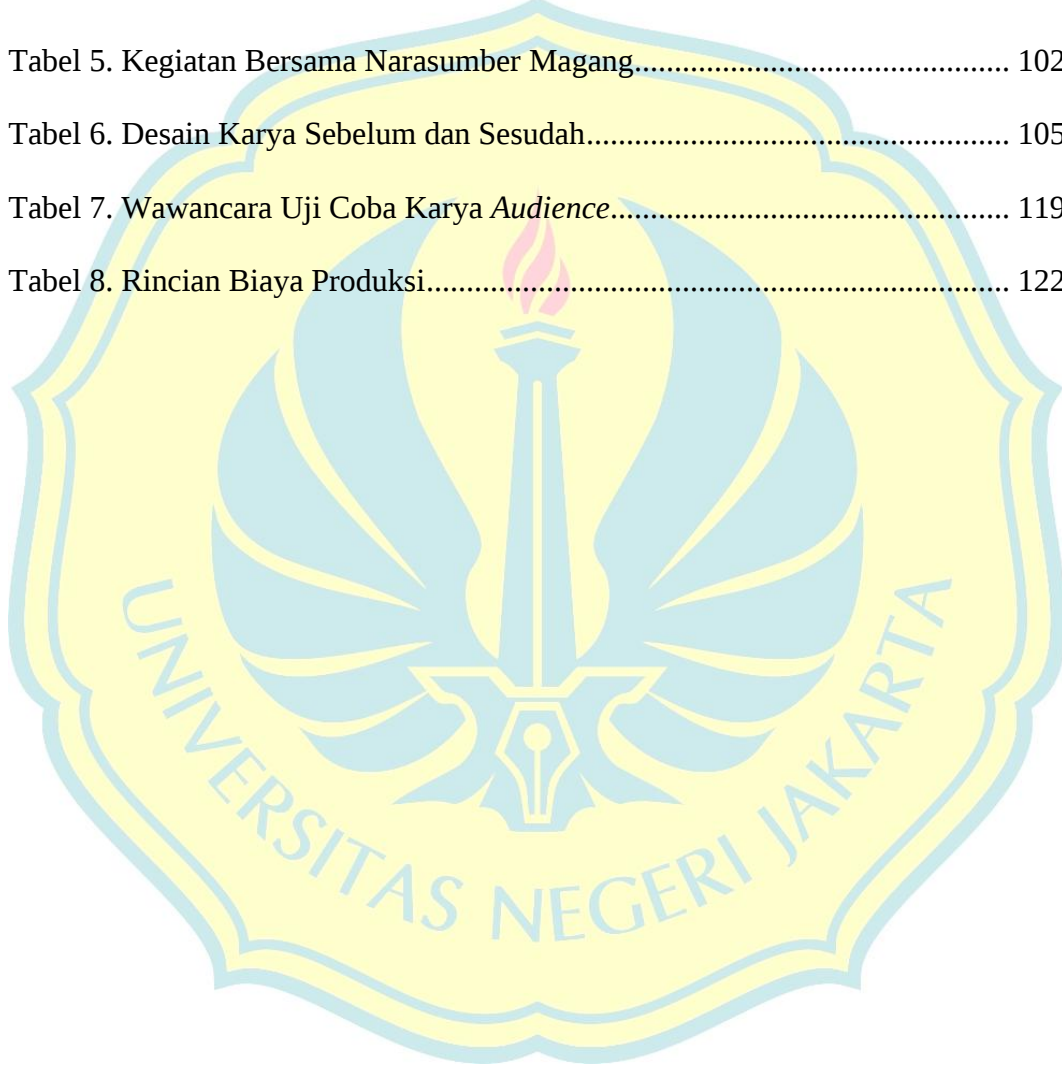
Gambar 22. Efektivitas Media Yang Telah Dipilih	64
Gambar 23. Naskah Eksplorasi Cerita 1	65
Gambar 24. Naskah Eksplorasi Cerita 2	65
Gambar 25. Naskah Eksplorasi Cerita 3	66
Gambar 26. Skema Warna Universal.....	68
Gambar 27. Pembuatan Karakter Monster Awal	69
Gambar 28. Karakter Monster ‘Tou’	69
Gambar 29. Karakter Monster ‘Ox’	70
Gambar 30. Karakter Monster ‘Xica’	71
Gambar 31. Moodboard Eksplorasi Karakter Tokoh Bara	72
Gambar 32. Moodboard Eksplorasi Karakter Tokoh Sena	73
Gambar 33. Moodboard Eksplorasi Karakter Tokoh Langit	74
Gambar 34. Eksplorasi Style Karakter 1 (Webtoon)	75
Gambar 35. Eksplorasi Style Karakter 2 (Studio Ghibli)	75
Gambar 36. Eksplorasi Style Karakter 3 (Komik Amerika).....	76
Gambar 37. Jenis Kelamin Responden	76
Gambar 38. Usia Responden.....	76
Gambar 39. Eksplorasi Style Karakter Yang Dipilih.....	76
Gambar 40. Storyboard	78
Gambar 41. Eksplorasi Logo ‘Tox hero’	80
Gambar 42. Eksplorasi Logo ‘Tox hero’ Yang Terpilih.....	80
Gambar 43. Font ‘Komika Axis’	81
Gambar 44. Font ‘Anime Ace Bold’	82

Gambar 45. Font ‘Bangers’	82
Gambar 46. Cover Buku Panduan Depan dan Belakang	83
Gambar 47. Isi dan Layout Buku Panduan	84
Gambar 48. Desain Kartu ‘Play Card’	86
Gambar 49. Desain Kartu ‘Play Card’ Lanjutan.....	87
Gambar 50. Desain Kartu ‘Play Card Skip’	87
Gambar 51. Desain Kartu ‘Play Card Pick’	88
Gambar 52. Desain Kartu ‘Tox Card’	88
Gambar 53. Desain Kartu ‘Hero Card’	89
Gambar 54. Rancangan Desain Packaging	97
Gambar 55. Foto Narasumber Magang Ryan Sucipto	100
Gambar 56. Karya Ryan Sucipto ‘Papat’	101
Gambar 57. Karya Ryan Sucipto ‘Wilah!’	101
Gambar 58. Visualisasi Akhir Kartu ‘Play’	108
Gambar 59. Visualisasi Akhir Kartu ‘Tox’	109
Gambar 60. Visualisasi Akhir Kartu ‘Hero’	110
Gambar 61. Visualisasi Akhir Kartu Layout Buku Panduan	111
Gambar 62. Visualisasi Akhir Kemasan	112
Gambar 63. Visualisasi Akhir Ukuran Buku Panduan.....	113
Gambar 64. Validasi Karya Dengan Narasumber Ahli Bahasa	114
Gambar 65. Validasi Karya Dengan Narasumber Ahli.....	115
Gambar 66. Uji Coba Akhir Karya Terhadap Pengguna	118
Gambar 67. Kegiatan Uji Coba Akhir Karya Terhadap Pengguna.....	121



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Transkrip Uji Coba Karya Melalui FGD.....	46
Tabel 2. Mekanisme Kartu.....	91
Tabel 3. Sistemasi Kartu	93
Tabel 4. Jumlah Cetak Kartu.....	98
Tabel 5. Kegiatan Bersama Narasumber Magang.....	102
Tabel 6. Desain Karya Sebelum dan Sesudah.....	105
Tabel 7. Wawancara Uji Coba Karya <i>Audience</i>	119
Tabel 8. Rincian Biaya Produksi.....	122



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Dosen Pembimbing	136
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Seminar	138
Lampiran 3. Surat Permohonan Magang	139
Lampiran 4. Kartu Kehadiran Seminar	140
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	142
Lampiran 6. Proses Kegiatan Magang	146
Lampiran 7. Proses Eksplorasi	147
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Narasumber Ahli Materi.....	148
Lampiran 9. Lembar Persetujuan peserta FGD.....	150
Lampiran 10. Transkrip Observasi Berupa FGD	156
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Informan ‘W’	160
Lampiran 12. Transkrip Wawancara Informan ‘A’	164
Lampiran 13. Transkrip Wawancara Narasumber Magang.....	167
Lampiran 14. Lembar Validasi Karya Narasumber Ahli Bahasa.....	169
Lampiran 15. Kartu Bimbingan Tugas Akhir 1.....	171
Lampiran 16. Kartu Bimbingan Tugas Akhir 2.....	173
Lampiran 17. Lembar Persetujuan Sidang.....	175
Lampiran 18. CV Peneliti.....	177

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	33
---------------------------------	----



ABSTRAK

Fenomena budaya patriarki yang masih langgeng berkembang di tatanan masyarakat Indonesia, sehingga banyak pihak terutama laki-laki yang dirugikan lewat tuntutan negatif jika tidak sesuai dengan budaya patriarki tersebut, atau yang dinamakan dengan *toxic masculinity*. *Toxic masculinity* sudah banyak ditemukan di lingkungan sosial remaja. Permainan kartu menjadi salah satu media edukatif yang dipilih pada konteks media yang sering dijumpai remaja. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan pendekatan kualitatif, dan memakai jenis riset *Practice Based Research* terhadap remaja 13-15 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *toxic masculinity* membuat remaja laki-laki menjadi cemas, sedih, tidak percaya diri, bahkan stress. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif terhadap masyarakat Indonesia dalam lingkungan sosial untuk mengurangi praktik *toxic masculinity* pada remaja.

Kata kunci: *Toxic masculinity*, Permainan Kartu, Remaja.



ABSTRACT

The persistent phenomenon of patriarchal culture in Indonesian society has led many, especially men, to suffer negative consequences if they do not conform to this patriarchal culture, a well-known as toxic masculinity. Toxic masculinity is prevalent in adolescent social environments. Card games are one of the educational media chosen in the context of media frequently encountered by adolescents. This study employed the Design Thinking method with a qualitative approach and employed Practice-Based Research on adolescents aged 13-15. The results showed that toxic masculinity causes anxiety, sadness, lack of confidence, and even stress in adolescent boys. Therefore, educational media is needed for Indonesian society in the social environment to reduce the practice of toxic masculinity among adolescents.

Keywords: Toxic Masculinity, Card Game, Adolescent.

