

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Salah satu penyebab langgengnya praktik perundungan di sekolah atau pada teman sebaya adalah konstruksi sosial terhadap gambaran maskulinitas (Rosen, 2019). Bahkan menurut data KPAI tahun 2001-2022, data yang tercatat terhadap pengaduan kasus kekerasan pada anak yaitu berjumlah 2982 kasus pada tahun 2021, kemudian bertambah pada tahun 2022 sebanyak 3408 kasus yang berdasarkan pengaduan posisi tertinggi pelaku bullying merupakan remaja laki-laki (Risky, 2023). Pada tahun 2021 lalu, Indonesia meraih predikat sebagai negara dengan ketimpangan *gender* tertinggi se-ASEAN dengan data UNDP yang mencatat skor indeks ketimpangan *gender* di Indonesia bahkan ada di atas rata-rata dunia yang sebesar 0,436 poin (Muntilan, 2022).

Uraian diatas disebabkan karena sampai saat ini budaya patriarki masih langgeng berkembang di tatanan masyarakat Indonesia, sehingga banyak pihak yang dirugikan jika tidak sesuai dengan budaya patriarki tersebut (Sakina, et. al.,2017). Tidak semua masyarakat memiliki pandangan yang sama, *gender* masih menjadi isu yang sering diributkan oleh masyarakat. Beberapa masyarakat masih memiliki pandangan bahwa laki-laki merupakan *gender* paling kuat sehingga perempuan harus tunduk pada mereka. Hal tersebut masih menjadi tuntutan masyarakat Indonesia secara umum terhadap laki-laki hingga sekarang (Ramdani, et. al., 2022). Pandangan patriarki juga melahirkan adanya persepsi *gender* bahwa laki-laki dan perempuan memiliki sifat yang berbeda,

sehingga laki-laki memiliki dominasi untuk mendapatkan penghargaan, penghormatan dan menjaga kewibaaannya (Kamilah, et. al., 2024). Konstruksi sosial dari masyarakat patriarki bahwa kemaskulinan seorang laki-laki didasari oleh perilaku-perilaku yang represif dan harus bertindak secara dominan. Hal itu dapat menjadi suatu hal yang fatal atau disebut juga dengan *toxic masculinity* (Ramdhani, et. al., 2022). Uraian diatas mengenai lingkup sosial remaja juga didukung oleh penelitian tentang karakteristik remaja generasi Z yang mengemukakan bahwa pengaruh luar dapat mempengaruhi kepribadian seseorang (Adiyatara, et. al., 2019).

Sementara itu, dalam pandangan psikologis seseorang juga perlu mengekspresikan diri dan emosi untuk mencapai kesejahteraan *well-being*. *Well-being* merupakan realisasi dan pencapaian penuh dari potensi individu, dimana individu dapat menerima segala kekurangan maupun kelebihan dirinya, mandiri, mampu membina hubungan yang positif dengan orang lain dan dapat menguasai lingkungan dengan kata lain mampu menciptakan lingkungan agar sesuai dengan keinginannya, memiliki tujuan hidup serta mengembangkan pribadinya (Ryff, 1989). Ryff juga menyatakan bahwa seseorang yang jiwanya sejahtera apabila ia tidak sekedar bebas dari tekanan atau masalah mental yang lain namun, lebih dari itu seseorang dapat memiliki penilaian positif terhadap dirinya dan mampu bertindak secara otonomi serta tidak mudah hanyut oleh pengaruh lingkungan (Moh, Saifudin, et. al., 2020).

Dalam artikel yang ditulis oleh Egi Apriyanti tahun 2022, membahas bagaimana *toxic masculinity* menekan laki-laki untuk selalu kuat bahkan tidak

boleh menunjukkan emosi. Budaya ini menyebabkan tekanan psikologis yang tinggi, meningkatkan risiko depresi, bahkan bunuh diri. Data dari WHO dan Bank Dunia menunjukkan angka bunuh diri yang mengkhawatirkan akibat ekspektasi maskulinitas yang kaku. Sementara itu, tingkat bunuh diri di Indonesia menurut laporan Bank Dunia menunjukkan 2,4 persen per 100 ribu penduduk, yang berarti bahwa ada 2 orang yang melakukan bunuh diri dari setiap 100 ribu penduduk di Indonesia selama periode 2014-2019. Pada 2019, tingkat bunuh diri yang dilakukan laki-laki lebih tinggi ketimbang perempuan, yakni sebesar 3,7 persen per 100 ribu penduduk. Sementara tingkat bunuh diri perempuan pada tahun yang sama sebesar 1,1 persen per 100 ribu penduduk (Apriyanti, 2022).

Masyarakat perlu adanya *awareness* yang bijak dalam mengambil tindakan yang dapat menyeret mental seorang laki-laki terutama masa remaja seperti halnya media informasi, media pengetahuan, hingga media pengingat agar masyarakat dapat menyadari bahwa tindakan yang mereka lakukan terkait *stereotype* laki-laki dapat melukai laki-laki itu sendiri, khususnya pada masa remaja yang merupakan masa pencarian jati diri. Media yang peneliti pilih juga jauh dari media yang dapat beresiko negatif pada remaja seperti gawai, karena gawai juga dapat menyebabkan interaksi sosial dan komunikasi seorang remaja berjalan dengan tidak baik terhadap lingkungannya sendiri, seperti teman dan bahkan keluarganya sendiri ditambah adanya internet dalam gawai yang dapat mengandung konten negatif (Furodh, et. al., 2023).

Maka dari itu, peneliti memilih permainan kartu sebagai media yang peneliti pilih dalam membuat tugas akhir ini, Perancangan permainan kartu yang dapat mencegah *toxic masculinity* sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Walaupun permainan kartu sendiri sudah memiliki interaktif sendiri yaitu bermain, peneliti juga membuat rancangan media pencegahan ini lebih memiliki interaktif seperti menambahkan unsur bacaan atau cerita didalam permainan kartu tersebut. Karena kegiatan membaca mempengaruhi rasa ingin tahu seseorang bertumbuh, mengembangkan daya imajinasi serta meningkatkan kreatifitas, selain itu juga akan membantu masyarakat pahami pola dan metode susunan logika (Aulia, 2018).

Sebuah edukasi yang dilakukan melalui permainan atau belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan (Hutami, et. al., 2019). Berdasarkan riset pribadi peneliti yaitu kuesioner dengan total responden 244 responden, didapatkan hasil bahwa 70,4 % anak dengan umur 13-15 tahun memilih kartu sebagai media permainan yang sering mereka mainkan. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu, berdasarkan perancangan kartu permainan yang dilakukan oleh (Wicaksono, 2022), didapatkan hasil bahwa permainan kartu atau kartu permainan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik karena terdapat interaksi ketika bermain dan visual yang mendukung. Disamping itu, salah satu hasil analisis mengenai perancangan permainan kartu sebagai media interaktif, mengatakan bahwa remaja usia 12 – 16 tahun lebih menyukai kegiatan pembelajaran melalui media yang bersifat kompetitif seperti

bermain *games* dan lomba, dan 53,8% remaja usia 12 -16 tahun tertarik untuk bermain permainan kartu yang mengandalkan interaksi sosial (Nugroho, et. al., 2019).

Dengan demikian, berdasarkan literatur, teori, dan penelitian yang telah diuraikan diatas serta riset yang dilakukan peneliti dapat menjadi landasan awal peneliti dalam melakukan perancangan kartu permainan yang edukatif untuk anak 13-15 tahun yang bertemakan *toxic masculinity* pada remaja. ‘*Tox hero*’ yang menjadi judul rancangan permainan kartu ini berasal dari kata ‘*Tox*’ yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti ‘racun’ dan ‘*Hero*’ yang berarti pahlawan atau penyelamat sesuai dengan tema permainan ini yaitu menyelamatkan karakter-karakter yang terjebak dalam lingkungan *toxic masculinity*.

## **1.2 Perkembangan Ide Penciptaan**

Ide penciptaan yang dialami peneliti berawal dari media yang dapat mengedukasi, menginformasi, dan menambah ilmu pengetahuan pada remaja. Pertama, Peneliti terinspirasi untuk membuat karya berupa *picture book* atau buku cerita karena sebelumnya peneliti memiliki pengalaman dalam mengikuti mata kuliah ilustrasi buku anak. Mata kuliah ilustrasi buku anak memiliki tugas akhir dengan membuat buku ilustrasi edukatif untuk kalangan anak.

Pada inspirasi kedua, peneliti pernah mengikuti mata kuliah pendidikan multicultural. Dalam mata kuliah tersebut, peneliti mendapatkan tugas mengenai refleksi diri sesuai dengan pengalaman atau isu yang pernah

berpengaruh dalam proses perkembangan diri peneliti. Isu *toxic masculinity* menjadi pilihan peneliti dalam mengerjakan dan menjabarkannya ke dalam tugas tersebut.

Ketiga, perkembangan terakhir ide penciptaan peneliti yaitu didapatkan dalam mata kuliah studio desain. Mata kuliah tersebut merupakan pembekalan dalam menciptakan tugas akhir. Dosen dari mata kuliah tersebut juga menyarankan peneliti untuk mengambil topik tugas akhir yang sesuai pengalaman atau diri dari peneliti, maka dari itu peneliti mengambil isu *toxic masculinity* sesuai dengan isu diri yang pernah peneliti bahas dalam mata kuliah pendidikan multikultural. Namun, peneliti ingin membuat media penciptaan yang lebih interaktif terhadap target *audience*. Peneliti mencoba memilih ide penciptaan permainan kartu.

Ide permainan kartu pun terus berkembang dengan menyertakan alur cerita sesuai implementasi dari mata kuliah ilustrasi buku anak. Peneliti juga mengkoordinasikan antara alur cerita dan sistematika kartu sehingga menjadi permainan yang utuh dan baik secara perancangan. Alur cerita peneliti yang bertujuan untuk mencegah *toxic masculinity* sesuai dengan tujuan penelitian akan diimplementasikan juga dalam sistematika permainan kartu tersebut. Peneliti juga tidak hanya mengedepankan hiburan pada saat bermain akan tetapi juga mengedepankan nilai edukatif dari kartu permainan tersebut.

### 1.3 Masalah Penciptaan

Karya seni digital yaitu permainan kartu untuk mencegah permasalahan *toxic masculinity* pada remaja ini tentu memiliki beberapa masalah dalam penciptaannya. Berikut beberapa masalah yang berkaitan dalam proses perwujudan yang disebabkan oleh banyaknya perkembangan ide – ide yang telah peneliti eksplorasi dan riset yaitu pada visualisasi karya dalam permainan kartu itu sendiri. Adapun beberapa masalah yang peneliti dapat rumuskan yaitu:

1. Bagaimana pengembangan konsep dari *Tox hero* yaitu permainan kartu bertemakan *toxic masculinity* pada remaja di Indonesia?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual dari *Tox hero* yaitu permainan kartu bertemakan *toxic masculinity* pada remaja di Indonesia?
3. Bagaimana pengelolaan media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual dari *Tox hero* yaitu permainan kartu bertemakan *toxic masculinity* pada remaja di Indonesia?

### 1.4 Tujuan Penciptaan

Selain permainan kartu yang bertujuan untuk mencegah permasalahan *toxic masculinity* di Indonesia, karya seni digital dengan media permainan kartu ini juga memiliki tujuan yang diperoleh dari masalah penciptaan, yaitu:

- 2.2.1 Mengembangkan konsep dari *Tox hero* yaitu permainan kartu bertemakan *toxic masculinity* pada remaja di Indonesia.
- 2.2.2 Mewujudkan karakteristik visual dari *Tox hero* yaitu permainan kartu bertemakan *toxic masculinity* pada remaja di Indonesia.

2.2.3 Mengelola media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual dari *Tox hero* yaitu permainan kartu bertemakan *toxic masculinity* pada remaja di Indonesia.

## 1.5 Karakteristik Penciptaan

Pada penciptaan sebuah karya seni, diperlukan fokus penciptaan yang akan membangun estetika sebuah karya itu sendiri. Adapun 3 aspek fokus yang akan digunakan untuk membuat karya peneliti adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Aspek konseptual

Peneliti memilih judul '*Tox hero: Permainan kartu dengan tema toxic masculinity pada remaja di Indonesia*' dikarenakan budaya patriarki masih langgeng berkembang di tatanan masyarakat Indonesia (Sakina, et. al.,2017). Sehingga, banyak anak laki-laki yang tidak sesuai dengan budaya patriarki mendapat tuntutan negatif atau yang dinamakan *toxic masculinity*.

Peneliti berfokus pada karya penciptaan media permainan kartu yang berwujud cetak digital dengan target sasaran pengguna yaitu remaja berusia 13-15 tahun sebagai pencegahan terhadap isu *toxic masculinity* di Indonesia. Adapun ruang lingkup yang akan disajikan merupakan beberapa potongan kasus *toxic masculinity* yang ada di kalangan remaja Indonesia. Potongan kasus tersebut lalu dikemas dalam ide penciptaan masing-masing karakter yang juga memiliki cerita masing-masing didalamnya. Permainan kartu ini juga berupa upaya pemain untuk mencegah *toxic masculinity* dan menyelamatkan karakter-karakter dari *toxic masculinity* itu sendiri.

### 1.5.2 Aspek visual

Rancangan karya ini secara visual menyajikan permainan kartu dengan materi yang mempunyai tujuan untuk mencegah permasalahan dari *toxic masculinity* di Indonesia. Berikut beberapa aspek visual yang terkandung didalamnya;

- a. Visual yang ditampilkan didalamnya yaitu berupa 3 remaja laki-laki yang duduk di sekolah menengah, mereka bernama Bara, Sena, dan Langit yang dihadapi oleh monster *toxic (masculinity)* yang bernama Tou, Ox, dan Xica.
- b. Karya juga menggunakan warna-warna yang *vibrant*, cerah, dan *colorfull* guna untuk menarik atensi para *audience* dan membangun suasana yang menyenangkan pada karya.
- c. Komponen visualisasi karya dalam permainan kartu yang disajikan berupa; *guide book* yang didalamnya terdapat cerita dan juga cara bermain guna untuk menyampaikan pesan secara optimal kepada *audience*, serta kartu permainan yang merupakan inti dari komponen karya tugas akhir peneliti.

### 1.5.3 Aspek operasional

Aspek operasional dalam proses penciptaan karya '*Tox hero: Permainan kartu dengan tema toxic masculinity pada remaja di Indonesia*' ini berkaitan dengan bahan, peralatan, prosedur, dan teknik dalam berkarya yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Tahap pertama yaitu tahap persiapan, peneliti memulai dengan riset mengenai ide-ide yang akan peneliti angkat dalam bentuk permainan kartu. Setelah itu, observasi dilakukan dengan melakukan studi literatur terhadap *toxic masculinity* lewat jurnal-jurnal, dan juga karena *toxic masculinity* merupakan isu yang memiliki indikator luas, Peneliti melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) pada target *audience* terlebih dahulu untuk menentukan fokus yang relevan dialami di lingkungan mereka. Setelah itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan metode *in-depth interview* oleh beberapa anak yang mengalami *toxic masculinity*. Setelah beberapa tahapan pertama itu dilakukan, peneliti mulai mengetahui kebutuhan public terhadap isu *toxic masculinity* dan mulai merancang karya secara konsep dan visual.

Tahap pelaksanaan yang pertama peneliti lakukan adalah membuat naskah cerita dari ‘*Tox hero: Permainan kartu dengan tema toxic masculinity pada remaja di Indonesia*’. Peneliti membuat naskah cerita pada permainan kartu karena hal tersebut merupakan bagian dari komponen karya peneliti. Peneliti menyiapkan beberapa alternatif naskah cerita berupa komik, yang lalu akan diekplorasi dan didiskusikan lewat bimbingan dosen dan narasumber magang. Naskah cerita terserbut kemudian dibuat kedalam bentuk *storyboard* yang hanya berupa sketsa kasar menggunakan pensil, keterangan per-panel, dan beberapa dialog didalamnya. Karya peneliti juga terdapat beberapa karakter yang menyusun permainan kartu ‘*Tox hero*’, maka dari itu proses eksplorasi karakter dilakukan. Karakter dibuat berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, melihat

beberapa referensi terkait visualiasi lewat *platform Pinterest*, dan melihat kembali kebutuhan audience lewat kuesioner yang merupakan tahap eksplorasi *style* karakter. Setelah melakukan beberapa proses menyusun cerita komik, peneliti membuat sistemasi untuk permainan kartunya, yang dibantu melalui arahan narasumber magang.

Proses *storyboard* komik, sistemasi kartu, dan karakter yang sudah melewati beberapa eksplorasi dan bimbingan kemudian peneliti pindahkan ke digital untuk keperluan penulisan. Proses digitalisasi dilakukan dengan menggunakan *software digital painting* seperti *Infinite Painter X* dan *Adobe Illustrator* untuk keperluan *layouting* lanjutan untuk seperti *storyboard*, naskah, dll. Eksplorasi kembali dilakukan melalui beberapa bimbingan dosen, kegiatan magang, dan juga angket terhadap *audience*. Teknik digital drawing kembali dilakukan untuk membuat karya ‘*Tox hero: Permainan kartu dengan tema toxic masculinity pada remaja di Indonesia*’. Dimulai dengan *software Infinite Painter X*, yang digunakan sebagai teknik utama dalam membuat ilustrasi dalam komik dan juga desain kartu yaitu teknik *digital drawing*. Peneliti juga melakukan beberapa teknik *tracing* seperti dari sketsa kasar yang kemudian dipindahkan ke *digital drawing*. Setelah proses tersebut, *layouting* kembali dilakukan untuk keperluan komik, desain kartu, hingga *guide book* dengan menggunakan *Adobe Illustrator*.

Tahap akhir yang merupakan tahap *finishing* merupakan proses percetakan karya dengan bahan media yang sudah peneliti ketahui sebelumnya lewat studi literatur, referensi seperti platform *pinterest*, hingga

wawancara terhadap narasumber magang yang sudah banyak memiliki pengalaman di bidang permainan kartu. Percetakan dilakukan sesuai dengan karakteristik karya yang diberikan oleh peneliti terhadap jasa percetakan. Kritik serta saran yang didapat akan dijadikan bahan revisi untuk penciptaan karya seni rupa desain yang lebih baik setelah mempertimbangkan berbagai hal.

### 1.6 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang didapat dari penciptaan karya seni rupa yang berjudul “*Tox hero: permainan kartu bertemakan toxic masculinity pada remaja di Indonesia*” ini adalah:

#### 1. Bagi Peneliti

Menjadi sarana pengembangan diri pada peneliti sendiri dalam melakukan penulisan, penciptaan, bahkan penelitian kepada masyarakat terutama pada remaja 13-15 tahun.

#### 2. Bagi Masyarakat

Menjadi sarana kontribusi dalam mencegah dan mengedukasi masyarakat mengenai *toxic masculinity*, selain itu juga diharapkan masyarakat khususnya remaja 13-15 tahun dapat mengimplementasi nilai edukasi pada karya peneliti ini ke lingkungan sosial mereka.

#### 3. Bagi Lembaga Pendidikan

Menjadi inspirasi dan ide bagi mahasiswa tahun berikutnya dalam merancang dan menyusun Laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan tema serupa ataupun dengan tema yang lain.

4. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Menjadi sarana kontribusi dan inspirasi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta dalam merancang dan menciptakan karya seni kartu permainan.

5. Bagi Peneliti Seni Rupa

Peneliti berharap dengan hasil susunan yang telah dibuat ini dapat digunakan sebagai media untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru untuk peneliti seni rupa dalam aspek visual, konseptual, maupun operasional. Selain itu dalam hasil eksplorasi karya yang peneliti buat dapat menjadi referensi, inspirasi, dan motivasi dalam peneliti seni rupa untuk membuat karya yang lebih baik.