

**PERMAINAN KARTU “MINDVENTURE” SEBAGAI
REFLEKSI *INNER CHILD* BAGI REMAJA PEREMPUAN
18-21 TAHUN**



Adisty Octaviani

1206621058

SKRIPSI

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri
Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana

Pendidikan Seni Rupa

Intelligentia - Dignitas

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FEBRUARI, 2026**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

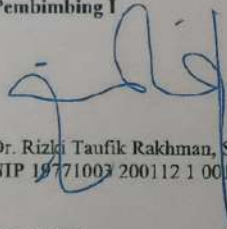
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Adisty Octaviani
Nomor Registrasi : 1206621058
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Permainan Kartu "Mindventure" sebagai Refleksi *Inner Child* bagi Remaja Perempuan 18-21 Tahun

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

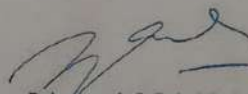
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



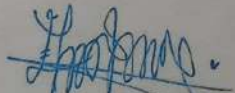
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M. Si.
NIP 19771003 200112 1 001

Pembimbing II



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

Penguji I *



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

Penguji II



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

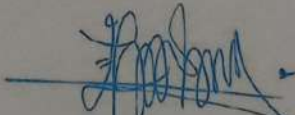
Dekan

Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsu Setiadi, M. Pd.
NIP 19771008 200501 1 002

Ketua Penguji *



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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adisty Octaviani
Nomor Registrasi : 1206621058
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Permainan Kartu "Mindventure" Sebagai Refleksi *Inner Child* Bagi Remaja Perempuan 18-21 Tahun

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Februari 2026



Adisty Octaviani

1206621058

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Adisty Octaviani
NIM : 1206621058
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : adistyoct@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 :

Permainan Kartu "Mindventure" sebagai Refleksi Inner Child bagi Remaja Perempuan 18-21 Tahun

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 izin 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, 5 Februari 2026

Penulis

(ADISTY OCTAVIANI)

LETTER OF ACCEPTANCE



GREAT (Global Research and Innovation Journal)
Nomor: 0055377/2/1/GREAT/2026
ISSN: 3090-3289
Open Acces: <https://journaledutech.com/index.php/great>



LETTER OF ACCEPTANCE

Malang, 5 Februari 2026

Penulis : Adisty Octaviani, Rahmawati Rahmawati, Rizki Taufik Rakhman

Dengan Hormat,

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

"PERANCANGAN INTERACTIVE STORY GAMES SEBAGAI REFLEKSI INNER CHILD TERLUKA BAGI REMAJA PEREMPUAN"

Berdasarkan hasil proses review, kami dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda **DITERIMA** dan telah diterbitkan secara online pada bulan Februari 2026, sebagai bagian dari Volume 2, Nomor 1, Periode Januari 2026. Artikel dapat dilihat secara online melalui tautan berikut: <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/1080>

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

Best Regards



Fauziah Nur Faqih
Editor In Chief

ABSTRAK

Adisty Octaviani. 2026. “Permainan Kartu “Mindventure” Sebagai Refleksi *Inner Child* Bagi Remaja Perempuan 18-21 Tahun”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Inner child merupakan sebuah konsep yang menggambarkan sifat dan sikap kekanak-kanakan yang dimiliki oleh seorang individu. Remaja akhir, khususnya usia 18-21 tahun berada pada fase pencarian identitas diri. Pada tahap ini, pengalaman emosional masa kanak-kanak atau *inner child* yang belum terselesaikan dapat memengaruhi kondisi psikologis individu, seperti kesulitan mengelola emosi dan memiliki kepercayaan diri yang rendah. Namun, pemahaman mengenai konsep *inner child* masih terbatas dan sering dianggap sulit untuk dibahas secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang bersifat reflektif dan mudah diterima oleh remaja akhir. Penelitian ini bertujuan untuk merancang permainan kartu sebagai media refleksi diri yang membantu remaja akhir mengenali dan memahami konsep *inner child*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui *In-Depth Interview*, yaitu wawancara secara mendalam dan kuesioner terhadap penyintas *inner child* terluka. Data tersebut kemudian dituangkan menjadi sebuah rancangan desain permainan kartu “Mindventure” yang mengacu pada aspek konseptual, visual, dan operasional.

Kata Kunci: *Inner Child*, Remaja Akhir, Permainan Kartu “Mindventure”

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Adisty Octaviani. 2026. “*“Mindventure” Card Game As A Medium For Inner Child Reflection Among Female Adolescents Aged 18-21*”. Thesis of Fine Art Creation. Fine Art Education, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

The inner child is a concept that describes the childlike traits and attitudes within an individual. Late adolescence, particularly between the ages of 18-21, is a developmental phase characterized by the search for personal identity. At this stage, unresolved childhood emotional experiences, or a wounded inner child, can affect an individual's psychological condition, such as difficulties in emotional regulation and having low self-confidence. However, understanding of the inner child concept is still limited and is often considered difficult to discuss directly. Therefore, an alternative media that is reflective and easily accepted by late adolescents is needed. This study aims to design a card game as a self-reflection medium to help late adolescents recognize and understand the concept of the inner child. This research employs a qualitative method using the Design Thinking approach, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through In-Depth Interviews and questionnaires with individuals who experiences a wounded inner child. The collected data were then made into the design of the card game “Mindventure”, which is developed based on conceptual, visual, and operational aspects.

Keywords: Inner Child, Late Adolescence, Card Game “Mindventure”

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Perencanaan Sidang Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Permainan Kartu “Mindventure” Sebagai Refleksi *Inner Child* Bagi Remaja Perempuan 18-21 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan Laporan Perencanaan Sidang Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridho, nikmat, dan niat kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Diri peneliti sendiri yang telah berjuang dan tetap bertahan hingga hari ini dan mengerjakan karya ini sampai selesai.
3. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M. Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta dan dosen pembimbing kesatu yang telah membimbing serta memberi masukan dan ide pada karya penciptaan peneliti.
4. Ibu Rahmawati, S. Psi., M. A. selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing, dan memberikan masukan pada penulisan peneliti.
5. Ibu Zaitun Y. A. Kherid, M. Pd. selaku penguji karya yang telah memberikan komentar dan saran sehingga karya ini menjadi lebih baik lagi.

6. Pak Saut Mangihut Marpaung, M. Sn. selaku penguji ahli materi yang telah memberikan komentar dan saran sehingga skripsi ini menjadi lebih baik lagi.
7. Keluarga peneliti: kedua orang tua peneliti, yaitu ayah dan mama yang senantiasa mendoakan dan mendanai perkuliahan, kakak dan abang yang memberikan dukungan, serta Haku, Maru, dan Pico yang selalu menghibur.
8. Kak Mahavira Mesha Putri Adani selaku narasumber magang yang telah memberikan ilmu, bimbingan, ide, masukan, dan arahan dalam penciptaan karya peneliti serta Kak Hafidh yang ikut serta memberikan masukan, ide, dan ilmu baru dalam pengembangan permainan kartu.
9. SZA, GNF, dan Ibu Ribka Triwahyu L., S. H. yang telah bersedia menjadi narasumber bagi peneliti.
10. Mbak Linota Dasril Mamayo, S. Psi., M. Psi. yang telah bersedia menjadi narasumber ahli tentang *inner child* dan Ibu Etsa Purbarani, M. Pd. yang telah bersedia menjadi ahli bahasa pada karya peneliti.
11. Kak Vindra Ramadiansyah yang telah bersedia menjadi validator ahli bagi karya peneliti.
12. Teman-teman tersayang dan seperjuangan peneliti, yaitu Khannisa, Andini, Najma, Kezia, Rheyno, Fathia, Arraisah, Meilla, Auryan, Farah, Kyara, Merry, Rifdah, Azis, Hana, Aldira, Salsa, Ghina, Salma, Ikrimah, Nida, Satoru, Shinichi, Kaito, Masaki, Zayne, Xavier, Sylus, Rafayel, Caleb yang telah menemani, memberikan dukungan, motivasi, dan masukan.
13. Semua pihak yang telah berpartisipasi, baik secara langsung, maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu peneliti, pembaca, dan Pendidikan Seni Rupa. Terima kasih.

Jakarta, 5 Februari 2026

Adisty Octaviani



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
<i>LETTER OF ACCEPTANCE</i>	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perkembangan Ide Penciptaan.....	3
1.3. Masalah Penciptaan	5
1.4. Tujuan Penciptaan	6
1.5. Fokus Penciptaan (<i>State of the Art</i>).....	6
1.5.1. Aspek Konseptual.....	6
1.5.2. Aspek Visual.....	7
1.5.3. Aspek Operasional.....	9
1.6. Manfaat Penciptaan	11
BAB II	14
STUDI PUSTAKA	14
2.1. Tinjauan Pustaka	14
2.1.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	14
2.1.2. Tinjauan Referensi Praktik	21

2.2. Kajian Teori.....	24
1. Refleksi.....	24
2. Remaja Perempuan Usia 18-21 Tahun.....	25
3. Inner Child.....	27
4. Permainan Kartu “Mindventure”.....	41
2.3. Kerangka Berpikir	43
BAB III.....	44
METODOLOGI PENCIPTAAN.....	44
3.1. Metode Penelitian Penciptaan	44
3.1.1. Desain Metode Penciptaan.....	44
3.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	53
1. Wawancara	53
2. Studi Pendahuluan	66
3.3. Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	71
1. Data Magang	71
2. Proses Penciptaan Eksplorasi Karya	72
3. Validasi Karya	82
3.4. Data Hasil Magang.....	84
3.5. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	92
BAB IV	93
HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	93
4.1. Hasil Penciptaan	93
4.1.1. Visualisasi Akhir.....	93
4.1.2. Uji Coba Validasi.....	100
4.1.3. Rincian Biaya Produksi	101
4.2. Pembahasan	102
4.2.1. Aspek Konseptual.....	102
4.2.2. Aspek Visual.....	104
4.2.3. Aspek Operasional.....	106
BAB V.....	109
PENUTUP.....	109
5.1. Kesimpulan.....	109
5.2. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panduan Ukuran Gambar	11
Gambar 2. Psychogame©.....	17
Gambar 3. Komponen Permainan Psychogame©.....	17
Gambar 4. Hasil Karya Art Toys	20
Gambar 5. Purrfect Tale Sumber: Wiki Purrfect Tale	21
Gambar 6. Reda Gaudiamo	22
Gambar 7. Reda Gaudiamo Dengan Buku "Hai, Nak!"	22
Gambar 8. Hafidh Muhammad	23
Gambar 9. Profil Narasumber Magang	47
Gambar 10. Narasumber Materi SZA	49
Gambar 11. Narasumber Materi GNF.....	49
Gambar 12. Narasumber Materi Bu Ribka	50
Gambar 13. Mbak Linota dan Perizinan Sebagai Narasumber Ahli.....	51
Gambar 14. Validasi Bahasa Dengan Bu Etsa	51
Gambar 15. Card Game Para Pencerita.....	66
Gambar 16. Card Game Uno.....	67
Gambar 17. The Sherlock Files.....	68
Gambar 18. Referensi Karya.....	73
Gambar 19. Eksplorasi 1	73
Gambar 20. Eksplorasi 2	75
Gambar 21. Eksplorasi 3	76
Gambar 22. Logo Mindventure.....	79
Gambar 23. Desain Akhir Kartu	79
Gambar 24. Cover Buku Perkenalan.....	80
Gambar 25. Packaging	80
Gambar 26. Hasil Cetak Mindventure	81
Gambar 27. Hasil Cetak Kartu	81
Gambar 28. Kezia, Khannisa, dan Merry Melakukan Uji Coba Kartu	82
Gambar 29. Profil Narasumber Magang	84
Gambar 30. Logo Paduka Play Studio	85
Gambar 31. Card Game Takumpet!	86
Gambar 32. Peneliti Bermain Card Game Takumpet! bersama Narasumber Magang.....	87
Gambar 33. Ilustrasi “Is Micromanaging the Answer?”	87
Gambar 34. Ilustrasi “Is Micromanaging the Answer?”	87

Gambar 35. Card Game dari Paduka Play Studio	88
Gambar 36. Logo Pasar Wargi.....	89
Gambar 37. Beberapa desain feeds untuk Instagram @pasarwargi.....	90
Gambar 38. Desain Feeds Yang Di Upload Di Instagram @pasarwargi.....	90
Gambar 39. Karya Akhir Setelah Dicitak.....	93
Gambar 40. Desain Kartu Event dan Kartu Solution	95
Gambar 41. Desain Belakang Kartu "Mindventure"	96
Gambar 42. Hasil Revisi Desain Cover Buku Panduan	98
Gambar 43. Interactive Story Games Mindventure	99
Gambar 44. Hasil Revisi Desain Packaging	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Wawancara Dengan SZA	54
Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan GNF	57
Tabel 3. Hasil Wawancara Dengan Ibu Ribka	60
Tabel 4. Hasil Wawancara Dengan Psikolog, Mbak Linota	64
Tabel 5. Kelebihan dan Kekurangan	70
Tabel 6. Kegiatan Magang	72
Tabel 7. Jadwal Kegiatan Penelitian	92
Tabel 8. Isi Buku Panduan Bermain	96
Tabel 9. Rincian Biaya Produksi Mindventure	101

DAFTAR DIAGRAM

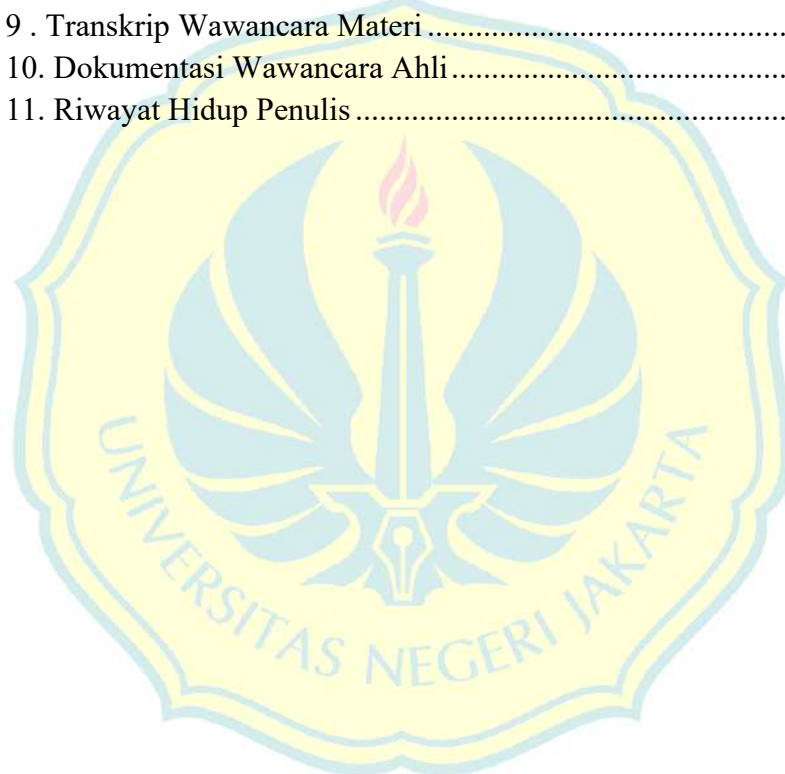
Diagram 1. Apakah kamu tahu apa itu inner child?	53
Diagram 2. Apakah kamu sudah berdamai dengan luka-luka di masa kecilmu?..	53
Diagram 3. Apakah tertarik untuk memainkan/membeli permainan kartu bertema inner child?	53
Diagram 4. Usia	77
Diagram 5. Logo Permainan Kartu	78
Diagram 6. Layout Kartu	78
Diagram 7. Packaging	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	43
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Permohonan Dosen Pembimbing.....	115
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Dosen.....	117
Lampiran 3. Lembar Kehadiran Seminar.....	121
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Ujian Skripsi.....	122
Lampiran 5. Surat Pengajuan Magang.....	124
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Magang.....	125
Lampiran 7. Dokumentasi Magang.....	127
Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara Materi	128
Lampiran 9 . Transkrip Wawancara Materi	129
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara Ahli.....	133
Lampiran 11. Riwayat Hidup Penulis	134



Intelligentia - Dignitas