

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF BAGI ATLET
BULUTANGKIS REMAJA SEBAGAI PENINGKAT
EFIKASI DIRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Luzmi Muhammad Ramadhan
00000076415

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF BAGI ATLET
BULUTANGKIS REMAJA SEBAGAI PENINGKAT
EFIKASI DIRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Luzmi Muhammad Ramadhan

00000076415

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Luzmi Muhammad Ramadhan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076415

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF BAGI ATLET BULUTANGKIS
REMAJA SEBAGAI PENINGKAT EFIKASI DIRI**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Luzmi Muhammad Ramadhan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Luzmi Muhammad Ramadhan
NIM : 00000067863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF BAGI
ATLET BULUTANGKIS REMAJA SEBAGAI
PENINGKAT EFIKASI DIRI

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Luzmi Muhammad Ramadhan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF BAGI ATLET BULUTANGKIS REMAJA SEBAGAI PENINGKAT EFIKASI DIRI

Oleh

Nama Lengkap : Luzmi Muhammad Ramadhan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076415

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 09.45 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Penguji


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Luzmi Muhammad Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076415
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF
BAGI ATLET BULUTANGKIS REMAJA
SEBAGAI PENINGKAT EFIKASI DIRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Januari 2026

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Luzmi Muhammad Ramadhan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Segala Puja dan Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, berkat dan nikmat-Nya yang berlimpah menolong penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komik Interaktif Bagi Atlet Bulutangkis Remaja Sebagai Peningkat Efikasi Diri. Selama perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan juga curahan hati sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Andriansyah, Renny Indrawati selaku orang tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Para pelatih, Mardiansyah, Yusuf Anggala dan kawan atlet seperjuangan, yang membantu penulis untuk tetap berjuang mempertahankan tugas akhir ini.
7. Para narasumber yang telah berkontribusi dalam pengumpulan data pada pengerjaan perancangan tugas akhir

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan memberikan pelajaran bagi para pembaca

Tangerang, 8 Januari 2026



(Luzmi Muhammad Ramadhan)

PERANCANGAN KOMIK INTERKATIF BAGI ATLET BULUTANGKIS REMAJA SEBAGAI PENINGKAT EFIKASI DIRI

(Luzmi Muhammad Ramadhan)

ABSTRAK

Bulutangkis telah menjadi tradisi sekaligus identitas Indonesia, tercerminkan dari belahan masyarakat hingga dominasi atlet-atlet besar di panggung internasional. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, performa bulutangkis Indonesia menunjukkan penurunan performa di tingkat global. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap fenomena tersebut adalah lambatnya regenerasi atlet muda untuk menggantikan para pemain senior. Bulutangkis merupakan olahraga dengan resiko tinggi karena menuntut pergerakan motorik yang intens serta membutuhkan reaksi cepat secara konstan, hal tersebut menimbulkan tekanan fisiologis dan psikologis. Salah satu faktor penting dalam membentuk mental atlet yang kuat adalah tingkat efikasi diri yang tinggi, yang dapat dikembangkan melalui peran role model serta pemahaman konsep mental atlet. Komik digital merupakan salah satu media yang efektif sebagai alat yang dapat menyampaikan konsep tersebut pada atlet remaja yang sedang dalam tahap perkembangan, namun media komik yang mengangkat tema serupa masih didominasi oleh format cetak konvensional. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, mencakup 6 tahapan yakni *Understand*, *Observe*, *Define Point of View*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Dalam penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan dukungan sebagian metode kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan psikolog olahraga dan mantan atlet bulutangkis nasional, serta penyebaran kuesioner kepada komunitas dan atlet bulutangkis di wilayah Jabodetabek. Berdasarkan data tersebut, penulis merancang media komik interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan efikasi diri pada atlet bulutangkis remaja.

Kata kunci: Komik Interaktif, Atlet Bulutangkis Remaja, Efikasi Diri

DESIGNING AN INTERACTIVE COMIC FOR TEENAGE BADMINTON ATHLETES AS A SELF-EFFICACY IMPROVEMENT

(Luzmi Muhammad Ramadhan)

ABSTRACT (English)

Badminton has become both a tradition and a national identity of Indonesia, as reflected in its widespread popularity among society and the dominance of Indonesian athletes on the international stage, however, in the recent years, the performance of Indonesian badminton has shown a decline in global stage, one factor contributing to this phenomenon is the slowing regeneration of young athletes to replace their senior players, badminton is a high risk sport due to its demanding motoric movement and the needs of constant rapid reaction, which generate significant physiological and psychological stress. One of the factors of having strong mental athlete is through having a high self-efficacy, this can be through the presence of role models, conceptual of athlete mental. Digital comic is one of effective media that can preserve this such a concept to the developing adolescent athletes. However, in Indonesian context, such comics are still predominantly presented in traditional printed formats, which limits accessibility for many individuals. The design method used is Design Thinking Toolbox, which comprises six stages Understand, Observe, Define Point of View, Ideate, Prototype, and Testing. The methodology used in this study is predominantly qualitative descriptive, supported by a portion of quantitative methods. Data were collected through in-depth interviews with sports psychologist and ex-national badminton athlete, as well through questionnaires distributed to badminton community and athletes in Jabodetabek area. The author designed an educational medium on the form of digital comic as an effort to enhance self-efficacy among adolescent badminton athletes.

Keywords: Interactive Comic, Teenage Badminton Athlete, Self-Efficacy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Batasan Masalah	17
1.4 Tujuan Tugas Akhir	18
1.5 Manfaat Tugas Akhir	18
2.1 Komik Digital	19
2.2 Komik Interaktif	35
2.3 Digital Storytelling	35
2.4 Bulutangkis	37
2.5 Piramida Keahlian Mental Atlet.....	39
2.6 Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	46
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Kuesioner	49
3.1.2 Studi Eksisting.....	63

3.1.3 Studi Referensi	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 Hasil Perancangan	64
4.1.1 <i>Understand</i>	64
4.1.2 <i>Observe</i>	81
4.1.3 <i>Define Point of View</i>	88
4.1.4 <i>Ideate</i>	89
4.1.5 <i>Prototype</i>	102
4.1.6 <i>Testing</i>	110
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	112
4.2 Pembahasan Perancangan	113
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	114
4.2.2 Analisis <i>3 Act Structure</i>	131
4.2.3 Analisis <i>Space</i>	132
4.2.4 Analisis <i>Artstyle</i>	133
4.2.5 Analisis <i>Tipografi</i>	134
4.2.6 Analisis <i>Texture</i>	135
4.2.7 Analisis Media Sekunder	135
BAB V PENUTUP	139
5.1 Simpulan	139
5.2 Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xix

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 4.1 Kuesioner Pandangan Umum	71
Tabel 4.2 Kuesioner Atlet Bulutangkis.....	74
Tabel 4.3 Analisis SWOT Komik SMARAK.....	81
Tabel 4.4 SWOT Komik Hanebado!.....	83
Tabel 4.5 SWOT Komik Hanebado!.....	85
Tabel 4.6 SWOT Komik Bluelock.....	87
Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan FGD Beta Test	120
Tabel 4.8 Daftar Pertanyaan FGD Beta Test	137

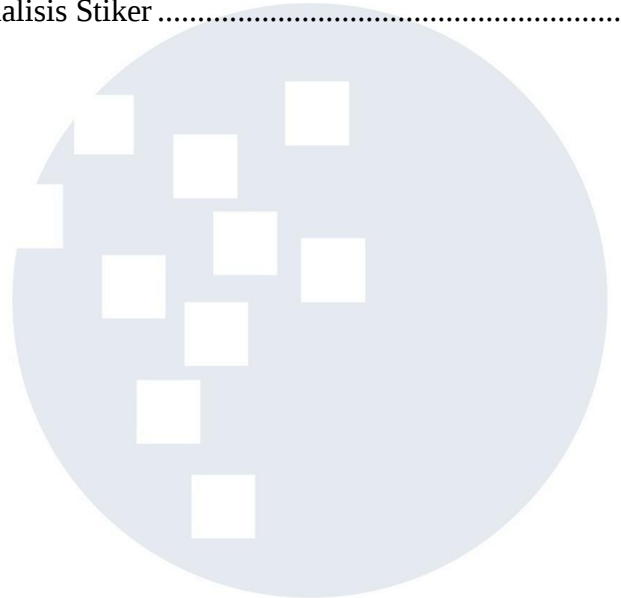


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komik Blue Lock Chapter 147.	20
Gambar 2.2 Komik Blue Lock Chapter 290... ..	21
Gambar 2.3 Komik Haikyuu Chapter 1... ..	21
Gambar 2.4 Charlie Brown... ..	23
Gambar 2.5 Slam Dunk... ..	24
Gambar 2.6 Komik Spiderman... ..	24
Gambar 2.7 Gelembung Oval... ..	25
Gambar 2.8 Gelembung Oval vertikal... ..	26
Gambar 2.9 Gelembung Gelombang Tajam... ..	27
Gambar 2.10 Multi Gelembung... ..	28
Gambar 2.11 Gelembung Ekor ke Dalam... ..	29
Gambar 2.12 Gelembung Bergelombang... ..	29
Gambar 2.13 Gelembung Garis Putus-putus... ..	30
Gambar 2.14 Garis Speed Line... ..	31
Gambar 2.15 Tipografi Komik	32
Gambar 2.16 Ekspresi Karakter Anjing	33
Gambar 2.17 Desain Kostum dan Aksesoris Karakter.....	34
Gambar 2.18 Performance Pyramid.....	39
Gambar 4.1 Wawancara Psikolog Olahraga PPOP Ragunan.....	65
Gambar 4.2 Wawancara Mantan Atlet Bulutangkis Nasional	67
Gambar 4.3 Wawancara Ahli Ilustrasi	69
Gambar 4.4 Komik Apple to Orange.....	69
Gambar 4.5 Komik SMARAK.....	81
Gambar 4.6 Komik Hanebado!.....	83
Gambar 4.7 Komik Haikyuu!.....	85
Gambar 4.8 Komik Bluelock... ..	86
Gambar 4.9 User Persona.....	88
Gambar 4.10 Mindmap	89
Gambar 4.11 Varian Big Idea	90
Gambar 4.12 Moodboard	90
Gambar 4.13 Foto Referensi Permainan Bulutangkis.....	91
Gambar 4.14 Referensi.....	92
Gambar 4.15 Sketsa Karakter	92
Gambar 4.16 Profil Carnando Ezra.....	93
Gambar 4.17 Jafar Hidayatullah... ..	94
Gambar 4.18 Profil Yuan Candra	95
Gambar 4.19 Atlet Jaya Raya Metland	95
Gambar 4.20 Atlet Jaya Raya Metland	96

Gambar 4.21 Pemain bulutangkis asal NTT	97
Gambar 4.22 Profil Afif Setiawan	97
Gambar 4.23 Atlet Rajawali Power	98
Gambar 4.24 Profil Coach Mardi.....	98
Gambar 4.25 Profil Devina & Referensi.....	99
Gambar 4.26 Kejuaraan Provinsi Banten 2024.....	100
Gambar 4.27 <i>Blockout Environment</i> Menggunakan Blender	100
Gambar 4.28 <i>Texture Lapangan</i>	101
Gambar 4.29 Karakter dengan <i>Environment</i> dalam Panel	101
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i>	102
Gambar 4.31 <i>Landing Page</i>	103
Gambar 4.32 <i>Wireframe Prototype Landing Page</i>	103
Gambar 4.33 <i>Ondboarding</i>	104
Gambar 4.34 Halaman Pilih Chapter	104
Gambar 4.35 Intro Komik.....	105
Gambar 4.36 Ilustrasi Keringan Dengan <i>After Delay</i>	106
Gambar 4.37 Susunan <i>Spread 1</i>	106
Gambar 4.38 Susunan <i>Spread 2</i>	106
Gambar 4.39 Catatan Ezra	107
Gambar 4.40 Catatan Piramida 9 Keahlian Mental 2	107
Gambar 4.41 Catatan Piramida 9 Keahlian Mental Milik Ezra	108
Gambar 4.42 Panel Pertama <i>Chapter 2</i> Rasa Penasaran/Refleks	114
Gambar 4.43 <i>Spread</i> Pertama <i>Chapter 2</i> Rasa Penasaran/Refleks	114
Gambar 4.44 Masa lalu Ezra di Chapter 2 Rasa Penasaran/ Refleks Pertama....	115
Gambar 4.45 Pemain Ganda Putra Melakukan Serangan dan Pertahanan.....	115
Gambar 4.46 Pemain Ganda Putra Melakukan Aksi di Depan Net	115
Gambar 4.47 Reaksi keluarga Ezra dan Ezra.....	116
Gambar 4.48 Perkembangan Ezra.....	116
Gambar 4.49 Perkembangan Ezra.....	117
Gambar 4.50 Perkembangan Ezra.....	117
Gambar 4.51 Panel <i>Scoreboard</i>	118
Gambar 4.52 Panel <i>Scoreboard</i>	118
Gambar 4.53 Panel <i>Attack</i>	118
Gambar 4.54 Reaksi Afif, Yuan, dan Ezra.....	119
Gambar 4.55 Ezra dan Afif pada Momen Bersamaan	119
Gambar 4.56 Afif Berlari dan Menerima Pukulan Ezra	119
Gambar 4.45 Masa lalu Ezra di Chapter 2 Rasa Penasaran/ Refleks Pertama....	120
Gambar 4.58 Sketsa Stiker	109
Gambar 4.59 Desain Final Stiker	109
Gambar 4.60 Desain Final Poster.....	110
Gambar 4.61 Dokumentasi Alpha Test.....	111
Gambar 4.62 Dokumentasi Beta Test	122
Gambar 4.63 Dokumentasi Wawancara Beta Test 1	125

Gambar 4.64 Dokumentasi Wawancara Beta Test 2	126
Gambar 4.65 Analisa Space 1	132
Gambar 4.66 Analisa Space 2	133
Gambar 4.67 Analisis Perancangan Ilustrasi	133
Gambar 4.68 Analisa Tipografi	134
Gambar 4.69 Analisa Texture	135
Gambar 4.71 Analisis Poster.....	136
Gambar 4.72 Analisis Stiker	136



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin (maks. 20%)	xix
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement (Kualitatif - Wawancara & FGD).....	xxv
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Psikolog Olahraga	xlvi
Lampiran 6 Wawancara Mantan Atlet Nasional – Erma Sulistiyaningsih	xx
Lampiran 7 Wawancara Komikus – Benishoga.....	xxiv

