

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang mengakar kuat dalam budaya masyarakat Indonesia dan menjadi sumber kebanggaan nasional, terlihat dari antusiasme masyarakat bermain maupun menyaksikan pertandingan tingkat lokal hingga internasional (Widad, 2023) Berdasarkan survei populix (2025) yang melibatkan 1.030 responden, bulutangkis menempati urutan pertama sebagai olahraga lapangan yang paling diminati, dengan 56% responden menyukai olahraga ini, kepopuleran ini selaras dengan pernyataan Raja Okto Sapta Oktoharim sebagai Presiden Komite Olimpiade Indonesia (NOC), yang menyatakan bahwa bulutangkis telah menjadi identitas nasional Indonesia (Hill, 2021) Pencapaian luar biasa para atlet kelas dunia seperti Taufik Hidayat hingga pasangan Kevin Sanjaya Sukamuljo dan Marcus Fernaldi Gideon yang dijuluki The Minions menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara adidaya dalam cabang olahraga ini dan kerap menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk meneruskan rantai kesuksesan prestasi di level Internasional (Maksum dkk., 2023)

Namun dalam beberapa tahun terakhir, prestasi bulutangkis Indonesia mengalami penurunan signifikan di panggung dunia, ditandai dengan minim gelar hingga gagal merebut medali emas pada event besar seperti Olimpiade Paris 2024 dan Hangzhou 2022 Asian Games. Selain itu terdapat gap usia antara pemain senior seperti Jonatan Christie dengan pelapis muda seperti Alwi Farhan dan Zaki Ubaidillah. Kesenjangan usia ini menjadi tanda terdapat krisis regenerasi atlet bulutangkis muda (Daryadi, 2023). Di satu sisi, untuk menjadi atlet profesional dibutuhkan mental yang kuat, salah satu ciri atlet yang kuat adalah atlet yang memiliki keyakinan atau efikasi diri yang tinggi. (Bochaver dkk., 2021) Fenomena gap antar generasi menjadi peringatan pembenahan atlet muda sebagai upaya pemberdayaan prestasi. Menjadi atlet bulutangkis di usia muda, terutama remaja rentan terhadap tekanan, karena bulutangkis merupakan olahraga dengan risiko tinggi yang menuntut kemampuan motorik kompleks, reaksi cepat, dan konsentrasi ekstrim. Hal ini menciptakan tekanan

fisiologis dan psikologis yang berat, termasuk stres, perasaan tertekan, dan depresi (Sullivan dkk., 2019). Media komik digital merupakan salah satu media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual (Al-ghifary dkk., 2024) melalui komik digital, konsep pemahaman pada keyakinan atau efikasi diri dapat dibuat melalui visual storytelling yang berisikan role model, motivasi intrinsik, dan pengalaman imersif seperti latihan mental imagery atau self-talk (Sa' idatur dkk., 2025). Namun media komik yang membahas olahraga bulu tangkis kerap berbentuk statis dengan bentuk komik cetak yang kerap sulit di akses oleh kebanyakan orang yang membuat distribusi menjadi terbatas.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas penulis ingin merancang sebuah media edukasi dalam bentuk komik digital interaktif sebagai pemberian efikasi diri bagi atlet bulutangkis remaja, perancangan ini diupayakan oleh penulis sebagai media motivasi bagi atlet bulutangkis remaja untuk berprestasi di Indonesia generasi masa depan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut ini adalah masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni :

1. Atlet bulutangkis remaja menghadapi kecemasan dalam bertanding diakibatkan oleh faktor eksternal dan internal mengakibatkan resiko rendahnya potensi performa optimal.
2. Komik dengan genre sport terlebih lagi olahraga bulutangkis ditemukan berbentuk cetak, tidak berbentuk komik digital yang dapat di akses secara luas dengan mudah.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan media komik digital interaktif pada atlet bulutangkis remaja untuk meningkatkan efikasi diri?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada atlet bulu tangkis remaja berusia 12 - 16 tahun di wilayah Jabodetabek, SES A – B, yang sedang fokus kepada pertandingan dengan kategori usia mereka. ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain komik digital interaktif. Ruang lingkup perancangan dibatasi pada komik interaktif edukatif bagi atlet bulutangkis remaja.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan komik interaktif bagi atlet bulutangkis remaja sebagai peningkat efikasi diri.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, dari segi teoretis ataupun praktis, yang dapat diterapkan secara nyata. Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian perancangan komik interaktif bagi atlet bulutangkis remaja sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis:**

Manfaat teoretis dari tugas akhir ini adalah memperkaya kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam penerapan media edukasi seperti komik digital sebagai pendekatan isu seputar kalangan atlet bulutangkis remaja. Perancangan ini dapat menjadi referensi dalam media Komik interaktif bagi peneliti yang ingin mengembangkan media tersebut.

### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen maupun peneliti lain mengenai pilar persuasi. Perancangan ini juga dapat menjadi referensi media interaktif yang mampu untuk mahasiswa lain yang tertarik untuk membuat komik interaktif dan topik bulutangkis Indonesia.