

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Berikut merupakan subjek perancangan pada komik interaktif untuk atlet bulutangkis remaja sebagai peningkat efikasi diri :

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 12 -16 tahun

Masa remaja dapat dikategorikan menjadi 3 bagian, awal, pertengahan, dan akhir. Menurut Rosyida, usia remaja merupakan masa transisi penting dari masa remaja menuju dewasa awal. Dan menurut peraturan menurut peraturan Menteri Kesehatan Nomor 25 Tahun 2014, pada rentang usia ini individu mengalami berbagai perubahan signifikan yang mempengaruhi aspek kesehatan, perkembangan, dan produktivitas. Perkembangan kognitif pada fase remaja ikut mempengaruhi cara memproses informasi taktis dalam bertanding (Johnson, dkk., 2018). remaja di usia ini membutuhkan lingkungan yang sehat dirumah, hal ini melibatkan lingkungan emosional yang sehat, komunikasi efektif antar keluarga, kemampuan berkompromi, dan keterampilan resolusi konflik yang kuat untuk menumbuhkan lingkungan kesejahteraan mental pada atlet remaja usia ini (Narvane, 2019, h.17). Pada usia 12 – 16 tahun, keterampilan motorik kompleks seperti footwork, stroke, agility dalam bulutangkis sangat dibutuhkan karena fase umur ini sensitif pada perkembangan permainan atlet bulutangkis (Tanaka, dkk., 2020).

- c. Pendidikan : SD, SMP, SMA
- d. SES : A-B

2) Geografis : Jabodetabek

Jabodetabek merupakan salah satu kawasan metropolitan terpadat di Indonesia dengan kepadatan penduduk muda tinggi. Menurut data UNICEF, provinsi

di kawasan jabodetabek merupakan salah satu populasi remaja terbanyak; Jawa Barat (18%), Banten (4,6%), dan DKI Jakarta (4,1%) dari remaja nasional (UNICEF, 2021). Kawasan jabodetabek memiliki infrastruktur olahraga bulutangkis yang besar, seperti letak Pusat Latihan Nasional (Pelatnas) PBSI yang terletak di Cipayung, Jakarta Timur (Seo dkk., 2025) , klub bulutangkis dengan besar seperti Jaya Raya, Gideon Academy, Tangkas berada di lokasi Jabodetabek. Penelitian menunjukan bahwa karakter geografis asal atlet bulutangkis mempengaruhi secara signifikan pada perkembangan self-efficacy mereka (Nguyen, dkk., 2023).

### 3) Geografis : Jabodetabek

Terdapat beberapa tipe target audiens yang dipilih secara psikografis oleh penulis. Berikut adalah target audiens yang dipilih secara psikografis:

- a. Atlet bulutangkis remaja yang mengalami masalah efikasi diri
- b. Atlet bulutangkis yang tertarik dengan komik interaktif genre olahraga bulutangkis
- c. Atlet bulutangkis remaja yang tertarik dengan topik kesehatan mental dan efikasi diri pada atlet

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam pengumpulan data mengenai perancangan komik interaktif bagi atlet bulutangkis remaja sebagai peningkat efikasi diri, metodologi perancangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah Design Thinking dari buku Design Thinking Toolbox oleh Michael Lewrick. Design thinking adalah metode pemecahan masalah melalui serangkaian kerangka kerja yang berpusat pada manusia sehingga menciptakan inovasi baru (Lewrick, 2021). Proses berpikir menggunakan Design Thinking melibatkan siklus iteratif dari mengidentifikasi masalah hingga menemukan solusi, hal ini dilakukan dengan cara menghasilkan banyak ide, termasuk yang tidak konvensional, upaya kreatif ini bertujuan untuk melibatkan pemikiran yang analitis dan intuitif, sehingga solusi yang diberikan memenuhi keinginan pengguna (desirability), layak secara ekonomi (viability), dan tersedia secara teknis (feasibility) (Lewrick, 2021). menurut Lewrick (2021) design thinking terdiri beberapa fase yaitu Understand, Observe, Define Point of View, Ideate, Prototype, dan Testing.

### **3.2.1 *Understand***

Pada tahapan Understand, fokus utama dari tahapan ini adalah mencoba memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh atlet bulutangkis remaja, selain itu penulis juga mengumpulkan data mengenai efikasi diri atlet muda melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.

### **3.2.2 *Observe***

Pada Tahapan Observe adalah tahapan menganalisa data dari tahapan empathize untuk membuat pernyataan konkret dan fokus pada masalah yang berpusat dalam proses desain melalui pendekatan human- centered. Akhir dari tahapan ini adalah menyusun persona dan journey map berdasarkan hasil observasi data yang telah diperoleh..

### **3.2.3 *Define Point of View***

Pada Tahapan define point of view. Penulis menggunakan data dari tahapan understand dan observe, tahapan ini penulis mengidentifikasi permasalahan utama yang perlu dipecahkan, yaitu bagaimana merancang komik interaktif untuk membantu efikasi diri atlet bulutangkis remaja.

### **3.2.4 *Ideate***

Tahap *Ideate*, penulis menghasilkan ide gagasan beserta konsep sebagai solusi inovatif, solusi tersebut akan menjadi jawaban atas permasalahan yang dihadapai oleh target audiens. Pada tahapan ini penulis membuat *Mindmap*, *Big Idea*, *Moodboard*, *Reference*, sketsa karakter, profil karakter hingga *Storybuilding*.

### **3.2.5 *Prototype***

Tahapan prototype menjadi tahapan bahwa ide yang solusi desain sudah digunakan pada tahapan ideate, ditindaklanjutkan, dikembangkan menjadi desain visual. Tahapan ini memberikan hasil desain visual berdasarkan ide dan solusi yang telah dikemukakan pada tahapan sebelumnya.

### **3.2.6 *Test***

Tahapan test menjadi akhir dari proses design thinking, tahapan ini memiliki pengujian hasil rancangan atau pemecahan desain kepada pengguna serta melakukan

penilaian atas hasilnya. Penilaian evaluasi yang diberikan oleh pengguna digunakan untuk menyempurnakan solusi melalui insight pengguna, dilakukan secara iteratif agar dapat meningkatkan desain perancangan prototype.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan kuesioner untuk memahami pengalaman subjektif dan insight dari ahli psikologis olahraga, dan atlet bulutangkis mengenai efikasi diri. Tujuan utama dari teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang kaya dan mendalam mengenai faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi tingkat efikasi diri, sehingga komik interaktif yang dirancang dapat lebih relevan dan terhubung dengan target penelitian.

#### **3.3.1 Wawancara**

Menurut R.A Fadhallah (2021) Wawancara adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi antara dua pihak atau lebih dimana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu (Tuesday, 2017) In-depth interview dilakukan sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer kepada psikolog olahraga dari PPOP dan mantan atlet nasional. Teknik ini dapat memungkinkan penulis untuk menggali wawasan secara terperinci melalui pandangan narasumber, sehingga dapat memahami secara mendalam tantangan fisiologis dan psikologis para atlet bulutangkis remaja. Melalui wawancara, peneliti dapat memahami perasaan, pengalaman, sudut pandang target penelitian

##### **3.3.1.1 Wawancara Psikolog Olahraga**

Wawancara dilakukan dengan psikolog Ajeng Ratnaggani Pratiwi, Tenaga Ahli Psikolog Atlet PPOP Ragunan, untuk mendapatkan pandangan dan wawasan ahli mengenai sifat, kegiatan, efek fisiologis dan psikologis pada atlet bulutangkis remaja PPOP. Informasi narasumber dapat membantu penulis dalam merancang komik interaktif yang tidak hanya relevan, namun juga sensitif pada pengalaman para atlet bulutangkis usia remaja, serta memberikan gambaran perjuangan atlet bulutangkis dalam menghadapi pertandingan penting. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

- 1) Menurut Anda, apa tantangan psikologis utama yang dihadapi atlet remaja, khususnya di cabang bulutangkis
- 2) Seberapa besar pengaruh tekanan ganda (akademik & prestasi olahraga) terhadap kesehatan mental atlet remaja?
- 3) Apakah fenomena sport depression dan kecemasan bertanding sudah mulai terlihat di kalangan atlet muda Indonesia?
- 4) Faktor apa saja yang paling berpengaruh dalam membentuk efikasi diri atlet remaja?
- 5) Bagaimana peran pelatih, keluarga, dan teman sebaya dalam meningkatkan atau justru menurunkan efikasi diri atlet?
- 6) Menurut Anda, bagaimana cara atlet remaja mengatasi rasa cemas, takut gagal, atau tekanan sebelum bertanding?
- 7) Bagaimana cara membangun budaya sehat agar atlet tidak mengalami self-stigma ketika menghadapi masalah mental?
- 8) Menurut Anda, apa pesan utama yang harus disampaikan kepada atlet muda agar mereka mampu menjaga motivasi dan kesehatan mental secara seimbang?

### **3.3.1.2 Wawancara Mantan Atlet Nasional**

Wawancara dilakukan dengan psikolog Ajeng Ratnaggani Pratiwi, Tenaga Ahli Psikolog Atlet PPOP Ragunan, untuk mendapatkan pandangan dan wawasan ahli mengenai sifat, kegiatan, efek fisiologis dan psikologis pada atlet bulutangkis remaja PPOP. Informasi narasumber dapat membantu penulis dalam merancang komik interaktif yang tidak hanya relevan, namun juga sensitif pada pengalaman para atlet bulutangkis usia remaja, serta memberikan gambaran perjuangan atlet bulutangkis dalam menghadapi pertandingan penting. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

- 1) Bagaimana cara membangun budaya sehat agar atlet tidak mengalami self-stigma ketika menghadapi masalah mental?

- 2) Menurut Anda, apa pesan utama yang harus disampaikan kepada atlet muda agar mereka mampu menjaga motivasi dan kesehatan mental secara seimbang?
- 3) Bagaimana awal mula Anda tertarik dengan bulutangkis hingga bisamenjadi atlet dunia?
- 4) Apa momen paling berkesan dalam perjalanan karier Anda sebagai atlet
- 5) Saat masih remaja, tantangan terbesar apa yang Anda hadapi di lapangan maupun di luar lapangan?
- 6) Apa yang membuat Anda percaya diri setiap kali masuk lapangan?
- 7) Pernahkah Anda merasa cemas atau ragu sebelum pertandingan besar? Jika iya, bagaimana cara Anda mengatasinya?
- 8) Menurut Anda, seberapa penting peran self-efficacy (kepercayaan diri terhadap kemampuan diri) bagi seorang atlet muda?
- 9) Siapa role model atau inspirasi Anda ketika masih remaja, dan bagaimana pengaruhnya terhadap mental bertanding Anda?
- 10) Bagaimana cara Anda menyeimbangkan antara tuntutan latihan, sekolah, dan kehidupan pribadi saat masih remaja?
- 11) Seberapa besar pengaruh pelatih, keluarga, dan lingkungan terhadap motivasi serta mentalitas Anda?
- 12) Menurut Anda, apakah ekspektasi masyarakat Indonesia lebih banyak memberi motivasi atau justru tekanan bagi atlet muda?
- 13) Apa nasihat Anda untuk atlet bulutangkis remaja?

### **3.1.1.1 Wawancara Komikus Lokal**

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan dengan komikus Indonesia, Benishoga, yang merupakan author dari komik *Apple to Orange*. Wawancara dilakukan secara singkat untuk memperoleh wawasan mengenai proses pembuatan komik, terlebih lagi dengan format jepang yaitu manga. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber:

- 1) Bagaimana proses anda dalam mengembangkan ide dari konsep awal sampai menjadi cerita yang siap dipublikasikan?

- 2) Sebelum menggambar, anda membuat storyboard atau sketsa kasar (thumbnail)? Seberapa detail storyboard tersebut?
- 3) Teknik digital apa saja yang anda gunakan (software, tools)
- 4) Bagaimana anda menentukan pacing cerita (tempo), titik klimaks, atau perubahan mood dalam alur cerita?
- 5) Bagaimana anda mengatur ekspresi karakter dengan latar agar emosinya dirasakan oleh pembaca?
- 6) Pesan apa yang bisa disampaikan kepada orang yang ingin membuat komik?

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan melibatkan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis, menurut Creswell (2023), kuesioner dirancang untuk mengumpulkan data numerik, hasil data dapat dianalisa secara statistik untuk mendapatkan pemahaman masyarakat luas, instrumen kuesioner berisikan alat untuk mengukur variabel yang terlibat dalam lingkup bulutangkis. (Jailani, 2023). penulis menggunakan beberapa jenis kuesioner yaitu kuesioner skala likert untuk mengukur setuju dan tidaknya responden, skala semantik untuk mengukur pandangan responden terkait topik bulutangkis, dan skala guttman untuk mengukur kepercayaan responden terhadap suatu topik dalam konteks penelitian terkait perancangan (Permatasari, 2025). kuesioner digunakan oleh penulis untuk mendapatkan persepsi terkait bulutangkis, atlet bulutangkis, kecemasan ketika bertanding, serta pandangan terhadap faktor keyakinan diri dalam bertanding.

Tabel 3. 1 Kuesioner Section 1

<b>SECTION 1 :</b> <b>Biodata Responden</b>	Goal: Mengetahui identitas responden untuk keperluan segmentasi	
Biodata ini meliputi informasi demografis dan geografis serta riwayat latar belakang partisipan yang berguna bagi peneliti dalam menganalisis data.		
Pertanyaan	Model Pertanyaan	Jawaban
1) Email	Pertanyaan terbuka	Email responden
2) Nama Lengkap	Pertanyaan terbuka	Nama responden

3) Domisili	Multiple choice	a) Jakarta Pusat
	checkbox	b) Jakarta Timur
		c) Jakarta Selatan
		d) Jakarta Barat
		e) Jakarta Utara
		f) Tangerang
		g) Bogor
		h) Bekasi
		i) Other
4) Nomor Handphone	<i>Open Question</i>	Nomor Handphone Responden

Pada pertanyaan kuesioner *section* pertama, berisikan tentang biodata responden. Pertanyaan tersebut digunakan untuk mendapatkan data identitas responden dan mengelompokan demografi, upaya ini dilakukan untuk menyesuaikan target perancangan.

Tabel 3. 2 Kuesioner *Section 2*

<b>SECTION 2 :</b> <b>Pengalaman</b> <b>Responden dalam</b> <b>Dunia Bulutangkis.</b>	Goal: dilakukan untuk memahami pengalaman responden dalam dunia bulutangkis.	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Apakah Anda pernah menjadi atlet bulu tangkis atau masih aktif sebagai atlet bulu tangkis?	<i>Multiple Choices</i>	1) Sedang Menjadi Atlet 2) Pernah Menjadi Atlet 3) Tidak Pernah
4) Jika anda pernah bermain bulutangkis, sudah berapa lama anda berlatih bulutangkis seacara rutin	<i>Multiple choice checkbox</i>	a) < 1 tahun b) 1-3 tahun c) 4-6 tahun d) > 6 tahun

4) menurut anda, apakah menonton pertandingan bulutangkis membuat dapat menambah semangat bertanding	<i>Multiple choice checkbox</i>	a) Tidak Pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
4) Tingkat kompetisi yang pernah Anda ikuti:	<i>Multiple choice checkbox</i>	a) Sekolah/antar b) klub/komunitas c) Kota/Provinsi d) Nasional e) Internasional f) Tidak Pernah

Fungsi dari pertanyaan *section 2* adalah untuk menggali informasi mengenai keterlibatan responden di olahraga bulutangkis, baik dari sisi pengamat maupun sebagai atlet bulutangkis, pertanyaan ini juga digunakan untuk mencari pengalaman dalam berlatih olahraga bulutangkis.

Tabel 3. 3 Kuesioner Section 3

<b>SECTION 3 :</b> <b>Pandangan</b> <b>Tingkat Keyakinan</b> <b>Diri dalam Bertanding</b>	Goal: Mencari pandangan subjektif terkait faktor percaya diri dan kecemasan dalam bertanding	
Pertanyaan ini meliputi sisi mental, fisik, percaya diri, dan juga kecemasan ketika bertanding		
Pertanyaan	Model Opsi Jawaban	Jawaban
1) Menurut anda, apakah pertandingan bulutangkis menuntut persiapan	Skala Likert	Skala 1: Tidak Membutuhkan Skala 6: Sangat Membutuhkan
2) Menurut anda, pertandingan di tingkat kompetitif sering penuh tekanan bagi atlet	Skala Likert	Skala 1: Tidak Membutuhkan Skala 6: Sangat Membutuhkan
3) Menurut anda, pertandingan penting seperti BABAK	Skala Likert	Skala 1: Tidak Membutuhkan Skala 6: Sangat Membutuhkan

FINAL sering mengubah performa atlet karena stres.		
4) Apakah anda percaya diri dengan kemampuan teknik bulutangkis	Skala Likert	Skala 1: Tidak sama sekali Skala 6: Sangat Mengubah
5) Ketika kalah, Saya yakin bisa bangkit kembali meski kalah dalam pertandingan selanjutnya	Skala Likert	Skala 1: Tidak yakin Skala 6: Sangat yakin
6) Dalam pertandingan, saya mampu mengendalikan rasa gugup sebelum bertanding	Skala Likert	Skala 1: Sangat gugup Skala 6: Tidak gugup sama sekali
7) Saya merasa pengalaman bertanding sebelumnya membuat saya lebih percaya diri.	Skala Likert	Skala 1: Tidak percaya diri Skala 6: Sangat percaya diri
8) Melihat teman/atlet lain berhasil membuat saya yakin saya juga bisa.	Skala Likert	Skala 1: Tidak yakin Skala 6: Sangat yakin
9) Dukungan dari pelatih/orang tua membuat saya lebih percaya diri	Dikotomis	Tidak percaya diri Sangat percaya diri

10) Ketika merasa cemas, saya bisa mengendalikan tubuh dan pikiran saya.	Skala Likert	Skala 1: Tidak bisa Skala 6: Sangat bisa
--	--------------	---

Pada pertanyaan kuesioner *section 3*, berisikan pertanyaan yang membahas seputar kepercayaan diri dan rasa cemas, terdapat beberapa faktor yang ditanyakan pada pertanyaan kuesioner *section 4* ini.

Tabel 3. 4 Kuesioner *Section 4*

<b>SECTION 4 :</b> <b>Media</b> <b>Edukasi Interaktif</b>	Goal: Mencari wawasan media yang digunakan oleh responden	
Pertanyaan ini meliputi media digital yang sering digunakan, saran media edukasi, pandangan media komik sebagai media edukasi		
Pertanyaan	Model Opsi Jawaban	Jawaban
1) Media digital apa yang paling sering Anda gunakan sehari-hari?	<i>Multiple choice checkbox</i>	a) Website b) Sosial media c) Aplikasi d) Other
2) Menurut Anda, apakah media edukasi berbentuk Digital Comic atau storytelling interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi & kepercayaan diri atlet remaja?	<i>Skala Likert</i>	Skala 1: Tidak Membantu Skala 6: Sangat Membantu
3) Fitur apa yang menurut Anda paling menarik untuk mendukung media edukasi interaktif?	<i>Multiple Choice</i>	a. Cerita naratif / komik digital b. Sharing pengalaman atlet lain c. Latihan mental (relaksasi, afirmasi positif, dll.) d. Forum komunitas online antar- atlet

4) Jika tersedia media edukasi interaktif tentang Efikasi diri (keyakinan diri) untuk atlet bulutangkis remaja, apakah Anda tertarik menggunakannya?	<i>Multiple Choice</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ya, sangat tertarik</li> <li>Mungkin tertarik</li> <li>Tidak tertarik</li> </ol>
--	------------------------	---

Pada pertanyaan kuesioner section 4, berisikan pertanyaan yang seputar media edukasi, pertanyaan ini digunakan untuk mencari pandangan, pendapat responden terhadap media interaktif digital.

Tabel 3. 5 Kuesioner Section 5

<b>SECTION 5 : Penutup</b>	Goal: Mencari jawaban subjektif terhadap responden	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
a. Apa hal yang paling membuat Anda percaya diri ketika bertanding?	Paragraf	Jawaban subjektif responden
b. Apa tantangan terbesar dalam menjaga semangat	Paragraf	Jawaban subjektif responden
c. Menurut Anda, media seperti apa yang paling cocok untuk membantu mental & motivasi atlet	Paragraf	Jawaban subjektif responden

Pada pertanyaan kuesioner section 5, penulis ingin mendapatkan jawaban subjektif berdasarkan perspektif responden, pertanyaan meliputi hal yang membuat rasa percaya diri, tantangan terbesar terhadap motivasi, dan juga media menurut khalayak pribadi sebagai alat pembantu atlet melatih mental dan motivasi. Setelah melakukan kuesioner pandangan umum di beberapa tempat, penulis melakukan kuesioner kedua yang berfokus hanya untuk atlet bulutangkis remaja. Ini berguna untuk validasi data sebelumnya dari kuesioner pandangan umum, berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang digunakan:

Tabel 3. 6 Kuesioner Section 1

<b>SECTION 1 : Biodata Responden</b>	Goal: Mengetahui identitas responden untuk keperluan segmentasi
--------------------------------------	---

Biodata ini meliputi informasi demografis dan geografis serta riwayat latar belakang partisipan yang berguna bagi peneliti dalam menganalisis data.

Pertanyaan	Model Opsi Jawaban	Jawaban
1) Nama	Pertanyaan terbuka	Nama responden
2) Usia	Pertanyaan terbuka	Usia responden
3) Jenis kelamin	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Di bawah 12 tahun</li> <li>b) 12 tahun</li> <li>c) 13 tahun</li> <li>d) 14 tahun</li> <li>e) 15 tahun</li> <li>f) 16 tahun</li> <li>g) Di atas 16 tahun</li> </ul>
4) Domisili	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Jakarta</li> <li>b) Bogor</li> <li>c) Depok</li> <li>d) Tangerang</li> <li>e) Bekasi</li> <li>f) Diluar Jabodetabek</li> </ul>
5) Status sebagai Atlet bulutangkis	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Atlet aktif di klub</li> <li>b) Atlet sekolah</li> <li>c) Pernah menjadi atletbulutangkis</li> <li>d) Bukan atlet (jika memilih opsi ini form akan langsung berakhir)</li> </ul>
6) Lama berlatih bulutangkis	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) &lt; 1 tahun</li> <li>b) 1-3 tahun</li> <li>c) 4-5 tahun</li> <li>d) &gt; 6 tahun</li> </ul>
7) Frekuensi latihan dalam seminggu	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) 1-2 kali</li> <li>b) 3-4 kali</li> <li>c) 5-6 kali</li> <li>d) Setiap hari</li> </ul>
8) Level kompetisi yang pernah diikuti	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Sekolah</li> <li>b) Kota/Kabupaten</li> <li>c) Provinsi</li> <li>d) Nasional</li> <li>e) Internasional</li> </ul>

9) Pendidikan saat ini	<i>Multiple Choice</i>	a) SD b) SMP c) SMA d) Homeschooling/Akademi Atlet e) Kuliah
10) No handphone	<i>Multiple Choice</i>	Nomor Handphone Responden

Pada pertanyaan kuesioner section pertama, berisikan tentang biodata responden. Pertanyaan tersebut digunakan untuk mendapatkan data identitas responden dan mengelompokan demografis target perancangan.

Tabel 3. 7 Kuesioner Section 2

<b>SECTION 2 :</b> <b>Insight mengenai Kehidupan Sebagai</b>	Goal: pada sequence pertanyaan dibawah ini, penulis ingin mengetahui dan mengukur sikap, pendapat, persepsi kalian dalam menjalankan	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>
1) Saya mengikuti jadwal latihan bulutangkis secara rutin sesuai arahan pelatih	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
2) Saya melakukan pemanasan dan pendinginan dengan benar sebelum dan sesudah latihan.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
3) Saya menjaga pola makan agar tetap fit untuk latihan dan pertandingan.	<i>Multiple Choice</i>	h) Di bawah 12 tahun i) 12 tahun j) 13 tahun k) 14 tahun l) 15 tahun m) 16 tahun n) Di atas 16 tahun
4) Saya berlatih tambahan di luar jadwal klub atau sekolah (seperti latihan fisik di rumah atau gym).	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu

5) Saya merasa jadwal latihan saya sudah cukup intens untuk meningkatkan	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 5: Sangat setuju
6) Jadwal latihan sering membuat waktu belajar saya menjadi terbatas.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 5: Sangat setuju
7) Sekolah saya memberikan dukungan terhadap kegiatan saya sebagai atlet.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 5: Sangat setuju
8) Saya tetap menjaga nilai akademik walaupun sering mengikuti latihan atau turnamen.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 5: Sangat setuju
9) Teman sekolah saya mengetahui dan menghargai kesibukan saya sebagai atlet.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak setuju Skala 5: Sangat setuju
10) Saya mengikuti turnamen bulutangkis tingkat sekolah atau kota	<i>Multiple Choice</i>	<p>a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu</p>
11) Saya sering bepergian ke luar kota untuk mengikuti pertandingan	<i>Multiple Choice</i>	<p>a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu</p>
12) Saya merasa sistem kompetisi yang saya ikuti cukup adil dan menantang.	<i>Multiple Choice</i>	<p>a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu</p>
13) Saya mendapatkan dukungan dari klub atau sekolah Ketika mengikuti turnamen.		<p>f) Tidak pernah g) Jarang h) Kadang-kadang i) Sering j) Selalu</p>

Pada pertanyaan kuesioner section kedua berisikan pertanyaan pengukur sikap, pendapat, dan pandangan responden dalam menjalani hidup sebagai atlet bulutangkis.

Tabel 3. 8 Kuesioner Section 3

<b>SECTION 3 :</b> <b>Faktor Kecemasan &amp; Efikasi Diri dalam Pertandingan Bulutangkis</b>	Goal: pada sequence pertanyaan dibawah ini, saya ingin mengetahui dan mengukur sikap, pendapat, persepsi kalian pada faktor kecemasan dan percaya.	
Pertanyaan	Model Opsi Jawaban	Jawaban
1) Saya khawatir melakukankesalahan di depan pelatihatau penonton.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
2) Saya sulit fokus pada permainan saatlawan bermainlebih agresif.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
3) Saya merasa tegang saat skor pertandingan hampir imbang.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
5) Saya kehilangan konsentrasi karena memikirkan hasil pertandingan.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu

5 Saya merasa performa saya menurun ketika ada tekanan dari pelatih atau orang tua.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
7) Saya terlalu memikirkan komentar orang lain tentang permainan saya.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
8) Saya yakin bisa menampilkan performa terbaik di bawah tekanan.	<i>Multiple Choice</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
9) Saya percaya diri kepadakemampuan saya ketika lawan yang lebih kuat	<i>Linear Scale</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
10) 10) Saya tidak takut untuk bertanding dengan lawan yang memiliki prestasi lebih dari saya	<i>Linear Scale</i>	a) Tidak pernah b) Jarang c) Kadang-kadang d) Sering e) Selalu
11) Saya percaya bahwa hasil latihan saya cukup untuk menghadapi lawan siapa pun	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak Setuju Skala 5: Sangat Setuju

12) Saya mampu menenangkan diri saat melakukan kesalahan ditengah pertandingan.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak Setuju Skala 5: Sangat Setuju
13) Saya tetap fokus pada strategi bermain walau sedang tertinggal skor.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak Setuju Skala 5: Sangat Setuju
15) Saya percaya diri mampu memperbaiki permainan dari kekalahan sebelumnya.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak Setuju Skala 5: Sangat Setuju
16) Saya merasa siap secara mental setiap kali menghadapi pertandingan baru.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak Setuju Skala 5: Sangat Setuju
17) Saya yakin bisa mengontrol emosi saya agar tidak mengganggu performa.	<i>Linear Scale</i>	Skala 1: Sangat tidak Setuju Skala 5: Sangat Setuju
18) Ceritakan pengalamankamu saat merasa gugup atau cemas sebelumnya selama pertandingan, apa penyebabnya, dan bagaimana kamu mengatasinya. (isi berdasarkan	<i>Open Question</i>	Jawaban Subjektif Responden

pengalaman anda)		
19) Ceritakan bagaimana kamu membangun rasa percaya diri sebelum bertanding, apa yang biasanya membuatmu kehilangan kepercayaan diri, dan hal apa yang membantu kamu tampil lebih yakin di lapangan. (isi berdasarkan pengalaman anda)	<i>Open Question</i>	Jawaban Subjektif Responden

Pada pertanyaan kuesioner *section* ketiga berisikan pertanyaan pengukur faktor kecemasan dan keyakinan diri para responden sebagai atlet bulutangkis.

Tabel 3. 9 Kuesioner *Section 3*

<b>SECTION 4 : Media Komik sebagai Alat Edukasi Atlet Bulutangkis Remaja</b>	Goal: pada sequence pertanyaan dibawah ini, penulis ingin mengetahui dan mengukur sikap, pendapat, persepsi atlet bulutangkis tentang komik sebagai media pembelajaran bagi atlet bulutangkis remaja	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Model Opsi Jawaban</b>	<b>Jawaban</b>

2) Komik apa yang pernah kalian baca?	<i>Short Answer</i>	Jawaban Responden
3) Walaupun ini adalah komik bola voli, apakah VISUAL seperti ini dapat menggambarkan situasi permainan bulutangkis? (gambar Action Panel komik Haikyuu)	<i>Short Answer</i>	Jawaban Responden
4) Walaupun ini adalah komik olahraga sepak bola, apakah VISUAL ini dapat digunakan secara metafora? (gambar Action Panel Komik Bluelock)	<i>Short Answer</i>	Jawaban Responden
5) apakah VISUAL ini dapat digunakan untuk menggambarkan pertandingan bulutangkis (berikan pendapat anda) (Gambar Key Art perancanggam komik)	<i>Short Answer</i>	Jawaban Responden
6) Jika ada komik tentang atlet bulutangkis remaja, cerita seperti apa yang ingin kamu lihat?	<i>Short Answer</i>	Jawaban Responden

Pada pertanyaan kuesioner *section* keempat berisikan pertanyaan pendapat mengenai komik olahraga terkenal dan pendapat responden terhadap komik terkenal tersebut.

### **3.1.2 Studi Eksisting**

Studi eksisting adalah studi berupa menganalisis media dan karya yang sudah, dilakukan dengan tujuan mencari tahu kelebihan dan kekurangan dari tiap media yang bisa dijadikan bahan wawasan untuk pengembangan karya baru. Penulis akan menganalisa media yang didapatkan dan sudah pernah dipublikasikan melalui media digital maupun konvensional. Penulis akan menganalisa komik yang memiliki kaitan dengan topik perancangan yaitu seputar atlet bulutangkis remaja.

### **3.1.3 Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan dengan mengumpulkan data agar mendapatkan referensi, inspirasi dari segi desain visual yang akan digunakan oleh penulis dalam perancangan, hal ini juga memiliki tujuan agar sesuai dengan konsistensi perancangan dengan target audiens yang telah ditentukan. Penulis melakukan studi referensi pada Manga Haikyuu, yang merupakan komik jepang dengan genre olahraga voli, selain itu penulis juga melakukan studi pada Manga Bluelock, komik olahraga dengan genre olahraga sepakbola. penulis juga melakukan studi pada film animasi, penulis melakukan studi terhadap tudi referensi digunakan dengan tujuan mencari referensi mengenai teknik desain atau ilustrasi yang akan digunakan. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai referensi kemudian melakukan analisis mendalam terhadap desain visual yang relevan terhadap target audiens. Studi referensi juga bermanfaat dalam menambah pemahaman akan konsep visual sehingga penulis dapat mengeksplorasi gaya desain dan teknik ilustrasi yang kreatif dan relevan.