BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Live Action Roleplay (*LARP*) merupakan permainan peran yang dilakukan secara langsung di dunia nyata, di mana para pemain memerankan karakter tertentu dalam sebuah narasi dengan mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama. (Simkins, 2015). Dalam permainan ini, pemain tidak hanya berinteraksi melalui dialog verbal, tetapi juga melalui aksi fisik, penggunaan kostum, serta berbagai aktivitas yang mendukung jalannya cerita. (Johansson K. e., 2024). *LARP* menggabungkan unsur cerita, lingkungan permainan, aturan, serta aktivitas pemain dalam satu pengalaman bermain yang imersif, seperti bermain game *Role Playing Game (RPG)*. (Ghaffari, 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, permainan *LARP* mulai berkembang di Indonesia seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap budaya populer seperti film fantasi, permainan video, *cosplay*, dan aktivitas *roleplay.* (Astuti, 2024). Perkembangan ini bisa dilihat dari berbagai acara *LARP* yang diadakan di Indonesia, seperti acara *LARP* dengan skala besar yaitu *Illuminar* dan *Tower* yang telah menarik lebih dari 100 pemain, dan acara *LARP* dengan skala lebih kecil seperti *Tavern Night, Rhythm of Love, LARP Grand Battle, Garden Tea Party, LARP Jakarta Combat Session,* Laga Jawara, dan Bertempur Di Sabtu Minggu (BDSM) yang telah menarik lebih dari 50 pemain, dan mempertemukan para pemain *LARP* dari berbagai daerah. Keberadaan berbagai komunitas *LARP* juga turut berkontribusi dalam perkembangan permainan tersebut, dengan komunitas *LARP* yang telah mencapai lebih dari 10 di Indonesia, diantaranya seperti San Angelo Odyssey di Bandung, Kanoman Mercenary di Cirebon, *LARP* Jakarta di Jakarta, Kajene.Guild di Kuningan, Jawa Barat, Sulut Renfaire di Manado, dan komunitas lainnya dari berbagai daerah.

Seiring dengan perkembangan permainan *LARP* di Indonesia, jumlah peminat terhadap permainan *LARP* juga mengalami peningkatan, yang ditandai dengan perbandingat saat permainan *LARP* pada tahun 2019 awalnya masih beranggotakan 2 pemain, hingga saat ini telah mencapai lebih dari 400 pemain. (Ghaffari, 2023). Terdapat beberapa pemain *LARP* yang belum memahami konsep dari permainan *LARP*, terutama pemain pada usia remaja. Permasalahan yang muncul seperti kurangnya kesadaran akan pentingnya memahami narasi dan aturan dalam permainan *LARP,* khususnya pada kurangnya pemahaman aturan dalam *Boffer Combat*, seperti pemain yang melakukan *overswing* pada pemain lain, sikap tidak jujur, dan sering melakukan serangan pelanggaran. Permasalahan ini umumnya terlihat pada saat acara *LARP*, yang mengakibatkan timbulnya sikap tidak sportif pada permainan *LARP*, dan berpotensi menimbulkan konflik antar pemain akibat sikap kompetitif yang berlebihan. (Guntara, 2025).

Walaupun informasi tentang aturan bermain sudah disampaikan secara verbal pada acara *LARP*, permasalahan tersebut menunjukkan bahwa media informasi yang verbal masih belum cukup dalam membantu pemain memahami konsep permainan *LARP* secara menyeluruh, terkhususnya pada *Boffer Combat*. Sampai saat ini, belum banyak media komunikasi visual yang secara khusus memperkenalkan konsep dasar permainan *LARP* di Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media komunikasi visual yang mampu memperkenalkan konsep dasar permainan *LARP*. Dari sekian banyak media komunikasi visual, salah satu media yang memiliki potensi untuk menyampaikan informasi tentang permainan *LARP* adalah komik. Komik merupakan media visual yang menggabungkan narasi, dialog, dan visual berbentuk gambar dalam urutan tertentu untuk menyampaikan cerita maupun informasi kepada pembaca, sehingga komik relevan dengan permainan *LARP* yang menggabungkan narasi, interaksi sosial, dan aksi langsung dari pemain. (McCloud, 1993). Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi komik juga bisa digunakan sebagai media edukasi dan media informasi lainnya, karena komik dapat mendorong audiens untuk menggali

informasi lebih lanjut mengenai suatu topik. (Fitriani I. N., 2025). Memanfaatkan narasi visual sebagai penyampaian informasi juga dapat membantu audiens untuk lebih memahami suatu informasi, terutama ketika komik tersebut digunakan sebagai media edukasi. (Faria, 2024). Mengadaptasi komik ke dalam bentuk digital juga akan membantu menjangkau audiens yang lebih luas dan mempermudah akses audiens untuk membaca komik. (Bentri, 2021).

Penggunaan media komik sebagai media informasi juga relevan dengan karakteristik audiens remaja yang cenderung lebih tertarik pada media visual dan naratif, sehingga komik dapat digunakan sebagai media informasi yang menarik dan mudah dipahami. (Indriana, 2024). Hal ini didukung oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyatakan bahwa Tingkat Kegemaran Membaca di Indonesia pada tahun 2024 mencapai indeks angka 72,44, dengan frekuensi membaca 5-6 hari dalam satu minggu dan mencapai 3-4 buku, yang menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat membaca yang cukup baik, sehingga media berbasis bacaan visual seperti komik digital memiliki potensi untuk digunakan sebagai sarana penyampaian informasi. (Statistik, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pembuatan komik digital sebagai upaya untuk memberikan pemahaman tentang konsep permainan *LARP*. Diharapkan melalui penelitian ini, dapat memberikan kebaharuan dalam penelitian akademik mengenai permainan *LARP*, dan diharapkan dapat menghasilkan komik digital yang dapat memberikan pemahaman tentang permainan *LARP* kepada audiens umum, dan para pemain *LARP*. Berdasarkan hal ini, peneliti mengangkat ke dalam sebuah judul penelitian yang berjudul **"KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA"**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minimnya pemahaman pemain *LARP* dan remaja terhadap konsep dasar permainan *LARP,* seperti pemahaman pada narasi permainan, *roleplay*, dan aturan *Boffer Combat,* yang bisa ditemui pada setiap acara permainan *LARP*.
2. Kurangnya media komunikasi visual yang mampu memperkenalkan konsep dasar permainan *LARP* kepada remaja.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang konsep komik digital sebagai media pengenalan permainan *LARP* bagi remaja?
2. Bagaimana visualisasi komik digital yang dapat menjelaskan aturan dasar permainan *LARP* dan *Boffer Combat*?

1.4 Batasan Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian berbasis pengkaryaan, dengan batasan penelitian yang diatur agar proses penelitian dapat lebih fokus pada inti permasalahan dan tidak membahas aspek-aspek yang tidak relevan.

1. **Objek Penelitian**

Objek penelitian akan berfokus pada permainan *LARP,* khususnya konten pada karya utama akan difokuskan pada penjelasan aturan permainan *LARP* dan aktivitas *Boffer Combat.*

2. **Target Audiens**

Target audiens untuk penelitian ini adalah kalangan remaja pada fase remaja awal, dengan rentang usia 16-17 tahun. (Helmaliah, 2024). Target audiens memiliki ketertarikan terhadap budaya populer, khususnya minat audiens terhadap *roleplay*, *cosplay*, *fantasy*, dan sejarah. (Amelia, 2025).

3. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang dapat membantu dalam pengumpulan data adalah ahli *LARP*, ahli komik, wasit *Boffer Combat*, dan pemain *LARP.*

4. **Fokus Penelitian**

Penelitian berpusat pada kurangnya media visual edukatif tentang *LARP*, terutama penelitian ini berfokus pada perancangan media komunikasi visual berupa komik digital sebagai sarana untuk menyampaikan informasi mengenai permainan *LARP*, dengan konten yang akan berfokus pada aturan permainan *LARP* dan *Boffer Combat.*

5. **Media yang Digunakan**

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik digital yang akan memperkenalkan permainan *LARP*.

6. **Platform Publikasi**

Platform yang digunakan untuk publikasi karya utama yaitu *Website* KaryaKarsa, yang dapat memfasilitasi publikasi karya seperti novel dan komik digital

7. **Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan implementasi karya ditentukan dari meningkatnya pemahaman audiens tentang aturan permainan *LARP*, *Boffer Combat*.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang konsep dari media komik digital sebagai media pengenalan permainan *LARP* bagi remaja.
2. Untuk menentukan visualisasi dari komik digital yang dapat menjelaskan aturan dasar permainan *LARP* dan *Boffer Combat.*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pemanfaatan komik digital sebagai media komunikasi visual. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi akademik mengenai penggunaan komik sebagai media edukasi visual yang mampu menyampaikan informasi melalui pendekatan naratif dan ilustratif, khususnya budaya populer seperti permainan *LARP*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang akan melakukan penelitian di masa mendatang, terutama untuk penelitian berbasis pengkaryaan.

2. **Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media komik digital yang mampu memperkenalkan konsep dasar permainan *Live Action Roleplay (LARP)* kepada remaja di Indonesia. Selain itu, komik digital yang dirancang diharapkan dapat membantu pemain memahami konsep permainan *LARP* seperti cerita, aturan permainan, serta sistem *Boffer Combat*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman pemain terhadap permainan *LARP*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi komunitas *LARP* di Indonesia dalam memperkenalkan permainan *LARP* kepada masyarakat secara lebih luas melalui media visual.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Rumusan Masalah

1.4 Tujuan Perancangan

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

1.6 Manfaat Perancangan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur

2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu

2.3 Studi Komparasi Media

2.4 Kerangka Teoretis

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data

3.3 Konsep Kreatif

3.4 Konsep Visual

3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

4.4 Evaluasi Media

4.5 Hasil Implementasi Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran