

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
MENGENAI DAMPAK NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN
TERHADAP KARAKTER FIKSI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Raya Andhika Rafasuni
00000073600

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

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
MENGENAI DAMPAK NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN
TERHADAP KARAKTER FIKSI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Raya Andhika Rafasuni

00000073600

**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 : Raya Andhika Rafasuni
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073600
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

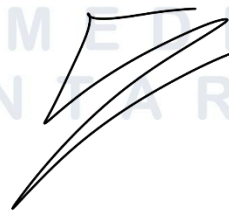
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI
DAMPAK NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN
TERHADAP KARAKTER FIKSI**

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, 22 Januari 2026



Raya Andhika Rafasuni

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Raya Andhika Rafasuni
NIM : 00000073600
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK
NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN
TERHADAP KARAKTER FIKSI**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/ ~~MBKM~~ sebagai berikut:

- ☐ 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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan

Raya Andhika Rafasuni

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI
DAMPAK NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN
TERHADAP KARAKTER FIKSI**

Oleh

Nama Lengkap : Raya Andhika Rafasuni
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073600
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

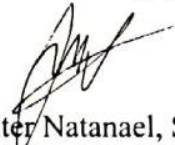
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



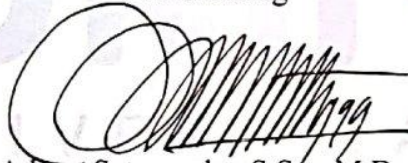
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

Penguji



Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
036128001/ 038953

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 : Raya Andhika Rafasuni
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073600
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK
NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN
TERHADAP KARAKTER FIKSI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ 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, 22 Januari 2026



Raya Andhika Rafasuni

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, memberikan rezeki bagi kita semua dan memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada sosok-sosok yang telah menyemangati, mendukung, dan memberikan penulis arahan dalam perancangan tugas akhir ini.

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah mendukung saya dan memberikan arahan dimasa saya merasa tersesat, motivasi dikala saya putus semangat, dan kesempatan untuk bisa menyelesaikan penelitian ini.
5. Keluarga saya, terutama Ibu tersayang yang telah menyemangati saya dan memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman yang telah membantu saya dalam proses penelitian dan menyemangati saya selama ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat untuk kampus, maupun pembaca, dan perkembangan ilmu pengetahuan untuk kedepannya. Amin.

Tangerang, 22 Januari 2026



Raya Andhika Rafasuni

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK NEGATIF OBSESI BERLEBIHAN TERHADAP KARAKTER FIKSSI

Raya Andhika Rafasuni

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memungkinkan akses luas terhadap media fiksi seperti *game*, *anime*, *manga*, komik, dan seterusnya, yang mengembangkan audiens yang meminatinya. Dengan kebiasaan mengonsumsi konten fiksi tersebut, ada bagian cukup besar dari audiens yang mulai mengembangkan rasa ketertarikan terhadap karakter fiksi yang disebut sebagai *fictophilia*. Hal tersebut merupakan normal, tetapi jika tidak terkendali dan dibatasi, akan berkembang menjadi obsesi yang bisa berdampak secara negatif. Sementara, terdapat berbagai artikel online yang telah membahas fenomena tersebut, tetapi pergeseran preferensi konten pada Gen Z memerlukan adanya media informasi alternatif yang menarik dan interaktif. Komik Digital Interaktif adalah langkah selanjutnya dari komik, yang merupakan media alternatif yang efektif dan menarik secara visual dalam penyampaian informasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah komik digital interaktif untuk meningkatkan kesadaran audiens tentang dampak negatif obsesi berlebihan terhadap karakter fiksi. Perancangan komik digital interaktif ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dan informasi dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari *focus group discussion* dan penyebaran kuesioner. Hasil perancangan berupa media utama komik digital interaktif berbasis aplikasi *Figma* yang menggabungkan visual komik, *storytelling*, dan elemen interaktif yang menceritakan tentang bagaimana ketertarikan terhadap karakter fiksi dapat berkembang menjadi obsesi yang memiliki berbagai dampak negatif. Berdasarkan hasil *testing* melalui *Alpha Test* dan *Beta Test*, komik digital interaktif merupakan media yang menarik dalam membahas fenomena *fictophilia*. Ditambah, media sekunder dirancang sebagai media pendamping, yang berfungsi sebagai promosi untuk menarik perhatian audiens.

Kata kunci: *fictophilia*, karakter fiksi, obsesi, komik interaktif

DIGITAL INTERACTIVE COMIC ON THE NEGATIVE IMPACT OF EXCESSIVE OBSESSION TOWARDS FICTIONAL

CHARACTERS

Raya Andhika Rafasuni

ABSTRACT (English)

Technological advancements have enabled access to fictional media such as games, anime, manga, comics, and others, which led the growth of audiences interested in them. With the increasing habit of consuming fictional content, a fairly large portion of the audience began to develop feelings of attraction toward fictional characters, or referred to as fictophilia. This phenomenon is considered normal; however, if it is not controlled and limited, it can develop into an obsession with negative impacts. Meanwhile, there are articles online that previously discussed this phenomenon, however, Gen Z 's preference shifts in content calls for an alternative informative media that is interesting and interactive. Digital Interactive Comic is the next step of comics, an alternative media that is visually appealing and effective delivering information. This study aims to design an interactive digital comic to increase awareness of the negative effects of excessive obsession with fictional characters. This interactive digital comic utilizes the design thinking method, which consists of steps comprised of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was collected using qualitative and quantitative methods, which included a focus group discussion and questionnaires. The design result is a digital interactive comic based on Figma, that combines comic visuals, storytelling, and interactive elements to tell story on how attraction towards fictional characters may develop into obsessions that can potentially inflict negative effects. Based on testings done through Alpha Test and Beta Test, this digital interactive comic proved to be a fun and interesting medium in discussing about fictophilia. As a secondary media, Social Media Ads were created as a companion media that attracts users attention towards the digital interactive comic.

Keywords: *fictophilia, fictional characters, obsession, interactive comics*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT (<i>English</i>)	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Jenis Media Informasi	5
2.1.2 Fungsi Media Informasi	6
2.2 Media Interaktif Digital	6
2.2.1 Karakteristik media interaktif digital	6
2.3 Komik	7
2.3.1 Komponen Komik	8
2.4 Elemen Desain dalam Komik	18
2.5 Komik Digital	25
2.6 Komik digital sebagai media edukasi	29
2.7 <i>Fictophilia</i>	30

2.7.1 Dampak <i>Fictophilia</i>	31
2.8 Interaksi Parasosial.....	33
2.8.1 Jenis-Jenis Hubungan Parasosial	34
2.9 Generasi Z.....	35
2.9.1 Interaksi Gen Z terhadap Dunia Digital.....	35
2.10 Penelitian yang relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.1.1 <i>Empathize</i>	39
3.1.2 <i>Define</i>	39
3.1.3 <i>Ideate</i>	40
3.1.4 <i>Prototype</i>	40
3.1.5 <i>Test</i>	40
3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	40
3.2.1 Focus Group Discussion (FGD)	40
3.2.2 Kuesioner	42
3.2.3 Studi Eksisting.....	44
3.2.4 Studi Referensi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	45
4.1 Hasil Perancangan	45
4.1.1 <i>Empathize</i>	45
4.1.2 <i>Define</i>	67
4.1.2 <i>Ideate</i>	70
4.1.3 <i>Prototype</i>	79
4.1.4 <i>Test</i>	93
4.2 Pembahasan Perancangan.....	100
4.2.1 Beta Test.....	100
4.2.2 Analisis Komik Digital Interaktif	102
4.2.2 Analisis <i>Social Media Ads</i>	106
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	115



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.7 Tabel Penelitian yang relevan	36
Tabel 4.1 Tabel Identitas Responden	32
Tabel 4.2 Tabel Pengetahuan Audiens Sekitar Media Fiksi	33
Tabel 4.3 Tabel Frekuensi Konsumsi Konten Karakter Fiksi	35
Tabel 4.4 Tabel Pengalaman Ketertarikan Terhadap Karakter Fiksi	36
Tabel 4.5 Tabel Pengalaman Dampak Ketertarikan Karakter Fiksi	37
Tabel 4.6 Tabel Mengenai Solusi Media yang Efektif	39
Tabel 4.8 Tabel Identifikasi Segmentasi Target Audiens	48
Tabel 4.9 Tabel <i>Story Treatment</i>	57
Tabel 4.10 Tabel Hasil Pengujian Prototype Day	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Cover Komik Mandala	8
Gambar 2.5 Gambar Splash Page.....	9
Gambar 2.6 Gambar Title Komik	9
Gambar 2.7 Panel Dalam komik	10
Gambar 2.8 Panel Baris.....	11
Gambar 2.9 Panel Kolom	11
Gambar 2.10 Panel Kombinasi	12
Gambar 2.11 Panel Kombinasi	12
Gambar 2.12 <i>Caption Panel</i>	13
Gambar 2.13 <i>Inset Panel</i>	13
Gambar 2.14 <i>Overlapping Panels</i>	14
Gambar 2.15 <i>Broken Frames</i>	14
Gambar 2.16 <i>Gutter</i>	15
Gambar 2.16 <i>Thought Balloon</i>	16
Gambar 2.17 <i>Dialogue Balloon</i>	17
Gambar 2.18 <i>Pointers</i>	17
Gambar 2.20 Skema Warna <i>Achromatic</i>	18
Gambar 2.21 Skema Warna <i>Analogous</i>	20
Gambar 2.22 Skema Warna <i>Complementary</i>	21
Gambar 2.23 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	21
Gambar 2.24 Skema Warna <i>Neutral</i>	21
Gambar 2.25 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	22
Gambar 2.26 Skema Warna <i>Primary</i>	22
Gambar 2.27 Skema Warna <i>Secondary</i>	22
Gambar 2.28 Skema Warna <i>Tertiary</i>	23
Gambar 2.29 Ilustrasi Kartun.....	24
Gambar 2.30 Ilustrasi Semi-Kartun	24
Gambar 2.31 Ilustrasi Realis.....	25
Gambar 2.32 Ilustrasi <i>Fine-Art</i>	25
Gambar 2.33 Ilustrasi Gaya <i>Manga</i>	26
Gambar 2.34 <i>Typeface Serif</i>	27
Gambar 2.35 <i>Typeface Sans Serif</i>	27
Gambar 2.36 <i>Typeface Script</i>	28
Gambar 2.37 Foto Komik Digital	28
Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> Selama Sesi FGD	46
Gambar 4.2 Buku Digital Interaktif Mengenai <i>Body Parts</i>	59
Gambar 4.3 <i>Button</i> Interaktif Dalam Buku Digital Interaktif	60
Gambar 4.4 <i>Worksheet</i> Interaktif Dalam Buku Digital Interaktif.....	62
Gambar 4.5 <i>Webtoon Press Play, Sami</i>	63
Gambar 4.6 Karakter Dalam <i>Webtoon Press Play, Sami</i>	63

Gambar 4.7 <i>Cutscene</i> Komik Dalam <i>Game Zenless Zone Zero</i>	64
Gambar 4.8 <i>Cutscene</i> Komik Dalam <i>Game Zenless Zone Zero</i>	65
Gambar 4.9 Mindmap	71
Gambar 4.10 <i>Moodboard Layout</i>	73
Gambar 4.11 <i>Moodboard Gaya Ilustrasi</i>	73
Gambar 4.12 <i>Moodboard Tone Warna</i>	74
Gambar 4.13 <i>Moodboard Typography</i>	75
Gambar 4.14 <i>Key Visual Rendition 1</i>	76
Gambar 4.15 <i>Key Visual Rendition 2</i>	77
Gambar 4.16 <i>Narrative Flow Plan</i>	80
Gambar 4.17 <i>Storyboard Plan</i>	81
Gambar 4.18 Referensi Karakter Dita	81
Gambar 4.19 Sketsa Awal Karakter Dita	82
Gambar 4.20 <i>Character Sheet</i> Karakter Dita	83
Gambar 4.21 Referensi Karakter Andra	83
Gambar 4.22 Sketsa Awal Karakter Andra	84
Gambar 4.23 <i>Character Sheet</i> Karakter Andra	85
Gambar 4.24 Referensi Karakter Alan	85
Gambar 4.25 Sketsa Awal Karakter Alan	86
Gambar 4.26 <i>Character Sheet</i> Karakter Alan	87
Gambar 4.39 <i>Font Balsamiq Sans</i>	88
Gambar 4.39 <i>Font Fira Code</i>	88
Gambar 4.27 Panel Komik 1	89
Gambar 4.28 Panel Komik 2	89
Gambar 4.29 Panel Komik 3 Interaktif	90
Gambar 4.30 Sketsa Media Sekunder <i>Social Media Ads</i>	90
Gambar 4.31 Media Sekunder <i>Social Media Ads</i>	91
Gambar 4.32 Dokumentasi <i>Prototype Day</i> UMN	95
Gambar 4.33 Implementasi Final	97
Gambar 4.34 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	100
Gambar 4.35 Panel Komik Digital Interaktif 1	101
Gambar 4.36 Segmen Interaktif Pada Komik	102
Gambar 4.37 Panel Komik Digital Interaktif 2	102
Gambar 4.38 Panel Komik Digital Interaktif 3	103
Gambar 4.39 Gambar <i>Social Media Ads</i> Komik	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	113
Lampiran <i>Consent Form</i>	114
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	119
Lampiran Hasil Kuesioner	102
Lampiran Form Bimbingan.....	126

