

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital, terutama media sosial, telah mengubah cara budaya populer disebarkan dan diterima secara global. Media sosial memungkinkan pertukaran konten berlangsung cepat serta membuat tren dan ide budaya populer berkembang tanpa batas (Pande & Asthana, 2024). Hal tersebut turut meningkatkan paparan terhadap berbagai bentuk media fiksi seperti *game*, *anime*, komik, dan film, yang kini menjadi bagian dari konsumsi budaya masyarakat sehari-hari. Dari intensitas paparan konten fiksi, banyak individu mulai mengembangkan kedekatan emosional dengan karakter fiksi yang mereka temui, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai bentuk keterikatan personal. Dari keterikatan inilah muncul istilah *fictophilia*, yaitu ketertarikan romantis, seksual, dan/atau emosional terhadap karakter fiksi (Karhulahti & Välisalo, 2021).

Beberapa penelitian membuktikan adanya audiens di Indonesia yang memiliki ketertarikan terhadap karakter fiksi. Penelitian yang dilakukan oleh Danusaputro (2024) yang melibatkan 120 responden di Indonesia menunjukkan bahwa sejumlah individu berada pada tingkat *fictophilia* sedang (45%) hingga tinggi (37%), dimana mereka menyatakan bahwa karakter fiksi yang mereka cintai terlihat lebih baik, lebih menarik, atau lebih superior dibandingkan manusia nyata pada umumnya. Ketertarikan ini mendorong perubahan dalam perilaku seperti meningkatnya konsumsi konten dari karakter yang mereka sukai hingga merasa adanya stigma dari lingkungan sekitar dan masyarakat terhadapnya.

Sebenarnya, ketertarikan ini merupakan hal yang normal dan tidak dikategorikan sebagai gangguan psikologis oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan sebenarnya dapat memberikan efek positif, seperti mengurangi rasa kesepian dan meningkatkan ekspresi kreatif. Namun di sisi lain, ketertarikan berpotensi berkembang menjadi obsesi yang menimbulkan dampak negatif, seperti

gangguan hubungan sosial, kesulitan membedakan realitas dengan khayalan, serta perubahan dalam perilaku (Karhulahti & Välisalo, 2021). Hal tersebut dapat berkembang berdasarkan berbagai faktor seperti intensitas konsumsi konten karakter fiksi dan interaksi berulang dengan karakter fiksi favoritnya.

Beberapa portal media seperti *Tempo*, *IDN Times*, *Kompasiana*, *Kumparan*, dan *Halodoc* telah berupaya mengangkat isu *fictophilia* beserta dampak positif dan negatifnya. Namun, menurut *IDN Times Indonesia Millennial and Gen Z Report 2025*, masyarakat generasi Z lebih tertarik pada konten visual dan interaktif seperti media sosial, video pendek serta *game* dibandingkan artikel berita yang bersifat informatif satu arah. Akibatnya, upaya penyebaran informasi mengenai *fictophilia* melalui media konvensional kurang efektif

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media informasi yang sesuai dengan preferensi generasi digital, yang mampu menyampaikan pesan secara lengkap sekaligus menarik. Salah satu bentuk media yang banyak diminati adalah komik, yang kini berkembang dalam format digital hingga interaktif, atau yang disebut sebagai komik digital interaktif. Komik digital interaktif merupakan alternatif media informasi yang relevan karena mampu menggabungkan elemen visual, naratif, dan interaktif dalam penyampaian pesan. Menurut Soedarso (2015), komik merupakan perpaduan antara gambar dan teks yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan cerita yang menarik, sedangkan Achmad (2024) menegaskan bahwa komik digital interaktif membantu pembaca memahami isu secara lebih kontekstual dan partisipatif.

Oleh karena itu, perancangan komik digital interaktif mengenai *fictophilia* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak negatif dari obsesi terhadap karakter fiksi yang berkembang dari ketertarikan terhadap karakter fiksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut adalah rumusan masalah yang telah diputuskan oleh penulis untuk penelitian ini:

1. Kurangnya kesadaran bahwa ketertarikan terhadap karakter fiksi berpotensi berkembang menjadi obsesi yang dapat menimbulkan dampak negatif.
2. Kurangnya media informasi yang dapat meningkatkan kesadaran mengenai dampak negatif obsesi berlebihan pada karakter fiksi secara efektif, menarik dan interaktif.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan komik digital interaktif mengenai dampak negatif obsesi berlebihan terhadap karakter fiksi?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan komik digital interaktif ini ditujukan kepada dewasa muda umur 18-24 tahun yang sering aktif di internet dan mempunyai hobi seputar media fiksi seperti buku, film, komik, *anime*, *manga*, *game*, dan dsb. Pendidikan minimal SMA, SES B dan berdomisili di Jabodetabek. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar fenomena ketertarikan dan obsesi pada karakter fiksi, ciri-cirinya, dan dampaknya pada seseorang, terutama dampak negatif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan tugas akhir penulis adalah untuk membuat perancangan komik digital interaktif untuk sebagai media informasi yang meningkatkan kesadaran dewasa muda mengenai dampak negatif obsesi berlebihan pada karakter fiksi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual khususnya dalam membahas materi seputar

fenomena *fictophilia* dan ketertarikan terhadap karakter fiksi, serta memberi wawasan mengenai dampak negatif obsesi berlebihan terhadap karakter fiksi.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya pada peneliti yang ingin mengembangkan penelitian seputar topik *fictophilia* dan obsesi terhadap karakter fiksi. Selain itu, penelitian ini bisa bermanfaat dalam membantu masyarakat memahami fenomena unik yakni *fictophilia*, beserta aspek positif dan dampak negatif seputarnya.

