

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Fenomena ketertarikan berlebihan terhadap karakter fiksi (*fictophilia*) semakin terlihat pada generasi muda, terutama mereka yang aktif mengonsumsi media seperti *anime*, *game*, komik, dan film. Berdasarkan hasil FGD, wawancara, serta kuesioner terhadap responden dewasa muda, ditemukan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki keterikatan emosional dengan karakter fiksi, dengan 62,3% pernah membayangkan hubungan khusus dan 56,6% merasakan kedekatan emosional. Meskipun ketertarikan tersebut tidak selalu berdampak negatif, sejumlah responden mengakui adanya pengaruh terhadap aktivitas harian, pola tidur, interaksi sosial, dan pengeluaran finansial. Hal ini menunjukkan masih kurangnya kesadaran terhadap batas antara apresiasi dan obsesi, sehingga perilaku tersebut berpotensi mengarah pada dampak psikologis dan sosial yang merugikan. Temuan-temuan tersebut diperkuat dengan data studi literatur dan observasi media yang menunjukkan bahwa isu *fictophilia* dinormalisasi tanpa adanya pemahaman kritis mengenai risikonya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah komik digital interaktif sebagai media edukasi yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan memadukan elemen visual, naratif, dan interaktivitas, perancangan ini bertujuan meningkatkan kesadaran audiens mengenai ciri, dampak, serta batas sehat dalam ketertarikan terhadap karakter fiksi. Perancangan dilakukan melalui metode *Design Thinking*, meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengujian melalui alpha dan beta test menunjukkan bahwa visual, alur cerita, dan interaktivitas media dinilai menarik serta imersif oleh audiens. Meskipun ada beberapa feedback terkait navigasi dan penempatan elemen interaktif, secara keseluruhan komik digital interaktif ini dinilai efektif dalam menyampaikan pesan dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Dengan demikian, perancangan komik digital interaktif mengenai dampak negatif obsesi berlebihan terhadap karakter fiksi ini dapat menjadi media informasi alternatif yang edukatif, menarik, dan relevan bagi dewasa muda.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan komik digital interaktif yang dimulai dari pengumpulan dan analisis data hingga tahap perancangan media, penulis memperoleh berbagai wawasan sekaligus menghadapi sejumlah tantangan yang memengaruhi hasil perancangan. Penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan dan disempurnakan pada media yang telah dirancang. Oleh karena itu, berikut merupakan rumusan saran, baik teoritis ataupun praktis, yang dapat ditujukan kepada penulis sebagai evaluasi diri, dan diharapkan juga bisa menjadi bahan refleksi bagi peneliti berikutnya.

Secara teoritis, penulis disarankan untuk menggali landasan teori secara lebih mendalam, khususnya teori mengenai *fictophilia* serta kajian psikologi terkait ketertarikan dan obsesi terhadap karakter fiksi. Hal tersebut sebaiknya diteliti dengan pendekatan yang baik untuk mencari justifikasi yang konkret untuk perancangan ini. Contohnya seperti kejelasan konseptual mengenai batasan istilah *fictophilia* dan *parasocial relationship* agar lebih fokus secara kontekstual. Selain dari teori mengenai fenomena, landasan teori mengenai media juga harus ditekankan. Pemilihan dari media harus mempunyai kaitan konkret dengan tujuan perancangan, hubungan dengan target audiens, dan bagaimana media tersebut dapat menjawab solusi dari perancangan. Terlebihnya, target audiens dan olahan data dari kuesioner dan *Focused Group Discussion* harus bisa menjadi landasan yang kuat untuk perancangan komik digital interaktif, yang memengaruhi isinya, tujuannya, dan fitur-fiturnya. Akhirnya, semua landasan teori dan perolehan data harus bisa dikemas dalam produk final yang baik, yang mampu mewujudkan tujuan utama dari perancangan komik digital interaktif.

Secara praktis, perancangan komik harus memiliki cerita dan pesan yang *relateable* dan relevan, visual yang memikat, dan yang paling penting, tidak

berkontradiksi dengan tujuan utama. Hal tersebut merupakan tantangan utama yang dihadapi penulis selama proses penciptaan, sehingga aspek interaktivitas, visual, dan cerita harus dieksplorasi secara mendalam untuk benar-benar menyampaikan pesan utama. Dari segi interaktivitas, masih banyak yang perlu ditingkatkan dalam hal interaksi, gamifikasi, dan fitur-fitur lain yang membuatnya interaktif. Secara keseluruhan, interaktivitas pada komik digital interaktif juga harus didasarkan pada teori interaktivitas yang sesungguhnya, yang mendukungnya dengan baik dan memberikan alasan yang meyakinkan untuk fitur-fitur tersebut.

Berdasarkan sejumlah saran yang telah dipaparkan, baik teoretis maupun praktis, penulis menyampaikan saran kepada pihak-pihak yang terlibat dalam ranah akademik, khususnya dosen, peneliti, dan institusi perguruan tinggi, sebagai upaya untuk mendorong pengembangan penelitian dan perancangan sejenis agar dapat berjalan lebih optimal di masa mendatang.

1. Dosen/ Peneliti

Dalam pengembangan penelitian yang sejenis, dosen dan peneliti diharapkan dapat memperdalam kajian teoretis yang berkaitan dengan fenomena *fictophilia* dan *parasocial relationship* agar memfokuskan konsep menjadi lebih jelas dan tidak berkontradiksi. Landasan teori yang kuat, serta sumber referensi yang konkret diperlukan untuk memastikan keterkaitan yang konsisten antara tujuan perancangan, topik, dan media perancangan. Selain itu, pemilihan media sebaiknya didasarkan pada justifikasi teoretis dan data audiens yang relevan, sehingga perancangan selanjutnya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan tujuan perancangan.

2. Universitas

Diharapkan untuk pihak universitas untuk meningkatkan sistem yang sudah baik bagi mahasiswa, dosen, dan universitas secara keseluruhan. Sosialisasi mengenai berjalannya tugas akhir serta sumber informasi yang telah diberikan secara terbuka merupakan langkah yang tepat ke arah yang benar, dan secara keseluruhan, dapat dijalani terus dengan konsisten yang baik.