

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media animasi mengalami perkembangan yang begitu pesat dari zaman dahulu hingga saat ini. Perkembangan animasi dimulai sekitar 30.000 tahun lalu dengan usaha manusia menggambarkan gerak pada dinding gua Altamira di Spanyol. Pada tahun 1600 SM, Yunani menciptakan relief di Partenon yang menggambarkan gerakan penari. Seiring waktu, berbagai alat seperti "*Magic Lantern*" pada 1671, "*Thaumatrope*" pada 1824, dan "*Zoetrope*" pada 1834 ditemukan untuk menciptakan ilusi gerak. Di akhir abad ke-19, Thomas Edison menciptakan *Kinetoscope*, dan Emile Reynaud memperkenalkan pertunjukan film animasi pertama dengan *Theatre Optique*. Industri animasi berkembang pesat di abad ke-20 dengan karya-karya besar seperti "*Snow White and the Seven Dwarfs*" pada 1937 oleh Walt Disney dan "*Tetsuwan Atom/Astro Boy*" pada 1961 oleh *Mushi Production* di Jepang (Pujianto et al., 2008).

Sementara itu, perkembangan *video game* dimulai pada tahun 1950-an dengan permainan komputer sederhana yang dikembangkan untuk mendemonstrasikan teknologi, namun industri ini benar-benar berkembang pesat pada tahun 1970-an dengan berdirinya *Atari* dan kesuksesan *game* seperti *Pong*. Tahun 1980-an menyaksikan kebangkitan konsol permainan, seperti *Atari 2600* dan *Nintendo Entertainment System*, yang memperkenalkan permainan yang lebih kompleks dan ikonik seperti *Pac-Man* dan *Mario Bros*. Tahun 1990-an membawa kemajuan dalam grafis dan munculnya genre-genre baru, termasuk *first-person shooter*, sedangkan revolusi internet pada tahun 2000-an memungkinkan permainan *multiplayer online* seperti *World of Warcraft*. Beberapa tahun terakhir telah menyaksikan *video game* menjadi industri yang sangat menguntungkan dengan judul-judul terkenal seperti *Red Dead Redemption* dan munculnya berbagai video "*Let's play*" di platform seperti *YouTube*. Jika melihat ke depan, *virtual reality* dan peningkatan teknologi menjanjikan untuk semakin membenamkan

pemain dalam dunia *video game* yang semakin realistis dan interaktif (Rechsteiner, 2020).

Perkembangan animasi dan *video game* yang pesat ini dipengaruhi oleh karakterisasi atau proses desain karakter yang semakin menarik peminat kedua media untuk terlibat dalam dunia hiburan tersebut. Karakter yang kuat dan beragam dengan sifat, latar belakang, dan motivasi yang meyakinkan menjadi kunci sukses dalam membangun kisah yang menarik dan berkesan (Haglund, 2012). Penciptaan karakter dapat menghasilkan media hiburan yang sukses yang sesuai dengan preferensi berbagai jenis konsumen dan melayani pertumbuhan struktur pemasaran baru (Johnson, 2009). Ketika karakter tersebut dipandang sebagai sesuatu yang terpisah dan eksternal, individu dapat merasa dekat dengan karakter tersebut hingga memiliki hubungan pribadi dan intim dengan karakter tersebut. Individu merasa adanya kesadaran antara individu dan karakter yang ditampilkan di layar, sehingga menghasilkan interaksi parasosial (Hartmann & Goldhoorn, 2011; Horton & Wohl, 1956).

Beberapa bentuk keterlibatan seperti interaksi parasosial dengan karakter bersifat relatif berkepanjangan dan dapat berlanjut jauh setelah paparan awal terhadap karakter tersebut. Para peneliti awalnya menggunakan interaksi parasosial sebagai istilah untuk menggambarkan bentuk hubungan antara penonton dan karakter media. Ini termasuk perilaku partisipatif pada saat itu (misalnya, berteriak pada karakter untuk memperingatkan individu; Allbritton & Gerrig, 1991), serta keterlibatan berkelanjutan yang berlangsung lama setelah paparan (misalnya, memikirkan karakter sepanjang hari; Slater et al., 2018). Para peneliti sekarang mengakui perbedaan antara dua jenis keterlibatan ini: (1) interaksi parasosial menggambarkan pengalaman sosial yang dirasakan selama presentasi media tertentu, sedangkan (2) hubungan parasosial mengacu pada ikatan yang berlangsung lama dengan karakter yang melebihi paparan tertentu (Klimmt et al., 2013; Liebers & Schramm, 2017). Hubungan parasosial yang berlangsung ini berkembang seiring waktu karena karakter "membagikan" pengalaman dengan penonton, menghasilkan perasaan kedekatan (Derrick et al., 2008). Meskipun hubungan parasosial bersifat imajiner, individu memiliki kesamaan dengan

hubungan di dunia nyata, dapat terasa secara psikologis nyata, dan dianggap bermakna secara pribadi (Cole & Leets, 1999; Derrick et al., 2008; D. C. Giles & Maltby, 2004).

Fenomena ini memiliki banyak istilah dan sebutan. Salah satu istilah untuk konsep ini yang menonjol dan populer, serta dihasilkan oleh penggemar adalah *simping* (Nguyen et al., 2023). *Simping* adalah sebuah ekspresi ketertarikan yang tidak normal pada seseorang yang melibatkan ketertarikan sepihak dari penonton terhadap karakter tersebut, dan ketertarikan tersebut berkontribusi pada tingkat investasi dan keintiman yang diarahkan pada karakter yang mungkin disukai meskipun perasaan ini terus-menerus tidak terbalas. Selain itu, ada pula yang menyebut fenomena ini sebagai *parasocial relationships with fictional characters* atau PSR-C (Slater et al., 2018), yaitu suatu bentuk hubungan parasosial yang berkaitan dengan karakter fiksi. Ada juga yang berusaha untuk membuat konsep yang komprehensif terkait dengan fenomena ini dan menyebutnya sebagai *fictophilia* (Karhulahti & Välisalo, 2021), yaitu perasaan cinta, gairah, atau hasrat yang kuat dan berkepanjangan terhadap karakter fiksi.

Dalam penelitian ini, istilah yang akan digunakan adalah kecenderungan *fictophilia* karena definisi dan aspek-aspek dari istilah ini telah dikonseptualisasikan secara detail dan komprehensif oleh Karhulahti & Välisalo (2021). Karhulahti & Välisalo (2021) mengemukakan lima aspek yang dapat mendeskripsikan kecenderungan *fictophilia*. Individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* merasakan *fictophilic paradox*, yaitu perasaan tidak nyaman yang terjadi karena kesadaran bahwa karakter yang disukai bersifat fiktional, sehingga mereka tidak dapat berinteraksi dengan karakter tersebut dengan cara yang sama seperti dengan sesama manusianya. Selain merasa tidak nyaman, individu tersebut juga mengalami *fictophilic stigma*, di mana individu merasa takut atau malu untuk mengekspresikan ketertarikannya terhadap karakter fiktional karena stigma dari masyarakat. Dalam mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap karakter fiktional, individu tersebut menunjukkan *fictophilic behaviors*, yaitu perilaku atau aktivitas serupa penggemar yang berkontribusi pada interaksi dengan karakter fiksi yang dicintai atau diinginkan. Ketertarikan terhadap karakter

fiksional ini dipengaruhi oleh adanya *fictophilic supernormal stimuli*, yaitu pandangan bahwa karakter fiksional memiliki hal-hal yang supernormal dibandingkan sesama manusianya (karakter fiksional mampu untuk terus sukses, melakukan berbagai hal eksentrik, namun tetap mempertahankan penampilan yang menarik). Selain itu, bagi sebagian orang, kecenderungan *fictophilia* tampaknya ada hubungannya dengan *fictophilic asexuality*, di mana orang-orang yang *fictophilic* diduga tidak memiliki (atau minimnya) gairah atau ketertarikan seksual pada manusia nyata. Meskipun demikian, aspek *fictophilic asexuality* ini masih diragukan karena peneliti mempermasalahkan konsep tersebut dalam kaitannya dengan kecenderungan *fictophilia*, misalnya, apakah benar membicarakan “aseksualitas” jika preferensi seksual fiktif masih ada, atau apakah kecenderungan *fictophilia* (*fictosexual-fictoromance*) adalah istilah yang tepat jika tidak melibatkan interaksi seksual yang “nyata.”

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* merasa malu atau takut untuk mengekspresikan ketertarikannya terhadap karakter fiksi di tengah masyarakat, oleh karena risiko terkena stigma dari masyarakat. Berdasarkan artikel dari *We Level Up FL* (2022), hasrat seksual yang dirasakan dalam hubungan ini memunculkan pemikiran bahwa terdapat sesuatu yang salah dengan individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia*, sehingga orang-orang menjadi kritis terhadap fakta bahwa kecenderungan *fictophilia* mungkin merupakan suatu gangguan kejiwaan. *Fictophilia* sendiri tidak diakui atau diusulkan sebagai kondisi diagnostik spesifik oleh *World Health Organization* (ICD-11) atau *American Psychiatric Association* (DSM-5) (Karhulahti & Välisalo, 2021). Kecenderungan *fictophilia* belum dianggap sebagai suatu gangguan mental dan merupakan suatu kondisi yang dapat dialami oleh berbagai orang.

Kecenderungan *fictophilia* sendiri masih belum banyak diteliti sehingga belum terdapat penjelasan terkait intensitas kecenderungan *fictophilia* yang dirasakan oleh seseorang. Akan tetapi, jika dikaitkan dengan konsep yang serupa seperti hubungan parasosial dengan figur media berupa pemujaan selebriti (D. Giles & Maltby, 2006), intensitas kecenderungan *fictophilia* dapat tergambarkan pada

tingkat rendah, sedang, dan tinggi. Kecenderungan *fictophilia* yang rendah tampak dari penggemar yang tertarik pada suatu karakter fiksi disebabkan kemampuannya dalam menghibur dan menjadi topik dalam interaksi sosial. Kecenderungan *fictophilia* pada tingkat sedang mencerminkan perasaan intens dan berulang terkait karakter fiksi, yang hampir serupa dengan kecenderungan obsesi. Pada tingkat tinggi, kecenderungan *fictophilia* ditunjukkan dalam perilaku dan fantasi yang tidak terkontrol terhadap karakter fiksi.

Individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* sering kali tampak dari *fictophilic behaviors* yang mirip dengan penggemar karena karakter fiksi tidak mampu merespon perasaan dan perbuatan individu, seperti manusia nyata pada umumnya. Meskipun demikian, terdapat beberapa aktivitas yang membedakan antara penggemar dan individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia*. Aktivitas ini sering kali lebih dari sekadar mengonsumsi atau menikmati kembali media asal karakter tersebut dan lebih mirip dengan aktivitas penggemar setia. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah berfantasi, melamun, dan mengarang cerita tentang karakter tersebut. Berbagai jenis kegiatan artistik sering kali melambungkan percintaan fiktif. Contohnya adalah bagaimana seseorang menggambar karakter tersebut, memikirkan karakter tersebut, menulis tentang karakter tersebut, atau ingin melakukan apa pun yang ada hubungannya dengan karakter tersebut, meski hanya sekadar memikirkannya. Individu juga dapat berfantasi dan melihat gambar karakter tersebut, serta berimajinasi tentang kehidupan bersama karakter tersebut (Karhulahti & Välisalo, 2021).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat tergambar perbedaan antara individu yang sekadar penggemar dan individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia*. Individu yang merupakan penggemar karakter fiksi menjadi tertarik dengan karakter tersebut karena kemampuannya dalam menghibur dari media asalnya dan dapat menjadi topik diskusi dengan orang lain. Di sisi lain, individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* memiliki perasaan cinta yang intens dan berulang terkait karakter fiksi yang hampir serupa dengan obsesi. Perasaan ini dituangkan dengan berfantasi tentang karakter fiksi yang dicintai,

perilaku yang selalu ingin dikaitkan dengan karakter tersebut, hingga berimajinasi tentang kehidupan bersama karakter tersebut.

Kecenderungan *fictophilia* marak terjadi di berbagai tempat. Berdasarkan penelitian Karhulahti & Välisalo (2021) yang menganalisis 71 diskusi *online* berkaitan dengan kecenderungan *fictophilia*, ditemukan beragam persentase komentar yang ditulis oleh orang-orang yang memiliki pengalaman *fictophilic* pada setiap jenis forum diskusi, dengan jumlah 22,8% pada forum diskusi umum, 67,8% pada forum diskusi asexualitas, 54,0% pada forum penggemar, 62,1% pada forum kesehatan mental, dan 62,2% pada forum hobi. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa terdapat banyak orang yang mengalami dan membahas terkait pengalaman kecenderungan *fictophilia* mereka. Selain itu, terdapat pula survei dari *Thriveworks* di Amerika Serikat yang menyatakan bahwa 51% orang Amerika kemungkinan besar pernah menjalin hubungan parasosial, meskipun hanya 16% yang mengakuinya, serta 26% merasa sedih ketika karakter fiksi di TV atau film meninggal (Murray, 2022). Berdasarkan survei ini, dapat terlihat bahwa beberapa orang pernah menjalin hubungan parasosial yang kemungkinan bisa terjadi dengan karakter fiksional. Ada juga survei dari *website* Jepang “*Anime! Anime!*” berjudul “10 Karakter *Anime* Pria Idaman untuk Menghabiskan Hari Natal Bersama” yang mendapatkan 214 responden, di mana 25% responden merupakan pria dan 75% merupakan perempuan (Johari, 2020). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat banyak orang di berbagai negara yang tertarik dengan karakter fiksi, dan hal ini bisa mengarah pada kecenderungan *fictophilia*.

Selain dari berbagai survei yang telah dipaparkan, berdasarkan pemberitaan di media *online* seperti *New York Times*, ditemukan pula beberapa orang di Jepang yang memiliki ketertarikan pada karakter fiksi hingga memutuskan untuk menikah dengan karakter yang disukainya. Salah satunya adalah seorang pria bernama Akihiko Kondo yang mengadakan upacara pernikahan kecil secara tidak resmi di Tokyo pada tahun 2018 dengan Hatsune Miku, yaitu sebuah karakter fiksi berupa penyanyi pop yang disintesis komputer. Sebelumnya, Kondo membuat lagu-lagu dengan Miku dan membeli boneka karakter tersebut secara *online*. Setelah pernikahan tersebut, kondo makan, tidur, dan menonton film bersama dengan

boneka Miku-nya. Terkadang Kondo dan boneka Miku-nya liburan romantis dan mengunggah fotonya di *Instagram*. Kondo juga membeli mesin bernama *Gatebox*, di mana Kondo dapat berinteraksi dengan Miku yang diwakili oleh hologram kecil. Selain Kondo, ada juga Yasuaki Watanabe yang mengeluarkan akta pernikahan untuk dirinya dan Hibiki Tachibana, seorang karakter fiksi dari *anime* berjudul “*Symphogear*”. Ketertarikan ini bahkan membuat Watanabe menceraikan mantan istrinya beberapa tahun sebelumnya. Kina Horikawa, yang merupakan seorang wanita berusia 23 tahun, juga menikahi Kunihiro Horikawa yaitu seorang karakter dari *game mobile Touken Ranbu*. Kina mengumpulkan uang tunai dari pekerjaannya di pusat panggilan untuk dibelanjakan pada suami fiktifnya. Kina juga putus dengan pacar aslinya karena merasa bahwa pacarnya pada saat itu cemburu. Hampir setiap malam, Kina mengajak Kunihiro bergabung dengan keluarganya untuk makan malam dalam bentuk pigura akrilik kecil yang terletak di samping mangkuk nasi Kina. Pasangan ini berkencan ganda dengan teman-temannya yang memiliki kekasih fiktif mereka sendiri dengan pergi ke acara minum teh dan mengunggah foto di *Instagram* (Dooley & Ueno, 2022).

Selain di Jepang, kecenderungan *fictophilia* pun terjadi di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya *preliminary research* berupa wawancara awal terhadap beberapa orang yang mengalami kecenderungan *fictophilia*, seperti yang terlihat pada subjek T (usia 20 tahun).

“Simp pertamaku itu Kaveh. ... Aku juga suka Dan Heng IL. Dan Heng is perfect. ... Yato no Kami itu lebih dari favorit sih. ... He’s handsome. He’s cool, even though he’s cruel. Di ceritanya, even though he’s so old and strong, dia masih nggak ngerti banyak hal. Curiosity-nya tinggi. I think that’s cute. ... If he’s real, I would develop a relationship with him. ... Aku rela mbayar 900 ribu, hampir 1 juta, untuk kartunya Rafayel. Tapi dalam jangka waktu yang panjang. Jadi aku mbayar, kerja event, terus mbayar lagi. ... Kalo aku ngga ngeluarin (uang) di Rafayel, aku bakal ngeluarin (uang) di Aventurine. ... Pas (event-nya) Yato no Kami, aku harus ngumpulin shard dan jade buat ndapetin dia. Jadi aku ngorbanin tidurku buat ngelakuin segala hal yang bisa kulakuin. Aku ngorbanin tidurku sampe jam 9 pagi.”

Nguyen et al. (2023) menyatakan bahwa *simping* adalah sebuah ekspresi ketertarikan yang tidak normal pada seseorang yang melibatkan ketertarikan sepihak dari penonton terhadap karakter tersebut. Subjek T menggunakan istilah *simp* dalam wawancara ini, yang menunjukkan bahwa adanya ekspresi ketertarikan terhadap karakter tersebut. Ekspresi ketertarikan ini dapat dikatakan tidak normal, yang terlihat dari bagaimana subjek T menganggap bahwa Yato no Kami melebihi status sebagai karakter favoritnya hingga subjek T ingin menjalin relasi dengannya jika karakter tersebut menjadi nyata. Selain itu, muncul juga beberapa pernyataan dari subjek T yang menunjukkan *fictophilic supernormal stimuli* di mana karakter fiksi tampak lebih kompeten atau lebih baik daripada sesama manusianya (Karhulahti & Välisalo, 2021), seperti Dan Heng IL yang dikatakan *perfect* dan Yato no Kami yang sangat kuat dalam ceritanya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, *fictophilic behavior* paling ekstrem yang dilakukan oleh subjek T adalah mengeluarkan uang dengan jumlah yang sangat besar demi mendapatkan karakter yang dicintai. Selain itu, subjek T juga mengorbankan tidurnya agar bisa mendapatkan karakter yang dicintai.

Selain subjek T, wawancara awal juga dilakukan kepada subjek K (usia 21 tahun) yang menunjukkan afeksi yang besar pula terhadap karakter fiksi yang disukainya.

“I LOVE KAITO! ... I would absolutely have a relationship with him, why do you even ask. ... I love him as much as the stars in the sky and the sands on the beach. ... I draw him, I draw myself with him, sometimes I make an edit of him. In PJ Sekai, there’s a 3D MV where I can give him all the pretty clothes. I make sure to give him the best of the best, even though I’m gonna be broke. ... When I get the chance to talk about him, I talk about him. Whenever it’s not about him, it feels kinda dull. ... I definitely believe he’s a fictional character and will never be real, and I’m very sad. Bukan berarti aku tidak bisa mencintai dia. ... I did some NSFW with drawing (I draw myself doing something inappropriate with Kaito). ... Kalo niat, buat fan-fiction. Misalnya it’s the apocalypse and it’s my last day with Kaito. I proposed to him and he said yes. ... Kalo aku main game dan ketemu orang lain yang juga menggunakan Kaito, aku merasa sangat kompetitif. Tak bela-belani main sebagus mungkin sampai skorku lebih tinggi dari dia.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, subjek K menunjukkan sifat parasosialnya secara terang-terangan dengan menyatakan bahwa dirinya mencintai Kaito sebanyak bintang di langit dan pasir di pantai. Subjek K juga menyatakan bahwa dirinya pasti akan menjalin hubungan dengannya tanpa perlu dipertanyakan. Subjek K akan berbicara tentang Kaito ketika mendapat kesempatan untuk berbicara tentangnya, dan merasa bosan jika pembicaraan itu tidak berkaitan dengan karakter tersebut. Akan tetapi, subjek K sangat yakin bahwa Kaito adalah karakter fiksi dan tidak akan pernah menjadi nyata. Hal ini membuatnya merasa sangat sedih, seperti yang terlihat dari *fictophilic paradox* (Karhulahti & Välisalo, 2021). *Fictophilic behaviors* yang ditunjukkan oleh subjek K adalah menggambar karakternya, menggambar dirinya sendiri dengan karakter tersebut, dan kadang membuat berbagai *edit* dari karakternya. Dalam *game Project Sekai* yang merupakan media asal karakter tersebut, subjek K dapat memberikan berbagai kostum yang indah untuk karakternya, hingga dirinya rela menggunakan uang untuk membeli kostum tersebut. Selain itu, *fictophilic behavior* paling ekstrem yang dilakukan oleh subjek K adalah menggambar dirinya melakukan hal yang seksual atau tidak senonoh dengan karakter fiksi yang dicintainya.

Kecenderungan *fictophilia* ini menjadi suatu hal yang terjadi di beberapa negara, hingga menyebabkan berbagai dampak pada orang-orang tersebut, baik dampak positif maupun negatif. Beberapa dampak positif dari kecenderungan *fictophilia* yang merupakan hubungan parasosial dapat membantu individu meningkatkan relasi mereka, keterampilan pengembangan pribadi, dan kesejahteraan secara keseluruhan. Hubungan nyata atau khayalan dengan sosok yang berbakat dan sukses dapat membantu seseorang merasa lebih baik tentang dirinya sendiri (Hoffner & Bond, 2022). Selain itu, Rain & Mar (2021) menemukan bahwa orang dengan *avoidant attachment* lebih cenderung mengidentifikasi karakter TV yang menunjukkan karakteristik positif dan menarik seperti otonomi dan kemandirian. Individu mungkin mencoba mewujudkan sifat-sifat ini, yang mungkin merupakan strategi penanggulangan yang efektif. Sebuah studi dari Gleason et al. (2017) menunjukkan bahwa hubungan parasosial dapat membantu remaja mengembangkan otonomi dan membentuk identitas. Selain dampak positif,

kecenderungan *fictophilia* juga memiliki beberapa dampak negatif. Berdasarkan hasil wawancara Dr. Mike Anderson dalam situs *PsychCentral* (Litner, 2022), hubungan parasosial dapat menimbulkan ekspektasi yang tidak realistis. Hal ini mungkin terjadi karena orang sering mengidealkan selebriti dan mengharapkan sempurna. Ekspektasi yang tidak realistis ini tidak hanya melibatkan citra diri, tetapi juga dapat mempengaruhi cara memandang orang-orang di sekitar. Misalnya, individu mungkin tidak akan puas dengan pasangan romantisnya jika mereka tidak memenuhi kriteria yang sama dengan ideal hubungan parasosialnya. Individu mungkin juga lebih sensitif terhadap gosip selebriti. Saat individu tertarik secara emosional pada tokoh media, mungkin merasa sangat berempati terhadap pengalamannya, hingga hal itu mempengaruhi suasana hati.

Individu yang mengembangkan hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam suatu media dapat memicu hubungan ketergantungan yang kuat dengan media tersebut sehingga individu bisa lebih sering melakukan interaksi parasosial dengan karakter tersebut. Oleh karena itu, hubungan parasosial dapat memprediksi adanya kecanduan media (Grant et al., 1991). Kecanduan media dapat menyebabkan keterlibatan berlebihan dengan konten, sehingga individu menjadi terlalu tenggelam dengan aktivitas hingga lupa waktu. Hal ini dapat mengganggu manajemen waktu untuk rutinitas dan prioritas sehari-hari, sehingga menyebabkan penundaan dan pengabaian tugas-tugas penting (Nuyens et al., 2020).

Ketika individu terlibat dalam hubungan parasosial dengan karakter fiksi, individu mengembangkan ikatan emosional yang kuat dengan karakter tersebut, yang dapat mempengaruhi keputusan dan perilaku finansialnya. Hubungan ini dapat menyebabkan pembelian impulsif untuk mendapatkan *merchandise* dan barang-barang yang menggambarkan karakter tersebut untuk merasa lebih dekat dengan sosok yang dicintai. Hal ini dapat mengganggu rencana dalam anggaran dan tabungan, sehingga menyebabkan ketidakstabilan finansial (Xia et al., 2021). Meskipun hal ini menguntungkan bagi *developer* dari media yang memunculkan karakter tersebut, penting bagi mereka untuk memberikan psikoedukasi terhadap para konsumen media tersebut sehingga tidak semakin mengarah pada kecenderungan *fictophilia*. Dengan demikian, penelitian terkait kecenderungan

fictophilia ini penting untuk dilakukan agar gambaran kecenderungan *fictophilia* yang diperoleh dapat diselidiki hubungannya dengan dampak-dampak tersebut sehingga individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* dapat berusaha menghindari terganggunya manajemen waktu dan ketidakstabilan finansial.

Meskipun kecenderungan *fictophilia* sendiri terjadi pada banyak orang di berbagai negara, berdasarkan beberapa penelitian yang ditemukan (Karhulahti & Välisalo, 2021; Nguyen et al., 2023; Rain & Mar, 2021), penelitian terhadap fenomena ini lebih cenderung untuk berusaha menjelaskan konsep dari kecenderungan *fictophilia* ini, sehingga tidak banyak terdapat penelitian yang membahas terkait demografi atau banyaknya orang yang mengalami hal ini. Selain itu, tidak banyak juga penelitian mengenai penyebaran tingkatan dari kecenderungan *fictophilia* yang dapat mempengaruhi tingkatan dampak yang dirasakan juga, baik secara positif maupun negatif pada orang-orang yang mengalami kecenderungan *fictophilia*. Oleh karena itu, fokus dari penelitian ini adalah membahas terkait penyebaran tingkatan dari kecenderungan *fictophilia* dan penyebaran tingkatan dampak yang dirasakan pada orang-orang yang mengalami hal tersebut di Indonesia.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini akan membatasi ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Variabel dalam penelitian ini adalah kecenderungan *fictophilia*, dengan aspek yang digunakan berupa *fictophilic paradox*, *fictophilic stigma*, *fictophilic behaviors*, *fictophilic supernormal stimuli*, dan *fictophilic asexuality* dari Karhulahti & Välisalo (2021).
- b. Subjek dalam penelitian ini merupakan individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* terhadap karakter fiksi (yang berasal dari animasi dan *video game*) di Indonesia.
- c. Fokus dari penelitian ini adalah memperoleh gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia.
- d. Jenis penelitian ini merupakan studi kuantitatif deskriptif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia?”

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan baru khususnya di bidang psikologi klinis terkait gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia.

1.5.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Subjek Penelitian dan Individu yang Mengalami Kecenderungan *Fictophilia*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi subjek penelitian berupa gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia sehingga individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* dapat mengelola perasaan dan emosi mereka agar lebih merasakan dampak positif dan menghindari dampak negatif dari pengalaman kecenderungan *fictophilia*.

- b. Bagi Orang-Orang Terdekat dari Individu yang Mengalami Kecenderungan *Fictophilia*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berupa gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang-orang terdekat dari individu yang mengalami kecenderungan *fictophilia* dalam memahami perasaan dan pengalaman.

c. Bagi *Developer Video Game* dan Animasi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi *developer video game* dan animasi berupa gambaran kecenderungan *fictophilia* di Indonesia sehingga penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para *character designer* dalam proses karakterisasi atau mendesain karakter.