

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya penggemar telah lama menjadi bagian yang tak terpisahkan dari lanskap sosial di Indonesia. Fenomena ini sangat dikenal oleh banyak individu, termasuk Perancang, yang juga menikmati berbagai bentuk media, terutama dunia idola. Penggemar dapat didefinisikan sebagai individu yang memiliki ketertarikan dan dedikasi yang mendalam terhadap sosok tertentu, seperti artis atau grup idola, karya seni, atau bahkan hobi spesifik yang mereka junjung tinggi. Antusiasme ini seringkali diwujudkan melalui tindakan nyata, seperti menghadiri acara-acara terkait, mengumpulkan merchandise, dan berpartisipasi aktif dalam komunitas penggemar yang saling mendukung. Perkembangan teknologi telah mengubah secara signifikan cara penggemar berinteraksi dengan idola mereka. Platform media sosial dan teknologi komunikasi memungkinkan penggemar untuk terhubung secara terus-menerus, kapan saja dan di mana saja, memperkuat ikatan emosional yang mereka rasakan terhadap idola (Shane, 2019).

Kemudahan akses yang ditawarkan oleh teknologi, sayangnya, membuka pintu bagi perkembangan hubungan parasosial. Meskipun belum banyak laporan khusus di Bandung, ada beberapa pola kasus nasional yang cukup relevan untuk konteks perancangan. Penggemar K-Pop maupun selebritas lokal di Indonesia menunjukkan kecenderungan *stalking*, yaitu kedekatan sepihak secara emosional dengan sosok publik tanpa timbal balik nyata (Dr. Nurul, 2024). Dalam konteks ini, penggemar mengembangkan perasaan kedekatan pribadi dengan idola, meskipun hubungan tersebut bersifat satu arah dan idola tidak menyadari keberadaan penggemar secara individual (Astagini; Kaihatu; Prasetyo, 2017). Perasaan dekat ini, jika tidak terkendali, dapat berkembang menjadi perilaku obsesif yang membahayakan, seperti penguntitan dan penyebaran informasi pribadi tanpa izin atau *doxxing*. Beberapa kasus nyata menggambarkan betapa seriusnya permasalahan ini. Pada Desember 2022, Shani, seorang anggota JKT48, mengalami penguntitan di kediamannya, yang

kemudian dilaporkan kepada pihak berwajib (M. Alivio Mubarak, 2022). Selain itu, penyanyi dangdut Via Vallen mengalami pelecehan seksual melalui pesan langsung di *Instagram* dari seorang pemain sepak bola terkenal (CNN Indonesia, 2020). Dalam skala global, kasus Ricardo López, yang terobsesi dengan Björk, mengirimkan bom surat berisi asam sulfat ke kediamannya pada 1996, namun polisi berhasil mencegahnya berkat video diary yang ia rekam. Obsesinya, didorong oleh gangguan kesehatan mental dan kemarahan rasial, berakhir dengan bunuh diri setelah merekam rencana jahatnya (Castillo, 2022). Di wilayah Bandung sendiri, studi-studi lokal mencatat adanya pola fanatisme tinggi pada komunitas penggemar K-Pop, yang dalam intensitas tertentu dapat berpengaruh negatif terhadap kesejahteraan psikologis penggemar itu sendiri (Isril; Yulianto, 2024).

Isu obsesi penggemar dan dampaknya telah dieksplorasi dalam berbagai bentuk media. Film animasi Jepang berjudul *Perfect Blue* karya Satoshi Kon secara mendalam menggambarkan teror yang dialami seorang idola dari penggemar obsesif yang tidak dapat menerima perubahan dalam kariernya. Film ini memberikan perspektif yang kuat tentang tekanan psikologis yang dihadapi idola. Selain itu, video game *Parasocial* dari *Chilla's Art* menggambarkan bagaimana seorang idola menghadapi konsekuensi mengerikan ketika identitas pribadinya terungkap secara langsung kepada publik melalui hadiah dari penggemar, yang memicu paranoia dan ketidakamanan. Meskipun Indonesia memiliki karya seperti film *Posesif* (2017) yang menyentuh tema obsesi dalam konteks hubungan romantis, belum banyak karya yang secara spesifik mengangkat isu obsesi penggemar terhadap idola, pembahasan obsesi penggemar meningkat karena akses mudah ke media sosial mempercepat hubungan parasosial dan mengaburkan batasan. Situasi ini relevan dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDG) nomor 3 mengenai kesehatan dan kesejahteraan, di mana isu kesehatan mental merupakan bagian penting dari kesejahteraan individu (Doll et al., 2021).

Sebagai respons terhadap isu spesifik mengenai obsesi dalam hubungan penggemar dengan idola, Perancang mengusulkan sebuah proyek perancangan animasi 3D berjudul "Dibalik Layar". Karya ini bertujuan untuk mengungkap

secara mendalam dampak obsesi penggemar terhadap kehidupan seorang idola. Karya ini berangkat dari tujuan untuk mengungkap dampak obsesi penggemar terhadap idola. Animasi 3D dipilih karena mampu menyajikan emosi secara realistis sekaligus ekspresif untuk memperkuat pesan. Animasi 3D merupakan media efektif untuk menyampaikan isu sosial dan psikologis kompleks melalui visualisasi dinamis yang mudah diakses berbagai usia (Praveen; Srinivasan, 2022). menegaskan bahwa integrasi stimulus visual terstruktur dalam animasi meningkatkan keterlibatan kognitif dan pemahaman konseptual. Realisme emosional dalam karakter dan lingkungan 3D memperkuat resonansi audiens terhadap narasi, di mana 81% partisipan mengalami perubahan persepsi signifikan tentang komunikasi dengan penderita depresi pasca-pemaparan animasi edukatif (Plot; Roškar; Tomc, 2020). Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Azalia; Riky, 2022). Kombinasi narasi personal, ilustrasi, dan skema warna tidak hanya meningkatkan retensi pesan, tetapi juga mendorong perubahan perilaku melalui pendekatan empatik, menegaskan peran animasi sebagai alat edukasi transformatif dalam konteks kesehatan mental dan isu sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, perancang mengidentifikasi beberapa permasalahan:

- a. Idola yang merasa terganggu dan terancam akan keselamatan karena perilaku obsesi penggemar mereka yang bisa menjadi berlebihan.
- b. Kurangnya pembuatan karya media yang menyentuh ranah obsesi dengan pendekatan non-romansa di Indonesia.

1.3 Ruang Lingkup

A. Apa?

Perancang akan membuat Animasi 3D berjudul Dibalik Layar, mencakup tahapan Rough Animation, Preview Spline Animation

hingga Final Render, dalam genre Psychological Thriller, dengan tujuan memberi wawasan tentang batas obsesi penggemar terhadap idola di Indonesia, terutama di wilayah Bandung.

B. Siapa?

Pelaksana perancangan adalah animator 3D (peneliti) sendiri, sedangkan target audiens adalah penggemar idola dewasa muda (21–30 tahun), kelompok usia yang rentan mengalami obsesi berlebihan.

C. Tempat?

Seluruh proses inti animasi berlangsung di kediaman perancang, dengan outsourcing aspek lain (ilustrasi, *3D background modeling*) ke Studio *Svaka Creative Lab*.

D. Kapan?

Waktu perancangan ini akan dilakukan pada Semester 8 dalam tahun ajaran ini sekitar dari tanggal 24 Februari 2025, hingga dengan data terpenuhi pada 18 Mei 2025, dan perancangan Animasi selesai pada waktu pendaftaran Tugas Akhir sekitar 28 Mei hingga 3 Juni 2025.

E. Kenapa?

Pergerakan dalam Animasi itu begitu penting dalam menjual kehidupan dalam sebuah gambar. Selain dari pergerakan tersebut yang dapat membuat aksi yang dapat dirasakan oleh penonton, Animasi dapat menjadi cara yang unik dalam merepresentasikan masalah.

F. Bagaimana?

Perancangan dilaksanakan sesuai job-desc 3D Animator, dengan meninjau referensi dan beberapa aspek teknis, agar animasi dapat menggambarkan emosi penggemar dan idola secara akurat. Agar animasi yang diciptakan dapat merepresentasikan emosi baik dari Penggemar ataupun Idola yang terdampak dari hasil obsesi para Penggemar di Indonesia, dan memahami batasan yang harus diberikan dalam berinteraksi dengan Idola di Trailer Animasi *Dibalik Layar*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah diatas, perancang mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menggambarkan fenomena perilaku obsesi penggemar yang mengganggu privasi dan keselamatan idola mereka dalam bentuk Animasi 3D?
- b. Bagaimana membuat karya animasi yang menggambarkan obsesi dengan pendekatan non-romansa?

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan Umum dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang Animasi 3D untuk keperluan Trailer Animasi dengan *Genre Psychological Thriller* yang berjudul *Dibalik Layar*.
- b. Menghasilkan visualisasi yang dapat merepresentasikan media yang membahas tentang dampak Obsesi para penggemar terhadap Idola mereka.

1.5.2 Tujuan Khusus

Bagi perancang, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menambah representasi permasalahan dalam media Animasi
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan di Universitas Telkom.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Perancang mendapatkan wawasan lebih ketika mencari data mengenai Obsesi dari para Penggemar yang dapat berdampak pada Idola mereka untuk keperluan 3D *Animator*.
- b. Memberi pengetahuan kepada perancang tentang cara memvisualisasi Psikologis dengan Animasi
- c. Memberi pengetahuan kepada penonton animasi tentang hubungan Penggemar dengan Idola mereka.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Masyarakat

Meningkatkan wawasan tentang kosekuensi dalam Obsesi secara berlebih terhadap Idola mereka, serta pentingnya menjaga batasan wajar dalam mendukung idola melalui visualisasi dampak Obsesi yang tidak sehat.

- b. Bagi Industri Animasi

Membuat konten dan representasi yang berisi dengan mendalami Psikologis mereka, sehingga menambahkan variasi isu yang dapat diangkat kedalam berbagai medium, terutama dalam Animasi di Indonesia.

1.7 Metode Perancangan

Terdapat beberapa metode upaya dalam mendukung perancangan Trailer Animasi ini. Data-data yang telah dikumpulkan oleh perancang tersebut akan diolah oleh perancang. Data tersebut berarah kepada penelitian secara Kualitatif, karena data yang dikumpulkan oleh Perancang merupakan data dipilih secara kedalaman informasi dan bukan seberapa kuantitas informasi yang didapatkan secara faktual dan terkini. Berikut adalah beberapa metode yang digunakan perancang dalam mengumpulkan data:

A. Wawancara

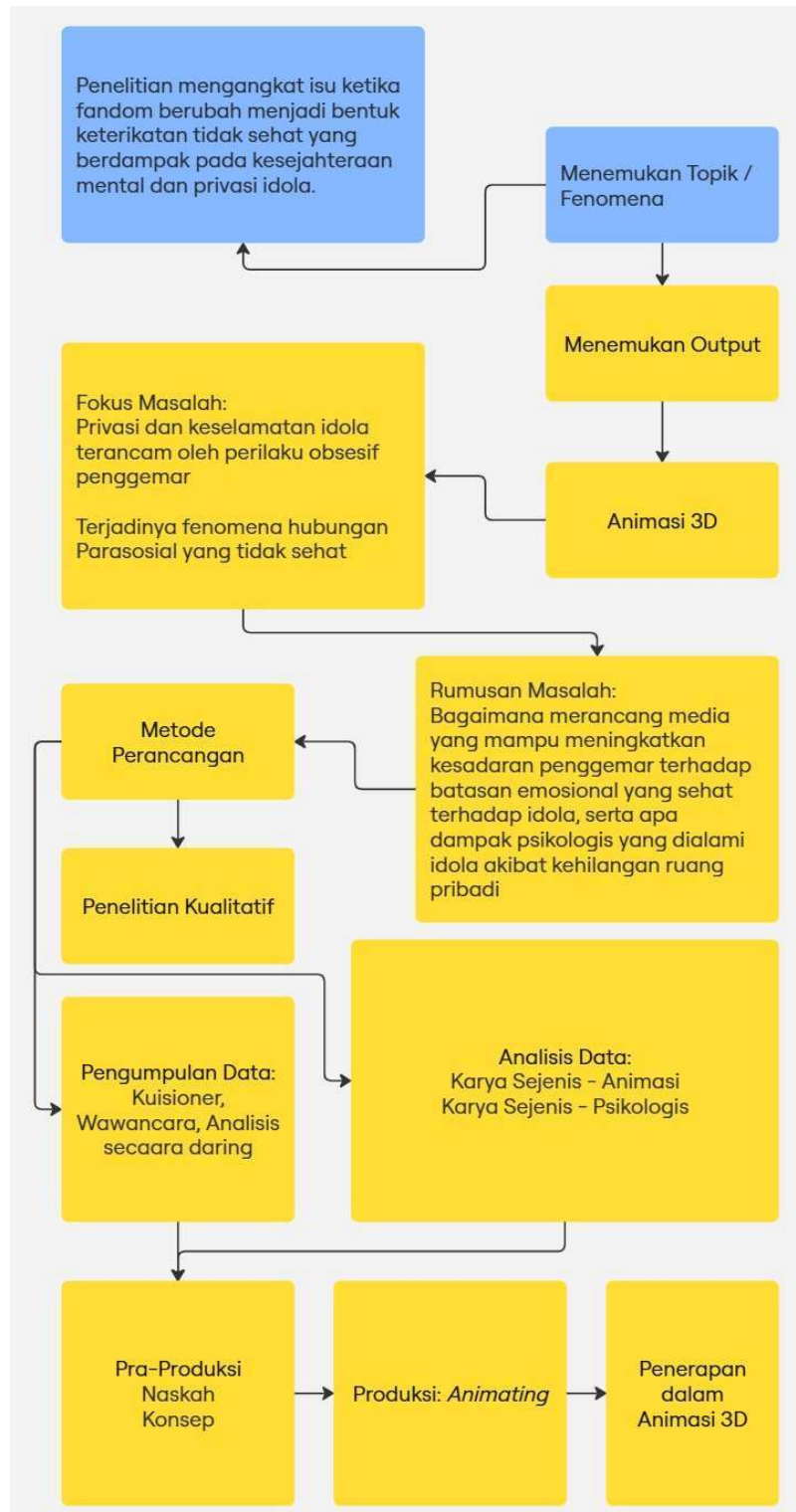
Wawancara ini bertujuan untuk merekonstruksi ulang data yang diperlukan dalam pembuatan Animasi. Wawancara akan dilakukan

oleh Perancang kepada Narasumber yang memiliki wawasan tentang dunia Penggemar dan Idola ini, serta dengan Psikolog Klinis dan Psikiater. Data yang didapatkan dari hasil wawancara akan dikumpulkan untuk perancangan Animasi.

B. Observasi

Berberapa Observasi akan dilakukan secara daring dengan menyelami kedalam Media Sosial seperti *Twitter*, *Reddit*, dan *YouTube* agar dapat mendapatkan informasi yang lebih relevan dan praktis, serta menghemat waktu dan biaya.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1
Tabel Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Bab I – Pendahuluan

Bab ini menguraikan konteks penelitian mulai dari latar belakang munculnya fenomena obsesif dalam budaya penggemar hingga urgensi mengeksplorasinya melalui media animasi 3D; selanjutnya dirumuskan masalah, tujuan (umum dan khusus), manfaat (teoritis dan praktis), ruang lingkup dan diakhiri dengan metode perancangan kualitatif yang mencakup wawancara, observasi daring, dan studi pustaka.

Bab II – Landasan Teori

Bab ini membangun dasar konseptual penelitian dengan membahas teori obsesi, fenomena celebrity worship dan parasosial relationship, teori penggemar dan dinamika komunitas fandom, prinsip-prinsip animasi 3D, serta kerangka penelitian kualitatif mulai dari pengkodean terbuka hingga selektif.

Bab III – Pengumpulan Data dan Analisis

Bab ini menjelaskan sumber dan teknik pengumpulan data:

Data Primer: wawancara mendalam dengan psikolog klinis dan psikiater.

Data Sekunder: hasil kuesioner daring yang menampilkan profil demografis dan pola konsumsi media penggemar di Bandung.

Bab IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Menguraikan hasil metode analisis data dan mengimplementasikan ke dalam perancangan Animasi.

Bab V – Penutup

Bab ini akan merangkum temuan inti, menarik kesimpulan tentang efektivitas animasi 3D dalam menyampaikan isu obsesi penggemar, memaparkan keterbatasan penelitian, serta memberikan rekomendasi untuk studi lanjutan dan praktik pembuatan konten animasi edukatif.