

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses industrialisasi yang diproduksi *YouTuber* Nayla ini memanfaatkan *Game Sakura School Simulator* sebagai media untuk menghasilkan konten sensualitas. Pada penelitian ini peneliti melalui analisis wacana digital yang terdiri dari 4 elemen diantaranya teks, konteks, interaksi dan ideologi menemukan adanya unsur sensualitas dari konten yang dibuat *YouTuber* Nayla, di antaranya sebagai berikut:

1. Secara tekstual, peneliti menemukan bahwa unggahan video dalam kanal YouTube It's Nelfa ini merepresentasikan sensualitas yang ditunjukkan melalui komposisi dari alur cerita, dialog, pengambilan *angel* dan kelengkapan *editing* lainnya yang jelas menonjolkan adegan sensual.
2. Lalu, pada elemen konteks ini Nayla memproduksi berbagai macam jenis konten tetapi yang paling populer dan menjadi perhatian audiens adalah konten yang mengandung unsur sensualitas yang dikemas dalam *YouTube shorts* sehingga mempermudah Nayla dari segi produksi maupun menaikkan popularitas. Hal tersebut terjadi karna produksi *YouTube shorts* tidak rumit dan konten sensualitas menjadi strategi efektif untuk menyita perhatian audiens karena sensualitas biasanya memunculkan sensasional.
3. Keberhasilan konten tersebut dapat dilihat dari elemen interaksi dalam kolom komentar YouTube yaitu banyaknya audiens yang berimajinasi tentang seks dan mendukung konten sensualitas agar lebih diperbanyak

kuantitasnya. Namun, sebagaimana pada umumnya konten sensualitas tentu memunculkan adanya pro dan kontra. Dalam konten sensualitas ini pendapat kontra juga ditemukan rata-rata dari kalangan orangtua.

4. Sehubungan dengan adanya perbedaan pendapat dalam mengonsumsi konten sensualitas tersebut tentu akan mempengaruhi ideologi yang diinginkan oleh Nayla. Sebagaimana dalam hal ini Nayla menunjukkan reaksinya yang terjebak dalam simulacra *Game Sakura School Simulator* melalui konten yang diproduksi.

Maka dapat disimpulkan bahwa motif dari produksi konten yang dilakukan Nayla ini merupakan bentuk dari komodifikasi sensualitas. Komodifikasi merupakan proses di mana konten, seperti artikel, video, musik, atau gambar, diubah menjadi barang dagangan yang dapat diperjualbelikan. Sebagaimana dalam konten ini menjadi komoditas yang dapat diuangkan. Hal tersebut selaras dengan yang ditemukan peneliti bahwa Nayla menggunakan unsur sensualitas dalam konten drama yang dibangun dengan diiringi kelanjutan drama satu video setiap hari demi mendapatkan popularitas agar bisa mendapat pendapatan yang lebih tinggi dari *YouTube Shorts*.

Tak hanya itu sensualitas ini juga sebagai bentuk hiperrealitas YouTuber Nayla dan berhasil membuat audiens ikut terjebak dalam hiperrealitas. Selain itu, hiperrealitas Nayla juga dimanfaatkan untuk mengeksploitasi audiens dalam mewujudkan keinginan *YouTuber* dengan cara yang halus. Demikian audiens merasa puas dengan konten sensualitas dan *YouTuber* puas dengan popularitas yang dibentuk.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini merupakan salah satu bentuk reaksi dari banyaknya konten sensualitas yang betebaran dalam media sosial yang di kemas dalam visualisasi game anak-anak sehingga menjadi hal yang normal dikonsumsi oleh kalangan anak-anak.

Berhubungan dengan konten sensualitas yang dipilih oleh peneliti dengan menggunakan analisis wacana digital ini maka peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam lagi mengenai analisis wacana digital dengan objek komodifikasi lain. Hal tersebut karena bertujuan untuk menemukan temuan-temuan baru motif dari produksi konten melalui analisis yang lebih komperhensif. Pada penelitian selanjutnya, juga diharapkan peneliti lebih banyak mengeksplere motif-motif baru dari produksi konten yang mengesampingkan kualitas dan dampak buruk yang diberikan kepada audiens.