

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil serta pembahasan terhadap perilaku komunikasi penggemar *Virtual YouTuber* Kobo Kanaeru di Komunitas Discord, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku komunikasi penggemar yang terjadi pada *server* komunitas penggemar Kobo Kanaeru, Kobokan's Lighthouse, terbagi menjadi tiga, yaitu distribusi karya fiksi kepenggemaran, distribusi informasi oleh anggota dan *automated bot*, dan interaksi partisipatif dalam komunitas. Keseluruhan bentuk perilaku komunikasi penggemar Kobo Kanaeru dilakukan di *channel* yang berbeda-beda. Anggota melakukan distribusi karya, baik yang dibuat sendiri maupun berasal dari orang lain, dalam bentuk visual dan juga audiovisual ke dalam *server*. Lebih lanjut, anggota juga melakukan kegiatan distribusi informasi dengan karakteristik yang beragam (seperti keseharian Kobo, informasi penting, dan juga acara), dengan informasi yang berasal dari tiga sumber yang berbeda-beda, yaitu anggota, admin *server*, dan *bot* terotomatisasi. Terakhir, anggota juga melakukan interaksi satu sama lain dengan merespon informasi, pertanyaan, dan karya yang dibagikan anggota, dengan bentuk respon yang tidak hanya menggunakan tulisan, tapi juga menggunakan *emoji* yang dikustomisasi. Anggota juga turut menyuarakan opini yang menciptakan interaksi satu sama lain, memberi dukungan kepada *server* melalui fitur *server boost*, dan admin juga turut berperan dalam melakukan moderasi *server* berdasarkan aturan yang berlaku, serta

mengadakan acara komunitas dengan mengajak anggota untuk berkontribusi baik via material maupun immaterial.

Peneliti juga mendapati bahwa perilaku komunikasi ini didasari oleh berbagai bentuk dan tingkat partisipasi sebagai turunan dari kultur partisipatif. Penggemar melakukan apropriasi terhadap karya resmi melalui karya fiksi kepenggemaran, dengan rekontekstualisasi sebagai bentuk apropriasi paling umum yang terlihat dalam komunitas berupa karya yang menggambarkan Kobo Kanaeru dalam situasi yang berbeda. Bentuk apropriasi ini adalah wujud ekspresi dan aktualisasi penggemar untuk mendapatkan respon, validasi, ataupun kritik dari anggota lain. Selain itu, peneliti juga mendapatkan anggota juga berperan sebagai media baru untuk menyebarkan informasi, menjadi sirkulator dalam sebuah sirkulasi informasi, membentuk persatuan antara produser (idola) dengan audiens (penggemar) dalam segi distribusi informasi. Terakhir, interaksi partisipatif dari penggemar juga berperan untuk mempertahankan hidup komunitas, sebagai wadah bagi sesama anggota dengan pemikiran yang sama untuk melakukan interaksi satu sama lain. Respon anggota memainkan peran integral untuk melanjutkan sirkulasi informasi dari anggota, membuat anggota merasa dibutuhkan atas informasi yang diberikan. Selain itu, interaksi partisipatif ini memiliki dampak untuk menyelesaikan masalah secara kolaboratif untuk kelancaran acara komunitas yang juga dibuat, dan ditenagai oleh sesama penggemar dengan satu pemikiran.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian serta kesimpulan di atas, peneliti mengajukan saran secara akademis terhadap penelitian yang akan datang, dan saran secara praktis bagi praktisi yang mendalami bentuk kegemaran (*fandom*), terutama kepada figur yang memiliki *fandom* di belakangnya.

5.2.1 Saran Akademis

1. Memperdalam studi melalui lingkup yang lebih spesifik, seperti motif dari munculnya perilaku kegemaran secara mendalam melalui teori behaviorisme untuk membahas bentuk kegemaran yang tidak ditampilkan dalam komunitas. Pendalaman perilaku kegemaran juga dapat difokuskan ke dalam bentuk apropriasi lain di *platform* yang berbeda, seperti crossover atau erotisasi.
2. Melakukan studi komparatif terhadap bentuk perilaku kegemaran pada media sosial yang digunakan idola (tidak harus Kobo Kanaeru), dan membandingkan interaksi yang terjalin
3. Memperdalam studi untuk membahas variabel yang lebih spesifik, seperti interaksi parasosial yang terjadi pada idolanya di media sosial yang berbeda.

5.2.2 Saran Praktis

Penelitian ini memberikan wawasan bagi pelaku industri hiburan yang mengelola, dan juga memanfaatkan idola sebagai figur yang disukai oleh

komunitas virtual. Pelaku industri hiburan perlu untuk memahami perilaku penggemar yang sudah berevolusi berkat kemajuan teknologi, melalui peningkatan atau intensifikasi hubungan antara penggemar dan idola dalam rangka meningkatkan penjualan, view traffic, dan melahirkan produsen serta partisipan baru yang berpotensi sebagai penggemar, ataupun idola generasi berikutnya. Pengelola komunitas penggemar juga perlu untuk mendukung kebebasan berpendapat dari anggota, distribusi informasi, dan distribusi karya untuk menjaga sustainability komunitas sebagai bagian dari hidupnya idola itu sendiri.