

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggemar Kobo Kanaeru terus mencari informasi tentang idolanya karena rasa penasaran dan kekaguman terhadap Kobo. Dengan karakteristik yang sedikit berbeda daripada kebanyakan Vtuber lain maupun teman satu generasinya di agensi Hololive Indonesia, Kobo Kanaeru berhasil menciptakan pasar penonton untuk dirinya sendiri. *Fan name* yang Kobo berikan untuk para penggemarnya yaitu Kobokerz, peneliti tidak menemukan standar atau syarat khusus seorang penggemar dapat dikatakan sebagai Kobokerz. Hal tersebut dikarenakan Kobokerz merupakan sebuah *fan name* bukan merupakan gelar, *tittle*, atau penghormatan tertentu kepada seorang penggemar yang Kobo berikan secara langsung.

Dari ranah pembentukannya, ditemukan beberapa poin untuk menginterpretasi sebuah *fandom* dan *cyber fandom* menurut Jenkins (2013) pada Kobokerz diantaranya yaitu, (1) *brainless consumer*, (2) *devote their lives*, (3) *fantasy vs real life*. Komunitas virtual Kobo Kanaeru yaitu, Kobokerz didirikan oleh inisiasi anggota Porter (dalam Syarafy, 2023). Hal tersebut didasarkan pada temuan peneliti yang menemukan tiga *fan base* Kobokerz di beberapa media baru dalam bentuk sosial seperti Facebook (Kobokerz Posting), Discord (Kobokan's Lighthouse), dan Twitter (Kobokan's Lighthouse). Seorang penggemar akan mencari sebuah *fan base* karena ingin berpartisipasi secara aktif untuk mengekspresikan keidolaannya dan mengidamkan teman diskusi dengan minat yang sama.

Dari ranah aktivitas, Kobokerz sebagai kelompok penggemar tentu akan mendukung idolanya baik itu dengan cara *voting*, donasi, *fan project* atau aktivitas lainnya. Kobokerz khususnya pada *fan base* Kobokan's Lighthouse mendukung Kobo Kanaeru dalam bentuk proyek. Pada ulang tahunnya Kobo dihadiahkan sebuah lagu dengan judul Rintik Berbisik yang dimainkan saat *birthday stream*. Selain itu, Kobokerz juga merayakan atau mengadakan selebrasi atas pencapaian

Kobo mulai dari jumlah *subscriber*, *followers*, debut, 3D *Showcase*, dan lainnya. Peneliti tidak menemukan kegiatan yang dilakukan oleh *fan base* Kobokerz di Facebook. Sebagai komunitas virtual Kobokerz juga terkadang bertemu secara langsung di acara-acara yang bernuansa Jepang dan juga sekedar bertemu seperti karaoke, makan-makan dan kegiatan lainnya. *Fan base* sebagai salah satu menjadi sumber informasi untuk para anggotanya sering kali membagikan informasi jadwal *streaming* Kobo Kanaeru pada platform YouTube.

Dari aktivitas yang dilakukan oleh Kobokerz muncul sebuah budaya penggemar. Terdapat tiga dari empat aspek budaya penggemar yang penulis temukan yaitu, komunikasi, kreativitas, dan pengetahuan (Bennett, 2014). Sedangkan untuk aspek kekuatan sipil penulis tidak menemukannya. Pada aspek pertama yaitu komunikasi Kobokerz memfavortikan *Super Chat* yang merupakan fitur donasi pada platform YouTube untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan Kobo. Hal tersebut dikarenakan interaksi yang terjadi antara Kobokerz dan Kobo melalui *Super Chat* bersifat *two way flow* dimana seorang pengirim pesan dapat ditanggapi secara langsung oleh Kobo pada saat itu juga. Pada aspek kedua yaitu kreativitas Kobokerz membuat sebuah *fan production* yang didalamnya terdapat *fan edit*, *fan meme*, dan lainnya. Kobokerz dapat melakukan editing terhadap foto atau video Kobo yang nantinya dibuat semenarik mungkin lalu diberikan *hashtag* atau tagar #AeruSeni sebagai penanda bahwa karya tersebut adalah *fan art* atau *fan edit*. Tidak hanya dibuat menjadi menarik foto Kobo juga sering disunting menjadi lebih emosional dan terkesan lucu lalu diberi tagar #Kobobrok sebagai penanda bahwa karya tersebut adalah *fan meme*. Peneliti menemukan *fan production* yang paling populer dalam budaya penggemar Kobo Kanaeru adalah *fan art*. Pada aspek ketiga yaitu pengetahuan *fan base* berperan penting dalam menyebarkan informasi dari akun resmi Hololive Indonesia atau dari akun resmi Kobo Kanaeru dan temuan-temuan lainnya. Karena tidak semua orang punya waktu untuk terus memperhatikan idolanya. Pada *fan base* Kobokerz's Lighthouse informasi yang paling sering dibagikan adalah *live streaming* dan jadwal mingguan Kobo Kanaeru. Selain itu kita juga dapat mengetahui asal usul suatu sebutan *fan speak* didalamnya,

makanan favorit Kobo, alat musik yang bisa dimainkan, acara yang dimeriahkan oleh Kobo dan lain sebagainya. Pada aspek keempat yaitu kekuatan sipil Kobokerz tidak pernah melakukan aksi sosial, donasi, atau kegiatan positif lainnya diluar komunitas mereka. Hal tersebut dikarenakan Hololive Indonesia tidak ingin mencampurkan industri hiburan yang mereka bangun dengan isu-isu sosial yang tentunya kontroversial.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian dapat diuraikan menjadi dua bagian yaitu, saran akademis dan saran praktis.

5.2.1 Saran Akademis

Adapun saran akademis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Harapannya, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian di masa depan, terutama dalam studi tentang budaya budaya penggemar dan aktivitas *fandom* di media baru dalam mengekspresikan keidolaannya.
2. Studi ini menganalisis budaya penggemar dan aktivitas *fandom* di media baru dalam mengekspresikan keidolaannya, yang hingga saat ini masih jarang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi. Oleh karena itu, diharapkan adanya penelitian lanjutan yang tidak hanya membatasi pada penerapan budaya penggemar dan aktivitas *fandom* di media baru, tetapi juga memperluas kajiannya pada berbagai konsep dan teori lain yang terkait dengan Ilmu Komunikasi.
3. Peneliti melihat adanya potensi penggunaan konsep dan teori *micro transaction* dan budaya partisipatif dalam penelitian ini. Pada konsep *micro transaction* peneliti melihat dari salah satu fenomena yang terjadi yaitu, donasi yang dilakukan oleh penggemar kepada Kobo Kanaeru alih-alih kita sebagai penggemar membeli produk berupa jasa dalam bentuk 'di sapa idola'. Pada budaya partisipatif dalam bentuk afiliasi, Kobo Kanaeru memiliki *membership* pada akun YouTube-nya dan kita sebagai penggemar

diharuskan mengeluarkan sejumlah uang untuk berlangganan agar dapat menikmati konten eksklusif dari Kobo.

5.2.2 Saran Praktis

Adapun saran praktis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Saran untuk Kobokerz dipusatkan menjadi satu *fan base* tetapi kalau tidak bisa setidaknya hubungan antara *fan base* yang ada seperti pada Discord (Kobokan's Lighthouse) dan Facebook (Kobokerz Posting) lebih dipererat sehingga nantinya dapat membuat *fan project* dalam skala yang lebih besar dan lebih baik lagi.
2. Saran untuk Kobokerz karena sebagai sebuah komunitas penggemar tentunya memiliki kekuatan sipil yang dapat mempengaruhi hal-hal diluar komunitas mereka. Kobokerz dapat terlibat dalam aksi sosial, penggalangan dana, dan aktivitas kemanusiaan lainnya. Supaya Kobokerz dapat dikenal oleh *fandom* lainnya dan tentunya membangun citra positif baik bagi Kobokerz maupun Kobo Kanaeru sebagai idola mereka, selama aktivitas yang dilakukan dan dikungun adalah hal positif.
3. Saran untuk Hololive Indonesia untuk membuat *fan base* resmi dibawah pengawasan agensinya per *talent* karena selama ini Hololive hanya menyediakan ruang yang berisikan dari berbagai macam kelompok penggemar. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah komunitas penggemar tertentu dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Selain itu, Hololive dapat membuat atau memperbanyak *event* yang dapat mempertemukan penggemar dengan idolanya dan terciptalah sebuah konsep '*idol you can meet*'.