

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Lysn merupakan aplikasi seluler Korea yang memperkenalkan fitur Bubble pada bulan Februari 2020. Melalui fitur berbayar ini, penggemar dapat bertukar pesan dengan idola secara *real time*. Melalui fitur tersebut, penggemar akan membangun keterkaitan emosi dan merasa berada dalam hubungan pertemanan atau kerabat dekat dengan idola (Horton dan Wohl, 1956). Hal tersebut disebabkan oleh tampilan aplikasi yang terlihat seperti *private chat room* dengan fitur-fitur pendukung di dalamnya.

Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori analisis wacana kritis ala Norman Fairclough, aplikasi tersebut diteliti dan digali dalam batas tertentu untuk memahami konsep hubungan parasosial yang memengaruhi pengguna. Analisis wacana kritis menurut Norman Fairclough membahas mengenai proses produksi dan proses interpretasi sebuah teks yang mempengaruhi sebuah interaksi sosial atau fenomena sosial di masyarakat. Kajian ini meneliti fitur bot, emotikon, dan teks yang merepresentasikan hubungan parasosial antara pengguna dan idola.

Aplikasi Lysn Bubble ini telah terbukti menggunakan objek-objek desain komunikasi visual yang direproduksi sedemikian rupa guna mengonstruksi masyarakat yang kemudian mereka manfaatkan untuk melakukan tindakan kapitalisasi. Aplikasi ini tidak menyajikan fitur-fitur yang merangsang perasaan pengguna terhadap idola mereka secara gratis, melainkan harus membayar uang langganan tiap bulannya. Hal tersebut menjadi unik dikarenakan fitur *anniversary*, fitur *tag all*, emotikon hati, serta teks-teks pendukung berhasil mengikat pengguna untuk membeli afirmasi yang terdapat pada sebuah layanan aplikasi tersebut. Peralnya, fitur *anniversary* yang merupakan perayaan tahunan, mengalami perubahan interpretasi dalam aplikasi. Aplikasi Lysn

Bubble membuat fitur ini muncul setiap 10 hari sekali, yang membuat pengguna selalu diingatkan akan durasi ‘hubungan’ yang sudah dijalankan dengan idola. Pengingat ini akan membuat pengguna terikat dan berusaha setia kepada idolanya.

Hubungan parasosial yang dialami pengguna ini dibentuk oleh relasi kuasa yang terdiri atas aplikasi, idola, dan pengguna yang secara tidak sadar ikut terlibat. Dalam proses pembentukan konteks, penguasa utama, yaitu aplikasi, menggunakan fitur-fitur yang bertugas sebagai pengingat dan pengikat hubungan keduanya guna menggerakkan tindakan kapitalisasi terhadap masyarakat. Sebuah ‘hubungan’ yang merupakan ikatan atau pertalian ini dibentuk agar pengguna terus melakukan transaksi yang mendasari hubungan mereka. Kata ‘semu’ ini pun menunjukkan bahwa hubungan yang dijalin keduanya tidak nyata karena selain dilakukan secara virtual, tidak ada persetujuan untuk menjalani hubungan di antara keduanya, melainkan diatur oleh agen sosial utama (aplikasi). Pasalnya, hubungan tersebut hanya dapat dirasakan ketika membayar langganan aplikasi Lysn Bubble tersebut dan dihentikan oleh aplikasi secara sepihak dalam waktu yang ditentukan. Hubungan parasosial ini kemudian menjadi fenomena sosial yang marak terjadi di masyarakat, terutama pada pengguna aplikasi Lysn Bubble. Aspek intertekstual yang menjadi ciri khas pola analisis wacana kritis Norman Fairclough ini dibuktikan dengan kombinasi relasi kuasa, aspek pengingat, dan pengikat yang telah bersatu sehingga menemukan interaksi sosial yang baru, yaitu sebuah hubungan yang semu.

Melalui pengkajian ini, penulis menemukan sebuah objek nyata berupa sebuah proses media (*platform*), yang merepresentasikan suatu interaksi yang riil, menciptakan hubungan yang semu antara idola dan pengguna melalui fasilitas yang ada. Fasilitas ini memberikan pengguna kemudahan dalam menjalankan hubungan semu yang secara tidak sadar mengikat dirinya. Pengkajian ini pun terdapat kebaruannya dengan menggunakan tabel untuk menjabarkan proses

identifikasi terhadap teks yang menjadi representasi sebuah hubungan parasosial yang kemudian akan dilakukan proses interpretasi. Dua proses tersebut merupakan dalang terjadinya sebuah interaksi sosial, seperti yang dicetuskan oleh teori analisis wacana kritis pola Norman Fairclough. Dalam hal ini, interaksi sosial yang berupa hubungan yang semu dan mengikat ditemukan dalam objek-objek kontekstual di aplikasi Lysn Bubble tersebut.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengkajian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang ditujukan kepada pembaca sekaligus peneliti yang sedang menggunakan skripsi ini sebagai sitasi untuk penelitian selanjutnya, sebagai berikut.

1. Pengkajian ini diharapkan dapat menjadi referensi utama dalam memahami konsep hubungan parasosial dalam proses media dan bagaimana sebuah perasaan psikologis dengan aspek desain komunikasi visual berkolerasi sehingga mampu membangun hal baru
2. Pengkajian ini diharapkan dapat menjadi batu loncatan bagi peneliti selanjutnya dalam menyempurnakan pemahaman mengenai peran pihak penguasa dalam memproduksi produk-produk desain komunikasi visual menggunakan teori yang lebih bervariasi
3. Melihat teori mengenai analisis wacana kritis yang terdiri dari beberapa aspek yang luas, seperti konsumsi teks oleh masyarakat, serta data-data yang bersifat pemerintahan, peneliti berharap peneliti-peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan aspek lanjutan tersebut sehingga praktik sosial dalam wacana ini dapat tervalidasi secara lengkap dan utuh.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Bourdieu, Pierre. 2020. *Bahasa dan Kekuasaan Simbolik*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Collins, Hillary. 2019. *Creative Research: The Theory and Practice of Research for the Creative*. Inggris: Bloomsbury Academic
- Fairclough, Norman. 2010. *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language (Second Edition)*. New York: Routledge
- Haryatmoko, 2017. *Critical Discourse Analysis: Analisis Wacana Kritis: Landasan Teori, Metodologi dan Penerapan*. Jakarta: Rajawali Press
- Tinarbuko, S. 2015. *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS
- Rahmat, Jalaluddin. 2018. *Psikologi Komunikasi: Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Singh, Arun Kumar. 2020. *Social Psychology (Second Edition)*. Delhi: PHI
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

### Jurnal

- Cheung, Chau-kiu. Xiao Dong Yue (2012). *Idol Worship as Compensation for Parental Absence*. Routledge, Vol. 17, No.1, 35-46
- Fairclough, N. (2001). Critical Discourse Analysis. *Research Gate*, 1-27
- Fairclough, N (2003). *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research / N. Fairclough*. *Research Gate*, 1-23
- Kim, Joseph. Seung-Ho Kwon (2022). *K-Pop's Global Success and Its Innovative Production System*. Mdpi,
- Munfarida, E (2014). *Analisis Wacana Kritis dalam Perspektif Norman Fairclough*. *Komunika*, Vol. 8, No.1, 1-16
- Zhang, Y. (2022). *A Study on the Para-social Interaction Between Idols and Fans in Virtual Applications: Case Study of Lysn Bubble*. Atlantis Press, Vol. 631, 1118-1124
- Hartmann, T. (2016). *Parasocial Interaction Parasocial Relationship, and Well-Being*. *Research Gate*, 131-144

- Hartmann, T. (2022). *Three Conceptual Challenges to Parasocial Interaction: Anticipated Responses, Implicit Address, and the Interactivity Problem*. *Research Gate*, 1-18
- Sandy et al. (2021). *Dinamika Psikologis Fangirl K-Pop*. *Cognicia*, Vol 9(1), 17-24. Diakses 4 Maret 2023, dari Universitas Muhammadiyah Malang
- Al Hanif, Kharisma Lutfiah. Indri Rachmawati (2022). *Hubungan antara Penggunaan Aplikasi Lysn dengan Kedekatan Interpersonal Fans Kpop pada Boygroup NCT*. *Bandung Conference Series: Communication Management*, Vol. 2, No. 2, 538-544

### **Skripsi**

- Maharddhika, A.P. (2018). *Komunikasi Impersonal Antara Idol dan Fans (Dinamika Proses Komunikasi Pada Aplikasi LYSN SM Entertainment)*. (Skripsi Universitas Islam Indonesia, 2018) Diakses dari <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/40842/18321025.pdf> pada 11 April 2023
- Wardhani, S.A. (2021). *Analisis Wacana Kritis Film Parasite: Kesenjangan Sosial dalam Budaya Modern*. (Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016) Diakses dari <http://digilib.isi.ac.id/9349/> pada 25 April 2023
- Nuswantara, N. G. (2017). *Kajian Visualisasi Tagar dalam Media Sosial Instagram (Analisis Wacana Kritis Model Norman Fairclough)* (Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017) Diakses dari <http://digilib.isi.ac.id/2692/> pada 5 September 2023
- Pamungkas, M. (2022). *Pesan Moral pada Tiga Tokoh Utama Penggerak Cerita dalam Film komedi "3 Idiots" (Melalui Pendekatan Analisis Wacana Kritis)*. (Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022). Diakses dari <http://digilib.isi.ac.id/10593/> pada 8 April 2023

### **Artikel Internet**

- Cherry, K. (2022). *Color Psychology. Does It Affect How You Feel?: How Colors Impact Moods, Feelings, and Behaviors*. Diakses pada 20 November 2023 <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824#:~:text=Color%20psychology%20is%20the%20study,as%20age%20and%20cultural%20background>
- Fany, dkk. (2022). *Ekonomi Fans K-Pop: Keterikatan Emosional, Dukungan Tanpa Henti, dan Konsumsi Berlebihan*. Diakses pada 15 Agustus 2023 dari <https://tfr.news/articles/2022/2/10/ekonomi-fans-k-pop-keterikatan-emosional-dukkungan-tanpa-henti-dan-konsumsi-berlebihan>

- Hamza (2022). *How Have Emojis Transformed the Ways We Communicate?* Diakses pada 8 Agustus 2023 dari <https://bootcamp.uxdesign.cc/how-have-emojis-transformed-the-ways-we-communicate-d559336dec54>
- Isu M. (2017). *Understanding the Kpop Idol Fan Culture*. Diakses pada 8 Agustus 2023 dari <https://medium.com/@isu.mizumi/understanding-the-kpop-idol-fan-culture-b65baea82ec4>
- Mashable SEA (2022). *A Guide to K-Pop Fan Apps*. Diakses pada 10 Agustus 2023 dari <https://sea.mashable.com/tech/21245/a-guide-to-k-pop-fan-apps>
- Mahardika, dkk. (2022). *Ilusi dalam Peranti: Hubungan Parasosial dan Pengaruhnya bagi Remaja*. Diakses pada 6 Juni 2023 dari <https://www.balairungpress.com/2022/01/ilusi-dalam-peranti-hubungan-parasosial-dan-pengaruhnya-bagi-remaja/>

