

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN**

Produksi kultural berupa podcast youtube bergenre horror memiliki karakteristik yang khas. Dengan perkembangan tren produksi podcast tersebut saat pandemi menyebabkan tatanan produksinya memiliki karakteristik yang hampir sama satu channel dengan channel lainnya, antara lain: produksi dilakukan dengan personil yang terbatas dengan kesamaan aktivitas sebelum produksi podcast, produksi dengan konsep dan properti yang sederhana, memiliki keaktifan dan konsistensi berproduksi, dan melakukan produksi kolaborasi. Karakteristik yang terbangun dari podcast youtube bergenre horror tersebut mampu menjadikan produksi podcast jenis tersebut bertahan dan menjadi tren. Dengan karakteristik konsep produksi yang tidak terlalu rumit, konten kreator dapat berfokus pada materi yang akan diangkat. Hal itu memicu konsistensi dan keaktifan dalam berproduksi sehingga produksi kultural tersebut mampu bertahan dan menjadi tren di tengah masyarakat. Hal ini terpicu pula oleh strategi produksi yang dilakukan oleh konten kreator untuk menarik minat dari masyarakat konsumennya untuk menanti produksi-produksi berikutnya. Konsumsi atas produksi podcast horor ini menjadi media mengakarkan diri dengan jati dirinya bagi masyarakat konsumen yang dilabeli dengan modernitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ritzer G. *Teori Sosiologi Modern*. 7th ed. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group; 2014.
- [2] Lee E, Kang H, Ahn H. Word-of-Mouth of Cultural Products through Institutional Social Networks. *Sustainability* [Internet]. 2017 May 31;9(6):917. Available from: <http://www.mdpi.com/2071-1050/9/6/917>
- [3] van Eldik AK, Kneer J, Lutkenhaus RO, Jansz J. Urban Influencers: An Analysis of Urban Identity in YouTube Content of Local Social Media Influencers in a Super-Diverse City. *Front Psychol* [Internet]. 2019 Dec 19;10. Available from: <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2019.02876/full>
- [4] Qura U, Ibrahim N, Yanti PG, Baadilla I. Pengaruh Podcast (Siniar) Youtube terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara. *Ranah J Kaji Bhs* [Internet]. 2022 Dec 28;11(2):351. Available from: [https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal\\_ranah/article/view/5147](https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal_ranah/article/view/5147)
- [5] Sofino S, Pradikto B. Penerapan Blended Learning Menggunakan Media Youtube Podcast dengan Melibatkan Birokrat dan Praktisi Pendidikan Nonformal dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Nonformal. *Aksara J Ilmu Pendidik Nonform* [Internet]. 2022 Jan 1;8(1):503. Available from: <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/847>
- [6] Lázaro A. The Dark Side of British Horror Fiction: Politics, Taboos and Censorship. *ELOPE English Lang Overseas Perspect Enq* [Internet]. 2017 Dec 22;14(2):69–81. Available from: <https://journals.uni-lj.si/elope/article/view/7524>
- [7] Haggis M. Creator's Discussion of The Growing Focus on, and Potential of, Storytelling in Video Game Design. *Pers Stud* [Internet]. 2016 May 17;2(1):20–5. Available from: <https://ojs.deakin.edu.au/index.php/ps/article/view/532>
- [8] Poernomo CA, Wibowo JH, Jupriono. Analisis Proses Produksi Konten Kreatif Pada Kanal Youtube Kembara Sunyi. In: *Prosiding Semakom (Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi): Komunikasi, Kolaborasi, & Literasi* [Internet]. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya; 2023. p. 161–7. Available from: <https://conference.untagsby.ac.id/index.php/semakom/article/view/1929>
- [9] Baudrillard J. *The Consumer Society: Myths and Structures*. London-Thousand Oaks-New Delhi: SAGE Publications; 1998.