

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Kehadiran live stream Marapthon dengan durasi siaran yang panjang tanpa penyuntingan terbukti menjadi faktor kunci terbentuknya ikatan parasosial yang kuat. Temuan ini sekaligus membantah anggapan umum mengenai menurunnya rentang perhatian remaja masa kini. Durasi yang panjang justru menciptakan keintiman emosional yang menghilangkan pembatas eksklusif antara idola dan penggemar. Hubungan yang terbangun bukan lagi bersifat pemujaan vertikal namun berubah menjadi hubungan setara layaknya "teman tongkrongan" di dunia nyata.

Realitas sosial baru yang terbentuk dalam Marapthon diperkuat oleh persepsi kognitif penonton terhadap persona Reza Oktovian yang apa adanya. Kepercayaan ini melahirkan ikatan emosional mendalam di mana tayangan ini berfungsi sebagai mekanisme koping bagi penonton. Suasana *live stream* yang cair layaknya "warkop" menjadikan Marapthon sebagai sandaran emosional untuk mengisi kekosongan atau rasa sepi. Munculnya perasaan "linglung" dan kehilangan saat *live stream* berakhir menjadi bukti bahwa kehadiran Reza Oktovian telah terintegrasi ke dalam stabilitas emosi harian penontonnya.

Loyalitas parasosial yang terbentuk terlihat jelas melalui adopsi perilaku. Penonton tidak hanya menikmati konten secara pasif, tetapi secara tidak sadar menginternalisasi kebiasaan idola mereka, mulai dari pola tidur, kebiasaan makan, hingga penggunaan jargon verbal khas seperti "*It's donut time*" yang terbawa ke lingkungan sosial nyata. Hal ini membuktikan bahwa figur di layar kaca telah dianggap sebagai referensi gaya hidup yang ideal sehingga mempengaruhi identitas sosial penonton.

Partisipasi aktif melalui fitur donasi dan komentar tidak sekadar dimaknai sebagai dukungan materiil, melainkan sebagai upaya validasi eksistensi diri. Interaksi timbal balik dalam ekosistem *live stream* ini

memberikan ruang bagi penonton untuk membuktikan keberadaan mereka di tengah komunitas virtual. Fenomena Marapthon akhirnya membuktikan bahwa interaksi parasosial di era digital terbentuk dari kenyamanan rutinitas dan validasi emosional yang dibangun secara konsisten, bukan sekadar fanatisme buta.

5.2. Saran

5.2.1. Saran Akademis

Peneliti memberikan saran pada penelitian berikutnya untuk mengembangkan proses pencarian informasi pada informan untuk memberikan data yang lebih akurat dan mendalam. Proses pengumpulan data juga disarankan dilakukan pada saat siaran live stream tersebut berlangsung sehingga suasana yang disampaikan oleh narasumber terasa nyata dan tidak terkesan nostalgia. Penggunaan metode kuantitatif juga disarankan untuk memberikan sejauh mana ukuran penonton merasakan hubungan parasosial antara penggemar dengan publik figur yang dia ikuti tentunya dengan teori-teori yang sesuai dengan penelitian.

5.2.2. Saran Praktis

Peneliti memberikan saran praktis untuk memperkuat hubungan parasosial yang sudah terbangun dengan para penggemarnya khususnya dalam ekosistem live stream Marapthon dengan melakukan berbagai aktivitas digital ataupun aktivitas yang dilakukan di dunia nyata. Selain interaksi yang dilakukan dalam ekosistem live stream Marapthon, perlu diketahui juga bagaimana menjaga ekosistem live stream tersebut agar hubungan yang terjalin antara publik figur dengan para penggemarnya tetap terjaga walaupun aktivitas yang dilakukan terjadi secara virtual.