

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aplikasi Bubble berperan sebagai medium yang efektif dalam membentuk ilusi hubungan parasosial antara penggemar (Walwal) dan Lucy Band. Hubungan ini tercipta melalui strategi komunikasi yang dirancang untuk menciptakan kedekatan semu, seperti notifikasi *real-time*, konten eksklusif, dan simulasi interaksi personal. Fitur-fitur seperti *Your Name* (Y/N), *anniversary*, dan *Birthday Greetings* memberikan kesan akses kedekatan ke kehidupan idola, sementara pola komunikasi detail dan informal (seperti aktivitas kesehariannya yang *TMI/Too Much Information*) memperkuat ilusi hubungan timbal balik. Selain itu, *project* khusus dari idola seperti pembuatan gelang tangan dan ucapan ulang tahun personal kepada para penggemar, serta interpretasi penggemar terhadap koinsidensi aktivitas, semakin mengaburkan batas antara ilusi dan realitas.

Pengaruh hubungan parasosial terlihat dalam perubahan perilaku dan gaya hidup penggemar di dunia nyata. Banyak penggemar mengadopsi kebiasaan positif, seperti berolahraga, belajar bahasa Korea, atau menekuni hobi baru (misalnya bermusik atau *hiking*) yang terinspirasi dari konten idola di Bubble. Selain itu, ikatan emosional yang terbentuk menyebabkan penggemar memosisikan idola sebagai sumber dukungan emosional layaknya teman atau pasangan imajiner. Hal ini terutama terlihat dalam cara penggemar mengandalkan interaksi parasosial untuk mengatasi kesepian, stres, atau kebutuhan akan validasi emosional.

Selain itu, hubungan parasosial ini juga memengaruhi persepsi penggemar terhadap standar hubungan ideal dalam kehidupan nyata. Karakteristik idola, seperti fisik, konsistensi, empati, dan kedewasaan, dijadikan acuan dalam mencari pasangan, meskipun disertai kesadaran akan sifat ilusif dari hubungan tersebut. Fenomena ini menunjukkan bagaimana media digital seperti Bubble tidak hanya memediasi interaksi parasosial, tetapi juga membentuk nilai-nilai dan ekspektasi penggemar dalam relasi sosial.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa hubungan parasosial melalui aplikasi Bubble, meskipun bersifat sepihak dan terkonstruksi, mampu menciptakan dampak emosional yang nyata. Meskipun ilusi parasosial memenuhi kebutuhan emosional penggemar, tetapi ilusi tersebut juga berpotensi memicu ketergantungan pada ilusi kedekatan. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang dinamika interaksi manusia di era digital, di mana batas antara realitas dan ilusi semakin kabur.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian mengenai hubungan parasosial antara penggemar Walwal dan Lucy Band melalui aplikasi Bubble, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan khususnya bagi penggemar dan peneliti selanjutnya. Bagi penggemar K-pop yang terlibat dalam hubungan parasosial, penting untuk mengembangkan kesadaran kritis bahwa interaksi melalui platform seperti Bubble pada dasarnya merupakan konstruksi industri hiburan yang dirancang untuk menciptakan ilusi kedekatan. Penggemar disarankan untuk menikmati konten parasosial ini sebagai bentuk hiburan semata dan tetap menjaga

keseimbangan dengan kehidupan sosial nyata. Sebaiknya penggemar memanfaatkan energi dan inspirasi yang didapat dari idola untuk kegiatan produktif seperti mengembangkan hobi atau keterampilan baru, daripada terjebak dalam fantasi hubungan yang sepihak.

Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji fenomena serupa, penelitian ini membuka beberapa peluang pengembangan, yaitu diperlukan studi longitudinal untuk menguji dampak jangka panjang hubungan parasosial terhadap kesehatan mental penggemar, khususnya dalam konteks perkembangan identitas dan kemampuan membangun hubungan personal di dunia nyata. Selain itu, penelitian komparatif antara berbagai platform parasosial (seperti Bubble, Weverse, dan Universe) akan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana desain antarmuka dan fitur platform mempengaruhi intensitas hubungan parasosial, serta pendekatan metodologis yang lebih beragam, seperti kombinasi metode kualitatif mendalam dengan analisis kuantitatif skala besar dapat memberikan gambaran lebih komprehensif tentang fenomena ini.

Peneliti lain juga disarankan untuk memperluas cakupan demografis responden, tidak hanya terbatas pada penggemar di wilayah Bandung, tetapi juga mencakup berbagai kota di Indonesia dengan karakteristik sosio-kultural yang berbeda. Selain itu, penelitian dengan pendekatan lain yang melibatkan psikologi media, studi komunikasi, dan ekonomi kreatif akan memberikan kontribusi signifikan dalam memahami dampak multidimensional dari fenomena parasosial di era digital ini. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, penelitian selanjutnya

diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang lebih aplikatif bagi berbagai kalangan, mulai dari penggemar, industri hiburan, hingga pembuat kebijakan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian mengenai hubungan parasosial antara penggemar Walwal dan Lucy Band melalui aplikasi Bubble, terdapat rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait, termasuk pemerintah, masyarakat umum, dan institusi pendidikan. Bagi Pemerintah Kota Bandung, temuan ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan program literasi media yang lebih komprehensif, khususnya bagi generasi muda yang aktif dalam dunia digital. Pemerintah dapat berkolaborasi dengan akademisi dan komunitas lokal untuk menyelenggarakan *workshop* atau seminar yang membahas dampak parasosial di sosial media, serta memberikan panduan tentang cara berinteraksi sehat dengan konten digital. Selain itu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dapat mempertimbangkan untuk memasukkan materi tentang kesadaran digital dan kesehatan mental ke dalam kurikulum informal bagi pelajar dan mahasiswa, mengingat besarnya pengaruh budaya populer seperti K-pop terhadap generasi muda di Bandung.

Untuk masyarakat umum, disarankan untuk lebih terbuka dalam memahami fenomena hubungan parasosial sebagai bagian dari perkembangan budaya populer modern. Masyarakat dapat memanfaatkan momen ini untuk membangun dialog dengan generasi muda tentang cara menikmati konten hiburan secara bijak, dibanding menganggapnya sebagai hal yang negatif. Orang tua dapat memulai percakapan dengan anak-anak mereka tentang batasan antara dunia virtual dan

realitas dan mendorong partisipasi dalam kegiatan sosial nyata yang seimbang dengan aktivitas di dunia digital.

Bagi institusi pendidikan dan komunitas di Bandung, penelitian ini dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan ruang diskusi yang membahas dampak media digital terhadap kehidupan sosial dan emosional generasi muda. Universitas dapat mengadakan penelitian lanjutan atau forum diskusi yang melibatkan mahasiswa, penggemar K-pop, dan pakar media untuk mengeksplorasi fenomena ini lebih dalam. Sementara itu, komunitas penggemar dapat memanfaatkan penelitian ini untuk mengembangkan kegiatan positif yang terinspirasi dari idola, seperti *project* seni, kegiatan sosial, atau kelompok belajar bahasa Korea, sehingga energi dan antusiasme penggemar dapat disalurkan dengan lebih produktif.

Temuan ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi platform media sosial dan penyedia konten hiburan untuk lebih bertanggung jawab dalam merancang fitur-fitur interaktif. Dengan memahami dampak psikologis dari hubungan parasosial, perusahaan teknologi dapat mengembangkan mekanisme yang lebih transparan dan mendukung kesejahteraan pengguna. Rekomendasi ini diharapkan dapat membantu menciptakan ekosistem digital yang lebih sehat, di mana penggemar dapat menikmati konten hiburan tanpa kehilangan koneksi dengan dunia nyata.