

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Plave dan Fandom Plli

Plave (플래브, *Peul - le - i - beu*) merupakan grup idol virtual yang berasal dari Korea Selatan dengan 5 anggota grup, yaitu Noah, Yejun, Bamby, Eunho, dan Hamin yang debut dengan konsep avatar virtual. Plave dibentuk oleh perusahaan hiburan bernama Vlast Entertainment dan memulai debut pada tanggal 12 Maret 2023 dengan menghadirkan evolusi industri K-Pop yang mengusung adaptasi dari konsep idol virtual yang mirip dengan VTuber.,



Gambar 4. 1 Grup Plave

(Sumber: Olahan Peneliti, 2026)

Pada umumnya, idol memiliki *fans* atau penggemar yang mendukung dan menyukai mereka. *Fans* dipandang sebagai individu atau sekelompok orang yang mempunyai ketertarikan terhadap suatu objek atau budaya tertentu.

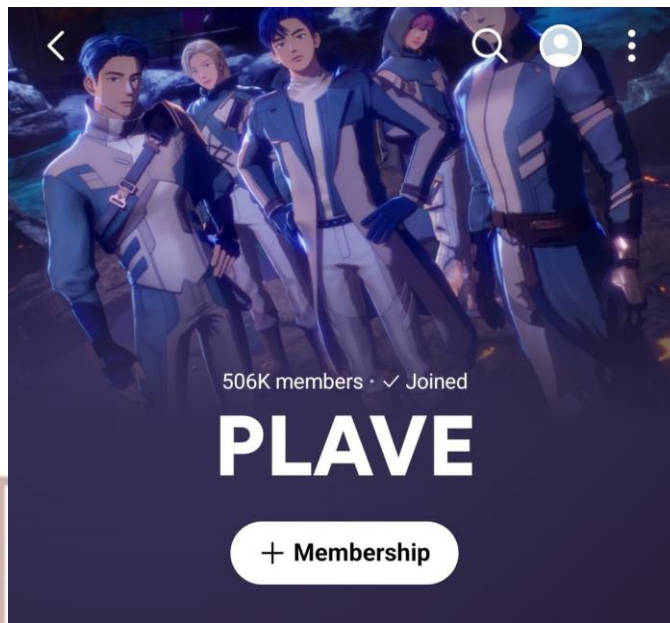
Penggemar juga tidak hanya bertindak menyukai, namun dapat aktif terlibat dalam kegiatan budaya tersebut. Para penggemar biasanya terbentuk menjadi sebuah kelompok penggemar yang lebih besar dan mampu menciptakan aktivitas yang beragam melalui komunitas tersebut. Istilah komunitas besar yang terbentuk diantara penggemar ini dikenal dengan istilah “fandom”. Fandom merupakan sekelompok individu yang mempunyai minat dan kesamaan dalam menggemari budaya dan terdorong dalam pembentukan aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan kegemaran yang mereka ikuti (Booth, 2017). Pada aktivitas ini fandom juga menyangkut budaya partisipasi dimana aktivitas fandom dilihat berdasarkan cara-cara fandom tersebut terlibat sebagai penggemar.

Idol virtual Plave mempunyai nama fandom yaitu Plli (플리). Nama fandom Plli ini berasal dari gabungan antara “*Play + Reality*”, yang melambangkan kebersamaan di dunia nyata. Plave aktif menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan Plli dengan menggunakan karakter avatar virtual yang mereka gunakan sebagai identitas virtual. Sementara itu, Plli sebagai penggemar juga menjadi pengguna media yang aktif dalam menunjukkan keterlibatannya sebagai penggemar, salah satunya dapat dilihat melalui aktivitas fandom di media sosial Weverse, meskipun Plave aktif melakukan *live streaming* di YouTube namun, pada aktivitas digital fandom Plli juga dilihat pada penggunaan Weverse.

4.2 Gambaran Umum Fandom Plli di Media Sosial Weverse

Fandom Plli menggunakan media sosial Weverse untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan kedekatan dengan idol virtual Plave. Pada dasarnya, fandom juga mampu bertindak sebagai komunitas yang interaktif dan partisipatif disamping idol mereka berinteraksi dengan penggemar. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh Plave di media sosial, Plave aktif melakukan siaran langsung di YouTube untuk berinteraksi dengan penggemar karena konsep mereka yang menyerupai VTuber. Namun, interaksi ini berkembang di media sosial lainnya, seperti Weverse.

Pada tanggal 18 Desember 2023 Plave secara resmi tergabung pada komunitas artis dan penggemar Weverse. Weverse merupakan aplikasi berbasis komunitas penggemar yang menyediakan kesempatan bagi penggemar untuk berkomunikasi secara *online*. Komunitas ini menjangkau interaksi yang lebih aktif antara Plave dan Plli, sehingga aplikasi ini diharapkan membantu penggemar dalam menunjukkan dukungan kepada idol dan memperkuat hubungan diantara idol dan penggemar tersebut meskipun idol tersebut tidak mengenali penggemar secara langsung. Berdasarkan data dari Weverse 2026 saat ini Plave yang sudah bergabung ke dalam komunitas sudah memiliki 506.000 pengikut per tanggal 7 Mei 2026. Hal ini menandai bahwa partisipasi penggemar terhadap Plave di media sosial Weverse cukup besar dibandingkan dengan media sosial Plave lainnya, seperti X. Weverse jauh lebih unggul dalam menarik partisipasi penggemar dari segi jumlah pengikut.

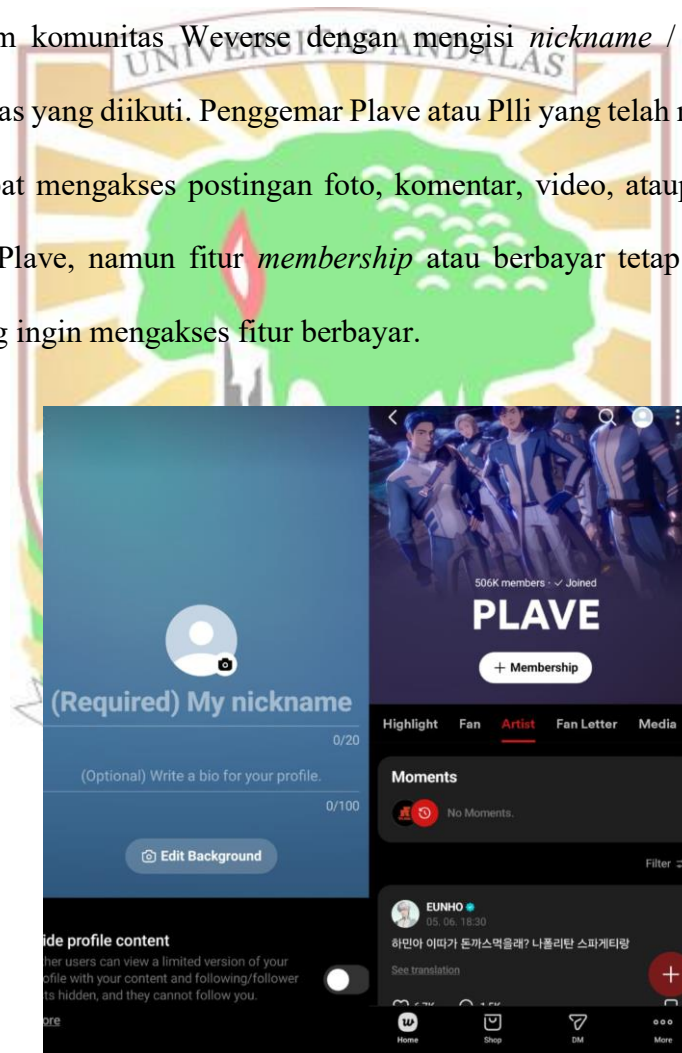


Gambar 4.2 Profil Komunitas Plave di Weverse

(Sumber: Weverse Plave, 2026)

Hybe Corporation merupakan perusahaan yang meluncurkan aplikasi Weverse untuk memahami interaksi antar individu, melihat aktivitas fandom yang dapat menghasilkan keuntungan dan perhatian penggemar. Platform ini menyajikan berbagai fitur interaktif bagi penggemar untuk dapat merasakan dan membuat pengalaman bersama idol dan penggemar lainnya, seperti layanan eksklusif *live streaming*, postingan khusus artis, layanan berbayar atau *membership* bagi penggemar yang ingin lebih dekat dan mendapatkan lebih banyak akses melalui platform ini, serta ruang komentar dan postingan yang bisa diakses oleh semua penggemar. Aplikasi ini memberikan pilihan bagi penggemar untuk bergabung secara gratis dan juga layanan *membership*.

Fandom Plli sebagai penggemar dapat bergabung ke dalam komunitas Weverse dengan mengikuti langkah-langkah yang telah disediakan oleh platform Weverse. Pertama, penggemar dapat membuat akun pengguna pada bagian fitur profil, penggemar dapat mengisi bagian profil, informasi nama akun, foto profil, dan biodata singkat yang diperlukan. Kedua, penggemar yang telah memiliki akun pengguna dapat melakukan pencarian dan memilih komunitas atau artis yang ingin diikuti yang tergabung dalam komunitas Weverse dengan mengisi *nickname* / nama pengguna khusus komunitas yang diikuti. Penggemar Plave atau Plli yang telah mengikuti Plave di Weverse dapat mengakses postingan foto, komentar, video, ataupun tulisan yang diunggah oleh Plave, namun fitur *membership* atau berbayar tetap disediakan bagi penggemar yang ingin mengakses fitur berbayar.



Gambar 4. 3 Tampilan Penggemar tergabung dalam Komunitas Plave

(Sumber: Weverse, 2026)

Bergabungnya Plave dalam komunitas *online* Weverse menjadikan idol virtual ini sebagai penggerak dalam komoditas industri hiburan, Weverse dianggap sebagai platform yang terkontrol sangat baik dalam memenuhi kebutuhan penggemar sehingga aplikasi ini memfasilitasi penggemar untuk senantiasa bergabung dan memperoleh pengalaman dalam komunitas *online*. Hybe sebagai perusahaan yang membentuk platform Weverse ini menunjukkan kerja sama dan melakukan perluasan media secara global dengan platform media sosial lainnya untuk mempublikasikan komoditas mereka sendiri. Weverse mengarahkan dan mengontrol keterlibatan penggemar, serta memanfaatkan situasi fandom untuk memperoleh keuntungan dengan memanfaatkan sikap perhatian dan keinginan fandom (Bollmer & Tillerson, 2025). Pada kenyataannya komodifikasi tidak dapat terhindarkan terutama dalam bisnis industri dunia hiburan, aktivitas digital fandom yang terjadi juga memungkinkan komodifikasi yang dibentuk oleh media sosial, seperti Weverse.

4.3 Hasil dan Pembahasan Penelitian

Penelitian ini diambil disesuaikan berdasarkan data yang terpilih dengan kriteria yang telah peneliti tentukan sebelumnya, yaitu dengan mengamati aktivitas fandom pada media digital Weverse yang dilakukan oleh fandom idol virtual Plave, Plli. Pengamatan ini didasarkan pada kegiatan pengumpulan data melalui observasi (netnografi) secara manual dan dokumentasi yang ada di dalam Weverse, meliputi unggahan konten-konten yang ada di komunitas penggemar Plave. Partisipasi fandom yang diamati dilihat melalui unggahan konten, seperti teks, foto, dan video dari anggota Plave yang kemudian ditemukan komentar-komentar penggemar dari anggota Plave.

Platform Weverse ini menjadi wadah bagi Plli untuk berbagi perasaan mereka kepada Plave dan memanfaatkan kesempatan ini untuk mengungkapkan apa yang ingin mereka sampaikan kepada anggota Plave baik itu menyampaikan dukungan, memberikan pertanyaan, dan tertarik dengan obrolan ringan yang diunggah oleh Plave. Kesempatan untuk berinteraksi ini bisa disesuaikan dengan keinginan penggemar dengan menggunakan layanan berbayar (*membership*) ataupun tidak. Selain itu, Plli juga bisa menentukan komentar atau unggahan mereka ingin dilihat oleh anggota Plave atau hanya dibagikan kepada sesama penggemar saja dengan memilih fitur “*hide from artist*”. Anggota Plave di dalam komunitas tersebut mampu berinteraksi dengan Plli melalui unggahan pribadi seperti, foto, video, dan teks serta layanan siaran langsung untuk menjangkau lebih banyak interaksi dengan penggemar.

Berdasarkan observasi aktivitas digital Plli pada bulan Maret – Mei 2026 lalu ditemukan obrolan dan topik yang banyak dibicarakan antara anggota Plave dan Plli pada komunitas Weverse. Obrolan yang muncul dalam komunitas sangat beragam mulai ungkapan emosional, obrolan perilsan album, dan percakapan ringan yang berkaitan dengan keseharian anggota Plave. Adapun kategori-kategori ini dianalisis melalui metode netnografi dari Kozinets dengan teknik analisis yakni, *coding, noting, abstracting, checking and refinement, generalizing, dan theorizing*.

Penelitian ini menggunakan teori fandom untuk memahami aktivitas fandom yang terjadi dalam media dengan mengelompokkan tahap atau jenis kegiatan seperti apa yang biasanya dilakukan oleh fandom (penggemar) di dalam media digital. Unggahan yang ditemukan dalam platform Weverse akan menentukan kelompok

aktivitas penggemar, yaitu afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi. Keempat jenis ini menentukan sejauh mana penggemar mampu untuk terlibat dengan anggota Plave. Analisis pada penelitian berfokus pada aktivitas fandom Plli dengan menggambarkan partisipasi yang dilakukan oleh Plli di dalam komunitas. Selain itu, penggambaran interaksi dan budaya partisipasi yang ditemukan dalam Weverse juga menentukan bagaimana akhirnya aktivitas digital ini merupakan bagian dari komodifikasi oleh Weverse itu sendiri.

4.3.1 Aktivitas Digital Fandom Idol Virtual Plave (Plli)

Aktivitas digital fandom yang ingin peneliti amati ialah interaksi seperti apa yang terjadi di antara idol virtual Plave dan Plli hal ini menyangkut bagaimana budaya penggemar terbentuk oleh media sosial Weverse. Selain itu, peneliti ingin melihat bagaimana kesamaan atau perbedaan interaksi dan partisipasi penggemar antara idol virtual Plave ini dengan idol manusia. Pengamatan aktivitas digital fandom dilihat berdasarkan postingan yang diunggah idol virtual Plave dengan memperhatikan berapa banyak topik obrolan yang dibicarakan muncul di komunitas tersebut.

Selama periode penelitian dari bulan Maret - Mei 2026 peneliti mengamati unggahan yang diposting oleh anggota Plave ditemukan total 138 postingan. Kemudian, peneliti melakukan kurasi postingan sebanyak 53 postingan yang sesuai dengan kategori postingan yang diunggah oleh anggota idol virtual Plave. Pemilihan postingan yang dianalisis telah disesuaikan melalui postingan dan komentar yang ditemukan dengan kategori konten yang akan

dianalisis. Berikut merupakan tabel perbandingan postingan anggota Plave yang diunggah berdasarkan kategori postingan yang ditentukan sebelumnya dan jumlah komentar yang diambil tiap unggahan tersebut.

Tabel 4. 1 Kategori Konten Analisis Aktivitas Fandom Plli di Weverse

No	Kategori Konten yang Diunggah	Jumlah Postingan member Plave	Jumlah Komentar Penggemar yang diambil
1.	Ungkapan atau Dukungan emosional	20	36
2.	Perilisan Album Baru	4	10
3.	Obrolan Sesi <i>Live Streaming</i>	14	21
4.	Obrolan Kegiatan Sehari-hari	13	25
5.	Ucapan <i>Celebratory</i> (Perayaan)	2	3
Total		53	94

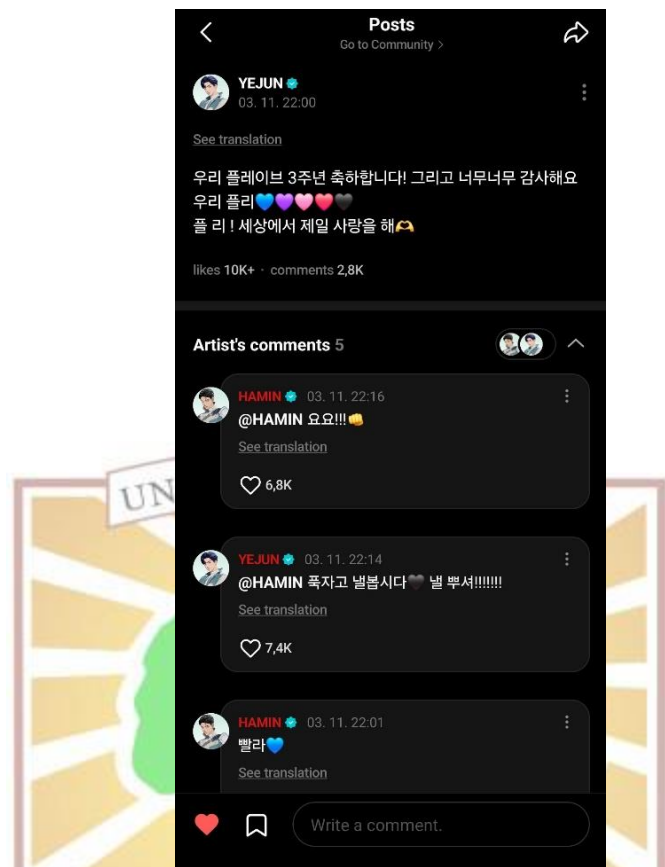
(Sumber: olahan peneliti, 2026)

Kelima kategori ini dianalisis secara mendalam dengan menggunakan 6 tahapan analisis netnografi yang dikembangkan oleh Kozinets. Tahapan-tahapan ini diproses ke dalam penelitian secara sistematis agar penelitian ini menghasilkan analisis yang komprehensif dan menggambarkan fenomena secara mendalam. Pada penelitian ini analisis netnografi dilakukan di Weverse *Community* idol virtual Plave dengan fokus utama adalah *section* postingan artis yang merujuk pada komentar-komentar Plli pada postingan Plave.

4.3.1.1 Postingan Kategori Ungkapan dan Dukungan Emosional kepada Plli dan Plave

Postingan ungkapan dan dukungan emosional menjadi topik yang paling sering dibahas oleh Plave dan Plli. Postingan ini meliputi ungkapan perasaan yang disampaikan oleh Plave maupun Plli terhadap momen berharga yang telah dialami. Selama periode penelitian dari bulan Maret – Mei 2026 terdapat 20 postingan yang diunggah oleh anggota Plave yang mengekspresikan ungkapan emosional ini, seperti ucapan terima kasih, ucapan kasih sayang, dan perasaan yang mewakili ketulusan penggemar dalam mendukung Plave serta secara langsung juga mendukung penggemar di masa tertentu.

Postingan ini mencakup ucapan dan dukungan semasa debut dan dukungan terhadap *comeback* terbaru Plave. Dari analisis data yang terkumpul terdapat salah satu postingan yang bertepatan dengan perayaan hari debut Plave ke-3 tahun. Oleh karena itu semua member membuat postingan teks dan mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Plli terhadap perayaan hari debut Plave di tanggal 11 Maret 2026 yang lalu yang ditunjukkan melalui Gambar 4.4 berikut ini:



Gambar 4. 4 Postingan Yejun Anggota Plave

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/3-222679629>)

"우리 플레이브 3주년 축하합니다! 그리고 너무너무 감사해요 우리 플리💙💜💖💗💛 플리! 세상에서 제일 사랑을 해💛"

(terjemahan:

Selamat atas ulang tahun debut yang ke-3! Dan terima kasih banyak. Plli kami aku paling mencintaimu di dunia ini)

Postingan yang dikirim oleh Yejun yang ditampilkan pada Gambar 4.5 menerima dua komentar dari anggota Plave lainnya. Salah satu anggota Plave yaitu Hamin memberikan komentar sebagai berikut:

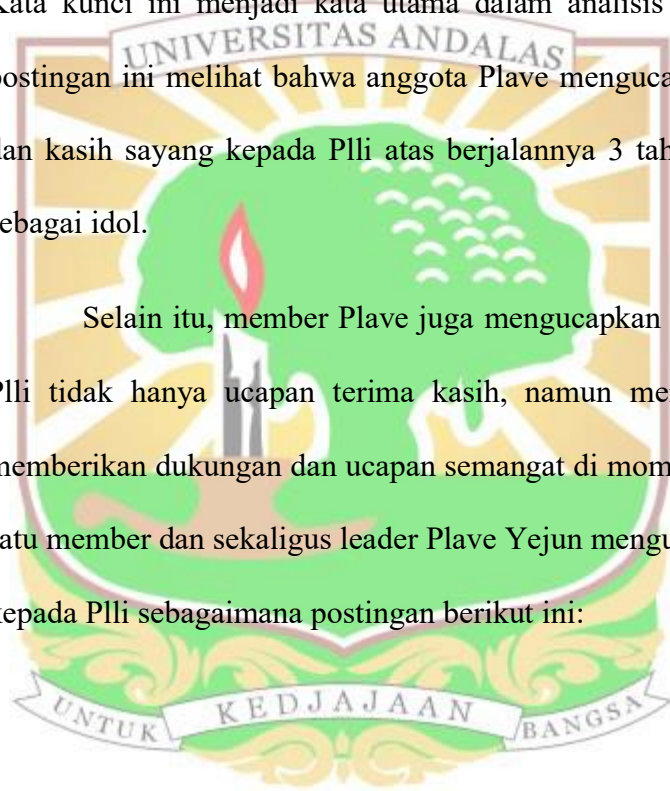
“와 나도 초침보고 올렸는데,,” – Hamin

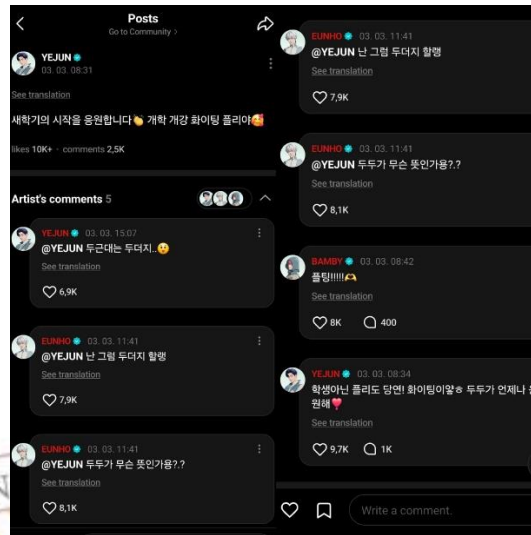
(terjemahan: Wow, aku melihat jarum detik dan mengunggahnya.)

빨라 ♡- Hamin (terjemahan: cepat ♡)

Kata kunci yang peneliti berikan dalam tangkapan layar tersebut adalah kata ‘terima kasih’, ‘ulang tahun’, ‘Plli’, dan ‘mencintaimu’. Kata kunci ini menjadi kata utama dalam analisis tema ini, karena postingan ini melihat bahwa anggota Plave mengucapkan rasa syukur dan kasih sayang kepada Plli atas berjalannya 3 tahun debut mereka sebagai idol.

Selain itu, member Plave juga mengucapkan dukungan kepada Plli tidak hanya ucapan terima kasih, namun member Plave juga memberikan dukungan dan ucapan semangat di momen tertentu. Salah satu member dan sekaligus leader Plave Yejun mengucapkan semangat kepada Plli sebagaimana postingan berikut ini:





Gambar 4. 5 Postingan Yejun Anggota Plave (2)

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/4-221880317>)

"새학기의 시작을 응원합니다 🙌 개학 개강 화이팅 플리야 🥳"

"학생아닌 플리도 당연히! 화이팅이얏ㅎ 두두가 언제나 응원해 ♥"

(terjemahan:

*Kami semua mendukung semester baru,
sekolah sudah kembali dimulai, semangat Plli*

Tentu aja Plli yang bukan siswa juga!

Semangat ya, Duudu selalu mendukung kalian)

Postingan teks yang dibagikan oleh Yejun pada gambar 4.5 di atas juga mendapat komentar dari dua anggota member Plave lainnya yang juga setuju memberikan semangat yang sama kepada Plli yang akan memulai semester baru.

“플팅!!!! 🍷” Bamby, (terjemahan: *peulliting (Plli Fighting)*)

Kata kunci yang peneliti berikan dalam tangkapan layar tersebut adalah kata ‘mendukung’, ‘Plli’, ‘semangat’, dan ‘semester baru’. Kata-kata ini menjadi bahasan utama dalam analisis tema ini. Anggota Plave membuktikan bahwa dukungan emosional juga bisa diberikan kepada Plli tidak hanya dari Plli kepada Plave, namun saling memberikan satu sama lain. Interaksi ini tidak berjalan hanya saat momen perayaan tertentu atau dimasa promosi perilisan album, namun dalam kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh penggemar. Pengalaman emosional penggemar menjadi konten yang intens karena memainkan pengalaman penggemar untuk merasakan dukungan dan perasaan emosional yang menunjukkan adanya komodifikasi terhadap khalayak dengan memastikan Plli untuk terikat secara emosional dengan Plave.

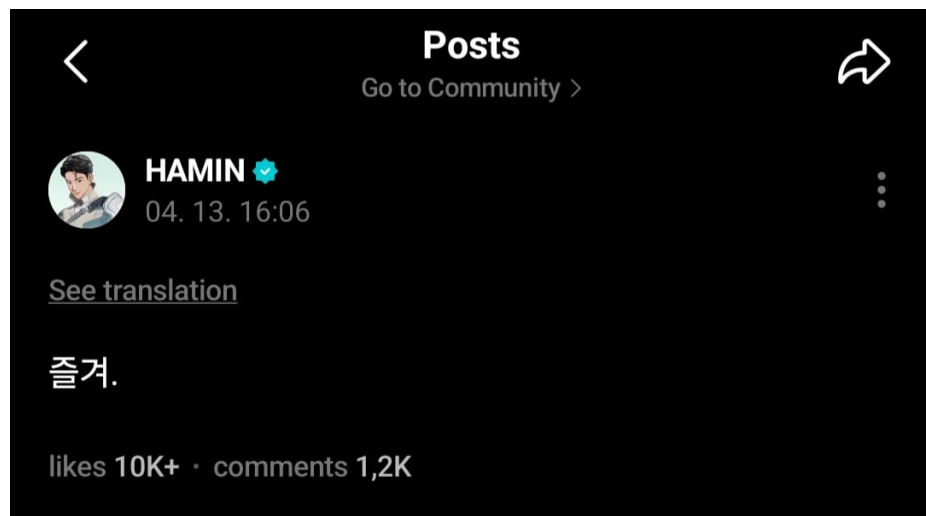
Dukungan emosional dianggap sebagai salah satu cara dalam menjaga loyalitas penggemar artis yang dikaitkan dengan adanya sikap afeksi dan ditunjukkan satu sama lain menarik pola bagi fandom untuk tetap bersama artis karena merasa bahwa keberadaan penggemar di ruang komunitas dianggap ada. Komodifikasi disini digambarkan seperti bagaimana idol virtual sebagai pengganti manusia biasa menggantikan posisi peran dalam merasakan afeksi yang justru jauh lebih luas tanpa adanya batas ruang dan waktu. Kemajuan teknologi

informasi seperti penemuan idol virtual Plave yang berbasis K-Pop menunjukkan komodifikasi media sebagai medium yang membantu merasakan rasa afeksi yang ditunjukkan melalui dukungan dan rasa emosional terhadap idol virtual Plave.

4.3.1.2 Postingan Kategori Perilisan Album

Kategori postingan perilisan album menjadi topik utama yang dibahas dalam periode penelitian terutama pada bulan April. Diketahui bahwa pada tanggal 13 April 2026 yang lalu Plave telah merilis mini album keempat Caligo Pt.2 dengan *title track* berjudul “Born Savage” dengan total ada 5 lagu yang dirilis dalam album ini. Pada periode ini menjadi momen yang sangat dinantikan penggemar dan antusias penggemar terhadap *comeback* mereka juga dibuktikan dengan postingan dan komentar yang ada di komunitas Weverse.

Pada periode ini terdapat 4 postingan yang berkaitan dengan perilisan album yang telah dilakukan Plave sebelum perilisan album hingga album tersebut rilis dan didengar oleh penggemar. Postingan ini meliputi bagaimana antusias penggemar terhadap album ini dan berbagai reaksi yang diberikan dalam lagu baru Plave. Berikut postingan anggota Plave yang mengunggah terkait perilisan album.



Gambar 4. 6 Postingan Anggota Plave Hamin

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/3-226637807>)



Postingan ini dikirim oleh Hamin tepat pada saat hari comeback Plave. Kata ‘nikmatilah’ ini merujuk pada lagu baru yang mereka rilis sudah bisa didengar dan dinikmati oleh Plli. Kata kunci dalam postingan ini ialah ‘menikmati’ dan ‘lagu’. Pada postingan ini ditemukan komentar penggemar yang membahas album terbaru Plave tersebut. Postingan ini mendapat komentar sebanyak 1.200 dari Plli, salah satu komentar dari pemilik akun bernama Ellah. G yang mengomentari postingan dari Hamin mengatakan:

“Aku bisa pergi dengan mood yang bagus hari ini. Makasih banyak ya”

Berdasarkan komentar di atas, hal ini menggambarkan ungkapan penggemar terhadap apa yang mereka rasakan setelah menerima dan mendengarkan album ini, Disamping itu penggemar secara langsung telah terlibat dalam aktivitas penggemar yaitu mendukung Plave dengan cara mendengarkan lagu-lagu dari anggota Plave. Postingan kategori perilisan album ini menandakan bagaimana salah satu aktivitas penggemar untuk terlibat dilakukan salah satunya disaat idol melakukan *comeback* atau perilisan album baru.

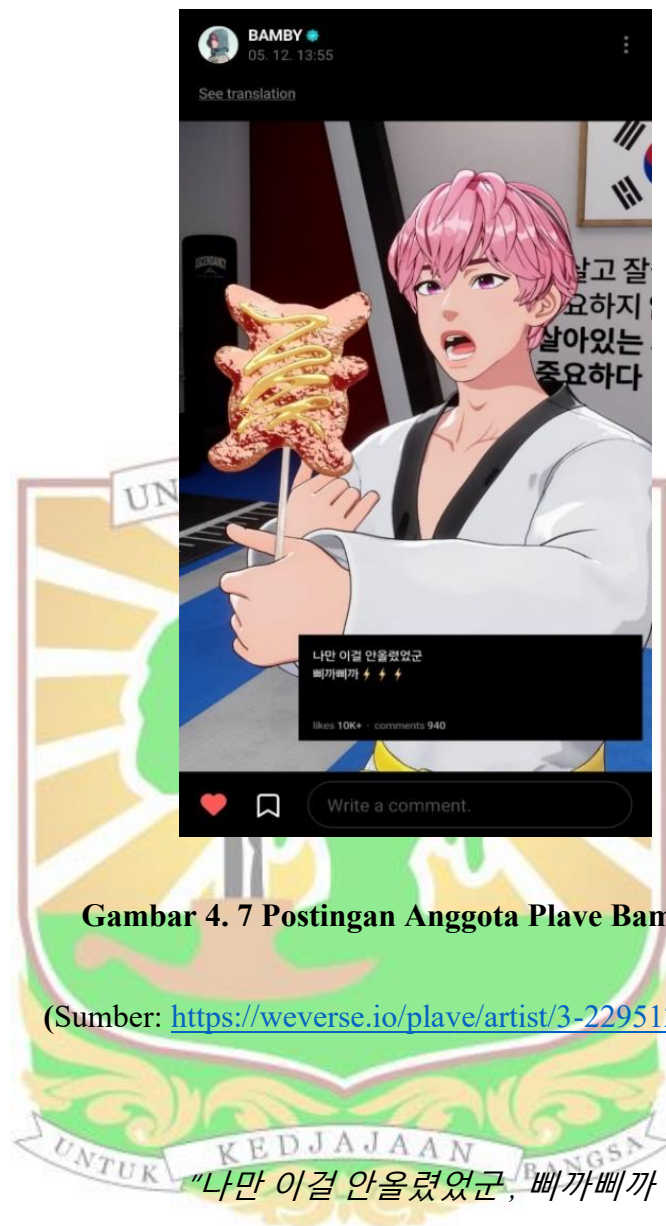
Idol virtual K-Pop merupakan produksi yang telah dikembangkan oleh industri hiburan untuk memberikan *experience* terhadap penggunaan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan. Plave sebagai idol virtual bekerja seperti VTuber, namun dengan mempertahankan budaya K-Pop untuk memberikan pendalaman realisme karakter sehingga profesi Plave sebagai idol K-Pop yang profesional dan memiliki kemampuan dalam bidang seni tentu menjadi produk yang ingin ditawarkan kepada Pili. Berdasarkan postingan 4.6 di atas bahwa secara keseluruhan idol K-Pop masih konsisten dirancang untuk memberikan pengalaman mendengarkan musik bergenre K-Pop dan masih menunjukkan bahwa peminat dari produk ini masih ada.

Idol virtual Plave tidak hanya menunjukkan bagaimana mereka mampu menjadi seorang musisi, namun dengan visualisasi karakter

animasi yang digunakan Plave akan menambah nilai jual dan persebaran dari peminat K-Pop yang tidak hanya tertarik pada musik namun juga visual animasi yang memanjakan mata dan secara kebetulan memanfaatkan Weverse untuk merasakan bagaimana animasi karakter mampu menciptakan interaksi digital dan mendistribusikan musik dan visual sekaligus.

4.3.1.3 Postingan Kategori Obrolan *Live Streaming* (Siaran Langsung)

Tema ketiga dalam analisis postingan komunitas Weverse Plave ini menjadi tema yang paling sering dibahas oleh member Plave. Idol virtual Plave diperkenalkan sebagai idol K-Pop virtual yang menggunakan konsep seperti VTuber dalam interaksi bersama penggemar. Anggota Plave sering membicarakan momen-momen saat sedang mengadakan siaran langsung, seperti membicarakan anggota lainnya dan mengunggah foto setelah siaran langsung berakhir. Postingan kategori obrolan siaran langsung juga memperlihatkan bagaimana interaksi antara sesama anggota juga terjadi di dalam komunitas Weverse. Oleh karena itu, kategori postingan ini dapat dilihat berdasarkan gambar 4.7 berikut ini:



Gambar 4. 7 Postingan Anggota Plave Bamby

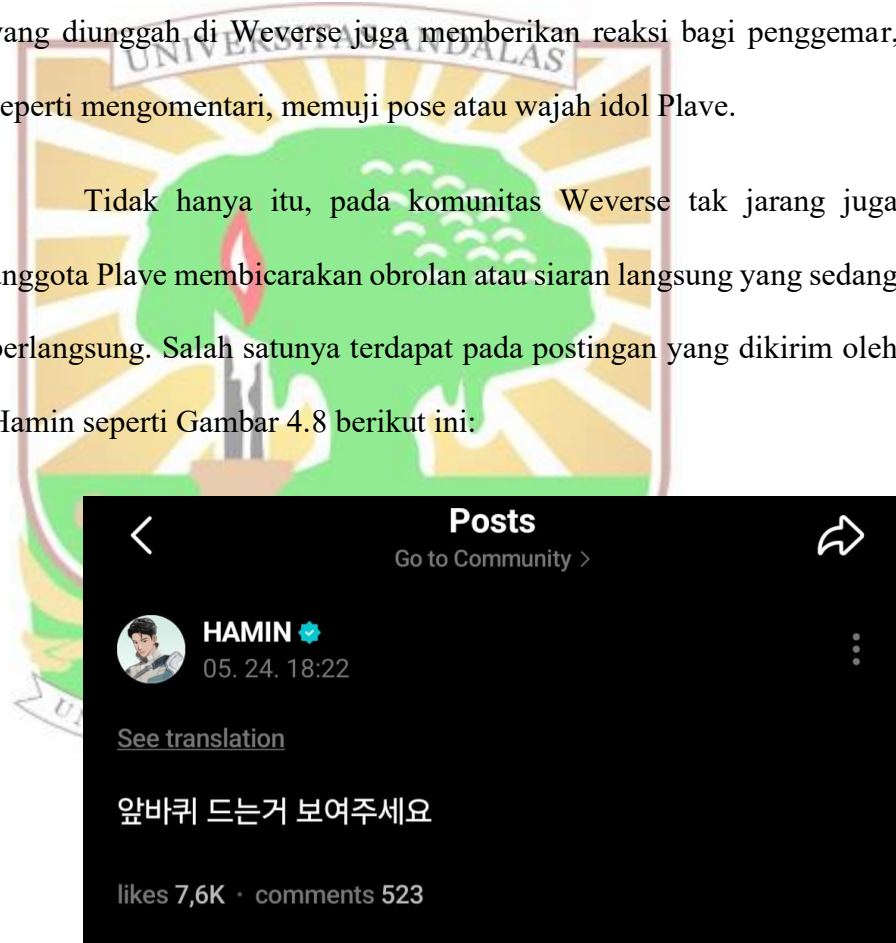
(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/3-229512292>)

"나만 이걸 안올렸었군, 삐까삐까 ⚡ ⚡ ⚡"
 (terjemahan: *Aku ga satu-satunya kan yang unggah ini. Pika-pika ⚡ ⚡ ⚡*)

Pada gambar 4.7 postingan yang dikirim oleh anggota Plave Bamby memiliki kata kunci 'bukan satu-satunya', 'unggah', dan 'pika'. Unggahan ini merupakan postingan foto yang mana anggota Plave Bamby mengunggah foto mengenakan kostum taekwondo dengan

menggenggam permen berbentuk yang sesuai dengan konten siaran langsung mereka di tanggal 8 Mei 2026 lalu. Berdasarkan kategori postingan ini, anggota Plave biasanya sering membagikan ulang kembali konten siaran langsung dengan mengunggah foto-foto setelah mereka selesai siaran langsung. Meskipun selama *live streaming* penggemar juga akan sering mengirimkan komentar, namun postingan yang diunggah di Weverse juga memberikan reaksi bagi penggemar, seperti mengomentari, memuji pose atau wajah idol Plave.

Tidak hanya itu, pada komunitas Weverse tak jarang juga anggota Plave membicarakan obrolan atau siaran langsung yang sedang berlangsung. Salah satunya terdapat pada postingan yang dikirim oleh Hamin seperti Gambar 4.8 berikut ini:



Gambar 4. 8 Postingan Anggota Plave Hamin

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/1-175119505>)

“앞바퀴 드는거 보여주세요”

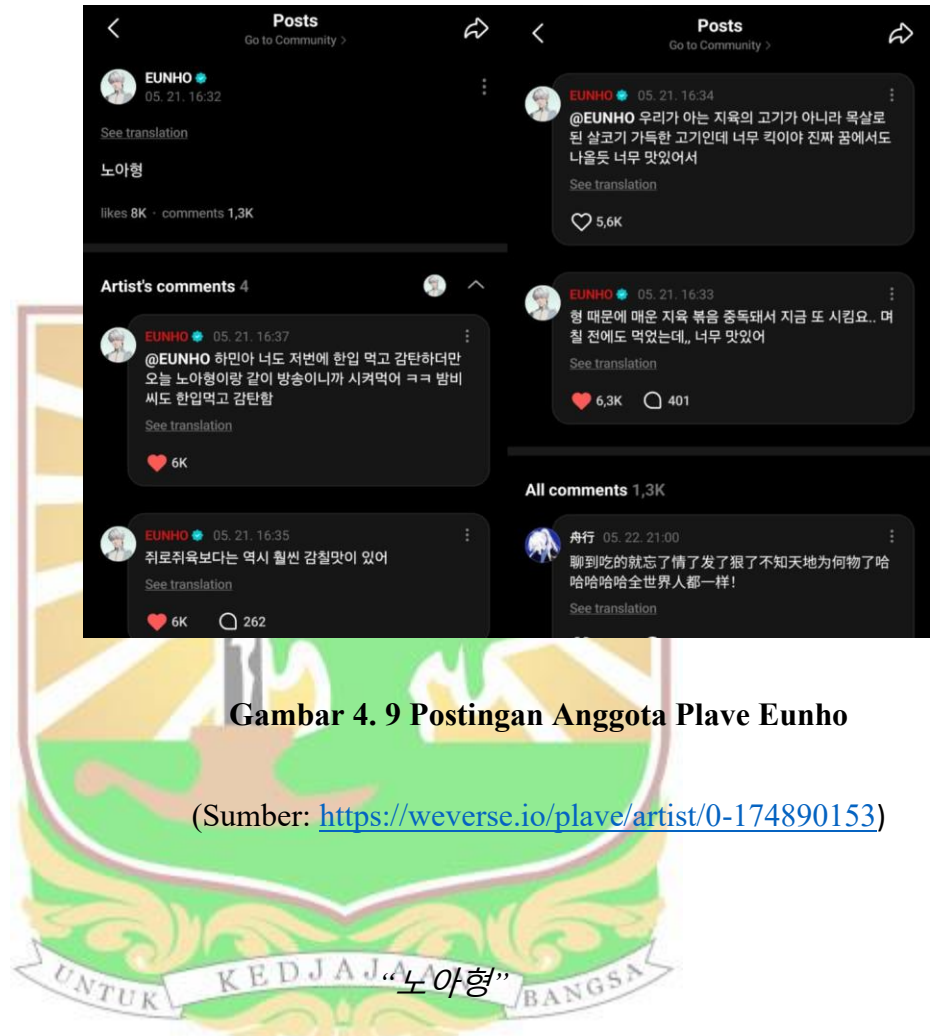
(terjemahan:perlihatkanlah cara dia mengangkat roda depannya)

Pada gambar 4.8 di atas postingan ini dikirim oleh Hamin yang membicarakan siaran langsung dari anggota Plave lainnya yaitu Eunho. Pada tanggal 24 Mei 2026 Eunho mengadakan siaran langsung yang bertepatan dengan ulang tahunnya. Hamin membicarakan apa yang sedang terjadi di dalam siaran tersebut yang menunjukkan bahwa Eunho sedang mengendarai sepeda motor. Berdasarkan postingan ini disimpulkan anggota Plave memiliki keakraban yang kuat satu sama lain dan terbuka kepada penggemar. Hal ini menjadi pertanda yang baik bahwa anggota Plave tidak hanya memanfaatkan komunitas Weverse dengan penggemar, namun juga menciptakan interaksi dengan anggota Plave lainnya.

4.3.1.4 Postingan Kegiatan Sehari-hari

Tema postingan yang biasanya juga dibicarakan oleh anggota Plave berkaitan dengan aktivitas sehari-hari yang mereka lakukan. Meskipun anggota Plave merupakan idol virtual dengan visualiasi menggunakan *motion capture* dan berbentuk karakter avatar, namun dalam interaksi bersama penggemar di Weverse, para anggota Plave juga membagikan kegiatan sehari-hari seperti idol manusia kebanyakan dengan unggahan yang masih virtual. Salah satu bentuk postingan yang

membicarakan kegiatan sehari-hari dapat ditunjukkan melalui gambar 4.9 berikut ini:



Gambar 4. 9 Postingan Anggota Plave Eunho

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/0-174890153>)

“형 때문에 매운 지육 볶음 중독돼서 지금 또 시킴요.. 며칠 전에도 먹었는데,, 너무 맛있어”

“우리가 아는 지육의 고기가 아니라 목살로 된 살코기 가득한 고기인데 너무 킁이야 진짜 꿈에서도 나올듯 너무 맛있어서”

“쥐로쥐육보다는 역시 훨씬 감칠맛이 있어”

“하민아 너도 저번에 한입 먹고 감탄하더라만 오늘 노아형이랑 같이 방송이니까 시켜먹어 ㅋㅋ 밤비씨도 한입먹고 감탄함”

(terjemahan: Kak Noah. Hamin, waktu itu kamu abisin satu gigitan terakhir langsung kagum kan, tapi karena hari ini ada siaran langsung bareng Noah, kamu harus pesen. Bamby juga menyukainya setelah makan satu gigitan. Ini jauh lebih enak, ini bukan daging babi yang pernah kita tahu sebelumnya, tapi daging yang penuh dengan daging berlemak yang terbuat dari leher, tapi ini bikin nagih rasanya kayak baru keluar dari mimpi. Gara-gara kakak, aku jadi ketagihan menggoreng daging babi pedas, jadi sekarang pesen lagi..Aku makan itu beberapa hari yang lalu, enak banget).

Kata kunci yang ditemukan dalam postingan topik kegiatan sehari-hari ini adalah ‘siaran langsung’, ‘gigitan’, ‘daging’, ‘rasa yang baru keluar dari mimpi’, ‘ketagihan’, ‘menggoreng’, ‘makan’, ‘enak’. Topik ini mendeskripsikan tentang obrolan makanan yang disukai oleh anggota Plave.

Postingan ini dikirim oleh Eunho yang sedang membicarakan soal makanan yang sedang ia makan bersama anggota lainnya. Eunho mengatakan bahwa ada tempat makanan dengan daging yang enak dan tidak seperti daging pada umumnya, ia juga menjelaskan bahwa para member sangat menyukai daging ini. Pada postingan ini menunjukkan bagaimana keseharian member selain mengadakan rutinitas kegiatan bersama penggemar dan kegiatan mereka sebagai idol.

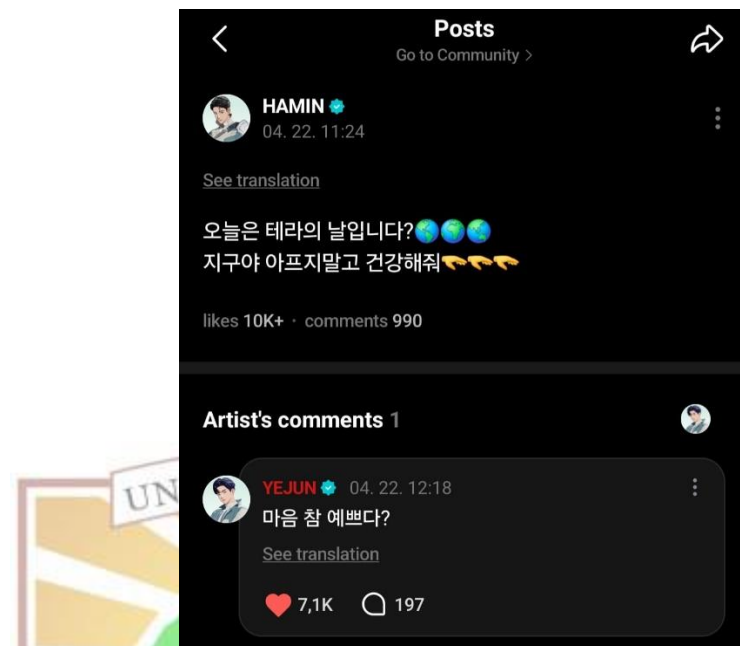
Selain itu, postingan ini juga menjadi menarik bagi para penggemar yang menunjukkan rasa penasaran terhadap postingan yang dikirim oleh Eunho. Beberapa komentar ditemukan, yaitu, “Daging yang menangkap selera Eunho; aku jadi penasaran sama rasanya” dan

“Eunho, kayanya kamu makan sesuatu yang lezat hari ini wkwkwk, selamat makan”. Berdasarkan komentar-komentar penggemar ini menunjukkan topik aktivitas sehari-hari memiliki antusias di kalangan penggemar.

Ketertarikan dari anggota Plave juga menjadi menarik bagi Plli karena pada aktivitas penggemar ini memperlihatkan bahwa penggemar bukan hanya menyukai profesionalitas idol sebagai penyanyi akan tetapi juga pada kategori aktivitas sehari-hari yang berhubungan dengan idol yang dibagikan di komunitas Weverse. Unggahan yang bersifat personal mampu meningkatkan keterlibatan dan ruang diskusi penggemar dalam komunitas fandom.

4.3.1.5 Postingan Ucapan Perayaan

Tema postingan yang terakhir diambil dalam penelitian ini berkaitan dengan ucapan perayaan yang diucapkan anggota Plave kepada Plli. Postingan ini menunjukkan bagaimana Plave hadir pada perayaan-perayaan tertentu dan turut memberikan ucapan selamat untuk menyapa penggemar di dalam komunitas fandom. Postingan dengan tema ucapan perayaan ini ditunjukkan pada Gambar 4.12 berikut ini:



Gambar 4. 10 Postingan Anggota Plave Hamin

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/4-227550626>)

“오늘은 테라의 날입니다? 🌍🌍🌍
지구야 아프지말고 건강해줘 🙏🙏🙏”
“마음 참 예쁘다?”

(terjemahan:: “Hari ini peringatan hari bumi sedunia kan? 🌍🌍🌍

Jangan sakit ya, tetap sehat 🙏🙏🙏”

“Hati kamu baik banget ya?”)

Kata kunci yang ditandai oleh peneliti dalam penelitian yaitu, ‘hari bumi’ dan ‘jangan sakit’ . Postingan ini dikirim oleh Hamin dan mengucapkan selamat perayaan hari bumi pada tanggal 20 April 2026

yang lalu. Kalimat yang dikirim oleh Hamin ini menunjukkan dua makna yang mana tidak sekedar memberikan ucapan perayaan kepada penggemar, namun juga menyelipkan rasa kepedulian kepada penggemar agar tetap menjaga kesehatan. Pada sisi ini menjelaskan bagaimana idol virtual Plave mampu memberikan perhatian penggemar melalui momen apapun, pesan ini juga mendorong penggemar untuk peduli satu sama lain meskipun hanya sebatas respon satu arah.

Peneliti melakukan observasi untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam komunitas Weverse dan bertugas sebagai observer yang mengamati dengan tergabung dalam komunitas Weverse Plave. Berikut data anggota Plave yang aktif dalam ruangan obrolan dan memanfaatkan Weverse sebagai sarana interaksi dan berbagi informasi kepada Pili.

Tabel 4. 2 Anggota Plave Aktif Dalam Ruang Komunitas Weverse

Anggota	Banyaknya Muncul dalam Weverse (kali)
Yejun	58
Hamin	30
Noah	20
Bamby	21
Eunho	32

(Sumber: Olahan Peneliti, 2026)

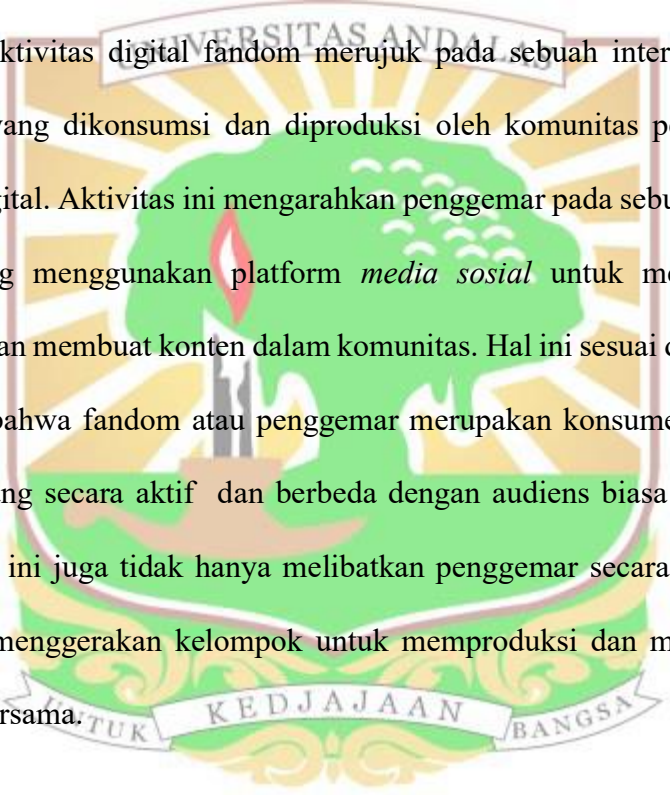
Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan selama Maret hingga Mei 2026, bahwa anggota Plave cenderung aktif tergabung dalam komunitas Plave. Data keaktifan anggota ini dihitung berdasarkan jumlah postingan yang diunggah oleh anggota Plave selama periode tersebut. Pada data ini, interaksi dengan Plli lebih sering terjadi satu arah serta interaksi antara sesama anggota Plave juga menunjukkan keaktifan yang kuat dalam komunitas Weverse.

Pada bagian pembahasan, peneliti melakukan analisis terhadap hasil elaborasi data yang sesuai dengan hasil penelitian, kerangka konseptual dan teori penelitian. Uraian pembahasan dijabarkan berdasarkan tujuan penelitian yang telah dibahas di dalam tujuan penelitian.. Merujuk pada kerangka berpikir dari penelitian ini, analisis penelitian dilakukan dengan menentukan bagaimana konsep pengetahuan yang sesuai dengan fenomena yang akan dianalisis. Hasil penelitian tersebut memperoleh data elaboroasi sebagai berikut ini:

4.3.2 Komodifikasi Aktivitas Digital Fandom Plli di Weverse

Weverse membuka kesempatan terciptanya komodifikasi dalam aktivitas digital dan budaya fandom. Pada hasil penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti selama observasi (netnografi) praktik dari aktivitas digital fandom idol virtual plave ditunjukkan dalam komunitas Weverse. Pada penggunaan fitur media dalam Weverse, penggunaan ini telah diatur dengan menyediakan jenis konten eksklusif dan publik baik itu konten video musik, siaran langsung

atau unggahan khusus yang hanya bisa diakses oleh penggemar yang membeli layanan berbayar ini, sehingga penggemar terdorong membayar lebih banyak untuk menikmati konten berbayar, perbandingan ini memperkuat bagaimana komodifikasi terjadi dalam komunitas Weverse (Kismundari et al., 2024). Melalui Weverse inilah terjadi aktivitas digital fandom yang merujuk pada komunitas Weverse yang diciptakan oleh platform Weverse.



Aktivitas digital fandom merujuk pada sebuah interaksi dan praktik budaya yang dikonsumsi dan diproduksi oleh komunitas penggemar dalam ruang digital. Aktivitas ini mengarahkan penggemar pada sebuah gerakan yang cenderung menggunakan platform *media sosial* untuk mencari informasi budaya dan membuat konten dalam komunitas. Hal ini sesuai dengan ungkapan Jenkins bahwa fandom atau penggemar merupakan konsumen budaya dalam media yang secara aktif dan berbeda dengan audiens biasa (Jenkins, 2014). Kegiatan ini juga tidak hanya melibatkan penggemar secara individu namun mampu menggerakkan kelompok untuk memproduksi dan menikmati konten secara bersama.

Teknologi digital memberikan dampak pada aktivitas fandom terutama dalam mengubah cara penggemar dalam mengikuti perkembangan budaya populer. Aktivitas penggemar telah berkembang dari komunitas yang konvensional menjadi komunitas *online*, selain itu perubahan ini menciptakan jenis baru dalam hal produksi budaya serta memicu adanya keuntungan baru bagi perusahaan dalam membangun hubungan dengan penggemar (Pearson,

2010). Penggemar mengandalkan ruang digital sebagai salah satu wadah untuk mempertemukan mereka dengan idola dan membangun hubungan bersama penggemar lainnya, selain itu ruang digital merupakan sarana yang memiliki fungsi untuk memperkuat komunikasi dan membentuk partisipasi baru bagi penggemar

Penelitian ini mengungkapkan bagaimana aktivitas digital Plli sebagai penggemar Plave terjadi di ruang digital. Hal ini dilihat melalui postingan yang diunggah Plave ke dalam sebuah komunitas *online*. Komunitas penggemar yang terbentuk dalam platform Weverse melihat berbagai kegiatan dan interaksi yang terjalin dalam sebuah fandom. Berdasarkan teori fandom, aktivitas digital fandom selain menyoroti interaksi yang terbentuk, perilaku penggemar juga menunjukkan sebuah tanda bagaimana penggemar selama berada dalam komunitas tersebut dan platform Weverse menyediakan kebebasan bagi penggemar dalam hal ini sebagai contoh, Weverse menyediakan fitur-fitur yang membentuk kreativitas penggemar dalam meningkatkan budaya penggemar tersebut.

Fitur – fitur Weverse, seperti *fan post*, *fan art*, dan *fan letter* menjadi bukti yang menunjukkan bagaimana aktivitas penggemar dalam platform Weverse dikonsumsi serta diproduksi. Hal ini sesuai dengan teori fandom yang menyatakan penggemar ialah pembuat sekaligus mengonsumsi konten. Budaya partisipasi ini menggambarkan ketertarikan seseorang untuk mengenal, terlibat, dan berkontribusi di dalam komunitas.(Mulyana, et al., 2024). Penelitian ini

melihat berbagai budaya partisipasi yang dilakukan fandom Plli selama berada di komunitas penggemar Plave.

Budaya partisipasi menjadi sebuah pembuktian terhadap bagaimana proses terbentuknya komodifikasi dilakukan oleh perusahaan dalam menawarkan beragam aktivitas yang memberikan keuntungan dan wujud dari bagaimana kemampuan media baru terhadap pengalaman penggemar dapat dikontrol dan disusun sesuai keinginan dan kebutuhan baik dari segi perusahaan maupun penggemar melalui sebuah platform yang terbukti menghasilkan budaya partisipasi penggemar tersebut. Dalam komunitas Weverse menunjukkan bahwa Plli menggunakan Weverse dengan berbagai kebutuhan dan tujuan. Maka dari itu, peneliti membagi aktivitas fandom digital Plli ke dalam empat jenis budaya partisipasi penggemar menurut (Jenkins et al., 2006) sebagai berikut ini:

4.3.2.1 *Affiliation*: Plli merupakan identitas yang terlibat di dalam fandom

Plli dikenal sebagai nama penggemar Plave menunjukkan diri mereka sebagai anggota fandom yang benar-benar tertarik dengan Plave. Pada tahap afiliasi ini Plli terlebih dahulu mengenal Plave dengan berbagai cara untuk merasakan minat mereka terhadap Plave. Aktivitas ini merujuk pada keinginan seseorang dalam mengetahui minat mereka tersebut dan berusaha untuk bergabung ke dalam fandom. Biasanya Plli

dapat mengikuti akun media sosial Plave serta akun-akun penggemar yang secara khusus membahas Plave.

Dalam konteks penggemar musik biasanya individu yang teridentifikasi ingin menjadi penggemar akan menikmati karya musik musisi mereka dan akan muncul ketertarikan terhadap lagu, suara musisi, dan visual yang ditunjukkan melalui *music video* yang diunggah oleh musisi tersebut. Penggemar K-Pop juga familiar dengan aktivitas ini dan akan mencari tahu grup musik tersebut hingga akhirnya bergabung ke dalam fandom. Pada penelitian ini, afiliasi telah ditunjukkan melalui keterlibatan Plii dengan bergabung di komunitas Weverse Plave serta mengikuti akun Weverse anggota Plave.

Platform Weverse sebagai wadah informasi dan komunikasi yang terbesar digunakan oleh penggemar K-Pop memperlihatkan bagaimana afiliasi ini terjadi oleh penggemar. Adanya pengikut komunitas penggemar Plave di Weverse membuktikan bahwa Plii telah terlibat dengan budaya partisipasi penggemar yaitu afiliasi. Platform Weverse secara tidak langsung menunjukkan bagaimana budaya partisipasi dilakukan oleh Plii dengan fitur-fitur yang diciptakan oleh Weverse. Platform ini memfasilitasi penggemar untuk menciptakan ruang interaksi dan bentuk komunikasi antara Plave dan Plii. Selain itu kebebasan penggemar juga bisa dirasakan untuk membuka ruang diskusi penggemar dan memberikan kesempatan bagi Plii untuk

mengunggah konten pada fitur khusus unggahan *fan*. Para penggemar yang telah bergabung ke komunitas Weverse bisa mengakses berbagai jenis konten yang disediakan oleh Weverse secara *real time*.

Unggahan konten yang ditampilkan melalui Weverse tidak hanya bisa dilihat oleh penggemar, namun penggemar dapat memberikan reaksi dengan memanfaatkan fitur *cheers* dan fitur komentar untuk menyampaikan ketertarikan serta pendapat mereka terhadap konten tersebut. Weverse memberikan ruang gerak bagi Pili untuk membangun keterlibatan individu di ruang digital. Hal ini membantu penggemar untuk terkoneksi satu sama lain dan menciptakan aktivitas-aktivitas baru dengan sesama penggemar lainnya yang semakin menunjukkan bahwa penggemar berkesempatan menjadi pengguna yang aktif di ruang digital.

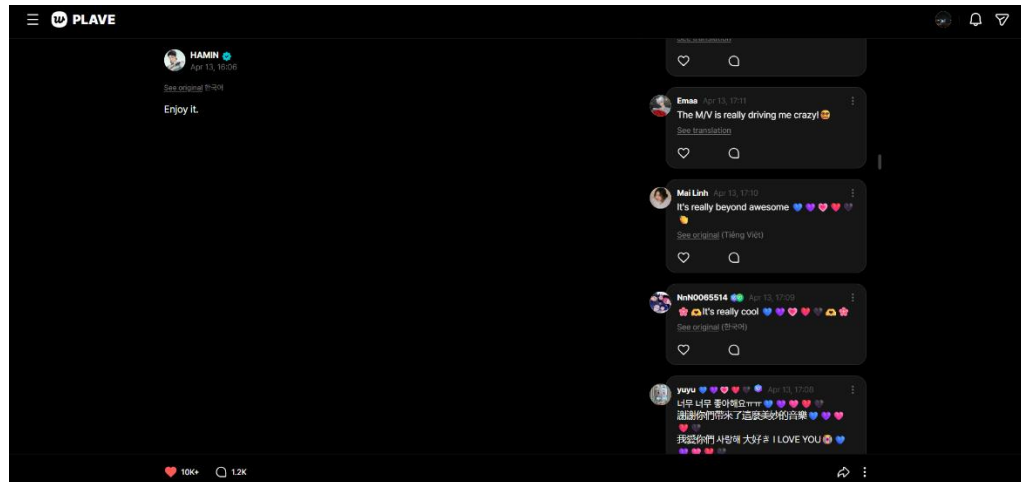
Contohnya pada komunitas Weverse, Pili mempunyai tempat khusus penggemar untuk dapat mengunggah dan memproduksi konten dengan mudah dan menunjukkan sikap loyalitas terhadap Plave. Hal ini dilihat pada tanggal 24 Mei 2026 salah satu anggota Plave Eunho berulang tahun dan di momen ini penggemar membuat postingan dan mengucapkan selamat ulang tahun serta harapan kepada Eunho dengan memanfaatkan fitur *fan letter*. Aktivitas ini menandakan penggemar berupaya menunjukkan identitas mereka sebagai penggemar Plave dalam komunitas.

Weverse hadir sebagai ruang digital yang aktif dan efektif bagi penggemar untuk memperoleh informasi dan bebas dalam melakukan aktivitas digital fandom dalam skala yang lebih mudah dijangkau oleh sesama penggemar. Aplikasi ini berbeda dengan media lain seperti X atau Instagram, Weverse secara khusus dirancang untuk penggemar sehingga arus informasi dan komunikasi yang terjadi lebih relevan dengan penggemar, selain itu Weverse bersifat fleksibilitas dari segi ruang, waktu, dan konteks yang memungkinkan penggemar terus terhubung dengan arus informasi idol yang mereka pilih di dalam Weverse serta tetap terkoneksi secara aktif tidak hanya melalui komunikasi, namun dalam bentuk kolaborasi aktif bersama penggemar lainnya dan distribusi konten yang sudah terintegrasi (Pravianti, 2025).

Dengan demikian, afiliasi dalam komunitas Weverse yang dilakukan oleh Plli dapat ditunjukkan melalui keberadaan Plli di dalam Weverse, yakni Plli yang bergabung dan mengikuti komunitas Plave serta aktif dalam memberikan komentar dan mengunggah sesuatu di komunitas Weverse. Aktivitas lainnya yang bisa menunjukkan bahwa penggemar tersebut adalah Plli dengan mendukung dan berpartisipasi terhadap kegiatan penggemar lainnya.

Gambaran aktivitas digital fandom ini dapat dilihat pada tangkapan layar yang terlampir pada lampiran 5 yang mana dari gambar

tersebut menunjukkan salah satu anggota Plave, Hamin yang mengunggah postingan tulisan dan mengatakan:



Gambar 4. 11 Bentuk Afiliasi Aktivitas Digital Postingan Plave dan Plli

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/3-226637807>)

Hamin - *“Enjoy it”*

Ungkapan ini merujuk pada album baru yang dirilis oleh Plave dan Hamin menyampaikan kepada Plli untuk menikmati lagu tersebut yang kemudian direspon oleh penggemar salah satunya mengatakan, “MV nya beneran bikin gila”. Respon ini menunjukkan Plli kagum dan reaksi yang seolah mengatakan bahwa lagu yang dirilis terlihat bagus, selain itu berdasarkan respon ini menunjukkan identitas Plli sebagai penggemar Plave karena mendengarkan musik dan mengonsumsi konten Plave.

Dalam konteks komodifikasi, aktivitas ini menunjukkan bahwa penggemar telah masuk menjadi bagian dari konsumsi budaya digital karena memanfaatkan media digital sebagai media yang mampu memberikan keinginan yang diinginkan oleh penggemar. Berdasarkan aktivitas *affiliation* ini, penggemar telah mampu menunjukkan keinginannya dengan bergabung dengan Weverse, penggemar akan mendapatkan informasi secara khusus melalui Weverse dan secara sukarela berada dalam ruang komunitas untuk mengonsumsi sekaligus terlibat dalam produksi konten yang telah dibuat sebelumnya oleh idol. Komodifikasi menganggap bahwa komunitas *online* mencerminkan media baru mampu memberikan efek yang kuat terhadap masyarakat (McLuhan, dalam Ibrahim & Akhmad, 2014).

4.3.2.2 Expression: Ruang menyatakan perasaan

Pada komunitas Weverse para penggemar diberi kebebasan untuk mengunggah dan memberi komentar dalam komunitas idol yang diikuti, hal ini menjadi ruang kesempatan bagi penggemar dalam menunjukkan perasaan mereka kepada idol. Sering kali kita melihat bahwa penggemar menghubungkan perasaan mereka dengan idol yang dikaitkan dengan pengalaman dan karya idol seolah-olah perasaan tersebut dapat tersampaikan langsung kepada idol meskipun tidak terbalaskan. Bagi sistem komoditas, aktivitas tersebut mengarahkan pada peran teknologi media baru yang mendorong adanya peluang bagi

penggemar sebagai ruang ekspresi dan komunikasi (Ibrahim & Akhmad, 2014).

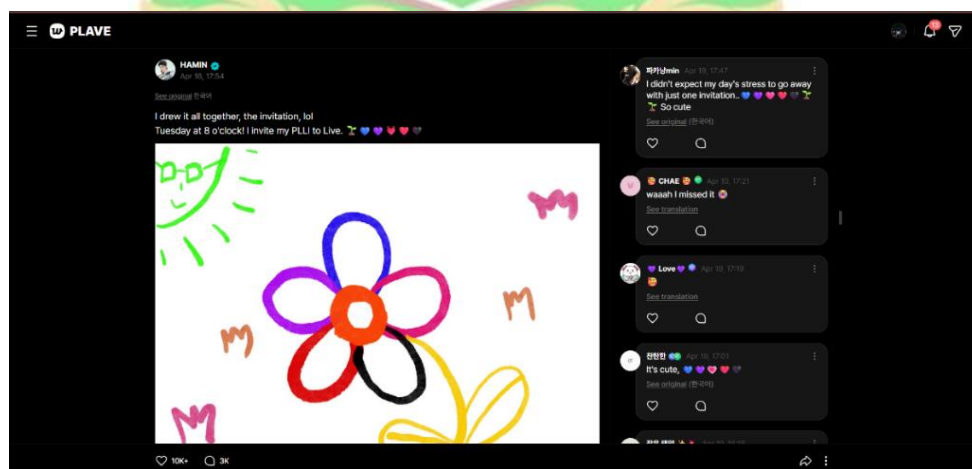
Dalam budaya partisipasi yang dikemukakan oleh Jenkins, menyatakan perasaan ini termasuk dalam aktivitas yang menunjukkan perilaku partisipasi penggemar di ruang digital. Keberadaan komunitas Weverse mendukung penggemar untuk mengungkapkan perasaannya dengan fitur-fitur yang interaktif, sementara itu dorongan dalam menunjukkan ekspresi ini juga didukung oleh pengalaman atau budaya fandom yang diciptakan dalam lanskap fandom itu sendiri.

Biasanya, penggemar akan tergerak untuk saling berbagi karya, informasi, dan pengalaman di media akan menimbulkan tingkat kepedulian dan hubungan sosial di dalam fandom, sehingga penggemar yang sudah lama bergabung bisa terdorong untuk membantu penggemar yang baru bergabung untuk berbagi pengalaman seperti ini (Mulyana et al., 2024). Hal ini melihat bahwa penggemar percaya platform Weverse sebagai media informasi dan sumber pengetahuan.

Budaya partisipatif dalam bentuk ekspresi ini cukup aktif dilakukan oleh fandom Plli yang dibuktikan dengan data analisis penggemar Plave yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan data analisis, kategori ungkapan emosional menjadi topik terbanyak yang ditemukan dalam aktivitas fandom Plave di Weverse yaitu sebanyak 20 postingan anggota Plave menyatakan ungkapan emosional penggemar.

Aktivitas penggemar ini diungkapkan dalam berbagai hal, seperti postingan teks, foto, video, dan *fan art*. Hal ini dibuktikan pada tangkapan layar gambar dari bentuk aktivitas ini yang terlampir pada lampiran 6 yang menunjukkan aktivitas penggemar memanfaatkan Weverse untuk menyatakan perasaan kepada Plave begitupun sebaliknya.

Pada gambar di bawah ini, melihat Plave dan Plli saling terbuka satu sama lain terhadap perasaan yang mereka rasakan, salah satu anggota Plave yaitu Hamin membagikan sebuah unggahan yang merujuk pada “*Invitation Card*” yang digambar oleh Hamin sendiri dan menyebutkan bahwa itu merupakan kartu undangan untuk *live streaming* yang akan datang. Plave merupakan idol virtual yang sangat aktif menggunakan siaran langsung dan berinteraksi dengan penggemar melalui siaran langsung tersebut.



Gambar 4. 12 Bentuk Ekspresi Aktivitas Digital Postingan Plave dan Plli

(Sumber: <https://weverse.io/plave/artist/0-173207748>)

Hamin – *“Aku menggambar ini bersamaan dengan sebuah undangan, jangan lupa jam 8 untuk Plli akan ada siaran langsung!”*

Salah satu penggemar merespon dengan mengatakan, *“Aku ga akan menyangka stres aku bakal hilang hanya dengan sebuah undangan, lucu banget”*. Komentar ini termasuk dalam konten yang menunjukkan perasaan penggemar sebenarnya terhadap informasi dan unggahan yang dibagikan oleh Plave. Penggemar menyampaikan bagaimana kondisi sebelumnya dan menunjukkan rasa bahagia dan antusias terhadap postingan yang dibagikan oleh Hamin mampu mengubah perasaannya menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

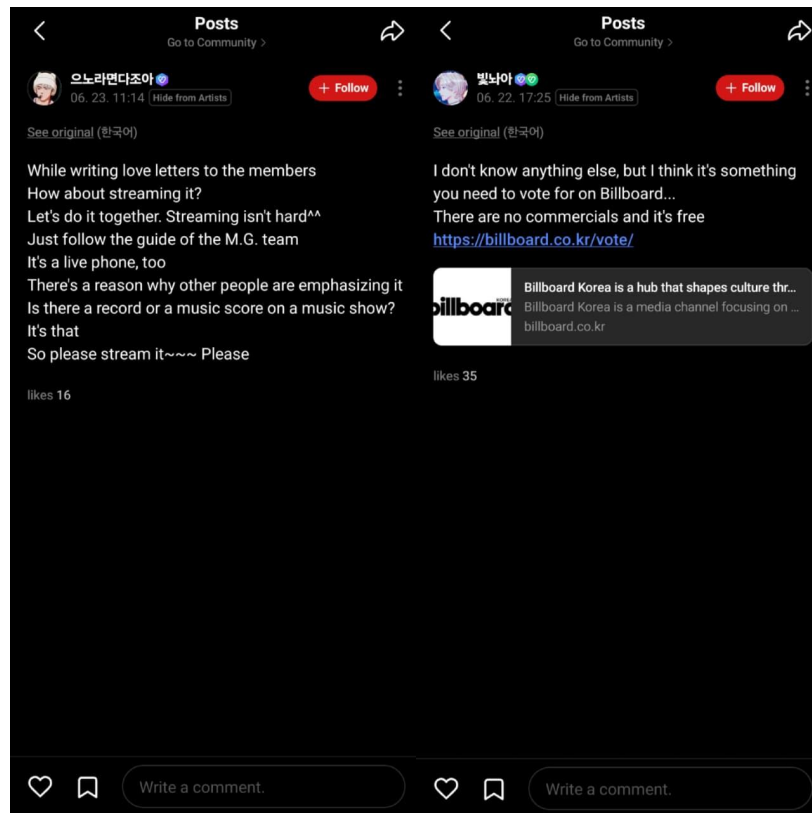
4.3.2.3 Collaboration: Weverse sarana menyatukan fandom Plli

Pada dasarnya fandom dan komunitas penggemar merupakan sekelompok individu yang mempunyai ketertarikan yang sama terhadap artis atau tokoh publik. Fandom membentuk komunitas *online* agar terhubung dengan penggemar lain untuk saling berbagi informasi dan berdiskusi tentang artis *favorite* mereka. Media sosial menyajikan ruang interaktif dan membentuk identitas penggemar dan partisipasi daring (Kismundari et al., 2024), aktivitas ini sangat berpotensi terjadinya kolaborasi di antara penggemar. Kolaborasi di dalam fandom menciptakan kerjasama penggemar dalam membentuk keaktifan penggemar di ruang digital khususnya pada komunitas penggemar.

Pada komunitas Plli di Weverse, kolaborasi juga menjadi budaya partisipasi yang dilakukan penggemar untuk menunjukkan keaktifan mereka sebagai fandom yang kuat. Kolaborasi dapat dikembangkan antara penggemar dengan penggemar maupun dengan idol Plave itu sendiri melalui kegiatan-kegiatan yang selaras dengan minat Plli. Weverse memusatkan bentuk kolaborasi ini dalam satu komunitas penggemar untuk lebih fokus pada sesama penggemar yang memiliki ketertarikan yang sama kepada Plli.

Bentuk kolaborasi yang dijalankan oleh Plli sebenarnya tidak selalu pada kegiatan yang besar, namun bisa digunakan pada aktivitas-aktivitas yang sederhana. Kolaborasi merupakan sebuah proses saling memahami dan dorongan untuk membantu, berbagi informasi, dan bekerja secara kolektif untuk memaksimalkan kebutuhan informasi di dalam komunitas.

Selain itu, kolaborasi menandakan Plli berkontribusi untuk menciptakan dan mengelola informasi yang dimiliki bersama, serta kolaborasi akan menghasilkan pengalaman bersama yang senantiasa aktif di ruang digital. Bentuk kolaboratif yang terjadi di komunitas penggemar Plave bisa dilihat melalui gambar yang terlampir pada gambar berikut ini yang menampilkan dua *fan post* yang diunggah oleh salah satu akun pribadi Plli pada komunitas penggemar di Plave.



Gambar 4. 13 Bentuk Kolaborasi Aktivitas Digital Postingan Plave dan Plli

(Sumber: <https://weverse.io/plave/fanpost/3-233641684> ,
<https://weverse.io/plave/fanpost/4-233702964>)

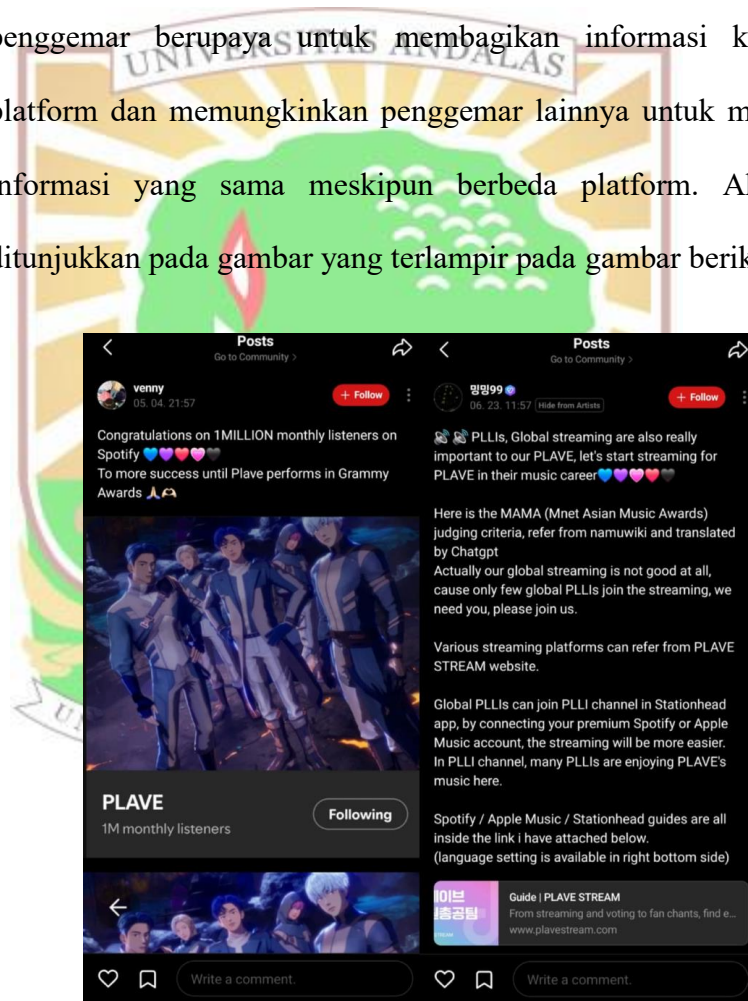
Postingan ini mengajak Plli yang lain untuk melakukan streaming dan voting bersama untuk meningkatkan popularitas Plave pada platform digital tertentu dan berupaya mengajak Plli untuk tidak lupa dengan aktivitas streaming dan vote agar Plave mendapatkan posisi 1 pada acara musik dan ajang kemenangan digital. Berdasarkan bentuk kolaboratif yang ditunjukkan oleh Plli pada postingan di atas, sikap ini menunjukkan bagaimana pilihan penggemar secara sukarela untuk terlibat dengan idol virtual Plave menandakan bahwa komodifikasi di

Weverse benar-benar terjadi di dalamnya. Pandangan ini menjelaskan bagaimana pada akhirnya industri hiburan berhasil menyentuh penggemar untuk senantiasa membantu kesuksesan terhadap produk yang mereka jual (idol virtual Plave) dengan aktivitas kolaborasi yang dijelaskan sebelumnya, Weverse berhasil menggerakkan penggemar untuk mempromosikan idol virtual Plave dalam rangka menaikkan citra Plave atau untuk membuat Plave lebih dikenal oleh banyak orang.

4.3.2.4 *Circulation*: Pesebaran Informasi dan Konten Lebih Luas

Plli memanfaatkan sirkulasi dalam menggerakkan alur informasi tentang Plave tersebar dengan lebih luas di platform lainnya. Budaya partisipasi ini memiliki peranan penting dalam memperluas dinamika komunitas. Sirkulasi dilihat dari keaktifan penggemar untuk membagikan informasi terbaru, karya, dan pengalaman bersama anggota komunitas lainnya. Kegiatan ini menunjukkan bahwa Plli merupakan anggota komunitas yang secara aktif membuka ruang diskusi dan interaksi di media lainnya juga. Tindakan ini secara umum menyampaikan bahwa informasi yang diperoleh oleh Plli di proses dan disebarkan kembali pada *multiplatform*. Plli aktif melakukan sebaran konten yang ditemukan di Weverse dan membagikannya ke media lainnya, seperti X dan instagram, hal ini bertujuan agar penggemar lainnya dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat dan tersebar merata. Pengalaman dan informasi yang ditemukan Plli berada di

Weverse ini berupa konten foto dan video, siaran langsung, dan balasan atau komentar Plli bersama Plave. Adapun aktivitas digital yang dibagikan, seperti memberikan kata-kata dukungan, membicarakan konten siaran langsung, dan anggota Plave pun senantiasa membuka ruang obrolan di Weverse sesama anggota lainnya. Sirkulasi merupakan kelanjutan dari aktivitas kolaborasi yang mana pada tahap ini penggemar berupaya untuk membagikan informasi ke berbagai platform dan memungkinkan penggemar lainnya untuk mendapatkan informasi yang sama meskipun berbeda platform. Aktivitas ini ditunjukkan pada gambar yang terlampir pada gambar berikut ini



Gambar 4. 14 Bentuk Sirkulasi Aktivitas Digital Postingan Plave dan

(Sumber: <https://weverse.io/plave/fanpost/4-228951245> ,
<https://weverse.io/plave/fanpost/3-233712061>)

Unggahan ini memperlihatkan penggemar berusaha untuk membagikan informasi terperinci mengenai Plave. Pada gambar tersebut, salah satu penggemar mengunggah *fan post* yang mengucapkan selamat kepada Plave dan memberitahukan bahwa Plave meraih kesuksesan dalam meraih *1 Monthly Listener* pada akun Spotify. Selain itu, postingan lainnya juga memanfaatkan fitur *fan post* untuk mengunggah informasi voting pada ajang MAMA 2026 mendatang dengan memberikan tata cara melakukan *vote* dan menyampaikan mengapa informasi tersebut penting.

Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, sirkulasi mampu menggerakkan penggemar terhadap aktivitas yang menjangkau informasi penting yang lebih jauh tidak hanya pada satu platform, namun berupaya untuk mengubah alur informasi yang merata kepada penggemar dengan memanfaatkan *fan post* untuk saling mengingatkan dan berbagi informasi penting dalam berbagai platform dan saran informasi yang ada. Bentuk aktivitas ini mengakui adanya penggemar pada tahap ini mendorong seluruh komunitas terlibat pada aktivitas-aktivitas penggemar. Keterlibatan penggemar ini juga menunjukkan sebagaimana komodifikasi tersebut berhasil dilakukan tidak hanya satu platform, namun menyebar ke berbagai platform lainnya.

Penggemar bergerak dan memilih untuk memberikan dukungan dan promosi kepada idol mereka dimana aktivitas ini mencerminkan

aspek komersial yang menjadikan Plli sebagai perwakilan dari perusahaan untuk mendistribusikan konten Plave tanpa bayaran. Kenyataannya teknologi dan informasi terbaru berkolaborasi untuk menjangkau khalayak yang jauh untuk memperoleh isi pesan secara cepat. Kemampuan teknologi media baru memahami bahwa teknologi dan informasi dapat diatur secara khusus untuk menciptakan pesan atau konten yang dibutuhkan serta didistribusikan dengan cepat (Ibrahim & Akhmad, 2014). Weverse sebagai ruang digital yang mampu membentuk aktivitas sirkulasi terhadap media lainnya, mampu menciptakan arus informasi utama dan mendorong penggemar untuk menghubungkan platform ini dengan media lainnya dengan tujuan menyebarkan informasi dari Weverse agar diterima oleh khalayak lainnya yang tidak berada di Weverse.

Di Indonesia distribusi terhadap konten idol virtual menekankan adanya fenomena global, *softpower* serta menghasilkan produk ekonomi yang memberikan keuntungan bagi komodifikasi aktivitas penggemar. Ekspansi terhadap konten idol virtual (Hololive) terjadi karena besarnya budaya populer terhadap konten anime dan budaya *cosplay* karakter yang telah berhasil masuk ke Indonesia sehingga membuktikan bahwa Indonesia salah satu target pasar yang menguntungkan terhadap kehadiran industri hiburan VTuber (Gallennius & Akil, 2025). Data ini semakin memperkuat bagaimana

komodifikasi yang dihasilkan dari tren budaya populer sangat berkembang pesat di Indonesia dan sangat berpotensi terhadap kontribusi dari segi ekonomi yang dilihat dari aktivitas dan peran yang loyalitas dari penggemar.

Sementara itu, dari keaktifan dan loyalitas penggemar di Indonesia juga terlihat pada bagaimana aktivitas penggemar idol K-Pop semakin meningkat dilihat dari segi pembelian tiket konser idol K-Pop. Hal ini terlihat dalam pengalaman penggemar yang menyatakan bahwa minat pembelian konser didorong oleh *value*, seperti minat secara manfaat, pengalaman penggemar, dan perasaan emosional, meskipun pada kenyataannya harga penjualan tiket mengalami peningkatan dan kesempatan memperoleh tiket konser yang semakin sengit dikarenakan permintaan yang tinggi ini, namun itu tidak mempengaruhi terhadap keputusan membeli tiket konser (Ayuningtyas & Soepatini, 2026). Kenyataan ini memperlihatkan bahwa kemampuan penggemar dalam melakukan pembelian tiket konser merupakan bentuk dari budaya partisipasi yang secara emosional dan kesadarannya masuk ke dalam komodifikasi yang diciptakan oleh idol melalui berbagai jenis penjualan yangn diluncurkan oleh perusahaan hiburan.

4.3.3 Bentuk Komodifikasi Lain pada Fandom Pili

Selain aktivitas digital fandom yang ditunjukkan dalam interaksi dan komunikasi pada komunitas Weverse Plave tersebut, hal lainnya yang

memperkuat komodifikasi idol virtual Plave terus terjadi adalah dengan keaktifan Plave yang dianggap berperan dengan konsep VTuber sekaligus idol yang bekerja untuk industri dan menggaet banyak penggemar. Plave memberikan pengalaman yang ganda di mana Plli tidak hanya bisa menikmati musik atau lagu yang dirilis, namun visualisasi karakter dari Plave justru juga memperkuat daya tarik dan komodifikasi dari Plave. Plave sebagai *streamers* beraktivitas mulai dari aktivitas bernyanyi dan menari sebagai idola dan aktivitas sehari-hari ditunjukkan dengan pesona virtual, sehingga Plli menikmati dua hal sekaligus, Plave sebagai *streamers* yang memanfaatkan animasi virtual untuk berbicara dan Plave yang menciptakan musik dan bekerja layaknya idol-idol korea lainnya. Komodifikasi yang memicu dari Plave bahwa karena penampilan mereka sebagai grup K-Pop VTuber yang berbeda dalam menampilkan diri mereka dibandingkan VTuber lainnya (Ahn et al., 2025).

Berdasarkan keaktifan fandom Plli dalam budaya partisipasi yang dimulai dari bagaimana Plli menyatakan dirinya sebagai penggemar atau dalam bentuk afiliasi. Disini penggemar akan mengenal terlebih dahulu lewat media sosial idol. Analisis aktivitas digital fandom Plli yang menunjukkan budaya ini ialah berdasarkan keaktifan Plli dalam mengomentari postingan anggota Plave sebagaimana yang terlampir pada data lampiran penelitian ini. Bergabungnya Plli ke dalam komunitas Weverse menjadi salah satu penanda bahwa penggemar menyatakan dirinya sebagai Plli. Weverse menunjukkan identitas resmi seorang penggemar yang diperoleh melalui penggunaan foto profil dan

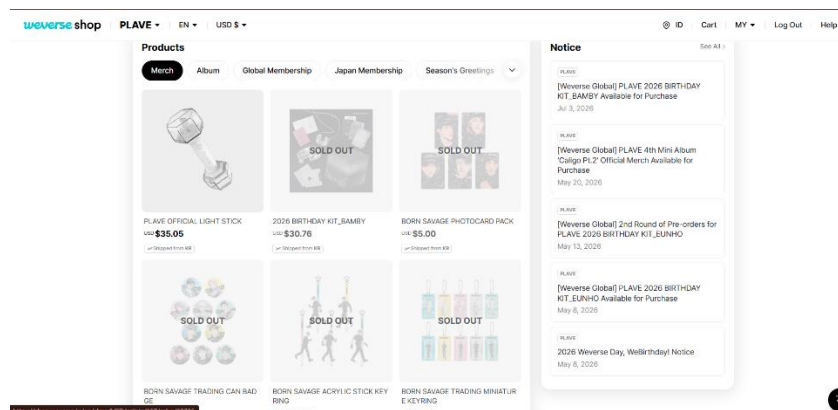
nama pengguna yang digunakan dalam komunitas Weverse (Fauzi & Dharma, 2025).

Melalui analisis aktivitas digital fandom Plli, setelah fandom menyatakan dirinya sebagai penggemar, maka muncul keinginan untuk berkomunikasi dengan anggota Plave dan mengutarakan perasaan melalui Weverse. Budaya ekspresi tidak hanya mencerminkan pola komunikasi, namun juga sebagai sumber kreativitas penggemar yang ditunjukkan melalui fitur *fan letter* yang memperkuat ekspresi penggemar melalui hasil *art* penggemar, aktivitas ini terlampir pada data lampiran 10 postingan tangkapan layar fitur *fan letter*. Selain itu, kolaborasi dan aktivitas sirkulasi juga mendorong penggemar untuk membagikan informasi secara sukarela untuk mendorong lebih banyak partisipasi penggemar dalam komunitas Weverse.

Sementara itu, Plave semakin sering menciptakan musik dan berusaha untuk tampil sebagai profesional sebagai idol juga menjadi pemikat yang cukup membuat komodifikasi juga berhasil. Dilansir dari website VNN Media bahwa Plave sebagai grup idol virtual pertama yang pernah berhasil melampaui 1 juta penjualan album, ini menandakan bahwa Plli secara sadar terdorong untuk membeli album idol virtual dan menunjukkan penerimaan bahwa idol virtual mampu memiliki kualitas musik yang sama dengan idol lainnya, sementara itu ini juga menjadi hasil komodifikasi yaitu memanfaatkan karya musik lewat pembelian album yang membuktikan Plli terdorong membeli album lebih banyak untuk meningkatkan popularitas Plave.

Pada salah satu fitur Weverse yaitu Weverse Shop, penggunaan fitur ini memberikan gambaran juga terhadap strategi Weverse untuk memperlihatkan komodifikasi melalui fitur *e-commerce* yang mendorong Plli menjadi konsumen terhadap produk yang diperjualbelikan. Konteks konsumen ini bukan mengarah pada konsumen media dan konten tapi berupa barang dan *merchandise* yang diproduksi oleh perusahaan Plave semakin mendorong penggemar untuk membeli produk-produk yang dijualkan melalui Weverse Shop. Aplikasi Weverse akan secara langsung terhubung ke dalam Weverse Shop dan fitur ini bisa diakses oleh semua penggemar (Plli). Berdasarkan gambar 4.15 di bawah ini, menunjukkan tampilan Weverse Shop dari Plave.

Fitur ini aktif menambahkan *merchandise-merchandise* terbaru bagi Plli yang tertarik ingin membelinya. Kata “SOLD OUT” menandakan *merchandise* tersebut sudah habis terjual. Komodifikasi dalam aktivitas digital fandom ini juga sedikit bergeser terhadap penjualan yang nyata. Weverse mendorong kesempatan ini menjadi komoditas fisik yang memanfaatkan momen-momen tertentu dalam bentuk penjualan *merchandise*, seperti *merchandise* ulang tahun member dan *merchandise* konser.



Gambar 4. 15 Tampilan Fitur Weverse Shop Plave

(Sumber: <https://shop.weverse.io/en/shop/USD/artists/167>)

4.3.4 Persamaan dan Perbedaan Interaksi Digital Fandom antara Idol Virtual dan Idol Manusia dalam Weverse

Secara fisik dan visualisasi, idol virtual dan idol manusia memang memiliki perbedaan yang sangat terlihat dalam konsep dan perkembangan karakter yang dibuat oleh masing-masing idol tersebut. Perbedaan ini bisa dirasakan karena konsep yang diciptakan oleh idol virtual Plave menggunakan konsep VTuber dan virtual. Idol virtual telah berkembang dalam dunia hiburan musik yang menggabungkan dunia virtual dan idol sehingga menciptakan karakter idol virtual yang mampu bernyanyi dan bergerak seperti manusia nyata, selain itu karakter Plave ini dibalik layar tetap dikendalikan oleh seorang manusia yang memiliki potensi dan keahlian yang sama dibidang musik.

Penggunaan karakter virtual pada idol virtual Plave menjadi kunci penting mengapa idol ini berbeda dengan idol manusia lainnya yang mana daya tarik visual menjadi faktor pendorong dalam partisipasi dan minat penggemar

dengan idol virtual Plave. Plave mampu mempengaruhi penggemar melalui kemampuan mengekspresikan perasaan dengan realisme karakter secara virtual (Park & Kim, 2024). Keberhasilan ini menjadi pertanda bahwa idol virtual Plave mampu untuk menyampaikan pesan serta mempengaruhi perasaan penggemar meskipun secara virtual. Dalam konteks interaksi digital fandom, idol virtual Plave sama-sama memiliki peluang dalam meningkatkan interaktif, serta *bonding* antara idol dan penggemar dalam komunitas *online*.

Pada *Weverse community*, Plave dan fandom Plli memanfaatkan platform ini sebagai ruang diskusi dan interaksi bersama sama seperti idol manusia lainnya. Hal ini dibuktikan dengan bergabungnya Plave sebagai idol virtual yang menggunakan Weverse menjadi penanda bahwa Plave ternyata bisa menciptakan pengalaman yang sama dengan Plli dalam komunitas Weverse. Berdasarkan hasil analisis temuan peneliti, Plave secara langsung terlibat dalam komunitas Weverse dan menggunakan Weverse sebagai salah satu sarana untuk merasakan kedekatan dengan penggemar, sementara itu dari sisi penggemar, keberadaan Plave pada komunitas ini menjadi pengalaman yang baru untuk merasakan interaksi bersama idol virtual yang sejenis dengan idol manusia.

Kesamaan yang dirasakan oleh Plli dalam pengalaman berada di komunitas Weverse bersama Plave dilihat dari keaktifan Plave dan pemanfaatan fitur yang disajikan oleh Weverse. Pada lampiran 9 menunjukkan bahwa Weverse menyediakan fitur *fan post* yang secara khusus memberikan

akses bagi penggemar untuk berbicara, mengunggah postingan, dan berdiskusi di dalam fitur ini yang sesuai dengan rules Weverse. Pada gambar yang terlampir dalam lampiran fitur *fan post* biasanya digunakan penggemar untuk berbagi informasi baik itu informasi personal atau informasi umum mengenai Plave. Selain itu, penggemar juga terbiasa untuk melakukan ajakan kolaborasi bersama penggemar lainnya untuk menunjukkan kerjasama fandom yang kuat.

Selain fitur *fan post*, aktivitas digital lainnya yang dilakukan oleh fandom Plli ialah memanfaatkan *fan letter* untuk menunjukkan ekspresi penggemar pada Plave. Penggemar secara kreatif mengunggah *fan letter* untuk menyampaikan pesan dan perasaan yang emosional baik itu perasaan senang, terharu, dan ungkapan yang mewakili bagaimana perasaan penggemar kepada anggota Plave. Pada lampiran 10, fitur *fan letter* kini menjadi ruang ekspresi penggemar untuk saling terbuka dan jujur dengan perasaan mereka. Weverse dianggap menjadi platform yang mampu mempengaruhi sesama penggemar untuk menyampaikan pendapat dan perasaan (Pravianti, 2025). Tidak berbeda jauh dengan *fan post*, penggunaan fitur *fan letter* memiliki kegunaan yang hampir mirip dengan fitur tersebut, penggemar secara aktif dan inovatif menciptakan cara-cara yang berbeda dalam mengungkapkan perasaan mereka.

Pengalaman unik lainnya yang bisa dirasakan fandom Plli adalah tersedianya fitur *live streaming* dan sesi *listening party*. Pada lampiran 11 dan 12 fitur ini menghadirkan layanan siaran langsung secara *real time* dan dapat diakses oleh pengguna Weverse. Ketersediaan fitur ini menunjukkan konsumsi

penggemar terhadap konten-konten Plave . Sebelumnya, pada bab 1 latar belakang dijelaskan bahwa Plave sangat aktif mengadakan siaran langsung karena sesuai dengan konsep mereka seperti VTuber sehingga sangat mungkin bagi mereka untuk mengadakan siaran langsung, selain itu Plave memang secara rutin untuk melakukan siaran langsung agar terhubung secara langsung dengan penggemar.

Sesi *listening party* menunjukkan bagaimana Plave berkolaborasi dengan Plli terlihat nyata dilakukan dalam komunitas Weverse. Selama periode penelitian bulan Maret hingga Mei 2026 Plave pernah mengadakan *listening party* secara official melalui pengumuman Weverse bersama Stationhead serta platform streaming lagu Spotify seperti yang terlampir pada gambar lampiran 12. Pada kesempatan ini, Plave secara khusus hadir dalam sesi tersebut dan terlibat dalam komentar-komentar bersama penggemar. Pengalaman ini menandakan bahwa Plave dan Plli secara bersama aktif untuk menciptakan relasi yang kuat meskipun tanpa bertemu secara langsung dan menunjukkan budaya partisipasi *collaboration* yang mendorong Plli untuk aktif melakukan *streaming* secara resmi bersama Plave. Sementara itu, peneliti menemukan bahwa dalam aktivitas *listening party* ini diperlukan akses khusus atau layanan berbayar pada Spotify untuk mengikuti sesi ini bersama Plave. Hal ini memperjelas bagaimana budaya partisipasi memicu adanya komodifikasi dalam media baru dengan memanfaatkan *platform* musik berbayar untuk memperoleh akses yang lebih dekat bersama Plave.

Berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dirasakan oleh Plli pada komunitas Weverse, platform ini secara merata dan khusus menyediakan fitur-fitur tersebut untuk membangun interaksi dan aktivitas digital fandom baik idol manusia maupun idol virtual. Perbedaannya terletak pada cara idol tersebut hadir dan menggunakan komunitas tersebut bersamaan dengan budaya penggemar yang dibentuk yang secara sadar mendorong penggemarr lainnya untuk mengikuti budaya yang diciptakan dalam komunitas. Misalnya, pada platform dan postingan keseharian yang sama dituliskan oleh idol manusia dan idol virtual akan menunjukkan perbedaan yang menyimpulkan bahwa terdapat hal yang membedakan idol virtual dan idol manusia. Biasanya idol manusia akan menunjukkan bukti foto atau video yang bersifat *real time* dan berbentuk fisik, namun pada idol virtual hal ini hanya digambarkan dengan ilustrasi virtual dengan memanfaatkan lebih banyak teknologi sebagai media persebaran terhadap konten yang dibagikan Plave. Aspek krusial yang memanfaatkan daya tarik virtual ini akan mempengaruhi kualitas interaksi yang dibangun bersama penggemar (Liu, 2025).

4.3.5 Analisis Perbandingan Aktivitas Digital Fandom Streamer atau VTuber selain Plli

Pada konteks VTuber aktivitas digital umumnya melalui media *online* yang secara langsung menghubungkan penggemar dalam dunia virtual melalui bantuan animasi 2D ataupun 3D. Aktivitas digital mencakup interaksi dan pengalaman yang terjadi dalam ruang komunitas penggemar yang terpapar oleh

konten VTuber. VTuber maupun Idol Virtual dianggap memiliki kesamaan dalam membangun interaksi dan menjalin komunikasi dengan penggemar sehingga keduanya merupakan sosok seperti, tokoh publik, idola, atau seseorang yang memiliki pengaruh terhadap budaya. Berbeda dengan idol virtual Plave yang mengandalkan Weverse sebagai salah satu platform khusus penggemar, VTuber biasa menggunakan YouTube sebagai sarana yang umum digunakan dalam melakukan streaming dan membangun interaksi bersama penggemar *secara real time*, namun, strategi dan cara keduanya memiliki perbedaan untuk menunjukkan hasil yang sama yaitu membangun kedekatan dengan penggemar.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana kenyataannya idol virtual Plave mampu menciptakan interaksi dengan menggunakan platform Weverse yang secara khusus memang digunakan untuk memperkuat jaringan komunikasi dan ruang diskusi antara sesama penggemar serta akses informasi idol yang lebih *real-time*. Weverse secara fleksibilitas mampu mendorong penggemar untuk terlibat aktif yang mencakup interaksi hingga kolaborasi dalam komunitas (Pravianti, 2025). Meskipun demikian, tidak semua jenis idol virtual atau VTuber menggunakan Weverse sebagai sarana dalam menjangkau penggemar. Pengalaman berbeda dari VTuber justru ditunjukkan melalui platform umum seperti YouTube yang ternyata juga bisa menunjukkan adanya hubungan interaktif dengan penggemar. Perbedaan platform ini menemukan adanya temuan baru terhadap faktor dari hubungan yang interaktif antara sosok idol dan

penggemar bisa terjadi dalam berbagai platform dan tidak selalu dipicu oleh teknologi.

Para VTuber atau dikenal dengan Virtual YouTuber yang biasanya menggunakan animasi 2D dan 3D untuk mewakili identitas aslinya sebagai manusia menggunakan YouTube maupun platform yang secara umum digunakan oleh penggemar membuka ruang diskusi dan memicu interaksi dengan menggunakan strategi komunikasi dan penggunaan gaya bahasa yang mendukung proses interaksi, misalnya dengan menggunakan sapaan personal agar lebih dekat dan mudah diingat penggemar dan membuka obrolan ringan (Rayhan & Yulia., 2025). Selain itu, elemen lain yang memungkinkan terciptanya ruang diskusi dan komunikasi dalam hubungan idol virtual, streamer, Hololive, atau VTuber yang konteksnya bersifat animasi virtual adalah dari segi visualisasi yang menggambarkan kesan pertama pada animasi teknologi virtual. Hal ini juga berkaitan dengan identitas budaya yang dibawa oleh VTuber yang menjadi faktor dalam menandai bahwa identitas tersebut memiliki keunikan dibandingkan dengan yang lainnya (Widodo & Jacky, 2025).

Temuan baru ini menyimpulkan bahwa idol virtual Plave sebagai sosok yang mengandalkan performa musik dan idol K-Pop ternyata memberikan pengalaman yang berbeda dengan VTuber biasa untuk menarik perhatian penggemar. Meskipun sama-sama mengandalkan teknologi virtual untuk menunjukkan identitas mereka sebagai performa animasi virtual, namun secara teknis keduanya menggunakan strategi yang berbeda-beda untuk menarik

penggemar untuk mengonsumsi atau ikut andil dalam menyebarkan budaya animasi virtual. Idol Virtual Plave secara khusus memberikan pengalaman yang berbeda pada VTuber pada umumnya yang menggabungkan konsep VTuber dan menggunakan bantuan teknologi *Motion Capture* bertindak sebagai sosok Idol K-Pop untuk menunjukkan performa dalam bernyanyi dan menari di atas panggung.

Sementara itu, dalam merasakan kedekatan dan membangun hubungan bersama penggemar, Plave tergabung sebagai Idol Virtual yang menggunakan Weverse bersama dengan idol manusia dan tidak hanya menggunakan Weverse saja, Plave tetap menggunakan platform lainnya, seperti X, Instagram, dan YouTube untuk berbagi pengalaman dan informasi kepada penggemar secara merata. Pemanfaatan berbagai teknologi dan informasi ini menunjukkan keaktifan Plave di ruang digital.

4.3.6 Teknologi Virtual Plave sebagai Sarana Penting yang menghubungkan Idol Virtual Plave dan Penggemar

Sebelumnya dijelaskan bahwa idol virtual Plave merupakan idol yang performa menggunakan bantuan alat atau teknologi bernama *motion capture*. Penggunaan alat pada idol virtual, VTubers, animasi 2D dan 3D masing-masing mempunyai teknologi yang berbeda-beda tergantung bagaimana performa virtual tersebut ingin dibentuk dan bergerak sesuai keinginan yang membuatnya. Pada konteks idol virtual Plave *motion capture* jadi bagian penting dalam menggerakkan virtual avatar dari grup ini yang tentunya teknologi

ini yang membantu idol tersebut terhubung dengan penggemar. Plave menggunakan teknologi untuk menangkap gerak secara *real-time* dan *unreal engine* untuk menghasilkan avatar 3D bergaya 2D (Ahn et al., 2025). Implementasi dari pengembangan avatar ini kemudian menciptakan idol virtual yang mampu berinteraksi dengan penggemar, bernyanyi, mengadakan pertunjukan menari, dan mampu melakukan aktivitas sehari-hari.

Aktivitas idol virtual Plave yang dikemas dalam bentuk avatar ini menjadi daya tarik dan berperan penting dalam pembentukan interaksi antara Plave dan penggemar yang secara khusus membuka fakta baru terhadap cara kerja teknologi yang mampu memberikan pengalaman secara nyata dan menimbulkan “rasa kehadiran” dan “rasa dekat” antara penggemar dengan idol virtual Plave. Sistem yang dibangun oleh idol virtual ini menciptakan adanya ruang virtual yang digabung dengan aktivitas nyata dan membuat seolah-olah penggemar memang melakukan interaksi dengan manusia nyata. Kemajuan teknologi yang dibangun oleh Plave memperlihatkan bagaimana pergerakan anggota Plave dengan *motion capture*, seperti pergerakan kaki yang secara alami menyentuh lantai dan terlibat dengan aktivitas menari yang rumit layaknya idol manusia.

Teknologi ini mampu menciptakan pengalaman Plave untuk tampil dengan bakat dan keterampilan mereka dalam menari meskipun menggunakan avatar, hal ini tidak menunjukkan kejanggalan dan tidak berbeda dengan idol manusia (Tian et al., 2024). Misalnya, pada saat mengadakan konser,

penggemar Plave bisa merasakan pengalaman yang sama dalam menonton konser idol virtual Plave dengan bantuan teknologi yang terpasang ditubuh Plave yang mampu merekam gerak Plave sebagai performer manusia secara langsung dan dikirim menggunakan jaringan yang bisa terkirim langsung pada saat konser.

Kemampuan teknologi ini tentunya didukung oleh performa yang ditunjukkan oleh idol virtual Plave kepada penggemar. Mereka bekerja sebagai idol virtual Plave yang mengikuti budaya dari kultur K-Pop karena idol virtual Plave juga merupakan bagian idol K-Pop dan berasal dari Korea Selatan. Budaya-budaya ini dibentuk karena pengalaman penggemar salah satunya penggunaan dan kehadiran platform Weverse sebagai media yang menghubungkan dan membentuk pengalaman penggemar dengan idol virtual Plave. Selain itu Weverse memudahkan idol virtual Plave untuk berkomunikasi dengan penggemar sama halnya seperti idol manusia.

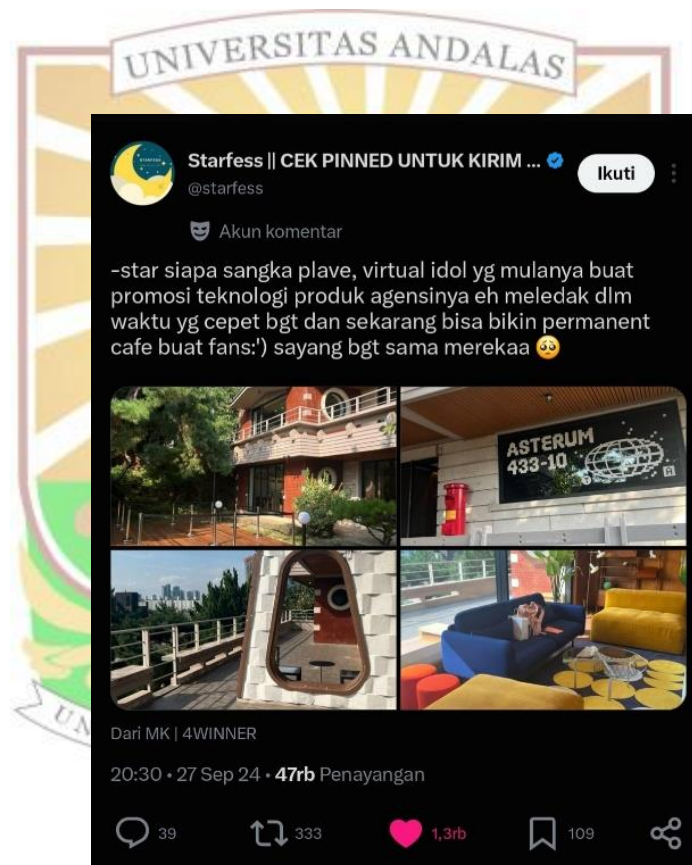
Kombinasi antara teknologi idol virtual Plave dan penggunaan Weverse memberikan keuntungan dalam peningkatan komunikasi penggemar dengan idol virtual Plave, hal ini menandakan bahwa metode komunikasi sudah berevolusi dari konvensional menjadi virtual yang meniadakan ruang dan waktu yang terbatas pada interaksi tersebut. Industri hiburan memanfaatkan kesempatan ini untuk beralih dengan teknologi yang sekarang dan menyesuaikan keinginan penggemar dengan menjangkau lebih banyak jenis

idol virtual seperti Plave dan memberikan kebaharuan dalam pengalaman penggemar melalui interaksi virtual yang terasa nyata.

Perkembangan jauh melampaui dari yang dibayangkan penggemar, idol virtual Plave maupun idol virtual lainnya memiliki *Lore* (dunia) yang telah dirancang untuk menciptakan dunia virtual mereka sendiri. Lanskap ini menjadi lebih luas bagi Plave yang tidak lagi bersifat virtual semata-mata, namun diwujudkan dalam bentuk yang lebih humanis. Pada salah satu postingan akun base @starfess di X membagikan sebuah unggahan foto dari salah satu akun Plli yang merujuk pada dokumentasi kafe Plave yang dikhususkan untuk penggemar. Berdasarkan artikel website dari topceleb.co.kr perusahaan Plave yaitu Vlast Entertainment telah resmi membuka kafe permanen untuk Plli. Kafe ini hadir sebagai ruang bagi penggemar dengan mengusung tema yang menghubungkan *Asterum* (dunia Plave) dan *Terra* (bumi) dengan dekorasi-dekorasi yang mereplikasikan studio Plave serta kafe ini juga menyediakan minuman yang mewakili kepribadian anggota Plave.

Selain itu, Plli juga diberi kesempatan untuk mengirimkan pesan video kepada Plave. Kafe ini diharapkan menjadi ruang komunikasi dan cara baru untuk memperkuat hubungan Plave dengan Plli dan menandakan bahwa karakter virtual tidak menghalangi interaksi dengan penggemar. Meskipun teknologi virtual menjadi cikal bakal yang utama dalam konsep idol virtual Plave, namun untuk menunjukkan kedekatan dengan penggemar, Plave memanfaatkan konsep virtual yang mereka bangun untuk diimplementasikan pada kehidupan nyata seperti membangun kafe dengan menggunakan konsep dunia virtual

Plave. Fenomena ini merujuk pada konteks komodifikasi yang telah diatur oleh perusahaan dengan memanfaatkan konsep virtual untuk dihubungkan dengan dunia nyata, sehingga perbedaan semakin terasa kabur antara idol virtual dan idol manusia yang dalam artian idol virtual Plave telah mampu menyaingi idol manusia tanpa harus bertemu secara langsung dan memberikan pengalaman yang baru terkhususnya bagi penggemar K-Pop.



Gambar 4. 16 Postingan X tentang Kafe Plave

(Sumber: <https://x.com/i/status/1839658812241756292>)

4.3.7 Weverse: Ruang Khusus untuk Menemukan Informasi bagi Plli

Keberadaan Weverse sebagai sarana khusus bagi penggemar idol K-Pop menandakan perkembangan terhadap arus informasi dan secara langsung terbentuk dinamika aktivitas penggemar melalui komunitas Weverse yang diikuti oleh penggemar. Penelitian ini melihat bahwa Weverse merupakan alternatif dalam menemukan informasi yang eksklusif bagi para penggemar. Bagi penggemar Plave yaitu Plli, komunitas Weverse memiliki beragam fungsi dan *benefit* yang bisa didapatkan oleh penggemar, salah satunya sebagai media informasi dan memberikan strategi serta temuan baru penggemar dalam membentuk budaya Plli. Penelitian ini menemukan bahwa Weverse merupakan ruang diskusi yang baru bagi fandom idol virtual Plli dalam belajar banyak hal baru terutama dalam memperoleh informasi baru.

Selama periode penelitian, peneliti menemukan bahwa fandom Plli tidak hanya menikmati karya dan konten Plave, namun belajar dan menemukan informasi serta hal baru selama mengikuti Plave. Hal ini menambah fungsi baru dalam penggunaan Weverse bagi penggunanya, misalnya Weverse dibuat di Korea Selatan dan idol yang tergabung merupakan idol K-Pop sehingga sangat mungkin interaksi dilakukan dengan menggunakan bahasa korea, begitupun dengan idol virtual Plave menggunakan bahasa korea dan abjad *hangeul* untuk berkomunikasi dengan penggemar. Budaya partisipasi turut memperkuat bagaimana proses interaksi antara idol dan penggemar semakin tergambarkan dalam media baru. Komodifikasi menjadi salah satu hasil analisis aktivitas digital

fandom yang tercermin dalam budaya partisipasi membentuk bagaimana fandom Plli bertindak sebagai penggemar Plave. Temuan lain ternyata menunjukkan bahwa fandom Plli memanfaatkan situasi dalam keterbatasan interaksi di media dengan Plave yang menggunakan bahasa korea dapat mendorong penggemar untuk belajar bahasa korea serta penggemar secara sukarela melakukan terjemahan dan diunggah pada X (Dewi et al., 2024). Temuan ini mempertegas meskipun fitur terjemahan pada Weverse telah disediakan, namun penggemar aktif untuk berbuat lebih banyak terhadap pengalaman sebagai penggemar, komodifikasi dimanfaatkan oleh penggemar untuk menghasilkan aktivitas baru yang juga menguntungkan bagi penggemar.

Keyakinan terhadap Weverse sebagai platform yang informatif dan mampu memberikan kebutuhan penggemar sangat terlihat dalam akses fitur yang diberikan oleh Weverse dalam memberikan pengalaman yang berbeda dengan media sosial lainnya. Weverse dianggap mampu mendorong penggemar global untuk mengeksplorasi lebih banyak *Korean Wave*. Sistem kerja Weverse juga mengintegrasikan berbagai layanan pada aplikasi Weverse tidak hanya dengan satu fungsi, platform ini bertujuan untuk menarik keuntungan dari penggemar sebagai konsumen sekaligus membuat komunitas Weverse ini sebagai ruang yang tepat untuk sekedar melakukan interaksi antara idol dan penggemar, sehingga aktivitas platform Weverse tidak terbatas pada komunitas interaksi biasa saja (Bollmer & Tillerson, 2025). Tujuan Weverse dalam mengembangkan platform ini sudah menandakan bahwa komodifikasi dilakukan oleh Weverse untuk memperoleh keuntungan sekaligus minat penggemar secara global.

Selain itu, Weverse menjadi platform informasi resmi bagi para penggemar yang idolnya tergabung dalam Weverse (Fauzi & Dharma, 2025). Hal ini dikarenakan kemampuan platform ini menyajikan konten eksklusif dengan sistem berbayar, serta terdapat juga konten dan informasi yang sifatnya organik atau diperoleh langsung melalui idol itu sendiri sebab idol yang tergabung dalam komunitas Weverse akan mempunyai akun pribadi masing-masing untuk dapat berkomunikasi dengan penggemar secara personal. Bagian ini juga sama dilakukan oleh idol virtual Plave bersama Plli dalam penggunaan Weverse, sehingga memperkuat keyakinan bahwa idol virtual Plave meskipun wujud yang tampil dihadapan penggemar adalah karakter animasi, namun mereka tetap seseorang manusia yang secara fisik nyata mempunyai kemampuan sebagai idol.

Fakta yang menjadikan bahwa Weverse ini memang menjadi salah satu platform yang meyakinkan Plli untuk memperoleh informasi adalah dengan jumlah pengikut komunitas Weverse Plave yang mencapai 506 ribu pengikut. Berdasarkan data ini dapat dipahami bahwa Plli meyakini Weverse sebagai salah satu platform dalam menemukan informasi dan konten baru. Perbandingan Weverse ini juga dilihat dari platform lain yang digunakan oleh Plave, yakni YouTube. Informasi mengenai Plave yang dibagikan di YouTube cenderung lebih umum berisikan konten dan siaran langsung yang berlangsung saat itu, dibandingkan dengan Weverse yang menyuguhkan penggemar dengan informasi yang tidak umum saja, namun pengalaman yang lebih dekat dengan idol karena Plave memiliki akun pribadi untuk terhubung di dalam Weverse.

Pernyataan ini semakin memperkuat bagaimana idol virtual Plave yang mengandalkan teknologi untuk terhubung dengan Plli tidak menutup kemungkinan bisa memberikan pengalaman yang sama dengan idol manusia. Komodifikasi yang ditonjolkan oleh Plave terletak pada bahwa keyakinan Plli yang menyukai idol virtual ini ternyata mampu bersaing dengan idol manusia. Bukti Plave mampu bergabung dalam Weverse kenyataannya tidak menghalangi bahwa aktivitas digital fandom mampu terjadi dan justru menciptakan budaya partisipasi fandom. Menggabungkan teknologi dengan konsep VTuber dengan menyajikan sentuhan yang sama dengan idol manusia menjadi nilai yang ditunjukkan oleh Plave. Kemampuan idol virtual Plave bernyanyi dan menari juga menjadi sebuah langkah yang besar dalam perkembangan idol virtual ini semakin diminati oleh penggemar dan menghadirkan nuansa baru dalam budaya fandom.

