

**INTERAKSI PARASOSIAL DAN BUDAYA PARTISIPATIF
TERHADAP *VIRTUAL YOUTUBER* (VTUBER) INDIE DI
TIKTOK: STUDI KASUS ZANE SILVERHART**

SKRIPSI

**Oleh:
NOVIA ANDRIANI
NIM 22.12.026121**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, ILMU POLITIK,
ADMINISTRASI, DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
TAHUN 2026**

**INTERAKSI PARASOSIAL DAN BUDAYA PARTISIPATIF
TERHADAP *VIRTUAL YOUTUBER* (VTUBER) INDIE DI
TIKTOK: STUDI KASUS ZANE SILVERHART**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Ilmu Komunikasi

Oleh:

NOVIA ANDRIANI

NIM 22.12.026121



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, ILMU POLITIK,
ADMINISTRASI, DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk yang tercinta

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa menyertai, memberkati, dan melancarkan segala proses yang di lakukan oleh penulis hingga saat ini
2. Babahku, Junaidi dan Mamahku, Marwati. Terima kasih banyak atas pengorbanan, dukungan dan kasih sayang serta semua hal yang telah di berikan dan di usahakan, untuk penulis semenjak penulis kecil hingga saat ini yang tak ternilai jumlah dan harganya. Penulis selalu berharap agar kedua orang tua di berikan kesehatan dan kekuatan hingga dapat kebersamai penulis dalam waktu yang lama.
3. Saudaraku, Deby Amianto, Rika Amiani, dan Pancar Rahmat. Terima kasih atas semua nasihat yang di berikan kepada penulis selama ini. Bahkan tak sedikit memberikan bantuan di saat penulis mengalami kesusahan. Terima kasih karena selalu mengingatkan penulis untuk terus berusaha.
4. Ibu dan Kakak Joanna Lukerya. Ibu dan kakak tak sedarah penulis yang berada di Jakarta. Terima kasih telah begitu sayang kepada penulis, selalu mengingatkan penulis dan selalu mendukung serta mendoakan penulis agar dapat menyelesaikan penelitian ini.
5. Zane Silverhart. Bapak Zane selaku narasumber utama dan orang yang memberikan penulis ide untuk mengangkat penelitian ini. Terima kasih karena selalu menanyakan, mengingatkan dan mendukung penulis dari awal penulis mengerjakan penelitian hingga sekarang.
6. Geters PKY: Andin, Ipi, Mae, Umami, Riska, Ulan, Wafi, Nanda, dan Rhery. Sahabat seperjuangan penulis dari semester 1 hingga sekarang. Terima kasih karena sudah menjadi tempat berbagi keluh kesah, menjadi pengingat dan penyemangat langsung bagi penulis.
7. Enteng Jodoh: Aken, Sano, Mirei, Lev, Nate, dan Nanat. Teman-teman online penulis. Walaupun kita belum pernah bertatap muka secara langsung, namun penulis dapat merasakan besarnya dukungan dan kehadiran kalian

selama ini. Maka terima kasih karena telah menjadi bagian dari perjalanan penelitian penulis.

8. Pundungers: Terry, Bunga, Flora, Zen, Apip, Bang Daph, Bang Doohan. Teman-teman online yang penulis kenal dari komunitas discord Bapak Zane. Terima kasih atas kehadiran, dukungan, masukan dan bantuan dari hal yang tidak penting sampai hal penting yang penulis dapatkan dari kalian.
9. Yang Jung Won dan Mikazuki Arion. Kedua idola penulis yang selalu penulis tonton jika penulis mengalami *stuck* dalam mengerjakan penelitian. Terima kasih karena sudah menjadi *moodbooster* melalui berbagai konten yang telah kalian berikan bagi penulis.
10. Inisial A. Orang yang membersamai penulis dari awal penulis mengerjakan penelitian hingga sekarang. Terima kasih karena sudah menjadi tempat ternyaman bagi penulis untuk berbagi keluh kesah, juga semangat dan kasih sayang yang selalu di berikan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
11. Diri sendiri. Penulis juga tidak lupa memberikan apresiasi kepada diri sendiri. Terima kasih atas segala kerja keras, doa dan usaha yang tidak kunjung berhenti kamu lakukan. Bahkan ketika di titik terendah mu sekalipun. Terima kasih karena terus hidup dan tidak menyerah.

Dengan penuh hormat:

Almamater Program Studi Ilmu Komunikasi UM Palangka Raya beserta seluruh Civitas Akademika.

RIWAYAT HIDUP

Novia Andriani lahir di Puruk Cahu pada 28 November 2001. Penulis merupakan anak terakhir dari Junaidi dan Marwati. Penulis memulai pendidikan formal di SDN 1 Tabak Kanilan dan lulus pada tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Gunung Bintang Awai dan lulus pada tahun 2016. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMKN 2 BUNTOK dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Selama masa perkuliahan, penulis berupaya mengembangkan kemampuan akademik serta keterampilan komunikasi sebagai bekal dalam dunia kerja dan pengabdian kepada masyarakat.

Sebagai penutup, penulis memiliki motivasi bahwa setiap proses membutuhkan kesabaran, kerja keras, dan doa. Penulis meyakini bahwa keberhasilan bukanlah tentang siapa yang paling cepat, melainkan siapa yang terus bertahan dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis bersyukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Ridha-Nya sehingga Skripsi dengan judul “Interaksi Parasosial dan Budaya Partisipatif Terhadap Vtuber Indie di Tiktok : Studi Kasus Zane Silverhart” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang dihasilkan atas dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak dalam rangkaian studi Program Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Muhamad Yusuf, S.Sos., M.A.P selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
2. Bapak Rachmat Hidayat, S.H., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik, Administrasi, dan Komunikasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Junaidi, S.H., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi sekaligus Ketua Penguji Skripsi.
4. Ibu Dr. Aquarini, M.I.Kom dan Ibu Lisnawati, M.I.Kom selaku dosen penguji.
5. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi UMPR atas ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Sebagai manusia yang penuh keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin.

RINGKASAN

Novia Andriani, 2026. Program Studi Ilmu Komunikasi. Universitas Muhammadiyah Palangka Raya. Interaksi Parasosial dan Budaya Partisipatif Terhadap *Virtual Youtuber* (Vtuber) Indie di Tiktok: Studi Kasus Zane Silverhart. Dibawah bimbingan: Rachmat Hidayat, S.H., M.I.Kom.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bentuk interaksi parasosial serta praktik budaya partisipatif yang terjalin antara audiens dengan VTuber indie Zane Silverhart di platform TikTok. Ketertarikan peneliti dalam mengkaji fenomena ini didasari oleh perkembangan media digital yang memungkinkan terciptanya hubungan yang lebih interaktif, personal, dan partisipatif antara kreator dan audiens.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi terhadap aktivitas dan interaksi di TikTok, wawancara melalui platform Discord dan Instagram, serta dokumentasi berupa komentar, konten, dan aktivitas digital lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi parasosial terbentuk melalui komunikasi yang intens, respons langsung, serta kedekatan emosional yang dirasakan audiens terhadap VTuber. Selain itu, budaya partisipatif terlihat dari keterlibatan aktif audiens dalam bentuk komentar, *live chat*, serta pembuatan konten turunan seperti *duet* dan *stitch*. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa audiens tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam membentuk identitas dan dinamika komunitas VTuber. Adapun saran dalam penelitian ini yaitu diharapkan kreator dapat terus mempertahankan interaksi yang autentik dengan audiens, serta penelitian selanjutnya dapat mengkaji fenomena serupa pada platform digital lainnya.

Kata Kunci: Interaksi Parasosial, Budaya Partisipatif, VTuber, TikTok

SUMMARY

Novia Andriani. 2026. *Communication Science Study Program*, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Parasocial Interaction and Participatory Culture of Fans toward Indie Virtual Youtuber (VTuber) on TikTok: A Case Study of Zane Silverhart*. Supervised by Rahmat Hidayat, S.H., M.I.Kom.

The purpose of this study is to analyze the forms of parasocial interaction and participatory culture between audiences and the indie VTuber Zane Silverhart on the TikTok platform. The researcher's interest in this topic is based on the development of digital media that enables more interactive, personal, and participatory relationships between content creators and their audiences.

This study uses a qualitative method with a netnographic approach. The data collection techniques used are: observation of activities and interactions on TikTok, interviews conducted through Discord and Instagram, and documentation in the form of comments, content, and other digital activities.

The results of this study show that parasocial interaction is formed through intensive communication, direct responses, and emotional closeness perceived by the audience toward the VTuber. In addition, participatory culture is reflected in the active involvement of audiences through comments, live chats, and the creation of derivative content such as duets and stitches. These interactions indicate that audiences are not only passive viewers but also active participants in shaping the identity and dynamics of the VTuber community. It is suggested that creators maintain authentic interactions with their audiences, and future research may explore similar phenomena on other digital platforms.

Keywords: *Parasocial Interaction, Participatory Culture, VTuber, TikTok*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Interaksi Parasosial dan Budaya Partisipatif Terhadap *Virtual Youtuber* (Vtuber) Indie di Tiktok: Studi Kasus Zane Silverhart”. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Administrasi dan Komunikasi Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.

Palangka Raya, 25 April 2026

Yang Membuat Pernyataan,

Novia Andriani

NIM 22.12.026121

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN IDENTITAS TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
PERYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
RINGKASAN	ix
SUMMARY	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah.....	6
3. Tujuan Penelitian.....	6
4. Manfaat Penelitian.....	6

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga membentuk ulang relasi sosial antara individu, komunitas, dan figur media. Di era yang ditandai dengan konektivitas tinggi dan algoritma personalisasi, media sosial tidak lagi hanya menjadi ruang berbagi informasi, dimana perkembangan media digital mengubah relasi antara kreator dan audiens dari yang semula bersifat satu arah menjadi lebih interaktif dan dua arah. Audiens tidak lagi hanya menonton, tetapi juga berpartisipasi melalui komentar, interaksi langsung, serta membangun komunitas di ruang digital. tetapi juga arena penciptaan identitas, komunitas, serta hiburan yang bersifat interaktif.

Dalam *Influencers and Creators in Platformed Cultures*, Abidin (2021) menjelaskan bahwa era digital mendorong lahirnya budaya platform, yang artinya budaya yang dibentuk oleh kreator, audiens, dan sistem algoritmik yang mengatur visibilitas serta nilai sosial di media daring. Hubungan antara kreator dan audiens semakin cair, karena keduanya terlibat dalam produksi, distribusi, dan interpretasi konten di ruang yang dimediasi teknologi. Munculnya fenomena *Virtual YouTuber* atau VTuber, yaitu sosok digital berbentuk avatar sebagai bentuk baru figur media, 2D atau 3D yang digerakkan oleh seseorang di balik layar dan dapat berinteraksi langsung dengan audiens melalui platform daring. VTuber berbeda dari influencer manusia karena menggunakan avatar

digital sebagai representasi diri. Hal ini menciptakan relasi unik, di mana audiens berinteraksi dengan persona virtual. Di sisi lain, kondisi ini juga berpotensi menimbulkan risiko jika dimanfaatkan dalam konteks negatif, seperti manipulasi identitas atau kedekatan semu yang berlebihan (Damar Adileksono & Utari, 2024).

Berdasarkan laporan Tekno Kompas (2024) mencatat Indonesia memiliki 157,6 juta pengguna TikTok. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai basis pengguna terbanyak secara global. Data ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki potensi audiens digital yang sangat besar. Sementara itu berdasarkan laporan industri global pada tahun 2023 dari situs website ZipDo.co, telah ada lebih dari 10.000 VTuber aktif di seluruh dunia. Jumlahnya semakin bertambah dengan seiring dengan munculnya kanal baru. Fakta ini menunjukkan bahwa fenomena VTuber termasuk VTuber indie bukan lagi kecil, melainkan bagian dari fenomena media digital global yang berkembang pesat.

Fenomena VTuber pertama kali dikenal luas di Jepang melalui figur seperti Kizuna AI, kemudian berkembang secara global hingga ke Indonesia. Di Indonesia sendiri, pertumbuhan VTuber semakin terlihat nyata sejak pandemi COVID-19, ketika konsumsi konten digital meningkat secara signifikan. Beberapa VTuber korporat seperti Kobo Kanaeru dari Hololive Indonesia dan Mika Melatika dari Nijisanji ID menjadi simbol hiburan virtual baru yang menggabungkan performativitas dan kedekatan emosional dengan audiens (Mikneya Reyus Liman, 2023).

Berbeda dengan VTuber agensi yang berada di bawah manajemen tertentu dengan sistem dan strategi branding terstruktur, VTuber indie memiliki

kebebasan dalam produksi konten dan interaksi, sehingga cenderung membangun hubungan yang lebih personal dengan audiens. *VTuber indie* menjadi kreator yang bekerja secara mandiri tanpa dukungan agensi besar. Mereka biasanya mengelola seluruh aspek produksi, promosi, dan interaksi dengan audiensnya sendiri. Kemandirian ini justru memberi ruang bagi hubungan yang lebih personal dan autentik antara kreator dan audiensnya. Namun, dalam konteks akademik Indonesia, kajian terhadap *VTuber indie* masih terbatas; sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada influencer manusia, fandom K-Pop, *Vtuber korporat* atau platform seperti YouTube, sehingga kajian mengenai *VTuber indie* di TikTok masih relatif minim.

TikTok menjadi wadah yang unik bagi *VTuber indie*. Berbeda dengan YouTube yang cenderung berbasis jumlah pelanggan (*subscriber*), TikTok mengandalkan distribusi berbasis algoritma sehingga memungkinkan interaksi yang lebih cepat dan intens. Fitur seperti komentar *real-time*, *live streaming*, *duet*, dan *stitch* memperkuat karakter interaktif serta partisipatif platform ini. Karena adanya algoritma *For You Page* (FYP) yang mampu memperluas jangkauan konten secara organik. TikTok memiliki fitur seperti *live streaming*, kolom komentar *real-time*, serta sistem *duet* yang memungkinkan interaksi langsung dan intens antara kreator dan audiens. Dalam konteks ini, hubungan yang terjalin antara audiens dan kreator dapat dipahami melalui konsep *interaksi parasosial*, di mana hubungan semu namun bermakna yang terbentuk antara figur media dengan audiensnya (Horton & Wohl, 1956). Penelitian Munawwaroh, Fauzi, dan Syarrafah (2023) juga menunjukkan bahwa interaksi

parasosial di TikTok menjadi strategi komunikasi yang efektif dalam membangun kedekatan juga kepercayaan audiens, bahkan dalam konteks komersial seperti *live commerce*.

Selain itu, budaya audiens di TikTok tak hanya bersifat konsumtif, tetapi juga kreatif dan partisipatif. Audiens di TikTok sering kali berperan aktif dalam membentuk identitas dan narasi figur yang mereka sukai, misalnya dengan menulis komentar, membuat konten *fanmade*, atau ikut menanggapi aksi kreator melalui fitur *duet* (Prameswari & Tanjung, 2025). Fenomena ini sejalan dengan konsep *budaya partisipatif* (Jenkins, 2006), di mana audiens bukan hanya penerima pesan, tetapi juga ikut berperan sebagai produsen makna dan komunitas dalam ekosistem media digital.

Salah satu contoh menarik dari dinamika tersebut adalah **Zane Silverhart**. Seorang VTuber indie di TikTok yang berhasil membangun komunitas audiens yang aktif dan loyal. Zane menggunakan avatar digital dari aset gratis yang dijual bebas, sehingga tampilannya tidak eksklusif dan kerap disalahartikan sebagai karakter lain. Namun, keterbatasan ini tidak menjadi hambatan—justru membuat audiensnya merasa dekat. Melalui konten seperti permainan *Words of Wonder*, *Genshin Impact*, *Valorant*, hingga *game horror mingguan*, Zane membangun komunikasi dua arah yang intens. Ia sering menanggapi komentar audiens, menyesuaikan bahasa sesuai audiens (Indonesia atau Inggris), serta memelihara suasana yang santai, lucu, dan sedikit absurd. Keterlibatan aktif audiens mulai dari memberi saran, membuat konten tanggapan, hingga berpartisipasi dalam percakapan *live streaming* yang menunjukkan adanya sinergi antara *interaksi parasosial* dan *budaya partisipatif* di ruang digital

TikTok. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana media sosial menciptakan bentuk keintiman baru antara figur digital dan audiensnya, yang melampaui batas tradisional antara “audiens” dan “performer.”

Kedekatan semu yang terjadi di antara kreator digital dan audiens ini relevan untuk dikaji secara akademik karena dapat menimbulkan ambiguitas dalam batas sosial, emosional, dan identitas di ruang virtual. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana interaksi yang tampak akrab justru bisa menjadi bentuk baru dari keterikatan emosional yang dikonstruksi oleh algoritma dan performa digital.

Hingga saat ini, masih sedikit penelitian yang mengulas fenomena ini secara mendalam di Indonesia, terutama pada konteks VTuber indie. Kebanyakan kajian sebelumnya berfokus pada fandom K-Pop atau konten kreator manusia di TikTok (Prameswari & Tanjung, 2023; Rois & Safitri, 2024), sementara karakter VTuber dengan identitas digital menghadirkan lapisan komunikasi yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji **interaksi parasosial dan budaya partisipatif audiens terhadap VTuber indie di TikTok**, dengan **Zane Silverhart** sebagai studi kasus.

Penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi karena metode ini memungkinkan peneliti memahami praktik sosial dan budaya di ruang digital melalui observasi mendalam terhadap interaksi antara kreator dan audiens. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat melihat dinamika partisipasi dan kedekatan emosional sebagaimana yang terjadi di platform TikTok.

Dengan demikian, penelitian ini penting karena mengkaji bagaimana hubungan emosional dan partisipasi komunitas terbentuk dalam konteks kreator digital berbasis avatar di TikTok, serta mengisi keterbatasan kajian sebelumnya mengenai VTuber indie. Penelitian ini juga mengkaji kombinasi antara interaksi parasosial dan budaya partisipatif dalam konteks VTuber indie di TikTok yang masih jarang diteliti di Indonesia melalui figur VTuber indie seperti Zane Silverhart.

2. RUMUSAN MASALAH

Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana bentuk serta dinamika interaksi parasosial dan budaya partisipatif audiens pada VTuber indie Zane Silverhart di platform TikTok?

3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk menganalisis bentuk serta dinamika interaksi parasosial dan praktik budaya partisipatif yang terjalin antara VTuber indie Zane Silverhart dengan audiensnya di platform TikTok.

4. MANFAAT PENELITIAN

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan

kontribusi dalam pengembangan kajian tentang komunikasi digital dan juga budaya populer di Indonesia. Secara khusus dalam konteks, hubungan antara kreator virtual dan audiensnya.

Dengan memadukan kedua konsep tersebut, pada konteks VTuber indie di TikTok, penelitian ini juga diharapkan memperluas pemahaman sosial mengenai bagaimana hubungan sosial, kedekatan emosional, dan partisipasi audiens terbentuk di ruang digital yang bercirikan algoritmik dan partisipatif. Selain itu, memperkaya literatur akademik di bidang studi media baru, budaya audiens, serta metode netnografi dalam konteks Indonesia yang masih terbatas pada fenomena kreator manusia dan fandom arus utama.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi konten kreator terutama VTuber Indie dalam membangun hubungan yang natural dan partisipatif dengan audiensnya.

Pengertian tentang bagaimana interaksi parasosial dan budaya partisipatif terbentuk dapat membantu kreator mengembangkan strategi komunikasi yang efektif, berkelanjutan, dan sesuai dengan karakter platform TikTok. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengelola komunitas digital, pemasar, maupun peneliti komunikasi untuk memahami dinamika sosial yang muncul dalam hubungan antara figur digital dan audiens di era media partisipatif.