



Symbolic Interaction of Gromore Studio Series Followers as a Representation of the Existence of Oral Literature in Digital Media

Elly Raheliyawati¹, Nur'annafi Farni Syam Maella^{2*}, Harliantara³

Universitas Dr. Soetomo

Corresponding Author: Nur'annafi Farni Syam Maella

nurannafi@unitomo.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Symbolic Interaction, Gromore Studio Series, Oral Literature, Cultural Digitization, Netnography

Received : 5 February

Revised : 15 February

Accepted: 20 March

©2025 Raheliyawati, Maella, Harliantara: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Modernization and digital technology threaten the preservation of oral literature. This study analyzes the symbolic interaction of Gromore Studio Series followers in representing oral literature and social norms in digital media. This study uses qualitative netnography with a constructivism paradigm, collecting data through observation, comment analysis, and interviews. The results show that symbolic interaction occurs in three stages: the beginning of content publication, the transition to folklore, and the formation of identity. Culture is created by creators and audiences. Creators present entertainment based on folklore, digital participation, and appreciation of tradition. Audiences provide historical criticism, local sentiment, and fast consumption. The symbolic interaction of followers is divided into four: interaction with creators, emotional reactions, interaction between followers, and dissemination of information. Oral literature is represented through digitalization and dissemination via online platforms, social media, and digitalization for education and preservation

Interaksi Simbolik *Followers* Gromore Studio Series sebagai Representasi Eksistensi Sastra Lisan dalam Media Digital

Elly Raheliyawati¹, Nur'annafi Farni Syam Maella^{2*}, Harliantara³

Universitas Dr. Soetomo

Corresponding Author: Nur'annafi Farni Syam Maella

nurannafi@unitomo.ac.id

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Interaksi Simbolik, Gromore Studio Series, Sastra Lisan, Digitalisasi Budaya, Netnografi

Received : 5 Ferbruary

Revised : 15 Ferbruary

Accepted: 20 March

©2025 Raheliyawati, Maella, Harliantara: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Modernisasi dan teknologi digital mengancam pelestarian sastra lisan. Penelitian ini menganalisis interaksi simbolik *followers* Gromore Studio Series dalam merepresentasikan sastra lisan dan norma sosial di media digital. Penelitian ini menggunakan netnografi kualitatif dengan paradigma konstruktivisme, mengumpulkan data melalui observasi, analisis komentar, dan wawancara. Hasilnya, interaksi simbolik terjadi dalam tiga tahap: awal publikasi konten, transisi ke cerita rakyat, dan pembentukan identitas. Kultur tercipta oleh kreator dan audiens. Kreator menyajikan hiburan berbasis cerita rakyat, partisipasi digital, dan apresiasi tradisi. Audiens memberikan kritik sejarah, sentimen lokal, dan konsumsi cepat. Interaksi simbolik *followers* digolongkan menjadi empat: interaksi dengan kreator, reaksi emosional, interaksi antarpengikut, dan penyebaran informasi. Sastra lisan direpresentasikan melalui digitalisasi dan penyebaran via platform *online*, media sosial, serta digitalisasi untuk pendidikan dan pelestarian

PENDAHULUAN

YouTube, sebagai salah satu platform video terbesar di dunia, tidak hanya menjadi tempat untuk mengonsumsi konten hiburan, tetapi juga menjadi ruang untuk berinteraksi, berbagi, dan membentuk komunitas *online*. Dengan adanya platform digital seperti YouTube, ada berbagai macam pergeseran interaksi masyarakat, khususnya dengan budaya dan tradisi, mulai dari pergeseran dari pasif ke interaksi aktif (melalui fitur interaktif di media digital), pergeseran pola konsumsi waktu dan ruang (dari yang terikat menjadi tanpa batasan waktu dan tempat), pergeseran peran dari pencerita atau narator menjadi konten kreator, pergeseran dari medium statik ke dinamis (alihwahana tradisi lisan menjadi bentuk multimedia), pergeseran dari lokal ke global, hingga pergeseran medium komunikasi budaya (dari komunikasi tradisional ke komunikasi digital). Penelitian ini menyoroti bagaimana interaksi simbolik antara kreator dan *followers* serta sesama *followers* mencerminkan transformasi medium tersebut, juga memastikan nilai-nilai tradisional tetap relevan di era digital.

Saluran YouTube, seperti Gromore Studio Series, menarik perhatian sebagai objek penelitian. Gromore Studio Series adalah salah satu platform yang berhasil menarik perhatian banyak *followers* karena konten-kontennya yang berfokus pada sastra lisan. Kreator Gromore Studio Series tidak hanya menyajikan konten, tetapi juga menjadi tempat individu dapat berinteraksi satu sama lain melalui komentar, tanggapan, dan diskusi. Selaras dengan hal tersebut, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi bagaimana Gromore Studio Series menjadi alat yang efektif pelestarian sastra lisan mengingat eksistensinya terancam punah akibat modernisasi. Hal ini menjadikan Gromore Studio Series memiliki peran penting sebagai media yang mengakomodasi ruang baru bagi eksistensi sastra lisan yang sebelumnya lebih banyak tersebar melalui tradisi lisan atau media cetak/tulisan serta preservasi budaya tradisional melalui media digital.

Dalam konteks ini, netnografi hadir sebagai pendekatan yang tepat untuk memahami dinamika komunikasi dan interaksi simbolik di antara pengikut saluran Gromore Studio Series. Studi netnografi bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi simbolik antara *followers* Gromore Studio Series dalam media digital dapat merepresentasikan eksistensi sastra lisan di era modern. Netnografi, sebagai metode penelitian kualitatif yang diterapkan pada komunitas daring, memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dinamika sosial dan simbolis yang terjadi dalam komunitas ini. Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana sastra lisan direpresentasikan secara kreatif melalui alihwahana menjadi animasi, *story telling* digital, serta interaksi audiensnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Interaksi Simbolik

Interaksionisme simbolis merupakan sebuah cara berpikir mengenai pikiran, diri sendiri, dan masyarakat yang telah memberi kontribusi besar terhadap tradisi sosiokultural dalam teori komunikasi. George Herbert Mead dianggap sebagai penggagas interaksionisme simbolis. Interaksi ini mengajarkan bahwa manusia berinteraksi satu sama lain sepanjang waktu. Mereka berbagi pengertian untuk istilah-istilah dan tindakan-tindakan tertentu serta memahami kejadian-kejadian dengan cara tertentu pula (LittleJohn 2014: 121). Teori ini menekankan pentingnya simbol dan bahasa sebagai alat utama dalam interaksi sosial dan pembentukan makna. Tiga konsep utama dalam teori interaksionisme simbolis Mead adalah pikiran, diri sendiri, dan masyarakat.

Menurut Blumer (1969), interaksi simbolik memiliki tiga prinsip utama:

1. Makna: Individu bertindak berdasarkan makna yang mereka lekatkan pada sesuatu. Dalam media sosial, misalnya, sebuah emoji tertentu dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan spesifik.
2. Bahasa: Makna diciptakan melalui interaksi sosial. Dalam konteks digital, ini dapat berupa percakapan di kolom komentar atau respons terhadap postingan tertentu.
3. Proses Pemikiran: Makna terus dikonstruksi dan direkonstruksi melalui proses interpretasi individu. (Blumer, 1969)

Folklor dan Sastra Lisan

Folklor, berasal dari kata *folklore* (bahasa Inggris), terdiri dari *folk* (kelompok orang dengan ciri fisik, sosial, dan budaya) dan *lore* (tradisi yang diwariskan secara lisan atau melalui contoh). Menurut Danandjaja (1986:3-4), ciri utama folklor meliputi penyebaran lisan, sifat tradisional, anonim, dan berfungsi dalam kehidupan bersama. Sastra lisan, yang telah lama ada, didefinisikan oleh Lord (1976:3) sebagai sastra yang dipelajari, disampaikan, dan dinikmati secara lisan dengan unsur estetika. Hutomo menambahkan bahwa sastra lisan adalah ekspresi kesusastraan yang disebarkan dan diturunkan secara lisan dalam suatu kebudayaan (Hutomo. 1991:1).

William R. Bascom menjelaskan fungsi-fungsi sastra lisan, di antaranya yaitu: (a) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif; (b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata kebudayaan; (c) sebagai alat pendidikan anak (*pedagogical device*); dan (d) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya (Bascom, 1965a: 3-20).

Teori Media

Teori media menguji pengaruh sosiokultural terhadap media terlepas dari konteks. Produksi media memberi respons terhadap perkembangan sosial dan budaya. LittleJohn (2014: 410) mengungkapkan bahwa teori media digolongkan menjadi dua jenis, yaitu media klasik dan media baru. Adapun perbedaan media klasik dan media baru dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Perbedaan Era Media Klasik dan Media Baru

No.	Era media klasik	Era media baru
1.	Sentralisasi produksi (satu menjadi banyak)	Desentralisasi
2.	Komunikasi satu arah	Komunikasi dua arah
3.	Kendali situasi untuk sebagian besar	Di luar kendali situasi
4.	Reproduksi stratifikasi sosial dan perbedaan melalui media	Demokratisasi
5.	Audiens massa yang terpecah	Mengangkat kesadaran individu
6.	Pembentukan kesadaran sosial	Orientasi individu

Media digital merupakan bagian integral dari konsep media baru. Media baru mencakup berbagai bentuk komunikasi dan interaksi berbasis teknologi digital yang berbeda dari media tradisional seperti televisi, radio, dan cetak. Dalam hal ini, YouTube termasuk salah satu media digital. Gromore Studio Series adalah saluran YouTube yang terkenal dengan animasi cerita rakyat Indonesia. Saluran ini berfokus pada beragam cerita dari Indonesia, mulai dari legenda dan mitos hingga cerita rakyat, yang kaya akan budaya dan nilai-nilai lokal. *Channel* Youtube Gromore Studio Series yang berfokus pada tayangan cerita rakyat memiliki jumlah *subscriber* sebanyak 985.000 (per Januari 2024) dengan jumlah total penayangan 109 video sebanyak 116,664,437 kali.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan netnografi untuk menganalisis interaksi simbolik *followers* Gromore Studio Series dalam konteks budaya digital. Netnografi mengadaptasi teknik etnografi tradisional untuk mempelajari interaksi dan budaya di komunitas *online*, seperti media sosial dan forum diskusi. Paradigma konstruktivis digunakan sebagai landasan penelitian, yang memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis atas perilaku sosial melalui pengamatan langsung terhadap aktor-aktor yang terlibat dalam menciptakan dan mengelola dunia sosial. Objek penelitian adalah interaksi simbolik, sementara subjek penelitian adalah *followers* Gromore Studio Series sebagai sumber data utama. Data dikumpulkan melalui observasi, analisis komentar, dan wawancara untuk memahami fenomena secara mendalam.

Informan penelitian ini adalah warga yang menyaksikan konten *channel* YouTube Gromore Studio Series dengan karakteristik sebagai berikut:

- Mengikuti *channel* YouTube Gromore Studio Series dengan durasi minimal dua bulan
- Berusia minimal 15 tahun dan tidak ada batasan usia maksimal

- Informan adalah siswa yang pernah belajar sastra lisan – cerita rakyat – guru SMA (mata pelajaran Bahasa Indonesia atau mata pelajaran selain Bahasa Indonesia), orang tua, dosen sastra lisan, audiens sastra lisan tradisional, dan diaspora Indonesia.

Berdasarkan karakteristik yang telah ditetapkan, ditemukan sebanyak 10 partisipan yang memenuhi kriteria penelitian.

Tabel 2. Daftar Informan Penelitian

No.	Nama/ Jenis Kelamin (Laki-Laki/Perempuan)	Usia	Jumlah video yang ditonton	Durasi mengikuti Gromore Studio Series	Keterangan
1.	Informan 1 (L)	(15-18th)	5-10 video	< 1 tahun	Siswa kelas XII
2.	Informan 2 (L)	(15-18th)	1-5 video	< 1 tahun	Siswa kelas XII
3.	Informan 3 (L)	(15-18th)	1-5 video	< 1 tahun	Siswa kelas XII, kreator digital art
4.	Informan 4 (L)	(15-18th)	10-15 video	> 2 tahun	Siswa kelas X
5.	Informan 5 (P)	(28-40th)	5-10 video	> 2 tahun	Guru Pkn
6.	Informan 6 (P)	(28-40th)	1-5 video	< 1 tahun	Guru Bahasa Indonesia, orang tua
7.	Informan 7 (L)	(28-40th)	1-5 video	< 1 tahun	Guru Bahasa Indonesia, orang tua
8.	Informan 8 (L)	(28-40th)	1-5 video	< 1 tahun	Dosen Filologi, audiens sastra lisan tradisional
9.	Informan 9 (P)	(28-40th)	1-5 video	1 tahun	Audiens sastra lisan tradisional
10.	Informan 10 (P)	(15-18th)	1-5 video	< 1 tahun	Pelajar, diaspora Indonesia

Penelitian netnografi ini berfokus pada interaksi *followers* di *channel* YouTube Gromore Studio Series, dengan batasan pada lima video dengan komentar terbanyak per 22 September 2024, seperti *The Origin of Reog Ponorogo* (5.753 komentar) dan *Lembu Suro Legend of Mountain Kelud* (5.515 komentar). Sumber data utama berasal dari komentar, *chat*, wawancara, dan arsip digital terkait. Teknik pengumpulan data meliputi data arsip, *elicited* data (wawancara), dan catatan lapangan. Analisis hermeneutika digunakan untuk menafsirkan makna secara mendalam melalui interpretasi berulang. Keabsahan

data diuji dengan triangulasi sumber, membandingkan kesimpulan dengan tiga sumber data untuk memastikan validitas.

HASIL PENELITIAN

Proses interaksi simbolik *followers* Gromore Studio Series

Proses interaksi simbolik berfokus pada bagaimana interaksi mulai terjadi, termasuk faktor awal yang mempengaruhi dan tahap-tahap yang dilalui sehingga membentuk sebuah pola interaksi. Pembahasan terkait proses interaksi simbolik *followers* Gromore Studio Series dibagi menjadi tiga. Proses tersebut, yaitu interaksi yang terjadi di awal publikasi konten, interaksi yang terjadi di peralihan konten lama ke konten khas cerita rakyat, dan interaksi yang terjadi setelah konten animasi Gromore Studio Series konsisten sampai saat ini.

Proses interaksi simbolik *followers* Gromore Studio Series awal dimulai sejak konten pertama dipublikasikan. Gromore Studio Series bergabung sebagai *channel* baru di YouTube pada tahun 2011. Kreator Gromore Studio Series berfokus pada konten animasi meski isi video-videonya beragam, mulai dari animasi komedi, animasi parodi cerita rakyat, animasi cerita rakyat, hingga animasi-animasi yang bernada sindiran untuk kehidupan sosial.

Kreator Gromore Studio Series mengunggah konten terlamanya yang bertajuk *Short Animation Funny Open The Door #shorts* pada Agustus 2013. Interaksi pertama di kolom komentar konten tersebut berupa reaksi tawa yang berasal dari pemilik akun @faeyzaraqilla5133 pada tahun 2017, disusul dengan tanggapan berupa emoji “oke” dari pemilik akun @bujenglapuq2391 pada 2020. Meski interaksi di kolom komentar masih jarang, kreator *channel* ini konsisten mengunggah video animasi beberapa bulan sekali.

Kreator Gromore Studio Series mulai mendapat lebih banyak atensi pada 2020 setelah video animasi bertajuk *Baru Klenting Asal Usul Telaga Ngebel* memenangkan Festival Film Animasi Cerita Rakyat (FFACR) dan video tersebut menjadi konten pertama dengan satu juta penayangan. Sebelumnya, kreator Gromore Studio Series mengunggah *trailer* cerita *Baru Klenting Asal Usul Telaga Ngebel* dan mendapat beragam respon serta interaksi mulai dari pujian, harapan, hingga permintaan tutorial animasi. Reaksi audiens tersebut direspon oleh kreator Gromore Studio Series dengan menyukai semua komentar dan interaksi yang ada di kolom komentar.

Momen kemenangan Gromore Studio Series dalam Festival Animasi Cerita Rakyat (FFACR) membuka kesempatan dan interaksi yang lebih luas antara kreator dan audiens sekaligus memunculkan beragam proses interaksi simbolik. Meski demikian, isi konten yang diunggah di *channel* YouTube Gromore Studio belum sepenuhnya “konsisten dengan format tersebut” hingga kreator mengunggah video berdurasi 13:44 menit bertajuk *Lembu Suro Legend of Mount Kelud*. Konten tersebut disambut hangat oleh audiens, baik itu dengan jumlah penayangan yang melampaui konten-konten sebelumnya, *like*, *share*, komentar, maupun *subscribe*. Kreator juga konsisten menjaga interaksi dengan penonton, mulai dari memberikan tanggapan, menyematkan komentar yang berpotensi mengundang interaksi, serta merespon dengan menyukai komentar.

Pada momen inilah proses interaksi yang terjadi di peralihan konten lama ke konten khas cerita rakyat muncul.

Sambutan terkait publikasi konten bertajuk *Lembu Suro Legend of Mount Kelud* tidak hanya dalam bentuk positif. Ada juga audiens yang menyampaikan ungkapan kekecewaan karena konten yang dipublikasikan ternyata tidak sesuai dengan ekspektasi audiens atau membandingkan animasi dengan *channel* lain. Audiens cenderung membandingkan konten dari *channel* satu dengan *channel* lain karena beberapa faktor, di antaranya kualitas penyajian yang tidak sesuai ekspektasi, pengalaman konsumsi konten, atau nilai tambah dan inovasi. Interaksi lain yang muncul dalam komentar konten bertajuk *Lembu Suro Legend of Mount Kelud* adalah audiens yang menyebutkan nama tokoh secara khusus. Audiens yang kerap menyebut atau "mention" orang lain dalam kolom komentar memiliki berbagai alasan, salah satunya untuk menarik perhatian kelompok atau individu tertentu terhadap konten yang dianggap relevan atau menarik. Dengan demikian, audiens tersebut akan menerima notifikasi sehingga meningkatkan kemungkinan untuk melihat dan berinteraksi dalam bentuk merespon komentar. Dengan kata lain, hal ini dapat menjadi media diskusi atau debat interaktif karena melibatkan pengguna lain secara langsung. Namun, hal ini bisa menimbulkan reaksi berbeda apabila komentar yang disampaikan kurang bijak serta di luar konteks atau tidak relevan.

Intisari konten video Gromore Studio Series menunjukkan bahwa meskipun banyak mendapat interaksi positif, ada juga reaksi negatif dari audiens. Beberapa penonton merasa konten tersebut tidak akurat dalam menggambarkan sejarah atau tradisi, sehingga mereka meninggalkan komentar buruk sebagai bentuk protes. Mereka merasa perlu membela kebenaran sejarah dan keaslian identitas budaya, seperti nama tempat, tokoh, atau cerita yang dianggap salah direpresentasikan. Audiens yang merasa memiliki pengetahuan lebih tentang cerita lokal mengklaim otoritas dalam menafsirkan cerita, berbeda dengan interpretasi yang disajikan oleh Gromore Studio Series.

Beberapa audiens menunjukkan ketidaksetujuan terhadap unsur mitologis atau simbolik yang diambil dari tradisi lama, seperti mitos manusia berkepala hewan, yang dianggap sebagai simbol irasionalitas. Hal ini mencerminkan benturan antara nilai tradisional yang sarat makna simbolik dan perspektif modern yang mengedepankan logika dan fakta. Komentar-komentar tersebut mengindikasikan penolakan terhadap relevansi simbol mitologis dalam konteks modern. Selain itu, beberapa audiens menggunakan kata-kata kasar seperti "bodoh" atau "tolol" sebagai bentuk evaluasi negatif terhadap konten, menciptakan jarak emosional antara kreator dan penonton, serta mencerminkan ketidakpuasan dan kekecewaan.

Gromore Studio Series, dengan konsisten mengunggah konten animasi cerita rakyat, menciptakan kultur baik bagi kreator maupun audiens. Kreator membangun kultur melalui hiburan berbasis cerita rakyat, partisipasi digital, kebebasan interpretasi, edukasi tidak formal, dan apresiasi tradisi. Konsistensi dalam mengunggah konten dan berinteraksi dengan audiens, seperti menghimpun opini *followers*, meningkatkan keterlibatan dan membentuk komunitas yang aktif dan solid. Menurut Ashforth dan Mael (1989), identifikasi

kelompok berdasarkan minat bersama, seperti cerita rakyat, menjadi kunci pembentukan komunitas. Teori identity-based motivation menjelaskan bahwa konsistensi tema konten membuat audiens dengan minat serupa merasa memiliki identitas yang sama, membentuk hubungan emosional dengan kreator, dan menciptakan komunitas yang menghargai tradisi budaya bersama.

Selain menyajikan konten secara konsisten, Gromore Studio Series juga menciptakan kultur edukasi tidak formal. Beberapa audiens yang merespon di kolom komentar menyampaikan bahwa mereka baru mengetahui kisah atau cerita rakyat yang disampaikan melalui konten Gromore Studio Series. Beberapa audiens merespon konten dengan menceritakan pengalaman sehari-harinya. Hal ini mengindikasikan kultur edukasi tidak formal yang secara tidak langsung diciptakan oleh konten kreator. Edukasi tidak formal merujuk pada kegiatan pembelajaran yang terjadi di luar sistem pendidikan formal, seperti sekolah atau universitas, dan sering kali bersifat sukarela serta fleksibel.

Gromore Studio Series yang konsisten mengunggah konten, menghimpun opini audiens, hingga menciptakan kultur edukasi tidak formal secara tidak langsung juga menciptakan kultur komunitas yang mengapresiasi tradisi. Dalam hal ini, beberapa komentar respon audiens menunjukkan bahwa kreator *channel* Gromore secara sadar berupaya memahami, menghargai, dan memberikan penghormatan terhadap nilai-nilai budaya yang dimiliki kelompok atau komunitas masyarakat. Melalui hal tersebut, audiens secara otomatis memberi respon yang relevan, bahkan di beberapa kolom komentar, diskusi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan apresiasi tradisi juga direspon baik dalam tanggapan yang disampaikan kreator.

Salah satu audiens Gromore Studio Series, @andisigit4931, memberikan apresiasi atas animasi yang dibuat sekaligus mengoreksi beberapa ketidakakuratan dalam cerita yang menurutnya kurang tepat. Ia menyarankan kreator untuk lebih teliti dalam memilih sumber referensi, terutama terkait cerita Lembu Suro versi Putri Kilisuci. Merespons hal ini, kreator membuat konten baru bertajuk NGOMPAK (Ngomongin Pakta) yang menjelaskan keberagaman versi cerita rakyat, sebagai upaya menghargai keunikan setiap komunitas.

“Cerita rakyat, sastra lisan apa pun jenisnya, karena dia dituturkan secara lisan, maka tidak ada yang boleh ini klaim yang paling benar karena memiliki banyak versi akibat disebarkan secara lisan. Di Rusia, itu disebut sebagai ekranisasi, yaitu karya sastra yang ditampilkan dalam bentuk film. Yang perlu dipahami adalah akan ada banyak versi, karena tidak mungkin akan menampilkan semua detail dalam teks. Dalam hal ini, ada hal yang dihilangkan atau dimunculkan, menyesuaikan dengan kepentingan sutradaranya. Misal, kenapa hewannya adalah rusa, bukan kambing? Dan seterusnya.” - Informan 8 (dalam wawancara pada 7 Januari 2025)

Temuan lain dalam proses interaksi simbolik *followers* Gromore Studio Series adalah adanya kultur yang diciptakan oleh para penikmat konten. Kultur

tersebut dikategorikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu kritik sejarah dan tradisi, sentimen lokal, serta konsumsi cepat. Kritik terhadap sejarah dan tradisi muncul dari audiens yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap warisan budaya dan refleksi historis. Mereka tidak hanya menikmati konten secara pasif, tetapi juga menganalisisnya secara kritis, mempertanyakan narasi sejarah yang disajikan, serta menghubungkannya dengan konteks sosial dan budaya masa kini.

Pertama, kritik sejarah dan tradisi. Salah satu audiens mengkritik cerita dalam konten Gromore Studio Series karena menggambarkan kejahatan mengalahkan kebaikan dan karakter raja yang mudah terhasut, yang dinilai tidak sesuai dengan ekspektasi normatif cerita moralistik (kebaikan menang). Kritik ini menunjukkan bahwa ruang komentar menjadi wadah partisipasi aktif masyarakat dalam membentuk pemahaman sejarah dan tradisi. Beberapa alasan audiens memberikan kritik adalah untuk mengekspresikan ketidakpuasan, menyampaikan perspektif berbeda, memanfaatkan kebebasan berbicara di media digital, atau mengkritisi representasi sejarah dan tradisi dalam konteks modern. Menurut Pierre Bourdieu (1984), selera dan opini masyarakat dipengaruhi oleh kapital budaya dan lingkungan sosial, sehingga mereka yang memiliki pemahaman sejarah berbeda cenderung lebih kritis. Kreator menanggapi bahwa ketidakadilan dalam cerita bukanlah hal aneh, melainkan mencerminkan realita kehidupan, termasuk dalam sejarah di mana orang jahat sering meraih kekuasaan melalui tipu muslihat atau strategi politik.

Kedua, sentimen lokal menjadi bagian penting dalam kultur ini. Audiens menunjukkan apresiasi yang kuat terhadap kearifan lokal dan nilai-nilai tradisional yang diangkat dalam konten. Mereka juga merasa memiliki ikatan emosional dengan tradisi yang diangkat dan cenderung lebih aktif dalam mendukung serta menyebarkan konten yang selaras dengan identitas budaya mereka. Beberapa komentar dan interaksi yang ditemukan rata-rata berkaitan dengan sentimen lokal berupa perasaan bangga dan emosional hingga menimbulkan dorongan untuk audiens membagikan konten, mengapresiasi, dan melakukan persuasi singkat untuk terus melestarikan budaya. *Ketiga*, selaras dengan aspek kritik sejarah dan tradisi serta sentimen lokal yang dibangun audiens, aspek konsumsi cepat juga menjadi ciri khas dari kultur yang terbentuk di sekitar Gromore Studio Series. Dengan akses digital yang luas, penikmat konten dapat dengan mudah menyerap informasi, mendiskusikannya, dan membagikannya dalam berbagai platform.

Interaksi Simbolik Followers Konten Gromore Studio Series

Followers YouTube Gromore Studio Series aktif dalam berbagai interaksi dalam kolom komentar, baik itu menyukai, membagikan, bahkan berlangganan. Simbol-simbol interaksi yang muncul beragam hingga mereka memunculkan pemaknaan dan realitas sosial yang dikonstruksi karena ada kesempatan dan peluang. Beberapa interaksi yang muncul di antaranya adalah interaksi dengan kreator berupa saran (usulan konten, durasi dan episode, referensi, peningkatan visualisasi, pengisi suara, dan narasi), penantian konten selanjutnya, kritik, interaksi spontan (salah fokus), dan ekspresi dukungan, reaksi emosional berupa pujian, kekecewaan, dan empati, interaksi

antarpengikut berupa pengalaman sehari-hari, serta penyebaran informasi berupa penguatan identitas budaya dan diskusi elemen budaya.

Tabel 3. Klasifikasi Temuan Reaksi dan Interaksi

No.	Klasifikasi reaksi dan interaksi	Keterangan
1.	Interaksi dengan kreator	a. Saran - Saran usulan konten - Saran durasi dan episode - Saran referensi - Saran peningkatan visualisasi, pengisi suara, dan narasi b. Penantian konten selanjutnya c. Kritik d. Interaksi spontan (salah fokus) e. Ekspresi dukungan
2.	Reaksi emosional	a. Pujian b. Kekecewaan c. Empati
3.	Interaksi antarpengikut	Pengalaman sehari-hari
4.	Penyebaran informasi	a. Penguatan identitas budaya b. Diskusi elemen budaya

1. Interaksi dengan kreator

Peneliti menemukan berbagai interaksi simbolik berbentuk *saran* dalam kolom komentar konten yang dianalisis. Saran-saran tersebut berisi tentang usulan konten selanjutnya, perpanjangan episode, referensi cerita, monetisasi, peningkatan visualisasi karakter, pengisi suara, narasi cerita, hingga penggunaan bahasa lokal. Audiens menyampaikan saran di kolom komentar sebagai bentuk aspirasi terkait masukan yang konstruktif dan merasa memiliki keterlibatan dengan komunitas atau channel YouTube yang mereka ikuti. Selain itu, audiens menyuarakan preferensi agar konten lebih sesuai dengan keinginan mereka. Hal ini sesuai dengan pemaknaan saran berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), saran didefinisikan sebagai "pendapat (anjuran, usul, dan cita-cita) yang dikemukakan untuk dipertimbangkan" (KBBI, 2023).

Komentar berisi "penantian konten selanjutnya" di YouTube sering ditemukan pada video serial atau konten berseri yang dirilis secara berkala, termasuk Gromore Studio Series. Komentar semacam ini menggambarkan respon atau tanggapan audiens terhadap konten yang memiliki alur cerita atau konsep berkelanjutan, sekaligus menunjukkan antusiasme penonton yang ingin mengetahui kelanjutan dari cerita atau topik yang dibahas dalam video tersebut. Audiens betul-betul menikmati konten yang disajikan oleh kreator sehingga terdorong untuk meninggalkan komentar yang menunjukkan bahwa mereka tidak sabar melihat kelanjutannya. Tidak hanya itu, audiens kadang terbiasa melakukan interaksi dengan kreator favoritnya sehingga hal ini dapat meningkatkan *engagement* sebagai bentuk dukungan. Hal ini mencerminkan

interaksi dan keterlibatan penonton dengan konten yang disajikan. Interaksi ini dapat meningkatkan loyalitas penonton dan mendorong mereka untuk terus mengikuti perkembangan konten yang diunggah (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

Komentar-komentar penantian konten selanjutnya mencerminkan makna sosial yang secara tidak langsung sudah terbentuk dalam komunitas digital. Hal ini menunjukkan keterikatan antara audiens dan kreator, harapan bahwa interaksi akan berlanjut di konten berikutnya, dan juga pengakuan terhadap nilai konten yang sudah diproduksi. Kreator pun tidak jarang memberi respon dalam bentuk *like* yang dapat diartikan sebagai proses negosiasi makna, apakah serial konten akan dilanjutkan atau tidak. Semakin banyak komentar yang mengandung penantian, maka besar kemungkinan algoritma YouTube merekomendasikan konten tersebut.

Penelitian ini menemukan bahwa interaksi simbolik dalam bentuk "kritik" sering disampaikan oleh audiens sebagai respons terhadap aspek konten seperti kualitas produksi, ketepatan informasi, atau alur cerita yang dianggap kurang memuaskan. Kritik biasanya muncul karena konten tidak sesuai dengan preferensi atau nilai-nilai yang dianut audiens, dan bukan sekadar bentuk ketidakpuasan, melainkan partisipasi aktif dalam membentuk makna dan arah perkembangan konten digital. Kritik yang baik harus disampaikan secara objektif dengan argumen kuat dan memberikan solusi, bukan sekadar kecaman tanpa dasar, agar dapat diterima sebagai masukan membangun (Sutopo, 2002). Namun, dalam praktiknya, kritik sering disampaikan tanpa solusi atau tidak konstruktif, yang dapat menciptakan jarak sosial, konflik, atau merusak motivasi. Menurut Mead, kritik adalah simbol yang memuat makna tertentu, dan kritik yang tidak konstruktif dapat dimaknai sebagai dominasi, penghakiman, atau ekspresi frustrasi. Oleh karena itu, penyampaian kritik yang terstruktur dan positif akan meningkatkan peluang diterimanya kritik dengan baik serta memotivasi perbaikan dan perkembangan karya.

Hal-hal seperti "salah fokus" juga terjadi di kolom komentar konten *channel* YouTube Gromore Studio Series. Meskipun berdasarkan isinya konten jelas memuat tentang animasi cerita rakyat, nyatanya ada beragam bentuk interaksi yang mengindikasikan komentator salah fokus. Netizen lebih memperhatikan elemen-elemen lain yang kurang relevan dengan konten atau isi video utama yang disajikan, misalnya saja salah fokus pada iklan, teringat pada lukisan atau karya lain, komentar asal, detail kecil, diskusi klaim budaya, meminta penonton melihat *channel* lain, dan visual karakter yang dinilai mirip artis.

Menurut Blumer (1969), dalam interaksi simbolik, individu bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan pada suatu hal, dan makna itu bisa terdistorsi selama interaksi. Kahneman (1973) menjelaskan bahwa perhatian manusia dapat teralih oleh rangsangan visual atau auditori yang mencolok, meski bukan fokus utama, yang disebut sebagai *peripheral attention*. Fenomena ini terjadi ketika otak menangkap informasi di luar konteks utama, seperti

pakaian, ekspresi wajah, atau latar belakang yang unik, sehingga audiens lebih tertarik pada hal-hal minor tersebut daripada isi utama konten.



Gambar 1 Komentar Salah Fokus

Ekspresi dukungan dalam interaksi di *channel* YouTube Gromore Studio Series muncul dalam bentuk komentar positif, *like*, *share*, atau interaksi lain yang menunjukkan apresiasi, semangat, atau rasa memiliki terhadap konten. Dukungan ini mencerminkan penguatan, kebersamaan, dan penghargaan atas usaha kreator. Audiens memberikan dukungan ketika mereka menikmati dan merasa terbantu oleh konten yang disajikan. Selain itu, mereka juga menyadari bahwa interaksi tersebut dapat meningkatkan visibilitas video di platform YouTube.



Gambar 2 Komentar Dukungan

2. Reaksi emosional

Audiens Gromore Studio Series tidak jarang meninggalkan komentar yang menggambarkan reaksi emosional mereka. Hal ini dapat terjadi karena audiens memiliki keterlibatan emosional yang cukup kuat, memiliki keterhubungan dengan pengalaman, kejutan, atau akibat mendapat pengaruh tren media sosial. Apabila konten membangkitkan emosi seperti kemarahan, kesedihan, atau nostalgia, audiens dapat bereaksi secara spontan. Reaksi spontan tersebut juga bisa muncul karena ada korelasi dengan pengalaman audiens. Temuan dalam penelitian terkait reaksi emosional yang intensitas kemunculannya tinggi adalah pujian, kekecewaan, serta empati.

Tabel 4. Reaksi Emosional Audiens

No.	Username	Komentar
1.	@igedegunantara4317	Terima kasih sudah memberikan referensi animasi terbaik untuk cerita nusantara, izin saya bagikan untuk materi pembelajaran. Salam Kreatif.
2.	@KandhaSetya	Terimakasih min telah menyajikan konten di desa saya yaitu Ponorogo (kota reyog), sumpah keren banget animasi nya dan alur ceritanya mudah dipahami. Next time di kota saya dong yaitu Surabaya hehe Auto subscribe, like & komen trus
3.	@ratihwulandari5528	Yah jadi ngiklan gini, kecewa liat nya lagi serius ckckk
4.	@trilestari1928	Ku menangis liat ini, sungguh penuh dengan hikmah
5.	@AhmadRifai-lj9fy	Blitar absen. ceritanya sedih kasian lembu suro dia di khianati padahal dia sudah memenuhi keinginan nya

Penelitian ini menemukan bahwa pujian, sebagai bentuk interaksi simbolik, diekspresikan sebagai reaksi emosional yang merepresentasikan penghargaan, perasaan, dan hubungan sosial antarindividu. Netizen memberikan berbagai pujian, seperti apresiasi terhadap kualitas konten, grafik, alur cerita, dan kemasan animasi yang dinilai lebih baik dari acara TV saat ini. Sebagai bagian dari interaksi simbolik, pujian mencerminkan makna yang disepakati dalam suatu budaya atau komunitas, sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Menurut Mead (1934), simbol seperti pujian berfungsi sebagai alat komunikasi untuk membangun makna bersama, memperkuat hubungan sosial, dan meningkatkan motivasi, menunjukkan bahwa tindakan sederhana seperti pujian dapat memperdalam hubungan manusia.

Ketika menonton konten-konten di *channel* YouTube, kita tidak luput dari emosi sebagai bentuk respon terhadap tontonan. Selain pujian, peneliti menemukan adanya reaksi kekecewaan yang disampaikan oleh audiens. Kekecewaan dianggap sebagai reaksi emosional alami terhadap ketidaksesuaian antara harapan dan realitas. Van Doorn, Van Kleef, dan Van Der Pligt dalam (Rahimi et al., 2019), menyatakan bahwa kekecewaan merupakan salah satu bentuk dari emosi negatif yang dapat mempengaruhi perilaku interpersonal. Lebih lanjut, kekecewaan sering kali dikaitkan dengan penyesalan. Namun, perbedaannya terletak pada fokus emosinya; penyesalan berfokus pada pilihan pribadi yang menyebabkan hasil buruk, sementara kekecewaan berfokus pada hasil itu sendiri (Bell, 1985). Adapun berbagai bentuk interaksi netizen yang muncul dan mengindikasikan kekecewaan, baik terhadap isi atau konten yang ceritanya tidak sesuai, adalah iklan yang tiba-tiba muncul di pertengahan video, pemilihan program televisi Indonesia yang dirasa kurang tepat, dan ragam versi cerita yang berbeda. Dalam hal ini, ada ketidaksesuaian antara ekspektasi audiens dengan karya animasi yang

ditonton, sehingga mereka merasa perlu meninggalkan komentar sebagai bentuk reaksi emosional dan kreator dapat mengevaluasi kembali referensi cerita yang diambil sebagai dasar pembuatan animasinya.

Temuan lain terkait reaksi emosional yang muncul sebagai bentuk interaksi simbolik dalam kolom komentar konten *channel* YouTube Gromore Studio Series adalah empati. Menurut Davis (1994), empati adalah reaksi afektif yang dihasilkan dari pemahaman seseorang terhadap keadaan emosional manusia lain. Kita dapat melihat beragam bentuk empati yang disampaikan dalam kolom komentar YouTube Gromore Studio Series, baik itu empati terhadap karakter animasi, pihak yang terlibat dalam pembuatan konten khususnya animator dan tim produksi, konteks yang ditampilkan dalam video, sampai empati yang disampaikan dalam bentuk humor dan apresiasi.

3. Interaksi antarpengikut

Beragam alasan yang mendorong seseorang menceritakan pengalaman sehari-harinya di media sosial, yang ditemukan dalam kolom komentar YouTube Gromore Studio Series, di antaranya pencarian validasi sosial, koneksi emosional dengan konten, adanya rasa aman untuk berbagi (*online disinhibition effect*), keinginan untuk berkontribusi dalam diskusi, atau pencarian dukungan atau solusi. Pengalaman sehari-hari adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan sosial, budaya, dan fisik di sekitarnya. George Herbert Mead (1934) dalam *Mind, Self, and Society* menyatakan bahwa interaksi simbolik bergantung pada komunikasi melalui simbol, terutama bahasa. Alasan lain audiens berkomentar dengan menyampaikan pengalaman sehari-harinya adalah keinginan berpartisipasi dalam diskusi. Dalam beberapa konten video yang diposting oleh Gromore Studio Series, netizen menemukan perbedaan versi cerita. Hal tersebut memicu interaksi cukup intens dalam bentuk diskusi dalam kolom komentar.

4. Penyebaran informasi

Interaksi simbolik dapat memperkuat identitas budaya melalui simbol-simbol yang dipahami bersama, seperti bahasa, istilah lokal, narasi sejarah, atau referensi budaya yang relevan dengan komunitas tertentu (Blumer, 1969). Konten yang menonjolkan elemen budaya lokal, seperti cerita rakyat, bahasa daerah, dan tradisi, mendorong penonton untuk berkomentar menggunakan simbol-simbol budaya yang mereka kenal. Diskusi tentang elemen budaya, termasuk bahasa lokal, narasi tradisional, simbol visual, dan isu kontemporer, mencerminkan pemahaman dan pengalaman budaya yang dibagikan oleh pengguna, dipandu oleh simbol-simbol yang memiliki makna sosial dalam konteks budaya tertentu.

“Lembu itu bukan karena jelek rupa,.. lembu itu gelar bangsawan jaman dulu,.. seperti gajah mada, rangga warsita, kebo annabrang,.. nama hewan adalah gelar yg diberikan oleh keluarga bangsawan yg berprestasi,... Hanya kebetulan lembu sora wajahnya kurang menarik si putri,...

Rakyat biasa jaman dahulu tidak boleh menambahkan nama hewan pada namanya bisa dihukum,.. bisa diliat di penjelasan KH Agus Sunyoto,.. banyak di YouTube dia ahli Sejarah.” -
@waktusaat9125

Representasi sastra lisan dalam media digital

Sastra lisan sebagai warisan budaya yang disampaikan turun-temurun melalui cerita, legenda, mitos, dan tradisi lisan lain saat ini mengalami transformasi pesat akibat eksistensi media digital. Tentu saja digitalisasi sastra lisan memungkinkan penyebaran dan akses yang lebih luas terhadap kekayaan budaya. Beberapa bentuk representasi sastra lisan, di antaranya adalah digitalisasi dan penyebaran melalui platform *online* (bisa berupa komik digital, video, atau tulisan dalam web), pemanfaatan media sosial dan platform digital (penayangan langsung/*live streaming* dan unggahan media sosial yang memungkinkan interaksi dan diskusi), serta digitalisasi untuk pendidikan dan pelestarian (inovasi pembelajaran apresiasi sastra lisan dalam jaringan).

Transformasi sastra tradisional dari bentuk lisan ke digital, dipengaruhi oleh perubahan media penyampaian, penyesuaian gaya dan konten, serta jangkauan yang lebih luas, telah membawa cerita rakyat, legenda, mitos, dan dongeng ke dalam format modern seperti podcast, video animasi, dan media sosial. Dalam konteks ini, Gromore Studio Series mengadaptasi sastra lisan menjadi video animasi 2D atau 3D, mengubah cara penyebaran cerita yang awalnya disampaikan secara langsung dan kolektif menjadi format digital yang lebih dinamis dan menjangkau audiens yang lebih luas (Rosidi, 2021).

Sastra lisan dalam *channel* YouTube Gromore Studio Series juga mengalami penyesuaian gaya dan konten. Dalam sastra lisan tradisional, narasi biasanya cukup panjang, alur mendetail, juga memiliki elemen-elemen simbolis lokal yang kuat. Pada bentuk digital narasi disesuaikan menjadi lebih singkat, visual, serta interaktif menyesuaikan dengan audiens modern yang terbiasa dengan konten singkat. Namun, dalam hal ini Gromore Studio Series terus mengupayakan bagian-bagian yang perlu detail tertentu agar tidak mengurangi esensi cerita. Oleh karena itu, dalam kolom komentar berisi diskusi kita sering menemukan netizen yang berharap agar cerita dibuat lebih detail.

Sastra lisan tradisional dikenal hanya menjangkau komunitas tertentu. Penyebaran ceritanya pun tidak terlalu cepat meski media penyampaiannya secara langsung. Namun, dalam era digital konten sastra lisan dapat diakses oleh audiens secara global melalui internet. Bahkan platform seperti YouTube menyediakan cerita dari berbagai budaya yang dapat dinikmati lintas negara. Berdasarkan pembahasan mengenai interaksi simbolik sebelumnya, beberapa pengikut Gromore Studio Series dan penonton setianya berasal dari luar Indonesia. Beberapa di antaranya juga merupakan diaspora Indonesia.

Dalam Gromore Studio Series, elemen simbolisme sering muncul melalui narasi cerita maupun visual, dukungan dalam bentuk *like*, komentar, *subscribe*, bahasa lokal dalam dialog, simbol ritual atau perayaan tradisional, lokasi ikonik, hingga komunitas digital sebagai simbol representasi kolektif yang telah dibahas sebelumnya. Simbolisme tersebut menjadi sarana komunikasi dan

interaksi simbolik yang dilakukan oleh kreator dan penonton. Dalam hal ini, elemen budaya yang dihadirkan dalam cerita berfungsi sebagai simbol identitas yang diinterpretasikan, dikontekstualisasikan, serta dinegosiasikan oleh penonton melalui interaksi di kolom komentar yang ada. Tentu, proses ini kemudian menciptakan dialog yang memperkuat nilai budaya bahkan dalam ruang diskusi digital. Interaksi yang muncul antara audiens dengan audiens maupun antara audiens dengan kreator menunjukkan bahwa platform digital tidak hanya menjadi ruang untuk eksistensi sastra lisan, tetapi juga eksistensi audiens itu sendiri.

Di era digital, audiens turut serta dalam membentuk makna melalui komentar, diskusi, dan berbagai bentuk partisipasi lainnya. Kehadiran mereka terlihat dalam respons terhadap konten, baik dalam bentuk apresiasi, kritik, maupun interpretasi ulang yang mencerminkan keterlibatan aktif mereka. Dengan demikian, media digital bukan hanya menjadi wadah bagi kelangsungan sastra lisan dalam format baru seperti cerita rakyat digital atau konten naratif, tetapi juga arena audiens menegaskan keberadaan dan perannya dalam membentuk budaya digital.



Gambar 3. Partisipasi Aktif Audiens dalam Menegaskan Eksistensi Mereka

Norma-norma sosial dan nilai-nilai yang dibentuk serta dipertahankan dalam Komunitas *Followers* "Gromore Studio Series"

Norma dan nilai, sebagai konsep penting dalam kehidupan sosial, mengatur perilaku individu sesuai dengan nilai yang dianut. Cerita rakyat dalam animasi Gromore Studio Series, yang bersumber dari penutur sastra lisan, memuat simbol dan metafora yang menggambarkan tradisi dan identitas kolektif, sekaligus menyampaikan nilai dan norma masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto (2007), norma menciptakan keteraturan sosial berdasarkan

nilai budaya, sementara Kluckhohn (1951) mendefinisikan nilai sebagai konsepsi tentang hal yang dianggap penting dalam kehidupan. Melalui interaksi simbolik, audiens mengekspresikan dan menegosiasikan standar moral serta budaya dalam komunitas digital, seperti yang dijelaskan dalam teori Herbert Blumer. Dukungan audiens, seperti *like*, dan respon kreator memperkuat hubungan dan eksistensi komunitas tersebut.

Interaksi simbolik terkait norma dan nilai yang muncul dalam diskusi di kolom komentar *channel* Youtube Gromore Studio Series menunjukkan bahwa audiens tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam mempertahankan nilai dan norma dengan terus menegosiasikan hal tersebut dan memperkuatnya dalam komunitas di dunia digital. Nilai dan norma yang terkandung dalam cerita animasi Gromore Studio Series tetap dapat diidentifikasi, dipertahankan, dan bahkan diperkuat oleh komunitas *followers* di tengah derasnya arus informasi digital, sama seperti saat cerita-cerita rakyat tersebut disampaikan secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa media baru seperti animasi (dalam media digital) mampu menjadi sarana pelestarian budaya dengan menjaga esensi cerita asli yang sarat pesan moral, budaya, dan nilai kemanusiaan. Interaksi simbolik dalam komentar menjadi bukti bahwa nilai dan norma tidak hilang begitu saja. Melalui hal tersebut, pengikut aktif mendukung dan menyebarluaskan karya, membuka forum diskusi, apresiasi, serta memperkenalkan cerita pada generasi berikutnya. Ini membuktikan bahwa masyarakat memiliki agensi dalam menghadapi pengaruh media dan mereka dapat memilih mempertahankan nilai-nilai yang dianggap penting meskipun dunia digital menawarkan berbagai perspektif baru.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian terhadap *followers* Gromore Studio Series mengungkap tiga fase interaksi simbolik: awal publikasi konten, peralihan ke konten cerita rakyat, dan konsistensi konten animasi hingga kini. Interaksi ini menciptakan kultur dari kreator dan audiens. Kreator menghasilkan hiburan berbasis cerita rakyat, partisipasi digital, edukasi informal, dan apresiasi tradisi. Sementara itu, audiens menciptakan kultur melalui kritik sejarah, sentimen lokal, dan konsumsi cepat.

Interaksi simbolik *followers* diklasifikasikan menjadi empat: interaksi dengan kreator (saran, kritik, dukungan), reaksi emosional (pujian, kekecewaan, empati), interaksi antarpengikut (pengalaman sehari-hari), dan penyebaran informasi (penguatan identitas budaya, diskusi elemen budaya). Representasi sastra lisan muncul melalui digitalisasi (komik, video, web), pemanfaatan media sosial (*live streaming*, unggahan interaktif), dan inovasi pendidikan digital. Nilai dan norma dalam cerita animasi Gromore Studio Series tetap dipertahankan dan diperkuat oleh komunitas *followers*, meski di tengah arus informasi digital yang deras.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Baskoro (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta : Mediakita.
- Amir, Adriyatti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ashforth, B. E., & Mael, F. (1989). Social Identity Theory and the Organization. *Academy of Management Review*, 14(1), 20–39.
- Bascom, William R. 1965 a. *Four Function of Folklore. The Study of Folklore* (Alan Dundes, ed.) Englewood Cliff: NJ. Prentice Hall.Inc.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>
- Bell, D. E. (1985). *Disappointment in decision making under uncertainty. Operations Research*, 33(1), 1-27.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. University of California Press.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Translated by Richard Nice. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Polity Press.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti Pers.
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Davis, M.H. (1994). *Emphaty: A Social Psychological Approach*. Westview Press.
- Decety, J., & Jackson, P.L. (2004). "The Functional Architecture of Human Emphaty." *Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews*, 3(2), 71-100.

- Dundes, Alan. (1965). "The Study of Folklore." Prentice-Hall. Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. University of California Press.
- Fauziyah, N. (2024). *Analisis Perbandingan Representasi Pesan Moral dalam Media Cerita Rakyat: Studi pada Channel YouTube Gromore Studio Series dan Riri Cerita Anak Interaktif*. 6.
- Field, S. (1979). The foundations of screenwriting. *The Foundations of Screenwriting*, 84, 487–492.
<http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>
- Geertz, C. (1973). *INTERPRETATION OF Clifford Geertz*. Basic Books.
- Hall, S. (2013). *Cultural Identity and Diaspora*. XVIII(1), 1997.
- Indriani, S. S., Puspitasari, L., & Rosfiantika, E. (2019). Analisis Interaksi Simbolik pada Konten Ofensif Iklan Grab #pilihan. *ProTVF*, 3(1), 81.
<https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.21245>
- Iskandar, T. P. (2022). Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Usia Dini dalam Pemanfaatan Youtube Channel selama Pandemi Covid-19. *Maarif*, 17(1), 140–153. <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.171>
- Lefebvre, H. (1974). The Production of Space. In *Pierre Bourdieu: Key Concepts, Second Edition*. <https://doi.org/10.4324/9781315565125-7>
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. In *The 100 Trillion Dollar Wealth Transfer* (pp. 133–146). HarperCollins.
<https://doi.org/10.5040/9781399407663.0011>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Persepsi Penonton Terhadap Tayangan YouTube RJL 5. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Putra, G. H., & Pribadi, M. A. (2021). Peran Interaksi Simbolik Dalam Perencanaan Komunikasi Pemasaran (Studi Kasus Strogen Indonesia). *Prologia*, 5(2), 349. <https://doi.org/10.24912/pr.v5i2.10210>

- Putra, R. S., Marpaung, Y. N. M., Pradhana, Y., & Rimbananto, M. R. (2021). Pesan Kesetaraan Penyandang Disabilitas Melalui Interaksi Simbolik Media Sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.14710/interaksi.10.1.1-11>
- Rogers, A. (2004). *Non-Formal Education: Flexible Schooling or Participatory Education?* Springer.
- Suryasuciramdhan, A., Haris, I. P., Agustina, L. F., & Al-bana, M. S. (2024). Analisis Isi Video Di Media Sosial Channel Youtube Kinderflix Dalam Kasus Pelecehan. 2(3).
- Widyawati, M. (2024). Pola Penceritaan Kisah Asal-Usul Daerah Indonesia di Media Digital Youtube “ Gromore Studio Series .” 20(PIBSI XLVI). <https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1391>
- Teeuw, A. 1994. *Indonesia anatara kelisanan dan keberaksaraan*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Vansina, J. (1985). *Oral Tradition as History*. University of Wisconsin Press.