

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media sosial Weverse berperan sebagai jembatan antara penggemar dengan idola yang digemari. Sementara ketergantungan terhadap penggunaan media sosial Weverse terbentuk dari pemenuhan terhadap kebutuhan *relatedness* dan *pleasure*. Kebutuhan tersebut dapat terpenuhi melalui kegiatan *caper* yang merupakan artefak budaya dari komunitas *Treasure Maker* sebagai *cybercommunity* yang beraktivitas dalam ruang komunitas *boyband Treasure*.

Media sosial Weverse menjadi media sosial utama yang digunakan oleh anggota *boyband Treasure* untuk berinteraksi dengan *fans* secara dua arah. Sementara media sosial Twitter, Instagram, dan TikTok digunakan untuk membagikan informasi secara satu arah oleh *boyband Treasure*. Hal ini menjadi penyebab komunitas *Treasure Maker* bergantung terhadap media sosial Weverse untuk memenuhi kebutuhan *relatedness* yang terwujud melalui fitur kolom komentar, tombol *cheer*, dan *live* pada ruang komunitas *boyband Treasure*. Proses interaksi dua arah yang terjadi antara anggota komunitas *Treasure Maker* dengan anggota *boyband Treasure* menyebabkan perasaan *FoMO* atau *Fear of Missing Out* pada anggota komunitas lainnya. Perasaan *FoMO* sebagai bentuk *computer anxiety* yang dilengkapi dengan keinginan tinggi untuk mendapatkan *feedback* dan perasaan *pleasure* terhadap interaksi dua arah meningkatkan intensitas penggunaan Weverse hingga mencapai titik ketergantungan atau *addiction*.

5.2 Saran

Pada penelitian berjudul "Ketergantungan Fans *Boyband Treasure* dalam Penggunaan Media Sosial Weverse Sebagai Wadah Komunikasi (Studi Etnografi Virtual pada Komunitas Fandom *Treasure Maker* Weverse di Indonesia)" masih ditemukan kekurangan dan kelemahan sehingga peneliti memberikan beberapa saran dalam hal praktis dan teoritis sebagai berikut:

5.2.1 Saran Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk meningkatkan kesadaran terhadap kemampuan aktivitas dunia virtual, yang dalam penelitian ini yaitu ruang komunitas dari *boyband Treasure* pada media sosial Weverse, dalam mempengaruhi kehidupan pada dunia nyata yang dirasakan oleh anggota dari komunitas tersebut. Dengan ini, peneliti menyarankan pengguna untuk mengembangkan kemampuan dalam mengontrol aktivitas pada media sosial Weverse untuk menghindari terbentuknya sifat ketergantungan yang dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas pada kehidupan nyata.

5.2.2 Saran Teoritis

Secara teoritis peneliti menyarankan peneliti selanjutnya untuk mengkaji penelitian selanjutnya dengan menggunakan pendekatan lain. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan batasan-batasan tertentu seperti informan menyebabkan hasil dari penelitian sangat bergantung pada pengalaman informan dan tidak dapat digeneralisasikan. Dengan sifat media sosial yang secara terus menerus berkembang termasuk perkembangan fitur pada media sosial Weverse, peneliti menyarankan peneliti selanjutnya untuk mengkaji terkait fitur-fitur baru pada media sosial Weverse. Dengan jumlah artis yang terus bertambah pada media sosial Weverse peneliti juga menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengkaji komunitas lainnya sebagai subjek peneliti yang berbeda melalui berbagai macam aspek lainnya sehingga dapat menghasilkan kajian yang baru.