

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, dapat dilihat hasil-hasil dari empat level analisis sebagai berikut:

1. Level Ruang Media (*Media Space*). Pada level ruang media, penggemar memilih media sosial X karena memiliki fungsi yang lebih interaktif dibanding media sosial lain. Fitur *mention*, *search*, *trendings*, serta *report and block* juga memungkinkan pengguna untuk melihat konten-konten yang sesuai dengan preferensi mereka. Media sosial X juga dikenal dengan media yang membuat seseorang bisa bebas mengekspresikan dirinya tanpa memperlihatkan identitas asli mereka.

2. Level Dokumen Media (*Media Archive*). Pada level dokumen media, penggemar mengunggah berbagai aktivitas *fangirling* mereka serta menjalankan tradisi *fandom* seperti *menghype* informasi terbaru dari idola, mengunggah konten-konten maupun karya yang mereka buat, maupun mengunggah keseharian mereka

3. Level Objek Media (*Media Object*). Pada level objek media, dapat dilihat bahwa penggemar menggunakan media sosial X sebagai wadah untuk berinteraksi dengan idola dan dengan sesama penggemar baik melalui akun penggemar atau *fan account* pribadi maupun berinteraksi melalui akun *menfess* Caratstalk yang merupakan salah satu *fanbase* dari Carat di media sosial X. Interaksi tersebut seperti saling mencari teman, saling berbagi informasi, membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan Seventeen, atau bahkan menceritakan kehidupan mereka

4. Level Pengalaman (*Experimental Experience*). Pada level ini dapat dilihat bahwa Seventeen dan media sosial X terutama akun Caratstalk memberikan dampak bagi kehidupan penggemar. Penggemar merasakan hidupnya lebih bahagia dan termotivasi karena bisa melihat Seventeen serta melihat *update* dari Seventeen. Selain itu, media sosial X juga membantu penggemar untuk

menemukan teman yang satu *fandom* dengannya sehingga mereka bisa saling berinteraksi.

disimpulkan bahwa fanatisme penggemar *boyband* Seventeen (Carat) dapat dilihat dari aktivitas mereka di media sosial X. Aktivitas tersebut berupa budaya seperti *inside jokes* yang ada di dalam *fandom* serta tradisi-tradisi dalam mengekspresikan diri mereka terhadap idola mereka. Tradisi yang sering dilakukan pada *fandom* Carat di X adalah Carat Selca Day, ucapan HPBD, maupun mengunggah *mails tweet*.

Selain tradisi tersebut, Carat seringkali menggunakan akun penggemar maupun *fanbase* Caratstalk untuk berbagi keseharian mereka. Bahkan terkadang mereka menggunakan akun penggemar untuk bercerita tentang kehidupan pribadi mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa media sosial X dijadikan wadah untuk mengekspresikan diri mereka secara lebih leluasa.

Fanatisme memiliki berbagai indikator seperti imitasi, konsumtif, obsesif, dan budaya partisipasi penggemar di dalamnya. Indikator-indikator tersebut muncul dari unggahan pribadi penggemar di *fan account* mereka serta melalui interaksi baik melalui *fanbase* Caratstalk maupun akun resmi dari Seventeen. Imitasi dapat dilihat dari bagaimana Carat mengunggah foto mereka dengan gaya pakaian maupun konsep berfoto yang mirip dengan member Seventeen. Konsumtif dapat dilihat dari bagaimana Carat berinteraksi pada sebuah unggahan *malis tweet* di media sosial X. Perilaku obsesif juga tercermin dari budaya mengucapkan HPBD kepada sesama penggemar. Penggemar yang fanatik juga akan cenderung membela idolanya terus menerus yang dapat dilihat dari bagaimana reaksi Carat ketika melihat komentar negatif tentang Seventeen seperti membalas dengan fakta dan data, membuat lelucon, maupun menghiraukan unggahan dan langsung melaporkan unggahan tersebut secara massal.

Fanatisme bisa membawa berbagai dampak Dampak negatif dari fanatisme cenderung membuat seseorang bersifat konsumtif dan obsesi berlebihan terhadap idola, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana Carat merasa ingin terus bertemu dengan idola dan ingin memiliki semua koleksi yang berkaitan dengan idola mereka bahkan di media sosial.

Namun, fanatisme juga bisa memberi dampak positif seperti menciptakan budaya partisipasi yang membuat penggemar kemudian merasa saling terhubung satu sama lain sehingga membuat suatu kegiatan yang bermanfaat di dalam komunitas seperti menciptakan sebuah karya dan membuat penggemar bisa memiliki relasi yang lebih dekat bahkan ketika penggemar tersebut tidak hanya membahas topik seputar Seventeen saja. Selain itu, dengan mengenal Seventeen penggemar bisa melupakan kesedihan mereka di masa lalu, bersemangat untuk menjalani hari-hari mereka, bahkan mengubah diri mereka menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka saran dari penelitian yang berjudul “Fanatisme Penggemar *Boyband* Seventeen dalam Bermedia Sosial (Etnografi Virtual pada *Fans Kingdom* Carat di X) adalah sebagai berikut

5.2.1. Saran Praktis

Penggemar Seventeen sebaiknya bisa lebih bijak dalam menjalani hobi mereka. Penggemar perlu lebih bijak dalam bersikap mana yang bisa berdampak baik untuk mereka maupun mana yang berdampak negatif bagi diri mereka. Penggemar tidak seharusnya bersikap berlebihan dalam membela idola maupun dalam mengonsumsi konten dan membeli barang-barang koleksi yang berkaitan dengan idola. Penggemar perlu memilah apa saja yang dia perlukan dan butuhkan dalam hidupnya. Selain itu, penggemar juga bisa lebih bijak dalam bertindak di sosial media untuk menghindari dampak negatif yang ada.

5.2.2. Saran Teoritis

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah penelitian bisa dilanjutkan dengan fokus melihat bagaimana tradisi-tradisi Carat di media sosial X dan fokus kepada pola komunikasi mereka dengan sesama Carat di media sosial X sehingga membentuk *cyberfandom* yang bisa mengubah pribadi mereka.