

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Komunikasi *virtual* Penggemar Treasure sebagai Identitas *Fandom* K-pop pada Media Sosial X (Analisis Media Siber *autobase @treasuremenfess*), peneliti telah menyimpulkan bahwa komunikasi *virtual* penggemar Treasure pada *autobase @treasuremenfess* merepresentasikan identitas *fandom* K-pop secara kolektif dan dinamis. Melalui pendekatan etnografi *virtual* dan teknik analisis media siber, peneliti menemukan bahwa proses komunikasi *virtual* di *autobase* berlangsung dalam empat level utama:

1. Ruang Media dalam *autobase @treasuremenfess* memenuhi karakteristik media baru (*new media*) yang terbuka, interaktif, dan dapat diakses siapa saja. Tujuan pembuatan akun, pengiriman *menfess* (baik melalui *bot* maupun manual), serta tampilan *menfess* yang selalu menggunakan *trigger* “Teume!” memperkuat identitas *fandom* dan menjadi ciri khas *fandom* Treasure. *Autobase* menyediakan prosedur dan tampilan yang mendukung ekspresi identitas personal dan komunal.
2. Dokumen Media pada penelitian ini yaitu *menfess* yang berupa teks maupun foto identitas penggemar terlihat dari isi *menfess* yang dipublikasikan. Mulai dari ajakan streaming, ekspresi antusias *sender*, informasi konser, hingga acara sosial antar penggemar semua *menfess* mengandung makna personal dan komunal. Penggemar bebas mengekspresikan perasaan, harapan, dan dukungan terhadap Treasure, sekaligus memperkuat identitas bersama sebagai *fandom*.
3. Objek Media merupakan interaksi nyata yang terwujud melalui *fitur* suka, *retweet*, *quote retweet*, komentar dan penggunaan simbol-simbol *fandom* (foto profil, *username* dan tagar). Lalu diskusi di kolom komentar memperlihatkan

semua komunikasi identitas seperti *personal*, *enactment*, *relasional*, dan komunal, terlihat bukan hanya sekedar komunikasi melainkan bentuk dukungan, kebersamaan dan solidaritas antar sesama penggemar Treasure.

4. Pengalaman dari hasil wawancara dengan penggemar Treasure mereka bertujuan berkomunikasi pada *autobase* @treasuremenfess bukan hanya memperoleh informasi mengenai Treasure, tetapi juga menjadi tempat untuk para penggemar mendapat teman baru yang memiliki hobi serupa. Identitas sebagai penggemar Treasure tidak hanya terasa pada ruang *virtual*, tapi juga hidup di dunia nyata.
5. Interaksi penggemar Treasure di *autobase* @treasuremenfess menunjukkan bagaimana simbol dan istilah *fandom* digunakan untuk membangun makna bersama. Identitas *fandom* di antara penggemar Treasure sangat terasa pada *autobase* @treasuremenfess. Mereka saling menyapa dengan sebutan “Teume!” memakai foto profil anggota Treasure, menulis *caption* penuh semangat, dan sering menggunakan tagar agar postingan mereka mudah ditemukan dan ramai diperbincangkan. Simbol-simbol seperti emoji, kata-kata khas *fandom*, serta *username* yang berhubungan dengan anggota Treasure, menjadi cara penggemar menunjukkan identitas dan rasa memiliki terhadap komunitas.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat suatu implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada metode Analisis Media Siber yang digunakan memperkaya metodologi penelitian komunikasi digital, khususnya dalam mengamati dokumen media, objek media, dan pengalaman pengguna di ruang *virtual*. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk studi lanjut mengenai *fandom* dalam ruang *virtual*,

serta bagaimana penggemar menggunakan media sosial untuk membangun identitasnya.

2. Implikasi Praktis

Memberikan panduan bagi admin atau pengelola komunitas online untuk membuat aturan-aturan, mengelola interaksi, dan menjaga kenyamanan serta kekompakan para anggota *autobase*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk para komunitas dalam membangun interaksi yang positif dalam sebuah komunitas.

C. Saran

Dengan hasil skripsi ini, peneliti ingin memberi harapan berupa saran guna meningkatkan pemahaman mengenai metode analisis media siber yang digunakan sebagai suatu metode analisis yang lebih baik untuk bagi anggota komunitas, penelitian selanjutnya dan jurusan komunikasi dan penyiaran islam, yaitu:

1. Bagi Anggota Komunitas *Virtual*

Agar melakukan komunikasi yang baik dan efektif ketika berinteraksi pada jaringan *virtual*, dengan menggunakan Bahasa yang jelas, saling mendukung satu sama lain, dan taati aturan-aturan yang berlaku.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Agar memperluas kajian mengenai komunitas *virtual* atau objek kajian yang berbeda dengan menggunakan metode analisis media siber.

3. Bagi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Agar dapat meningkatkan kapasitas dan kualitas pendidikan khususnya pada metode analisis media siber. Semoga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk memperkaya pengetahuan dan keperluan referensi mengenai komunikasi *virtual* dengan menggunakan metode analisis media siber.