

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh penggemar serta pengalaman yang diperoleh penggemar saat berpartisipasi dalam *video call event*, yaitu:

1. Penggemar dapat memenuhi kebutuhan psikologisnya sebagai penggemar dengan berpartisipasi dalam *video call event*. Dengan berpartisipasi dalam *video call event*, penggemar merasa bahagia dan senang karena telah berinteraksi dengan idolanya secara personal dan lebih dekat. Perasaan tersebut memotivasi kembali para penggemar untuk menjalankan aktivitasnya sehari-hari.
2. Penggemar dapat memperkuat identitasnya sebagai seorang penggemar. Dengan mengikuti *video call event*, penggemar dapat menunjukkan bentuk dukungannya kepada idola. Disisi lain, pada komunitas penggemar muncul perasaan FOMO pada individu penggemar yang membuat penggemar tersebut melakukan berbagai hal agar tidak tertinggal dan berbeda dengan penggemar lain, serta muncul 'label' yang dibuat oleh para penggemar sendiri yang membedakan penggemar yang telah berinteraksi dengan idolanya secara dekat melalui *video call event* dan yang belum.
3. Dengan membagikan pengalamannya saat mengikuti *video call event* di media sosial, penggemar dapat berinteraksi dengan sesama penggemar lain

melalui respon terhadap pengalaman yang sudah dibagikan. Penggemar dapat melakukan diskusi dalam komunitasnya melalui pengalaman tersebut. Penggemar juga dapat berinteraksi dengan penggemar lain melalui transaksi jual-beli album atau *merchandise* yang sebelumnya sudah dibeli dari promotor sebagai syarat pendaftaran *video call event*.

4. Penggemar membagikan pengalamannya saat mengikuti *video call event* dalam bentuk *fanvideo* yang merupakan sebuah karya penggemar. *Fanvideo* yang dibuat oleh penggemar dapat berupa video kompilasi dari potongan-potongan klip *screenrecord video call* dengan idolanya.
5. Penggemar berinteraksi dengan idolanya melalui beberapa bentuk interaksi, yaitu perkenalan diri, tanya-jawab, *request*, dan *deeptalk*. Penggemar dapat melakukan interaksi dengan idolanya secara lebih dekat dan personal, serta mendapatkan informasi baru mengenai idolanya sesuai dengan preferensi penggemar.
6. Kepuasan penggemar terhadap *video call event* tidak berkurang walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi penggemar seperti *language barrier* dan kendala jaringan. Penggemar tetap ingin berpartisipasi dalam *video call event* yang lain.
7. Dalam keseluruhan aktivitas baik sebelum hingga sesudah *video call event* yang dilakukan oleh penggemar K-Pop, aktivitas yang paling banyak dilakukan adalah aktivitas *meaning sharing* dan *collecting*. Karena para penggemar banyak membagikan pengalaman *video call event* mereka pada komunitasnya dan juga melakukan transaksi jual-beli album baik dengan

promotor *video call event* maupun diantara para penggemar sendiri serta melakukan pengkoleksian terhadap album tersebut..

5.2 Saran

Dari analisis data dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi penggemar K-POP, diharapkan untuk memiliki batasan dalam upaya memberikan dukungannya kepada idola sesuai kemampuan individu penggemar. Penggemar juga diharapkan untuk selalu melakukan pertimbangan terlebih dahulu dalam melakukan aktivitasnya sebagai penggemar agar upaya yang dilakukan sebanding dengan hasil yang didapatkan. Dalam komunitas penggemar juga diharapkan untuk tidak membeda-bedakan antara penggemar satu dengan penggemar lainnya, karena upaya dukungan yang dilakukan oleh masing-masing penggemar kepada idolanya juga disesuaikan dengan kemampuannya sendiri.
2. Bagi promotor *video call event*, diharapkan untuk meningkatkan kualitas teknis *video call* dan memperpanjang durasi *video call event* sendiri agar sebanding dengan upaya yang dilakukan oleh penggemar untuk dapat berinteraksi dengan idolanya melalui konsep acara tersebut.
3. Bagi penelitian selanjutnya, hasil analisis dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi mengenai aktivitas penggemar dalam berbagai kegiatan yang dilakukan dalam komunitas penggemar, terutama dalam kegiatan *video call event* dan kegiatan sejenisnya.