

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu ingin mengetahui bagaimana budaya penggemar di dunia virtual yang ditunjukkan oleh *fandom* NCTzen melalui media sosial Instagram. Dalam penelitian ini mendapatkan sebuah hasil terkait masalah tersebut dengan menggunakan metode netnografi Kozinets bahwa *fanbase @nct\_indonesia* melakukan sebuah aktivitas, respon, dan unggahan. Budaya penggemar di dunia virtual tersebut ditemukan pada empat bidang *fandom* di internet yang disampaikan oleh Lucy Benneth (2014) yaitu komunikasi, kreativitas, pengetahuan, dan organisasi atau kekuatan sipil.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa *fandom* NCTzen memiliki peran sebagai konsumen dan produsen. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan dari Lewis (2002) bahwa dengan melalui kegiatan partisipasi para penggemar mentransformasi pengalaman mengkonsumsi media menjadi produksi teks baru, bahkan budaya baru dan komunitas baru. Jadi penggemar dari media tersebut merupakan konsumen yang memproduksi, pembaca yang juga menulis, penonton yang juga berpartisipasi. Dengan penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut.

##### **5.1.1 Komunikasi**

Pada bidang komunikasi yang dilakukan oleh *fandom* NCTzen yaitu dengan menggunakan salah satu media sosial, muncullah identitas yang digunakan adalah identitas virtual. Seperti pada media sosial Instagram,

identitas virtual yang digunakan adalah *name*, *username*, *profil picture*, dan *bio*. Identitas virtual tersebut biasanya menggunakan nama atau emoji yang berhubungan dengan idolanya yaitu NCT. Ketika berlangsungnya komunikasi pada media sosial Instagram, penggemar memiliki bahasa atau sebutan yang dibuat oleh penggemar tersebut dan hanya dipahami oleh anggota *fandom*. Selain itu, juga terdapat nama panggilan dan emoji yang dimiliki oleh setiap member NCT. Hal ini dapat disebut dengan *fan speak* yang merupakan komunikasi di dunia virtual yang berupa tulisan maupun emoji atau lainnya. Hal lain yang berkaitan dengan *fan speak* pada penelitian ini yaitu menggunakan bahasa campuran seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Korea serta adanya *fan chant* yang hanya dipahami oleh NCTzen saja.

### 5.1.2 Kreativitas

Pada bidang kreativitas yang dilakukan oleh *fandom* NCTzen yaitu suatu bidang untuk para penggemar yang dapat terwujud dengan menyalurkan kreativitas melalui berbagai bentuk dari karya penggemar. Dengan kreativitas ini penggemar memiliki kemampuan dalam membuat sebuah karya yang dianggap istimewa oleh penggemar lainnya. Penggemar yang hobi membuat karya tersebut menjadi memiliki sebuah kelebihan tersendiri bagi mereka. Jadi penggemar tidak hanya mengkonsumsi karya saja, akan tetapi penggemar tersebut juga dapat melakukan kegiatan produksi dengan menciptakan karya tersendiri. Karya hasil buatan penggemar ini dapat disebut dengan *fan production*. Pada akun *fanbase @nct\_indonesia* ini, peneliti menemukan

beragam *fan production* seperti *fan cover*, *fan edit*, dan *mime*. *Fan production* yang diposting oleh *fanbase @nct\_indonesia* ini merupakan *fan production* yang telah di-*notice* oleh *member* NCT. Sedangkan *fan production* yang terdapat pada fitur *tag fanbase @nct\_indonesia* ini merupakan *fan production* yang diposting oleh penggemar melalui akun pribadinya sendiri. Dengan menge-tag *fanbase @nct\_indonesia* ini diharapkan dapat dilihat oleh penggemar yang lainnya.

### 5.1.3 Pengetahuan

Pada bidang pengetahuan yang dilakukan oleh *fandom* NCTzen yaitu menjadi *fanbase* yang selalu *update* informasi terbaru mengenai NCT seperti perilisan lagu NCT, perilisan iklan NCT, perilisan *merchandise* NCT, perilisan drama atau film NCT, penghargaan dan pencapaian NCT, jadwal kegiatan NCT, jadwal konser NCT, dan pemberitaan tentang NCT. *Fanbase @nct\_indonesia* memanfaatkan *fitur* Instagram seperti *instastory*, *story highlight*, dan *feed* untuk menyebarkan informasi terbaru mengenai *boygroup* NCT.

### 5.1.4 Organisasi dan Kekuatan Sipil

Pada bidang organisasi dan kekuatan sipil yang dilakukan oleh *fandom* NCTzen pada akun *fanbase @nct\_indonesia* ini biasanya bekerja sama dengan *@nctunion\_ina* agar dapat memperlancar *fan project* yang dilakukannya. Peneliti menemukan *fan project* pada *fanbase @nct\_indonesia* seperti *fan*

*streaming, fan voting, fan project support ads, concert fan project, fan birthday project, dan fan donation.* Biasanya *fan donation* ini mengatasnamakan *fandom* maupun idola mereka. Sehingga dengan beragam bentuk budaya penggemar baru tersebut dapat dikatakan bahwa budaya penggemar di dunia virtual ini memanfaatkan teknologi internet dalam melaksanakan kegiatan atau aktivitas *fandom*. Maka dari itu, *Fandom* akan memanfaatkan akun *fanbase* melalui media sosial Instagram dalam rangka saling berkomunikasi antar penggemar, memberikan informasi sekaligus menjadi wadah untuk dapat berkoordinasi terkait *fan project*.

Dari pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa budaya penggemar di dunia virtual telah mengalami pergeseran. Sebelumnya budaya penggemar di dunia nyata yaitu dengan membeli karya idola mereka secara fisik, sedangkan sekarang bergeser menjadi aktivitas yang dilakukan secara virtual yaitu melalui internet salah satunya media sosial Instagram. Budaya penggemar di dunia virtual juga menunjukkan bahwa penggemar tidak hanya mengonsumsi teks media saja, akan tetapi penggemar juga menjadi produsen teks media dengan melalui berbagai aktivitas partisipasinya di media sosial yaitu Instagram.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian ini hanya memiliki fokus terhadap bentuk budaya penggemar di dunia virtual yang terbatas pada empat bidang *fandom* di internet tepatnya pada media sosial Instagram. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dengan hasil analisis ini dapat digunakan sebagai referensi atau gambaran terkait bagaimana penggemar melakukan beragam aktivitas atau

budaya penggemar di dunia virtual melalui media sosial Instagram. Sehingga penelitian tersebut dapat memberikan inspirasi bagi penelitian selanjutnya yang mengangkat topik mengenai budaya di dunia virtual pada *fandom* melalui media sosial Instagram dengan menggunakan metode netnografi.