

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di atas aktivisme digital adalah suatu gerakan atau kegiatan yang dapat mengorganisir dan memperhatikan semua kepentingan dalam media digital. Aktivitas digital Teume di Weverse termasuk pada kategori penyebaran informasi penggemar, gerakan atau aksi penggemar, dan tujuan serta *goals*. Sebab ketiga kategori tersebut merupakan gerakan yang dapat mengorganisir dan menaungi Teume dari segi media digital, yaitu dukungan Treasure di Weverse. Ketiga kategori ini juga bisa digambarkan sebagai gerakan bermotif politik yang mengandalkan Weverse. Aktivitas digital Teume di Weverse hanya terdiri dari dua kategori yaitu kategori kesadaran/advokasi dapat ditemukan dalam kategori penyebaran informasi, Treasure maker menyampaikan dan menerima informasi tentang Treasure. Informasi yang dikirimkan mulai dari jadwal kegiatan anggota Treasure, jadwal perilisan lagu dan album baru, serta upacara penghargaan yang akan diikuti oleh Treasure. Kategori aktivitas digital kedua yang dilakukan Treasure maker adalah organisasi dan mobilisasi. Dalam hal ini, Treasure maker hanya akan mengeluarkan ajakan bertindak secara online pada kategori gerakan atau aksi “Penggemar” dan “Goals”. Tindakan yang diperlukan Treasure maker adalah berbagai iklan, penggalangan dana, doa, dan lainnya. Gerakan untuk membantu masyarakat dilakukan secara online dan menyalurkan secara offline. Treasure maker mengunggah daftar tujuan seperti *streaming* dan voting, yang perlu dicapai Treasure dengan bantuan Treasure maker.

Interaksi digital antara Treasure dan Fandom di Weverse. Interaksi digital melibatkan hubungan sosial yang terjalin antar Treasure dan Treasure maker yang terjadi secara *online* melalui aplikasi Weverse. Hal ini mencakup segala interaksi yang dapat berupa percakapan, berbagi informasi, berkumpul, dan membentuk ikatan sosial di ruang digital. Treasure dan Treasure maker dapat terlibat pada percakapan yang ada di Weverse, melalui fitur *feed*, media, *artist*, dan siaran langsung. Percakapan yang terjadi bisa dari saling berkomentar, menyukai postingan, atau tanya jawab. Dari percakapan tersebut, Treasure maker dapat berkumpul dan membentuk ikatan sosial dengan cara berteman ataupun bertukar media sosial lain. Treasure dan Treasure maker dapat saling berbagi informasi di Weverse. Penggemar dapat saling berbagi informasi kepada sesama penggemar, Weverse juga dapat menyampaikan informasi terkait idola, dan Treasure dapat memberikan informasi terkait kegiatan sehari-hari. Contohnya jadwal comeback, poster, konten hiburan, cover lagu, video musik, kegiatan idola dan kegiatan fandom. Interaksi digital yang terjadi antara Treasure dan Fandom di Weverse menggambarkan tingkat intensitas tinggi dalam hal interaksi. Anggota Treasure terlibat aktif dalam berbagai bentuk, seperti mengunggah postingan, memberikan komentar atau menyukai postingan. Tentunya dengan memanfaatkan Weverse dengan mengunggah teks, gambar, video, *fan letter*, dan lainnya. Interaksi yang terjadi di Weverse dapat memberikan dampak positif akan keberlanjutan karir Treasure, dukungan-dukungan yang diberikan penggemar tentunya bisa menjadi motivasi bagi Treasure.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat peneliti, maka peneliti memberikan rekomendasi saran-saran berikut :

1. Peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji lebih dalam terkait dampak sosial dari adanya interaksi digital yang ada di Weverse, seperti pola interaksi pada aktivitas sehari-hari penggemar baik dalam dunia online maupun offline.
2. Peneliti selanjutnya dapat lebih mempersiapkan segala proses pengambilan serta pengumpulan data, baik hal kecil maupun besar.