

Bab V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai interaksi parasosial antara penggemar SEVENTEEN dan idol melalui platform Weverse, dapat disimpulkan bahwa proses keterlibatan penggemar berlangsung secara bertahap dan kompleks. Ketertarikan awal muncul melalui paparan konten visual dan interaksi pertama di Weverse. Penggemar mulai mengenal idol melalui unggahan video, foto, dan siaran langsung yang bersifat personal dan menarik secara estetis. Dari hal ini, penggemar terdorong untuk mencari tahu lebih lanjut tentang SEVENTEEN.

Setelah itu, penggemar membangun pemahaman terhadap kepribadian dan karakter idol, baik secara individu maupun sebagai grup. Informasi ini diperoleh dari konten yang rutin dibagikan oleh SEVENTEEN di Weverse, seperti video behind the scenes, voice message, dan caption personal, yang menampilkan sisi manusiawi dari para anggota dan memungkinkan penggemar membentuk persepsi personal.

Pengalaman tersebut kemudian melahirkan keterikatan emosional dan empati, di mana penggemar merasa dekat, seolah-olah memiliki hubungan personal dengan idol. Perasaan ini muncul meski interaksi yang terjadi bersifat

satu arah. Emosi penggemar pun semakin kuat karena idol kerap berbicara langsung ke kamera atau menyapa penggemar dengan cara yang terdengar intim.

Keterlibatan tidak berhenti pada aspek emosional, melainkan berkembang ke partisipasi aktif dalam komunitas fandom. Penggemar aktif berdiskusi, mengikuti kampanye streaming, berinteraksi dalam kolom komentar, hingga mengorganisasi proyek sosial atas nama SEVENTEEN. Weverse menjadi ruang digital tempat penggemar berinteraksi dan membangun identitas kolektif sebagai bagian dari komunitas CARAT.

Sebagai bentuk dukungan konkret, penggemar juga terlibat dalam konsumsi fan product. Mereka membeli merchandise eksklusif, berlangganan konten premium, dan mengikuti event berbayar di Weverse. Hal ini tidak hanya menunjukkan loyalitas, tetapi juga menjadi bagian dari praktik konsumsi budaya populer dalam sistem industri hiburan Korea.

Selain itu, komunitas fandom berperan sebagai ruang aman emosional, tempat penggemar bisa berbagi perasaan dan mendapatkan dukungan dari sesama penggemar. Rasa memiliki terhadap grup dan komunitas memperkuat keterikatan psikologis penggemar terhadap idol maupun terhadap fandom itu sendiri.

Penelitian juga menunjukkan adanya perubahan cara penggemar menunjukkan rasa suka terhadap idola. Tidak lagi sekadar menikmati musik, tetapi menjadi penggemar aktif yang terlibat secara emosional, sosial, dan

finansial. Ini mencerminkan pergeseran dari konsumsi pasif ke partisipasi aktif yang mendalam.

Dalam konteks yang lebih luas, strategi ekonomi politik media turut membentuk dinamika ini. Platform Weverse dikelola oleh HYBE sebagai bagian dari ekosistem industri yang menjadikan interaksi penggemar sebagai komoditas. Konten eksklusif, fitur premium, dan pengumpulan data pengguna menjadi bagian dari strategi kapitalisasi atas kedekatan emosional penggemar terhadap idol.

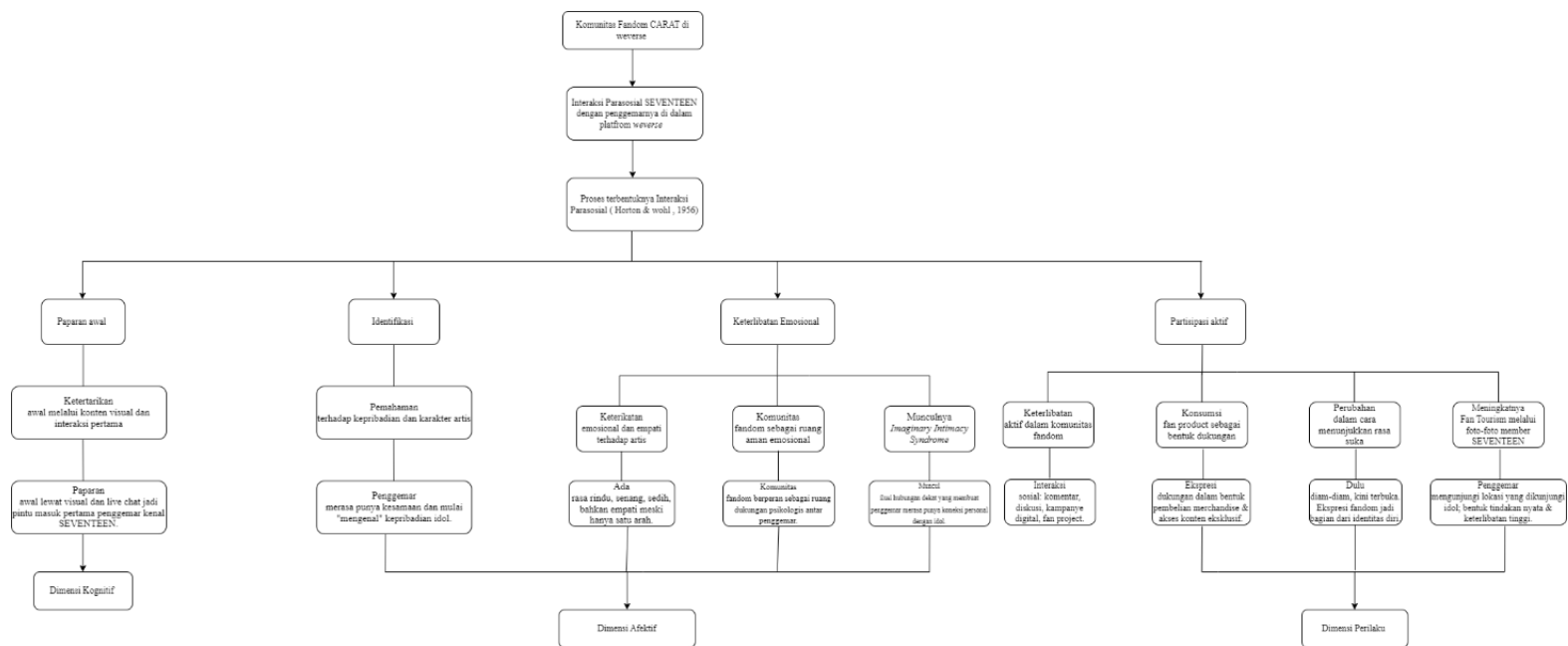
Jika dilihat dari analisis dimensi interaksi parasosial, penelitian menemukan bahwa pada dimensi kognitif, penggemar membangun pengetahuan tentang SEVENTEEN melalui konten yang mereka konsumsi secara rutin. Pada dimensi afektif, keterikatan emosional dan perasaan relasional muncul secara kuat meskipun tidak ada komunikasi dua arah. Sementara pada dimensi perilaku, loyalitas penggemar diwujudkan dalam bentuk aktivitas konkret seperti komentar, pembelian produk, hingga keterlibatan komunitas.

Keseluruhan proses ini menunjukkan bahwa interaksi parasosial di platform digital seperti Weverse bukan sekadar hubungan satu arah biasa, melainkan hubungan kompleks yang melibatkan aspek psikologis, sosial, dan ekonomi. Interaksi ini membentuk pengalaman penggemar yang mendalam dan berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadikan Weverse sebagai ruang sosial, emosional, dan komersial yang strategis dalam dunia K-Pop.

5.2 Saran

penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Proses pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dengan penggemar aktif sudah memberikan banyak temuan menarik, namun akan lebih kaya secara data jika penelitian juga melibatkan informan yang memiliki peran penting dalam aktivitas fandom, seperti ketua “*fan project*” atau admin komunitas CARAT yang berkontribusi dalam kampanye daring. Melalui pendekatan tersebut, motif-motif khusus yang melandasi keterlibatan aktif penggemar dapat digali lebih mendalam.

5.3 Bagan Hasil Temuan Penelitian



Tabel 3. Bagan hasil temuan penelitian