

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka ditarik kesimpulan bahwa pembentukan identitas fandom Carat yang terjadi melalui interaksi digital di Weverse berlangsung secara aktif dan kolektif melalui interaksi digital yang dimediasi oleh teknologi komunikasi. Maka peneliti menemukan temuan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai berikut:

1. Dalam konteks prinsip interaksi digital, prinsip tersebut memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pola komunikasi yang positif diantara pengguna Weverse. Kecepatan memungkinkan informasi yang bersumber dari Seventeen ataupun dari Carat tersampaikan dengan cepat dan menciptakan respon real-time. Ketepatan memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran interaksi, baik melalui pemilihan media yang sesuai untuk ruang interaksi maupun ketepatan dalam menentukan topik yang relevan untuk dibahas. Kepedulian terlihat dari empati dan dukungan emosional yang diberikan oleh anggota fandom Carat, seperti ketika mereka saling memberikan dukungan atau afirmasi positif kepada sesama. Kecakapan memperlihatkan bagaimana pengguna Weverse baik itu Carat ataupun Seventeen memanfaatkan fitur yang ada untuk berinteraksi secara aktif. Kepercayaan dalam konteks ini dibangun melalui interaksi yang terjadi antara Seventeen dengan Carat atau Carat dengan carat di Weverse, kedua belah pihak saling percaya satu sama lain sehingga hubungan menjadi semakin baik. Terakhir kepatutan menjaga agar interaksi yang terjadi tetap berada di dalam batasan yang telah disepakati oleh anggota fandom sehingga ruang interaksi tetap kondusif.
2. Penelitian ini menunjukkan interaksi yang termediasi oleh komputer terjadi di dalam Weverse memegang peran penting dalam membentuk identitas kolektif komunitas fandom. Dimana pada tahap impersonal

interaksi bersifat umum dan cenderung bersifat fungsional terfokus pada tujuan tertentu. Tahapan interpersonal, anggota fandom carat mampu menjalin hubungan sosial dengan sesama anggota fandom meskipun tidak melakukan interaksi secara langsung. Dengan menggunakan gaya bahasa tertentu dalam menyampaikan pesan, anggota fandom Carat dapat membentuk persepsi positif, sehingga persepsi tersebut dapat diterima dan membentuk ikatan identitas sosial di Weverse. Terakhir, interaksi yang terjadi pada tahapan hyperpersonal terjadi karena adanya kesamaan minat antar sesama anggota fandom. anggota fandom mampu membangun keterikatan emosional yang mendalam sehingga terciptanya rasa kedekatan dalam komunitas meskipun mereka belum pernah bertemu secara langsung.

## **5.2 Saran**

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian yang berjudul Interaksi Digital dalam Pembentukan Identitas Fandom Carad Di Media Sosial Weverse, maka ada beberapa saran yang mungkin akan berguna antara lain:

1. Penelitian mengenai interaksi digital dalam pembentukan identitas fandom ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan subjek penelitian yang berbeda dan dengan kajian yang lebih mendalam sehingga dapat ditemukan temuan baru mengenai pembentukan fandom K-Pop.
2. Platform media sosial lain selain Weverse juga dapat dijadikan sebagai referensi mengenai objek penelitian selanjutnya dikarenakan weverse merupakan platform digital yang selalu berkembang dan menerapkan fitur-fitur terbaru yang dapat mempermudah peneliti selanjutnya.