

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai *autobase @caratstalk* sebagai komunitas virtual *fandom* Seventeen, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Autobase @caratstalk* memiliki anonimitas holistik atau menyeluruh, yaitu anonimitas pada seluruh tataran *autobase* tersebut. Hal ini karena tidak diketahuinya identitas pengguna yang mengirim *menfess*, selain karena sistem anonimnya namun juga karena identitas yang mereka gunakan tertutupi oleh atribut sebagai penggemar Seventeen. Selain itu, identitas admin juga tidak diketahui, baik oleh pengguna dan bahkan oleh sesama admin. Hal ini memberikan pandangan baru terhadap *autobase* dari penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya.
2. *Autobase @caratstalk* yang digunakan oleh *fandom* grup Seventeen (Carat) tidak hanya berdiri sebagai media berbagi informasi seperti *autobase* lain pada umumnya, namun telah melebihi fungsi utamanya tersebut, berkembang dan membentuk sebuah komunitas yang berbasis di dunia virtual. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat *sense of community* di antara para pengguna, yaitu dimana para anggota dari komunitas tersebut berbagi makna dan perasaan keterikatan satu sama lain.
3. Sebagai sebuah komunitas virtual oleh *fandom* Seventeen, budaya yang muncul di *autobase @caratstalk* adalah budaya penggemar yang tercermin dari empat dimensi *fandom* yaitu; 1) aspek komunikasi, yang dilihat dari

penggunaan ‘*menfess*’ sebagai wujud baru informasi, serta berkembangnya *fanspeak* atau bahasa-bahasa yang digunakan oleh penggemar dan hanya dapat dimengerti dalam kelompok tersebut yang meliputi simbol-simbol, istilah, hingga sebutan/panggilan. 2) Aspek kreativitas, dimana *autobase* memfasilitasi penggemar untuk menyebarluaskan karya-karya kreatif yang berkaitan dengan Seventeen dan tak jarang bernilai jual, sehingga mendorong terjadinya aktivitas jual beli. 3) Aspek pengetahuan dan 4) aspek kekuatan sipil, yaitu para penggemar Seventeen telah melakukan edukasi dan pemberdayaan di dalam *fandom* dengan berbagi pengetahuan dan wawasan, menunjukkan bahwa komunitas ini memiliki kekuatan untuk dapat menggerakkan *fandom* tidak hanya di dunia virtual namun hingga berdampak ke *real life* atau dunia nyata.

4. Budaya-budaya penggemar yang terjadi memperlihatkan bahwa adanya intensi para anggota *fandom* Carat untuk mewujudkan citra sebagai ‘*fandom* terdamai’ yang dilakukan demi menjaga nama baik *fandom* serta grup Seventeen itu sendiri, melalui berbagai bentuk budaya partisipatif di *autobase @caratstalk*.

## 5.2 Saran

1. Penelitian dengan topik ini sangat memungkinkan untuk dibahas dari perspektif kritis. Sehingga, terbuka kesempatan besar bagi para peneliti selanjutnya untuk meneruskan dan mengembangkan penelitian dengan topik yang serupa dengan penelitian ini di kemudian hari melalui perspektif yang berbeda.

2. Oleh karena penelitian ini terbatas pada satu *fandom* yaitu Carat, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji fenomena *autobase* pada *fandom* lain untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keilmuan khususnya riset tentang fenomena *autobase* di kalangan penggemar/*fandom*.
3. Setiap aktivitas yang kita lakukan di dunia virtual, sedikit banyaknya mencerminkan ataupun memberikan efek pada diri kita di dunia nyata. Penggunaan media sosial yang baik akan memberikan efek yang baik, seperti mendapat teman, memperluas pengetahuan, dan sebagainya. Begitu pun sebaliknya. Oleh karena itu, sebaiknya kita selalu bijak dalam beraktivitas di ruang virtual, khususnya bagi para penggemar/*fan* yang menghabiskan banyak waktu di komunitas virtual.

