

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Komunikasi Engene sebagai Penggemar Enhypen melalui

Penggunaan Aplikasi Weverse yaitu sebagai berikut:

a. Komunikasi Verbal

Terdapat perilaku komunikasi verbal yang dilakukan oleh Engene dengan *member* Enhypen dan juga sesama Engene dari seluruh dunia. Perilaku komunikasi verbal yang dilakukan yaitu melakukan interaksi dengan engene lain di dalam komunitas melalui fitur post dan *comment*, berinteraksi sebanyak mungkin dengan cara membalas komen idola diunggah terbaru dan mengirim pesan menggunakan fitur *fan letter*, menonton *live streaming* Enhypen dan berinteraksi melalui fitur *live comment*, mengungkapkan perasaan yang dirasakan kepada Enhypen melalui post di *feed* Weverse, memberikan tanggapan dan juga respon yang positif saat *member* Enhypen *update post* terbaru dan lain-lainnya. Dengan aplikasi Weverse, Engene merasa sangat terbantu untuk berinteraksi dengan Enhypen. Penggemar dapat mengikuti *update* harian atau unggahan harian dari Enhypen, seperti setiap anggota yang selalu mengunggah foto kegiatan sehari-hari mereka. Komunikasi

verbal yang terjadi oleh Engene, dilakukan melalui fitur Weverse QR *code* untuk mengisi survey yang diberikan oleh Weverse untuk mendapatkan *feedback* atau masukan dari Engene untuk Enhypen di masa yang akan datang. Selain itu Engene sebagai penggemar dapat menggunakan fitur *search bar*, *recent*, dan *hot* pada menu *feed* di aplikasi Weverse.

b. Komunikasi Nonverbal

Peneliti melihat adanya penggunaan komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh Engene melalui Weverse yaitu adanya penggunaan pesan paralinguistic dalam konteks digital. Dengan aplikasi ini Engene dapat mengekspresikan perasaan dengan menggunakan *emoticon* dan fitur *cheers* dalam mendukung dan menyukai unggahan dari idola maupun Engene lainnya di dalam komunitas. Unggahan dan komentar penuh *emoticon* mencerminkan kedekatan emosional dan keterbukaan di antara penggemar dan juga *member* Enhypen. Engene dapat melihat unggahan harian dari setiap *member* yang mencakup foto-foto dan aktivitas sehari-hari *member* Enhypen. Selain itu, fitur *save* pada foto dan video dari unggahan *member* Enhypen salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang sering dilakukan Engene. Terdapat tanda keanggotaan untuk penggemar yang bergabung *membership* pada samping bagian nama pengguna akan terlihat tanda hati berwarna perpaduan biru dan ungu. Hal ini memungkinkan pengguna lain untuk mengidentifikasi anggota resmi tanpa kata-kata, menciptakan kesan

visual yang efektif tentang status dan keterlibatan penggemar dalam komunitas. Fitur lain yang digunakan oleh Engene sebagai penggemar Enhypen adalah fitur *bookmark*. Dengan adanya fitur ini pada aplikasi Weverse, penggemar Enhypen menunjukkan bahwa mereka menghargai atau menganggap unggahan yang di *bookmark* penting atau berharga

c. Hambatan komunikasi

Peneliti melihat adanya hambatan komunikasi yang terjadi antara Engene dengan *member* Enhypen dalam penggunaan aplikasi Weverse. Hambatan tersebut yaitu hambatan fisik dan kultural atau budaya. Hambatan yang dialami itu seperti koneksi internet yang tidak stabil saat menonton *live streaming* Enhypen dan pengiriman pesan yang melebihi batas sehingga dianggap spam akhirnya tidak dapat terkirim. Untuk hambatan kultural atau budaya, peneliti melihat adanya hambatan yang terjadi yaitu terdapat perbedaan dalam penggunaan bahasa antara individu yang terlibat yaitu Engene dengan *member* Enhypen serta Engene lainnya yang berasal dari berbagai belahan dunia dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam komunitas di Weverse.

2. **Motif Engene** sebagai Penggemar Enhypen melalui Penggunaan Aplikasi Weverse terbagi menjadi dua jenis yaitu motif tujuan (*in order to motive*) dan motif sebab (*because of motif*). Pada bagian motif tujuan peneliti melihat adanya keinginan Engene untuk melihat aktivitas apa saja yang dilakukan oleh Enhypen, selain itu dalam komunitas Enhypen dapat dipakai

untuk mencari teman melalui unggahan yang dikirim oleh Engene. Motif tujuan Engene bahwa capaian utama mereka dalam menggunakan aplikasi Weverse adalah untuk meningkatkan kemungkinan mendapatkan balasan atau jawaban langsung dari *member* Enhypen. Selanjutnya motif sebab, yaitu adanya keinginan kuat untuk terhubung secara lebih dekat dengan idola yang disukai dengan cara melakukan interaksi lebih aktif, keinginan tersebut menumbuhkan koneksi atau hubungan yang lebih dekat antara Engene dengan *member* Enhypen yang terjadi dengan adanya fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Weverse. Motif sebab lainnya dalam menggunakan Weverse ini karena adanya eksistensi diri Engene sebagai penggemar Enhypen dalam penggunaan aplikasi Weverse mencerminkan bagaimana mereka memahami dan mengekspresikan identitas serta keberadaan mereka dalam komunitas penggemar dan juga sebab lainnya karena adanya rasa penasaran melihat orang lain menggunakan aplikasi Weverse, atau dikenal dengan istilah fomo (*fear of missing out*).

- 3. Makna Engene** sebagai Penggemar Enhypen melalui Penggunaan Aplikasi Weverse adalah aplikasi Weverse ini sangat membantu menjadi penghubung utama seperti pertemanan antara idola dan penggemar juga sebagai perantara komunikasi yang tidak semuanya bisa bertemu secara langsung, kedekatan *member* juga dapat dinilai dari aktifnya mereka menggunakan Weverse ini untuk berinteraksi. Hal ini memberikan rasa koneksi yang lebih dekat bagi para penggemar, memungkinkan Engene untuk merasa seperti bagian dari teman dekat ataupun keluarga Enhypen.

Makna lain yang dirasakan oleh Engene sebagai penggemar Enhypen adalah Weverse berfungsi sebagai penghubung utama dalam interaksi antara penggemar dengan *idolnya*. Weverse melampaui batasan negara, memberikan kesempatan bagi penggemar dari seluruh dunia untuk terhubung dengan idola dan sesama penggemar dari berbagai macam negara dalam satu platform *online* yang komprehensif. Melalui Weverse, Engene dapat mengakses konten yang diunggah oleh *member* Enhypen yang membuat penggemar merasa lebih dekat dengan idola mereka meskipun berada di tempat yang jauh.

Weverse bermakna sebagai platform di mana Engene dapat mengekspresikan diri dan berbagi perasaan mereka tentang ENHYPEN serta sesama penggemar. Platform ini memungkinkan hubungan yang lebih dekat dan emosional antara penggemar dan anggota ENHYPEN, di mana setiap pesan atau interaksi dari anggota ENHYPEN membuat Engene merasa dihargai dan diakui. Penghargaan ini memperkuat ikatan emosional, menjadikan hubungan antara Engene dan ENHYPEN semakin bermakna dan mendalam. Weverse menciptakan ruang aman bagi Engene untuk terus mendukung dan menerima dukungan dari ENHYPEN, menjadikan hubungan mereka lebih seperti teman dekat daripada sekadar penggemar dan idola.

- 4. Pengalaman Engene** sebagai Penggemar Enhypen melalui Penggunaan Aplikasi Weverse mengungkapkan pengalaman menyenangkan dan berharga. Salah satu aspek yang paling disukai oleh Engene adalah dapat

melihat interaksi antara *member* Enhypen. Selain itu, Weverse menjadi sumber motivasi yang berharga bagi Engene, karena *member* Enhypen sering kali membagikan pesan-pesan yang menginspirasi dan bisa menjadi penyemangat bagi penggemar. Peneliti menemukan bahwa Engene sangat terbantu dengan berbagai fitur bermanfaat yang ditawarkan aplikasi Weverse sehingga memicu ketertarikan bagi Engene, selain itu Engene menemukan fitur yang tidak tersedia di media social lain.

Aplikasi Weverse bukan hanya media komunikasi, tetapi juga platform yang memenuhi kebutuhan penggunanya dengan memungkinkan dukungan dan kasih sayang kepada idola melalui fitur-fitur seperti *Fan Letter*, *Live Streaming*, dan fan art. Weverse menawarkan interaksi lebih intens antara anggota ENHYPEN dan penggemar dibandingkan platform lain, menyediakan informasi dan pengumuman terkini, serta memfasilitasi pembelian merchandise eksklusif dan akses ke acara berbayar seperti konser online dan acara lain seperti fn meeting.

Aplikasi Weverse memiliki fitur *notice* untuk menyampaikan pengumuman penting dari agensi kepada penggemar, lalu terdapat fitur *badges collection* untuk mengumpulkan lencana dengan melakukan misi yang terdapat pada fitur tersebut dan terdapat *Weverse Shop* untuk membeli berbagai macam *merchandise* yang diinginkan. Lalu aplikasi Weverse ini dapat digunakan untuk mengakses konten eksklusif yang tidak tersedia di *platform media social* lainnya yang digunakan oleh Enhypen. Berbeda dengan platform lainnya, Weverse memiliki banyak fitur berbayar untuk mengakses ke

dalam konten yang ada di Weverse dengan cara membeli paket khusus yang didalamnya terdapat *digital code* dan bergabung dengan *membership* untuk melihat konten yang tersedia di Weverse. Hal tersebut termasuk ke dalam komersialisasi idola kepada penggemar. Fitur lain yang dapat dilakukan yaitu dengan mensinkronisasi *light stick* dengan fitur *sync light stick* pada aplikasi Weverse untuk meningkatkan pengalaman menonton konser lebih menyenangkan. dengan menyinkronkan *light stick* melalui aplikasi Weverse dan *EN-Official Light stick*, penggemar dapat menikmati efek cahaya yang berubah sesuai dengan irama musik dan pencahayaan selama konser, menciptakan pengalaman visual yang lebih hidup dan terkoordinasi. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman menonton konser baik secara langsung maupun virtual.

- 5. Fenomena Perilaku Komunikasi Engene** sebagai Penggemar Enhypen melalui Penggunaan Aplikasi Weverse menunjukkan bahwa aplikasi Weverse ini menjadi platform utama bagi Engene untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama Engene dan idola mereka yaitu Enhypen. Aplikasi Weverse ini bukan hanya sebatas *platform media social* saja tetapi juga sebagai komunitas *online* yang dinamis dan menyediakan banyak fitur-fitur menarik bagi para penggemar untuk membangun interaksi dengan idola dan sesama penggemar, juga sebagai tempat untuk mengekspresikan diri hingga memenuhi kebutuhan hiburan dan informasi bagi Engene. Aplikasi Weverse menjadi tempat yang cukup kompleks bagi penggemar karena aplikasi ini sudah mencakup berbagai macam hal, sebagai tempat

untuk berinteraksi dengan idola dan Engene dari seluruh dunia, tempat untuk agensi menyampaikan pengumuman penting terkait idola dan berbagai hal serta sebagai tempat untuk komersialisasi idola kepada penggemar karena adanya fitur Weverse Shop. Menggunakan Weverse secara berlebihan dan banyak membeli barang melalui Weverse Shop termasuk ke dalam fanatisme penggemar terhadap *idol*. Seperti aktif di Weverse secara terus menerus, membeli *merchandise* di Weverse Shop, bergabung *membership*, atau berpartisipasi dalam *event* tertentu dapat terlihat sebagai simbol status di kalangan penggemar. Komersialisasi melalui fitur berbayar pada aplikasi Weverse salah satunya dengan mengumpulkan *badge collection*. Fokus pengumpulan *badge* dan akses ke fitur eksklusif mendorong penggemar untuk terus berbelanja di Weverse Shop, menunjukkan bagaimana *platform* Weverse ini berhasil mengkomersialisasi fanatisme penggemar. Untuk mendapatkan *badge* dan konten eksklusif, penggemar sering kali harus mengeluarkan biaya yang besar untuk membeli album dan *merchandise* lainnya. Penggemar Enhypen sanggup untuk mengorbankan *finansial* demi menjukan dukungan kepada idola dan mendapatkan barang yang diinginkan.

Aplikasi Weverse menawarkan sistem *community-based* yang memungkinkan pengguna untuk bergabung dengan berbagai komunitas artis tanpa perlu membuat akun baru. Setiap komunitas berfungsi sebagai ruang virtual bagi penggemar untuk berinteraksi, berbagi konten, dan mendapatkan informasi terbaru terkait artis yang mereka dukung. Pengguna

dapat menyesuaikan identitas di setiap komunitas, meskipun akun utama tetap sama, dan mengakses konten eksklusif yang tidak tersedia di platform lain. Weverse memfasilitasi interaksi lebih dekat dan personal antara penggemar dan artis, serta menyediakan konten yang teratur sesuai dengan komunitas yang diikuti, sehingga penggemar dapat fokus mengikuti artis favorit mereka. Selain itu, akun resmi grup Enhypen seringkali membagikan tautan di platform lain yang mengarah ke Weverse sehingga pada saat penggemar mengklik tautan tersebut akan langsung diarahkan ke aplikasi Weverse atau situs Weverse untuk melihat konten yang dimaksud.

5.2 Saran

Berikut saran-saran yang peneliti berikan untuk melakukan penelitian ini:

1. Peneliti menyarankan agar Weverse mempertimbangkan dampak komersialisasi idola dengan menawarkan opsi pembelian lebih terjangkau dan alternatif non-komersial serta menyarankan agar aplikasi Weverse bisa meningkatkan aksesibilitas untuk pengguna disabilitas.
2. Saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengkaji mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi Weverse bagi kesejahteraan mental, memahami bagaimana pengalaman pengguna Weverse yang berbeda negara, dan membandingkan penggunaan Weverse dari penggemar komunitas lain untuk mengidentifikasi hal baru.