

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggemar K-Pop pada generasi Y dan Z sebagai K-Pop *role player* mengonsepskan diri mereka layaknya idola yang sesungguhnya dan cenderung lebih nyaman berperan sebagai idola laki-laki. Ketika berperan sebagai idola laki-laki, generasi Y merasa lebih diapresiasi dan memperoleh banyak teman. Hal ini disebabkan karena perempuan memiliki kecenderungan berpikir bahwa idola laki-laki pasti diperankan oleh laki-laki juga. Namun pada kenyataannya kebanyakan K-Pop *role player* diperankan oleh perempuan.

Bagi generasi Y, K-Pop *role player* bukan hanya sekedar permainan peran biasa namun merupakan salah satu bentuk apresiasi terhadap idola. K-Pop *role player* dapat menjadi sarana untuk belajar hal baru seperti bahasa dan dapat membangun kepercayaan diri seseorang. Generasi Y memaknai konsep diri mereka layaknya *muse* atau karakter idola yang diperankannya. Sebagai perempuan mereka juga berusaha untuk tidak membawa perasaan berlebih karena peran mereka yang adalah idola laki-laki. Sebagai penggemar K-Pop dan pelaku K-Pop *role player*, generasi *millennial* memanfaatkan *role player* untuk mereka mengenal peran mereka lebih dalam melalui interaksi. Mereka membangun *image* layaknya seorang idola yang sedang melakukan *mention party* dengan penggemarnya.

Sedangkan bagi generasi Z, K-Pop *role player* juga merupakan sarana untuk mempelajari hal baru. Namun mereka memaknai konsep diri mereka sebagai idola K-Pop dalam dunia *role player* sebagai hal yang fleksibel dan seimbang antara kehidupan nyata dan kehidupan *role player*. Mereka cenderung merasa nyaman dengan *muse* yang dipilih dan merasa tidak membutuhkan akun lain untuk mencoba hal baru. Sebagai perempuan, generasi Z justru merasa nyaman dalam memerankan karakter idola perempuan. Tapi berbeda halnya dengan salah satu partisipan yang menyatakan bahwa dirinya merasa nyaman ketika memerankan idola perempuan maupun idola laki-laki.

Sebagai penggemar K-Pop, peran mereka pada kehidupan nyata adalah seorang mahasiswi namun dengan menjadi pelaku K-Pop *role player* mereka memiliki tuntutan untuk menjadi idola K-Pop. Hal ini membuat mereka mengasah kreativitas mereka dalam berimajinasi. Dalam memilih karakter atau *muse*, generasi Z menyesuaikan dengan *personality* mereka pada kehidupan nyata. Generasi Z membentuk konsep diri mereka melalui *update* yang dilakukan. Melalui hal itu mereka dapat mempelajari dan mendalami karakter yang diperankan. Selain itu tujuan dari mereka melakukan *update* agar tidak *out of character* (OOC).

Hal yang mendasari para penggemar K-Pop generasi Y dan Z dalam berperan sebagai idola K-Pop pada dunia *role player* berdasar dari prinsip bentuk apresiasi terhadap idola. Berangkat dari *curiosity* dan rekomendasi dari orang-orang disekitarnya, para partisipan menyatakan bahwa mereka ingin mengenal idolanya lebih dalam. Dengan menjadi pelaku K-Pop *role player*, para partisipan menjadi lebih paham tentang karakteristik dari idolanya dan sekaligus membentuk konsep diri sebagai seorang individu yang merupakan penggemar K-Pop. Konsep diri bukanlah sebuah identitas yang sudah ada sejak lahir namun konsep diri adalah proses yang akan terus berjalan.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Melihat dari perkembangan budaya K-Pop dan juga fenomena K-Pop *role player* di media sosial Twitter, kedepannya penelitian ini dapat diteliti lebih dalam. Dengan menggunakan pendekatan lain seperti studi kasus. Hal ini dilakukan untuk mendalami keunikan dari fenomena K-Pop *role player*. Misalnya kasus seseorang yang memiliki banyak akun dan setiap akunnya memiliki *couple* yang berbeda.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Saran untuk para penggemar K-Pop agar mempertahankan K-Pop *role player* sebagai sarana atau bentuk apresiasi terhadap idola K-Pop.