

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Pola interaksi sosial pada komunitas *anime* seperti Fallen Comrades dapat dilihat melalui berbagai faktor yang sangat dipengaruhi oleh interaksi yang terjadi baik secara online maupun offline, serta memiliki dampak positif dan dampak negatif. Pola interaksi sosial dalam komunitas lebih banyak dipengaruhi dengan adanya perbedaan selera dan pendapat dalam membahas sebuah topik yang berkaitan dengan *anime*. Melalui berbagai acara rutin yang diadakan, anggota komunitas memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri dan memperkuat rasa kebersamaan berdasarkan minat yang sama. Komunitas menyediakan sarana ruang sosial dinamis untuk para anggotanya yang datang dari beragam latar belakang sosial dan budaya. Ketidaksetaraan dalam berpendapat terkadang menimbulkan konflik antar anggota, sehingga untuk menjaga keharmonisan, komunitas menerapkan aturan ketat dan mekanisme moderasi yang efektif. Dengan ini, kehadiran moderator dan anggota senior akan aktif menangani konflik seperti sindiran berlebihan ataupun perselisihan dengan melakukan moderasi yang dilakukan seperti peringatan, penghapusan pesan yang tidak pantas, dan komunikasi secara langsung kepada pelanggar aturan dalam komunitas sehingga melalui penegakan aturan, moderator berfokus dalam menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anggota lainnya untuk agar interaksi sosial agar setiap individu dapat mengekspresikan pendapat pribadi mereka dengan bebas, tanpa adanya ketakutan akan hierarki sosial yang mengarahkan arah diskusi komunitas menjadi eksklusif.

Salah satu faktor yang berpengaruh dalam pola interaksi sosial di komunitas ini adalah dengan banyaknya anggota di dalam komunitas ini, akan ada anggota yang lebih aktif dalam berkontribusi dalam diskusi dan kegiatan yang ada, tetapi pada akhirnya, semua anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi untuk menentukan arah komunitas. Namun, dengan adanya anggota aktif dalam komunitas, maka anggota lainnya mendapatkan informasi lebih seputar *anime* yang

dibagikan dalam diskusi dikomunitas. Anggota komunitas dapat melihat *anime* sebagai media hiburan yang dapat berperan sebagai agen perubahan sosial bagi mereka masing-masing. Nilai-nilai positif yang diangkat dalam *anime*, seperti persahabatan dan kepedulian yang menginspirasi anggota untuk menerapkannya dalam dunia nyata. Interaksi sosial dalam komunitas tidak hanya membentuk identitas anggotanya, tetapi juga mendorong perubahan sosial yang konstruktif terhadap perkembangan budaya populer. Dampak positif dari pola interaksi sosial memungkinkan anggota untuk lebih bebas mengekspresikan pendapat dan kepribadian mereka, terutama bagi mereka yang belum saling mengenal secara pribadi. Sebaliknya, pertemuan *offline* memberikan ruang bagi anggota untuk membangun hubungan yang lebih mendalam, meskipun pada awalnya mereka cenderung lebih pendiam dan malu. Proses ini secara bertahap membantu anggota membentuk identitas kolektif yang lebih kuat dan berakar pada kesamaan hobi. Dampak negatif dari pola interaksi sosial dalam komunitas ini adalah dengan adanya ketidaksetaraan dalam kontribusi anggota muncul karena perbedaan selera dan pendapat terhadap *anime* diantara anggota, dan bukan karena latar sosial, budaya, maupun ekonomi.

Dengan ini komunitas Fallen Comrades dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dan adil bagi semua anggotanya untuk mempertahankan sebuah solidaritas, yang memungkinkan anggota untuk lebih bebas mengekspresikan pendapat dan kepribadian mereka, terutama bagi mereka yang belum saling mengenal secara pribadi. Sebaliknya, pertemuan *offline* memberikan ruang bagi anggota untuk membangun hubungan yang lebih mendalam, meskipun pada awalnya mereka cenderung lebih pendiam dan malu. Proses ini secara bertahap membantu anggota membentuk identitas sosial setiap individu dari anggota komunitas ini menjadi lebih kuat dan berfokus pada kesamaan hobi. Dengan demikian, komunitas *anime* Fallen Comrades tidak hanya menjadi tempat pembentukan identitas, tetapi juga ruang di mana perubahan sosial terjadi secara organik, mencerminkan adaptasi secara individual dan bersama dalam menghadapi tantangan dan peluang baru baik bagi anggota nya secara individu, maupun sebagai sebuah komunitas *anime*.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi penelitian selanjutnya untuk membahas lebih lanjut tentang bagaimana nilai-nilai *anime* memengaruhi perubahan sosial anggotanya dalam sebuah komunitas virtual. Karena dengan semakin pesatnya perkembangan internet dan teknologi, diharapkan banyak komunitas virtual yang bermunculan di Indonesia yang mendorong perubahan positif pada anggotanya dan juga diluar komunitas. Penelitian dengan pendekatan kualitatif seperti wawancara dan observasi dapat menggali interaksi online dan offline serta pembentukan identitas dan dinamika sebuah komunitas, dan dapat memperdalam analisis mengenai faktor positif dari budaya populer yang mempengaruhi perilaku penggemar *anime* dalam mengakses berita terkait budaya populer Jepang. Dengan menggunakan wawancara tersebut, maka data yang diperoleh dapat mencakup lebih banyak responden untuk memberikan gambaran yang lebih tepat mengenai perilaku pecinta *anime* di Indonesia.

### 5.2.2 Saran Praktis

Penelitian yang sudah dilakukan peneliti dapat diharapkan dapat menjadi acuan bahan referensi untuk pihak komunitas *anime* seperti Fallen Comrades, yang perlu mengedepankan nilai-nilai positif seperti kepedulian sosial dalam setiap interaksi yang membuat sebuah komunitas menjadi ruang yang mendukung perkembangan budaya dan perubahan sosial yang baik. Dengan memberikan pengalaman yang bersifat personal kepada sesama anggota, maka komunitas dapat memanfaatkan platform media sosial lainnya juga untuk memperkuat jaringan komunitas *anime* serta juga menjadikan platform digital sebagai bahan pembelajaran terkait dengan pola komunikasi dalam meningkatkan apresiasi penelitian seputar komunitas virtual, serta pengaruh positif budaya populer di dalam komunitas.