

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan akun X @CORTISINDONESIA oleh penggemar CORTIS (COER) dapat dipahami melalui mekanisme *uses and gratifications*, di mana penggemar bertindak sebagai audiens aktif yang secara sadar memilih akun *fanbase* sebagai media penggunaan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Motif utama mengikuti akun ini berangkat dari keterbatasan promosi resmi grup pada fase awal *debut*, sehingga penggemar membutuhkan sumber informasi alternatif yang lebih cepat dan responsif. Dalam proses penggunaannya, penggemar mencari dan memperoleh pemenuhan lima kategori kebutuhan, yaitu kebutuhan kognitif melalui akses informasi terjemahan dan pembaruan aktivitas grup, kebutuhan afektif melalui konten hiburan yang memperkuat kedekatan emosional, kebutuhan integrasi personal melalui penguatan identitas dan status sebagai bagian dari *fandom*, kebutuhan integrasi sosial melalui rasa keterhubungan dalam aktivitas kolektif seperti *voting* dan *streaming*, serta kebutuhan pelepasan ketegangan (*escapism*) sebagai bentuk pelarian dari rutinitas sehari-hari. Kepuasan penggunaan terbentuk ketika akun mampu memberikan rasa tidak tertinggal informasi, rasa dekat secara emosional dengan idola, serta rasa menjadi bagian dari komunitas. Dengan demikian, akun @CORTISINDONESIA tidak hanya berfungsi sebagai penyedia konten, tetapi sebagai media keterlibatan psikologis *fandom* pada fase awal perkembangan komunitas COER.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pengelola akun X @CORTISINDONESIA disarankan untuk menjaga konsistensi pembaruan informasi, memastikan terjemahan yang tepat dan mudah dimengerti, serta menyeimbangkan konten informasi dengan konten yang bisa membuat penggemar merasa lebih dekat secara emosional agar kepuasan penggemar tetap terjaga. Selain itu, pihak resmi atau agensi CORTIS dapat memperkuat penyebaran informasi dan komunikasi resmi, terutama pada fase awal *debut*, supaya kebutuhan penggemar terhadap *update* dan terjemahan tidak terlalu bergantung pada sumber alternatif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan memperluas jumlah dan variasi informan, menambahkan perspektif pendukung seperti ketergantungan media atau partisipasi digital, serta membandingkan antar platform atau antar *fandom* agar pola motif, pengalaman penggunaan, dan kepuasan penggemar dapat dipahami lebih menyeluruh.

