

BAB V

PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan sekaligus menutup tulisan hasil penelitian yang telah dijalankan dengan simpulan dari hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas konsumsi konten fiksi penggemar “yaoi (BxB)” subgenre *alternative universe*, fanatisme *real person slash shipper*, dan anonimitas sebagai moderator terhadap perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun di media sosial X (Twitter). Pembahasan pada bab ini juga meliputi keterbatasan dan kesalahan yang dilakukan selama proses penelitian berjalan, serta saran-saran yang sekiranya berguna untuk para peneliti di masa yang akan datang demi pengembangan topik penelitian.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan diraih setelah dilakukannya uji regresi untuk menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji t (Parsial) dan uji regresi linear moderasi, diperoleh hasil $t = -0,347$, $p = 0,041 (< 0,05)$, $\beta = -0,289$, sehingga hipotesis 1 untuk pengaruh intensitas konsumsi konten AU BxB (X_1) terhadap agresi verbal terhadap Huang Renjun (Y) diterima dengan arah negatif. Tingkat pengaruh sebesar $-0,289$ menjelaskan bahwa setiap ada kenaikan nilai intensitas konsumsi AU BxB sebesar 1 nilai, agresi verbal terhadap Huang Renjun akan turun sebesar $-0,289$. Hal ini berbanding terbalik dengan asumsi awal teori kultivasi yang menyatakan bahwa semakin intens seseorang mengonsumsi AU BxB, semakin besar kemungkinan terbentuk persepsi yang menggerakkan perilaku terkait agresi verbal terhadap Huang Renjun. Artinya, intensitas konsumsi sendiri belum cukup untuk menggerakkan seseorang melakukan tindakan agresi verbal.
- 2) Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis 1 untuk pengaruh fanatisme RPS terhadap agresi verbal terhadap Huang Renjun diterima dengan arah positif, dibuktikan dengan hasil $t = 7,129$, $p = 0,000 (< 0,05)$, $\beta = 1,258$. Tingkat pengaruh sebesar 1,258 menjelaskan bahwa

setiap ada kenaikan nilai fanatisme RPS sebesar 1, agresi verbal terhadap Huang Renjun juga akan naik sebesar 1,258. Hal ini sejalan dengan teori kultivasi, bahwa fanatisme yang muncul akibat seringnya seseorang terpapar media digital berupa fanfiction (fiksi penggemar), fan art, dan fan edits menumbuhkan ikatan emosional sebagai efek kultivasi dari media digital yang kemudian menggerakkan penggemar untuk melakukan tindakan agresif terhadap Huang Renjun. Artinya, fanatisme sendiri mampu menggerakkan seseorang melakukan tindakan agresi verbal.

- 3) Berdasarkan hasil uji F, didapatkan bahwa intensitas konsumsi AU BxB dan fanatisme RPS secara simultan berpengaruh signifikan terhadap agresi verbal terhadap Huang Renjun dengan nilai $F = 18,986$ dan $p = 0,000$. Artinya, walaupun arah pengaruh masing-masing variabel independen bertolak belakang terhadap agresi verbal, tetapi intensitas konsumsi konten dan keterlibatan emosional seseorang dalam proses kultivasi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresi verbal.
- 4) Berdasarkan hasil uji hipotesis untuk variabel interaksi antara intensitas konsumsi AU BxB dan anonimitas, diperoleh hasil $t = -0,265$, $p = 0,791$ ($> 0,05$), $\beta = -0,044$, sehingga hipotesis 2 yang menyatakan anonimitas memengaruhi intensitas konsumsi terhadap perilaku agresi verbal ditolak. Sebelumnya anonimitas diasumsikan dapat memengaruhi besaran pengaruh, tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa anonimitas tidak memengaruhi atau memoderasi pengaruh, sehingga tidak menguatkan atau melemahkan pengaruh antara intensitas konsumsi AU BxB dan perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun.
- 5) Berdasarkan hasil uji hipotesis untuk variabel interaksi antara variabel fanatisme RPS dan anonimitas, diperoleh hasil $t = -1,209$, $p = 0,229$ ($> 0,05$), $\beta = -0,255$, sehingga hipotesis 2 yang menyatakan anonimitas memengaruhi fanatisme RPS ditolak. Asumsi bahwa anonimitas memoderasi atau memengaruhi besaran pengaruh (memperkuat atau

melemahkan) fanatisme RPS dan perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun tidak terjadi.

Hasil ini menunjukkan bahwa ada indikasi keterlibatan emosional dan intensitas konsumsi media (*media consumption*) pada narasi fiksi berperan dalam membentuk persepsi (fanatisme *Real-Person Slash Shipper*) dan ekspresi negatif (perilaku agresi verbal) terhadap orang lain (Huang Renjun), khususnya dalam interaksi di ruang siber.

5.2. Potensi Temuan Baru

Melanjutkan pembahasan yang tertera pada bagian sebelumnya, terdapat potensi temuan baru dari data yang telah diuji. Dalam temuan data, didapati bahwa adanya keterlibatan emosional terhadap pasangan ship yang disukai menunjukkan agresi verbal yang cukup kuat, walaupun intensitas konsumsi konten fiksi penggemar BxB rendah atau tidak signifikan. Melalui kesimpulan ini, dapat dikatakan bahwa adanya indikasi fanatisme real-person slash/shipper berpotensi besar menjadi variabel mediasi yang memperkuat hubungan tidak langsung (indirect) antara intensitas konsumsi fiksi penggemar BxB dan agresi verbal terhadap Huang Renjun. Asumsi ini berangkat dari hasil uji regresi yang menyatakan bahwa fanatisme RPS menjadi satu-satunya variabel yang memiliki signifikansi atau pengaruh kuat terhadap agresi verbal, baik dengan maupun tanpa moderasi anonimitas. Dalam model potensial ini, anonimitas yang sebelumnya diperlakukan sebagai moderator tetap dipertahankan, dan diperlakukan sebagai variabel kontrol terhadap agresi verbal untuk melihat efek murni fanatisme sebagai mediator. Dengan pendekatan ini, temuan penelitian menunjukkan kemungkinan jalur pengaruh sebagai berikut:

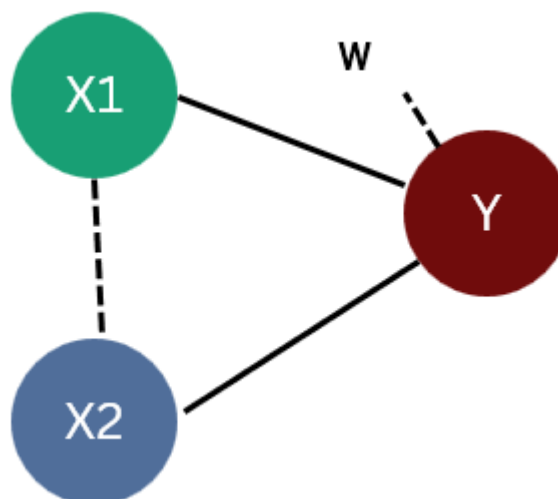


Diagram 5.1. Hipotesis Potensial Penelitian

Sehingga dapat ditulis ke dalam hipotesis sebagai berikut:

Hp: Intensitas konsumsi AU BxB, dimediasi oleh fanatisme RPS, memengaruhi Agresi Verbal terhadap Huang Renjun, dengan anonimitas sebagai variabel kontrol.

5.3. Saran

Secara ideal, penelitian ini berada dalam ranah komunikasi massa dengan konteks new media dan budaya populer yang umumnya diteliti dengan metode kualitatif atau observasi. Mungkin penelitian ini akan jauh lebih komprehensif dan fenomena dapat digali lebih jauh lagi jika menggunakan metode kualitatif atau metode mix, karena agresi verbal di media sosial sendiri memiliki banyak faktor atau *layer* permasalahan yang bisa saja luput dari pengamatan. 35% dari kesleuruhan isu penelitian bukanlah angka yang mampu merepresentasikan alasan atau faktor dari fenomena. Akan lebih baik jika penelitian ini dijalankan dengan metode observasi, seperti studi netnografi.

Fandom culture sendiri secara umum memiliki konteks yang terlalu luas dan merupakan ranah yang dinamis dan tidak bisa diprediksi karakteristiknya. Walaupun penelitian ini jauh dari kata sempurna, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi terkait penggunaan media sosial secara bijak di internet dan dapat menjadikan komunitas *fandom* masing-masing sebagai komunitas yang sehat.