

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai, dapat disimpulkan bahwa budaya *Yume* merupakan bentuk praktik penggemar yang berpusat pada imajinasi hubungan antara diri sendiri dengan karakter fiksi. Praktik ini berkembang dari *Yumeshōsetsu* (夢小説), yaitu karya fanfiksi yang memungkinkan pembaca atau penulis memasukkan dirinya sebagai tokoh utama melalui fitur penggantian nama (name conversion). Seiring berkembangnya internet dan media sosial, budaya *Yume* tidak lagi terbatas pada novel, tetapi juga meluas ke ilustrasi, komik, video, hingga berbagai bentuk interaksi antarpenggemar.

Perkembangan budaya *Yume* di media sosial X menunjukkan bahwa media sosial berperan sebagai ruang virtual yang mempertemukan penggemar dengan minat yang sama. Di Jepang, komunitas *Yume* telah membentuk norma, etika, dan sistem komunikasi yang relatif mapan, seperti penggunaan *kensakuyoke* (検索避け) untuk menyensor nama karakter, penggunaan tagar khusus *Yume*, pemisahan tagar berdasarkan jenis konten, serta penerapan berbagai aturan tidak tertulis untuk menjaga batas antara komunitas *Yume*, penggemar umum, dan pihak resmi. Praktik tersebut menunjukkan adanya proses adaptasi budaya digital yang berkembang melalui interaksi komunitas dalam *cyberspace*.

Di Indonesia, budaya *Yume* berkembang melalui proses penyebaran budaya populer Jepang yang didukung oleh kemudahan akses internet, media sosial, serta meningkatnya konsumsi anime, manga, game, dan berbagai media Jepang lainnya. Komunitas *Yume* Indonesia memanfaatkan media sosial X sebagai media untuk berbagi karya, berdiskusi, dan membangun jaringan dengan sesama penggemar. Meskipun sebagian besar praktik budaya *Yume* di Indonesia mengadopsi kebiasaan yang berkembang di Jepang, penerapannya masih lebih fleksibel dan belum sepenuhnya mengikuti seluruh norma yang berlaku dalam komunitas *Yume* Jepang.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa budaya *Yume* di Jepang dan Indonesia memiliki persamaan dalam penggunaan X sebagai media untuk membangun komunitas, mengekspresikan imajinasi terhadap karakter fiksi, serta

memproduksi dan menyebarkan karya seperti fanfiksi maupun fanart. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang cukup jelas. Komunitas *Yume* di Jepang memiliki aturan dan etika komunitas yang lebih terstruktur, termasuk penerapan *kensakuyoke*, penggunaan tagar khusus, serta klasifikasi konten berdasarkan tingkat sensitivitas. Sementara itu, komunitas *Yume* di Indonesia cenderung lebih terbuka dalam penggunaan tagar maupun penyebutan nama karakter, meskipun sebagian pengguna mulai mengadopsi praktik-praktik tersebut sebagai bentuk penghormatan terhadap budaya *fandom* Jepang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan budaya *Yume* di media sosial X merupakan contoh bagaimana budaya populer dapat bertransformasi melalui media digital. Melalui perspektif *Popular Culture*, budaya *Yume* dipahami sebagai praktik budaya populer yang lahir dari konsumsi media dan partisipasi aktif penggemar. Sementara itu, melalui perspektif *Cyberculture*, perkembangan budaya *Yume* memperlihatkan bagaimana ruang digital memungkinkan terbentuknya identitas, komunitas virtual, pertukaran budaya, serta penyebaran norma dan praktik *fandom* yang melampaui batas geografis. Dengan demikian, platform X tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang yang mendukung perkembangan dan keberlanjutan budaya *Yume* di Jepang maupun Indonesia.