

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan penulis terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk merchandise *fanmade* sendiri memiliki peran penting sebagai salah satu simbol identitas *fandom*. Pada perancangan ini menjadikan salah satu bukti untuk memperkuat dari identitas *fandom* Enhypen di Indonesia, khususnya Tegal.
2. Produk merchandise *fanmade* ini merupakan salah satu sarana untuk interaksi dalam komunitas penggemar Enhypen. Melalui dengan distribusi *freebies* yaitu dengan adanya produk merchandise *fanmade* ini sebagai salah satu peran untuk meningkatkan interaksi dan memperkuat solidaritas yang dirancang tanpa bersifat komersial.
3. Pentingnya memahami lisensi yang sudah ditetapkan oleh Agensi yang menaungi *Boygrouop* Enhypen dalam proses desain produk merchandise *fanmade*. Karena hal ini akan berpengaruh dalam pembuatan karya kreatif serta untuk membedakan dengan pelanggaran hak cipta.

#### **5.2 Saran**

Berikut beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian dan perancangan sejenis di masa mendatang:

1. Pengembangan identitas *Fandom*, diharapkan untuk pelaku kreatif dapat berkontribusi terus di komunitas Penggemar serta bisa menciptakan

produk visual lainnya, tetapi juga makna yang terkandung sehingga bisa menimbulkan rasa bangga tersendiri bagi penggemar.

2. Dengan adanya perancangan desain produk merchandise ini bisa memanfaatkan sebagai kegiatan yang positif seperti event gathering dengan komunitas lain. Dengan adanya itu bisa terciptanya interaksi antar komunitas penggemar lain tanpa melibatkan hal yang bersifat non-komersial seperti distribusi *freebies*.
3. Disarankan agar penelitian di masa mendatang melakukan kajian yang lebih mendalam terkait aspek hukum dan lisensi intellectual property (IP) pada produk *fanmade*, khususnya di industri K-Pop. Penelitian dapat mencakup studi perbandingan kebijakan dari berbagai agensi, analisis studi kasus pelanggaran maupun izin resmi, serta observasi persepsi penggemar terhadap batasan tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif bagi desainer, pelaku industri kreatif, maupun komunitas *fandom*.