

Examining Prosumers in Digital Space: Fan Animatics of the EPIC: The Musical (2024) = Telaah Prosumer dalam Ruang Digital: Animatic oleh Penggemar EPIC: The Musical (2024)

Maghfira Ramadhyanti Putri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920553464&lokasi=lokal>

Abstrak

This research paper aims to investigate the way fans of popular culture adopt the role of both consumers and producers, becoming prosumers of media by participating in meaning co-creation. The main objective of this qualitative study was to explore prosumer activity in the context of digital musical fandom. This paper examined two videos by two separate fan creators from EPIC: The Musical (2024) fandom and their participation in

meaning co-creation through the production of fan animatic videos. The researcher argued that by utilizing Kenneth Burke's (1989) dramatistic pentad and identifying the different ratio of elements between the original text and fan-generated content, the creation and expansion of meanings by fans can be observed. The analysis revealed that through animatic videos, fans are able to emphasize elements of the dramatistic pentad that were previously de-emphasized or omitted from the source material, thus contributing to the context surrounding the original text. The findings suggest that the role of fans as prosumers in digital fandom contributes in enriching the meanings of products in popular culture.

.....Makalah penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki cara penggemar budaya populer mengadopsi peran sebagai konsumen dan produsen, menjadi prosumer media dengan berpartisipasi dalam penciptaan makna bersama. Tujuan utama dari studi kualitatif ini adalah untuk mengeksplorasi aktivitas prosumer dalam konteks fandom musikal digital. Makalah ini menelaah dua video yang dibuat oleh dua kreator penggemar yang berbeda dari

fandom EPIC: The Musical (2024) serta partisipasi mereka dalam penciptaan makna melalui produksi video animatik penggemar. Peneliti berpendapat bahwa dengan memanfaatkan pentad dramatisme Kenneth Burke (1989) dan mengidentifikasi rasio elemen yang berbeda antara teks asli dan konten yang dihasilkan penggemar, penciptaan dan perluasan makna oleh penggemar dapat diamati. Analisis mengungkapkan bahwa melalui video animatik, penggemar dapat menekankan elemen-elemen dari pentad dramatis yang sebelumnya tidak ditekankan atau diabaikan dalam materi sumber, sehingga berkontribusi pada konteks di sekitar teks asli. Temuan ini menunjukkan bahwa peran penggemar sebagai prosumer dalam fandom digital berkontribusi dalam memperkaya makna produk dalam budaya populer.