

Perilaku konsumsi dan produksi komunitas penggemar terhadap musik vocaloid di Jepang 2008-2012 = Consumption behavior and production of vocaloid music fans community in Japan 2008-2012 / Paramita Winny Hapsari

Paramita Winny Hapsari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20364777&lokasi=lokal>

---

Abstrak

**ABSTRAK**

Tesis ini membahas mengenai budaya penggemar, yang dilihat dari perilaku konsumsi, pola produksi dan motivasi para penggemar khususnya kepada penggemar musik VOCALOID di Jepang. VOCALOID merupakan sebuah fenomena saat ini di Jepang, yang dimulai sejak merebaknya peranti lunak yang disebut Desktop Music. Para penggemar VOCALOID ini telah membentuk komunitas besar yang bisa disebut sebagai fandom. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa perilaku konsumsi dan pola produksi yang dilakukan oleh komunitas penggemar musik VOCALOID serta motivasi mereka dalam menggemari musik-musik VOCALOID sebagai budaya penggemar. Komunitas penggemar musik VOCALOID ini melakukan proses konsumsi seperti penggemar lainnya, seperti membeli benda-benda kecil kegemaran mereka. Mereka juga melakukan kegiatan produksi yang membuktikan bahwa mereka merupakan penggemar aktif yang mampu menghasilkan nilai ekonomis tersendiri. Motivasi mereka dalam menggemari musik VOCALOID ternyata juga dipengaruhi oleh keadaan sosial masyarakatnya. Motivasi para penggemar inilah yang membuat mereka bersatu. Sesuai dengan konsep yang diungkapkan oleh Henry Jenkins, bahwa mayoritas dari penggemar tersebut tertarik pada hal-hal kecil dari objek fandom mereka dan menghabiskan sebagian besar waktu dan energi mereka dengan terlibat dalam kegiatan –kegiatan tertentu yang biasa dilakukan oleh fandom. Kegiatan yang dilakukan oleh individu-individu dalam fandom inilah yang bisa dikatakan sebagai budaya penggemar.

---

**ABSTRACT**

This thesis discusses about fan culture, as seen from the behavior of consumption, production patterns and fans motivations, especially from the VOCALOID music fans in Japan. VOCALOID is a current phenomenon in Japan, which started since the outbreak of software called Desktop Music. VOCALOID fans have formed large communities that can be called a fandom. The purpose of this study is to analyze the behavior of consumption and production patterns made by community of VOCALOID music fans as well as their motivation to like the music as a fan culture. This VOCALOID music fans are different from the consumption process as other fans. They are doing some production activities which differ them from other fans. This means that they are an active fans. They are capable of generating the economic value of its own. Their motivation for liking VOCALOID music was influenced by their society circumstances. The motivation of the fans is what brought them together. In accordance with the concept expressed by Henry Jenkins, that the majority of the fans are interested in the minutiae of the object of their fandom and spend most of their time and energy to engage in certain activities commonly conducted by the fandom. Activities undertaken by individuals in this fandom that can be regarded as fan culture.