

**STUDI DESKRIPTIF KONVERGENSI MEDIA DALAM
PERKEMBANGAN WARALABA MULTIMEDIA
“*LOVE LIVE!*”**

MUHAMMAD FERDIANSYAH SYAFRUDIN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konvergensi media yang dilakukan oleh pemilik waralaba multimedia *Love Live!* dapat membantu perkembangannya. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan sumber data primer dan data sekunder. menggunakan wawancara yang dilakukan melalui media sosial informan dan berbagai komunitas penggemar *Love Live!* di seperti Facebook, X (Twitter), dan Discord. Peneliti menggunakan empat tahapan analisis data menurut Miles & Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi dengan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa waralaba multimedia *Love Live!* memiliki produksi konten yang kompleks dan kolaboratif, yang melibatkan berbagai pihak seperti produser, sutradara, penulis, animator, pengisi suara, musisi, dan pengembang permainan video. Konten-konten yang diproduksi mencakup anime, manga, permainan video, musik, dan konser, yang semuanya saling terkait dan membentuk sebuah narasi bersambung. Waralaba multimedia ini merupakan salah satu contoh konvergensi media, yang menggabungkan berbagai bentuk media dan platform untuk menciptakan pengalaman hiburan yang menyeluruh bagi penggemarnya. Penggemar waralaba multimedia *Love Live!* juga berperan penting dalam perkembangan waralaba multimedia ini dan memiliki pengalaman konsumsi media yang beragam dan aktif. Peran mereka meliputi: menonton anime, bermain game, mendengarkan musik, menghadiri konser, berpartisipasi dalam komunitas daring dan luring, serta membuat konten-konten kreatif seperti *fan art*, *fan fiction*, *cosplay*, dan *cover* lagu serta dansa.

Kata kunci: Konvergensi media, waralaba multimedia, *Love Live!*, anime

DESCRIPTIVE STUDY OF MEDIA CONVERGENCE IN “LOVE LIVE!” MULTIMEDIA FRANCHISE’S GROWTH

MUHAMMAD FERDIANSYAH SYAFRUDIN

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of media convergence by the owner of Love Live! multimedia franchise, which has contributed to its growth. The method utilized is qualitative and descriptive, with primary and secondary data sources analyzed through interviews conducted with key informants via social media channels like Facebook, X (Twitter), and Discord. Researchers employed the four-stage data analysis process outlined by Miles & Huberman, including data collection, reduction, presentation, and withdrawal/verification with data triangulation. The findings indicated that the Love Live! multimedia franchise has a multifaceted and collaborative content creation process, incorporating diverse roles such as producers, directors, writers, animators, voice actors, musicians, and game developers. The multimedia franchise encompasses anime, manga, games, music, and concerts which are interrelated, forming a cohesive narrative. This exemplifies media convergence, combining distinct media and platforms, offering a well-rounded entertainment experience for its followers. Love Live! multimedia franchise fans significantly contribute to its expansion, enhancing the overall consumption experience with unique and active media perspectives. Their roles consist of watching anime, playing video games, listening to music, attending events, taking part in online and offline communities, and producing creative content including fan art, fan fiction, cosplay, and song and dance covers.

Keywords: *Media convergence, multimedia franchise, Love Live!, anime*