



Judul Tugas Akhir Skripsi:

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

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Muhammad Ferdiansyah Syafrudin

NIM : 1910411199



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL

VETERAN JAKARTA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah Saya nyatakan dengan benar:

Nama : Muhammad Ferdiansyah Syafrudin

NIM : 1910411199

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka Saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bekasi, 19 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Ferdiansyah S.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Muhammad Ferdiansyah Syafrudin
NIM : 1910411199
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Studi Deskriptif Konvergensi Media dalam Perkembangan Waralaba Multimedia "Love Live!"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



(Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.Si.)

Penguji I



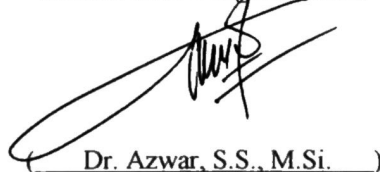
(Dra. Siti Maryam, M.Si.)

Penguji II



(Ratu Laura Mulia BP, Msi.)

Koordinator Program Studi



(Dr. Azwar, S.S., M.Si.)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 5-01-2024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ferdiansyah Syafrudin

NIM : 1910411199

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan Ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Studi Deskriptif Konvergensi Media dalam Perkembangan Waralaba Multimedia “Love Live!”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 19 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Ferdiansyah S.

KATA PENGANTAR

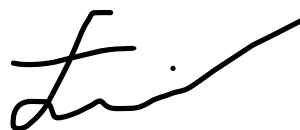
Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal. Skripsi ini mengulas konvergensi media waralaba multimedia *Love Live!* yang sukses memanfaatkan berbagai bentuk media sehingga menarik untuk dianalisis.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing atas dukungan, bantuan, serta bimbingannya selama proses pembuatan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan berkontribusi selama penyusunan skripsi ini, di antaranya:

1. Wali penulis yang tiada hentinya memberikan dukungan secara moral serta spiritual kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
2. Dr. S. Bekti Istiyanto, M.Si., selaku Dekan FISIP UPN Veteran Jakarta.
3. Dr. Azwar, S.S., M.Si. selaku Koordinator Program Studi S1 Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran Jakarta.
4. Vernanda K. B. R., M. Affan Akmalady, M. Agil Kuncoro, Raihan Attala, dan M. Raihan Naufal selaku teman seperjuangan penulis yang setia memberi semangat selama penyusunan skripsi ini.
5. Jordan Gozali, Andhika Rizky R., Kevin C. M., M. Ferdyan Syahputra, dan teman-teman daring lainnya di Facebook dan Discord yang menemani, mendukung, serta membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh pihak dalam waralaba multimedia *Love Live!* selaku produsen salah satu karya hiburan terbaik yang pernah penulis nikmati sehingga menjadi inspirasi penulis untuk menyusun skripsi dengan tema ini.

Skripsi ini tidaklah sempurna, namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan baru tentang konvergensi media dan waralaba multimedia.

Bekasi, 19 Desember 2023



Muhammad Ferdiansyah S.

**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*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Konvergensi Media.....	10
2.2. Waralaba Multimedia.....	12
2.3. Budaya Populer	12
2.4. Anime.....	13
2.5. Budaya <i>Idol</i>	14
2.6. <i>Computer-mediated Communication</i>	16
2.7. Media Sosial	17
2.8. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1. Objek dan Subjek Penelitian	20
3.2. Jenis Penelitian	20
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4. Sumber Data	21
3.5. Teknik Analisis Data	22

3.6. Tabel Rencana Waktu	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Objek Penelitian	26
4.2. Subjek Penelitian	41
4.3. Hasil Penelitian.....	53
4.4. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Rencana Waktu	25
Tabel 2 Data Responden	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ilustrasi pemimpin grup idola sekolah <i>Love Live!</i>	3
Gambar 2 Permainan video <i>Love Live! School idol festival</i>	4
Gambar 3 Logo Proyek Multimedia <i>Love Live!</i>	26
Gambar 4 Sampul Majalah Dengeki G's dan <i>Love Live! Days</i>	27
Gambar 5 Anggota μ 's.....	28
Gambar 6 Anggota Aqours	29
Gambar 7 Ilustrasi Anime <i>Yohane the Parhelion</i>	31
Gambar 8 Anggota Nijigasaki High School Idol Club	32
Gambar 9 Anggota Liella!.....	34
Gambar 10 Anggota Klub Idola Sekolah Hasunosora.....	35
Gambar 11 Tampilan Aplikasi <i>Link! Like! Love Live!</i>	36
Gambar 12 Tampilan Berbagai Permainan Ponsel <i>Love Live!</i>	37
Gambar 13 Tampilan Permainan <i>Yohane the Parhelion: ~BLAZE in the DEEPBLUE~</i>	40
Gambar 14 Logo Korporat Bandai Namco	41
Gambar 15 Logo ASCII Media Works	43
Gambar 16 Logo Korporat Bushiroad	44
Gambar 17 Akun X (Twitter) Informan Kunci	45
Gambar 18 Potret Nur Astra.....	47
Gambar 19 Contoh Video Meme Lagu <i>Snow Halation</i>	58
Gambar 20 Akun X (Twitter) <i>Love Live!</i>	59
Gambar 21 Kanal YouTube <i>Love Live!</i>	60
Gambar 22 Akun TikTok <i>Love Live!</i>	61
Gambar 23 Siaran Langsung Shu, Akina, dan Liyuu	63
Gambar 24 Situs Resmi <i>Love Live!</i> dalam Bahasa Jepang	64
Gambar 25 Situs Resmi <i>Love Live!</i> dalam Bahasa Inggris	64
Gambar 26 <i>Action Figure</i> Hanamaru Kunikida	93
Gambar 27 Potret Walikota Numazu Bersama Karakter Aqours.....	94
Gambar 28 Kegiatan Penggemar <i>Love Live!</i>	96

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	19
Bagan 2 Model Interaktif analisis kualitatif Miles & Huberman.....	24
Bagan 3 “ <i>IP Axis Strategy</i> ” Bandai Namco Holdings	91