

**PARTICIPATORY CULTURE FANS DALAM FANDOM OTOME GAME OBEY ME!
DI TWITTER**

SKRIPSI



Disusun oleh

Adinda Mauradiva

NIM: 071811533030

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
Semester Genap Tahun 2021/2022**

Participatory Culture Fans dalam Fandom Otome Game Obey Me! di Twitter

SKRIPSI

Maksud:

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh:

Adinda Mauradiva

NIM: 071811533030

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap Tahun 2021/2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan atau ditulis oleh individu lain selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung atau tidak langsung) dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 18 Juni 2022



Adinda Mauradiva

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, yang selalu saja menanyakan, “gimana skripsinya?” tetapi tetap percaya bahwa skripsi saya akan selesai, dan kakak saya, yang berkata, “yang *versatile, dong!*” saat saya bingung memilih prodi HI atau Ilkom, pada suatu malam saat menyantap sup kaki kambing.

HALAMAN PERSETUJUAN

Participatory Culture Fans dalam Fandom Otome Game Obey Me! di Twitter

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Prof. Rahmah Ida, Dra., M. Com., Ph.D.
NIP. 196905241993032001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi Departemen
Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Airlangga

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 05 Juli 2022
Pukul : 13.30 - 15.30

Komisi Penguji terdiri dari Ketua

Penguji



Irfan Wahyudi, S. Sos., M. Comms., Ph.D
NIP. 198110302014041001

Anggota 1

Anggota 2



Angga Prawadika Aji, S.IP., MA.
NIP. 199003282018083101



Prof. Rahmah Ida, Dra., M. Com., Ph.D.
NIP. 196905241993032001

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus tentang bagaimana *participatory culture* dapat dibentuk dan diterapkan oleh *fans* dalam *fandom otome game Obey Me!* di media sosial Twitter. Melalui metode analisis tekstual milik Alan McKee, peneliti menganalisis teks yang ada, baik berupa tulisan berbentuk *tweet* maupun tautan visual dan video, untuk menghasilkan interpretasi terkait bagaimana *fans Obey Me!* membentuk dan menerapkan *participatory culture* dalam *fandom*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa interaktivitas fans atas dasar ketertarikan yang sama membuat mereka tidak hanya mengonsumsi media saja, tetapi juga berdiskusi secara aktif. Di samping itu, mereka menunjukkan identitasnya baik sebagai sebagai pemain game dan *user* Twitter dalam berinteraksi. Kemudian, praktik *fandom* yang dilakukan secara kolektif untuk menandakan keanggotaan sosialnya dalam *fandom* adalah *fan-made event*, mulai dari *selca day*, *role playing*, hingga *Alternate Universe*. Adapun, *fans* tidak hanya memproduksi *fan works*, tetapi juga menukarkannya berdasarkan *gift economy*. Dalam relasinya dengan produser media, fans tetap menerapkan *participatory culture*, di mana mereka dapat berlaku sebagai konsumen sekaligus produser.

Kata kunci: *Otome game*, *fans*, *fandom*, *Obey Me!*, interaktivitas, *gift economy*, *participatory culture*

ABSTRACT

This research focuses on how interactivity could be formed and implemented by the fans inside the otome game *Obey Me!* fandom in Twitter. Using Alan McKee's textual analysis, the researcher analyzed texts, either in the form of tweets or audio visual links, to interpret how the *Obey Me!* game fans form and implement their participatory culture within fandom. The results of this research shows that fans' interactivity was formed through the same interest that not only let them consume the media, but also actively discussing about the contents. Aside from that, they also show their identity, both as a game player and Twitter user in interactions. Fandom practices of collective participations done to symbolize their social connection within fandom could be found in fan-made event, from selca day, role playing, until Alternate Universe. In addition to fan works, fans do not only produce it, but also exchange it through the principle of gift economy. In their relations with media producer, fans still implement participatory culture, in which they could both be consumers and producers at the same time.

Keywords: Otome game, fans, fandom, *Obey Me!*, interactivity, gift economy, participatory culture

KATA PENGANTAR

Sejatinya, pengantar adalah pendahuluan, pembukaan. Karena orang-orang di sekeliling saya mengantarkan skripsi ini hingga selesai, maka saya akan mengantarkan ucapan terima kasih yang amat sangat kepada:

1. **Tuhan yang Maha Esa**, entitas yang saya percaya ada di luar sana; selalu membuka jalan, mendengarkan setiap saya ingin ngobrol.
2. **Mami, papi, kakak**; yang saya hafal langkah kakinya—tegas seperti selalu memakai sepatu hak, senyap tanpa suara, dan *kluk-klak-kluk*, mungkin karena kaki bebeknya.
3. **Prof. Hj. Rachmah Ida, Dra., M.Com., Ph.D.** sebagai dosen pembimbing yang membantu penyusunan skripsi ini dengan masukan dan arahan.
4. Para dosen di Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Airlangga yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman—terutama **Mas Igak**, nanti saya susul di Singapore, ya, mas!
5. Teman-teman perkuliahan: **Dira**, *I'll always await our next coffee hang outs, I'm so grateful that we've known each other, too*; **Ulik**, akhirnya ya ges, isok mari, ditunggu foto wisudanya dan cangs sambil revisian skripsi; dan **Tifani**, *cheers to more of our crazy night hangouts, thank you for taking me in when there's nowhere to go*.
6. Teman-teman yang selalu dekat: **Dheril**, *from high school years and still counting*; **Bunda Ian**, *my mentor, mother, and man-teman*; dan **Viola**, *you were writing about games and late-night talks with me in your thesis, but now it's long calls and waiting for each others' arrivals in Surabaya or Bandung*.
7. Teman-teman Dream Girls: **Adel**, *piye SKP-ne iki, and by the way I see that content living with your lover isn't so far away*; dan **Charisma**, *I will always check up on you because I know you'll do the same for me too*.
8. **Septya Yuriko Kaeng**, *as promised, your name is the last one on the list. I'm still drinking your coffee while I'm writing this—thank you for all the coffees to keep me energized. After all of this is finished, we can spend all the time we have in the world*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
HALAMAN JUDUL DENGAN MAKSUD	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Masalah	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Tinjauan Pustaka	11
1.5.1 Penelitian Terdahulu	11
1.5.3 Fans dan Fandom	14
1.5.4 Fan Works	16
1.5.6 Aspek Ekonomi dalam Praktik Fandom di Media Sosial	19
1.5.7 Participatory Culture di Twitter	21
1.5.7 Analisis Tekstual	23
1.6 Metodologi Penelitian	26
1.6.1 Tipe Penelitian	26
1.6.2 Metode Penelitian	27
1.6.3 Unit Analisis	27

1.6.4 Objek Penelitian	28
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data	28
1.6.6 Teknik Analisis Data	28
BAB II GAMBARAN UMUM	29
2.1 Otome Game	29
2.2 Obey Me!	32
2.3 Media Sosial Twitter	35
2.4 Fandom dalam Media Sosial Twitter	40
BAB III TEMUAN DATA DAN ANALISIS	44
3.1 Terbentuknya Keterhubungan (Connectedness) dan Interaktivitas Antar Fans/Users Obey Me! di Twitter	46
3.2 Profil Fans dan Praktek Fandom Obey Me! di Twitter	62
3.1.1 Profil dan Pembentukan Identitas Fans	62
3.2.2 Praktik Fandom	74
3.3 Produksi Budaya Fans Obey Me!	80
3.4 Praktik Participatory Culture Fans Obey Me! di Twitter	93
BAB IV KESIMPULAN	102
4.1 Kesimpulan	102
4.2 Saran	103
GLOSARIUM	105
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tweet user @leviaphile yang menyapa Leviathan dalam bentuk kartu.....	47
Gambar 3. 2 Interaksi Devilgram antara user @iHugKodz dan @heavenhellbae	48
Gambar 3. 3 Tweet user @leviaphile tentang Surprise Guest Leviathan	49
Gambar 3. 4 Interaksi Mystic Messenger user @vwish07_ dan @heavenhellbae.....	51
Gambar 3. 5 Kumpulan tweet fans Obey Me! sebagai yumejoshi	52
Gambar 3. 6 Tweet user @heavenhellbae tentang mencium cowok gepeng	53
Gambar 3. 7 Kumpulan tweet “mleyot” fans Obey Me!	53
Gambar 3. 8 Kumpulan tweet fans Obey Me! yang menyatakan bahwa mereka lebih memilih laki-laki dua dimensi	55
Gambar 3. 9 Kumpulan tweet mengenai dakimakura dan seiyu Obey Me!.....	56
Gambar 3. 10 Tweet @leviaphile yang membandingkan picrew dirinya dan MC yang dibuatnya	57
Gambar 3. 11 Tweet @Allelopathy15 tentang MC/OCsona Alle	58
Gambar 3. 12 Tweet @heavenhellbae tentang visual dan backstory MC Thalia	60
Gambar 3. 13 Tweet @majolishue tentang character sheet dan lore MC Ahri	61
Gambar 3. 14 Salah satu real account dalam fandom Obey Me! di Twitter	63
Gambar 3. 15 Profil dan Carrd user @leviaphile	65
Gambar 3. 16 Carrd user @_clabel.....	67
Gambar 3. 17 Tweet user lain yang di-retweet oleh user @leviaphile.....	68
Gambar 3. 18 Kumpulan tweet interaktif user @leviaphile	70
Gambar 3. 19 Kumpulan tweet yang menggunakan slang stan Twitter	71
Gambar 3. 20 Kumpulan tweet proshipper vs. anti dalam fandom Obey Me!	73
Gambar 3. 21 Praktik fandom Obey Me! berupa gacha	75
Gambar 3. 22 Praktik fandom Obey Me! berupa #devilgramday	76
Gambar 3. 23 Praktik fandom Obey Me! berupa #radpartynight.....	77
Gambar 3. 24 Praktik fandom Obey Me! berupa #omelites.....	78
Gambar 3. 25 Header salah satu fan fiction Obey Me! di AO3	81
Gambar 3. 26 Salah satu fan fiction user @leviaphile yang dimuat di write.as	83
Gambar 3. 27 Kolaborasi fan works Obey Me!	85
Gambar 3. 28 Fan art user Audy (@Bulan_kubus) dan user BEL (@pinkmilk10_04)	87
Gambar 3. 29 Homage, collaboration, dan intervention.....	88
Gambar 3. 30 Fan art racebending vs. fan art whitewashing.....	90
Gambar 3. 31 Fan edit dan AMV user @qshvri dan @obeyhiko	91
Gambar 3. 32 Fan fiction user @leviaphile sebagai gift kepada user @Allelopathy15	93
Gambar 3. 33 Raffle Leviaday 2022 yang diadakan oleh user @leviaphile	94
Gambar 3. 34 Giveaway #kiriban yang diadakan oleh user @KimetsuYou	95
Gambar 3. 35 Tweet diskusi fans Obey Me!	97
Gambar 3. 36 Tweet keluhan fans Obey Me! kepada @ObeyMeOfficial	98
Gambar 3. 37 Obey Me! Title Screen Contest	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Istilah dalam otome game	32
Tabel 2. 2 Terminologi Twitter	39
Tabel 2. 3 Glosarium stan Twitter	43

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 Pembentukan participatory culture fans dalam fandom Obey Me!	45
--	----