

KONSUMERISME *OFFICIAL GOODS* OLEH PENGGEMAR *IDOL GAME* ENSEMBLE STARS!!

INTISARI

Larasati Sabrina Poetry

Penelitian ini membahas pengaruh *idol game* Ensemble Stars!! terhadap penggemarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku konsumsi yang dilakukan oleh penggemarnya dalam pembelian *official goods*. Penelitian ini menggunakan konsep konsumerisme dan fanatisme. Data diperoleh dari hasil wawancara bersama informan Indonesia, data responden dari hasil kuesioner, dan data kepustakaan seperti buku, jurnal, dan artikel internet. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menyebarkan kuesioner campuran kepada penggemar Ensemble Stars!! dari Indonesia dan Jepang. Dari kuesioner tersebut, dipilih empat responden Indonesia untuk menjadi informan dan dua responden Jepang.

Hasil penelitian ditemukan bahwa terjadi perilaku konsumtif di kalangan penggemar Ensemble Stars!! Indonesia dan Jepang. Perilaku konsumtif yang terjadi merupakan bentuk dari gaya hidup *oshikatsu*. Gaya hidup *oshikatsu* membentuk perilaku konsumerisme yang dipengaruhi oleh fanatisme. Dampak positif yang dirasakan oleh penggemar adalah menjadi lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas sehari-hari, memiliki banyak teman, dan dapat belajar bahasa Jepang (untuk penggemar dari Indonesia). Sementara itu, dampak negatifnya adalah menjadi boros karena membeli *official goods* yang mahal. Selain itu, perilaku konsumtif yang dilakukan oleh penggemar Ensemble Stars!! berbeda-beda antar negara karena penggemar dari Indonesia harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli *official goods* dari Jepang.

Kata kunci : *idol game*, *official goods*, konsumerisme, fanatisme, *oshikatsu*

CONSUMERISM OF OFFICIAL GOODS BY IDOL GAME ENSEMBLE STARS!! FANS

ABSTRACT

Larasati Sabrina Poetry

This research discusses the influences of an idol game Ensemble Stars!! towards their fans. This research aims to determine the consumption behavior of fans in the purchase of official goods. This research uses the concepts of consumerism and fanaticism. Data used in this research are obtained from interviews with Indonesian informants, questionnaire respondents, and library data such as books, journals, and internet articles. This research uses a qualitative method by distributing a mixed questionnaire to Ensemble Stars!! fans from Indonesian and Japanese fans. From the questionnaire, four Indonesian were selected to become informants and two of Japanese respondents.

The research results show that consumptive behavior does exist among Indonesian and Japanese fans. The consumptive behavior that occurs is influenced form *oshikatsu* lifestyle. The *oshikatsu* lifestyle forms consumerist behavior which is influenced by fanaticism. The positive impacts felt by fans consist of becoming more energetic doing daily activities, having lots of friends, and being able to learn Japanese (for Indonesian fans). Meanwhile, the negative impact is becoming wasteful in terms of money due to the expensive prices of official goods. In addition, the consumer behavior carried out by fans of Ensemble Stars!! varies between countries because Indonesian fans have to pay additional costs to buy official goods from Japan.

Keywords: idol game, official goods, consumerism, fanaticism, *oshikatsu*

アイドルゲーム「あんさんぶるスターズ!!」ファンによるオフィシャルグッズの消費主義

要旨

ララサティ・サブ丽娜・ポエトリー

本研究は、アイドルゲーム「あんさんぶるスターズ!!」がファンに与える影響について考察する。本研究の目的は、ファンがオフィシャルグッズを購入する際の消費行動を明らかにすることである。本研究では、「消費主義」と「ファナティシズム」という概念を用いる。本研究で使用したデータは、インドネシア人のインフォーマント、アンケート回答者、書籍、雑誌、インターネット記事などから得たものである。本研究では、インドネシアと日本の「あんさんぶるスターズ!!」ファンに混合質問紙を配布する質的方法を用いている。アンケートの結果、4人のインドネシア人の回答者がインフォーマントとして選ばれ、2人の日本人回答者が選ばれた。

調査の結果、インドネシアのファンと日本のファンの両方に消費行動があることが明らかになった。この消費行動は「推し活(憧れの人物やキャラクターを応援するための献身的活動)」に重点を置くライフスタイルに多大な影響を与えている。このライフスタイルは、ファナティシズムに影響された消費行動を形成する。プラスの影響は、日常生活の活性化、ファン同士の交流の増加、日本語の偶発的学習がある。マイナスの影響は財政的負担である。また、インドネシアのファンは日本からオフィシャルグッズを輸入するために追加費用を支払わなければならないので、消費額がはるかに高いことが明らかになった。

キーワード：アイドルゲーム、オフィシャルグッズ、消費主義、ファナティシズム、推し活