



## INTISARI

### ***OSHIKATSU PEMAIN OTOME GAME IKEMEN SEN'GOKU: ANALISIS PRODUKTIVITAS PENGGEMAR***

**Rina Dwi Astuti**

Penelitian ini membahas mengenai produktivitas penggemar yang ada dalam *oshikatsu* pemain *otome game Ikemen Sen'goku*. Teori produktivitas penggemar oleh Fiske akan digunakan untuk menganalisis bentuk-bentuk produktivitas pemain *Ikemen Sen'goku* dalam *oshikatsu* yang diunggah pemain *otome game Ikemen Sen'goku* pada media sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan bentuk *oshikatsu* yang dilakukan pemain *otome game Ikemen Sen'goku* serta menjelaskan bagaimana produktivitas semiotik, produktivitas pengucapan, dan produktivitas tekstual pada kegiatan *oshikatsu* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data berupa unggahan dan interaksi pemain *Ikemen Sen'goku* di media sosial, serta hasil wawancara mendalam. Data kemudian dianalisis menggunakan teori produktivitas penggemar Fiske dan literatur pendukung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain *otome game* melakukan *oshikatsu* dalam enam kategori, yaitu menemui *oshi* (*oshi ni au*), mengoleksi *merchandise oshi* (*oshi o atsumeru*), menyebarluaskan *oshi* (*oshi o hiromeru*), bersinggungan dengan *oshi* (*oshi ni fureru*), diwarnai *oshi* (*oshi ni somaru*), dan merasakan *oshi* (*oshi o kanjiru*). Dalam praktiknya, pemain *Ikemen Sen'goku* terbukti menunjukkan produktivitas. Produktivitas tersebut di antaranya yaitu produktivitas semiotik berupa pengasosiasian *oshi* dalam gim *Ikemen Sen'goku* sebagai sosok krusial dalam kehidupan sehari-hari; produktivitas pengucapan yang ditunjukkan melalui obrolan antar penggemar di media sosial, kegiatan memamerkan *merchandise oshi*, dan pengimplementasian warna-warna *oshi* dalam gaya berpakaian sehari-hari; serta produktivitas tekstual berupa kegiatan menciptakan teks-teks penggemar seperti ilustrasi, fiksi fan, kerajinan tangan, dan editan video *oshi*.

**Kata Kunci:** *oshikatsu*, produktivitas penggemar, *otome game*



## ABSTRACT

### ***OSHIKATSU BY THE PLAYERS OF OTOME GAME IKEMEN SEN'GOKU: ANALYSIS ON FANS PRODUCTIVITY***

**Rina Dwi Astuti**

This research explores the fan productivity in the player of *otome game Ikemen Sen'goku's oshikatsu*. The purposes of this research are describing the form of *oshikatsu* that practiced by the player of *Ikemen Sen'goku* and what kind of fan productivity that appears. Fans productivity theory by John Fiske are applied to analyze this *oshikatsu*. The study adopts a qualitative method, utilizing data from social media X and in-depth interview, which are analyzed with Fiske's theory of productivity.

The findings reveal the players of *Ikemen Sen'goku* engage in six categories of *oshikatsu*, which are meeting *oshi*, collecting merchandise of *oshi*, spreading *oshi*, getting touch with *oshi*, being dyed by *oshi*, and feeling *oshi*. Further analysis reveals that the players of *Ikemen Sen'goku* perform three level of fans productivity in their practice of *oshikatsu*. These are semiotic productivity which consists meaning making of *Ikemen Sen'goku* characters as crucial existence in fans' daily life; enunciative productivity which can be seen from their fan talk, display of merchandise, and implementing their *oshi's* colour in daily fashion to construct their identity as part of the community; and textual productivity that can be seen in their creative production of fan texts such as illustrations, fan fictions, handmades, video edits, etc., that are inspired by their *oshis*.

**Keywords:** *oshikatsu, fans productivity, otome game*

## 要旨

### 乙女ゲームイケメン戦国のプレイヤーによる推し活 ーファン・プロダクティビティからみる分析ー

リナ・ドゥウィ・アストゥティ

本研究は、ファン・プロダクティビティからみる乙女ゲーム『イケメン戦国・時をかける恋』（英語版：Ikemen Sengoku~Romances Across Time~）（以下『イケメン戦国』と表記）プレイヤーによる推し活を分析する。本研究の目的は、『イケメン戦国』のプレイヤーはどのような推し活をするのかを明らかにすることと、それらの活動に含まれる①ファンの意味づけとしてのセミオティック・プロダクティビティ、②ファン同士の交流を通じたエナンシアティブ・プロダクティビティ、③新たな作品に関わるテキスト・プロダクティビティ、を分析することである。分析の枠組みとして、フィスクのファン・プロダクティビティの理論を利用する。本研究は質的記述的手法を採用し、SNSでの投稿やファンのやり取りといったデータを理論と合わせて分析している。さらに、インタビューによるデータも加えている。

研究から『イケメン戦国』のプレイヤーは六つの推し活をしていると語った。それは推しに会うこと、推しを集めること、推しを広めること、推しに触れること、推しに染まること、推しを感じることである。その推し活で、プロダクティビティがあることが明らかになった。まず、セミオティック・プロダクティビティとして、プレイヤーが推しを人生に不可欠な存在だと認めた。次に、推しを広めること、推しを集めること、推しに染まることにエナンシアティブ・プロダクティビティがあるとわかった。最後に、一部の推しを広めることと推しを感じることにテキスト・プロダクティビティがある。

ワード：推し活、ファン・プロダクティビティ、乙女ゲーム