

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Departemen Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Senin
Tanggal : 20 Juli 2020
Pukul : 10.00

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Dr. Tri Soesantari, Dra., M. Si.
NIP. 195905171986012001

Anggota 1



Koko Srimulyo, Drs., M. Si.
NIP. 196602281990021001

Anggota 2



Dr. Rahma Sugihartati, Dra., M.Si.
NIP. 196504011993032002

ABSTRAK

AKTIVITAS KONSUMSI DAN PRODUKSI PRODUK POPULER MARVEL INDUSTRY DIKALANGAN PARA PENGGEMAR MARVEL

Asro Xabilul Haq

Marvel industry merupakan industri budaya populer yang telah mengeluarkan berbagai macam produk populer seperti film, komik, mainan dan lain sebagainya. Produk-produk tersebut memunculkan penggemar yang sangat aktif dalam menikmati atau mengonsumsinya. Dalam aktivitas konsumsi yang dilakukan oleh penggemar marvel, perilaku *guilty pleasure* seringkali dilakukan oleh mereka. Aktivitas seperti, menonton film ke bioskop, mengoleksi komik, *action figure*, hingga *extended consumption* lain yang juga dilakukan oleh para penggemar dalam aktivitas konsumsinya. Akan tetapi, hal-hal rekreasional tersebut bukanlah satu-satunya aktivitas yang dilakukan oleh para penggemar marvel, saat ini penggemar tidak hanya melakukan aktivitas konsumsi saja melainkan juga memproduksi karya atau produk buatan mereka sendiri. Aktivitas konsumsi yang sebelumnya dilakukan menjadi awal bagi mereka menciptakan karya mereka sendiri, para penggemar yang sudah sangat menggemari produk milik marvel pasti akan termotivasi untuk menciptakan karya mereka sendiri. Imajinasi para penggemar terhadap *superhero-superhero* milik marvel menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya aktivitas produksi yang mereka lakukan. Imajinasi juga menjadi sumber kreatifitas yang memunculkan adanya *glocalization* pada karya-karya buatan mereka. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi menggunakan teori *prosumption* milik George Ritzer. Studi ini juga mengungkap bagaimana aktivitas konsumsi, dan produksi penggemar marvel dalam kegemaran mereka terhadap produk populer milik *Marvel Industry*. Penelitian ini juga memperoleh temuan berupa tipologi penggemar dalam aktivitas konsumsinya, yaitu *Common Prosumers* dan *Authentic Prosumers*. Penelitian ini juga mampu dikembangkan melalui pendekatan *cultural studies* untuk lebih memahami perkembangan aktivitas dan budaya penggemar Marvel dalam masyarakat era populer saat ini.

Kata Kunci: Penggemar Marvel, *Guilty Pleasure*, *Extended Consumption*, *Common Prosumers*, *Authentic Prosumers*

ABSTRACT**CONSUMPTION AND PRODUCTION ACTIVITY OF MARVEL
INDUSTRY'S POPULAR PRODUCT AMONG MARVEL'S FANS**

Asro Xabilul Haq

Marvel Industry is popular culture's manufactured who has produce many product like films, comics, toys, and others. These products bring up fans who are so active to consume Marvel's products. In their consumption, fans so often do the guilty pleasure things. Watching theatre, collected comics, action figure, and also other extended consumptions. However, these recreational things not the only things that they have done, now fans not only consume but also produce their own creation. Consumption activity be the start to create their own product, because fans who are so fond with it will be motivate to create their own works. Their imagination with Marvel's superheroes be the one of the booster factor to occurrence production activity that they do. These imagination also becomes a source for creativity which produce glocalization on their own creation. Using a qualitative approach with ethnographic methods with the theory of presumption from George Ritzer. This study reveals how fans do their consumption and production activity about their passion for Marvel Insdustry's popular products. Thus, the findings obtained this research are two typologies of fans as common prosumers and authentic prosumers. This research also can be further develop in to cultural studies method for find out more development of fans activity in this popular era.

Keywords: *Marvel's Fans, Guilty Pleasure, Extended Consumption, Common Prosumers, Authentic Prosumers*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan banyak kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aktivitas Konsumsi Dan Produksi Produk Populer *Marvel Industry* Dikalangan Para Penggemar Marvel” yang dapat penulis selesaikan dengan melewati berbagai proses suka maupun duka.

Tujuan dari penulisan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi ilmu infomasi dan perpustakaan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga. Tentunya, pengerjaan skripsi ini tidak dapat terselaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. terselesaikannya skripsi ini selain atas limpahan Karunia Allah SWT, juga berkat dukungan orangtua, keluarga, dosen pembimbing dan kawan-kawan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua orang tua dan tujuh saudara tercinta, yang selalu memberikan dukungan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai suka duka yang telah dilewati. Terimakasih atas segala doa yang telah dilangitkan untuk kesuksesan anak sulungnya.
2. Ibu Rahma Sugihartati, selaku dosen pembimbing dan juga mentor dalam pengerjaan skripsi yang senantiasa dengan sabar bersedia meluangkan banyak waktu dan tenaganya ditengah masa pandemi ini serta memberikan motivasi, kritikan dan bimbingan yang selalu membantu.
3. Ibu Tri Soesantari, selaku kepala departemen program studi ilmu informasi dan perpustakaan Universitas Airlangga dan juga selaku dosen wali yang selalu memberikan wejangan dan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan studi dengan tepat waktu.
4. Kepada seluruh Dosen program studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.

5. Kepada seluruh teman-teman IIP, teman seperjuangan, adek tingkat maupun kakak tingkat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala doa dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Penggemar Marvel yang tergabung dalam komunitas JHL (Jogja Heroes League), Mas Marjo (Masyarakat Marvel Jogja), dan KMI (Komunitas Marvel Indonesia) selaku Informan yang bersedia memberikan kemudahan observasi dan meluangkan waktu untuk menjawab semua pertanyaan wawancara penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna dikarenakan masih memiliki banyak kekurangan dari berbagai aspek. Oleh sebab itu masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang diperbuat dengan tidak disengaja. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan informasi dan bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Surabaya, 13 Juli 2020

Penulis

