

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL DALAM I.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN JUDUL DALAM II	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah.....	10
I.3 Tujuan	11
I.4 Manfaat	11
I.4.1 Manfaat Akademis.....	11
I.4.2 Manfaat Praktis.....	11
I.5 Tinjauan Pustaka.....	12
I.5.1 Aktivitas Konsumsi Produk Populer <i>Marvel Industry</i> Dikalangan Penggemar Marvel	13

I.5.2 Produksi dan Konsumsi Produk Populer <i>Marvel Industry</i> di Kalangan penggemar Marvel.....	14
I.5.1 Imajinasi Sebagai Pendorong Proses Produksi Karya Oleh Para Penggemar Marvel	17
I.6 Metodologi Penelitian.....	19
I.6.1 Metode Penelitian	19
I.6.2 Lokasi Penelitian	21
I.6.3 Penentuan Informan	21
I.6.4 Metode Pengumpulan Data.....	22
I.6.5 Teknik Analisis Data	24
I.7 Kerangka Berpikir.....	27
 BAB 2 Gambaran Umum	
2.1 Marvel Sebagai Produsen Pop Culture	II-1
2.2 Gambaran Umum Penggemar.....	II- 6
2.2.1 Komunitas Penggemar Marvel	II- 7
2.2.2 Aktivitas Penggemar Marvel	II-11
 BAB 3 Analisis dan Temuan Data	
3.1 Aktivitas Konsumsi Produk Populer <i>Marvel Industry</i> Dikalangan Penggemar Marvel.....	I-2
3.1.1 Awal Mula Ketertarikan dan Kegemaran Penggemar Terhadap Produk Marvel.....	III-3
3.1.2 Kegiatan <i>Guilty Pleasure</i> dan <i>Extended Consumption</i> Produk Populer <i>Marvel Industry</i> Oleh Para Penggemar	III-12

3.1.3 Manfaat Mengonsumsi Produk Populer <i>Marvel Industry</i> Bagi Para Penggemar Marvel.....	I-32
3.2 Aktivitas Prosumsi Karya Populer Oleh Para Penggemar Marvel.....	III- 40
3.3 Imajinasi Menghasilkan Kreatifitas dan Glokalisasi Terhadap Karya Buatan Para Penggemar Marvel.....	III-68
3.3 Tipologi Penggemar Sebagai Prosumer.....	III- 88
3.3.1 <i>Common Prosumers</i>	III- 88
3.3.2 <i>Authentic Prosumers</i>	III- 90
BAB 4 Penutup	
4.1 Kesimpulan	IV-1
4.2 Saran	IV- 6

Daftar Pustaka

DAFTAR TABEL

3.1 Perbandingan <i>Common Prosumers</i> dan <i>Authentic Prosumers</i>	I-91
3.2 Perbandingan Teori dengan Proposisi.....	III-94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Komik Marvel	II-4
Gambar 2.1.2 Film Marvel	II-5
Gambar 2.2.1.1 Logo JHL	II-8
Gambar 2.2.1.2 Logo Mas Marjo	II-9
Gambar 2.2.1.3 Logo KMI	II-10
Gambar 2.2.2.1.1 Kegiatan Nonton Bareng.....	II-12
Gambar 2.2.2.1.2 Kegiatan Belanja Merchandise.....	II-12
Gambar 2.2.2.1.3 Koleksi Mainan	II-13
Gambar 2.2.2.1.4 Kolektor Komik	II-13
Gambar 2.2.2.2.1 Seni Grafis Penggemar.....	II-14
Gambar 2.2.2.2.2 Video Review	II-15
Gambar 2.2.2.2.3 Fantheory	II-16
Gambar 2.2.2.2.4 Kostum dan Pertunjukan Cosplay	II-17
Gambar 3.1.3.1 Koleksi DVD Bluray	III-33
Gambar 3.2.1 Karya Film Penggemar	III-41
Gambar 3.2.2 Karya Komik Penggemar.....	III-42
Gambar 3.2.3 Karya Sketsa Penggemar.....	III-45
Gambar 3.2.4 Review Mainan Penggemar	III-47
Gambar 3.2.5 Toygraphy Penggemar.....	III-49
Gambar 3.2.6 Teori Simulakra Penggemar.....	III-50
Gambar 3.2.7 FanArt Penggemar.....	III-53

Gambar 3.2.8 Apresiasi Karya Penggemar	I-54
Gambar 3.2.9 Apresiasi Karya Penggemar.....	III-55
Gambar 3.2.10 Film Buatan Penggemar.....	III-58
Gambar 3.2.11 Film Buatan Penggemar.....	III-59
Gambar 3.2.12 Kostum Buatan Penggemar.....	III-61
Gambar 3.2.13 Cosplay Penggemar.....	III-64
Gambar 3.3.1 Perbedaan Visual Komik dan Film.....	III-70
Gambar 3.3.2 Kostum Buatan Penggemar.....	III-71
Gambar 3.3.3 Komik Marvel.....	III-72
Gambar 3.3.4 Pentas Komunitas JHL.....	III-74
Gambar 3.3.5 Komik Buatan Penggemar	III-75
Gambar 3.3.6 Sketsa Buatan Penggemar.....	III-76
Gambar 3.3.7 Sketsa Buatan Penggemar.....	III-77
Gambar 3.3.8 Kostum Buatan Penggemar.....	III-78
Gambar 3.3.9 Juggernaut	III-79
Gambar 3.3.10 Perbedaan Visual Komik dan Film.....	III-80
Gambar 3.3.11 Cosplay Penggemar.....	III-81
Gambar 3.3.12 Promo Art Penggemar.....	III-83