

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Barthes, R. (1975). *The Pleasure of The Text*. New York: Hill & Wang.
- Berninger, M., Ecke, J., & Haberkorn, G. (Eds). (2010). *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. North Carolina: McFarland & Co.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Burke, L. (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Hamdi, A. S. & Bahrudin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif: Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Herlina. (2013). *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Irawanto, B. (2017). *Film, Ideologi, dan Militer: Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia (Analisis Semiotik terhadap Enam Djam di Jogja, Janur Kuning, dan Serangan Fajar)*. Yogyakarta: Warning Books.
- Kadji, Y. (2016). *Metode Penelitian Ilmu Administrasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, R. (2016). *Analisis Regresi*. Jakarta: Prenada Media.
- Littlejohn, S. W. & Foss, K. A. (2011). *Theories of Human Communication, Tenth Edition*. Illinois: Waveland Press, Inc.
- Muhson, A. (2006). *Teknik Analisis Kuantitatif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, J. (2011). *Analisis Jalur (Path Analysis)*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- West, R. & Turner, L. H. (2010). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application, Fourth Edition*. New York: McGraw-Hill Higher Education.

Wood, J. T. (2011). *Communication Mosaics: An Introduction to the Field of Communication, Sixth Edition*. Boston: Wadsworth, Cengage Learning.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

ARTIKEL JURNAL DAN PROCEEDING

Affuso, E. & Santo, A. (2021). Mediated Merchandise, Merchandiseable Media: An Introduction. *Film Criticism*, Vol. 42, No. 2, pp. 1-19.

Amin, M. A. & Juniati, D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting dari Citra Wajah dengan Deteksi Tepi Canny. *Jurnal Ilmiah Matematika Unesa*, Vol. 2, No. 6, pp. 33-42.

Andriani, A. & Antasari, R. (2019). Kajian Teori Konsistensi Status Hukum Transeksual terhadap Perubahan Jenis Kelamin Pasca Penetapan Pengadilan. *Muamalah*, Vol. 1, pp. 15-29.

Arifani, V. M. & Haryanto, H. (2018). Purchase Intention: Implementation Theory of Planned Behavior (Study on Reusable Shopping Bags in Solo City, Indonesia). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* 200, pp. 1-6.

Azhar, N. & Adri, M. (2008). Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. *Proceeding Seminar Nasional Kontribusi Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dalam Pencapaian Milenium Development Goals (MDGs) Universitas Terbuka, 10 Maret 2008, Bogor, Hal. 1-15*.

Bae, H. S., Lee, D., & Bae, R. E. (2014). Emotional Engagement with the Plot and Characters: A Narrative Film on Hearing-Impaired Sexual Assault Victims. *Narrative Inquiry*, Vol. 24, No. 2, pp. 309-327.

Benini, S., Savardi, M., Bálint, K., Kovács, A. B., & Signoroni, A. (2019). On the Influence of Shot Scale on Film Mood and Narrative Engagement in Film Viewers. *IEEE Transactions on Affective Computing*, pp. 1-12.

Bilandzic, H. & Sukalla, F. (2019). The Role of Fictional Film Exposure and Narrative Engagement for Personal Norms, GUILT, and Intentions to Protect The Climate. *Environmental Communication*, Vol. 13, No. 8, pp. 1069-1086.

Buselle, R. & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, Vol. 12, No. 4, pp. 321-347.

- Chang, M. K. (1998). Predicting Unethical Behavior: A Comparison of the Theory of Reasoned Action and the Theory of Planned Behavior. *Journal of Business Ethics*, Vol. 17, No. 16, pp. 1825-1834.
- García-Escrivá, V. (2018). Transmediality in Digital Hollywood: The Case of Superhero Films. *Proceeding of the International Scientific Conference on Discourse Analysis in A Transmedia Environment*, Vol. 11, pp. 25-29.
- Hale, J. L., Householder, B. J., & Greene, K. L. (2002). The Theory of Reasoned Action. *The Persuasion Handbook: Developments in Theory and Practice*, Vol. 14, pp. 259-286.
- Harrison, S., Carlsen, A., & Škerlavaj, M. (2019). Marvel's Blockbuster Machine. *Harvard Business Review*, July-August 2019 Issue, pp. 136-145.
- Hinyard, L. J. & Kreuter, M. W. (2006). Using Narrative Communication as a Tool for Health Behavior Change: A Conceptual, Theoretical, and Empirical Overview. *Health Education & Behavior*, Vol. 20, No. 10, pp. 1-16.
- Janti, S. (2014). Analisis Validitas dan Reliabilitas dengan Skala Likert terhadap Pengembangan SI/TI dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning pada Industri Garmen. *Proceeding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 15 November 2014, Yogyakarta, Hal. 155-160.
- Kang, J. A., Hong, S., & Hubbard, G. T. (2020). The Role of Storytelling in Advertising: Consumer Emotion, Narrative Engagement Level, and Word-of-Mouth Intention. *Journal of Consumer Behavior*, Vol. 19, pp. 47-56.
- Kim, D. K., Singhal, A., Hanaki, T., Dunn, J., Chitnis, K., & Han, M. W. (2009). Television Drama, Narrative Engagement and Audience Buying Behavior: The Effects of Winter Sonata in Japan. *The International Communication Gazette*, Vol. 71, No. 7, pp. 595-611.
- Kim, H. S., Bigman, C. A., Leader, A. E., Lerman, C., & Cappella, J. N. (2012). Narrative Health Communication and Behavior Change: The Influence of Exemplars in the News on Intention to Quit Smoking. *Journal Communication National Institute of Health*, Vol. 62, No. 3, pp. 473-492.
- Larkey, L. K. & Hecht, M. (2010). A Model of Effects of Narrative as Culture-Centric Health Promotion. *Journal of Health Communication*, Vol. 15, pp. 114-135.
- Lacina, B. (2020). Who Watches the MCU? Race, Sex, and the Role of On-screen Diversity. *Chapter prepared for NYU edited volume on the politics of MCU*.

- Lestariningati, S. I., Zarman, W., & Perdana, D. (2011). Perancangan dan Implementasi *Video on Demand* pada Jaringan Lokal. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, Vol. 9, No. 1, pp. 11-20.
- Lubbers, C. A. & Adams, W. J. (2004). Merchandising in the Major Motion Picture Industry: Creating Brand Synergy and Revenue Streams. *Journal of Promotion Management*, Vol. 10, No. 1, pp. 55-63.
- McAllister, M., Gordon, I., & Jancovich, M. (2006). Block Buster Art House: Meets Superhero Comic, or Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 34, No. 3, pp. 108-115.
- Miller-Day, M. & Hecht, M. L. (2013). Narrative Means to Preventative Ends: A Narrative Engagement Framework For Designing Prevention Interventions. *Health Communication*, Vol. 28, No. 7, pp. 657-670.
- Montaño, D. E. & Kasprzyk, D. (2015). Theory of Reasoned Action, Theory of Planned Behavior, and the Integrated Behavioral Model. *Health Behavior: Theory, Research, and Practice*, Vol. 70, No. 4, pp. 67-96.
- Nabila, A. R. & Sugandi, M. S. (2020). Pengaruh Perilaku Menonton Tayangan Kekerasan terhadap Agresivitas Penonton Remaja: Studi Eksplanatif Menonton Tayangan Kekerasan dalam Film *Joker* terhadap Agresivitas Penonton Remaja di DKI Jakarta. *Jurnal Scriptura*, Vol. 10, No. 2, pp. 77-84.
- Nasermoadeli, A., Ling, K. C., & Maghnati, F. (2013). Evaluating the Impacts of Customer Experience on Purchase Intention. *International Journal of Business and Management*, Vol. 8, No. 6, pp. 128-138.
- Pavlou, P. A. & Chai, L. (2002). What Drives Electronic Commerce Across Cultures? A Cross-Cultural Empirical Investigation of The Theory of Planned Behavior. *Journal of Electronic Commerce Research*, Vol. 3, No. 4, pp. 240-253.
- Ridwan. (2014). *Male Gender Role* pada Karakter *Superhero* dalam Film Produksi Marvel Studios. *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*, Vol. 2, No. 3, Hal. 1-9.
- Sarwono, J. (2011). Mengenal *Path Analysis*: Sejarah, Pengertian, dan Aplikasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Krida Wacana*, Vol. 11, No. 2, Hal. 285-296.
- Shaffer, V. A., Focella, E. S., Hathaway, A., Scherer, L. D., & Zikmund-Fisher, B. J. (2018). On the Usefulness of Narratives: An Interdisciplinary Review

and Theoretical Model. *Annals of Behavioral Medicine*, Vol. 52, No. 5, pp. 429-442.

Soesatyo, N. & Rumambi, L. J. (2013). Analisa *Credibility Celebrity Endorser Model*: Sikap *Audience* terhadap Iklan dan Merek serta Pengaruhnya pada Minat Beli “Top Coffee”. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, Vol. 1, No. 2, Hal. 1-12.

Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan untuk Menyusunnya dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, Vol. 19, No. 1, Hal. 29-40.

Triartanto, Y., Martias, Suriyanto, A. D., & Fitriyanto. (2019). Anomalous Sebagai *Brand Aura* pada Karakter *Superhero* Film *Avengers: Endgame*. *Jurnal Mitra Pendidikan Online*, Vol. 3, No. 11, Hal. 1395-1408.

Trivedi, P. M., Vasavada-Oza, F., & Krishna, R. (2020). Tell Me a Story! Antecedents to Purchase of Handloom Products in India. *Global Business Review*, pp. 1-17.

van Leeuwen, L., van den Putte, B., Renes, R. J., & Leeuwis, C. (2017). Do Narrative Engagement and Recipients’ Thoughts Explain the Impact of an Entertainment-Education Narrative on Discouraging Binge Drinking?. *Media Psychology*, Vol. 20, No. 2, pp. 194-220.

Verellen, E. (2010). From Distribution to Audience Engagement: Social Change Through Film. *The Fledgling Fund*, pp. 1-18.

Widhiarso, W. (2010). Pengategorian Data dengan Menggunakan Statistik Hipotetik dan Statistik Empirik. *Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, Hal. 1-3.

SKRIPSI, TESIS, DAN DISERTASI

Andersson, M. & Fredriksson, M. (2012). Decision-makers’ Attitudes and Behaviors Toward E-mail Marketing. *Master Thesis within Business Administration*. Jönköping International Business School, Jönköping University, Sweden.

Cassidy, T. (2016). Cinematic Transmedia: A Physiological Look at Engagement with Marvel’s Cinematic Universe as Measured by Brainwaves and Electrodermal Activity. *Master Theses 394*. Liberty University, Virginia.

Finansyah, Z. (2006). Preferensi Remaja dalam Memilih Media yang Memuat Referensi Film (Studi Deskriptif terhadap Remaja Penonton Film Bioskop

di Surabaya. *Skripsi Sarjana Dipublikasikan*. Universitas Airlangga, Surabaya.

Kobalava, S. (2017). Audience Engagement with Coplex TV Dramas: Posthuman Narratives and Human Identity (The Case of HBO's Westworld). *Msc in Media and Communication*. Lund University, Sweden.

Sihombing, S. O. (2004). Hubungan Sikap dan Perilaku Memilih Satu Merek: Komparasi Antara Theory of Planned Behavior dan Theory of Trying. *Disertasi Doktor Dipublikasikan*. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

ARTIKEL ONLINE

- . (n.d). *About Bumilangit*. Terarsip dalam <https://bumilangit.com/en/about-2/>. Diakses pada 12 November 2020.
- . (n.d). *Communication Theory: The Narrative Paradigm*. Terarsip dalam <https://www.communicationtheory.org/the-narrative-paradigm/>. Diakses pada 28 Desember 2019.
- . (n.d). *DC Extended Universe Wiki*. Terarsip dalam https://dcextendeduniverse.fandom.com/wiki/DC_Extended_Universe_Wiki#Theatrical. Diakses pada 13 November 2020.
- . (n.d). *Definition of Movie by Merriam-Webster*. Terarsip dalam <https://www.merriam-webster.com/dictionary/movie>. Diakses pada 6 November 2019.
- . (n.d). *Disney History*. Terarsip dalam <https://d23.com/disney-history/>. Diakses pada 1 Januari 2021.
- . (n.d). *Hi Jack Sandals Merilis Koleksi Kolaboratif Hi Jack Sandals x Marvel*. Terarsip dalam <https://tersier.id/footwear/hi-jack-sandals-x-marvel/>. Diakses pada 20 Juni 2021.
- . (n.d). *Infinity Stones*. Terarsip dalam https://marvel.fandom.com/wiki/Infinity_Stones. Diakses pada 3 April 2021.
- . (n.d). *Kay Kamen*. Terarsip dalam <https://d23.com/walt-disney-legend/kay-kamen/>. Diakses pada 1 Januari 2021.
- . (n.d). *List of Post-credits Scenes*. Terarsip dalam https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/List_of_Post-credits_Scenes. Diakses pada 29 Maret 2021.

- (n.d). *Made in L.A: About the Film*. Tersip dalam <https://www.madeinla.com/about.html>. Diakses pada 20 November 2020.
- (n.d). *Marvel Cinematic Universe*. Tersip dalam https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe. Diakses pada 13 November 2020.
- (n.d). *Marvel Entertainment*. Tersip dalam <https://www.crunchbase.com/organization/marvel-entertainment>. Diakses pada 9 November 2020.
- (n.d). *Menopause*. Tersip dalam <https://www.alodokter.com/menopause>. Diakses pada 20 Juli 2021.
- (n.d). *Thanos*. Tersip dalam <https://www.marvel.com/characters/thanos>. Diakses pada 3 April 2021.
- (2012). *Dua Puluh Superhero Terbesar dari Jepang*. Diunggah pada 12 Agustus 2012. Tersip dalam <https://japanesestation.com/featured/unsorted/dua-puluh-superhero-terbesar-dari-jepang>. Diakses pada 15 November 2020.
- (2018). *Marvel's Power Play*. Diunggah pada 6 April 2018. Tersip dalam <https://www.licenseglobal.com/magazine/marvels-power-play>. Diakses pada 26 Mei 2021.
- (2018). *Hollywood*. Diunggah pada 21 Agustus 2018. Tersip dalam <https://www.history.com/topics/roaring-twenties/hollywood>. Diakses pada 18 November 2019.
- (2018). 'Tarantinoesque', 'Lynchian' now real words: *Oxford Dictionary*. Diunggah pada 7 Oktober 2020. Tersip dalam <https://www.thejakartapost.com/life/2018/10/07/tarantinoesque-lynchian-now-real-words-oxford-dictionary.html>. Diakses pada 24 November 2020.
- (2019). *Apa Itu MPAA, TV Parental Guidelines, dan Arti Jenis-jenis Rating Film*. Diunggah pada 23 Februari 2019. Tersip dalam <https://www.movieklub.com/2019/02/apa-itu-mpaa-dan-arti-rating-film.html>. Diakses pada 17 Juli 2021.
- (2019). 'Avengers: Endgame' Tembus 10 Juta Penonton di Indonesia. Diunggah pada 17 Mei 2019. Tersip dalam <https://kumparan.com/kumparanhits/avengers-endgame-tembus-10-juta-penonton-di-indonesia-1r638AIGLzC>. Diakses pada 29 Desember 2019.
- (2019). *Berkolaborasi dengan Marvel, Miniso Luncurkan Produk Terbaru*. Diunggah pada 25 Juli 2019. Tersip dalam

<https://www.tribunnews.com/bisnis/2019/07/25/berkolaborasi-dengan-marvel-miniso-luncurkan-produk-terbaru-nya>. Diakses pada 27 Oktober 2019.

- (2019). *Screenplay Bumilangit Mengumumkan Peluncuran Jagat Sinema Bumilangit Jilid 1*. Diunggah pada 11 September 2019. Tersip dalam <https://bumilangit.com/id/2019/09/11/screenplay-bumilangit-luncurkan-jagat-sinema-bumilangit-jilid-1/>. Diakses pada 12 November 2020.
- (2019). *Quentin Tarantino, Bajingan Jenius Hollywood*. Diunggah pada 28 Maret 2019. Tersip dalam <https://atartinia.medium.com/quentin-tarantino-bajingan-jenius-hollywood-94b7f25eb53a>. Diakses pada 20 November 2020.
- (2020). *Ide Kegiatan Bersama Kakek/Nenek di Rumah Selama Social Distancing*. Diunggah pada 21 Maret 2020. Tersip dalam <https://alzi.or.id/ide-kegiatan-bersama-kakek-nenek-di-rumah-selama-social-distancing/>. Diakses pada 30 Juli 2021.
- (2020). *Mengenal Andropause, Kondisi Mirip Menopause yang Terjadi pada Pria*. Diunggah pada 3 November 2020. Tersip dalam <https://fk.ui.ac.id/infosehat/mengenal-andropause-kondisi-mirip-menopause-yang-terjadi-pada-pria/>. Diakses pada 20 Juli 2021.
- (2020). *Researchers Mix Maths with Ecology to Explain Why Marvel Movies Are So Popular*. Diunggah pada 27 Februari 2020. Tersip dalam <https://acems.org.au/news/maths-marvel-movies-popularity>. Diakses pada 26 Maret 2020.
- (2020). *September 11 Terror Attacks Fast Facts*. Diunggah pada 18 September 2020. Tersip dalam <https://edition.cnn.com/2013/07/27/us/september-11-anniversary-fast-facts/index.html>. Diakses pada 4 November 2020.
- (2020). *Survei Membuktikan Masyarakat Indonesia Lebih Suka Nonton Film Lokal*. Diunggah pada 17 Januari 2020. Tersip dalam <https://kumparan.com/kumparanhits/survei-membuktikan-masyarakat-indonesia-lebih-suka-nonton-film-lokal-1sejVJLKAS3/full>. Diakses pada 23 Agustus 2021.
- (2020). *Teknik Analisis Korelasi: Contoh dan Jenis-jenisnya*. Diunggah pada 28 April 2020. Tersip dalam <https://www.statmat.net/analisis-korelasi/>. Diakses pada 24 Oktober 2021.

- Agung, P. (2019). *Quentin Tarantino, Master Film Non-Linier*. Diunggah pada 27 Maret 2019. Tersip dalam <https://ceknricek.com/a/quentin-tarantino-master-film-non-linier/2769>. Diakses pada 20 November 2020.
- Akhtar, H. (2018). *Cara Membuat Kategorisasi Data Penelitian dengan SPSS*. Diunggah pada 3 Juli 2018. Tersip dalam <https://www.semestapsikometrika.com/2018/07/membuat-kategori-skor-skala-dengan-spss.html>. Diakses pada 1 Oktober 2021.
- Angerer, D. (2020). *September 11 Attacks*. Diunggah pada 11 September 2020. Tersip dalam <https://www.history.com/topics/21st-century/9-11-attacks>. Diakses pada 4 November 2020.
- Aninda, N. (2020). *Pengusaha Bioskop Terpukul Pandemi, Kenali Jaringan Bioskop di Tanah Air*. Diunggah pada 16 Oktober 2020. Tersip dalam <https://entrepreneur.bisnis.com/read/20201016/263/1306064/pengusaha-bioskop-terpukul-pandemi-kenali-jaringan-bioskop-di-tanah-air>. Diakses pada 20 Agustus 2021.
- Anjani, R. (2018). *Bukan Sekadar Tontonan, Ini Pentingnya Film Superhero Wanita untuk Perempuan*. Diunggah pada 6 November 2018. Tersip dalam <https://wolipop.detik.com/worklife/d-4290215/bukan-sekadar-tontonan-ini-pentingnya-film-superhero-wanita-untuk-perempuan>. Diakses pada 25 Juli 2021.
- Aurelia, J. (2019). *Siasat Disney Jualan Merchandise Avengers: Endgame*. Diunggah pada 24 April 2019. Tersip dalam <https://tirto.id/siasat-disney-jualan-merchandise-avengers-endgame-dmYs>. Diakses pada 23 Mei 2021.
- Awaliyah, G. & Rezkisari, I. (2019). *Menonton TV Picu Penurunan Kognitif pada Lansia*. Diunggah pada 5 Maret 2019. Tersip dalam <https://www.republika.co.id/berita/pnvru0328/menonton-tv-picu-penurunan-kognitif-pada-lansia>. Diakses pada 8 Desember 2021.
- Bean, T. (2020). *All 24 Marvel Cinematic Universe Films Ranked At The Box Office—including 'Black Widow'*. Diunggah pada 24 April 2020. Tersip dalam <https://www.forbes.com/sites/travisbean/2020/04/24/all-23-marvel-cinematic-universe-films-ranked-at-the-box-office-including-black-widow/?sh=3610f782494e>. Diakses pada 8 April 2021.
- Bimo, S. (2010). *Korelasi Pearson*. Diunggah pada 7 November 2010. Tersip dalam <http://www.statistikolahdata.com/2010/11/korelasi-pearson.html>. Diakses pada 25 Oktober 2021.
- Booker, B. (2019). *12 Top Storytelling Marketing Examples: How Brands Tell Stories*. Diunggah pada 19 September 2019. Tersip dalam

<https://www.askattest.com/blog/articles/12-top-storytelling-marketing-examples>. Diakses pada 19 April 2022.

Buselle, R. & Cutietta, N. (2019). *Narrative Engagement-Communication-Oxford Bibliographies*. Diunggah pada 27 Februari 2019. Tersip dalam <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199756841/obo-9780199756841-0223.xml>. Diakses pada 17 November 2019.

DeForest, T. (2020). *DC Comics*. Diunggah pada 2 April 2020. Tersip dalam <https://www.britannica.com/topic/DC-Comics>. Diakses pada 13 November 2020.

DeForest, T. (2020). *Marvel Comics*. Diunggah pada 2 Oktober 2020. Tersip dalam <https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics>. Diakses pada 8 November 2020.

Eisenberg, E. (2020). *Marvel Characters: What's Next For Every Major Superhero In The MCU*. Diunggah pada 5 November 2020. Tersip dalam <https://www.cinemablend.com/news/2558163/marvel-characters-whats-next-for-every-major-superhero-in-the-mcu>. Diakses pada 27 Maret 2021.

Fadelli, I. (2019). *How The Avengers Assemble: Ecology-Based Metrics Model Effective Cast Sizes for Marvel Movies*. Diunggah pada 5 Juli 2019. Tersip dalam <https://techxplore.com/news/2019-07-avengers-ecology-based-metrics-effective-sizes.html>. Diakses pada 26 Maret 2020.

Fadillah, M. F. (2021). *Peta Tematik/Banjir Informasi: Pengguna Internet di Indonesia*. Diunggah pada 28 Juni 2021. Tersip dalam <https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/peta-tematik/pengguna-internet-di-indonesia>. Diakses pada 23 Agustus 2021.

Firdausi, F. A. (2019). *Evolusi Para Pahlawan Super: dari Jagoan Hingga Bermasalah*. Diunggah pada 1 Mei 2019. Tersip dalam <https://tirto.id/evolusi-para-pahlawan-super-dari-jagoan-hingga-bermasalah-dnnS>. Diakses pada 24 Oktober 2020.

Fritz, B. (2009). *Disney Discloses Details of Deal*. Diunggah pada 23 September 2009. Tersip dalam <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2009-sep-23-fi-ct-marvel23-story.html>. Diakses pada 7 Februari 2020.

Grace, F. (2017). *Lebih Pilih DC Comics atau Marvel Comics? Cari Tahu Dulu Perbedaannya di Sini*. Diunggah pada 26 Agustus 2017. Tersip dalam <https://journal.sociolla.com/lifestyle/dc-comics-atau-marvel-comics/>. Diakses pada 6 Mei 2021.

- Guntomo. (2018). *Mengapa Rating Film Black Panther Mendapat Label Dewasa di Indonesia? Berikut Penjelasannya!*. Diunggah pada 17 Februari 2018. Tersip dalam <https://duniaku.idntimes.com/film/internasional/guntomo/rating-film-black-panther-di-indonesia>. Diakses pada 19 Juli 2021.
- Hall, J. (2019). *Kevin Feige Calls the First 22 Movies in the MCU “The Infinity Saga”, Says “Endgame” Will Focus on the Original Core Avengers*. Diunggah pada 18 Maret 2019. Tersip dalam <https://www.slashfilm.com/the-infinity-saga/>. Diakses pada 14 Oktober 2019.
- Hasibuan, L. (2020). *Wow, 11 Juta Penonton RI Sumbang Rp 486 M untuk Avengers!*. Diunggah pada 10 Januari 2020. Tersip dalam <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20200110174151-33-129244/wow-11-juta-penonton-ri-sumbang-rp-486-m-untuk-avengers>. Diakses pada 21 Agustus 2020.
- Irfani, F. (2018). *29 Oktober 1929, Krisis Malaise: Depresi Besar yang Pernah Menghancurkan Amerika*. Diunggah pada 29 Oktober 2018. Tersip dalam <https://tirto.id/krisis-malaise-depresi-besar-yang-pernah-menghancurkan-amerika-cudu>. Diakses pada 7 November 2020.
- Jaka. (2019). *7 Film Superhero Paling Aneh yang Bikin Ngakak, Ada yang dari Malaysia!*. Diunggah pada 2 Desember 2019. Tersip dalam <https://jalantikus.com/tips/film-superhero-bikin-ngakak/>. Diakses pada 15 November 2020.
- Johns, A. (2020). *How Disney’s Marvel Empire Completely Changed Cinema*. Diunggah pada 5 Agustus 2020. Tersip dalam <https://www.starburstmagazine.com/features/disneys-marvel-empire-completely-changed-cinema>. Diakses pada 23 Mei 2021.
- Kidd, D. (2021). *Popular Culture*. Diunggah pada 8 Februari 2021. Tersip dalam <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199756384/obo-9780199756384-0193.xml>. Diakses pada 13 April 2022.
- Liebman, S. (2018). *Here’s the First Mickey Mouse Piece of Merchandise*. Diunggah pada 28 September 2018. Tersip dalam <https://disneydiary.com/2018/09/heres-the-first-mickey-mouse-piece-of-merchandise/>. Diakses pada 24 Desember 2020.
- Listiyana, S. (2018). *Seru Banget, 7 Film Superhero Bollywood Ini Wajib Ditonton*. Diunggah pada 29 November 2018. Tersip dalam

<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/sinta-listiyana-2/7-film-superhero-bollywood-c1c2/2>. Diakses pada 15 November 2020.

Male, C. A. (2019). *Sambut Avengers, Disney Indonesia Gandeng 6 Brand Lokal*. Diunggah pada 23 April 2019. Tersip dalam <https://www.dream.co.id/lifestyle/sambut-avengers-disney-indonesia-gandeng-6-brand-lokal-190423r.html>. Diakses pada 17 Juni 2021.

Mayasari, S. (2021). *Pengusaha Bioskop: Omzet Harian Bioskop Saat Ini Hanya Capai 15% dari Kondisi Normal*. Diunggah pada 5 Januari 2021. Tersip dalam <https://industri.kontan.co.id/news/pengusaha-bioskop-omzet-harian-bioskop-saat-ini-hanya-capai-15-dari-kondisi-normal>. Diakses pada 20 Agustus 2021.

Mello, N. (2021). *10 MCU Plot Holes Everyone Just Ignores*. Diunggah pada 6 Mei 2021. Tersip dalam <https://www.cbr.com/mcu-plot-holes-everyone-ignores/>. Diakses pada 8 Oktober 2021.

Mustika, P. P. & Wisanggeni, S. P. (2019). *Raup Jualan Tiket Rp258 Triliun, Film Marvel Terlaris se-Dunia, Avengers: Endgame Puncaknya*. Diunggah pada 26 April 2019. Tersip dalam <https://kaltim.tribunnews.com/2019/04/26/raup-jualan-tiket-rp-258-triliun-film-marvel-terlaris-se-dunia-avengers-endgame-puncaknya?page=all>. Diakses pada 23 Mei 2021.

Nancy, M. (2019). *Jangan Sampai Kehabisan! Koleksi Miniso x Marvel Resmi Hadir di Indonesia*. Diunggah pada 25 Juli 2019. Tersip dalam <https://glitzmedia.co/post/fashion/style/koleksi-miniso-x-marvel>. Diakses pada 27 Oktober 2019.

Neal, A. (2020). *Disney's Purchase of 21st Century FOX Explained*. Diunggah pada 13 Mei 2020. Tersip dalam <https://thedisinsider.com/2020/05/13/disneys-purchase-of-21st-century-fox-explained/>. Diakses pada 13 April 2021.

Pangerang, A. M. K. (2018). *Di Indonesia, Film Black Panther untuk Penonton 17 Tahun ke Atas*. Diunggah pada 7 Februari 2018. Tersip dalam <https://entertainment.kompas.com/read/2018/02/07/105450410/di-indonesia-film-black-panther-untuk-penonton-17-tahun-ke-atas>. Diakses pada 19 Juli 2021.

Putra, M. A. (2018). *Markas Pecinta Marvel yang 'Dijaga' Thanos di Jakarta*. Diunggah pada 30 April 2018. Tersip dalam <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180429004106-241-294428/markas-pencinta-marvel-yang-dijaga-thanos-di-jakarta>. Diakses pada 28 Desember 2019.

- Putri, A. S. (2020). *Jumlah Kabupaten dan Provinsi di Indonesia*. Diunggah pada 8 Januari 2020. Tersip dalam <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/08/150000469/jumlah-kabupaten-dan-provinsi-di-indonesia?page=all>. Diakses pada 10 Agustus 2021.
- Raharjo, S. (n.d). *Cara Uji Analisis Jalur [Path Analysis] dengan SPSS Lengkap*. Tersip dalam <https://www.spssindonesia.com/2017/03/cara-uji-analisis-jalur-path-analysis.html>. Diakses pada 23 November 2021.
- Raharjo, S. (n.d). *Uji Chi Square dengan SPSS serta Interpretasi Lengkap*. Tersip dalam <https://www.spssindonesia.com/2015/01/uji-chi-square-dengan-spss-lengkap.html>. Diakses pada 4 Desember 2021.
- Rahayu, U. (2021). *Ini Dia Alasan Karakter Fiksi Terasa Nyata bagi Para Penikmatnya*. Diunggah pada 23 April 2021. Tersip dalam <https://hellosehat.com/mental/gangguan-mood/psikologis-karakter-fiksi/>. Diakses pada 21 Desember 2021.
- Robbins, S. (2020). *Box Office Rewind: A History of the Marvel Cinematic Universe (So Far)*. Diunggah pada 2 Juli 2020. Tersip dalam <https://www.boxofficepro.com/box-office-rewind-a-history-of-the-marvel-cinematic-universe-so-far/>. Diakses pada 18 Maret 2021.
- Sanderson, P., Eury, M., & Misiroglu, G. (2017). *Superhero*. Diunggah pada 1 Februari 2017. Tersip dalam <https://www.britannica.com/art/superhero>. Diakses pada 24 Oktober 2020.
- Sarkar, P. (2019). *The History of Marvel Studios*. Tersip dalam <https://vocal.media/geeks/the-history-of-marvel-studios>. Diakses pada 21 Maret 2021.
- Sevitt, D. (2020). *Disney Merchandising Online: Avengers, Star Wars, and More*. Diunggah pada 11 Agustus 2020. Tersip dalam <https://www.similarweb.com/corp/blog/research/market-research/disney-merchandising-avengers/>. Diakses pada 23 Mei 2021.
- Steele, A. (2020). *MCU: Iron Man's 5 Best Traits (& His 5 Worst)*. Diunggah pada 29 Oktober 2020. Tersip dalam <https://screenrant.com/mcu-iron-man-best-worst-traits/>. Diakses pada 23 April 2021.
- Trumbore, D. (2021). *MCU Timeline Explained: From Infinity Stones to Infinity War, Endgame, and Beyond*. Diunggah pada 15 Januari 2021. Tersip dalam <https://collider.com/mcu-timeline-explained/>. Diakses pada 31 Maret 2021.

- Umoh, R. (2018). *How the Man behind Marvel's 'Avengers' Went from Washing Cars to A \$1 Billion Blockbuster*. Diunggah pada 7 Mei 2018. Tersip dalam <https://www.cnbc.com/2018/05/04/marvel-president-kevin-feige-went-from-washing-cars-to-the-avengers.html>. Diakses pada 26 Maret 2021.
- Utami, S. N. (2021). *Jangan Tertukar, Ini Pengertian Generasi X, Z, Milenial, dan Baby Boomers*. Diunggah pada 17 April 2021. Tersip dalam <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers>. Diakses pada 4 Agustus 2021.
- Wasko, J. (2020). *Merchandising: Schirmer Encyclopedia of Film*. Diunggah pada Oktober 2020. Tersip dalam <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/merchandising>. Diakses pada 21 Desember 2020.
- Wijayanto, A. (2008). *Analisis Korelasi Product Moment Pearson*. Tersip dalam http://eprints.undip.ac.id/6608/1/Korelasi_Product_Moment.pdf. Diakses pada 11 Maret 2020.
- Wijayanto, A. (2008). *Analisis Regresi Linear Sederhana*. Tersip dalam http://eprints.undip.ac.id/6440/1/ANALISIS_REGRESI_LINEAR_SEDERHANA.pdf. Diakses pada 21 Agustus 2020.
- Yanuar, D. (2019). *Miniso Siapkan Merchandise Resmi dari Marvel untuk Persiapan Premiere Film Avengers: Endgame*. Diunggah pada 7 April 2019. Tersip dalam <https://style.tribunnews.com/2019/04/07/miniso-siapkan-merchandise-resmi-dari-marvel-untuk-persiapan-premiere-film-avengers-endgame?page=2>. Diakses pada 27 Oktober 2019.