

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL DAN GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>I.1. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>I.2. Pertanyaan Penelitian.....</b>	<b>5</b>
<b>I.3. Kerangka Konseptual .....</b>	<b>5</b>
I.3.1. Social Currency .....	5
I.3.2. Teori Perdagangan Liberal.....	6
<b>I.4. Argumen Utama.....</b>	<b>7</b>
<b>I.5. Metode Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>I.6. Jangkauan Penelitian.....</b>	<b>9</b>
<b>I.7. Sistematika Penulisan.....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
<b>PEMBAJAKAN ANIME DAN UPAYA PEMBERANTASANNYA.....</b>	<b>11</b>
<b>II.1. Sejarah Mengglobalnya Anime dan Terjadinya Pembajakan .....</b>	<b>11</b>
<b>II.2. Kerugian Akibat Pembajakan Anime .....</b>	<b>19</b>
<b>II.3. Upaya Pemberantasan Pembajakan Anime .....</b>	<b>23</b>

<b>BAB III .....</b>	<b>27</b>
<b>KEUNTUNGAN YANG DITIMBULKAN PEMBAJAKAN ANIME TERHADAP</b>	
<b>INDUSTRI ANIMASI JEPANG .....</b>	<b>27</b>
<b>III.1. Keuntungan Berupa Popularitas Anime .....</b>	<b>28</b>
<b>III.2. Keuntungan Berupa Tingginya Pendapatan Penjualan Merchandise ..</b>	<b>34</b>
<b>III.3. Dampak Tingginya Penjualan Merchandise terhadap Tingkat</b>	
<b>Pembajakan.....</b>	<b>39</b>
<b>III.4. Ilustrasi Siklus Pembajakan dan Keuntungan Industri Anime:</b>	
<b>Chainsaw Man.....</b>	<b>44</b>
III.4.1. Meningkatnya Popularitas Chainsaw Man .....	45
III.4.2. Tingginya Penjualan Merchandise Chainsaw Man.....	45
III.4.3. Meningkatnya Pembajakan Chainsaw Man .....	49
<b>BAB IV .....</b>	<b>53</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

### TABEL

2.1. 10 Negara dengan Tingkat Penggemar Anime Tertinggi.....	10
2.2. Daftar Anime yang Pernah Tayang di Stasiun TV Indonesia sejak Tahun 1980-an hingga 2000-an.....	14
2.3. Perbedaan Pembajakan Digital dan Pencurian dalam Kaitannya dengan Kerugian.....	19
2.4. Penghitungan Untung/Rugi Industri Anime 2021.....	21
2.5. Upaya Pemberantasan Pembajakan Anime.....	23
3.1. 10 Tayangan dengan Tingkat Pembajakan Tertinggi di Amerika Serikat.....	25
3.2. 15 Tayangan dengan Waktu Tontonan Terbanyak (Secara Legal) di Amerika Serikat.....	26
3.3. Tren Pendapatan Anime Tahun 2019-2021 Berdasarkan Segmen.....	33
3.4. Jenis-Jenis Merchandise beserta Ilustrasinya.....	35

### GAMBAR

1.1. Siklus Pembajakan dan Keuntungannya.....	6
2.1. Sebuah Majalah yang Menampilkan Jadwal Lengkap Tayangan Anime di Indonesia pada Tahun 2000-an Awal.....	13
3.1. Siklus Pembajakan dan Keuntungannya.....	28
3.2. Perbandingan Popularitas Chainsaw Man dengan Stranger Things dan The Simpsons.....	32
3.3. Perbandingan Popularitas Anime Selain Chainsaw Man dengan Stranger Things dan The Simpsons.....	33
3.4. Mekanisme Munculnya Keuntungan Ekonomi Bagi Industri Anime Jepang dari Popularitas Anime.....	37
3.5. Mekanisme Munculnya Penonton Anime Ilegal dari Naiknya Penjualan Merchandise.....	43
3.6. Poster Chainsaw Man.....	44
3.7. Data Perbandingan Google Shopping.....	46
3.8. Data Perbandingan Web Search.....	46
3.9. Data Perbandingan Web Search Chainsaw Man dengan Spy x Family.....	47
3.10. Data Penjualan Merchandise Chainsaw Man Paling Laris di Amazon Amerika Serikat.....	48
3.11. Data Penjualan Merchandise Spy x Family Paling Laris di Amazon Amerika Serikat.....	48
3.12. Laman Penjualan Produk "Luminasta Figure Power & Nyaako - Chainsaw Man (22cm)" pada 26 Mei 2023.....	50
3.13. Laman Penjualan Produk "Premium Chokonose Figure Anya Forger & Bond Forger - SPY x FAMILY" pada 26 Mei 2023.....	50
3.14. Jumlah Tontonan (Views) "Chainsaw Man" Episode 1 di Laman IDLIX.....	51
3.15. Jumlah Tontonan (Views) "Spy x Family" Episode 1 di Laman IDLIX.....	52