

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	0
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I Pendahuluan	1
1. Latar Belakang.....	1
1.1 Globalisasi dan Budaya Populer.....	1
1.2 Anime sebagai Budaya Populer Jepang.....	2
1.3 Prosumsi dalam Budaya Penggemar Anime	4
2. Rumusan Masalah.....	5
3. Tujuan Penelitian	6
4. Kajian Pustaka	6
5. Kerangka Teori	9
5.1 Prosumsi dalam Budaya Penggemar	9
5.2 Subkultur	10
6. Metode Penelitian	11
6.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	11
6.2 Subyek Penelitian	13
6.3 Teknik Pemilihan Informan.....	13
6.4 Jenis Data Penelitian.....	13
7. Sistematika Penulisan	14
BAB II Memahami Anime dan Penggemarnya	15
2.1 Sejarah Anime	15
2.1.1 Anime pra-1960.....	15
2.1.2 Anime pada 1960an.....	17
2.1.3 Anime pada 1970an.....	17
2.1.4 Anime pada 1980an.....	19



2.1.5	Anime pada 1990an.....	20
2.1.6	Anime pada 2000an.....	21
2.1.7	Anime pada 2010an hingga Masa Kini	22
2.2	Anime sebagai Media Hiburan Global	24
2.3	Anime di Indonesia.....	26
2.4	Budaya Penggemar Anime	28
2.4.1	<i>Otaku</i> dan Fan Anime	29
2.4.2	<i>Wapanese</i> dan <i>Weeaboo</i>	32
2.4.3	Anime secara Teknis	34
2.5	Pemuda sebagai Penggemar Anime	36
2.6	Kesimpulan.....	38
BAB III Dinamika Budaya Penggemar Anime dalam GAMABUNTA.....		40
3.1	Sejarah GAMABUNTA	40
3.2	Profil Informan Anggota Komunitas GAMABUNTA	41
3.3	Konsumsi dan Budaya Penggemar Anime Anggota GAMABUNTA	42
3.3.1	Eksposur Awal Anime	43
3.3.2	Preferensi Genre Anime	48
3.3.3	Metode Menonton Anime	51
3.3.4	Pengetahuan Anime Tingkat Lanjut.....	56
3.3.5	Konsumsi Ani-Song, Sumber Materi dan <i>Merchandise</i>	59
3.3.6	Prosumsi Anime sebagai bentuk Apresiasi dan Ekspresi.....	62
3.4	Kesimpulan.....	68
BAB IV Representasi Wibu oleh GAMABUNTA.....		70
4.1	Memahami Subkultur	70
4.2	Budaya Penggemar Anime sebagai Budaya Partisipatif	74
4.3	<i>Otaku</i> di negara asalnya, Jepang.....	77
4.4	Wibu di Indonesia.....	81
4.5	<i>Otaku</i> dan Wibu, lebih dari sekadar Penggemar	83
4.6	Representasi Wibu di GAMABUNTA.....	87
4.7	Kesimpulan.....	93
BAB V Penutup		95
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Limitasi Penelitian.....	99
DAFTAR PUSTAKA		100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cuplikan Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki, anime pertama	16
Gambar 2. Poster Kido senshi Gandamu	18
Gambar 3. Poster Neon Genesis Evangelion	21
Gambar 4. Poster Kimetsu no Yaiba.....	23
Gambar 5. Penggambaran Otaku	30
Gambar 6. Logo GAMABUNTA	40
Gambar 7. Poster Penayangan Naruto Shippuden di Stasiun Global TV	45
Gambar 8. Hunter no Sekai, situs fansub anime bajakan terlengkap saat ini	54
Gambar 9. MyAnimeList, database anime terbesar	56
Gambar 10. Cosplay Karakter Kimetsu no Yaiba di Comiket, konvensi terbesar di Jepang ..	67
Gambar 11. Posisi Wibu	83