



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAKSI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah Penelitian.....	8
3. Pertanyaan Penelitian.....	9
4. Tujuan Penelitian.....	9
5. Manfaat Penelitian.....	9
6. Kerangka Pemikiran.....	10
a. Representasi.....	10
b. Artikulasi.....	11
c. Kekuasaan.....	12
d. Teks dan Pembacaannya.....	13
e. Subjektivitas dan Identitas.....	14
f. Globalisasi.....	15
g. Budaya Populer.....	16
h. Hibridisasi Budaya.....	19
7. Tinjauan Studi Terdahulu.....	20
8. Metode Penelitian.....	23
9. Lokasi Penelitian.....	24
10. Sumber Data.....	25
11. Metode Pengumpulan Data.....	29
a. Observasi Partisipatoris.....	30
b. Wawancara Mendalam.....	31
c. Studi Pustaka.....	31
12. Tahap Analisis Data.....	31
BAB II SEJARAH DAN PROFIL KOMUNITAS ANOMAN	
1. Sejarah Komunitas ANOMAN	33
a. Dushi (Dunia Shinobi).....	33
b. Pembentukan Jogjakure.....	36
c. Masa Transisi.....	38
d. Munculnya “ANOMAN”.....	40
2. Visi dan Misi Komunitas ANOMAN	41
a. Visi.....	41
b. Misi.....	43



3.	Kepengurusan dan Keanggotaan Komunitas ANOMAN	46
a.	Komando.....	47
b.	Bendahara.....	48
c.	Sekretaris.....	48
d.	Humas dan Publikasi.....	48
e.	Tim Kreatif.....	49
f.	Divisi ANOMAN	49
g.	Keamanan dan Tata Tertib.....	50
4.	Kegiatan dalam Komunitas ANOMAN.....	52
a.	<i>Gathering</i>	52
b.	<i>Cosplay Learning dan Manga Drawing</i>	53
c.	Kegiatan Hiburan.....	55
d.	<i>Event Standing</i>	55
e.	Bakti Sosial.....	56
5.	Hubungan External Komunitas.....	57
a.	Aliansi.....	57
b.	Kerjasama.....	59
6.	Lingkup Budaya Populer Jepang dalam Komunitas ANOMAN	61
a.	<i>Anime dan Manga</i>	61
b.	<i>Cosplay</i>	67
c.	<i>Music</i>	71
d.	<i>Tokusatsu</i>	73
e.	<i>Games</i>	75
 BAB III PROSES DAN PEMBENTUKAN HIBRIDITAS DALAM KOMUNITAS ANOMAN		
1.	<i>COSPLAY</i>	83
2.	<i>MANGA</i>	88
3.	<i>MUSIC</i>	93
 BAB IV KOMUNITAS ANOMAN, MEDIA HIBRIDISASI KEBUDAYAAN		
1.	Globalisasi dan Pesan Identitas.....	102
2.	Budaya Populer Konsumsi Komunitas.....	109
3.	ANOMAN - Media Hibridisasi.....	113
 BAB V PENUTUP		
1.	Kesimpulan.....	121
2.	Refleksi.....	124
 DAFTAR PUSTAKA.....		126
 LAMPIRAN.....		129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : logo komunitas ANOMAN	3
Gambar 1.2 : judul-judul anime yang masuk di Indonesia periode 1990-2000.	4
Gambar 2.1 : contoh <i>wall</i> khusus <i>battle</i> dalam realitas virtual dunia <i>shinobi</i>	36
Gambar 2.2 : contoh cara penyebaran informasi dalam komunitas ANOMAN	43
Gambar 2.3 : contoh penyisipan barang budaya dalam kegiatan komunitas.....	44
Gambar 2.4 : contoh <i>post</i> berbagi pengetahuan seputar jejepangan.....	46
Gambar 2.5 : dokumentasi kegiatan <i>cosplay learning</i>	54
Gambar 2.6 : dokumentasi kegiatan <i>manga drawing</i>	55
Gambar 2.7 : dokumentasi kegiatan <i>event standing</i>	56
Gambar 2.8 : dokumentasi kegiatan bakti sosial.....	57
Gambar 2.9 : dokumentasi kumpul aliansi.....	59
Gambar 2.10 : angkringan 17 djogja.....	60
Gambar 2.11 : dokumentasi <i>event karaoke</i> ANOMAN.....	73
Gambar 2.12 : dokumentasi <i>tokusatsu</i> ANOMAN.....	74
Gambar 2.13 : <i>osu! Game interface</i>	76
Gambar 2.14 : <i>kancolle Game interface</i>	80
Gambar 2.15 : grup virtual <i>kancolle</i> yang terdiri dari anggota komunitas ANOMAN.....	81
Gambar 3.1 : kumpulan contoh karya kostum hibrid anggota ANOMAN.....	86
Gambar 3.2 : perbedaan sketsa wajah <i>manga</i> dan <i>realist</i>	89
Gambar 3.3 : perbedaan <i>display manga</i> dan komik barat.....	90
Gambar 3.4 : kumpulan gambar <i>manga</i> karya komunitas ANOMAN.....	92
Gambar 3.5 : tampilan personal grup band HOS.....	97
Gambar 3.6 : dokumentasi <i>perform</i> grup musik HOS.....	98
Gambar 3.7 : <i>make up</i> vokalis HOS.....	99
Gambar 3.8 : gitaris grup musik HOS dan batiknya saat <i>perform</i>	100
Gambar 4.1 : bagan fase sejarah komunitas ANOMAN	103
Gambar 4.2 : poster acara kesenian dan budaya di kota Jogja (<i>high culture</i>).....	111