

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS .....	I
PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
INTISARI .....	viii
ABSTRACT .....	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	9
1.3. Tujuan Penelitian .....	9
1.4. Manfaat Penelitian .....	10
1.5. Batasan Penelitian .....	10
1.6. Tinjauan Pustaka .....	10
1.7. Landasan Teori .....	
1.7.1. Praktik Ruang Siber dan <i>Netiquette</i> .....	15
1.7.2. Fanatisme dan <i>Flaming</i> .....	20
1.7.3. <i>Prosumption</i> .....	25
1.7.4. Arena dan Habitus .....	28
1.8. Metodologi Penelitian .....	34
1.8.1. Penerapan Netnografi dan Etnografi Virtual .....	37
1.8.2. Analisis Data Temuan .....	42
1.9. Sistematika Penulisan .....	45
 BAB II. PERKEMBANGAN FANATISME SEPAKBOLA DI INDONESIA	
2.1. Perkembangan <i>Fans</i> Sepakbola di Indonesia .....	47
2.2. Sepakbola di Berbagai Media Indonesia .....	48
2.3. <i>Fans</i> Tim Sepakbola Luar di Indonesia .....	53
2.4. Bentuk Fanatisme Pendukung Sepakbola .....	56
2.5. Sejarah Terbentuknya <i>Spectre</i> .....	61
2.6. <i>Rules</i> di <i>Spectre</i> .....	65

<b>BAB III. KONSTRUKSI FANATISME PENGGUNA DALAM RUANG SPECTRE</b>	<b>71</b>
3.1. Reproduksi Fanatisme Para Pengguna <i>Spectre</i> .....	72
3.2. <i>Mediasation</i> Budaya Sepakbola .....	82
3.3. Konstruksi Ruang <i>Spectre</i> .....	87
3.4. Ambivalensi Praktik <i>Flaming</i> di <i>Spectre</i> .....	96
3.5. Peran <i>Rules</i> dalam Aktivitas Pengguna <i>Spectre</i> .....	103
<b>BAB IV. KENIKMATAN KUASA SIMBOLIK DALAM PERTARUNGAN FLAMING</b>	<b>108</b>
4.1. Konstruksi Kebencian Antar <i>Fans</i> Sepakbola .....	109
4.2. <i>Spectre</i> sebagai Arena Mempertahankan Kenikmatan Simbolik <i>Fans</i> .....	116
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan Penelitian .....	131
5.2. Saran .....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>135</b>
<b>PANDUAN ISTILAH</b> .....	<b>141</b>