BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, budaya populer telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Budaya populer modern terus berkembang dan berubah seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan media sosial. Salah satu fenomena yang menonjol dalam budaya populer saat ini adalah film- film *Marvel Cinematic Universe* (MCU) dalam industri hiburan. MCU telah menciptakan ikon budaya populer yang sangat dikenal, seperti *Spider-Man, Iron Man, Thor,* dan lain-lain, serta menciptakan jaringan cerita yang terhubung melalui berbagai film.

Pratama (2022), merujuk pada referensi dari Oxford, menyatakan bahwa atas dasar beberapa gagasan, film dapat dikategorikan sebagai manifestasi budaya populer. Budaya populer didefinisikan sebagai artefak-artefak budaya atau konten media yang diproduksi untuk kalangan luas. Istilah 'kalangan luas' di sini mengandung implikasi adanya 'kalangan terbatas' yang lebih eksklusif atau segmented (elit). Dalam referensi Oxford yang dikutip oleh Pratama (2022), budaya populer berkaitan dengan kesuksesan komersial. Kidd (2017) menyatakan bahwa budaya populer merupakan seperangkat praktik, kepercayaan, dan objek yang mengandung makna-makna yang paling dipahami secara luas dalam suatu sistem sosial. Menurutnya, budaya populer mencakup berbagai hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat, seperti media, hiburan, tren, gaya berpakaian, serta bahasa atau istilah yang sering digunakan oleh banyak orang.

Film-film Marvel tidak hanya menawarkan narasi fiksi dan karakter superhero, tetapi juga membentuk praktik konsumsi, cara berkomunikasi, serta pola interaksi di antara para penggemarnya. Popularitas Marvel yang bersifat global menjadikannya bagian dari industri budaya populer yang diproduksi secara komersial dan dikonsumsi secara massal. Namun, dalam praktiknya, konsumsi terhadap Marvel tidak berhenti pada aktivitas menonton semata. Penggemar Marvel secara aktif terlibat dalam diskusi, pertukaran opini,

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

produksi konten, serta pembentukan komunitas, baik secara daring maupun luring.

Haq (2020) dalam jurnalnya menyatakan bahwa Industri Marvel merupakan bagian dari industri budaya populer yang telah menghasilkan berbagai produk populer, seperti film, komik, dan mainan. Marvel dikenal sebagai produsen produk hiburan, termasuk komik, film, animasi, dan kartun, dengan jumlah penggemar yang sangat besar. Popularitas Marvel juga tercermin dalam jumlah pengikut di media sosial. Akun Instagram @Marvel memiliki 65 juta pengikut, sedangkan akun Twitter @Marvel memiliki 19,4 juta pengikut. Selain itu, akun-akun terkait Marvel Studios memiliki hampir 38 juta pengikut di Instagram dan Twitter.

Menurut Hall (2010), budaya populer adalah 'praktik sosial yang serba-terbuka,' yang memungkinkan individu dari berbagai latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi untuk berpartisipasi dalam pembentukan, penyebaran, dan interpretasi budaya populer. Hall menekankan bahwa budaya populer lahir dari interaksi sosial masyarakat, bukan sesuatu yang dipaksakan dari atas.

Fenomena ini menunjukkan bahwa budaya populer tidak hanya dapat dipahami sebagai produk budaya, tetapi juga sebagai arena sosial. Mengacu pada pemikiran Pierre Bourdieu, arena atau ranah (*field*) merupakan ruang sosial tempat individu dan kelompok berinteraksi, menempati posisi tertentu, serta berkompetisi untuk memperoleh pengakuan dan legitimasi. Dalam ranah tersebut, aktor sosial membawa berbagai bentuk modal, seperti modal budaya, modal sosial, modal simbolik, dan modal ekonomi, yang memengaruhi posisi dan peran mereka di dalam arena tersebut.

Fenomena ini melahirkan komunitas-komunitas yang aktif dan berdedikasi dalam membahas Marvel. Mereka berpartisipasi dalam berbagai platform media sosial, termasuk Twitter, untuk berbagi, mendiskusikan, dan menganalisis berbagai aspek film Marvel. Twitter merupakan platform utama bagi komunitas ini untuk berbagi gagasan, teori, dan pengalaman mengenai karakter Marvel serta alur cerita MCU. Dalam masyarakat, keberadaan kelompok-kelompok yang membentuk komunitas adalah hal yang tidak terpisahkan. Pada dasarnya, komunitas terbentuk berdasarkan kesamaan minat,

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

tujuan, atau nilai tertentu. Iriantara (2004) mengemukakan bahwa komunitas adalah sekumpulan individu yang tinggal di suatu lokasi tertentu dan biasanya memiliki kepentingan yang sama serta saling berhubungan karena adanya kesamaan tertentu.

Komunitas penggemar Marvel bisa juga disebut sebagai salah satu bentuk ranah budaya populer, di mana para penggemar tidak berada dalam posisi yang setara. Perbedaan pengetahuan tentang Marvel, tingkat keaktifan, jaringan sosial, serta bentuk pengakuan yang diperoleh menciptakan struktur dalam komunitas. Dengan demikian, komunitas penggemar Marvel menjadi ruang yang dinamis, di mana relasi sosial, praktik keseharian, serta bentuk-bentuk modal terus diproduksi dan dipertukarkan.

Salah satu komunitas yang menonjol di Twitter adalah 'Marvel Enthusiast', yang anggotanya terdiri dari sekitar 2.700 pengguna Twitter aktif dengan berbagai latar belakang dan usia yang beragam. Komunitas ini aktif berbagi konten Marvel, seperti ulasan film, analisis karakter, dan *meme*. Meskipun berlangsung di ruang digital, interaksi dalam komunitas ini mencerminkan dinamika sosial yang nyata, termasuk pembentukan relasi, pengakuan, dan perbedaan posisi antaranggota.

Penelitian ini secara khusus berfokus pada penggemar Marvel yang berdomisili di Tangerang dan tergabung dalam komunitas “Marvel Enthusiasts” di Twitter. Pemilihan informan dari wilayah Tangerang bertujuan untuk melihat bagaimana individu-individu dalam konteks lokal tertentu berpartisipasi dalam ranah *(field)* komunitas daring yang bersifat lebih luas. Dengan demikian, Tangerang dalam penelitian ini tidak dipahami sebagai lokasi komunitas, melainkan sebagai konteks sosial informan yang memengaruhi pengalaman dan praktik *fandom* mereka.

Bagi penggemar Marvel di Tangerang, keterlibatan dalam komunitas “Marvel Enthusiasts” di Twitter menjadi salah satu cara untuk mengekspresikan minat, membangun relasi sosial, serta memperoleh pengakuan sebagai bagian dari komunitas penggemar. Marvel tidak hanya hadir sebagai komoditas budaya populer, tetapi juga sebagai media yang menghubungkan individu-individu dalam ruang sosial daring, sekaligus

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

memengaruhi praktik keseharian, cara berkomunikasi, dan identitas sosial mereka sebagai penggemar.

Penelitian ini untuk memahami komunitas penggemar Marvel "Marvel Enthusiasts" di Twitter sebagai sebuah ranah sosial dengan menggunakan konsep Pierre Bourdieu, dengan menempatkan penggemar Marvel di Tangerang sebagai subjek penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana ranah *(field)* komunitas daring tersebut dibentuk lewat tindakan dan interaksi yang dilakukan terus-menerus oleh anggota komunitas, serta bagaimana konfigurasi modal yang dimiliki penggemar membentuk dinamika interaksi, posisi, dan pengakuan di dalam komunitas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian antropologi sosial, khususnya dalam memahami budaya populer, komunitas daring, dan praktik sosial penggemar dalam konteks masyarakat kontemporer.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana habitus penggemar Marvel dan konfigurasi modal terbentuk pada anggota komunitas "Marvel Enthusiasts" di Twitter?
2. Bagaimana habitus dan modal tersebut dalam ranah komunitas "Marvel Enthusiasts" sehingga membentuk praktik sosial penggemar Marvel di Twitter?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami komunitas penggemar Marvel "Marvel Enthusiasts" di Tangerang sebagai sebuah ranah sosial dengan menggunakan konsep Pierre Bourdieu, serta untuk menjelaskan bagaimana modal yang dimiliki anggota komunitas berperan dalam membentuk dinamika interaksi, posisi, dan pengakuan di dalam komunitas tersebut.

Tujuan khusus penelitan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami bagaimana ranah (*field*) komunitas penggemar Marvel "Marvel Enthusiasts" di Tangerang dikonstruksi melalui praktik etnografis luring dan daring berdasarkan konsep ranah Pierre Bourdieu.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

2. Untuk memahami peran yang terlibat di dalam ranah *(field)* komunitas penggemar Marvel serta posisi-posisi sosial yang muncul di antara para anggotanya.
3. Untuk memahami konfigurasi modal ekonomi, budaya, sosial, dan simbolik yang dimiliki oleh anggota komunitas berdasarkan konsep Pierre Bourdieu.
4. Untuk memahami bagaimana modal-modal tersebut berperan dalam membentuk posisi, pengaruh, dan pengakuan anggota di dalam ranah *(field)* komunitas.
5. Untuk memahami dinamika relasi sosial yang terbentuk dalam komunitas penggemar Marvel sebagai hasil dari interaksi antara ranah dan konfigurasi modal anggotanya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam bidang pendidikan dan ilmu sosial, khususnya sebagai referensi dalam kajian antropologi sosial dan disiplin humaniora lainnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan mengenai budaya populer dalam konteks dinamika sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Dapat mengetahui bagaimana Marvel sebagai budaya populer baru.
2. Dapat mengetahui bagaimana penggemar yang tergabung dalam komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter mempersepsikan Marvel sebagai budaya populer baru.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

3. Dapat mengetahui bagaimana persepsi penggemar yang tergabung dalam komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter terhadap Marvel sebagai budaya populer baru mempengaruhi interaksi sosial mereka.
4. Penelitian ini bisa menjadi bahan atau referensi untuk penelitian selanjutnya serta diharapkan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengadakan penelitian yang sejenis dan secara lebih mendalam.

1.5 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

1.5.1 Tinjauan Pustaka/Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang budaya populer sudah banyak dilakukan. Penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu berada pada tema yang berbeda. Pada bagian ini, peneliti berupaya mereview tujuh sumber.

Pertama, jurnal penelitian berjudul Film *Doctor Strange in the Multiverse of Madness (2022) sebagai Budaya Populer: Sebuah Perspektif Penonton Indonesia* oleh Rifka Pratama (2022) membahas bagaimana film *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (2022) merupakan bagian dari budaya populer. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh media terhadap film tersebut berdampak pada peningkatan jumlah penjualan tiket, yang menjadi indikator utama keberadaannya dalam budaya populer. Dalam kajian budaya populer, media berperan menciptakan dan menyebarluaskan budaya dalam industri hiburan global.

Secara teoretis, penelitian ini menggunakan konsep budaya populer untuk menganalisis data yang tersedia. Berdasarkan definisi dalam *Oxford Reference*, budaya populer merujuk pada artefak budaya atau konten media yang diproduksi untuk khalayak luas. Dengan demikian, kajian ini dapat menjadi referensi dalam memahami bagaimana Marvel, sebagai bagian dari industri budaya populer, membentuk persepsi penonton terhadap film dan waralaba mereka.

Kedua, jurnal penelitian berjudul *Komunitas Surabaya Wotagei: Sebuah Kajian Budaya Populer* yang ditulis oleh Aninditya Ardhana Riswari (2019) menganalisis fenomena Komunitas Wotagei di Surabaya yang memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan komunitas serupa di

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Indonesia. Keberadaan komunitas ini tidak hanya didorong oleh kesamaan minat para anggotanya, tetapi juga oleh keunikan praktik budaya yang jarang ditemui di komunitas lain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *fandom* dan *youth subculture* untuk memahami bagaimana Komunitas Wotagei Surabaya berkembang sebagai kelompok penggemar dalam ranah budaya anak muda. Kehadiran komunitas ini menunjukkan bahwa budaya penggemar dapat menjadi bagian dari budaya populer yang lebih luas, terutama dalam konteks interaksi sosial dan ekspresi identitas kelompok.

Ketiga, skripsi berjudul *Budaya Pop dan Persaingan Identitas (Studi Deskriptif pada Komunitas Anime Attack on Titan)* oleh Zulfan Efendi (2021) membahas budaya populer Jepang yang telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Penelitian ini berfokus pada komunitas penggemar *Attack on Titan* di Medan, dengan tujuan memahami bagaimana proses komunikasi budaya terjadi di dalam komunitas tersebut.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori, antara lain teori komunikasi, teori budaya, teori budaya populer, karakteristik budaya populer, teori persaingan identitas, teori anime, serta teori komunitas. Karena memiliki kesamaan dalam subjek penelitian, yaitu komunitas penggemar objek budaya populer, skripsi ini dapat menjadi referensi yang relevan bagi penelitian ini.

Keempat, skripsi berjudul *Persepsi Mahasiswa terhadap Fashion Korea Selatan (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Universitas Bina Darma yang Aktif Menonton Drama Korea)* oleh Fitri Ayu (2020) membahas bagaimana persepsi mahasiswa Universitas Bina Darma terhadap fashion Korea yang mereka lihat melalui drama Korea.

Penelitian ini menggunakan teori persepsi, yang menyatakan bahwa setiap individu dapat memberikan tanggapan yang berbeda terhadap stimulus yang sama, bergantung pada pengalaman, pengetahuan, serta kondisi lingkungan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap fashion Korea Selatan, sebagaimana dinyatakan dan dirasakan oleh para informan. Kesamaan

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

antara penelitian ini dengan skripsi yang sedang disusun adalah sama-sama mengkaji persepsi mahasiswa terhadap objek budaya populer, meskipun dengan fokus yang berbeda.

Kelima, skripsi berjudul *Aktivitas Konsumsi dan Produksi Produk Populer Marvel Industry di Kalangan Penggemar Marvel* oleh Asro Xabilul Haq (2020) membahas aktivitas konsumsi yang dilakukan oleh penggemar Marvel, termasuk fenomena *guilty pleasure* yang kerap mereka alami. Aktivitas konsumsi ini mencakup menonton film di bioskop, mengoleksi komik dan *action figure*, serta bentuk konsumsi lanjutan (*extended consumption*) lainnya yang dilakukan oleh para penggemar.

Studi ini juga mengungkap bagaimana penggemar Marvel tidak hanya mengonsumsi, tetapi juga memproduksi konten sebagai bagian dari keterlibatan mereka dalam budaya populer Marvel Industry. Penelitian ini menemukan adanya tipologi penggemar dalam aktivitas prosumsi (*prosumer activity*), yaitu *Common Prosumers* dan *Authentic Prosumers*. Selain itu, pendekatan *cultural studies* dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman lebih lanjut mengenai evolusi aktivitas dan budaya penggemar Marvel dalam masyarakat kontemporer.

1.5.2 Landasan Teori: Teori Praktik Sosial Pierre Bourdieu

Teori Pierre Bourdieu yang sering dipakai dalam riset sosial dikenal sebagai teori praktik sosial (sering juga disebut strukturalisme-konstruktif atau strukturalisme genetik), yang intinya menjelaskan hubungan timbal-balik antara agen (individu/kelompok) dan struktur sosial. Dalam tulisan Mangihut Siregar, Bourdieu menawarkan sintesis atas perdebatan "struktur vs agensi" melalui konsep-konsep kunci seperti habitus, ranah (*field*), modal (*capital*), strategi, dan praktik sebagai hasil relasinya (Siregar, 2016).

Bourdieu dipahami tidak melihat manusia sebagai "boneka struktur", tetapi juga tidak memandang tindakan sebagai kebebasan mutlak; praktik sehari-hari lahir dari pertemuan disposisi agen dengan kondisi ranah yang memiliki aturan dan pertaruhan tertentu. Siregar menekankan bahwa agen "dipengaruhi struktur", tetapi agen juga tetap aktif, karena praktik adalah

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

produk relasi antara habitus dan ranah dengan melibatkan modal di dalamnya (Siregar, 2016).

Dalam konteks metodologis, pendekatan Bourdieu ini berguna karena memungkinkan peneliti membaca fenomena sosial sebagai arena yang konfliktual dan tidak setara, di mana posisi agen berbeda-beda dan dipengaruhi oleh sumber daya yang mereka miliki. Artikel di MADANI dengan judul "*PIERRE BOURDIEU DAN KONSEP DASAR KEKERASAN SIMBOLIK*" menegaskan bahwa Bourdieu menawarkan cara memahami masyarakat melalui relasi dialektis agen–struktur dalam praktik, serta menunjukkan bahwa ruang sosial terdiri dari beragam ranah otonom (budaya, politik, seni, gender, dan lainnya), bukan hanya ekonomi (Fatmawati & Sholikin, 2020).

1.5.2.1 Konsep Habitus

Habitus dapat dipahami sebagai seperangkat disposisi atau kecenderungan yang tertanam dalam diri agen melalui pengalaman sosial, sehingga memengaruhi cara agen berpikir, merasakan, menilai, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penjelasan teori praktik Bourdieu, habitus menjadi salah satu konsep utama yang menjembatani struktur dan tindakan, karena habitus membawa "jejak sejarah sosial" ke dalam praktik. (Adib, 2012)

Habitus tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja dalam relasi dengan ranah (*field*) dan modal, sehingga praktik sosial dapat dipahami melalui rumusan relasional: (habitus × modal) + ranah = praktik. Dalam kajian Bourdieu, habitus membantu menjelaskan mengapa tindakan agen sering tampak "alami" atau "wajar", padahal terbentuk dari proses sosial yang panjang dan berulang dalam lingkungan tertentu. (Adib, 2012).

Dalam penelitian sosial, habitus juga relevan untuk membaca bagaimana suatu kebiasaan, selera, preferensi, dan cara merespons fenomena budaya terbentuk secara kolektif, termasuk dalam praktik penggemaran budaya populer. Dengan kata lain, habitus membantu menjelaskan bahwa partisipasi seseorang dalam suatu arena sosial tidak

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

muncul tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan pembiasaan yang membentuk kecenderungan tertentu (Siregar, 2016).

1.5.2.2 Konsep Ranah (*Field*)

Ranah (*field*) dijelaskan sebagai arena sosial tempat agen menempati posisi-posisi tertentu dan berinteraksi mengikuti logika permainan yang khas. Dalam pembacaan Siregar, ranah disebut sebagai "medan/arena/ranah" tempat para aktor mempertaruhkan modal dan menjalankan strategi, sehingga praktik sosial tidak bisa dilepaskan dari struktur relasi dalam ranah tersebut (Siregar, 2016).

Ranah juga dapat dipahami sebagai ruang relasi yang nyata secara sosial, bukan sekadar "topik" atau "komunitas", karena di dalamnya ada perebutan posisi dan pengakuan. Hal ini tampak dalam penjelasan Mohammad Adib yang menegaskan bahwa Bourdieu menerangkan relasi aktor dan struktur secara dialektik melalui konsep habitus, ranah (*field*), modal, dan praktik, sehingga ranah menjadi kerangka untuk membaca bagaimana tindakan agen berlangsung dalam struktur yang memediasi (Adib, 2012).

1.5.2.3 Konsep Modal (*Capital*)

Konsep modal dalam Bourdieu tidak dibatasi pada uang, tetapi mencakup beragam sumber daya yang bisa dipertukarkan nilainya di dalam ranah. Penjelasan dalam artikel MADANI dengan judul "*PIERRE BOURDIEU DAN KONSEP DASAR KEKERASAN SIMBOLIK*" menunjukkan bahwa posisi pelaku dapat ditentukan oleh (1) besarnya modal yang dimiliki dan (2) komposisi modal secara keseluruhan; bahkan jenis modal yang paling menentukan bisa berbeda antar ranah (Fatmawati & Sholikin, 2020).

Pada penelitian-penelitian ilmiah yang memakai konsep Pierre Bourdieu, modal biasanya dipilah menjadi modal ekonomi, modal budaya, modal sosial, dan modal simbolik. Artikel yang berjudul "*MODAL DALAM PRAKTIK SOSIAL ARISAN SOSIALITA*" mememperlihatkan

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

cara kerja konsep ini: ranah memiliki pertaruhan, dan modal menjadi "kekuatan" yang menentukan posisi aktor dalam ranah tersebut, sehingga aktor yang modalnya lebih kuat cenderung lebih dominan dalam praktik sosial di komunitasnya (Wati, 2015).

Bourdieu mengklasifikasikan modal ke dalam empat jenis utama, modal ekonomi, modal budaya, modal sosial, dan modal simbolik, yang masing-masing berperan dalam menentukan posisi dalam suatu ranah:

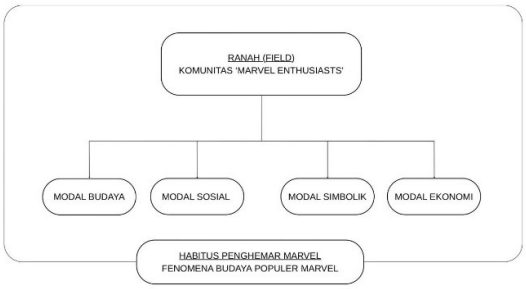
1. **Modal Ekonomi**: Merujuk pada sumber daya material yang mudah dikonversi menjadi akses (misalnya membeli barang, membiayai aktivitas, atau menopang partisipasi). Dalam contoh analisis arisan, modal ekonomi ditunjukkan sebagai salah satu modal yang "dipertaruhkan" dan dapat menentukan posisi aktor dalam ranah tertentu.
2. **Modal Budaya**: Berkaitan dengan pengetahuan, kompetensi, dan selera yang diakui bernilai dalam sebuah ranah. Dalam artikel MADANI yang berjudul "*MODAL DALAM PRAKTIK SOSIAL ARISAN SOSIALITA*", dijelaskan bahwa modal budaya (misalnya kemampuan menulis atau kompetensi tertentu) dapat membantu menutupi kekurangan modal ekonomi, karena modal dapat saling berkaitan dan dikonversi dari satu bentuk ke bentuk lain untuk memperkuat status sosial.
3. **Modal Sosial**: Sebagai jaringan relasi yang dapat memberi akses dan keuntungan sosial tertentu. Artikel MADANI yang berjudul "*MODAL DALAM PRAKTIK SOSIAL ARISAN SOSIALITA*" menunjukkan keterkaitan modal sosial dengan bentuk modal lain (misalnya prestasi atau kemampuan) yang dapat membuka jaringan, sehingga modal sosial dapat dipahami sebagai sumber daya relasional yang memperkuat posisi dalam ranah.
4. **Modal Simbolik**: Merujuk pada pengakuan, reputasi, kehormatan, atau prestise yang dianggap sah oleh anggota ranah. Dalam studi Wati, modal simbolik ditunjukkan sebagai modal yang dapat menjadi dominan tergantung misi dan karakter ranah (misalnya ranah yang

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

menekankan kegiatan sosial atau status kehormatan), sehingga "yang dominan" tidak selalu ditentukan uang semata (Wati, 2015).

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan kerangka berpikir yang mengacu pada konsep praktik sosial Pierre Bourdieu yang meliputi habitus, ranah (*field*), dan modal. Kerangka berpikir ini digunakan untuk memahami bagaimana fenomena budaya populer Marvel membentuk habitus penggemar, yang kemudian berinteraksi dalam ranah komunitas "Marvel Enthusiasts", serta bagaimana berbagai bentuk modal, yaitu modal budaya, modal sosial, modal simbolik, dan modal ekonomi, berperan dalam membentuk posisi dan dinamika relasi antaranggota komunitas tersebut.

Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir Pierre Bourdieu



KERANGKA BERPIKIR PIERRE BOURDIEU

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Desain/Jenis Penelitian

Skripsi ini membahas bagaimana Marvel menjadi bagian dari budaya populer. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode yang bersifat deskriptif dan menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif karena penelitian ini ingin memahami secara mendalam bagaimana Marvel menjadi bagian dari budaya populer dan bagaimana praktik penggemaran muncul di komunitas "Marvel Enthusiasts" di Twitter. Metode kualitatif dipilih karena

fokusnya bukan menghitung, tetapi menangkap makna, pengalaman, dan cara orang memaknai sesuatu dalam kehidupan sosial (Raco, 2010).

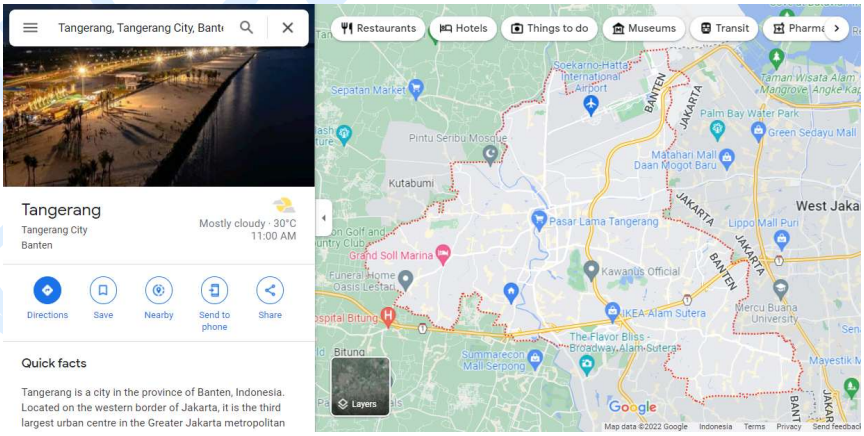
Data dapat diperoleh dari pengamatan terhadap interaksi yang terjadi, wawancara, serta dokumentasi seperti unggahan, percakapan, atau jejak digital yang relevan. Setelah data terkumpul, peneliti menyusun secara rapi dan menjelaskan temuan secara deskriptif untuk melihat pola-pola penting dari praktik penggemaran, interaksi, dan makna yang dibentuk anggota komunitas (Raco, 2010).

1.6.2 Lokasi & Waktu Penelitian

1.6.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Tangerang, Provinsi Banten, dengan pertimbangan bahwa informan penelitian merupakan penggemar Marvel yang berdomisili di wilayah tersebut. Meskipun komunitas "Marvel Enthusiasts" beroperasi secara daring melalui Twitter, serta ruang pendukung seperti Discord, fokus lokasi penelitian tetap ditempatkan di Tangerang karena penelitian ini menekankan pengalaman, praktik penggemaran, dan konteks sosial informan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, lokasi penelitian dalam studi ini dipahami sebagai lokasi sosial informan, yaitu Tangerang, sekaligus ruang interaksi digital tempat praktik komunitas berlangsung.

Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian



Sumber : www.googlemaps.com

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

1.6.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023 hingga Maret 2025, yang mencakup seluruh rangkaian proses penelitian mulai dari perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis data dan penyusunan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan penetapan fokus penelitian, penyusunan, serta pemetaan informan dan ruang komunitas daring yang diamati. Tahap pelaksanaan meliputi observasi, termasuk observasi daring, wawancara, dan dokumentasi data yang relevan. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara bertahap untuk menemukan pola dan makna, sebelum akhirnya dirangkai menjadi naskah penelitian sesuai struktur penulisan skripsi.

1.6.3 Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan memilih mahasiswa yang tergabung dalam komunitas "Marvel Enthusiasts" di Twitter sebagai informan utama, karena mereka adalah orang-orang yang langsung terlibat sebagai penggemar dan ikut berinteraksi di dalam komunitas. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan anggota komunitas untuk menggali pengalaman, pemaknaan, dan praktik penggemaran, diperkuat dengan observasi partisipatif terhadap diskusi serta aktivitas komunitas di ruang daring, serta analisis konten terhadap unggahan dan pola interaksi di Twitter sebagai bentuk dokumentasi praktik sosial yang terjadi di dalam komunitas.

1.6.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan studi pustaka, penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan informasi dan referensi dari buku-buku, jurnal, hingga publikasi-publikasi digital. Selain itu dengan melakukan cara interview kepada para informan yang telah ditentukan sebelumnya untuk mendapat data-data mengenai realitas

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

sosial yang terjadi dalam konteks ini adalah para mahasiswa yang tergabung dalam komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian kali ini peneliti memilih jenis penelitian kualitatif maka data yang diperoleh haruslah mendalam, jelas dan spesifik. Selanjutnya dijelaskan oleh Sugiyono (2009) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi partisipatif, wawancara, serta analis konten. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara studi pustaka dan wawancara.

1.6.4.1 Observasi Partisipatif

Peneliti akan bergabung dengan komunitas Marvel Enthusiast di Twitter, mengamati interaksi, diskusi, dan partisipasi anggota komunitas.

1.6.4.2 Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa anggota komunitas untuk menggali persepsi mereka terhadap Marvel dan pengaruhnya terhadap identitas sosial mereka.

1.6.4.3 Analisis Konten

Menganalisis unggahan dan diskusi yang terjadi dalam komunitas untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan bagaimana narasi Marvel dibahas.

1.6.5 Analisis Data

Menurut Nurdin dan Hartati (2019), analisis data adalah suatu proses atau upaya pengolahan data menjadi sebuah informasi baru agar karakteristik data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

penelitian. Analisis data juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang dapat digunakan dalam membuat kesimpulan.

Data kualitatif dapat dipilih menjadi dua jenis:

1. Hasil pengamatan: uraian rinci tentang situasi, kejadian, interaksi dan tingkah laku yang diamati dilapangan.
2. Hasil pembicaraan: kutipan langsung dari orang-orang tentang pengalaman, sikap, keyakinan dan pemikiran mereka dalam kesempatan wawancara mendalam.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Berisikan gambaran umum terkait objek dan subjek penelitian.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian dan pembahasan akan di jelaskan di dalam bab ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian dan pembahasan akan di jelaskan di dalam bab ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan simpulan dan saran setelah mendapat hasil akhir dari penelitian yang di lakukan.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO