BAB II
GAMBARAN UMUM

2.1 *Marvel Cinematic Universe* (MCU) sebagai Budaya Populer dan Arena Sosial

Marvel Cinematic Universe (MCU) adalah serangkaian film dan serial televisi yang saling berhubungan, diproduksi oleh Marvel Studios dan berdasarkan karakter-karakter yang muncul dalam komik-komik Marvel. Konsep MCU secara resmi diluncurkan pada tahun 2008 dengan perilisan film "*Iron Man*". Kevin Feige, presiden Marvel Studios, adalah penggagas utama di balik ide untuk menghubungkan berbagai karakter dan cerita dari komik Marvel ke dalam satu narasi di industri film layar lebar. Visi ini tidak hanya mengubah cara film superhero diproduksi, tetapi juga menciptakan sebuah fenomena budaya.

Gambar 2. 1 Logo Marvel Studios

Sumber : logowik.com/marvel-studios-vector-logo-6801.html

Sejak peluncurannya, MCU telah berkembang pesat, mencakup lebih dari 30 film dan serial yang saling terkait. Beberapa judul terkenal dalam *franchise* ini termasuk "*Captain America: The First Avenger*", "*Thor: Ragnarok*", "*Spider-Man: No Way Home*", dan lain-lain. Setiap film dan serial dalam MCU dirancang untuk saling melengkapi, membangun alur cerita yang lebih besar dan kompleks. Dengan pendekatan ini, Marvel berhasil menciptakan pengalaman sinematik yang unik, di mana penonton dapat merasakan keterhubungan antara karakter dan cerita yang berbeda namun saling terkait satu sama lain.

Kesuksesan film-film MCU tidak hanya menjadikannya salah satu fenomena media paling sukses dan berpengaruh dalam sejarah perfilman,

tetapi juga mengubah produksi film secara keseluruhan. Dengan inovasi dalam teknik penceritaan, penggunaan efek visual yang canggih, dan kualitas produksi yang tinggi, MCU telah berhasil memikat jutaan penggemar di seluruh dunia. Film-film ini sering kali mendapatkan ulasan positif dari kritikus dan penonton, yang semakin memperkuat posisi MCU di industri perfilman.

Dampak MCU pada industri perfilman dan budaya populer sangat signifikan. Kesuksesan film-filmnya telah mendorong studio lain untuk mengembangkan universe sinematik mereka sendiri, contohnya seperti *DC Extended Universe* (DCEU) dan berbagai *franchise* lainnya. Selain itu, MCU telah memengaruhi tren dalam pemasaran dan *merchandise*, menciptakan bisnis baru dalam berbagai platform media untuk memperluas jangkauan dan keterlibatan penggemar. Hal ini juga menciptakan peluang baru bagi para pembuat film dan penulis untuk mengeksplorasi karakter dan cerita yang sebelumnya kurang dikenal.

Marvel Cinematic Universe tidak hanya menjadi salah satu fenomena film terlaris, tetapi juga telah mengubah cara kita memahami dan mengonsumsi budaya populer. Dengan menggabungkan elemen-elemen dari komik, film, dan media sosial, MCU telah menciptakan komunitas penggemar yang kuat dan terlibat, yang terus mendukung dan merayakan setiap rilis baru. Fenomena ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh budaya populer dalam membentuk identitas dan pengalaman kolektif masyarakat modern.

2.1.1 *Marvel Cinematic Universe* (MCU) sebagai Fenomena Budaya Populer

Marvel Cinematic Universe (MCU) merupakan salah satu franchise media dan film yang menjadi fenomena dalam budaya populer global. MCU dikenal sebagai rangkaian film yang saling terhubung dengan narasi yang berkelanjutan, membentuk dunia fiksi bersama yang dinikmati oleh audiens dari berbagai negara. Penelitian menunjukkan bahwa sebagai bagian dari budaya populer, produk-produk Marvel tidak hanya menjadi hiburan semata tetapi juga menciptakan keterlibatan kuat dari penggemarnya, sehingga

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

menjadi subkultur bagi komunitas-komunitas penggemar superhero di berbagai media sosial.

Penelitian oleh Pratama (2022) menunjukkan bahwa fenomena film *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (2022) dipahami sebagai bagian dari budaya populer karena popularitasnya, keterlibatan media, komersialisme, serta *euforia* publik dalam diskusi yang luas di media sosial Indonesia, sehingga film tersebut mencerminkan bentuk kultur populer yang dibaca dan direspon oleh penonton secara aktif. Dalam kajian budaya populer, film–film Marvel diproduksi secara komersial dan dikonsumsi secara luas lintas masyarakat, sehingga masuk dalam kategori budaya populer yang memiliki makna sosial di luar konteks hiburan. Peran MCU dalam produksi budaya populer juga terlihat dari film-filmnya dalam menciptakan tanda-tanda visual, karakter, dan narasi yang kemudian dibahas oleh penggemar melalui media sosial dan media massa.

MCU juga dipahami sebagai fenomena budaya karena film-filmnya telah mengubah pola konsumsi tontonan, menciptakan keterikatan emosional penonton terhadap karakter dan cerita, dan mendorong pembentukan komunitas penggemar yang aktif berdiskusi dan memaknai karakter ataupun elemen cerita secara kolektif. Dalam konteks ini, karakter-karakter MCU tidak hanya dilihat sebagai tokoh fiksi tetapi juga sebagai simbol budaya populer yang berpengaruh, yang kemudian masuk ke dalam praktik budaya sehari-hari para penontonnya.

Dalam penelitian Pratama (2022), di mana antusiasme penonton Indonesia terhadap *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (2022) terlihat dari tingginya penjualan tiket sebelum dan selama masa tayang, serta diskusi aktif di media sosial mengenai film tersebut, menunjukkan keterlibatan publik yang luas dalam makna budaya populer. Film Marvel dan franchise MCU tidak hanya dinikmati secara pasif, tetapi turut melahirkan praktik konsumsi dan produksi budaya oleh penonton, termasuk penggunaan dialog, referensi, gaya visual, hingga kolaborasi komersial yang muncul di Indonesia menjelang, saat, dan setelah penayangan film.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Dalam teori Pierre Bourdieu, keterlibatan penonton terhadap budaya populer juga dapat dipahami melalui konsep habitus, yaitu seperangkat disposisi yang terbentuk dari pengalaman sosial dan kemudian membentuk cara individu berpikir, merasakan, serta merespons suatu fenomena budaya (Haryatmoko, 2016). Habitus tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui proses interaksi berulang dengan lingkungan sosial, termasuk melalui konsumsi media dan praktik budaya populer yang dilakukan secara terus-menerus.

Kebiasaan-kebiasaan seperti menonton film secara berkelanjutan, mengenali karakter, mengikuti alur cerita lintas film, serta terlibat dalam diskusi di media sosial menunjukkan terbentuknya habitus penggemar sebagai bagian dari pengalaman budaya populer. Menurut Haryatmoko (2016), habitus membuat individu memiliki kecenderungan tertentu dalam menilai dan merespons objek budaya, sehingga penggemar tidak hanya menikmati tontonan secara pasif, tetapi juga mengembangkan selera, preferensi, serta cara memahami narasi yang relatif serupa dengan anggota komunitas lainnya.

Habitus penggemar Marvel juga tercermin dalam praktik keseharian, seperti penggunaan referensi bahasa istilah yang khas, partisipasi dalam diskusi daring, hingga kecenderungan untuk mengikuti perkembangan film dan karakter tertentu. Dalam kajian budaya populer Indonesia, habitus dipahami sebagai mekanisme yang menjelaskan bagaimana konsumsi media dapat membentuk pola selera kolektif serta cara individu memaknai identitasnya dalam kelompok sosial tertentu (Martono, 2012). Karena itu, budaya populer Marvel tidak hanya menghasilkan konsumsi media, tetapi juga membentuk disposisi sosial yang menjadi dasar keterlibatan penggemar dalam interaksi komunitas dan praktik penggemar.

Untuk memperjelas perkembangan *Marvel Cinematic Universe* sebagai semesta sinematik yang terstruktur, berikut disajikan *timeline* MCU berdasarkan fase dan tahun perilisannya. Penyajian *timeline* ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kontinuitas narasi serta

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

kompleksitas cerita yang membentuk MCU sebagai fenomena budaya populer.

Tabel 2. 1 Fase Satu:

No.	Film	Tanggal Release
1.	Iron Man	May 2, 2008
2.	The Incredible Hulk	June 13, 2008
3.	Iron Man 2	May 7, 2010
4.	Thor	May 6, 2011
5.	Captain America: The First Avenger	July 22, 2011
6.	The Avengers	May 4, 2012

Tabel 2. 2 Fase Dua:

No.	Film	Tanggal Release
1.	Iron Man 3	May 3, 2013
2.	Thor: The Dark World	November 8, 2013
3.	Captain America: The Winter Soldier	April 4, 2014
4.	Guardians of the Galaxy	August 1, 2014
5.	Avengers: Age of Ultron	May 1, 2015
6.	Ant-Man	July 17, 2015

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Tabel 2. 3 Fase Tiga:

No.	Film	Tanggal Release
1.	Captain America: Civil War	May 6, 2016
2.	Doctor Strange	November 4, 2016
3.	Guardians of the Galaxy Vol. 2	May 5, 2017
4.	Spider-Man: Homecoming	July 7, 2017
5.	Thor: Ragnarök	November 3, 2017
6.	Black Panther	February 16, 2018
7.	Avengers: Infinity War	April 27, 2018
8.	Ant-Man and the Wasp	July 6, 2018
9.	Captain Marvel	March 8, 2019
10.	Avengers: Endgame	April 26, 2019
11.	Spider-Man: Far From Home	July 2, 2019

Tabel 2. 4 Fase Empat:

No.	Film	Tanggal Release
1.	Black Widow	July 9, 2021
2.	Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings	September 3, 2021
3.	Eternals	November 5, 2021
4.	Spider-Man: No Way Home	December 17, 2021
5.	Doctor Strange in the Multiverse of Madness	May 6, 2022
6.	Thor: Love and Thunder	July 8, 2022
7.	Black Panther: Wakanda Forever	November 11, 2022

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Tabel 2. 5 Fase Lima:

No.	Film	Tanggal Release
1.	Ant-Man and the Wasp: Quantumania	February 17, 2023
2.	Guardians of the Galaxy Vol. 3	May 5, 2023
3.	The Marvels	November 10, 2023
4.	Deadpool & Wolverine	July 26, 2024
5.	Captain America: Brave New World	February 14, 2025
6.	Thunderbolts*	May 2, 2025

Tabel 2. 6 Fase Enam:

No.	Film	Tanggal Release
1.	The Fantastic Four: First Steps	July 25, 2025
2.	Spider-Man: Brand New Day	July 31, 2026
3.	Avengers: Doomsday	December 18, 2026
4.	Avengers: Secret Wars	December 17, 2027

2.1.2 Marvel sebagai Ranah Sosial dalam Budaya Populer

Budaya populer tidak hanya dipahami sebagai kumpulan produk budaya yang dikonsumsi secara massal, melainkan sebagai ruang sosial tempat berlangsungnya praktik, relasi, dan struktur sosial tertentu. Pierre Bourdieu memandang ranah (*field*) sebagai arena sosial yang relatif otonom, di dalamnya aktor-aktor sosial saling berinteraksi dan menempati posisi yang berbeda berdasarkan sumber daya yang mereka miliki. Ranah memiliki aturan main, logika internal, serta bentuk-bentuk legitimasi yang dipahami bersama oleh para pelaku di dalamnya (Siregar, 2019).

Dalam konsep Pierre Bourdieu, ranah tidak harus berbentuk ruang fisik, tetapi dapat hadir sebagai ruang simbolik dan sosial, termasuk dalam konteks budaya dan media. Doblyte (2019) menjelaskan bahwa ranah merupakan jaringan relasi objektif antara posisi-posisi sosial yang terbentuk melalui praktik dan interaksi aktor. Dengan demikian, ranah dapat muncul dalam berbagai bentuk kehidupan sosial, termasuk dalam praktik konsumsi

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

dan produksi budaya populer yang dimediasi oleh teknologi dan media digital.

Marvel Cinematic Universe (MCU) dapat dipahami sebagai sebuah ranah budaya populer. Ranah Marvel terbentuk melalui interaksi antara produk budaya (film, karakter, dan narasi) dengan para penggemarnya. Sehingga, penggemar tidak hanya mengonsumsi film secara individual, tetapi juga terlibat dalam praktik sosial seperti diskusi, pertukaran opini, dan produksi makna bersama. Praktik-praktik tersebut menunjukkan bahwa budaya populer berfungsi sebagai arena sosial yang memungkinkan terjadinya relasi dan posisi sosial tertentu (Vega, 2020).

Di dalam ranah Marvel, terdapat aturan-aturan tidak tertulis yang dipahami oleh para penggemar, seperti pentingnya pengetahuan terhadap alur cerita, karakter, dan keterkaitan antarfilm. Menurut Siregar (2019), setiap ranah memiliki bentuk legitimasi tersendiri, di mana nilai tertentu dianggap sah dan menentukan posisi aktor sosial. Dalam konteks *fandom* Marvel, penguasaan pengetahuan, cara menyampaikan pendapat, serta keaktifan dalam interaksi menjadi faktor yang memengaruhi pengakuan dan posisi sosial penggemar di dalam ranah tersebut.

Ranah Marvel juga berkembang secara signifikan melalui ruang daring, khususnya media sosial. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, perkembangan teknologi tidak menghapus struktur ranah, melainkan memperluas ruang terjadinya interaksi sosial. Doblyte (2019) menegaskan bahwa ranah dapat beroperasi dalam ruang simbolik yang dimediasi oleh teknologi, selama terdapat praktik, relasi, dan struktur posisi di dalamnya. Media sosial seperti Twitter memungkinkan penggemar Marvel dari berbagai latar belakang untuk berinteraksi dan membangun relasi dalam satu arena sosial yang sama.

Memahami Marvel sebagai ranah sosial memungkinkan *fandom* dipahami bukan sekadar sebagai aktivitas hiburan, tetapi sebagai praktik sosial yang melibatkan relasi, posisi, dan pengakuan. Pendekatan ini memberikan landasan teoretis untuk menganalisis komunitas penggemar Marvel sebagai ranah budaya populer, serta untuk melihat bagaimana modal

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

berperan dalam membentuk dinamika sosial antaranggota komunitas (Vega, 2020).

2.2 Penggemar Marvel dan Praktik Kehidupan Sehari-hari

Dalam antropologi sosial, pengaruh Marvel terhadap budaya populer menunjukkan bagaimana sebuah entitas media dapat membentuk dan mengarahkan identitas, komunitas, dan interaksi sosial. Marvel tidak hanya sekedar penyedia hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai simbol yang mencerminkan nilai-nilai, aspirasi, dan tantangan yang dihadapi masyarakat. Karakter-karakter dalam film dan komik Marvel sering kali mewakili berbagai latar belakang sosial, etnis, dan gender, yang memungkinkan penonton untuk melihat diri mereka dalam cerita yang disajikan. Sehingga menciptakan rasa keterhubungan dan identitas kolektif di antara penggemar, yang merasa bahwa mereka memiliki kesamaan bersama.

Salah satu contoh nyata dari pengaruh ini dapat dilihat dalam komunitas "Marvel Enthusiast" di platform media sosial seperti Twitter. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk berbagi informasi dan diskusi tentang film dan karakter, tetapi juga sebagai ruang untuk membangun hubungan sosial yang kuat. Melalui *hashtag, fan art*, dan diskusi tentang teori-teori cerita, anggota komunitas ini menciptakan interaksi yang memperkuat rasa kebersamaan dan identitas mereka sebagai penggemar Marvel. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi di media sosial dapat meningkatkan keterlibatan individu dengan konten budaya populer, yang akan memengaruhi cara mereka memahami dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.

Selain itu, pengaruh Marvel juga terlihat dalam cara film dan karakter mereka memengaruhi tren budaya dan perilaku sosial. Misalnya, pada film "*Black Panther*" tidak hanya sukses secara komersial, tetapi juga memicu diskusi global tentang representasi ras dan identitas budaya. Film ini menjadi simbol bagi banyak orang, terutama di kalangan komunitas kulit hitam, yang merasa terwakili dan diberdayakan oleh karakter-karakter yang kuat dan cerita yang mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa Marvel memiliki kemampuan

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

untuk tidak hanya menghibur, tetapi juga untuk menginspirasi perubahan sosial dan meningkatkan kesadaran akan isu-isu penting dalam masyarakat.

Pengaruh Marvel terhadap budaya populer juga dapat dilihat dari cara mereka memanfaatkan pemasaran dan *merchandise* untuk membangun komunitas penggemar yang lebih luas. Dengan meluncurkan berbagai produk, mulai dari mainan hingga pakaian, Marvel menciptakan peluang bagi penggemar untuk mengekspresikan kecintaan mereka terhadap karakter dan cerita. *Merchandise* ini tidak hanya berfungsi sebagai barang dagangan, tetapi juga sebagai simbol identitas bagi penggemar, yang sering kali menggunakan produk tersebut untuk berinteraksi dengan sesama penggemar di dunia nyata. Dengan demikian, Marvel tidak hanya menciptakan konten yang menarik, tetapi juga membangun ekosistem budaya yang mendukung interaksi sosial dan identitas kolektif di antara penggemar.

2.2.1 Marvel dalam Gaya Hidup Penggemar

Superhero Marvel seperti *Iron Man, Captain America*, dan *Spider-Man* telah menjadi ikon yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memengaruhi gaya hidup banyak orang. Karakter-karakter ini telah melampaui batasan media hiburan dan masuk ke dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Misalnya, kostum dan aksesoris pahlawan super sering dikenakan tidak hanya pada saat perayaan, *cosplay*, atau acara khusus, tetapi juga dalam konteks yang lebih santai. Banyak orang yang memilih untuk mengenakan kaos dengan desain karakter Marvel, atau menggunakan tas dan sepatu bertema superhero dalam aktivitas sehari-hari mereka. Fenomena ini menunjukkan bagaimana Marvel telah terintegrasi dalam budaya populer dan menjadi bagian dari identitas individu.

Gambar 2. 2 Kemeja Dengan Desain Salah Satu Karakter Marvel "*Venom*"

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber: https://id.shp.ee/zgSDR7V

Gambar 2. 3 Kaos Dengan Desain Salah Satu Karakter Marvel "*Spiderman*"



Sumber: https://id.shp.ee/W3c9z4U

Salah satu contoh nyata dari pengaruh ini adalah tren fashion yang terinspirasi oleh karakter Marvel. Banyak desainer dan merek fashion yang mulai mengadopsi elemen-elemen dari dunia superhero ke dalam koleksi mereka. Misalnya, kolaborasi antara merek-merek terkenal dan Marvel untuk menciptakan produk-produk yang menarik bagi penggemar, seperti sneakers dengan desain karakter atau aksesori yang terinspirasi oleh film-film Marvel. Hal ini tidak hanya menciptakan peluang bisnis baru, tetapi juga menunjukkan bagaimana karakter-karakter ini telah menjadi simbol yang dapat dikenali dan diterima secara luas dalam masyarakat.

Gambar 2. 4 Sepatu Dengan Tema Salah Satu Karakter Marvel "*Thor*"

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber: https://id.shp.ee/TMbva7X

Selain itu, pengaruh Marvel juga terlihat dalam cara orang berinteraksi dengan produk-produk yang berkaitan dengan karakter-karakter tersebut. Misalnya, botol minum, alat tulis, dan barang-barang rumah tangga yang menampilkan karakter Marvel menjadi sangat populer, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Produk-produk ini tidak hanya berfungsi sebagai barang konsumsi, tetapi juga sebagai alat untuk mengekspresikan kecintaan terhadap karakter dan cerita yang mereka wakili. Dengan demikian, Marvel tidak hanya menciptakan konten yang menarik, tetapi juga membangun produk yang mendukung gaya hidup penggemar.

Pengaruh Marvel terhadap gaya hidup juga dapat dilihat dari bagaimana komunitas penggemar berkumpul dan merayakan kecintaan mereka terhadap karakter-karakter ini. Acara seperti konvensi comic, pemutaran film, dan pertemuan komunitas sering kali dihadiri oleh penggemar yang mengenakan kostum karakter favorit mereka. Membuktikan bahwa fenomena ini menciptakan ruang sosial di mana individu dapat berbagi pengalaman, berdiskusi tentang cerita, dan menggunakan identitas mereka sebagai penggemar. Dengan demikian, Marvel tidak hanya memengaruhi cara orang berpakaian, tetapi juga membentuk cara mereka berinteraksi dan membangun komunitas di sekitar kecintaan mereka terhadap superhero.

Gambar 2. 5 Tas Dengan Desain Marvel

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber : https://tokopedia.link/2YlVZ26DOJb

2.2.2 Marvel dalam Pembentukan Identitas Penggemar

Marvel telah memfasilitasi pembentukan komunitas penggemar yang solid di seluruh dunia, menciptakan ruang di mana individu dapat berbagi minat dan pengalaman mereka. Platform media sosial seperti Twitter, Instagram, dan Facebook memungkinkan penggemar untuk berinteraksi secara langsung, berbagi teori, dan merayakan rilis film atau serial baru bersama-sama. Melalui *hashtag* dan grup diskusi, penggemar dapat terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama, membentuk identitas kolektif yang kuat. Komunitas "Marvel Enthusiast" adalah contoh nyata bagaimana penggemar menggunakan media sosial untuk membangun hubungan yang mendalam dan saling mendukung, menciptakan jaringan sosial yang melampaui batas jarak.

Interaksi digital ini tidak hanya terbatas pada diskusi tentang film dan karakter, tetapi juga mencakup berbagi karya kreatif seperti *fan art, fan fiction*, video pendek, *meme*, dan masih banyak lagi. Banyak penggemar yang menggunakan platform seperti YouTube, TikTok, atau Instagram untuk mengekspresikan kecintaan mereka terhadap Marvel, menciptakan konten yang menarik dan informatif. Hal ini tidak hanya memperkuat rasa memiliki di antara penggemar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi individu untuk menunjukkan bakat dan kreativitas mereka. Dengan demikian, komunitas penggemar Marvel tidak hanya berfungsi sebagai

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

tempat untuk berbagi informasi, tetapi juga sebagai wadah untuk ekspresi diri dan kolaborasi kreatif.

Selain interaksi *online*, penggemar Marvel juga sering mengadakan pertemuan *offline* yang memperkuat ikatan komunitas. Acara konvensi seperti *Indonesia Comic-Con* menjadi ajang bagi penggemar untuk bertemu dengan sesama penggemar, atau bahkan aktor, berinteraksi dengan pembuat film, dan mendapatkan akses eksklusif ke konten baru. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat ikatan komunitas, tetapi juga memungkinkan penggemar untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan sosial.

Identitas sosial yang dibentuk oleh komunitas penggemar Marvel juga mencerminkan nilai-nilai yang diusung oleh karakter-karakter dalam cerita. Banyak penggemar merasa terinspirasi oleh tema-tema seperti persahabatan, keberanian, dan perjuangan melawan ketidakadilan yang ditampilkan dalam film dan komik. Hal ini menciptakan rasa solidaritas di antara penggemar, di mana mereka tidak hanya berbagi minat terhadap karakter, tetapi juga nilai-nilai yang lebih dalam. Dengan demikian, komunitas penggemar Marvel tidak hanya menjadi tempat untuk merayakan hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk membangun identitas sosial yang positif dan mendukung.

2.2.3 Industri Kreatif

Film, serial TV, dan berbagai media lain yang menampilkan karakter-karakter Marvel telah mempermudah akses dan pengenalan tokoh-tokoh ini ke audiens yang lebih luas. *Marvel Cinematic Universe* (MCU) tidak hanya menjadi salah satu *franchise* film terlaris di dunia, tetapi juga berfungsi sebagai platform yang memperkenalkan karakter-karakter ikonik kepada generasi baru. Dengan rilis film dan serial yang konsisten, seperti *"WandaVision", "Loki", dan "Spider-Man: No Way Home"*, Marvel berhasil menarik perhatian berbagai demografi, dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini menciptakan basis penggemar yang beragam dan memperluas jangkauan cerita-cerita yang sebelumnya mungkin tidak dikenal oleh banyak orang.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Selain itu, MCU juga menjadi sumber inspirasi bagi banyak karya kreatif lainnya, baik di dalam maupun di luar industri film. Banyak penggemar yang terinspirasi untuk menciptakan karya mereka sendiri, seperti *fan fiction* atau *fan art*. Platform seperti *Wattpad* dan *DeviantArt* menjadi tempat di mana penggemar dapat mengekspresikan kreativitas mereka dan berbagi karya dengan komunitas yang lebih luas. Karya-karya ini sering kali mengeksplorasi tema-tema yang tidak terungkap dalam film, seperti hubungan antar karakter, latar belakang yang lebih dalam, atau bahkan skenario alternatif yang menarik. Dengan demikian, MCU tidak hanya menjadi konsumsi hiburan, tetapi juga memicu dialog kreatif di antara penggemar.

Fenomena ini juga menciptakan peluang bagi para konten kreator untuk terlibat dalam industri kreatif. Banyak penggemar yang memanfaatkan keterampilan mereka dalam seni, penulisan, dan produksi untuk menciptakan konten yang terinspirasi oleh Marvel. Misalnya, beberapa penggemar telah berhasil mengembangkan proyek film pendek atau animasi yang menampilkan karakter-karakter Marvel, yang kemudian dibagikan di platform seperti YouTube. Ini menunjukkan bahwa pengaruh Marvel melampaui batasan tradisional industri film, mendorong individu untuk berinovasi dan berkolaborasi dalam menciptakan karya baru.

Industri kreatif yang dipicu oleh Marvel juga menciptakan ekosistem yang saling menguntungkan antara penggemar dan pembuat konten. Dengan adanya dukungan dari Marvel melalui acara seperti *Comic-Con* dan kolaborasi dengan seniman, penggemar merasa lebih terlibat dan dihargai dalam proses kreatif. Sehingga tidak hanya memperkuat komunitas penggemar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi Marvel untuk mendapatkan ide-ide baru dari penggemar mereka. Dengan demikian, Marvel tidak hanya berfungsi sebagai produsen konten, tetapi juga sebagai inisiator untuk kreativitas dan inovasi di kalangan penggemar.

Marvel Cinematic Universe telah membawa perubahan signifikan dalam budaya populer. Dengan mengangkat pahlawan super menjadi ikon budaya, mempengaruhi mode dan gaya hidup, memperkaya bahasa sehari-

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

hari dengan istilah dan kutipan ikonik, serta membangun komunitas penggemar yang kuat, Marvel telah menciptakan fenomena budaya yang mencerminkan dan memperkuat identitas sosial modern. Studi kasus persepsi penggemar komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter menunjukkan bagaimana MCU mempengaruhi dan membentuk cara orang berinteraksi, berekspresi, dan membentuk identitas dalam era digital ini.

2.3 Gambaran Umum Komunitas "Marvel Enthusiasts"

Komunitas "Marvel Enthusiast" adalah sebuah kelompok yang awalnya dibentuk untuk menyatukan pecinta Marvel dengan minat dan hobi seputar dunia Marvel, tanpa meninggikan diri atau terkesan sombong. Misi utama komunitas ini adalah menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menghibur bagi para penggemar Marvel, di mana mereka dapat saling berbagi, tertawa bersama, dan mengekspresikan cinta mereka terhadap Marvel dalam segala bentuk.

Gambar 2. 6 Komunitas Marvel Enthusiast di Platform Twitter



Sumber: Tangkapan layar dari Twitter, Komunitas Marvel Enthusiast (INA). Diakses pada 23 Mei 2024.

Komunitas "Marvel Enthusiasts" dapat dipahami bersifat *ad hoc*, dalam arti terbentuk dan menguat secara situasional mengikuti kebutuhan/isu tertentu, lalu intensitasnya bisa menurun ketika isu itu mereda. Menurut Wardojo (2018), dalam literatur Indonesia, istilah ad hoc sering dipahami

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

sebagai sesuatu yang sementara, misalnya, pembahasan tentang Lembaga *ad hoc* menyinggung bahwa kata ad hoc kerap diartikan sebagai lembaga sementara.

Komunitas *fandom* digital dengan sifat *ad hoc* ini terlihat dari pola aktivitas yang cenderung naik-turun mengikuti momentum, seperti rilis film/serial baru, trailer, rumor casting, konflik fanwar, atau topik yang sedang trending. Pola seperti ini sejalan dengan gambaran riset *fandom* di Twitter yang menunjukkan bahwa ruang *fandom* di media sosial adalah arena yang dinamis, tempat penggemar bukan hanya menyukai, tetapi aktif membangun keterhubungan lewat partisipasi, memproduksi/menyebarkan konten, berinteraksi, dan membentuk identitas kolektif. (Savitri, 2025).

Salah satu aspek utama yang membuat "Marvel Enthusiast" menonjol adalah pendekatan mereka yang santai dalam berbagi informasi seputar Marvel. Mereka menghormati setiap anggota komunitas, baik yang sudah lama mengenal dunia Marvel maupun yang baru mengenalnya, dengan menjadikan kegembiraan bersama sebagai prioritas utama. Ini tercermin dalam berbagai konten yang mereka bagikan, seperti *meme* dan *easter egg* seputar Marvel, yang selalu dikemas dengan humor dan keceriaan.

Konten yang disajikan oleh "Marvel Enthusiast" sangat beragam. Salah satunya adalah konten hiburan yang dirancang untuk membuat penggemar Marvel tersenyum dan tertawa. *Meme-meme* lucu, video, dan foto-foto seputar Marvel yang hadir dalam unggahan mereka. Selain konten hiburan, "Marvel Enthusiast" juga sering berfungsi sebagai sumber informasi terkini seputar dunia Marvel. Mereka membagikan berita, trailer, ulasan, dan artikel terkait dengan film-film terbaru, seri televisi, komik, dan produk-produk merchandise Marvel. Hal ini sangat membantu para penggemar yang ingin tetap terinformasi tentang perkembangan terbaru pada MCU.

Tidak hanya sebagai penyedia informasi, komunitas ini juga berperan sebagai wadah promosi untuk berbagai produk yang memiliki tema Marvel. Mereka menyebarkan berita dan promosi terkait *merchandise*, mainan, pakaian, dan barang-barang lainnya yang terkait dengan karakter Marvel. Dengan cara ini, "Marvel Enthusiast" tidak hanya menjadi tempat untuk

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

berbagi pengetahuan, tetapi juga membantu anggotanya untuk menemukan barang-barang unik yang sesuai dengan minat mereka.

Selama perjalanan mereka di Twitter, “Marvel Enthusiast” telah berhasil mengumpulkan ribuan pengikut yang setia. Keberhasilan ini tidak hanya terletak pada konten yang mereka bagikan, tetapi juga pada komitmen mereka untuk selalu menjaga lingkungan yang positif dan ramah. Mereka mempromosikan etika berkomunitas yang baik, menghindari tindakan yang dapat menyebabkan konflik atau ketidaknyamanan, dan selalu terbuka untuk menerima masukan dari anggota komunitas.

2.3.1 Sejarah dan Alasan Terbentuknya Komunitas “Marvel Enthusiast”

Tahun 2019 menandai awal mula terbentuknya komunitas “Marvel Enthusiast”, sebuah komunitas penggemar Marvel yang kini dikenal luas di media sosial Twitter. Inisiatif pembentukan komunitas ini bermula pada bulan Mei, dan mulai aktif sejak 12 Juni 2019. Seorang penggemar setia Marvel, yang kita sebut saja dengan nama “Admin Lebah”, merasakan kurangnya teman sesama penggemar Marvel baik di kehidupan nyata maupun di media sosial. Keterbatasan ini mendorongnya untuk mencari cara agar dapat menemukan teman-teman yang memiliki minat serupa.

Keterlibatan “Admin Lebah” sebagai penggemar Marvel semakin intens ketika film "Endgame" dirilis pada tahun 2018. Film ini menjadi salah satu pemicu terbesar yang membuatnya merasa bahwa harus ada sebuah *platform* atau *fanbase* yang khusus membahas Marvel. “Admin Lebah” sering kali membahas Marvel di akun media sosial pribadinya, namun khawatir akan mendapatkan protes dari teman-teman yang tidak memiliki minat yang sama apabila terus membahas tentang Marvel. Hal ini memunculkan ide untuk mencari tahu apakah sudah ada *fanbase* Marvel yang dapat menampung antusiasme dan diskusi terkait Marvel.

Pada suatu kesempatan, “Admin Lebah” menuliskan sebuah *tweet* yang mempertanyakan keberadaan *fanbase* Marvel. *Tweet* tersebut mendapatkan respon dari teman lamanya yang juga seorang penggemar

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Marvel, yaitu “Admin Kerang”. Dalam balasannya, “Admin Kerang” mengungkapkan bahwa setahunya belum ada *fanbase* khusus Marvel yang aktif di Twitter dan mengusulkan untuk membuatnya. Dukungan ini memberikan dorongan bagi “Admin Lebah” untuk mulai merintis akun “Marvel Menfess”.

> “Alasan dibuatnya yaitu karena aku sendiri, admin Lebah, di *real life* maupun di media sosial itu kurang punya teman sesama penggemar Marvel. Makanya pas lagi *hypenya Endgame* tahun 2018 itu aku ngerasa kayak 'ini tuh ada ga sih *fanbase* yang suka Marvel?' Karena kalau aku bahas Marvel terus di akun lain yang temanya *real life*, nanti orang yang ga suka Marvel bakal protes kayak 'apaansi kok bahas Marvel terus'. Terus aku nge-*tweet* lah 'ini udah ada belum yah *fanbase* khusus yang bahas soal Marvel?' gitu kan terus di-*reply* sama temen aku yang Admin Kerang, memang kebetulan temen udah lama, dia bilang 'belum ada, ayo buat.' Terus dari situ lah aku dan Admin Kerang mulai untuk bikin akun ‘Marvess’ ini. Alasannya karena… kita berdua gapunya alasan khusus, kita berdua pengen punya teman yang sama-sama nge-*hype* Marvel gitu. Dan kita pengen ngasih wadah juga buat orang lain itu biar punya teman sesama juga, bisa saling berbagi info soal Marvel." **(Wawancara dengan Admin Lebah pada 17 September 2023)**

Proses pembentukan akun “Marvel Menfess” tidak hanya didorong oleh keinginan untuk menemukan teman sesama penggemar Marvel, tetapi juga untuk memberikan wadah bagi orang lain yang memiliki minat yang sama. “Admin Lebah” dan “Admin Kerang” ingin menciptakan ruang di mana penggemar Marvel dapat berkumpul, berbagi informasi, dan mendiskusikan berbagai hal terkait Marvel. Mereka merasa bahwa dengan adanya wadah ini, mereka bisa memberikan dampak positif bagi para penggemar Marvel lainnya.

Akun “Marvel Menfess” mulai berkembang pesat seiring dengan semakin banyaknya penggemar Marvel yang bergabung dan berpartisipasi dalam diskusi. Komunitas ini menjadi tempat di mana para penggemar dapat mengekspresikan kecintaan mereka terhadap Marvel tanpa merasa khawatir mendapatkan protes atau penolakan dari orang lain yang tidak memiliki minat yang sama. Selain itu, komunitas ini juga membantu para penggemar untuk tetap terhubung dan mendapatkan informasi terbaru seputar Marvel.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Dengan memanfaatkan fitur komunitas di Twitter, pada tanggal 9 Februari 2023, “Admin Lebah” dan “Admin Kerang” berhasil mengembangkan komunitas “Marvel Enthusiast” yang semakin besar dan solid. Komunitas ini tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya para penggemar Marvel, tetapi juga menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi para anggotanya. Para anggota komunitas dapat saling berbagi berita, teori, dan analisis terkait Marvel, sehingga menambah pengetahuan dan memperkaya pengalaman mereka sebagai penggemar.

Seiring berjalannya waktu, komunitas “Marvel Enthusiast” terus mengalami perkembangan dan menjadi salah satu komunitas penggemar Marvel yang dikenal di Twitter dengan member mencapai kurang lebih 2.700 pengguna twitter aktif. Keberhasilan ini tidak lepas dari dedikasi dan kerja keras “Admin Lebah” dan “Admin Kerang” dalam mengelola komunitas tersebut. Hingga saat ini, “Marvel Enthusiast” terus menjadi tempat yang menyenangkan dan bermanfaat bagi para penggemar Marvel untuk berbagi kecintaan mereka terhadap dunia Marvel.

Komunitas ini juga memberikan ruang bagi penggemar untuk berkreasi dan berkolaborasi. Banyak anggota yang membagikan *fan art, fan fiction*, dan berbagai konten kreatif lainnya yang terkait dengan Marvel. Hal ini semakin memperkaya dinamika komunitas dan menumbuhkan rasa memiliki di antara anggotanya.

Tidak hanya menjadi tempat berbagi informasi dan konten kreatif, komunitas “Marvel Enthusiast” juga berperan dalam menyebarkan informasi resmi dari Marvel. “Admin Lebah” dan “Admin Kerang”, beserta dua tambahan pengurus yang lain “Admin Kucing” dan “Admin Hamster” sering kali mendapatkan informasi dari berbagai sumber dan membagikannya kepada anggota komunitas.

Pada akhirnya, komunitas “Marvel Enthusiast” telah berhasil menciptakan sebuah ekosistem yang mendukung para penggemar Marvel untuk saling berinteraksi, berbagi, dan berkembang bersama. Dengan segala dinamika dan aktivitas yang ada, komunitas ini terus menunjukkan bahwa Marvel bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebuah budaya populer

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

yang mampu menyatukan banyak orang dari berbagai latar belakang. Komunitas ini menjadi bukti nyata bahwa kecintaan terhadap Marvel dapat menciptakan hubungan yang erat dan berarti di antara para penggemarnya.

2.3.2 Kegiatan Komunitas "Marvel Enthusiast"

Komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter memiliki serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperkuat hubungan antaranggota dan meningkatkan pengalaman penggemar Marvel dalam berinteraksi. Setiap anggota memiliki kebebasan untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini, dengan mematuhi syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh komunitas:

2.3.2.1 Konten Bebas di Twitter

Anggota komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter diberikan kebebasan untuk menggunggah konten yang mereka inginkan di laman komunitas, namun tetap harus mematuhi syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan. Kebebasan ini menciptakan ruang bagi penggemar untuk mengekspresikan diri dan berbagi pandangan mereka tentang berbagai aspek dari Marvel, termasuk film, serial, dan komik. Namun, untuk menjaga suasana yang positif dan konstruktif, beberapa pedoman harus diikuti oleh semua anggota.

1. "*Be Kind and Respectful*" yang menekankan pentingnya menghargai satu sama lain. Dalam konteks ini, anggota diharapkan untuk tidak memancing keributan atau bersikap "*salty*" terhadap opini orang lain. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung, di mana setiap orang merasa nyaman untuk berbagi pandangan mereka tanpa takut dihakimi.
2. "*Keep Tweets on Topic*" menekankan pentingnya menjaga fokus diskusi pada topik yang relevan dengan Marvel. Anggota komunitas diharapkan untuk membahas konten yang berkaitan dengan film, serial, dan komik Marvel, serta menghindari topik yang tidak relevan. Dengan cara ini, komunitas dapat tetap terfokus dan produktif,

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

memungkinkan anggota untuk mendalami diskusi yang lebih mendalam tentang karakter, plot, dan tema yang ada dalam karya-karya Marvel. Misalnya, anggota dapat membahas teori tentang alur cerita film mendatang, menganalisis karakter favorit mereka, atau berbagi pendapat tentang episode terbaru dari serial yang sedang tayang. Dengan menjaga diskusi tetap pada jalurnya, komunitas dapat memaksimalkan pengalaman berbagi informasi dan pengetahuan.

3. "*Explore and Share*" mendorong anggota untuk aktif berbagi informasi, baik yang baru maupun yang lama, seputar Marvel. Ini mencakup berbagi berita terbaru tentang rilis film atau informasi menarik tentang karakter-karakter Marvel. Anggota juga dapat untuk membagikan konten kreatif mereka sendiri, seperti *fan art, fan fiction,* atau video analisis. Dengan berbagi informasi dan karya kreatif, anggota komunitas tidak hanya memperkaya pengalaman satu sama lain, tetapi juga membangun rasa kebersamaan dan kolaborasi di antara penggemar. Sehingga menciptakan ekosistem di mana pengetahuan dan kreativitas dapat berkembang, serta memberikan kesempatan bagi anggota untuk saling belajar dan terinspirasi.

Berikut adalah beberapa contoh konten bebas pada laman "Marvel Enthusiast" di Twitter:

Gambar 2. 7 Contoh Unggahan *Meme* Sebagai Konten Bebas

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber : Tangkapan layar dari Twitter, unggahan oleh akun @AK___0_0 di komunitas Marvel Enthusiast (INA). Diakses pada 23 Mei 2024.

Meme ini mencerminkan bagaimana humor internet digunakan oleh komunitas penggemar untuk merespon dan mengkritisi keputusan produksi di Marvel Studios. Ini juga menggambarkan bagaimana penggemar secara aktif berpartisipasi dalam diskusi naratif, memperkuat keterlibatan mereka dengan budaya populer Marvel. *Meme* ini dapat dianalisis sebagai wujud partisipasi aktif penggemar dalam membentuk interaksi publik tentang Marvel sebagai produk budaya populer. *Meme* tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga media untuk menyampaikan kritik sosial atau aspirasi terkait representasi aktor dan keputusan kreatif Marvel Studios.

Gambar 2. 8 Contoh Unggahan Berisi Informasi Sebagai Konten Bebas

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber : Tangkapan layar dari Twitter, unggahan oleh akun @Jendra1232 di komunitas Marvel Enthusiast (INA). Diakses pada 19 Desember 2023.

Postingan ini adalah contoh bagaimana anggota komunitas Marvel Enthusiast di Twitter aktif dalam pertukaran informasi. Dalam hal ini, pengguna membantu memperluas wawasan penggemar lain dengan membagikan jadwal rilis dan judul-judul baru dari *Marvel Comics*. Konten ini merefleksikan bagaimana media sosial mempercepat penyebaran informasi budaya populer dalam komunitas penggemar.

2.3.2.2 Berdiskusi di *Platform* Discord

Komunitas "Marvel Enthusiast" juga memiliki platform Discord khusus yang digunakan untuk berdiskusi secara lebih mendalam dan terstruktur. Discord menawarkan berbagai saluran (*channels*) yang memungkinkan anggota untuk berinteraksi dalam konteks yang lebih spesifik, menjadikan sebagai ruang yang ideal untuk membahas berbagai aspek dari Marvel. Setiap saluran biasanya dikhususkan untuk topik tertentu, seperti film, serial, komik, dan teori penggemar. Dengan cara ini, anggota dapat dengan mudah menemukan diskusi yang relevan dengan minat mereka dan berkontribusi secara aktif.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Salah satu keuntungan utama dari menggunakan Discord adalah kemampuan untuk melakukan diskusi *real-time*. Anggota dapat berpartisipasi dalam percakapan langsung, bertanya, dan memberikan pendapat mereka dengan cepat. Adanya platform media sosial seperti Discord ini menciptakan suasana yang dinamis dan interaktif, di mana ide-ide dapat berkembang dengan cepat. Misalnya, saat ada rilis film baru, anggota dapat langsung berdiskusi tentang plot, karakter, dan elemen-elemen lain yang menarik perhatian mereka. Diskusi ini sering kali dipenuhi dengan antusiasme dan semangat, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan platform lain yang lebih statis.

Penggunaan platform Discord oleh komunitas "Marvel Enthusiast" menciptakan lingkungan yang interaktif dan mendalam untuk berdiskusi tentang berbagai aspek dari Marvel. Dengan saluran yang terstruktur, diskusi *real-time*, dan ruang untuk berbagi konten kreatif, anggota dapat terlibat secara aktif dan membangun hubungan yang lebih kuat satu sama lain.

Gambar 2. 9 Contoh Diskusi Pada *Platform* Discord

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber : Tangkapan layar dari Discord. Diakses pada 23 Mei 2024.

Diskusi diatas mencerminkan bagaimana penggemar Marvel tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga aktif dalam menganalisis, mengkritisi, dan mencari pemahaman lebih mendalam tentang cerita yang mereka nikmati. Komunitas semacam ini memperkuat posisi Marvel sebagai produk budaya populer yang memicu percakapan intelektual di luar layer. Contoh diatas adalah bagaimana anggota komunitas penggemar Marvel mendalami alur cerita dan film, menciptakan ruang diskusi yang bersifat kolaboratif dan analitis. Aktivitas semacam ini dapat dimaknai sebagai bentuk literasi budaya populer di era digital, di mana komunitas

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

menggunakan platform seperti Discord untuk membangun pengetahuan bersama.

Melalui berbagai kegiatan ini, anggota "Marvel Enthusiast" dapat saling berinteraksi, berbagi informasi terbaru atau pengetahuan lama tentang Marvel, dan mendiskusikan topik-topik menarik seputar dunia Marvel. Dengan mematuhi aturan yang telah ditetapkan, mereka menciptakan lingkungan yang ramah dan menyenangkan bagi semua anggota, di mana kebebasan berekspresi dan penghargaan terhadap satu sama lain diutamakan.

Komunitas “Marvel Enthusiast” adalah contoh yang luar biasa tentang bagaimana media sosial dapat digunakan untuk menghubungkan orang dengan minat yang sama dan menciptakan lingkungan yang positif dan menghibur. Mereka telah berhasil mengumpulkan ribuan penggemar Marvel yang bersatu dalam cinta mereka terhadap dunia Marvel, sambil tetap menjaga semangat persahabatan dan kebersamaan. Dengan terus berinovasi dan tetap setia pada prinsip-prinsip awal mereka, “Marvel Enthusiast” mungkin akan terus tumbuh dan menginspirasi komunitas lain di seluruh dunia untuk melakukan hal yang sama.

2.4 Gambaran Umum Anggota dan Informan Penelitian

2.4.1 Profil Anggota Komunitas “Marvel Enthusiast”

Komunitas “Marvel Enthusiasts” merupakan komunitas penggemar Marvel yang berbasis di media sosial Twitter. Komunitas ini beranggotakan sekitar 2.700 pengguna aktif yang berasal dari berbagai latar belakang usia dan wilayah. Keanggotaan komunitas bersifat terbuka, sehingga siapa pun yang memiliki ketertarikan terhadap Marvel dapat bergabung dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas.

Anggota komunitas “Marvel Enthusiasts” memiliki kesamaan minat terhadap dunia Marvel, baik yang berkaitan dengan *Marvel Comics* maupun *Marvel Cinematic Universe* (MCU). Kesamaan minat tersebut menjadi dasar terbentuknya interaksi antaranggota, meskipun mereka memiliki latar belakang sosial yang beragam. Dalam komunitas ini, Marvel dipahami

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

sebagai objek ketertarikan bersama yang mempertemukan para penggemar dalam satu ruang sosial daring.

Sebagai komunitas berbasis Twitter, "Marvel Enthusiasts" menyediakan ruang bagi anggotanya untuk berdiskusi, berbagi informasi, serta menikmati berbagai konten terkait Marvel. Aktivitas yang dilakukan anggota meliputi berbagi pendapat mengenai film dan karakter, merespons unggahan anggota lain, serta mengikuti perkembangan terbaru seputar dunia Marvel. Melalui aktivitas tersebut, komunitas ini berfungsi sebagai wadah interaksi bagi para penggemar Marvel dalam konteks media sosial.

2.4.1.1 Admin Pengurus

1. Admin Kerang (SA, 24 tahun) : Sebagai salah satu pendiri, Admin Kerang dikenal dengan wawasan mendalam tentang komik dan sejarah Marvel. Sering memimpin diskusi tentang alur cerita dan karakter Marvel, serta membagikan berita terbaru tentang rilis komik dan film.
2. Admin Lebah (M, 24 tahun) : Juga sebagai pendiri, Admin Lebah sebagai jiwa sosial komunitas. Admin Lebah paling aktif dalam berinteraksi dengan anggota, mengadakan sesi tanya jawab, dan kegiatan-kegiatan komunitas seperti kuis dan *giveaway.* Admin Lebah juga memastikan bahwa semua anggota merasa diterima dan dihargai.
3. Admin Kucing (NA, 20 tahun) : Admin Kucing bertanggung jawab mengelola akun Discord komunitas. Sering juga membagikan konten visual menarik, seperti *meme*.
4. Admin Hamster (C, 23 tahun) : Admin Hamster juga sering mengumpulkan dan membagikan berita terbaru tentang film dan seri Marvel, dan juga sering terlibat dalam diskusi.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

2.4.2 Profil Informan Penelitian

Tabel 2. 7 Profil Informan Penelitian

No.	Nama Lengkap	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1.	Achmad Fajar	22	Laki-laki	Mahasiswa
2.	Arini Larasati	21	Perempuan	Mahasiswa
3.	Dava Prawira	22	Laki-laki	Mahasiswa
4.	Donny Muhamad Tantowi	22	Laki-laki	Mahasiswa
5.	Edwin Nugroho	22	Laki-laki	Mahasiswa
6.	Febriansyah	21	Laki-laki	Mahasiswa
7.	Muhamad Arul	19	Laki-laki	Mahasiswa
8.	Muhamad Dafa Gunadi	22	Laki-laki	Mahasiswa
9.	Rachma Layla Qodriati	23	Perempuan	Mahasiswa
10.	Syafiq Syawal Hilman	19	Laki-laki	Mahasiswa

1. Achmad Fajar

Achmad Fajar, seorang mahasiswa berusia 22 tahun, pertama kali bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena ketertarikannya yang mendalam terhadap dunia superhero Marvel sejak remaja pada tahun 2018, sejak kemunculan film Marvel "*Avengers : Infinity War*" di bioskop . Melalui akun Twitter-nya, Achmad menemukan *thread* diskusi yang membahas teori-teori dan berita terbaru tentang Marvel, yang akhirnya membuatnya aktif berpartisipasi dalam komunitas tersebut. Tokoh Marvel favoritnya adalah Thor, yang menurutnya memiliki karakter terkuat di dunia Marvel. Alasan memilih Achmad sebagai informan adalah karena keterlibatannya dalam komunitas serta wawasannya mengenai Marvel sebagai fenomena budaya populer, yang menjadikannya sumber yang berharga untuk memahami bagaimana mahasiswa merespons dan mendefinisikan pengaruh Marvel dalam kehidupan sehari-hari.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

2. Arini Larasati

   Arini Larasati, seorang mahasiswa berusia 22 tahun, mulai bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena kecintaannya pada karya film Marvel. Dia tidak sengaja menemukan komunitas tersebut saat mencari teori-teori terkait superhero Marvel, yang akhirnya membuatnya berpartisipasi di sana. Tokoh Marvel favoritnya adalah Bucky Barnes, yang menurutnya tampan dan memiliki perkembangan karakter yang menarik dan inspiratif. Arini dipilih sebagai informan karena keterlibatannya dalam komunitas serta perspektifnya yang unik tentang bagaimana Marvel mempengaruhi budaya populer dan kehidupan sehari-hari, meskipun ia cenderung malu-malu dalam interaksi sosial.

3. Dava Prawira

   Dava Prawira, seorang mahasiswa berusia 22 tahun, mulai bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena ketertarikannya terhadap film-film Marvel dan kebiasaannya berbagi teori serta update terbaru tentang Marvel di media sosial. Dengan gaya humornya yang khas, Dava menjadi anggota yang aktif dalam komunitas tersebut, sering kali menyebarkan informasi dan terlibat dalam diskusi seru. Tokoh Marvel favoritnya adalah Spider-Man, yang menurutnya mewakili semangat muda dan karakternya yang memiliki cerita paling luas di Mravel. Dava dipilih sebagai informan karena keterlibatannya dan kemampuannya menyampaikan pandangan tentang Marvel dengan cara yang menarik dan menghibur, menjadikannya sumber yang menarik untuk memahami bagaimana Marvel mempengaruhi budaya populer di kalangan mahasiswa.

4. Donny Muhamad Tantowi

   Donny Muhamad Tantowi, mahasiswa berusia 22 tahun, mulai bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena ketertarikannya pada superhero sejak kecil. Ketika mulai aktif di Twitter pada masa SMA, ia menemukan banyak orang dengan minat serupa dan mulai mengikuti berbagai akun yang membahas Marvel, yang akhirnya

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

membuatnya terlibat dalam komunitas tersebut. Tokoh Marvel favoritnya adalah Iron Man, yang menurutnya merupakan tokoh superhero yang inspiratif. Donny dipilih sebagai informan karena antusiasmenya dalam diskusi tentang Marvel, memberikan perspektif tentang bagaimana Marvel mempengaruhi budaya populer di kalangan mahasiswa.

5. Edwin Nugroho

   Edwin Nugroho, seorang mahasiswa berusia 22 tahun, mulai bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena pengaruh temannya, Dava Prawira dan Febriansyah, yang sering berbagi informasi tentang Marvel di platform tersebut. Edwin awalnya hanya sebagai pengamat pasif, namun seiring waktu, ketertarikannya pada diskusi dan teori-teori Marvel membuatnya menjadi anggota yang cukup aktif dalam komunitas. Tokoh Marvel favoritnya adalah Spiderman. Edwin dipilih sebagai informan karena kontribusinya dalam diskusi.

6. Febriansyah

   Febriansyah, seorang mahasiswa berusia 21 tahun, menyukai dunia superhero sejak kecil. Febriansyah mulai bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena pengaruh temannya, Dava Prawira dan Edwin Nugroho. Mereka sering berbagi cerita dan diskusi seru tentang Marvel yang akhirnya membuat Febriansyah tertarik untuk ikut bergabung. Tokoh Marvel favoritnya adalah Iron Man, yang ia sukai karena karakternya memiliki karisma yang kuat. Febriansyah dipilih sebagai informan karena selalu mengikuti perkembangan Marvel.

7. Muhamad Arul

   Muhamad Arul, mahasiswa berusia 19 tahun, mulai bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter setelah terinspirasi oleh saudaranya yang sering membahas film dan karakter Marvel. Tokoh favoritnya adalah Loki, Loki adalah karakter dengan moral yang cukup kejam tetapi memiliki karakter unik tersendiri. Arul dipilih

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

sebagai informan karena ketertarikan dan pengetahuannya yang mendalam tentang Marvel.

8. Muhamad Dafa Gunadi

   Muhamad Dafa Gunadi, mahasiswa berusia 22 tahun, belum lama ini bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter setelah iseng mancari informasi terbaru untuk film Marvel yang akan datang. Sebagai penggemar baru Marvel, Dafa menemukan kesenangan dalam menjelajahi dunia superhero ini, dengan Black Panther sebagai tokoh favoritnya karena kebijaksanaannya, memiliki jalan cerita, latar belakang, serta latar tempat yang unik. Dafa dipilih sebagai informan karena perspektifnya sebagai penggemar baru yang aktif mencari informasi dan berdiskusi tentang Marvel, memberikan wawasan mengenai bagaimana penggemar pemula memahami dan merespons budaya populer Marvel di platform media sosial.

9. Rachma Layla Qodriati

   Rachma Layla Qodriati, seorang mahasiswa berusia 23 tahun, pertama kali terlibat dalam komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter karena melihat banyak *tweet* menarik tentang Marvel di *timeline* “Marvel Menfess” dan menemukan komunitas ini di salah satu postingan *tweet* “Marvel Menfess”. Ketertarikannya terhadap komunitas ini tumbuh karena ia dapat berbagi minat yang sama dengan banyak orang dan membahas teori-teori Marvel. Tokoh Marvel favoritnya adalah Captain America, yang ia kagumi karena perjalanan hidupnya yang kompleks melintasi masa depan. Rachma dipilih sebagai informan karena antusiasmenya yang tinggi dan partisipasinya yang aktif dalam komunitas, membuatnya memiliki wawasan luas tentang bagaimana Marvel menjadi bagian dari budaya populer di kalangan mahasiswa.

10. Syafiq Syawal Hilman

    Syafiq Syawal Hilman adalah seorang mahasiswa berusia 19 tahun yang baru terlibat dalam komunitas "Marvel Enthusiast" di Twitter. Ketertarikannya pada Marvel dimulai ketika ia sering melihat

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

tweet menarik tentang Marvel dan akhirnya memutuskan untuk mengikuti beberapa akun penggemar. Melalui interaksi di Twitter, ia menemukan keseruan berdiskusi dan bertukar informasi dengan sesama penggemar. Tokoh Marvel favorit Syafiq adalah Captain America, karena menurutnya karakter ini yang memiliki cerita paling heroik. Syafiq dipilih sebagai informan karena pengalamannya yang masih segar dalam bergabung dengan komunitas ini, serta perspektifnya yang unik sebagai penggemar muda dan pemalu tetapi aktif di platform media sosial.

2.4.3 Proses Pengambila Data

Proses pengambilan data dalam penelitian ini diawali dari ketertarikan peneliti terhadap fenomena Marvel sebagai bagian dari budaya populer yang banyak dibicarakan oleh orang-orang di sekitar peneliti. Dari ketertarikan tersebut, peneliti kemudian mulai mencari komunitas penggemar Marvel yang dapat dijangkau dan memungkinkan untuk dijadikan lokasi penelitian. Pencarian ini dilakukan melalui media sosial Twitter karena Twitter menjadi salah satu ruang yang aktif digunakan oleh penggemar

Dari proses pencarian tersebut, peneliti menemukan komunitas "Marvel Enthusiast", yaitu komunitas penggemar Marvel di Twitter yang berisi anggota dengan minat yang sama terhadap dunia Marvel.

Setelah menemukan komunitas tersebut, peneliti terlebih dahulu menghubungi pihak pengurus dan admin komunitas untuk meminta izin. Tahap ini dilakukan sebagai bentuk etika penelitian, mengingat komunitas tersebut merupakan ruang sosial yang memiliki pengelola dan anggota. Setelah memperoleh izin dari pengurus dan admin, peneliti kemudian diperbolehkan untuk membuat unggahan di dalam komunitas. Unggahan tersebut berisi informasi mengenai pencarian informan penelitian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti.

Gambar 2. Logo Marvel Studios

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO



Sumber : Desain Olahan Peneliti.

Pada sekitar bulan Agustus 2023, peneliti mulai membuat postingan di komunitas "Marvel Enthusiast" untuk mencari calon informan. Dalam postingan tersebut, peneliti mencantumkan kriteria serta tautan yang dapat diisi oleh anggota komunitas yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Beberapa anggota komunitas kemudian mengisi tautan tersebut sebagai bentuk kesediaan. Setelah itu, peneliti melakukan komunikasi lanjutan dengan calon informan melalui percakapan pribadi untuk memperkenalkan tujuan penelitian, menyesuaikan jadwal, serta membuat janji wawancara.

Proses wawancara dilakukan secara bertahap sesuai dengan kesediaan dan waktu luang masing-masing informan. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman narasumber dalam bergabung dengan komunitas "Marvel Enthusiast", alasan ketertarikan mereka terhadap Marvel, bentuk partisipasi mereka di Twitter, serta pandangan mereka terhadap Marvel sebagai bagian dari budaya populer. Selain itu, wawancara juga diarahkan untuk memahami bagaimana para informan memaknai keterlibatan mereka dalam komunitas serta bagaimana bentuk modal yang mereka miliki tampak dalam ranah komunitas penggemar Marvel.

Adapun timeline pelaksanaan wawancara dengan para informan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 8 Tanggal Wawancara dengan Informan

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

No.	Nama Informan	Tanggal Wawancara
1.	Achmad Fajar	22 Oktober 2023
2.	Arini Larasati	9 September 2023
3.	Dava Prawira	16 Oktober 2023
4.	Donny Muhamad Tantowi	22 Oktober 2023
5.	Edwin Nugroho	16 Oktober 2023
6.	Febriansyah	16 Oktober 2023
7.	Muhamad Arul	21 Oktober 2023
8.	Muhamad Dafa Gunadi	14 Maret 2024
9.	Rachma Layla Qodriati	16 Oktober 2023
10.	Syafiq Syawal Hilman	21 Oktober 2023

Melalui proses tersebut, peneliti memperoleh sepuluh informan yang memiliki latar belakang, tingkat keterlibatan, dan pengalaman yang berbeda-beda dalam komunitas "Marvel Enthusiast". Perbedaan tersebut menjadi penting karena memungkinkan peneliti melihat komunitas tidak sebagai ruang yang seragam, tetapi sebagai ranah sosial yang berisi anggota dengan modal, posisi, dan cara partisipasi yang beragam.

2.5 Aktivitas Komunitas Marvel di Tangerang

2.5.1 *Event* dan Aktivitas Bertema Marvel di Tangerang

Tangerang memiliki banyak pusat perbelanjaan dan ruang publik yang aktif mengadakan *event* bernuansa *pop culture*. Marvel sebagai salah satu *pop culture* terbesar turut dijadikan tema berbagai acara lokal yang berhasil menarik pengunjung. Berikut beberapa contohnya:

2.5.1.1 Instalasi Tameng Captain America di Summarecon Mall Serpong (SMS).

Pada tahun 2021, Summarecon Mall Serpong menghadirkan instalasi perisai *Captain America* berukuran besar di area *Main Lobby* dan *Downtown Walk*. Pengunjung diajak berfoto dengan "*famous shield*"

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

tersebut dan mengikuti kontes foto berhadiah voucher belanja. Pihak mall bahkan menyebut *bahwa shield Captain America* itu hanya ada satu-satunya di SMS, sehingga menjadi atraksi unik bagi pecinta *Marvel Cinematic Universe* di Tangerang. Antusiasme terlihat dari banyaknya pengunjung yang mengunggah foto bersama tameng ikonik itu di media sosial, menandakan simbol Marvel tersebut diterima sebagai bagian dari hiburan di ruang publik Tangerang. *Event* seperti ini menunjukkan bagaimana elemen budaya global Marvel dilokalkan dengan menempatkan simbol superhero di tengah pusat keramaian lokal, sehingga masyarakat bisa merasakan pengalaman dunia Marvel tanpa harus jauh-jauh ke pameran luar negeri.

2.5.1.2 Marvel: Super Heroes vs Villains di Supermal Karawaci.

Pada akhir 2025, Supermal Karawaci Kota Tangerang bekerja sama dengan Marvel Indonesia menggelar *event* bertajuk "*Marvel: Super Heroes vs Villains*" selama musim liburan Natal-Tahun Baru. Acara ini dikemas sangat megah, bahkan dipromosikan sebagai kampanye Marvel terbesar di Indonesia tahun 2025. Seluruh mall disulap bak taman bermain raksasa bernuansa Marvel, lengkap dengan dekorasi immersive dan instalasi interaktif. Salah satu daya tarik utamanya adalah *Infinity Gauntlet Light Show* – instalasi sarung tangan *Thanos* setinggi beberapa meter yang dilengkapi pertunjukan lampu. Instalasi *Infinity Gauntlet* ini diklaim sebagai yang pertama di Indonesia, dan ditempatkan di atrium utama mall sebagai pusat perhatian. Foto editorial dari *event* tersebut menggambarkan *statue Infinity Gauntlet* raksasa menghiasi interior Supermal Karawaci, Tangerang, lengkap dengan detail permata *Infinity Stones* yang berkilau. Selain itu, terdapat portal *Doctor Strang*e dan patung karakter Avengers berukuran asli yang tersebar di beberapa titik mall, memberi nuansa seolah pengunjung berada di dunia MCU.

2.5.2 Komunitas dan *Fandom* Marvel di Tangerang

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Kekuatan budaya Marvel di Tangerang juga terlihat dari aktifnya komunitas dan *fandom* lokal. Para penggemar Marvel di wilayah Tangerang tidak hanya menyuarakan antusiasme di media sosial, tetapi juga membangun komunitas *offline* yang solid. Mereka mengadakan *meet-up*, nonton bareng film baru, hingga terlibat dalam *event* populer untuk menyalurkan kecintaannya pada Marvel.

Salah satu contohnya adalah keterlibatan Komunitas Marvel Indonesia (KMI) dalam acara *Indonesia Game Expo* (IGX) 2025 yang berlangsung di ICE BSD City, Tangerang Selatan. KMI, komunitas fans Marvel skala nasional, membuka *booth* dan menggelar aktivitas di pameran game tersebut pada 4-5 Oktober 2025. Ini menandai pertama kalinya komunitas Marvel hadir di *event* gaming besar, menunjukkan ekspansi *fandom* Marvel ke ranah hiburan yang lebih luas. Di IGX, anggota KMI Tangerang berpartisipasi dengan cosplay, kuis Marvel, dan penjualan merchandise komunitas. Partisipasi KMI di ICE BSD (hall 9-10) menarik perhatian pengunjung expo, bahkan menjadi ajang perekrutan anggota baru. Kehadiran komunitas fans dalam *event* publik semacam ini menegaskan bahwa *fandom* Marvel cukup kuat di Tangerang sehingga mampu berkolaborasi di kancah expo nasional.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO