

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Definisi Konseptual	15
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II: ANALISIS KULTUR COSPLAY DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI KONTEMPORER DAN HIPERREALITAS	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Gaya Hidup dan Komunitas <i>Cosplay</i> Jepang	22
C. Fenomenologi – Peter L. Berger dan Thomas Luckmann	35
D. Hiperealitas – Jean Baudrillard	40
BAB III: METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
C. Pemilihan Subyek Penelitian.....	51
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Teknik Analisa Data	55
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	56
BAB IV: GAYA HIDUP KOMUNITAS COSPLAY JEPANG DI SURABAYA DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI KONTEMPORER DAN HIPERREALITAS	57
A. Komunitas <i>Cosplay</i> Jepang di Surabaya.....	57
B. Gaya Hidup Komunitas <i>Cosplay</i> Jepang di Surabaya	64
C. Analisis Gaya Hidup Komunitas <i>Cosplay</i> Jepang Di Surabaya.....	91
1. Pendekatan Fenomenologi Kontemporer – Peter L. Berger dan Thomas Luckmann.....	91
2. Pendekatan Hiperealitas – Jean Baudrillard.....	101
BAB V: PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120

Biodata Peneliti