

ABSTRAK

Muhammad Agung Faisal
Hegemonisasi Budaya Populer Jepang Dalam Komunitas Otaku Wonosobo
Universitas Jenderal Soedirman
Fakultas Ilmu Budaya
S1 Sastra Jepang
2021

Pembimbing Utama : Dr. Yusida Lusiana, S.S., M.Si., M.Pd.
Pembimbing Pendamping : Dian Bayu Firmansyah, S.Pd., M.Pd.
Penguji Pendamping : Dr. Ely Triasih Rahayu, S.S., M.Hum.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui adanya hegemoni budaya populer Jepang terhadap anggota komunitas Otaku Wonosobo menggunakan teori hegemoni Gramsci. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara. Informan dari penlitian ini berjumlah 5 orang. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah proses hegemonisasi anggota komunitas Otaku Wonosobo dimulai sejak di bangku SD melalui tayangan *anime* di televisi. Bentuk hegemoni yang terjadi dalam komunitas Otaku Wonosobo yaitu hegemoni intelektual dan moral yang memiliki dampak buruk. Dalam penelitian ini juga menemukan adanya *counter* hegemoni yang dilakukan oleh anggota komunitas Otaku Wonosobo yaitu tidak memaksakan diri untuk mengikuti budaya populer Jepang serta tetap mengikuti dan merawat budaya lokal.

Kata kunci: Hegemoni, Gramsci, Otaku Wonosobo, Budaya Populer Jepang

ABSTRACT

Muhammad Agung Faisal
The Hegemonization of Japanese Popular Culture in The Wonosobo Otaku
Community
Jenderal Soedirman University
Faculty of Humanities
Departement of Japanese Literature Study
2021

Adviser 1 : Dr. Yusida Lusiana, S.S., M.Si., M.Pd.
Adviser 2 : Dian Bayu Firmansyah, S.Pd., M.Pd.
Examiner : Dr. Ely Triasih Rahayu, S.S., M.Hum.

The title of this research is “The hegemonization of Japanese popular culture in the Otaku Wonosobo Community”. The purpose of this research is to see what the hegemony of Japanese popular culture is against members of the Otaku Wonosobo community using Gramsci's theory. This research is a qualitative descriptive using interview. The informants of this research are 5 members of Otaku Wonosobo community. The results found in this research are the process of hegemonization members of the Otaku Wonosobo community began in elementary school through anime shows on television. The form of hegemony that occurs in the Wonosobo Otaku community is intellectual and moral hegemony which has a bad impact. In this research also found a counter hegemony carried out by members of the Wonosobo Otaku community, namely not forcing themselves to follow Japanese popular culture and still following and caring for local culture.

Keywords: Hegemony, Gramsci, Otaku Wonosobo, Japanese Popular Culture

要旨

ムハَمَّد・アゲン・ファイサル
ヲノボオタクコミュニティにおける日本の大衆文化の
ヘゲモニゼーション
ジェンデラル・スティルマン大学
人文学部
日本語学科
2021 年

第一指導教員 : Dr. Yusida Lusiana, S.S., M.Si., M.Pd.
第二指導教員 : Dian Bayu Firmansyah, S.Pd., M.Pd.
審査教員 : Dr. Ely Triasih Rahayu, S.S., M.Hum.

本研究の話題は「ヲノボオタクコミュニティにおける日本の大衆文化のヘゲモニゼーション」である。研究目的はヲノボオタクコミュニティメンバに日本大衆化覇権をグラムシーの理論で分析する。記述定性研究のデータ収集は面接であり。この研究の面接対象者葉5人である。研究の結果は「ヲノボオタクコミュニティ」の覇権プロセスは テレビからのアニメ番組より、小学校から始まりました。研究の結果は「ヲノボオタク コミュニティの覇権形は知的と道徳」。「日本語の知識」。「日本の大衆化とアニメのことを真似する」が分かってくる。日本の大衆化の覇権には悪い影響がある。悪い影響 はアニメを見るために、時間を無駄になった。ヲノボオタクのメンバーがやった覇権のカウンターは伝統的な文化を忘れずに、日本の大衆化を無理に追従しないことである。

キーワード: 覇権, グラムシー, ヲノボオタク, 日本大衆化