

## Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku

<b>Title</b>	Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku
<b>Author Order</b>	2 of 3
<b>Accreditation</b>	3
<b>Abstract</b>	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 penelitian 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 berupa lebih condong untuk menyukai budaya Jepang daripada budaya tradisional lokal. 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.
<b>Publisher Name</b>	Diponegoro University
<b>Publish Date</b>	2022-04-25
<b>Publish Year</b>	2022
<b>Doi</b>	DOI: 10.14710/kiryoku.v6i1.9-15
<b>Citation</b>	
<b>Source</b>	KIRYOKU
<b>Source Issue</b>	Vol 6, No 1 (2022): Jurnal Kiryoku
<b>Source Page</b>	9-15
<b>Url</b>	<a href="https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/45122/21352">https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/45122/21352</a>
<b>Author</b>	Doctor of Philosophy YUSIDA LUSIANA, S.S., M.Pd, M.Si