

SKRIPSI
HEGEMONI BUDAYA POPULER JEPANG PADA KOMUNITAS
COSPLAY BANJAR PUNYA KITA



Nama: Nur Azizah Rofiqoh

NIM: 1910415220014

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

2025



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**HEGEMONI BUDAYA POPULER JEPANG PADA KOMUNITAS *COSPLAY*
BANJAR PUNYA KITA**

Disusun dan diajukan oleh:

Nur Azizah Rofiqoh
1910415220014

Dinyatakan lulus dengan nilai 80,66 (A) dalam ujian mempertahankan skripsi
Tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, pada tanggal: 12 Juni 2025

Menyetujui,
Pembimbing,

Dr. Sri Hidayah, S.Pd, M.Sc
NIP. 19720523201801204001

Penguji 1,

Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos, M.Si
NIP. 198209012006042001

Penguji 2,

Arif Rahman Hakim, S.S, M.A
NIP. 199003192019031012

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si.
NIP. 197301221998021001

Ketua Program Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



Drs. H. Setia Budi, M.Si. Ph.D.
NIP. 196501011990031008

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, 12 Juni 2025 Pukul 09.00 WITA , Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan Surat Tugas Nomor: UN8.1.13/KP.10.00/2025 Tanggal 2025 untuk menguji skripsi :

Nama : Nur Azizah Rofiqoh
NIM : 1910415220014
Jurusan/Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Hegemoni Budaya Populer Jepang Pada Komunitas Cosplay Banjar Punya Kita
Tempat Ujian : Ruang Baca Sosiologi
Waktu Ujian : 09.00 WITA s/d Selesai
Nilai :
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~

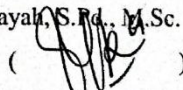
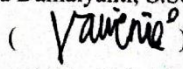
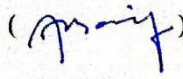
Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 12 Juni 2025

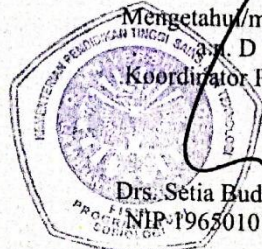
Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

Nur Azizah Rofiqoh

1. Ketua : Dr. Sri Hidayat, S.Pd., M.Sc.
()
2. Sekretaris : Varinia Pura Damayanti, S.Sos M.Si.
()
3. Anggota : Arif Rahman Hakim, S.S, M.A
()

Mengetahui/membenarkan :
Dekan
Koordinator Program Studi



Drs. Setia Budhi, M.Si, Ph.D
NIP. 196501011990031008

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Azizah Rofiqoh
Nomor Induk Mahasiswa : 1910415220014
Program Studi : Sosiologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul,

**“ HEGEMONI BUDAYA POPULER JEPANG PADA KOMUNITAS *COSPLAY*
BANJAR PUNYA KITA ”**

Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang mengaturnya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa paksaan dan intimidasi dari pihak manapun.

Banjarmasin, 26 Juni 2025



Nur Azizah Rofiqoh
NIM. 1910415220014

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul "**Hegemoni Budaya Populer Jepang Pada Komunitas Cosplay Banjar Punya Kita**" Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Sosiologi Universitas Lambung

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. DR. H. Budi Suryadi, S.Sos.,M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat atas segala bantuan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama proses pembuatan skripsi ini.
2. Drs. H.Setia Budhi, M.Si. Ph.D., selaku ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Sri Hidayah, M.Sc. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Keluarga dan orang tua penulis, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah yang penulis ambil.
5. Eden, yang selalu menemani penulis dalam proses penyelesaian skripsi
6. Mydeimos, yang memberikan motivasi dan dukungan sepanjang penulisan skripsi ini.
7. Komunitas Banjar Punya Kita yang telah memberikan dukungan dan membantu sepanjang penulisan skripsi ini.
8. Responden Penelitian yang telah bersedia memberikan waktu dan informasi yang diperlukan untuk penelitian ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan di kemudian hari.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya dalam memperluas wawasan tentang budaya Jepang dan pengetahuan tentang identitas diri.

Terima kasih.

Banjarmasin, 26 Juni 2025

Penulis,
Nur Azizah Rofiqoh

ABSTRAK

Nur Azizah Rofiqoh. 2025. Hegemoni Budaya Hegemoni Budaya Populer Jepang pada Komunitas Cosplay Banjar Punya Kita. Skripsi, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat. (Pembimbing: Dr. Sri Hidayah, M.Sc.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk hegemoni budaya populer Jepang pada komunitas cosplay “Banjar Punya Kita” di Kota Banjarmasin serta dampaknya terhadap kehidupan para anggotanya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap informan yang aktif dalam kegiatan *cosplay* dan ruang lingkup jejepangan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori hegemoni yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci. Teori ini digunakan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana dominasi budaya dapat berlangsung secara halus. Penelitian ini berupaya menggambarkan bagaimana individu maupun kelompok dalam komunitas mengalami proses hegemoni yakni menerima dan mereproduksi nilai, norma, serta gaya hidup dari budaya dominan tanpa adanya pemaksaan secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, budaya Jepang, yang hadir melalui media seperti *anime*, dan khususnya *cosplay*, telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anggota Banjar Punya Kita. Peran media massa dan kemudahan akses terhadap internet semakin mempercepat proses masuk dan penerimaan budaya Jepang di kalangan Masyarakat. Temuan ini menunjukkan bahwa hegemoni budaya Jepang berhasil memengaruhi gaya hidup dalam konsumsi *pop culture*, bahasa dan pola pikir anggota komunitas Banjar Punya Kita. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa budaya asing dapat diterima secara sukarela, tanpa paksaan, dan diadaptasi secara aktif oleh individu maupun kelompok sesuai dengan minat yang mereka miliki di dalam sebuah ruang komunitas lokal.

Kata Kunci: hegemoni budaya, *cosplay*, budaya Jepang, komunitas, budaya populer

ABSTRACT

Nur Azizah Rofiqoh. 2025. *The Hegemony of Japanese Popular Culture in the “Banjar Punya Kita” Cosplay Community.* Undergraduate Thesis, Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Lambung Mangkurat University. (Supervisor: Dr. Sri Hidayah, M.Sc.)

This research aims to identify and describe the forms of Japanese popular culture hegemony within the “Banjar Punya Kita” cosplay community in Banjarmasin City and its impact on the lives of its members. This study employs a qualitative method with a phenomenological approach. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving informants who are actively engaged in cosplay activities and Japanese pop culture. The theoretical framework used in this study is Antonio Gramsci’s theory of hegemony, which provides a comprehensive understanding of how cultural dominance can occur subtly. The study seeks to illustrate how individuals and groups within the community undergo a process of hegemony, wherein they accept and reproduce the values, norms, and lifestyles of the dominant culture without any direct coercion.

The findings indicate that Japanese culture disseminated through media such as anime, and especially cosplay has become an integral part of the members' daily lives. The role of mass media and the ease of internet access have further accelerated the entry and acceptance of Japanese culture among the public. These findings demonstrate that the hegemony of Japanese culture has successfully influenced the lifestyles of the “Banjar Punya Kita” community members, particularly in terms of pop culture consumption, language, and ways of thinking. This also proves that foreign cultures can be voluntarily accepted, without force, and actively adapted by individuals or groups according to their interests within a local community space.

Keywords: cultural hegemony, cosplay, Japanese culture, community, popular culture

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
BERITA ACARA.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan Penelitian.....	18
1.4 Manfaat Penelitian.....	19
a. Manfaat Akademis.....	19
b. Manfaat praktis.....	19
BAB II.....	20
TINJAUAN PUSTAKA.....	20
2.1 Review Penelitian Terdahulu.....	20
2.2 Kerangka Konseptual.....	23
2.2.2. Komunitas.....	24
2.2.3. Budaya Jepang.....	25
2.3 Landasan Teori.....	27
2.3.1 Hegemoni.....	27
2.4 State of The Art Penelitian.....	29
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32

3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Pendekatan yang Digunakan	32
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1 Observasi.....	35
3.4.2 Wawancara	36
3.4.3 Dokumentasi.....	42
3.5 Teknik Analisis Data.....	43
3.5.1 Reduksi Data	43
3.5.2 Penyajian Data.....	43
3.5.3 Conclusion Drawing atau Verification	44
BAB IV.....	46
4.1. Ruang-ruang Jejepangan di Banjarmasin.....	46
4.2. Ruang-Ruang Lainnya.....	53
4.3. Komunitas Cosplay Banjar Punya Kita.....	57
BAB V PEMBAHASAN.....	62
5.1 Awal ketertarikan pada budaya populer Jepang	62
5.1.1 Kecintaan pada Karakter Anime	62
5.1.2 Menggemari Produk-Produk Jepang.....	66
5.2 Hegemoni yang Mempengaruhi Kehidupan	68
5.2.1 Mempraktikkan Gaya Hidup Jepang.....	68
5.2.2 Berbahasa Jepang	71
5.3 Hegemoni yang bernilai.....	73
5.3.1 Jaringan Pertemanan yang Bertambah	76
5.3.2 Memperkuat Keahlian dan Kepercayaan Diri.....	79
5.3.3 Memahami Perbedaan.....	83
BAB VI KESIMPULAN & SARAN.....	87

6.1 Kesimpulan	87
6.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
Lampiran 1.....	90
Lampiran 2.....	91
Lampiran 3.....	92