



## SEJARAH PERKEMBANGAN POP CULTURE “JEJEPANGAN” DI KOTA JAMBI 2018-2023

Yoga Ananta Naufal

[yogajambi0@gmail.com](mailto:yogajambi0@gmail.com)

Universitas Jambi

### Informasi Artikel

#### Kata Kunci :

Sejarah, Perkembangan, Pop culture Jejepangan, Kota Jambi

#### Keywords:

History, Development, Japanese pop cultural, Jambi City



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author.

Published by Universitas Jambi

### ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan sejarah perkembangan Pop Culture Jejepangan di Kota Jambi tahun 2018-2023. Dengan masuknya budaya jejepangan di Kota Jambi, perkembangan budaya jejepangan dapat dilihat dari tumbuhnya minat kaum muda terhadap kebudayaan Jepang mulai dari musik, drama, fashion, makanan, permainan daring hingga teknologi. Salah satunya adalah munculnya minat yang cukup besar akan pertunjukkan Pop Culture Jejepangan. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk mendeskripsikan sejarah perkembangan Pop Culture Jejepangan di Kota Jambi tahun 2018-2023. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan historis, dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa tahap yaitu pengumpulan data, verifikasi atau pengujian, penafsiran, dan penulisan sejarah. Perkembangan Pertunjukkan Budaya Jejepangan di Kota Jambi dapat dilihat dari tumbuhnya minat dan antusias kaum muda terhadap kebudayaan Jepang mulai dari musik, drama, fashion, makanan, permainan daring hingga

teknologi. Karena pengaruh dari banyaknya aspek tersebut dapat dilihat salah satu akibat yaitu munculnya minat akan kebudayaan jejepangan pada kalangan masyarakat Indonesia termasuk Jambi. Hasil penelitian ini menjelaskan sejarah perkembangan Pop Culture Jejepangan di kalangan masyarakat Kota Jambi.

### ABSTRACT

*This research describes the history of the development of Japanese pop culture in Jambi City in 2018-2023. With the entry of Japanese pop culture in Jambi City, the development of Japanese pop culture can be seen from the growing interest of young people in Japanese pop culture, ranging from music, drama, fashion, food, online games to technology. One of them is the emergence of quite large interest in Japanese pop cultural performances. This research is a qualitative research and uses a historical approach. In this study, researchers used several stages, namely data collection, verification or testing, interpretation, and historical writing. The development of Japanese pop cultural in Jambi City can be seen from the growing interest of young people in Japanese pop culture, ranging from music, drama, fashion, food, online games to technology. Due to the influence of these many aspects, one of the results can be seen, namely the emergence of interest in Japanese pop culture among Indonesian people, including Jambi Cit. The results of this research explain the history of the development of Japanese pop cultural among the people of Jambi City.*

### PENDAHULUAN

Budaya adalah konsep pokok dalam kajian antropologi. Konsep ini biasanya mencakup aspek-aspek seperti pengetahuan, teknologi, nilai, keyakinan, kebiasaan, dan perilaku yang umum bagi manusia. Pada masyarakat yang sederhana biasanya hanya terdapat satu bentuk budaya utuh (*integrated culture*) yang diusung oleh semua anggota masyarakat. Sedangkan pada masyarakat yang kompleks entitas budaya ini memiliki lapisan yang banyak meliputi budaya dominan dan beragam sub-subbudaya (Marshall, 1998).

Salah satu perbedaan terpenting dalam masyarakat yang kompleks adalah perbedaan antara budaya populer (*Popular Culture*) dan budaya tinggi (*High culture*). Budaya tinggi biasanya meliputi musik klasik, syair, tarian, lukisan hingga novel-novel serius, dan berbagai produk budaya lainnya yang diapresiasi oleh sejumlah kecil orang terdidik atau berstatus sosial tinggi (Heryanto, 2012). Disisi lain budaya populer (seringkali disamakan dengan budaya massa) jauh lebih menyebar dan mudah diakses oleh semua orang. Kepentingan pokok dari budaya populer ini adalah untuk hiburan dan wujudnya didominasi oleh musik rekaman, komik, film, olah raga dan gaya berpakaian (*fashion*). Segala macam produk budaya yang secara sengaja dibuat sesuai selera orang kebanyakan dapat disebut sebagai budaya populer. Oleh karena itu secara sederhana Sullivan mengartikan budaya populer sebagai bentuk budaya yang disukai orang banyak (Sullivan, dkk, 1996).

*Pop culture Jepang* atau selanjutnya disingkat J-pop umumnya meliputi pertunjukan televisi, Film, comic/manga, anime, musik, dan *fashion* (Putri, 2017). Dari semua ini yang paling populer di Indonesia adalah anime, manga, dan *fashion* atau gaya pakaian anak muda Jepang. Para pengguna gaya pakaian Jepang ini dalam istilah ekspresifnya sering disebut sebagai *costum player* (*Cosplay*). Penggunaan istilah ini mengindikasikan bahwa pemakaian kostum tersebut lebih cenderung bukan sebagai pakaian sehari-hari tapi lebih pada *event* pertunjukan atau penampilan bersama.

*J-fashion* dalam wujud *Cosplay* muncul di Indonesia pada awal tahun 2004. mula-mula di Jakarta, lalu menyebar ke berbagai kota besar di Indonesia. Sebelum *Cosplay* populer, Anime dan Manga telah terlebih dahulu menjadi trend *Pop culture Jepang* yang diminati kaum muda perkotaan Indonesia sepanjang mulai paruh kedua tahun 1990-an hingga tahun 2000. Akan tetapi, Kota Jambi mengalami perkembangan yang sedikit lambat yaitu mulai tahun 2018.

Sejauh yang penulis ketahui, penelitian yang mengkaji mengenai Sejarah Perkembangan *Pop Culture Jepang* di Kota Jambi 2018-2023 belum ada yang menelitinya. Namun sudah ada beberapa yang penulisnya dengan judul atau pembahasan yang sedikit berbeda, dari beberapa tulisan yang dibaca penulis ada beberapa tulisan yang bisa dijadikan bahan perbandingan atau acuan dalam penulisan ini, penulis telah berusaha mengumpulkan beberapa sumber pustaka yang membahas pokok dan berkaitan dengan apa yang diteliti, yang dapat dijadikan perbandingan oleh penulis tentang sejauh mana masalah yang akan dibahas dalam tulisan ini yaitu:

Pertama, Antar Venus, Lucky Helmi (2007) yang berjudul “Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung” Program Studi Manajemen Komunikasi, Universitas Padjajaran. Hasil dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa keterlibatan narasumber dengan *costume player* sama-sama diawali dengan kesukaan mereka akan anime atau film kartun Jepang sejak kecil. Hal inilah yang membuat mereka tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Jepang dan pada akhirnya mencoba *cosplay*. Cara narasumber mengekspresikan diri ternyata berbeda antara kehidupan sehari-hari dengan ketika mereka ber-*cosplay*. Saat ber-*cosplay* mereka memainkan peranan sebagai orang lain yang berbeda dengan keseharian mereka. Ini artinya nilai-nilai yang mengatur perilaku mereka berbeda antara ketika berada dalam komunitas dengan diluar komunitas.

Kedua, Muhammad Agung Faisal, Yusida Lusiana, dan Dian Bayu Firmansyah (2022) yang berjudul “Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas *Otaku*” Universitas Jenderal Soedirman. Hasil dari penelitian ini adalah hegemoni yang terjadi dalam komunitas *Otaku* Wonosobo berbentuk hegemoni intelektual dan hegemoni moral. Pengetahuan dan penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu bentuk hegemoni intelektual Jepang yang terjadi dalam komunitas *Otaku* Wonosobo. Sedangkan hegemoni moral membuat anggota komunitas *Otaku* Wonosobo menginternalisasi gaya hidup yang ditawarkan melalui tayangan anime atau budaya populer Jepang lainnya mulai dari gaya rambut, gaya berpakaian, hingga mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengan anime. Anggota komunitas *Otaku* Wonosobo juga memiliki sikap *counter* hegemoni agar tidak serta merta mengikuti apa yang ditawarkan oleh negara Jepang melalui budaya populernya seperti cara berpakaian atau gaya rambut serta tidak memaksakan sikap konsumtif untuk kebutuhan ber-*cosplay* atau segala hal yang berkaitan dengan budaya populer Jepang dan tetap mengingat budaya lokal. Selain itu berhenti atau tidak menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan bentuk *counter* hegemoni yang dilakukan oleh anggota komunitas *Otaku* Wonosobo.

Ketiga, Bagus Bellyanto (2020) yang berjudul “*J-Pop* Sebagai Budaya Populer Jepang Dan Dampaknya Di Indonesia” Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai salah satu budaya populer Jepang, *J-pop* memiliki fakto-faktor yang melatarbelakanginya menjadi populer. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain mudahnya mudahnya mengakses *J-pop* secara daring, pengaruh lingkup pergaulan seperti teman dan komunitas, pengaruh budaya populer Jepang yang lain salah satunya anime yang berperan penting dalam penyebaran *J-pop*, *J-pop* merupakan musik yang nyaman untuk didengar, banyak genre musik yang terdapat dalam *J-pop*, karakter musik dalam *J-pop* yang berbeda dengan musik lainnya dan *event* atau festival modern Jepang yang diselenggarakan setiap tahunnya.

Berdasarkan hasil kuesioner serta wawancara dengan beberapa narasumber, ada beberapa dampak positif dan negatif dari mendengarkan atau mengonsumsi *J-pop*. Dampak positifnya kecintaan terhadap musik semakin tinggi, dapat mengembangkan bakat-bakat yang terpendam, dapat mengenal budaya Jepang dengan mudah, dapat menjadi peluang bisnis baru, menambah relasi pertemanan, kepuasan terhadap musik terpenuhi, ketenangan batin, mempererat hubungan antara Jepang dan Indonesia serta dapat membantu dalam mempelajari bahasa Jepang (Rakhmat dkk, 1997). Lalu dampak negatifnya sikap hedonisme dan fanatisme yang berlebihan, terkadang melupakan jati diri, mengurangi rasa cinta terhadap musik Indonesia serta musik asli Indonesia lama kelamaan memudar atau kehilangan kepopulerannya (Srinati, 2003).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, *pop culture Jepang* yang masuk ke Indonesia mempengaruhi masyarakat Indonesia, khususnya kepada kelompok usia remaja. Penulis tertarik untuk meneliti mengenai sejarah perkembangan budaya populer Jepang untuk mengetahui bagaimana perkembangan budaya populer Jepang di Kota Jambi. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Sejarah Perkembangan *Pop Culture Jepang* di Kota Jambi 2018-2023

**Tabel 1** Daftar Komunitas Budaya Populer Jepang di Kota Jambi

No	Nama Komunitas (Tahun aktif)	Akun Instagram
1	EXPLOSION COSPLAY JAMBI (2018)	explosionjambi
2	LUNAR COSPLAY (2020-sekarang)	lunar.cosplay
3	MenHok Cosplay Jambi (2019-sekarang)	menhokcosplay
4	Yoru Cosplay Team (2021-sekarang)	yoru.costeam
5	ZIRA MANAGEMENT (2019-sekarang)	zira_management

Berdasarkan tabel diatas, dapat dipahami bahwa perkembangan *pop culture Jepang* di Kota Jambi berkembang cukup pesat selama 5 tahun terakhir. Dimulai dengan komunitas yang berdiri pada tahun 2018 yakni Explosion Cosplay Jambi lalu bermunculan lebih banyak komunitas lain yang lebih besar dan lebih aktif setiap tahunnya. Hal ini tidak lepas dari besarnya antusias dari kalangan remaja sampai dewasa. Setiap komunitas memiliki agenda dan pertunjukkan yang berbeda beda tapi masih mengadakan pertunjukkan budaya populer jepangan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan historis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sejarah. Menurut Gottschalk, metode penelitian sejarah (*Historical Method*) adalah tata cara pemeriksaan dan penelaahan secara kritis terhadap catatan dan pusaka terdahulu. Ini termasuk menemukan sumber, membuat penilaian, menafsirkan fakta dari masa lalu, dan menafsirkan fakta tersebut untuk sampai pada kesimpulan tentang peristiwa tersebut. Heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi adalah empat langkah yang masuk ke dalam metode penelitian sejarah (Daliman, 2012).

Langkah pertama adalah Heuristik, tahap pertama bagi penulis dalam proses mencari dan mengumpulkan bahan-bahan informasi yang diperlukan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Heuristik adalah kegiatan mencari sumber untuk mendapatkan data-data, materi sejarah atau evidensi sejarah. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan sumber-sumber. Sumber primer berupa buku, jurnal dan paper yang menyangkut Sejarah Perkembangan *Pop Culture Jepang* di Kota Jambi 2018-2023. Peneliti dalam hal ini, mengambil beberapa referensi dari beberapa jurnal maupun paper mengenai *Pop Culture Jepang*.

Kedua adalah kritik sumber (penilaian), penilaian kritis atas fakta dan data historis ini. Fakta dan data sejarah yang telah diolah menjadi bukti. Dalam penelitian sejarah, ada dua jenis verifikasi atau kritik sumber: kritik eksternal dan kritik internal. Tujuan kritik eksternal adalah untuk memverifikasi atau menguji aspek "luar" dari sumber sejarah untuk mengidentifikasi yang asli dan yang palsu. Kritik internal adalah verifikasi yang menitikberatkan pada "ke dalam", khususnya isi dari sumber-sumber yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Setelah itu, data perlu diolah sekali lagi agar sesuai dengan masalah yang ingin diteliti sejarah perkembangan *pop culture Jepang* di Kota Jambi.

Ketiga, melakukan Interpretasi yang didasarkan pada hasil penelitian langsung di lapangan, fakta sejarah yang diperoleh dari buku-buku yang relevan dengan

pembahasan, dan sumber lainnya. Untuk sampai pada kesimpulan atau gambaran kesejarahan ilmiah, tahap ini memerlukan kehati-hatian dan integritas penulis untuk menghindari interpretasi subjektif antara satu fakta dengan fakta lainnya. Untuk tahapan analisis pada penelitian ini menggunakan pembahasan terkait dengan sejarah perkembangan *pop culture Jepang* di Kota Jambi 2018-2023.

Keempat, Historiografi merupakan tahap akhir dalam penelitian sejarah, yaitu tahap penulisan sejarah dari data-data yang dikumpulkan, diverifikasi dan telah diinterpretasi. Historiografi adalah proses penyusunan fakta sejarah dan berbagai sumber yang telah diseleksi dalam bentuk penulisan sejarah yang berkaitan dengan sejarah perkembangan *pop culture Jepang* di Kota Jambi 2018-2023 (Wardah, 20114).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Masuknya Pop Culture Jepang di Kota Jambi*

Sekitar tahun 2007, dimana pada saat itu budaya populer jepeng di Indonesia diprakarsai oleh rangkaian acara festival budaya populer jepeng yang bernama *Nihon no Matsuri* yang diadakan di Kota Bandung, Jawa Barat. Festival ini merupakan salah satu event besar yang diselenggarakan oleh Telkom University dan Unit Kegiatan Mahasiswa bidang Budaya Jepang, *Nippon Bunka-bu*. Acara ini konsisten diadakan setahun sekali sejak tahun 2007 hingga sekarang. Event besar ini merupakan cikal bakal masuknya budaya populer jepeng di Indonesia. Hingga terakhir event ini diadakan pada tanggal 9 Juli 2023 lalu dan masih akan terus diadakan setiap tahunnya. Lalu sekitar tahun 2010 hadir sebuah Festival Seni dan Kuliner khas jepeng yang diadakan tiap tahun di kawasan Blok M, Kebayoran Baru, Jakarta yang bernama *Ennichisai*. Acara ini diadakan sebagai bentuk tanda terima kasih kepada Indonesia dari Kedutaan Besar Jepang, *Japan Foundation*.

**Gambar 1** Potret penyelenggaraan Ennichisai pertama pada tahun 2010



Sumber: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/138716/nostalgia-10-tahun-staf-kaori-mengenang-kembali-ennichisai-2010-2019>

**Gambar 2** Potret penyelenggaraan Ennichisai pada tahun 2019 sekaligus penyelenggaraan terakhir Ennichisai di Blok M



Sumber: <https://mediaformasi.com/2019/07/liputan-festival-jepang-ennichisai-2019-terakhir-di-blok-m/>

Berdasarkan pengamatan peneliti sendiri pada tahun 2018, yang dimana pada saat itu, sangat menjamurnya *pop culture Jepang* di Indonesia, Kota Jambi pun mengalami hal serupa, walaupun secara tahun masuknya cukup lambat dibandingkan kota-kota lain yang lebih dulu memiliki antusias untuk mengadakan pertunjukan budaya populer Jepang. Dimulai dengan pertunjukan *cosplay* (*Costume Play*) yaitu berpakaian seperti layaknya karakter anime ataupun karakter dari permainan daring, pertunjukan ini diprakarsai oleh suatu komunitas yang bernama "EXPLOSION COSPLAY JAMBI". Komunitas ini memang bisa dibilang memulai tren pertunjukan budaya populer Jepang di Kota Jambi, namun sayangnya, komunitas ini hanya bertahan selama kurang lebih 1 tahun.

### ***Perkembangan Budaya Populer Jepang di Kota Jambi***

*Pop culture Jepang* di Kota Jambi berkembang cukup pesat selama kurang lebih 5 tahun terakhir. Sejauh yang peneliti lihat, perkembangan *Pop culture Jepang* di Kota Jambi tidak jauh berbeda dari penelitian yang relevan yang telah peneliti jabarkan sebelumnya. Dapat dilihat dari penelitian yang relevan yang pertama bahwa *cosplayer* tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Jepang dan pada akhirnya mencoba *cosplay* dan mereka mengekspresikan diri yang berbeda antara kehidupan sehari-hari dengan ketika mereka ber-*cosplay*, mereka akan memainkan peranan sebagai orang lain yang berbeda dengan keseharian mereka. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya minat dan antusias dari berbagai kalangan remaja maupun dewasa untuk mengembangkan *pop culture Jepang* di Kota Jambi, sehingga terbentuk suatu komunitas yang bernama "MenHok Cosplay Jambi". Komunitas ini dibentuk banyak kalangan atas dasar antusias yang besar khususnya dalam bidang *cosplay*. Komunitas ini berkembang pesat dan menarik banyak kalangan untuk bergabung dan

mengembangkan minat mereka dalam ber-*cosplay* menirukan berbagai karakter dari permainan daring maupun dari anime. Komunitas ini aktif hingga sekarang dan rutin mengadakan pertunjukan seperti *coswalk competition*, *dance competition* di mall-mall yang terdapat di Kota Jambi hampir setiap minggunya. Pertunjukan komunitas ini tidak hanya dihadiri oleh para *cosplayer*(sebutan bagi orang yang ber-*cosplay*) ataupun *dancer*, namun juga masyarakat biasa dari berbagai kalangan untuk melihat dan menonton,serta menikmati pertunjukan.

**Gambar 2** Potret saat event *Jejepangan* yang diadakan oleh komunitas MenHok Cosplay Jambi yang peneliti datangi secara langsung pada tahun 2022



Adanya komunitas seperti MenHok Cosplay Jambi yang mengadakan *event pop culture Jepangan* di Kota Jambi yang lebih terkhusus pada *cosplay*, membuat terbentuknya komunitas lain di tahun 2019 yang bernama “ZIRA MANAGEMENT” komunitas ini sedikit berbeda karena hanya fokus pada bidang *dancing*, namun antusiasnya tidak kalah besar dan banyak kalangan remaja perempuan yang menggemari *dancing* ala *girlband* maupun *idol group* khas *Jejepangan*.

Melihat besarnya antusias masyarakat khususnya pada remaja pada budaya populer jepangan, mendorong banyak dibentuknya komunitas lain yang memiliki minat yang sama, yaitu “LUNAR COSPLAY” dan “Yoru Cosplay Team”. Dua komunitas tersebut berbagi minat yang sama terhadap *cosplay* dan antusias remaja di Kota Jambi terhadap *cosplay* semakin berkembang pesat. Komunitas yang telah diuraikan diatas terhitung masih aktif hingga sekarang dan aktif mengadakan *event pop culture Jepangan* hampir setiap minggunya.

**Gambar 3** Salah satu pamflet *online event* Jejepangan dari komunitas MenHok Cosplay Jambi



Sumber: Akun Instagram @menhokcosplay

**Gambar 4** Salah satu pamflet *online event* Jejepangan dari komunitas LUNAR COSPLAY



Sumber: Akun Instagram @lunar.cosplay



## KESIMPULAN

Adanya perbedaan antara budaya populer (*pop culture*) dan budaya tinggi (*high culture*) yang biasanya meliputi musik klasik, syair, tarian, lukisan hingga novel-novel serius, dan berbagai produk budaya lainnya yang diapresiasi oleh sejumlah kecil orang terdidik atau berstatus sosial tinggi. Disisi lain ada juga budaya populer (seringkali disamakan dengan budaya massa) yang jauh lebih menyebar dan mudah untuk diakses oleh semua orang. Kepentingan yang paling utama dari budaya populer ini adalah untuk hiburan dan wujudnya didominasi oleh musik rekaman, komik, film, olah raga dan gaya berpakaian (*fashion*).

*J-fashion* dalam wujud *Cosplay* muncul di Indonesia pada awal tahun 2004. diawali di Kota DKI Jakarta, lalu menyebar ke kota-kota besar di Indonesia. Sebelum *Cosplay* populer, Anime dan Manga telah terlebih dahulu menjadi trend *pop culture* *Jejepangan* yang diminati kaum muda perkotaan Indonesia sepanjang mulai paruh kedua tahun 1990-an hingga tahun 2000. Akan tetapi, Kota Jambi mengalami perkembangan yang sedikit lambat yaitu mulai tahun 2018.

*Pop culture* *Jejepangan* di Kota Jambi berkembang cukup pesat. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya minat dan antusias dari berbagai kalangan remaja maupun dewasa untuk mengembangkan di Kota Jambi, munculnya banyak komunitas seperti MenHok *Cosplay* Jambi, LUNAR COSPLAY Jambi, Yoru *Cosplay* Team, dll yang berkembang cukup pesat dalam 5 tahun terakhir. Komunitas yang telah diuraikan diatas terhitung masih aktif hingga sekarang dan aktif mengadakan *event pop culture* *Jejepangan* hampir setiap minggunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. (2006). *Konstruksi dan Reprosuksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gottschalk, L. (1983). *Mengerti Sejarah (terj. Nugroho Notosusanto)*. Jakarta: UI Press.
- Daliman, A. (2012). *Metode Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Helmi, L & Venus, A. (2008) "Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay* Party Bandung", *International Relations of the Asia Pacific*, Vol. 1, No. 1.
- Heryanto, A. (2012). *Budaya Populer di Indonesia Mencari Identitas Pasca-Orde Baru*, Yogyakarta: Jalasutra
- Lusiana, Y. (2018). "*Japanese Hegemoni in the World of Culinary Business*". Proceeding International Conference of Japanese Language Education (ICoJLE).
- Marshall, G. (1998). *Dictionary of Sociology*. Oxford: Oxford University Press.
- Putri, P. O. (2017). "*Hegemoni Budaya Dalam Gaya Hidup Komunitas Pecinta Cosplay Jepang (Studi Kasus pada Komunitas VOC di Surakarta)*", Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Rakhmat, dkk. (1997). *Hegemoni Budaya*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Srinati, D. (2003). *Popular Culture*. Yogyakarta: Bentang
- Sullivan, John. Et. Al. (1996). *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. New York: Routledge
- Wardah, S. E. (2014). *Metode Penelitian Sejarah*. TSAQOFAH, Vol. 12 No. 2. Hal 163-175.