

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------------------------|---------|
| PERNYATAAN | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| UCAPAN TERIMAKASIH | iii |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI | i |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penelitian | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Struktur Organisasi Tesis | 9 |
| BAB II | |
| A. Budaya Populer Anime Jepang | 10 |
| B. Era Digital | 27 |
| C. Nasionalisme Warganegara Muda | 37 |
| D. Pembelajaran PKn dan Nasionalisme | 48 |
| E. Landasan Teori | 52 |
| F. Penelitian yang Relevan | 54 |
| G. Paradigma Pemikiran | 58 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Desain Penelitian | 60 |
| B. Partisipasi dan Tempat Penelitian | 63 |
| C. Instrumen Penelitian | 65 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 68 |
| 1. Wawancara | 68 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 2. Observasi..... | 69 |
| 3. Studi Literatur | 69 |
| 4. Studi Dokumentasi..... | 70 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 70 |
| 1. Reduksi data | 70 |
| 2. Display data | 71 |
| 3. Kesimpulan/ verifikasi | 71 |
| F. Pengujian Keabsahan Data..... | 72 |
| G. Tahap Penelitian..... | 74 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| A. Temuan Hasil Penelitian..... | 78 |
| 1. Budaya Populer <i>Anime</i> Jepang dalam Era Digital Mempengaruhi Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia | 78 |
| 2. Dampak Budaya Populer <i>Anime</i> Jepang dalam Era Digital Mempengaruhi Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia | 95 |
| 3. Solusi untuk Dampak Budaya Populer <i>Anime</i> Jepang Dalam Era Digital Terhadap Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia..... | 104 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian..... | 109 |
| 1. Budaya Populer <i>Anime</i> Jepang dalam Era Digital Mempengaruhi Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia | 109 |
| 4. Dampak Budaya Populer <i>Anime</i> Jepang dalam Era Digital Mempengaruhi Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia | 124 |
| 2. Solusi untuk Dampak Budaya Populer <i>Anime</i> Jepang Dalam Era Digital Terhadap Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia..... | 131 |

| | |
|--------------------------------------------------------|------------|
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI | 144 |
| A. Simpulan | 144 |
| 1. Simpulan Umum | 144 |
| 2. Simpulan Khusus | 144 |
| B. Implikasi..... | 145 |
| C. Rekomendasi..... | 146 |
| DAFTAR PUSTAKA | 147 |