

Asbtrak

Hacker menjadi suatu kultur yang selalu dianggap menyimpang dalam masyarakat. Acapkali orang-orang menilai bahwa telah terjadi sesuatu kejahatan yang telah dilakukan oleh para peretas tersebut. Namun, di sisi lain ternyata terdapat aktivitas-aktivitas *hacker* yang mencerminkan bahwa perbuatan itu merupakan kegiatan yang mengarah kepada pembentukan subkultur anak muda. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku para *hacker* yang terjadi, memahami subkultur yang dikembangkan dalam komunitas *hacker*, dan untuk mengetahui tipologi *hacker* dalam membentuk subkultur. Peneliti menggunakan kerangka teori yang menekankan pada hegemoni dari Antonio Gramsci. Metode prosedur penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penentuan informan menggunakan cara purposive dan pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung, serta melakukan wawancara secara mendalam. Dari hasil penelitian ini, didapatkan beberapa alasan *hacker* melakukan kegiatan *hacking* yaitu tantangan, rasa penasaran, menaikkan identitas, jahil, dan ingin membantu teman. Selanjutnya subkultur yang dibangun oleh para *hacker* dalam komunitas Surabaya Hacker Link adalah untuk membangun interaksi serta relasi antar para *hacker*, tidak adanya kesempatan belajar *hacking* di lingkungan sekolah. Interaksi disini berbentuk hubungan antar anggota dalam komunitas yang berbentuk positif maupun negatif. Selanjutnya dari 2 temuan tersebut, terdapat perbedaan pada tipologi dari unsur sub ordinat, intelektual organik, konformitas, integrasi budaya dan tingkatan hegemoni.

Kata kunci : *Hacker*, subkultur, hegemoni