

**IDENTITAS PENGGEMAR ANIMASI DAN KOMIK  
JEPANG DI PROVINSI DAERAH ISTIMEWA  
YOGYAKARTA DALAM  
FOTOGRAFI DOKUMENTER**



**Rr.Anggita Murti Widaningrum**  
1010527031

**JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

# **Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi Daerah**

## **Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter**

Diajukan oleh

Rr. Anggita Murti Widaningrum

1010527031

Pameran dan Skripsi Tugas Akhir Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal. . .



**Pamungkas Wahyu Setiyanto, M.Sn.**

Pembimbing I/Ketua Penguji

**Kusrini, S.Sos.,M.Sn.**

Pembimbing II/Anggota Penguji

**Drs. RismanMarah, M. Sn.**

*Cognate*/Penguji Ahli

**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**

Ketua Jurusan/Anggota Penguji

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam

**Marsudi, S.Kar.,M.Hum.**

NIP 19610710 198703 1 002



*Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk*

*Allah SWT*

*Bapak, Ibu, dan (alm.) Mbah Uti yang aku sayangi*

*Keluarga, teman, sahabat, yang membuatku terus bisa bersemangat*

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Rr. Anggita Murti Widaningrum

No. Mahasiswa : 10101527031

Program Studi : S-1 Fotografi

JudulKaryaSeni : Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi  
Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter

Menyatakan bahwa Karya Seni Tugas Akhir saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali secara tertulis saya sebutkan dalam daftar pustaka. Saya bertanggung jawab atas Karya Seni Tugas Akhir saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2016

Rr. Anggita Murti Widaningrum

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena hanya atas rahmat dan karunia-Nya penulis telah berhasil menyelesaikan karya Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Marsudi. S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
3. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
4. Kurniawan Adi Saputro, S.IP., MA., Ph.D., selaku dosen wali yang telah memberikan saran dan kritik dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Pamungkas Wahyu Setiyanto, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu dan bersabar dalam membantu menyusun Tugas Akhir ini.
6. Kusrini S.Sos., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu dan bersabar dalam membantu menyusun Tugas Akhir ini.
7. Tria-*chan*, Saras, Bagus, Menur, Lily, Robby, Sandy yang bersedia menjadi objek penciptaan.

8. Keluarga besar Wilatikta yang selalu memberi support terutama Ibu dan Bapak yang selalu mendorong dan memberi semangat serta (alm.) Mbah Uti yang telah berpulang terlebih dahulu sebelum Tugas Akhir ini selesai.
9. Teman-teman Humas Setda Pemkab Temanggung, komunitas Kelas Inspirasi Temanggung, Koforte, dan alumni LPM FISIP Undip 'OPINI' (Mbak Ayu', Mbak Lala, Mbak Clara, Yenny).
10. Teman-teman dari *Rinjin-Bu* dan *Yojico*, Vita, Nanda Kurnia, Suryanti yang telah membantu menyelami tentang kebudayaan pop Jepang lebih dalam, terutama tentang *anime* dan *manga*. *Arigato !!*
11. Fitri, Azka, Yuntri, Shela, mas Husein, Moris, mbak Rizki, serta teman2 jurusan fotografi 2010, para kakak kelas maupun adik kelas yang telah membantu dan memberi dorongan serta semangat.
12. Para staf jurusan fotografi dan akmawa FSMR.
13. Anna dan keluarga, Elia, Isma, Bu Luluk dan keluarga, Bu Nur Rahmi B. (terima kasih atas nasihat-nasihatnya), Chizuru & Kizuna, dan pihak-pihak lain yang mungkin lupa disebutkan yang telah membantu pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya penulis memohon kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Juni 2016

Rr. Anggita Murti Widaningrum

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xi
<b>BAB I.PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Penegasan Judul.....	5
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan dan Manfaat .....	10
E. Metode Pengumpulan Data .....	11
F. Tinjauan Literasi .....	12
<b>BAB II. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN</b>	
A. Latar Belakang Timbulnya Ide .....	15
B. Landasan Penciptaan/Teori.....	17
C. Karya Acuan .....	22
D. Ide dan Konsep Perwujudan .....	28
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Objek Penciptaan .....	29
B. Metode Penciptaan.....	31
C. Proses Perwujudan .....	33
D. Teknik Penyajian .....	36
E. Proses Perwujudan .....	33
F. Skema Penciptaan .....	37
G. Biaya Produksi.....	38
<b>BAB IV.ULASAN KARYA .....</b>	<b>39</b>

<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	81

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
-----------------------------	-----------

**LAMPIRAN**

Data Pribadi

Laporan Pengamatan (Observasi)

Poster

Katalog

Foto dokumentasi

Model release

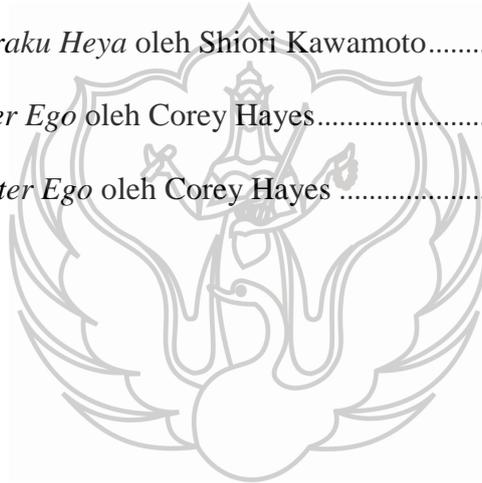


## DAFTAR KARYA

1	Profilku .....	41
2	Identitas Lain.....	43
3	Belanja.....	45
4	<i>Selfie</i> .....	47
5	Tria x Shaltear Bloodfallen ( <i>Overlord</i> ).....	49
6	<i>Dance Cover</i> .....	51
7	Mengerjakan Tugas .....	53
8	Komik Kesukaanku .....	55
9	Menonton .....	57
10	<i>My Fan Art</i> .....	59
11	Realisasi .....	61
12	<i>Fly</i> .....	63
13	Pengingat.....	65
14	Himawari's (Naruto) .....	67
15	Tria x Futaba Yoshioka ( <i>AoHaru Ride</i> ).....	69
16	Saras x Akita Tounshirou ( <i>ToukenRanbu</i> ).....	71
17	Tohsaka Rin ( <i>Fate Stay Night</i> ).....	73
18	Robby x Paracelcus Von Hohenheim ( <i>Fate Grand Order</i> ) .....	75
19	Lily x Mitsuba Sangu ( <i>Owari no Seraph</i> ).....	77
20	Sandy x Guren Ichinose ( <i>Owari no Seraph</i> ) .....	79

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 – <i>Skinhead</i> oleh Nick Knight .....	23
2. Gambar 2 – <i>Skinhead</i> oleh Nick Knight .....	23
3. Gambar 3 – <i>Skinhead</i> oleh Nick Knight .....	23
4. Gambar 4 – <i>The Commune Comes To America</i> oleh John Olson.....	24
5. Gambar 5 – <i>The Commune Comes To America</i> oleh John Olson.....	24
6. Gambar 6 – <i>The Commune Comes To America</i> oleh John Olson.....	25
7. Gambar 7 – <i>Daraku Heya</i> oleh Shiori Kawamoto.....	26
8. Gambar 8 – <i>Daraku Heya</i> oleh Shiori Kawamoto.....	26
9. Gambar 9 – <i>Alter Ego</i> oleh Corey Hayes.....	27
10. Gambar 10 – <i>Alter Ego</i> oleh Corey Hayes .....	27



IDENTITAS PENGGEMAR ANIMASI DAN KOMIK JEPANG DI PROVINSI  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DALAM  
FOTOGRAFI DOKUMENTER

Rr. Anggita Murti Widaningrum

**ABSTRAK**

Hobi atau yang disebut juga kegemaran merupakan refleksi terdalam keinginan seseorang yang dapat berguna sebagai pelampiasan stress, aktualisasi diri, maupun sesuatu yang berkaitan dengan nostalgia. Orang-orang yang menyukai sebuah hobi memiliki identitas atau ciri sebagai penggemar. Ciri atau identitas inilah yang tidak dimiliki oleh orang yang bukan penggemar. Salah satu hobi yang memiliki banyak penggemar termasuk di Indonesia adalah hobi atau kegemaran animasi dan komik Jepang. Para penggemar kebudayaan populer tersebut terdiri dari berbagai usia, jenis kelamin, dan kalangan. Tugas akhir penciptaan karya fotografi dokumenter ini menampilkan identitas yang dimiliki oleh seseorang yang memiliki ciri atau identitas sebagai penggemar animasi dan komik Jepang. Fotografi dokumenter dipilih karena dapat menyampaikan kenyataan yang ada di lapangan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari metode observasi dan literasi, sedangkan metode yang dipakai untuk penciptaan meliputi eksplorasi, improvisasi atau eksperimentasi, dan perwujudan. Karya foto dokumenter yang dihasilkan dengan metode tersebut menampilkan identitas sebagai penggemar animasi dan komik Jepang serta identitas sehari-hari penggemar tersebut. Identitas penggemar yang dimaksud pada karya tugas akhir ini terdapat pada perilaku ketika menikmati hobinya serta atribut yang dikenakan dimana atribut tersebut menunjukkan bahwa orang yang memakainya merupakan penggemar animasi dan komik Jepang.

Kata kunci : Penggemar, animasi dan komik Jepang, fotografi dokumenter

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Identitas merupakan bagian tak terpisahkan dari diri seseorang. Identitas membuat seseorang dapat dikenali karena ia memiliki ciri atau keadaan khusus yang membedakan dirinya dengan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:417), identitas adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang; jati diri.

Bentuk identitas bermacam-macam, dapat berasal dari keadaan khusus yang dimiliki (kondisi fisik), atribut yang dimiliki, maupun kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Salah satu kegiatan tersebut adalah melakukan hobi atau kegemaran. Sebuah hobi atau kegemaran sebenarnya merefleksikan keinginan atau kebutuhan terdalam seseorang, menolong mereka mengisi kebutuhan yang tak terpenuhi, dan membuat mereka merasa spesial seperti yang dikemukakan seorang penulis blog tentang psikologi dan pengembangan kepribadian, M. Farouk Radwan ([http://www.2knowmyself.com/The\\_psychology\\_of\\_hobbies](http://www.2knowmyself.com/The_psychology_of_hobbies) diakses tanggal 31 Agustus 2015) : *“Hobbies reflect the inner most desires of people, help them to fulfill their unmet needs and make them feel special.”*

Keinginan atau kebutuhan yang direfleksikan bermacam-macam, misalnya kebutuhan untuk menghilangkan stres, aktualisasi diri, berkaitan dengan identitas, nostalgia, dan lain sebagainya. Melalui hobi atau kegemaran, seseorang merasa lega dan puas karena kebutuhan atau keinginan yang dimiliki seseorang dapat tersalurkan.

Salah satu hobi yang merefleksikan keinginan seseorang ialah hobi atau kegemaran akan animasi dan komik Jepang yang merupakan dua kebudayaan populer dengan banyak penggemar di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Kebudayaan populer atau yang lebih dikenal dengan kebudayaan pop ini masuk ke Indonesia pada sekitar tahun 1980-an. Ibrahim (2007:xxiii) menjelaskan, istilah “budaya populer” (*cultura popular*) sendiri dalam bahasa Latin merujuk secara harfiah pada “*culture of the people*” (budaya orang-orang atau masyarakat). Hebdige dalam Ibrahim (2007:xxiii), memandang kebudayaan populer sebagai sekumpulan artefak yang ada, seperti film, kaset, pakaian, acara televisi, alat transportasi, dan sebagainya.

Animasi dan komik Jepang disukai oleh semua jenis kelamin dan usia. Umumnya mereka menyukainya sejak masih kecil dan masih menyukainya meski sudah tumbuh dewasa. Media seperti media cetak, elektronik, permainan (*game*), internet, dan pergaulan dengan sesama penggemar sangat berpengaruh pada tersebarnya budaya pop Jepang ini.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang juga terdapat penggemar budaya pop Jepang, seperti animasi dan komik Jepang. Di Yogyakarta, fenomena euforia kesukaan terhadap kebudayaan populer Jepang dimulai pada 2002. Komik dan animasi Jepang termasuk dua hal yang juga diperbincangkan pada saat itu. Hal ini didukung oleh munculnya acara siaran radio yang memutar lagu-lagu dari Jepang, munculnya komunitas-komunitas penggemar budaya populer Jepang (dimana umumnya penggemar komik maupun animasi bergabung dengan penggemar kebudayaan populer Jepang yang lain),

acara kampus maupun festival yang berkaitan dengan animasi dan komik Jepang membuat penyebaran dua budaya populer ini semakin cepat. Salah satu komunitas yang menyukai budaya populer Jepang berupa animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah *Rinjin-Bu*.

Komunitas *Rinjin-Bu* merupakan salah satu komunitas penggemar budaya populer Jepang yang berada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Komunitas ini dibentuk oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta di tahun 2014. Kebudayaan populer Jepang yang mereka ikuti termasuk animasi dan komik Jepang. Istilah *Rinjin-Bu* diambil dari animasi Jepang yang berjudul *Boku wa Tomodachi ga Sakunai* yang berarti *Neighbor's Club* atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan komunitas persahabatan. Anggota komunitas yang jumlahnya mencapai 268 orang ini tidak hanya mahasiswa dari Universitas Negeri Yogyakarta, melainkan ada juga yang berasal dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Universitas Gajah Mada, Universitas Islam Indonesia, dan Sekolah Tinggi Akuntansi Negara.

Salah satu anggota komunitas *Rinjin-Bu* adalah Estriyati Uswatun yang biasa dipanggil Tria. Gadis berusia 22 tahun yang biasa dipanggil Tria menyukai animasi dan komik Jepang sejak masih duduk di bangku SD dan mengaku awalnya menyukai animasi Jepang karena gambarnya. Tria yang saat ini berstatus sebagai mahasiswi di Jurusan Sastra Inggris Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta melakukan *costume play (cosplay)* dari tahun 2014 dengan Anna Kishina dari animasi Jepang *K-Project* sebagai tokoh yang ia pilih untuk

*cosplay*. Menurut kamus Oxford ([www.oxforddictionaries.com/definition/english/cosplay](http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/cosplay) yang diakses tanggal 4 Mei 2016), *cosplay* adalah :

*The practice of dressing up as a character from a film, book, or video game, especially one from the Japanese genre of manga or anime* (cara berpakaian sebagai sebuah karakter dari film, buku, atau video game, terutama dari berbagai macam *manga* dan *anime* Jepang).

Seseorang yang melakukan *cosplay* akan berpenampilan semirip mungkin dengan tokoh yang ia inginkan. Mereka akan memakai kostum dan berdandan seperti tokoh yang dimaksud, tidak lupa perlengkapan seperti tas, replika senjata, bola basket, maupun perlengkapan pendukung lainnya. Para pelaku *cosplay* biasanya berkumpul di acara-acara yang berhubungan dengan animasi dan komik Jepang. Di acara-acara seperti inilah pelaku *cosplay* bisa memuaskan hobinya, mereka berkumpul dengan sesama penggemar dan biasanya menjadi objek foto atau berfoto bersama, baik dengan sesama pelaku *cosplay* maupun dengan pengunjung acara. Di acara yang bertema animasi dan komik Jepang terkadang diadakan kompetisi yang berkaitan dengan *cosplay*. Kompetisi tersebut dapat berkaitan dengan mirip tidaknya penampilan pelaku *cosplay* dengan tokoh yang dimaksud atau melakukan cuplikan suatu adegan dalam sebuah serial animasi yang salah satu karakternya ditiru penampilannya oleh peserta.

Fenomena Tria dan anggota *Rinjin-Bu* sebagai penggemar animasi dan komik Jepang ini menarik untuk dijadikan karya seni fotografi dokumenter karena masih sedikit penciptaan karya yang membahas tentang identitas penggemar kebudayaan populer Jepang yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, terutama dalam bentuk fotografi dokumenter. Karya seni yang diciptakan dalam bentuk

fotografi dokumenter dengan alasan merekam kenyataan yang terjadi tanpa mengubah kenyataan. Hal ini seperti yang dikemukakan Herik dalam Jurnal Media Rekam edisi 9 (2013:249), dokumenter adalah merekam dari sebuah keadaan lingkungan seseorang yang sebenarnya tanpa banyak tipuan visual (rekayasa).

Seseorang bisa mengetahui peristiwa atau fenomena apa yang terjadi di masyarakat dalam kurun waktu tertentu melalui sebuah foto dokumenter. Selain itu, sebuah karya fotografi dokumenter dapat digunakan sebagai penyampaian isu, masalah, maupun fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. Soedjono (2007:133) menjelaskan bahwa sifat foto dokumenter hakiki dari fotografi yang berfungsi merekam atau mendokumentasikan sesuatu. Orang dapat lebih memahami mengenai apa yang terjadi di dunianya dengan sifat-sifat sekarang melalui fotografi dokumenter.

Berdasarkan keterangan tersebut, tugas akhir ini mengangkat tentang identitas dan ciri-ciri yang dimiliki penggemar budaya populer animasi dan komik Jepang yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Karya seni ini diciptakan dalam bentuk fotografi dokumenter karena merekam kenyataan yang terjadi tanpa mengubah kenyataan. Selain itu, sebuah karya fotografi dokumenter dapat digunakan sebagai penyampaian isu, masalah, maupun fenomena yang sedang terjadi di masyarakat.

## **B. PENEGASAN JUDUL**

Agar tidak terjadi salah persepsi, maka akan dijelaskan istilah yang digunakan dalam laporan penciptaan ini. Penjelasan tersebut antara lain :

### **1. Identitas**

Identitas merupakan ciri dan karakteristik, hubungan sosial, peran, dan keanggotaan kelompok sosial yang mendefinisikan siapa orang tersebut. Hal ini seperti yang dikemukakan Leary dan Tangney (2001:3): *Identity are the traits and characteristic, social relations, roles, and social group memberships that define who one is.*

Identitas yang dimaksud dalam tugas akhir ini adalah ciri dan karakteristik yang dimiliki seseorang sebagai penggemar animasi dan komik Jepang. Ciri-ciri tersebut dapat dilihat dari kepemilikan benda yang berkaitan dengan hobinya, koleksi, *cosplay*, atau keikutsertaannya dalam acara yang sesuai dengan hobi, maupun atribut lain yang menandakan bahwa orang yang melakukan hal tersebut merupakan penggemar animasi dan komik Jepang.

### **2. Penggemar**

Penggemar atau yang disebut juga dengan *fans* menurut Jensen dalam Lewis (1992:9) adalah :

*Fans, when insistly characterized as 'them' can be distinguished from 'people like us' (students, professors, and social critics) as well as from the more reputable patrons or aficionandos or collectors. But these respectable social types could also be defined as 'fans', in that they display interest, affection and attachment, especially for figures in, or aspects of, their chosen field.*

Penggemar yang dimaksud dalam tugas akhir ini adalah seseorang yang menunjukkan minat, menyukai, antusias, serta memiliki kecintaan dengan

animasi dan komik Jepang. Seorang penggemar animasi dan komik Jepang biasanya cukup setia mengikuti, membeli karya atau *merchandise* judul animasi atau komik yang mereka sukai.

### 3. Animasi dan Komik Jepang

#### a. Animasi Jepang

Animasi menurut Kamus Webster ([www.merriam-webster.com/dictionary/animation](http://www.merriam-webster.com/dictionary/animation) yang diakses tanggal 24 Februari 2016) :

*A way of making a movie by using a series of drawings, computer graphics, or photograph of object (such as puppets or models) that are slightly different from one another and that when viewed from another create the appearance of movement.* (Suatu cara membuat sebuah film dengan menggunakan beberapa seri gambar, grafis komputer, atau foto objek (seperti boneka atau model) yang agak berbeda satu dengan lainnya ketika dilihat gerakannya ketika tampil. Seri gambar, grafis komputer, maupun foto objek tersebut kemudian disusun atau membentuk sebuah cerita).

Animasi yang dimaksud pada tugas akhir ini adalah seri gambar bergerak yang disusun menjadi sebuah cerita. Animasi dari Jepang dikenal dengan istilah *anime*. Istilah ini merujuk pendapat Zimmerman (2010:35) :

*For audiences in the West, anime refers to any animation project produced in Japan. However, the term “anime” is the word for animation in Japanese, so there it could refer to any type of animation, produced in any country.*

Di Indonesia, ada beberapa animasi Jepang dapat dinikmati di televisi. Selebihnya, mereka yang menyukainya harus mengunduh, menonton di internet, atau meminta koleksi dari teman.

#### b. Komik Jepang

Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2007:583) merupakan cerita bergambar (di majalah, surat kabar atau berbentuk buku)

yang umumnya mudah dicerna. Komik yang dimaksud pada tugas akhir ini ialah komik yang berasal dari Jepang dan biasa disebut dengan *manga*. Menurut kamus Webster ([www.merriam-webster.com/dictionary/manga](http://www.merriam-webster.com/dictionary/manga) yang diakses tanggal 12 Mei 2016), *manga* adalah: *A Japanese comic book or graphic novel*.

Biasanya para penggemar bacaan ini membeli *manga* yang sudah diterbitkan di toko buku, tetapi bisa menikmati dengan cara menyewa, meminjam dari teman, atau mengakses internet.

#### **4. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta**

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang beribukota di Yogyakarta. Daerah ini terletak di bagian selatan Pulau Jawa dan memiliki satu kota serta empat kabupaten, yaitu Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Gunungkidul, serta Kabupaten Bantul.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dipilih sebagai wilayah penciptaan karena objek penciptaan karya fotografi berdomisili di daerah ini sehingga mayoritas aktivitasnya dilakukan di sini. Hal ini termasuk ketika objek bergabung dengan komunitas maupun acara yang berkaitan dengan hobinya. Atas pertimbangan inilah penciptaan karya dilakukan di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **5. Fotografi Dokumenter**

### **a. Fotografi Dokumenter**

Pengertian fotografi dokumenter dalam buku *The Editors of Time-Life* (1972:9) yaitu : *A depiction of the real world by photographer whose intent is to communicate something of importance to make a comment-that will be understood by the viewer.*

Penggambaran dunia nyata yang dimaksud adalah apa yang terekam dalam foto dokumenter merupakan kenyataan atau peristiwa yang benar-benar terjadi tanpa mengubah apapun. Fotografer bermaksud untuk memberi tahu atau mengkomunikasikan sesuatu melalui foto yang ia ambil melalui foto yang ditampilkan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka yang dimaksud dengan judul “Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter” adalah penciptaan karya seni fotografi dokumenter yang merekam ciri dan karakteristik yang dimiliki oleh seorang penggemar animasi dan komik Jepang. Ciri dan karakteristik tersebut merupakan identitas penggemar tersebut.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Permasalahan yang dibahas terkait dengan penciptaan karya dengan judul ‘Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter’, yaitu :

1. Bagaimana visualisasi foto dokumenter dengan objek penciptaan karya fotografi identitas penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Apa saja ciri dan karakteristik yang dimiliki penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang dapat terekam dalam fotografi dokumenter ?
3. Teknik apa saja yang digunakan untuk menciptakan foto dokumenter dengan objek pemotretan penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta ?

#### **D. TUJUAN DAN MANFAAT**

Tujuan penciptaankarya ini adalah :

1. Menganalisa penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan penciptaan karya fotografi dokumenter.
2. Menampilkan ciri dan karakteristik penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga dapat lebih memahami mereka.
3. Mengeksplorasi teknik fotografi untuk penciptaan karya fotografi sehingga dapat menemukan cara pengerjaan yang paling sesuai untuk untuk menciptakan sebuah karya fotografi dokumenter dengan objek pemotretan penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Manfaat dari penciptaan karya ini adalah :

1. Memberikan gambaran visualisasi mengenai penggemar animasi dan komik Jepang sehingga dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi yang ingin mengetahui tentang penggemar animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Memberikan pengetahuan penciptaan fotografi dokumenter dengan objek pemotretan penggemar animasi dan komik Jepang serta perkembangan animasi dan komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Menambah keragaman penciptaan karya fotografi dokumenter di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

## **E. METODE PENGUMPULAN DATA**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan karya yaitu :

### **a. Observasi**

Menurut Nasution (2004:106), observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti yang terjadi di kenyataan. Melalui observasi, informasi bisa langsung didapat dari lapangan. Observasi yang dilakukan antara lain ketika objek pemotretan sedang berada di acara yang berkaitan dengan hobinya, ketika sedang bersama teman-temannya di kampus, dan ketika sedang sendirian.

## b. Literasi

Sumber bahan literasi yang digunakan tidak terbatas hanya pada buku, maupun media cetak seperti majalah, tetapi juga dari karya tulis maupun bahan pustaka lain dan juga dari media elektronik. Hal ini untuk melengkapi data.

## F. TINJAUAN LITERASI

Tinjauan literasi yang dipakai dalam pembuatan Tugas Akhir dengan judul ‘Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter’ antara lain :

- a. Cahyaningrum, Prima Nur. 2009. *Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Kemunculan Komunitas Pencinta Budaya Populer Jepang Di Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.

Skripsi penelitian ini membahas mengenai faktor-faktor penyebab serta dampak munculnya komunitas pencinta kebudayaan populer Jepang (animasi, komik, dan musik Jepang) di Yogyakarta. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor internal (kesamaan suatu hal, ingin memenuhi kebutuhan akan hiburan dan kesenangan pribadi, menyalurkan hobi, serta saling berbagi) dan faktor eksternal (pengaruh budaya pop Jepang, sebagai sarana ekspresi diri, peran media massa dan elektronik dalam menyebarkan budaya pop Jepang). Pembahasan dalam skripsi penelitian ini digunakan sebagai salah satu sumber dalam menganalisa penggunaan atribut oleh para penggemar animasi dan komik Jepang.

- b. Steiff, Josef, and Tristan D. Tamplin (eds). 2010. *Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder*. Illinois:Open Court.

Buku ini menjelaskan mengenai animasi Jepang yang biasa disebut *anime* dan filosofi dari animasi Jepang tersebut. Buku ini juga menjelaskan beberapa istilah yang biasa ada di dunia animasi dan komik Jepang, seperti *anime* dan *otaku*, menceritakan industri animasi dan komik di Jepang, serta reaksi seorang fans ketika animasi yang disukainya dirilis dimana fans akan merasa antusias kemudian membeli CD atau souvenir dari animasi yang ia sukai.

- c. Books, The Editors of Time-Life. 1972. *Documentary Photography*. New York:Time-Life Book.

Buku yang menjelaskan mengenai seluk-beluk fotografi dokumenter, mulai dari pengertian fotografi dokumenter itu sendiri, bagaimana fotografi dokumenter yang baik, serta beberapa profil para fotografer dokumenter. Salah satu halaman buku ini menjelaskan bahwa foto seri seharusnya dapat menjelaskan dirinya sendiri dengan *caption* sesedikit mungkin. Setiap foto berturut-turut seharusnya menceritakan sesuatu yang berbeda tentang objek dan di saat yang sama melengkapi dan berhubungan dengan foto yang lain dalam seri tersebut.

- d. Leary, Mark R, and June Price Tangney (eds). 2012. *Handbook of Self and Identity*. New York:The Guilford Press.

Buku ini membahas mengenai diri sendiri, konsep diri, dan identitas dalam psikologi. Dalam buku ini dijelaskan mengenai pengertian identitas serta hubungan antara diri sendiri dengan identitas. Identitas yang dibahas di buku

ini tidak terbatas identitas yang dimiliki oleh perseorangan melainkan juga identitas sosial. Menurut Leary dan Tangney, Identitas dapat berfokus di masa lalu, masa kini, dan masa depan.

- e. Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.

Buku ini merupakan kumpulan tulisan milik Soeprapto Soedjono pada saat seminar, katalog, dan artikel dalam jurnal seni. Tulisan-tulisan tersebut dapat dijadikan referensi karena membantu dalam memaknai fotografi dan menambah wawasan tentang perkembangan metode fotografi dan nilai estetis foto. Menurut Soedjono, *documentary photography* sesuai dengan sifat hakiki fotografi yang berfungsi merekam atau mendokumentasikan sesuatu.

