

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Para penggemar animasi dan komik Jepang memiliki identitas atau ciri yang membedakannya dengan mereka yang tidak menyukai budaya populer yang berasal dari Jepang. Identitas atau ciri penggemar animasi dan komik Jepang dapat diketahui dari apa yang mereka lihat dan pakai, seperti pada benda yang dimiliki, kostum, jenis acara yang didatangi, media sosialnya maupun interaksinya dengan sesama penggemar ketika di acara yang berkaitan dengan hobinya. Semua itu ditampilkan dalam karya tugas akhir penciptaan Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter.

Karya tugas akhir ini menampilkan identitas yang dimiliki oleh penggemar animasi dan komik Jepang yang berada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan objek penciptaan para anggota divisi *cosplay* komunitas *Rinjin-Bu*, yaitu Tria, Menur, Saras, Lily, Robby, dan Sandy. Mereka merupakan penggemar animasi dan komik Jepang yang cukup sering melakukan *cosplay*. Para pelaku *cosplay* ini memiliki ciri atau identitas sebagai seorang penggemar animasi dan komik Jepang dimana ciri tersebut membedakannya dengan orang lain. Ciri atau karakteristik tersebut terlihat pada atribut yang dikenakan oleh mereka ketika melakukan *cosplay* maupun perilaku ketika mereka melakukan hobinya.

Penggemar animasi dan komik Jepang biasanya datang ke acara yang berhubungan dengan hobinya, begitu pula dengan Tria, Menur, Saras, Lily,

Robby, dan Sandy. Mereka juga datang ke acara yang bertema animasi dan komik Jepang. Di acara yang memiliki tema yang sama dengan hobinya, biasanya mereka melakukan *cosplay*. Ketika *cosplay*, identitas atau ciri sebagai penggemar terlihat lebih jelas, yaitu pada atribut berupa kostum maupun aksesoris yang melekat, seperti tas, topi, wig, *make up*, atau perlengkapan lain yang membuat identitasnya berbeda dengan identitas yang mereka miliki sehari-hari. Hobi akan animasi dan komik Jepang ini juga mempengaruhi mereka dalam membuat kostum yang digunakan untuk datang ke acara yang berkaitan dengan hobinya. Desain kostum yang dibuat dipengaruhi oleh gaya pakaian yang dilihat di animasi atau komik Jepang.

Tugas akhir penciptaan karya fotografi dokumenter ini tidak hanya menampilkan identitas anggota *Rinjin-Bu* dimana identitas tersebut terlihat pada atribut dan perilaku sebagai penggemar animasi dan komik Jepang, tetapi juga identitas sehari-hari salah satu anggota, Tria, ketika ia tidak berkutat dengan hobinya tersebut termasuk interaksi Tria dengan sesama penggemar animasi dan komik Jepang maupun orang yang bukan sesama penggemar animasi dan komik Jepang.

Pada proses penciptaan karya tugas akhir ini, terlebih dulu dilakukan pengumpulan data. Pengumpulan data tersebut dalam bentuk observasi dan wawancara dengan objek penciptaan, serta literasi. Bahan literasi yang digunakan tidak terbatas hanya buku melainkan juga jurnal dan skripsi karena masih sedikit buku yang membahas tentang kebudayaan populer yang berasal dari Jepang. Setelah terkumpul data yang diperlukan, kemudian dilakukan penciptaan karya

foto dengan menggunakan metode eksplorasi, improvisasi atau eksperimentasi, dan perwujudan karya.

Selama proses penciptaan karya foto dan pembuatan tugas akhir ini, beberapa kali ditemukan kendala atau kesulitan. Kendala awal yaitu objek penciptaan pertama mengundurkan diri setelah satu semester dengan alasan akan membuat skripsi sehingga harus mencari objek penciptaan lain dengan kriteria yang sama. Setelah beberapa lama mencari dan bertanya ke teman-teman di komunitas pecinta animasi dan komik Jepang, akhirnya ditemukanlah Tria, Menur, Lily, Robby, dan Sandy yang merupakan seorang pelaku *cosplay*. Proses berkomunikasi dari awal perkenalan hingga proses penciptaan tidak terlalu sulit karena memiliki minat yang sama sehingga komunikasi menjadi lebih lancar.

Kendala selanjutnya yaitu kondisi fisik yang cukup lemah sehingga beberapa kali penciptaan karya foto harus ditunda karena sakit. Hal ini pula yang membuat proses penciptaan karya fotografi memakan waktu cukup lama. Selain itu, ada kendala dalam pembuatan karya di tempat kos Tria. Kondisi cahaya di tempat kos Tria yang minim menimbulkan kendala ketika akan melakukan proses penciptaan karya foto. Solusinya adalah dengan menggunakan *flash external* ketika melakukan penciptaan karya foto dan mengedit karya foto dengan menggunakan *software* pengolah imaji.

B. SARAN

Sebelum melakukan penciptaan karya, sebaiknya melakukan persiapan dan perencanaan dengan baik. Persiapan tersebut dapat dilakukan dengan cara survei

atau melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap tema atau objek yang dipilih untuk dilakukan penciptaan serta pencarian data mengenai tema atau judul yang diambil agar mempermudah dalam proses penciptaan karya dan berkomunikasi dengan objek penciptaan. Sumber pencarian data bermacam-macam, dapat berupa sumber literasi seperti majalah, jurnal, skripsi, atau buku.

. Selain persiapan tersebut, diperlukan persiapan lain berupa perencanaan penciptaan karya foto serta persiapan peralatan yang dipakai. Perencanaan penciptaan berguna untuk mengetahui sudah sampai sejauh mana proses penciptaan berlangsung. Persiapan peralatan diperlukan agar proses penciptaan karya dapat berjalan dengan lancar. Selama proses penciptaan karya, berkomunikasi dengan objek penciptaan merupakan hal yang penting. Selain agar memperoleh foto yang baik, berkomunikasi dengan objek dapat memberi tambahan informasi disamping juga dapat membuat objek merasa lebih santai sehingga ekspresi yang ditunjukkan olehnya juga lebih alami.

Proses penciptaan karya fotografi dokumenter memerlukan waktu yang lama, diperlukan kesabaran dan mengendalikan suasana hati objek penciptaan maupun fotografer dalam kondisi baik agar dapat memperoleh foto yang diinginkan. Selain suasana hati yang baik, diperlukan kondisi fisik yang prima agar proses penciptaan karya foto dapat berjalan sesuai dengan rencana. Selanjutnya adalah pencetakan karya. Ketika mencetak karya, jangan lupa mengecek kembali kualitas warna hasil cetakan karena terkadang terjadi perbedaan warna meski foto tersebut sudah diedit sebelum dicetak.

DAFTAR PUSTAKA

- Books, The Editors of Time-Life.1972. *Documentary Photography*.New York: Time-Life Book.
- Busselle, Michael.1992. *The Encyclopedia of Photography*.London:Reed International Books Limited.
- Herik. 2013. *Fotografi Dokumenter Kehidupan di Rumah Gadang*. Jurnal Rekam 9: 249.
- Ibrahim,IdiSubandy.2007.*Budaya Populer sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jenson, Joli. 1992. *Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization*. Lisa A. Lewis (eds).*The Adoring Audience*.New York:Routledge.
- Kellner, Douglas.2010. *Budaya Media : Cultural Studies, Identitas, dan Politik antara Modern dan Postmodern*.Diterjemahkanoleh: Galih Bondan Rambatan. Yogyakarta: Jalasutra.
- Leary, Mark R, and June Price Tangney (eds).2012. *Handbook of Self and Identity*.New York: The Guilford Press.
- Nasution,S.2004. *Metode Research (PenelitianIlmiah)*.Jakarta:BumiAksara.
- Ryan, Michael.2010. *Cultural Studies: A Practical Introduction*.United Kingdom: Willey-Blackwell.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Strinati,Dominic.2003. *Popular Culture*. Diterjemahkan oleh: Abdul Mukhid. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Wells, Liz (eds).1997. *Photography: A Critical Introduction*.London : Routledge.
- Zimmerman, Margo Coughlin. 2010. *Accidental Anime*. Steiff Josef and Tristan D.Tamplin (eds).*Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder*.Illinois: Open Court.

KARYA ILMIAH

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

Kurniawan, Firman. 2011. *Kehidupan Otaku di Yogyakarta Sebagai Penggemar Produk Budaya Populer Jepang*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.

Nugroho, Wahyu. 1999. *Fotografi Dokumenter Gaya Hidup Punk dan Identitasnya*. Skripsi tidak diterbitkan. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta.

Saraswati, Nugrah Sur. 2010. *Makna Aktualisasi Diri Para Cosplayer di Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.

PUSTAKA LAMAN

Barnett, Erin. 2010. *The Commune Comes to America*. [Online]. Tersedia: <https://fansinaflashbulb.wordpress.com/2010/10/08/the-commune-comes-to-america/>. diakses 22 September 2015, pukul 13.00 WIB.

Haynes, Corey. 2015. *Alter Ego*. [Online]. Tersedia: www.coreyhayesphoto.com/alter-ego. diakses 16 Mei 2016, pukul 08.12 WIB.

Hikari-Subs. *Sejarah Anime di Indonesia (Bagian I) Tahun 1980-1989* [Online]. Tersedia: <http://hikarisubs.indoanime.net/?p=2080>. diakses tanggal 12 Januari 2015, pukul 20.00 WIB.

Kawamoto, Shiori. 2013. *Daraku Room*. [Online]. Tersedia: shiorikawamoto.com/. diakses 4 September 2015, pukul 17.24 WIB.

Radwan, M.Farouk. 2010. *The Psychology of Hobbies (The connection between hobbies and personality)*. [Online]. Tersedia: http://www.2knowmyself.com/The_psychology_of_hobbies. diakses 31 Agustus 2015, pukul 19.00 WIB.

Roberts, Katie Jayne. 2012. *Katie – Skinhead Tattoos*. [Online]. Tersedia: subcultures20.blogspot.co.id/2012/03/skinhead-tattoos.html#comment-form. diakses 4 September 2015, pukul 17.24 WIB.