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

SKRIPSI

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Rr.Anggita Murti Widaningrum
1010527031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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

Rr. Anggita Murti Widaningrum

ABSTRACT

Hobby or also known as predilection is someone inner desire reflection which can be as stress impingement, self actualization, or something relate to nostalgic. People that loves a hobby had an identity or characteristic as fans. Nobody but fans have this characteristic or identity. One of hobbies that have a lot of fans include Indonesia is Japanese comic and animation. Fans of these popular culture are came from various ages, genders, and circles. This final project of creation of documentary photographic works appears someone's identity that have characteristic as Japanese comic and animation fans. Documentary photography was choosen because it can tell the truth. The method used for data collection are observation and literature, then method used for create the photograph image are exploration, improvisation, and embodiment. These method produce photograph image that appears Japanese comic and animation fans identity and everyday identity of that fans. Fans identity in this final project are contained in behavior when they enjoy her hobby and their attribute which that attribute show the user are Japanese and comic and animation fans.

Keywords : Fans, Japanese comic and animation, documentary photography

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

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. 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. 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 yangjuga terdapat penggemar budaya pop Jepang, seperti animasi dan komik Jepang dimana fenomena euforia kesukaan terhadap kebudayaan populer Jepang ini dimulai pada 2002. Hal ini didukung oleh munculnya acara siaran radio yang memutar lagu-lagu dari Jepang, acara kampus maupun festival yang berkaitan dengan animasi dan komik Jepang, serta munculnya komunitas-komunitas penggemar budaya populer Jepang salah satunya komunitas *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. Istilah

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

Fenomena 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).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

METODE PENCIPTAAN

Ketertarikan untuk merekam fenomena ini muncul ketika mengamati lingkungan pergaulan sekitar dimana sebagian teman-teman di lingkungan pergaulan di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sesama penggemar animasi dan komik Jepang. Pengamatan serta pergaulan dengan teman-teman sesama penggemar animasi dan komik Jepang ini juga yang mengantarkan perkenalan dengan Tria, Menur, Saras, Lily, Robby, dan Sandy serta anggota komunitas *Rinjin-Bu* yang lain. Sama seperti umumnya penggemar animasi dan komik Jepang, mereka memiliki ciri atau identitas sebagai penggemar animasi dan komik Jepang yang membuat hal itu menarik untuk dijadikan ide pembuatan karya fotografi dokumenter.

Pada pembuatan tugas akhir ini, yang menjadi objek penciptaan tugas akhir antara lain :

1. Perilaku objek penciptaan ketika melakukan hobinya

   Hobi atau kegemaran objek penciptaan sebagai penggemar animasi dan komik Jepang merupakan poin penting dalam pembuatan tugas akhir ini. Pada penciptaan ini, yang menjadi objek atau fokus penciptaan ialah pada saat objek penciptaan melakukan hobinya, seperti ketika menonton animasi Jepang, di acara yang memiliki tema yang berkaitan dengan animasi dan komik Jepang, serta melakukan *cosplay*. Menurut kamus Oxford (*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*.

2. Potret objek penciptaan dengan atribut yang berkaitan dengan identitas sebagai penggemar

   Potret objek penciptaan dengan atribut yang berkaitan identitasnya yang dimaksudkan di sini adalah identitas objek sebagai penggemar animasi dan komik Jepang dan identitas sehari-hari.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Benda atau barang pribadi yang berkaitan dengan identitas sebagai penggemar

   Salah satu ciri khas seseorang merupakan penggemar animasi dan komik Jepang adalah melalui barang-barangnya. Benda atau barang pribadi tersebut dapat berupa souvenir yang dibeli objek ketika berada di acara yang bertema animasi dan komik Jepang, ponsel, atau piala yang didapat dari lomba *cosplay* yang diikuti objek penciptaan.

4. Kegiatan sehari-hari

   Objek penciptaan memiliki kesibukan selain hobinya yang berhubungan dengan animasi dan komik Jepang. Penciptaan tugas akhir ini nantinya juga akan menceritakan aktivitas lain selain yang berhubungan dengan animasi dan komik Jepang.

Metode penciptaan yang dipakai dalam penciptaan karya fotografi dokumenter dengan judul 'Identitas Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Fotografi Dokumenter' antara lain :

1. Eksplorasi

   Tahap eksplorasi objek penciptaan dilakukan agar dapat lebih mengenal objek penciptaan yang kemudian dapat mempermudah dalam proses penciptaan karya. Proses ini tidak hanya mengamati objek, tetapi juga menghimpun informasi yang dibutuhkan.

2. Improvisasi atau Eksperimentasi

   Metode yang digunakan selanjutnya adalah proses improvisasi atau eksperimentasi dalam penciptaan karya. Improvisasi tersebut meliputi pemilihan kepekaan sensor kamera terhadap cahaya atau ISO (*International Standard Organization*) ketika melakukan proses pemotretan, pemilihan komposisi sebelum proses eksekusi, pengaturan *white balance,*serta ruang tajam. Setelah proses improvisasi tersebut, selanjutnya dilakukan eksekusi karya yang dilanjutkan dengan *editing*.

3. *Editing*

   Karya yang telah dieksekusi tersebut kemudian diedit menggunakan *software* pengolah imaji. *Editing* yang dilakukan terbatas pada pengaturan kecerahan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dan kontras, mengoreksi warna, atau *tone*,saturasi warna, lurus-tidaknya foto, serta menulis *caption* foto. Proses selanjutnya adalah mengkonsultasikan foto yang telah diedit sebelumnya kepada dosen pembimbing. Foto yang telah dikonsultasikan dan disetujui kemudian dicetak dan dipasang di *frame* kayu yang dicat putih dan menyesuaikan besarnya foto yang dicetakdengan ukuran antara 12R-16R.

.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ULASAN KARYA

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

Rr. Anggita Murti Widaningrum

Suasana salah satu sudut *foodcourt* di Universitas Negeri Yogyakarta(UNY) sore itu tak seramai biasanya, beberapa mahasiswa duduk mengelompok di gazebo-gazebo yang ada. Di salah satu sudut *foodcourt*, tampak sebuah kelompok yang sedang asyik dengan kostum, *wig*, dan perlengkapannya.

"Halo !" Sapa dua orang dari mereka, mereka adalah Menur dan Sandy. "Kita tunggu Lily, dia baru ambil kostum." Ujarnya. Menur kemudian mulai menyisir *wig* biru yang sedang dipakai oleh Robby. Menur dan Robby merupakan dua anggota divisi *cosplay* komunitas *Rinjin-Bu* yang bisa datang ke *foodcourt* sore itu. Komunitas *Rinjin-Bu* merupakan salah satu komunitas penggemar budaya populer Jepang yang ada 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. Anggota komunitas ini mencapai 268 orang, tetapi hanya 50 anak yang sering berkumpul bersama. Anggotanya tidak hanya mahasiswa dan alumni UNY tetapi juga dari UIN serta UGM. *Cosplay* sendiri dapat diartikan cara mengenakan pakaian dan berdandan semirip mungkin dengan seorang tokoh yang ada di *game*, animasi atau komik.

Selain Menur, Lily, Robby, dan Sandy, ada juga Tria serta Saras yang merupakan bagian dari divisi *cosplay* komunitas *Rinjin-Bu*. Mereka memiliki hobi yang sama, menikmati animasi dan komik Jepang serta melakukan *cosplay*. Ada beberapa dari mereka yang memakai jilbab, tetapi hal itu tidak menyurutkan niat mereka untuk *cosplay* tokoh animasi kesukaannya. Ketika mereka melakukan *cosplay*, atribut sehari-hari mereka akan berubah seperti karakter yang mereka tirukan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

cerita yang akan disampaikan. Identitas Tria sehari-hari terlihat dari dandanan serta pakaian yang ia kenakan, sedangkan identitasnya sebagai penggemar animasi dan komik Jepang dapat dilihat pada foto profil jejaring sosial yang ia miliki.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Judul : Mengerjakan Tugas
Cetak digital pada kertas *matte*, 75x40 cm
Foto 2016

Mengerjakan Tugas – Tria dan teman-temannya, Dita serta Linda, mendapat tugas untuk mengisi suara animasi dalam bahasa Inggris. Sebelum melakukan pengisian suara, ia dan teman-temannya menerjemahkan terlebih dulu dialog yang ada di animasi tersebut ke dalam bahasa Inggris karena animasi yang ia pilih untuk tugas memiliki dialog berbahasa Indonesia.

Foto ini diambil dengan menggunakan kecepatan 1/25 dan1/40,bukaan diafragma 3.5, ISO yang digunakan adalah ISO 200 dan 400 dengan lensa berukuran 40 mm serta 18 mm, dan menggunakan *white balance auto* yang artinya kamera menebak temperatur warna secara otomatis. Teknik yang digunakan pada penciptaan karya foto ini adalah *DOF* sempit sehingga menghasilkan foto yang terfokus pada satu sisi, yaitu pada layar monitor laptop Tria yang sedang memutar animasi bahasa Indonesia. Pencahayaannya memanfaatkan cahaya yang tersedia di ruangan tersebut sehingga ISO yang dipakai juga harus tinggi.

Foto yang berjudul *Mengerjakan Tugas* menunjukkanTria yang mendapat tugas untuk mengisi suara animasi dalam bahasa Inggris. Sebelum melakukan pengisian suara, ia dan teman-temannya harus menerjemahkan terlebih dulu dialog yang ada di animasi tersebut karena dialog di animasi yang ia pakai untuk

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tugas tersebut merupakan dialog dalam bahasa Indonesia. Foto ini menunjukkan kegiatan Tria diluar hobinya, yaitu mengerjakan tugas bersama teman-teman kuliahnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tidak hanya karakter yang jenis kelamin sama dengan pelaku *cosplay* tetapi bisa juga seseorngan melakukan *cosplay* karakter yang jenis kelaminnya berbeda. Pada foto terlihat Saras terlihat mirip dengan karakter Akita, yang membedakannya adalah warna sepatu serta Saras yang tidak memakai topi yang dikenakan Akita.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENUTUP

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*.

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 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,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

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 penciptaankarya foto serta persiapan peralatan yang dipakai. Perencanaan penciptaan berguna untuk mengetahui sudah sampai sejauh mana proses penciptaan berlangsung. Persiapan peralatan diperlukan agar proses penciptaan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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,Idi Subandy.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-PourriFotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.

Strinati,Dominic.2003. *Popular Culture*.Diterjemahkanoleh: 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.

UPT Perpustakaan ISI 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.20. *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.*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta