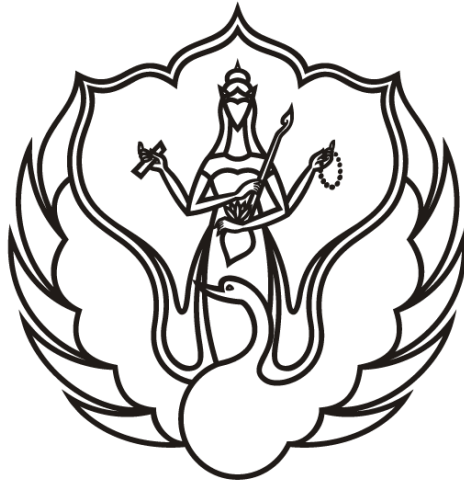


**REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN
MELALUI *COSPLAY* DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**



**SKRIPSI
TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Ibnu Majid Adam Nurmanshah
NIM 1510750031

**PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN
MELALUI *COSPLAY* DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**



**SKRIPSI
TUGAS AKHIR KARYA SENI**
untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana
Program Studi Fotografi

Ibnu Majid Adam Nurmanshah
NIM 1510750031

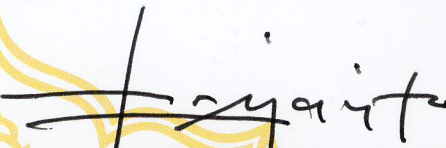
**PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

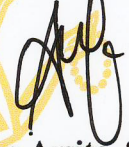
**REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN
MELALUI COSPLAY DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**


Ibnu Majid Adam Nurmanshah
1510750031

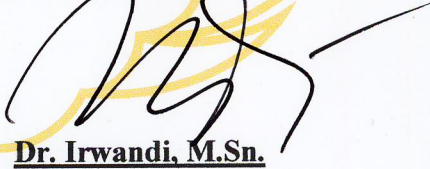
Skripsi dan Pameran Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **07 JAN 2020**




Muhammad Fajar Aprivanto, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji


Adya Arsita, S.S., M.A.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Novan Jemmi Andrea, M.Sn.
Cognate / Penguji Ahli


Dr. Irwandi, M.Sn.
Ketua Jurusan

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M. Hum.
NIP-19610710-198703 1 002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ibnu Majid Adam Nurmanshah
No. Mahasiswa : 1510750031
Program Studi : S-1 Fotografi
Judul Karya Seni : Representasi Serial *Anime* SSSS.GRIDMAN
melalui *Cosplay* dalam Fotografi Ekspresi

Menyatakan bahwa pada Karya Seni Tugas Akhir saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang 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 aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 7 Januari 2020



Ibnu Majid Adam Nurmanshah

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kepada Allah S.W.T untuk segala karunia dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya tugas akhir ini guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana seni.

Ungkapan terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Allah S.W.T, atas segala rahmat, hidayah, perlindungan dan segala pertolongan-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan;
2. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Bapak Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama masa perkuliahan;
6. Bapak M. Fajar Apriyanto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir;
7. Ibu Adya Arsita, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan mendukung penyelesaian tugas akhir;
8. Bapak Novan Jemmi Andrea, M.Sn., selaku *Cognate*/ Penguji Ahli;

9. Kepada kedua orang tua, Herman Susanto dan Nuraida serta adik-adik sekeluarga untuk segala kasih sayang, doa, dan kesabaran serta segala bentuk bantuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini;
10. Nuki, Abin, Amu, Noe, Galih, dan Yumaki yang telah bersedia menjadi *cosplayer* model dalam objek pemotretan tugas akhir ini;
11. Androesi dan Ikhsan sebagai sahabat yang telah mendukung dan membantu dari awal dalam proses pembuatan tugas akhir ini;
12. Emi Takeya dan John Switch yang telah memberikan saran, nasihat dan dukungan positif;
13. Teman-teman *cosplay* dari berbagai komunitas di Jogja, Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, Jakarta, dan Jepang yang telah memberikan semangat serta dukungan doa;
14. Teman-teman FSMR Jurusan Fotografi angkatan 2014 dan 2015;
15. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan tugas akhir ini, terima kasih atas bantuan baiknya.

Yogyakarta, 7 Januari 2020

Ibnu Majid Adam Nurmanshah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR KARYA	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Judul	8
1. Representasi.....	8
2. Serial <i>Anime</i>	8
3. SSSS.GRIDMAN	9
4. <i>Cosplay</i>	9
5. Fotografi Ekspresi.....	10
C. Rumusan Ide	10
D. Tujuan dan Manfaat	11
1. Tujuan	11
2. Manfaat	11
BAB II.....	12
A. Latar Belakang Timbulnya Ide.	12
B. Landasan Penciptaan	13
1. Representasi.....	13
2. Fotografi Ekspresi.....	14
3. <i>Digital Imaging</i>	15
4. <i>Cosplay</i>	16

C. Tinjauan Karya.....	17
BAB III.....	21
A. Objek Penciptaan	21
1. Gridman	22
2. Yuta Hibiki.....	23
3. Utsumi Sho.....	24
4. Rikka Takarada.....	25
5. Akane Shinjo	26
6. Anti	27
7. Gridknight	28
B. Metode Penciptaan	29
1. Eksplorasi atau Pencarian Ide.....	29
2. Eksperimentasi	30
3. Perwujudan Akhir	30
C. Proses Perwujudan	31
1. Bahan, Alat, Teknik	31
2. Tahap Perwujudan	45
3. Biaya Produksi.....	52
BAB IV	54
BAB V.....	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
Pustaka Laman	119
LAMPIRAN	120

DAFTAR KARYA

Karya 1 – <i>Yuta Hibiki</i>	55
Karya 2 – <i>Utsumi Sho</i>	58
Karya 3 – <i>Rikka Takarada</i>	61
Karya 4 – <i>Junk?</i>	64
Karya 5 – <i>Beginning</i>	67
Karya 6 – <i>Awakening</i>	70
Karya 7 – <i>Initial Fighter</i>	73
Karya 8 – <i>Hyper Agent, Gridman!</i>	76
Karya 9 – <i>Gridman</i>	79
Karya 10 – <i>Akane Shinjo</i>	82
Karya 11 – <i>Anti</i>	85
Karya 12 – <i>You Want This?</i>	88
Karya 13 – <i>I Will Kill You, Gridman!</i>	91
Karya 14 – <i>Betrayed</i>	94
Karya 15 – <i>Dark Side</i>	97
Karya 16 – <i>Kaiju?</i>	100
Karya 17 – <i>A New Hero, Gridknight!</i>	103
Karya 18 – <i>We Will Save This World!</i>	106
Karya 19 – <i>Why You Do That?!</i>	109
Karya 20 – <i>Computer World</i>	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Cover manga Cosplay Koromo-Chan</i>	3
Gambar 1.2. Dokumentasi penyerahan plakat juara pertama ICGP	4
Gambar 1.3. Tim perwakilan <i>cosplay</i> Indonesia disambut di bandara Jepang	4
Gambar 1.4. Dokumentasi penyerahan piala juara 2 WCS 2018 di Jepang	5
Gambar 1.5. Pemberitaan oleh stasiun televisi RCTI.....	5
Gambar 1.6. <i>Cover anime SSSS.GRIDMAN</i>	7
Gambar 2.1. Foto bersama di Kantor Kedutaan Jepang, Jakarta.....	13
Gambar 2.2. Tinjauan Karya 1	17
Gambar 2.3. Tinjauan Karya 1	17
Gambar 2.4. Tinjauan Karya 2	18
Gambar 2.5. Tinjauan Karya 3	19
Gambar 2.6. Tinjauan Karya 4	20
Gambar 2.7. Tinjauan Karya 4	20
Gambar 3.1. Gridman	22
Gambar 3.2. Yuta Hibiki.....	23
Gambar 3.3. Sho Utsumi.....	24
Gambar 3.4. Rikka Takarada.....	25
Gambar 3.5. Akane Shinjo	26
Gambar 3.6. Anti	27
Gambar 3.7. Gridknight	28
Gambar 3.8. Kostum <i>cosplay</i> Gridman.....	32
Gambar 3.9. Kostum <i>cosplay</i> Yuta Hibiki.....	33
Gambar 3.10. Kostum <i>cosplay</i> Sho Utsumi	33
Gambar 3.11. Kostum <i>cosplay</i> Rikka Takarada.....	34
Gambar 3.12. Kostum <i>cosplay</i> Akane Shinjo	34

Gambar 3.13. Kostum <i>cosplay</i> Anti.....	35
Gambar 3.14. Kostum <i>cosplay</i> Gridknight	35
Gambar 3.15. Figur <i>Kaiju</i>	36
Gambar 3.16. Properti komputer Junk.....	36
Gambar 3.17. Kamera	37
Gambar 3.18. Lensa	38
Gambar 3.19. Kartu Memori	39
Gambar 3.20. Lampu Studio	39
Gambar 3.21. <i>Softbox</i>	40
Gambar 3.22. <i>Lightstand</i>	41
Gambar 3.23. <i>Tripod</i>	41
Gambar 3.24. Laptop	42
Gambar 3.25. Trigger	43
Gambar 3.26. Proses <i>masking</i> 1.....	44
Gambar 3.27. Proses <i>masking</i> 2.....	44
Gambar 3.28. Proses <i>masking</i> 3.....	45
Gambar 3.29. Proses <i>masking</i> 4.....	45
Gambar 3.30. Contoh referensi konsep.....	46
Gambar 3.31. Proses perwujudan karya 1.....	47
Gambar 3.32. Proses perwujudan karya 2.....	47
Gambar 3.33. Proses perwujudan karya 3.....	48
Gambar 3.34. Proses perwujudan karya 4.....	49
Gambar 3.35. Proses perwujudan karya 5.....	49
Bagan 3.1. Skema penciptaan karya tugas akhir	51
Bagan 3.2. Bagan rencana pembuatan karya tugas akhir	52

REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN MELALUI COSPLAY DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

Oleh :
Ibnu Majid Adam Nurmanshah
1510750031

ABSTRAK

Karya tugas akhir fotografi ekspresi ini menampilkan serial *anime* SSSS.GRIDMAN yang direpresentasikan melalui *cosplay*. *Cosplay* yang merupakan singkatan dari *costume play* adalah kegiatan menirukan karakter favorit dengan cara berpakaian dan bertindak semirip mungkin dengan karakter tersebut. Tujuan dari penciptaan fotografi ekspresi ini adalah menyajikan kegiatan remaja yang paling diminati di kalangan penggemar pop *culture* Jepang di seluruh dunia dengan dandanan *cosplay* kepada masyarakat umum dan akademisi.

Teknik fotografi ekspresi diterapkan dalam pemilihan pose, sudut pandang serta penentuan warna untuk mengadaptasi cerita SSSS.GRIDMAN, didukung dengan ide, olah digital dan teknik foto yang baik. Teknik *masking* dalam *software editing* Adobe Photoshop digunakan untuk membuat visual yang diinginkan. Meskipun kegiatan *cosplay* telah dialami penulis selama tujuh tahun, observasi terhadap *cosplayer* lokal, internasional, dan fotografer *cosplay* tetap dilakukan untuk membantu mengumpulkan data terbaru dalam penciptaan karya ini.

Hasil karya tugas akhir ini mampu menghadirkan visual yang menarik untuk memperkenalkan *cosplay* kepada masyarakat umum, orang-orang seni, dan juga akademisi untuk menambah wawasan tentang keberadaan hobi ini. Dari wawasan ini nantinya dapat digunakan untuk mengembangkan minat dan bakat dalam ranah prestasi, seni, industri kreatif dan ekonomi masyarakat.

Kata kunci : anime, SSSS.GRIDMAN, *cosplay*, fotografi ekspresi

REPRESENTATION OF SSSS.GRIDMAN ANIME SERIAL THROUGH COSPLAY IN FINE ART PHOTOGRAPHY

by :
Ibnu Majid Adam Nurmanshah
1510750031

ABSTRACT

The creation of this final project is about cosplay from an anime series entitled SSSS.GRIDMAN in fine art photography. Cosplay, which stands for costume and play, is an act of imitating a favorite character by dressing and acting as closely as possible to that character. The objective of creation of this fine art photography is to present the most favorable teenagers activity in the context of Japanese pop culture fans with their cosplay to general public and academics.

The elements of fine art photography were applied in by representing poses, perspectives and color interpretations in adapting the SSSS.GRIDMAN story, supported by ideas, digital editing and good photograph technical. In digital processing masking techniques are used to stack two or more photos in Adobe Photoshop editing software to create the desired visuals. Although cosplay activities have been explored for seven years, observations of local cosplayers, international, and cosplay photographers are still being used to collect the newest data in the creation of this work.

The result of this photographs are expected to be able to present interesting visuals to enrich cosplay to the general public, art people, and academics to add insight into the existence of this hobby. From this insight, can be used to develop interests and talents in the realm of achievement, art, creative industries and the economy of the community.

Keywords: anime, SSSS.GRIDMAN, cosplay, fine art photography

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fotografi berasal dari bahasa latin yaitu *photos* dan *graphos* yang berarti seni melukis cahaya pada permukaan yang dipekakan ungkap Nugroho (2006:250). Dalam penciptaan karya fotografi dapat digunakan beragam jenis kamera, lensa, pencahayaan atau *flash* dan aksesoris lain yang disesuaikan dengan kebutuhan pemotretan. Fotografer memiliki kebebasan memilih serta memanfaatkan alat yang ada untuk menciptakan karya sesuai dengan konsep yang diinginkannya. Begitu pula untuk teknik dan proses olah digital atau *editing* akhir karya.

Fotografi ekspresi dipilih sebagai *genre* pengkaryaan untuk tugas akhir ini karena menurut Soedjono (2006:27), “sebuah foto yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi dirinya adalah fotografi ekspresi”. Berangkat dari ungkapan tersebut, terbentuk keinginan untuk menciptakan sebuah karya yang dapat mewakili ekspresi diri dalam tugas akhir fotografi ekspresi. Karya fotografi ini akan mengangkat hobi favorit yang telah dilakukan selama tujuh tahun sejak SMA hingga saat ini.

Dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hobi berarti kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang dan bukan pekerjaan utama (2005:406). Hobi yang ingin diangkat menjadi karya fotografi adalah hobi *cosplay*. Jenis hobi atau kegiatan ini sangat diminati oleh kalangan remaja

terutama penggemar *pop culture* dari Jepang di seluruh dunia. Tentang *cosplay*, menurut Widiatmoko (2013:4) *cosplay* sendiri merupakan singkatan dari *costume play*, yaitu tipe seni pertunjukan di mana pelakunya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk memerankan suatu karakter tertentu. Pelaku *cosplay* atau yang kerap disapa *cosplayer* mengenakan kostum untuk berperan menjadi karakter favoritnya sebagai wujud apresiasi diri terhadap karakter tersebut.

Terkait dengan hobi *cosplay*, di dalam perkembangan dunia fotografi tercipta istilah *kameko* untuk menyebut fotografer yang memotret *cosplay*. Widiatmoko (2013:31) menjelaskan bahwa *kameko* adalah istilah sebutan untuk fotografer khusus *cosplay*. Menurut Tjiptogarsono, secara harfiah *kameko* berarti *kame* (*camera* atau kamera) dan *ko* (*kozo* atau bocah) dalam bahasa Jepang (www.kompasiana.com diakses pada 17 Januari 2020 pukul 08.00 WIB). Sejarahnya secara singkat, Kameko merupakan nama seorang tokoh bocah fotografer *cosplay* di dalam sebuah *manga* (komik Jepang) langka yang berjudul *Cosplay Koromo-Chan*. *Manga* tersebut bercerita tentang kegiatan *cosplay*. Karena secara harfiah arti nama dari Kameko sangat cocok untuk menggambarkan fotografer *cosplay*, kelahiran tokoh tersebut membuat istilah *kameko* disetujui dan dipakai sebagai sebutan untuk fotografer *cosplay* hingga saat ini karena.



Gambar 1.1. Cover manga Cosplay Koromo-Chan. Sumber: myanimelist.net
(Diakses pada 17 Januari 2020 pukul 10.00 WIB)

Kegiatan *cosplay* dan *kameko* sangat dekat dengan penulis karena telah digiati selama enam tahun sejak tahun 2012. Pada tahun 2018 bersama dengan *partner cosplay* bernama Yumaki atau Muryadi Saputro sebagai tim *cosplay* SWEX ID, didapatkan kesempatan terbang ke negara Jepang karena memenangkan kejuaraan *cosplay* tingkat nasional bernama Indonesia Cosplay Grand Prix (ICGP) di acara Ennichisai Blok M, Jakarta. Acara Ennichisai merupakan acara festival kebudayaan Jepang terbesar di Indonesia yang cukup terkenal di dunia. Sebagai juara pertama kompetisi nasional ICGP 2018, tim *cosplay* SWEX ID dikirim ke Nagoya, Jepang untuk mewakili negara Indonesia dalam kejuaraan World Cosplay Summit (WCS) Championship yang diikuti oleh 36 negara lainnya.

WCS is an international cosplay event held in Nagoya for fans of Japanese pop culture to gather and create a new form of international cultural exchange. The main event, the World Cosplay Championship, takes 2 cosplayers to represent their country and regions on a stage to determine the best cosplayer each year. It is a dream of many cosplayers around the world to stand on this stage (Oguri, 2018:4).

Acara World Cosplay Summit (WCS) ini telah diselenggarakan sejak tahun 2003, sementara kejuaraan dunia World Cosplay Championship diadakan sejak tahun 2005. Negara Indonesia mengikuti kejuaraan *cosplay* tingkat dunia ini mulai tahun 2012, dan pada tahun 2018 tim SWEX ID berhasil membawa pulang piala dan gelar juara ke-2 dunia untuk pertama kalinya di dalam sejarah *cosplay* Indonesia.



Gambar 1.2. Dokumentasi penyerahan plakat juara pertama ICGP 2018 di panggung Ennichisai Blok M, 1 Juli 2018. Foto: Dokumentasi Yasushi Hanada



Gambar 1.3. Tim *cosplay* dan *organizer* Indonesia disambut oleh Omotenashi Student WCS di bandara Nagoya, Jepang. Foto: Dokumentasi Omotenashi Student

Prestasi tim SWEX ID menjadi menarik karena untuk pertama kalinya Indonesia mendapatkan koleksi juara ke-2 dunia. Dalam sejarah *cosplay* Indonesia sendiri pada tahun 2012 dan 2014 Indonesia mampu meraih juara ke-3 dunia, dan pada tahun 2016 berhasil meraih peringkat ke-1 dunia. Berkat keberhasilan meraih prestasi membanggakan tersebut, saat kembali ke Indonesia kegiatan *cosplay* menjadi sangat berarti bagi tim SWEX ID.



Gambar 1.4. Dokumentasi penyerahan piala juara 2 di panggung World Cosplay Summit 2018, Nagoya, Jepang. Sumber: Dokumentasi WCS



Gambar 1.5. Pemberitaan stasiun televisi RCTI, tayang pada tanggal 11 Agustus 2018. Sumber: Youtube *channel* RCTI Seputar iNews

Hal lainnya yang menjadi latar belakang adalah pengalaman empiris. Jepang merupakan negara impian yang ingin dikunjungi sejak kecil karena dulunya kedua orang tua pernah ditempatkan untuk bekerja di sana. Hal-hal yang berkaitan dengan Jepang selalu dianggap sangat menarik dan spesial.

Sejak kecil selalu didengarkan cerita tentang pengalaman orang tua saat berada di Jepang. Sering diputarkan kaset pita berisi lagu-lagu Jepang di *recorder*, ditunjukkannya foto-foto tentang Jepang, diputarkan saluran TV yang menayangkan film-film Jepang seperti Ultraman (Ultra-Series), Kabutaku (Tokusatsu) dan Ksatria Baja Hitam (Kamen Rider) membuat rasa penasaran semakin besar, kekaguman dan tekad pun mulai terbentuk untuk dapat pergi ke sana seperti kedua orang tua.

Sewaktu SMP ketika internet sudah mulai diakses, *streaming anime* atau menonton film animasi Jepang di sebuah situs menjadi kebiasaan favorit di waktu senggang. Banyaknya judul dan *genre* aksi maupun *mecha* membuat animasi ciptaan Jepang menjadi semakin disukai dan menarik untuk diikuti. Di beberapa saluran TV Indonesia tepatnya pada hari Minggu, sering ditayangkan *anime* seperti Dragon Ball, Gundam dan Detective Conan. Momen menonton TV bersama dengan orang tua pada hari Minggu menjadi hal menyentuh hati yang tidak dapat dilupakan.

Sebagai wujud apresiasi terhadap hal-hal yang disukai sejak kecil, dipilihlah sebuah Ultra-Series berwujud *anime* sebagai subjek utama yang diangkat dalam penciptaan karya tugas akhir fotografi. Serial yang dipilih ini mulai ditayangkan beberapa minggu setelah tim *cosplay* SWEX ID kembali ke Indonesia, sehingga kemunculan serial ini sangatlah menarik bagi keduanya.



Gambar 1.6. Cover anime SSSS.GRIDMAN.
Sumber: tsuburaya-prod.co.jp
Diakses pada 4 September 2019 pukul 19.00 WIB

Serial *anime* tentang Ultra-Series yang diangkat dalam tugas akhir ini berjudul SSSS.GRIDMAN yang ditayangkan pada tahun 2018. SSSS.GRIDMAN merupakan *anime* adaptasi dari film TV berjudul Denkou Choujin Gridman yang tayang tahun 1993. Bentuknya hampir mirip seperti Ultraman. Konsep dari penciptaan karya ini adalah merepresentasikan tokoh-tokoh dalam *anime* ke dunia nyata melalui *cosplay* yang diperankan oleh para *cosplayer* atau model. Tujuannya untuk memberikan visual tentang serial *anime* dan juga bentuk dari *cosplay* sehingga dapat menjadi wawasan baru dan dapat dilihat oleh masyarakat serta akademisi yang belum mengetahuinya.

B. Penegasan Judul

1. Representasi

Menurut KBBI (2005:950), representasi adalah perbuatan mewakili; keadaan diwakili; apa yang mewakili; perwakilan. Sementara menurut pandangan Judy Giles dan Tim Middleon dalam Iskandar dan Rini (2016:18), *represent* memiliki tiga pengertian, yakni, *to stand in for* (melambangkan), *to speak or act on behalf of* (berbicara atas nama seseorang), dan *to re-present* (menghadirkan kembali peristiwa yang sudah terjadi).

Makna representasi yang digunakan dalam tugas akhir ini sesuai dengan pandangan Judy Giles dan Tim Middleon yaitu *to re-present*. Karya tugas akhir ini menghadirkan kembali sebuah serial yang sebelumnya pernah ditayangkan, namun dalam bentuk yang berbeda.

2. Serial *Anime*

Serial berarti berturut-turut; berurutan; bersambungan: film (KBBI, 2005:1049), sedangkan *anime* adalah sebutan untuk film animasi TV dalam bahasa Jepang. Dipaparkan dalam KBBI (2005:53), animasi berarti acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Galbraith (2009:21) menjelaskan, “*anime is Japanese cartoons. That is, Japanese animated TV series or animated movies. A major outlet for artistic expression and mass entertainment in Japan*”.

3. SSSS.GRIDMAN

SSSS.GRIDMAN adalah serial *anime* yang diproduksi oleh Tsuburaya Productions bersama Studio Trigger dan ditayangkan tahun 2018 mengkisahkan tentang raksasa seperti Ultraman (MOOK, 2019:3). Dijelaskan di laman ultra.fandom.com (diakses pada 1 September 2019 pukul 07.50 WIB), SSSS.GRIDMAN merupakan adaptasi dari serial film TV berjudul *Denkou Choujin Gridman* yang tayang pada tahun 1993. Di tahun 2015 muncul versi *anime* pertamanya berjudul *Denkou Choujin Gridman: Boys Invent Great Hero*. Pada tahun 2018 diadaptasi kembali menjadi *anime* berjudul SSSS.GRIDMAN dengan desain Gridman yang lebih futuristik.

Kata SSSS dalam judul diambil dari film *Gridman* adaptasi Amerika yang tayang pada tahun 1994 yaitu *Superhuman Samurai Syber-Squad*. Judul SSSS.GRIDMAN harus ditulis dengan lengkap untuk menghindari kesalahan judul serial yang dimaksud karena ada banyaknya versi.

4. *Cosplay*

Cosplay merupakan kependekan dari *costume play*, yaitu suatu tipe seni pertunjukan di mana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu (Widiatmoko, 2013:4). Menurut Galbraith (2009:51), "*cosplay is costume plus role-play. The act of dressing up as a favorite character from anime, manga, or video games*".

5. Fotografi Ekspresi

Dijelaskan oleh Soedjono (2006:27) bahwa “sebuah foto yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi dirinya adalah fotografi ekspresi”.

Berdasarkan pemaparan di atas, arti judul “Representasi Serial *Anime* SSSS.GRIDMAN melalui *Cosplay* dalam Fotografi Ekspresi” adalah sebuah penciptaan karya yang merepresentasikan atau menghadirkan kembali sebuah serial *anime* berjudul SSSS.GRIDMAN ke dalam bentuk *cosplay* menggunakan fotografi ekspresi.

C. Rumusan Ide

Anime dan *cosplay* terkenal di kalangan penggemar *pop culture* Jepang, akan tetapi kurang dikenal oleh masyarakat umum di luar kalangan tersebut, dan ada yang tidak mengetahuinya. Dengan menampilkan wujud *cosplay* dari sebuah serial *anime*, rumusan masalah dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah bagaimana cara merepresentasikan tokoh dari serial *anime* SSSS.GRIDMAN melalui *cosplay* ke dalam karya fotografi ekspresi.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini adalah:

- a. Memperkenalkan hobi *cosplay* dan serial *anime* kepada masyarakat umum melalui pameran tugas akhir.
- b. Merepresentasikan tokoh dan alur cerita serial *anime* SSSS.GRIDMAN melalui *cosplay* dalam karya fotografi ekspresi.

2. Manfaat

Manfaat yang akan didapat dalam pembuatan karya ini antara lain:

- a. Menambah wawasan tentang hobi *cosplay* dan fotografi *cosplay*.
- b. Menambah referensi visual tentang *cosplay* dalam fotografi ekspresi.
- c. Menambah dan memperkenalkan istilah *cosplay* dan *kameko* dalam kamus akademis.

