

Karya Dokumenter
“Pokemon di Nusantara”



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Wesley James

00000034604

PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

Karya Dokumenter
“Pokemon di Nusantara”



Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Wesley James

0000034604

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Wesley James

Nomor Induk Mahasiswa : **00000034604**

Program studi : Jurnalistik

Skripsi Karya dengan judul:

Karya Dokumenter “Pokemon di Nusantara”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Januari 2025



(Wesley James)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya Dokumenter dengan judul

Monster yang Mendunia

Oleh

Nama : Wesley James

NIM : 00000034604

Program Studi : Jurnalistik

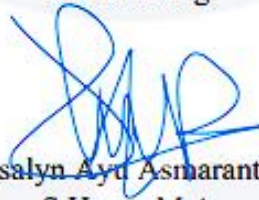
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Program Dokumenter Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 3 Januari 2025

Pembimbing



Rossalyn Ayu Asmarantika,
S.Hum., M.A
0320058905

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.
0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul
Pokemon di Nusantara

Oleh

Nama : Wesley James
NIM : 00000034604
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikas


Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.
0329107501

Penguji


Taufan Wijaya, S.Sos., M.A.
03140783033

Pembimbing


Rossalyn Ayu Asmaranjika, S.Hum., M.A.
0320058905

Ketua Program Studi Jurnalistik


Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.
0324037702

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH


Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wesley James
NIM : 00000034604
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : "Pokemon di Nusantara"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Januari 2025



(Wesley James)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena penulis diberikan kesempatan dan berkat-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi berbasis karya dengan dokumenter dengan judul “Pokemon di Nusantara” sesuai apa yang diharapkan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M.A. selaku pembimbing yang membimbing saya selama prosesnya dan memberikan saran dan opini selama masa pembuatan karya agar dapat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom). Tugas akhir ini juga tidak akan selesai tanpa adanya arahan dan bimbingan dari beberapa pihak. Sehingga penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada,

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M.A, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Para narasumber yang sudah memberikan perhatian dan bantuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan berupa dukungan secara material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Aulia Rachmi Damaisuri, Lia Andriani Wicaksono, Rachma Anisa Febianti, yang selalu memberi dukungan secara moral kepada penulis.
8. Ahmad Luqmanul Hakim, Daffa Althaf, dan Jameson Handoko yang sudah membantu penulis dalam memproduksi skripsi karya ini.
9. Vico dan Winnie yang membantu dalam memberikan ide dan masukan kepada penulis.

10. Grup Safe Space, Grup Nah, Grup Wesrangdanz, Grup Coppamagz, dan Grup Sorijilleo yang juga memberikan penulis bantuan moral sehingga penulis dapat membuat skripsi karya dokumenter ini.
11. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis juga meminta maaf jika terdapat kesalahan pada kata-kata yang kurang berkenan. Semoga laporan skripsi berbasis karya ilmiah ini dapat dipahami dan berguna bagi para pembaca, sehingga dapat menambah pengetahuan serta wawasan yang berguna untuk penelitian selanjutnya. Penulis mengetahui bahwa dalam proses pembuatan laporan ini memiliki kekurangan. Maka dari itu penulis menerima masukan dan saran agar Penulis dapat menulis laporan lebih baik lagi kedepannya.

Tangerang, 3 Januari 2025



(Wesley James)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pokemon di Nusantara

Wesley James

ABSTRAK

Budaya populer sudah menjadi suatu hal yang lazim, singkatnya memperkenalkan budaya luar dan budaya tersebut bisa diterima dengan luas oleh masyarakat dari luar budaya, selain menjadi sarana hiburan, budaya populer juga dapat mengubah atau bahkan membentuk identitas hingga mempengaruhi ekonomi dan teknologi. Salah satunya adalah budaya Pokémon. Pokémon merupakan media waralaba dari Jepang yang dimiliki oleh salah satu Perusahaan ternama permainan video Nintendo yang diciptakan oleh Satoshi Tajiri pada tahun 1995. Penulis merasa budaya ini memiliki keunikan tersendiri yang bisa membuat banyak orang menyukainya dan penulis ingin melakukan kajian terhadap budaya ini dari apa yang diberikan budaya ini kepada penggemarnya, lalu menjelaskan mengapa budaya ini bisa mendunia dan bahkan sampai sekarang masih diterima oleh masyarakat terutama di Indonesia. Penelitian ini akan dirancang dan ditata ke dalam karya dokumenter dengan judul “Pokemon di Nusantara”. Melalui tiga tahapan, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis mengambil karya dokumenter agar bisa membawa penonton kepada pengalaman dan dunia yang baru dengan metode wawancara dengan berbagai narasumber yang ada dalam bidangnya, yang nantinya hasil karya akan diunggah pada kanal YouTube.

Kata kunci: Budaya, Pokémon , Indonesia, Dokumenter, Penggemar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Worldwide Monster

Wesley James

ABSTRACT (English)

Popular culture has become commonplace, in short it introduces foreign culture, and this culture can be widely accepted by people from outside the culture. Apart from being a means of entertainment, popular culture can also change or even shape identity and influence the economy and technology. One of them is Pokémon culture. Pokémon is a media franchise from Japan owned by one of the well-known Nintendo video game companies which was created by Satoshi Tajiri in 1995. The author feels that this culture has its own uniqueness that can make many people like it and the author wants to conduct a study of this culture from what it provides. this culture to its fans, then explains why this culture has become global and even now is still accepted by society, especially in Indonesia. This research will be designed and organized into documentary work. Through three stages, pre-production, production and post-production. The author takes documentary work to bring the audience to new experiences and worlds using interview methods with various sources in their field, which will later be uploaded to the YouTube channel.

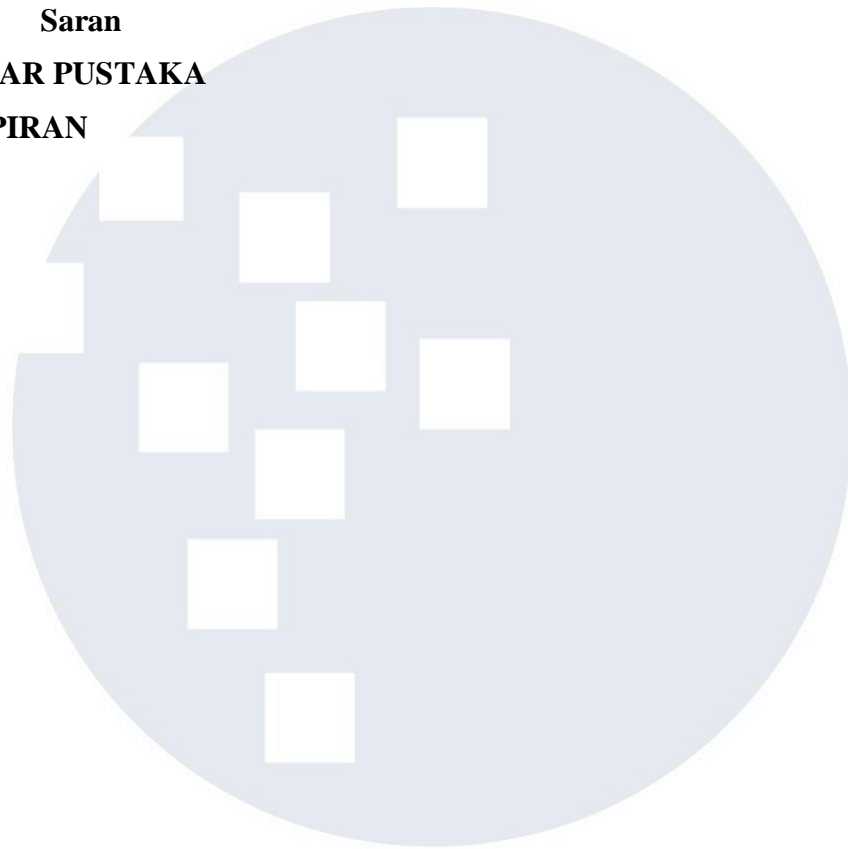
Keywords: *Culture, Pokémon, Indonesia, Documentaries, Fans.*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PERSETUJUAN	3
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	5
KATA PENGANTAR	6
ABSTRAK	8
<i>ABSTRACT (English)</i>	9
DAFTAR ISI	10
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Karya	15
1.2 Tujuan Karya	24
1.3 Kegunaan Karya	24
BAB II KERANGKA KONSEP	25
2.1 Karya Terdahulu	25
2.2 Konsep yang Digunakan	28
BAB III RANCANGAN KARYA	29
3.1 Tahapan Pembuatan	29
3.2 Anggaran	35
3.3 Target Luaran/Publikasi	36
BAB IV HASIL KARYA	37
4.1 Pelaksanaan	37
4.1.1 Praproduksi	37
4.1.1.1 Ide dan Riset	37
4.1.1.2 Penyusunan Naskah	37
4.2 Anggaran	54
BAB V SIMPULAN SARAN	55

5.1	Simpulan	55
5.2	Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN	58



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penyusunan Shoot List	31
Tabel 3.2 Tahap Rencana Produksi	33
Tabel 3.3 Anggaran yang Habis Dipakai	35
Tabel 3.4 Anggaran Peralatan Produksi	35
Tabel 4.1 <i>Shoot List</i>	41
Tabel 4.2 Anggaran	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Statistik dari Permainan Pokémon GO	19
Gambar 1.2 Data Statistik Penjualan Permainan Pokémon Paling Banyak	20
Gambar 1.3 Toko Resmi Pokémon di Osaka, Jepang	21
Gambar 1.4 Toko Resmi Pokémon di Tokyo, Jepang	22
Gambar 1.5 Suasana Acara “Pokémon TCG Academia” di Mall Taman Anggrek	23
Gambar 2.1 Video Penjelasan mengenai Bagaimana Pokémon Bisa Mendunia	26
Gambar 2.2 Poster dan Gambaran Film JAGAL	27
Gambar 4.1 Arcanum Hobbies di Taman Puring, Jakarta.	43
Gambar 4.2 Proses Pengambilan Gambar Nicholas	44
Gambar 4.3 Gambar Over The Shoulder Permainan Kartu Pokémon	44
Gambar 4.4 Gambar Close-up Kartu Pikachu yang Dijadikan Hadiah	45
Gambar 4.5 Proses Pengambilan Gambar Junarto	45
Gambar 4.6 Gambar Close-up Kartu Koleksi Junarto	46
Gambar 4.7 Proses Pengambilan Gambar Stiefanie	47
Gambar 4.8 Proses Pengambilan Gambar Kiki	48
Gambar 4.9 Gambar Tim Penulis dengan Kiki	48
Gambar 4.10 Proses Pengambilan Gambar Adya	49
Gambar 4.11 Foto Penulis dengan Adya	49
Gambar 4.12 Proses Penyuntingan Film Dokumenter	50
Gambar 4.13 Proses Penyusunan Naskah	51
Gambar 4.14 Pengunggahan Karya ke YouTube	52
Gambar 4.15 <i>Analytics</i> dari Unggahan Karya	53
Gambar 4.16 Gambar cover “Pokémon di Nusantara”	53

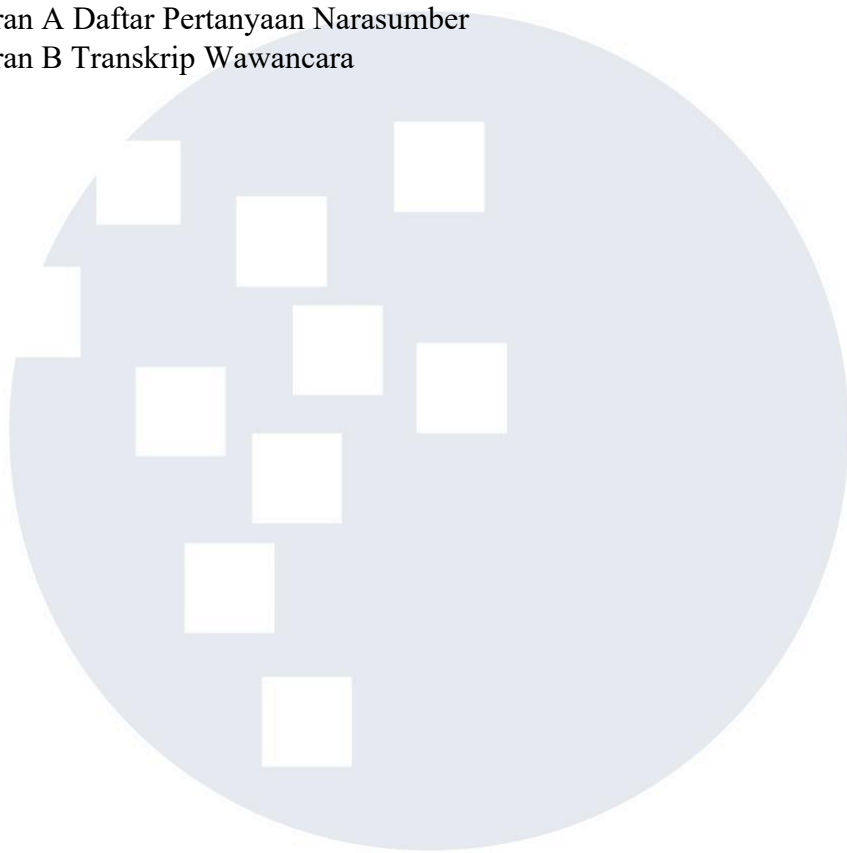
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Daftar Pertanyaan Narasumber

58

Lampiran B Transkrip Wawancara

62



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA