

**PERKEMBANGAN PRODUK *THE IDOLMASTER*  
SEBAGAI BUDAYA POPULER DI JEPANG**

**SKRIPSI**



**RIZKY ADITYA FAROZI**

**2015110062**

**BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2020**

**PERKEMBANGAN PRODUK *THE IDOLMASTER*  
SEBAGAI BUDAYA POPULER DI JEPANG**

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Linguistik**



**BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**


Skripsi Sarjana yang berjudul:

**PERKEMBANGAN PRODUK *THE IDOLMASTER* SEBAGAI BUDAYA  
POPULER DI JEPANG**

Telah diuji dan diterima baik pada: 11 Februari 2020

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Bahasa dan Budaya  
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

**Pembimbing I**

  
(Indun Roosiani, M.Si)

**Pembimbing II**


  
(Zainur Fitri, S.S., M.Pd)

**Ketua Panitia/Penguji**


  
(Irawati Agustine, M.Hum)

Disahkan oleh:

**Ketua Program Studi Bahasa dan  
Kebudayaan Jepang**

  
(Ari Artadi, MA, Ph.D)

**Dekan Fakultas Bahasa dan  
Budaya**

  
(Dr. Ir. Eko Cahyono, M.Eng)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul:

### PERKEMBANGAN PRODUK *THE IDOLMASTER* SEBAGAI BUDAYA POPULER DI JEPANG

Merupakan skripsi yang disusun di bawah bimbingan Ibu Indun Roosiani, M.Si selaku Pembimbing I dan Ibu Zainur Fitri, S.S., M.Pd selaku Pembimbing II, tidak merupakan hasil dari jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Nama : Rizky Aditya Farozki

NIM : 2015110062

Program Studi : Sastra Jepang

Fakultas : Sastra

Bilamana di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, saya menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik saya oleh pihak Universitas Darma Persada.

Penulis

Rizky Aditya Farozki

## ABSTRAK

Nama : Rizky Aditya Farazi  
NIM : 2015110062  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Sastra  
Judul Skripsi : Perkembangan Produk *The Idolmaster* Sebagai Budaya Populer di Jepang

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui produk serta perkembangan dari *The Idolmaster* yang diproduksi oleh perusahaan *game* terkenal di Jepang Bandai Namco Entertainment sebagai budaya populer Jepang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan kepustakaan. *The Idolmaster* merupakan sebuah *media franchise* yang diawali dengan perilisan *video game* simulasi kehidupan yang diproduksi oleh Bandai Namco Entertainment. Produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer Jepang adalah produk *video game* dan produk *anime*. Perkembangan produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer Jepang adalah perkembangan dari pembuatan *game* terbaru yang dirilis untuk beberapa *platform* seperti Xbox 360, Playstation, hingga Android. Dalam perkembangan tersebut, *The Idolmaster* menambahkan banyak karakter terbaru dengan plot cerita baru untuk seri *game* yang berbeda. Berkat perkembangan *video game*-nya, *The Idolmaster* juga memproduksi beberapa judul *anime* serta *seiyuu* populer dari *The Idolmaster* yang juga turut membantu perkembangan dari seri *The Idolmaster* melalui *event* yang diselenggarakan seperti program radio, *live broadcast*, *talk event*, dan *live concert*.

Kata Kunci: Budaya Populer Jepang, *The Idolmaster*, *Idol*, Perkembangan

## 概要

名前 : リズキ・アディティヤ・ファロジ  
学生番号 : 2015110062  
文学部 : 日本文学  
題名 : 日本の大衆文化としてアイドルマスターの製品の発展

この研究の目的は、バンダイナムコエンターテインメントという有名な日本のゲーム企業によって制作されたアイドルマスターの製品とその発展を日本の大衆文化として知ることである。この研究に使われる方法は、文系的と定性的方法である。アイドルマスターは、バンダイナムコエンターテインメントに制作された育成シミュレーションビデオゲームの発売から始まるメディアミックスである。日本の大衆文化としてアイドルマスターの製品というのはアイドルマスターのゲームとアニメの製品のことである。アイドルマスターの製品の発展は、制作されたゲームは Xbox 360 やプレイステーションやアンドロイドなどといういくつかのプラットフォームゲームが発売されている。その発展に基づく、アイドルマスターは別々のゲームで新キャラクターを追加して、新しい物語を作っている。ゲームの発展のおかげで、アイドルマスターもいくつかのアニメを制作していて、アイドルマスターの有名な声優もパーソナリティー、生放送、トークイベント、ライブコンサートといういくつかの開催されていたイベントに通して、アイドルマスターの発展に最も役に立っている。

キーワード : 日本の大衆文化、アイドルマスター、アイドル、発展

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Perkembangan Produk *The Idolmaster* Sebagai Budaya Populer di Jepang”.

Dalam penyelesaian tugas ini tentunya dengan melalui berbagai proses yang tidak mudah, dengan berbagai keterbatasan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Dari keterbatasan dan segala kekurangan tersebut diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis itu sendiri.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, sehingga skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Indun Roosiani, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan arahan, bimbingan, dan pengetahuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Zainur Fitri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktunya untuk memberikan saran-saran yang berarti dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
3. Ibu Irawati Agustine, M.Hum selaku Ketua Sidang Skripsi.
4. Bapak Dr. Robihim, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
6. Bapak Eko Cahyono selaku Dekan Fakultas Sastra.
7. Segenap Dosen yang telah membimbing penulis dan banyak memberikan ilmu-ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.



8. Seluruh staf Sekretariat Fakultas Sastra dan staf perpustakaan atas bantuan serta fasilitas yang telah diberikan selama masa proses penyusunan skripsi.
9. Bapak, Ibu, adik dan seluruh anggota keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik moril maupun materiil dalam proses penyusunan skripsi.
10. Sahabat-sahabat penulis selama masa perkuliahan, yaitu Reza, Deny, Fajar, Jusa, Anjar, Reyvas, Irvan, Nanda, dan lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
11. Staf beserta murid LPK Matahari Perdana yang telah mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi.
12. Anggota Grup Gaijin Cafe yang telah memberikan pencerahan dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.

Akhir kata, penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca sangat diharapkan dalam membantu penyempurnaan skripsi ini.

Penulis

Rizky Aditya Farozi



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii

### BAB I: PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah.....	5
1.3	Pembatasan Masalah.....	6
1.4	Perumusan Masalah.....	6
1.5	Tujuan Penelitian.....	6
1.6	Landasan Teori.....	6
	1. Budaya Populer.....	6
	2. <i>Idol</i> .....	7
	3. <i>Anime</i> .....	8
	4. <i>Video Game</i> .....	9
1.7	Metode Penelitian.....	10
1.8	Manfaat Penelitian.....	10
1.9	Sistematika Penulisan Skripsi.....	10

### BAB II: BUDAYA POPULER JEPANG

2.1	Pengertian Budaya Populer Jepang.....	12
2.2	Sejarah Budaya Populer Jepang.....	13
2.3	Perkembangan Budaya Populer Jepang.....	18
	2.3.1 <i>Anime</i> .....	20

2.3.2	<i>Manga</i> .....	25
2.3.3	<i>Idol</i> .....	29
2.3.4	<i>Video Game</i> .....	34
2.3.5	<i>Cosplay</i> .....	36

**BAB III: PERKEMBANGAN PRODUK *THE IDOLMASTER* SEBAGAI BUDAYA POPULER DI JEPANG**

3.1	Definisi <i>The Idolmaster</i> .....	38
3.2	Sejarah <i>The Idolmaster</i> .....	38
3.3	Produk <i>The Idolmaster</i> Sebagai Budaya Populer di Jepang.....	43
3.3.1	Produk <i>The Idolmaster</i> Dalam Bidang Video Game.....	43
3.3.1.1	<i>The Idolmaster</i> .....	43
3.3.1.2	<i>The Idolmaster Live For You!</i> .....	45
3.3.1.3	<i>The Idolmaster SP</i> .....	46
3.3.1.4	<i>The Idolmaster Dearly Stars</i> .....	48
3.3.1.5	<i>The Idolmaster 2</i> .....	49
3.3.1.6	<i>The Idolmaster Cinderella Girls</i> .....	50
3.3.1.7	<i>The Idolmaster Shiny Festa</i> .....	52
3.3.1.8	<i>The Idolmaster Million Live!</i> .....	52
3.3.1.9	<i>The Idolmaster SideM</i> .....	53
3.3.1.10	<i>The Idolmaster One For All</i> .....	53
3.3.1.11	<i>The Idolmaster Cinderella Girls: Starlight Stage</i> .....	54
3.3.1.12	<i>The Idolmaster Must Songs</i> .....	55
3.3.1.13	<i>The Idolmaster Platinum Stars</i> .....	55
3.3.1.14	<i>The Idolmaster Cinderella Girls: Viewing Revolution</i> .....	55
3.3.1.15	<i>The Idolmaster Million Live!: Theater Days</i> .....	56
3.3.1.16	<i>The Idolmaster Side M: Live On The Stage!</i> .....	57

3.3.1.17	<i>The Idolmaster Stella Stage</i> .....	57
3.3.1.18	<i>The Idolmaster Shiny Colors</i> .....	58
3.3.2	Produk <i>The Idolmaster</i> Dalam Bidang Anime.....	58
3.3.2.1	<i>Idolmaster: Xenoglossia</i> .....	58
3.3.2.2	<i>The Idolmaster</i> .....	59
3.3.2.3	<i>Puchimas! Petit Idolmaster</i> .....	59
3.3.2.4	<i>The Idolmaster Movie: Kagayaki no Mukougawa e!</i> .....	60
3.3.2.5	<i>The Idolmaster Cinderella Girls</i> .....	60
3.3.2.6	<i>Cinderella Girls Gekijou</i> .....	61
3.3.2.7	<i>The Idolmaster SideM</i> .....	61
3.4	Macam-macam <i>Event</i> Yang Diselenggarakan <i>The Idolmaster</i> Di Dunia Nyata.....	61
3.4.1	Program Radio.....	62
3.4.2	<i>Live Broadcast</i> .....	63
3.4.3	<i>Talk Event</i> .....	64
3.4.4	<i>Live Concert</i> .....	65
3.5	Perkembangan Produk <i>The Idolmaster</i> Sebagai Budaya Populer di Jepang.....	66
<b>BAB IV: SIMPULAN</b> .....		70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>GLOSARI</b>		