

SKRIPSI

**FENOMENA IDOL JEPANG DI INDONESIA
STUDI KASUS PENGGEMAR HELLO! PROJECT**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana
Satu(S1) Pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas
Darma Persada

Disusun Oleh:

NAMA : SINDY ANDINI
NIM : 2010110068



**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
FAKULTAS SAstra
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2015**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk, dinyatakan dengan benar oleh penulis. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : SINDY ANDINI

NIM : 2010110068

Program Studi : Sastra Jepang

Fakultas : Sastra



Jakarta, 4 September 2015
Yang Menyatakan

Sindy Andini
2010110068

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 5 Maret 2015

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari:

Pembimbing : Nani Dewi Sumengsih, M.Pd(.....)

Pembaca : Syamsul Bahri, S.S, M.Si(.....)

KetuaPenguji : Dr. Yuliasih Ibrahim (.....)

Disahkan pada hari, tanggal

Ketua Program Studi



Hargo Saptaji, S.S,MA

Dekan



Syamsul Bahri SS, M.Si

ABSTRAK

Nama : Sindy Andini

Program Studi: Sastra Jepang SI

Judul Skripsi : Fenomena *Idol* Jepang di Indonesia: Studi Kasus Penggemar Hello! Project

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sah mengenai besarnya minat penggemar *Idol* Jepang Hello! Project di Indonesia dan pengaruhnya dalam minat pembelajaran bahasa serta budaya Jepang. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yaitu penelitian yang menguji unit atau individu secara mendalam. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik survei, observasi dan dokumentasi. Pembahasannya dianalisis melalui hasil survei. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 66 orang, dimana mereka merupakan penggemar Hello! Project yang bermukim di Indonesia. Penelitian ini disimpulkan bahwa penggemar Hello! Project di Indonesia sebagian besar adalah laki-laki berusia 21 – 30 tahun yang berdomicili di Jakarta dengan minat terhadap Hello! Project cukup besar. Mereka tertarik dengan budaya Jepang, namun tidak dibarengi dengan pembelajaran bahasa Jepang karena sebagian besar tidak mengerti bahasa Jepang. Grup Hello! Project yang paling digemari di Indonesia adalah Morning Musume dan *Idol* Hello! Project yang paling banyak penggemarnya adalah Sayumi Michishige dan Riho Sayashi, keduanya dari Morning Musume.

Kata kunci: Fenomena, *Idol* Jepang, Hello! Project

要旨

この研究はインドネシアにおこる日本のアイドル現象：ハロー・プロジェクトのファンについて説明する。目的は本格的なハロー・プロジェクトのインドネシアのファンの情報を手に入れるためです。その情報をとるため、アンケートを配って結果を分析する。結果としてハロー・プロジェクトのインドネシアのファンはほとんど熱血的ファンでジャカルタに住んでいる21歳から30歳までの男性の方です。みんなは日本文化に興味を持っているのだが、日本語が出来ないです。インドネシアでハロー・プロジェクトの中で一番好かれているグループはモーニング娘。で、一番好かれているメンバーは道重さゆもさんと鞘師里保さんのお二人です。

キーワード：現象、日本のアイドル、ハロー・プロジェクト

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya kepada semua makhluknya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada nabi besar Muhammad SAW sebagai suritauladan yang baik bagi kita semua. Dengan mengucap rasa syukur, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Fenomena *Idol* Jepang di Indonesia: Studi Kasus Penggemar Hello! Project"

Penelitian skripsi ini akan menggunakan metode studi kasus dengan teknik survei yang disebar melalui internet dari tanggal 26 Desember 2014 – 31 Desember 2014.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana sastra pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Saya menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu besar harapan saya agar bapak dosen dan pembimbing serta rekan-rekan berkenan memberikan kritik dan saran yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

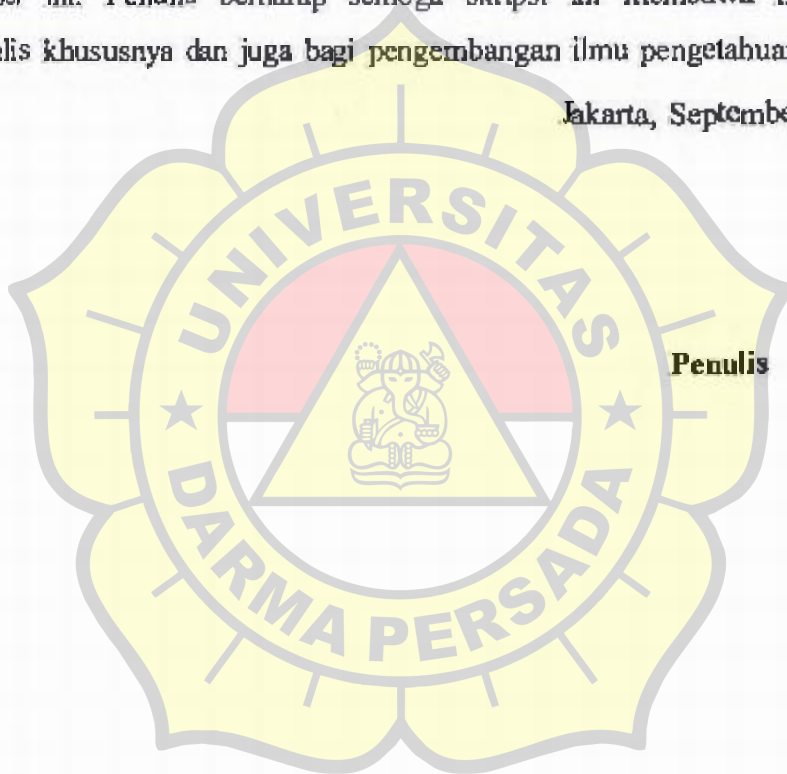
Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd, selaku dosen pembimbing.
2. Syamsul Bachri, S.S, M.Si, selaku dosen pembaca.
3. Dra. Purwani Purawardi, M.Si, selaku dosen pembimbing akademik.
4. Ayah dan Ibu tercinta dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman satu jurusan, Ratih, Riris, Dilla, Rina, Martha, Fanka, masih banyak lagi yang tidak dapat disebutkan satu-satu yang telah mewarnai kehidupan kampus penulis dengan penuh tawa.
6. Teman sesama *fangirl* tercinta Deya, juga Nata dan Bian yang sedang berjuang di Jepang, semangat untuk kita semuaaa!!

7. Seluruh member Momusulindo, terutama yang sudah membantu mengisi angket, kalian memang *fanbase* paling oke yang pernah ada.
8. Tak lupa juga para *Idol Hello! Project* nun jauh di negeri Jepang sana yang sudah menghiasi hidup penulis hampir 12 tahun lamanya, Airi Suzuki tetap di hati.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini

Akhir kata penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan. semua pihak yang telah membantu secara ikhlas dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini membawa manfaat bagi penulis khususnya dan juga bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, September 2015



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIANSKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Perumusan Masalah	3
1.5 Landasan Teori	3
1.5.1 Fenomena	3
1.5.2 Idol Jepang	4
1.5.3 Hello! Project	7
1.6 Sitematika Penulisan	8
BAB II IDOL JEPANG	9
2.1 Idol Jepang	9
2.1.1 Ciri-ciri Idol Jepang	9
2.1.2 Sejarah Idol Jepang	11

2.1.3	Agensi Idol.....	13
2.2	Hello! Project.....	14
2.2.1	Morning Musume	17
2.2.2	Berryz Koubou	29
2.2.3	°C-ute	32
2.2.4	Angerme	35
2.2.5	Juice=Juice	37
2.2.6	Country Girls	39

BAB III FENOMENA IDOL JEPANG DI INDONESIA

	STUDI KASUS PENGGEMAR HELLO! PROJECT.....	42
3.1	Tujuan Penelitian	42
3.2	Waktu Penelitian.....	42
3.3	Metode Penelitian	42
3.3.1	Populasi	42
3.3.2	Sampel	42
3.3.3	Metode Penelitian	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5	Pembahasan Survei	43
3.5.1	Pertanyaan Survei	43
3.5.2	Jawaban Survei	46
3.5.2.1	Jenis Kelamin Penggemar Hello! Project di Indonesia	46
3.5.2.2	Usia Penggemar Hello! Project di Indonesia.....	47

3.5.2.3	Domisili Penggemar Hello! Project di Indonesia	48
3.5.2.4	Lamanya Waktu Penggemar di Indonesia Menyukai Hello! Project	50
3.5.2.5	Alasan Penggemar di Indonesia Menyukai Hello! Project	52
3.5.2.6	Grup Hello! Project yang Paling Disukai di Indonesia	53
3.5.2.7	Idol Hello! Project yang Paling Disukai Oleh Penggemar di Indonesia	55
3.5.2.7.1	Sayumi Michishige	60
3.5.2.7.2	Riho Sayashi	61
3.5.2.7.3	Airi Suzuki	62
3.5.2.8	Faktor-faktor yang Membuat Hello! Project Berbeda Dibanding Idol yang Lain	63
3.5.2.9	Berapa Banyak Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Membeli Original Goods	65
3.5.2.10	Berapa Banyak Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Fasih Berbahasa Jepang dan Tertarik dengan Budaya Jepang	68
3.5.2.11	Berapa Banyak Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Pernah Pergi ke Jepang dan Menonton Hello! Project Secara Langsung ..	71

BABIV KESIMPULAN DAN S A R A N	73
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	73
4.2 Saran	74
DAFTARPUSTAKA	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Daftar Anggota Morning Musume	26
Tabel 3.1	Penggemar Hello! Project di Indonesia Berdasarkan Jenis Kelamin	46
Tabel 3.2	Kisaran Usia Penggemar Hello! Project di Indonesia	47
Tabel 3.3	Domisili Penggemar Hello! Project di Indonesia	49
Tabel 3.4	Jangka Waktu Penggemar di Indonesia Menjadi Penggemar Hello Project	51
Tabel 3.5	Grup Hello! Project yang Paling Disukai di Indonesia	53
Tabel 3.6	Idol Hello Project yang Paling Disukai di Indonesia	56
Tabel 3.7	Jawaban Responden untuk Pertanyaan Nomor Delapan	57
Tabel 3.8	Jumlah Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Pernah Membeli Original Goods	65
Tabel 3.9	Jumlah Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Pernah Pergi ke Jepang	72
Tabel 3.10	Jumlah Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Pernah Menonton Hello! Project Secara Langsung	72

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Persentase Penggemar Hello! Project di Indonesia Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Diagram 3.2	Persentase Kisaran Usia Penggemar Hello! Project di Indonesia	48
Diagram 3.3	Domisili Penggemar Hello! Project di Indonesia Berdasarkan Provinsi	50
Diagram 3.4	Jangka Waktu Penggemar di Indonesia Menjadi Penggemar Hello! Project	52
Diagram 3.5	Persentase Grup Hello! Project yang Paling Disukai di Indonesia	54
Diagram 3.6	Persentase Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Pernah Membeli Original Goods	66
Diagram 3.7	Persentase Alasan Penggemar Hello! Project di Indonesia Membeli CD	66
Diagram 3.8	Persentase Pengeluaran Penggemar Hello! Project di Indonesia untuk Membeli Original Goods	67
Diagram 3.9	Kemampuan Bahasa Jepang Penggemar Hello! Project di Indonesia	69
Diagram 3.10	Persentase Alasan Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Pernah Mengikuti JLPT	69
Diagram 3.11	Persentase Alasan Penggemar Hello! Project di Indonesia yang Tertarik dengan Kebudayaan Jepang	70

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Jepang, selain dikenal sebagai negara maju, juga dikenal sebagai negara yang menghargai budayanya. Kebudayaan Jepang terbagi atas kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern yang cukup populer. Budaya populer Jepang merupakan budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan dan merupakan jalan hidup mayoritas Jepang secara umum (*Wikipedia*).

Budaya populer Jepang di antaranya, *manga*, *fashion*, drama, animasi, karakter, permainan komputer, musik pop dan serial TV, kini telah memasuki kawasan Asia dan cenderung disukai oleh kaum muda, salah satunya di Indonesia. Salah satu yang digemari di Indonesia adalah *idol*. Dalam budaya populer Jepang, *Idol* adalah seorang bintang muda yang berperawakan imut dan manis (*kawaii*), memiliki *image* putih bersih, serta dapat menjadi contoh yang baik bagi masyarakat. Pada umumnya, *Idol* adalah seorang penyanyi pop. Meskipun begitu, mereka tidak diminta memiliki kemampuan layaknya penyanyi pada umumnya. Biasanya mereka membawakan lagu bernuansa *cute* dengan koreografi yang menarik untuk ditonton. Selain sebagai penyanyi, banyak juga dari mereka yang menjadi aktris, model, sampai pembawa acara televisi karena *runge* pekerjaan *Idol* sangat luas.

Banyaknya jumlah *Idol* di Jepang saat ini, memunculkan sebuah fenomena baru dalam dunia entertainment Jepang, yaitu "*Idol Sengoku Jidai*". Mereka berebut untuk menjadi *idol* nomor satu di Jepang layaknya para samurai terdahulu ketika berperang demi menguasai seluruh Jepang. Di antaranya yang terkenal adalah Morning Musume, ³C-ute serta grup orbitan Hello! Project lainnya, Nogizaka46, Idoling!!!, Super Girl, Fairies dan lain-lain. Sedangkan yang dapat dikatakan sebagai *top idol* saat ini adalah AKB48 dan Momoiro Clover Z. Mereka memiliki banyak sekali penggemar tak terkecuali di Indonesia. Bahkan AKB48 melebarkan sayapnya dengan membuat *foreign*

sister group pertama mereka di Indonesia, yaitu JKT48 yang sama menuai sukses seperti seniornya. Meskipun begitu, di saat AKB48 merajai dunia *Idol* Jepang, grup orbitan Hello! Project, tetap memiliki tempat khusus di hati para penggemarnya termasuk di Indonesia.

Pada awal tahun 2000-an, Hello! Project merupakan agensi *Idol* nomor satu di Jepang dengan grup andalannya, yaitu Morning Musume dan Aya Matsuura. Selain Morning Musume, grup terkenal lainnya adalah Melon Kinenbi dan Country Musume. Bahkan grup yang saat itu baru dibentuk, yaitu ℃-ute, merupakan grup termuda saat itu yang pernah tampil dalam acara musik tahunan bergengsi "*Kouhaku Uta Gassen*" ke-58 di stasiun televisi NHK (http://en.wikipedia.org/wiki/Mai_Hagiwara diakses pada tanggal 28 Februari pukul 22:31).

Memasuki tahun kesepuluh, Hello! Project "meluluskan" *Idol-Idol*-nya yang sekiranya sudah terlalu tua untuk menjadi *Idol* dan untuk mengembalikan kembali rata-rata umur *Idol* di Hello! Project menjadi belasan. Tak lama kemudian di tahun 2009, AKB48 muncul membawa angin segar dengan konsepnya "*Idol yang dapat ditemui setiap hari*", membuat Hello! Project mulai tak terdengar lagi gaungnya.

Saat ini grup yang masih aktif di Hello! Project adalah Morning Musume (angkatan ke-9, 10, dan 11), Berryz Koubou (akan mulai vakum pada 6 Maret 2015), ℃-ute, Angerme, Juice=Juice dan Country Girls. Di antara kelima grup tersebut, yang paling terkenal adalah Morning Musume. Meskipun begitu, masyarakat tak begitu kenal dengan anggota-anggota yang aktif sekarang. Morning Musume yang mereka kenal adalah Morning Musume di tahun 2000-an. Walaupun mereka tidak begitu terkenal seperti AKB48 dan Momoiro Clover Z, penggemar Hello! Project tak bisa dibilang sedikit. Di Indonesia pun, mereka memiliki cukup banyak penggemar. Ada sebagian dari mereka yang sudah menjadi penggemar sejak jaman kejayaan Hello! Project, ada juga yang baru menyukai mereka selama satu, dua tahun.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan tema Fenomena *Idol* Jepang di Indonesia: Studi Kasus Penggemar Hello! Project.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah *Idol* Jepang memiliki cukup banyak penggemar di Indonesia, tak terkecuali *Idol* dari agensi Hello! Project.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini pada grup-grup *Idol* orbitan Hello! Project yang masih aktif sampai sekarang, yaitu Morning Musume, Berryz Koubou, C-ute, Angerme, Juice=Juice dan Country Girls.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar minat penggemar Hello! Project di Indonesia?
2. Adakah pengaruh dalam menggemari Hello! Project pada minat pembelajaran bahasa serta budaya Jepang?

1.5. Landasan Teori

Agar pemahaman tentang penelitian ini terarah, maka perlu memahami variable yang digunakan, yaitu Fenomena, *Idol* Jepang dan Hello! Project.

1.5.1. Fenomena

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, fenomena diartikan sebagai hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (<http://kbbi.web.id/fenomena> diakses pada tanggal 1 Maret 2015 pukul 5:30).

Fenomena juga diartikan sebagai berikut:

- a. Fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam) atau gejala.

Contoh: *Gerhana adalah salah satu fenomena ilmu pengetahuan.*

- b. Fenomena diartikan sebagai sesuatu yang luar biasa atau keajaiban.

Contoh: *Sementara masyarakat tidak percaya akan adanya pemimpin yang berwibawa, tokoh itu merupakan fenomena tersendiri.*

- c. Fenomena diartikan sebagai fakta dan kenyataan.

Contoh: *Peristiwa itu merupakan fenomena sejarah yang tidak dapat diabaikan.*

(<http://www.kamusbesar.com/10894/fenomena> diakses pada tanggal 1 Maret 2015 pukul 5:41)

Kata fenomena juga diartikan sebagai keadaan yang sebenarnya dari suatu urusan atau perkara, keadaan atau kondisi khusus yang berhubungan dengan suatu hal, soal atau perkara (<http://www.artikata.com/arti-333239-kasus.html> diakses pada tanggal 1 Maret 2015 pukul 5:43).

Fenomena juga dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu (<http://ririputriramadani.blogspot.com/2013/10/lebih-dari-500-kata-untuk-fenomena.html> diakses pada tanggal 1 Maret 2015 pukul 5:46).

Dari uraian di atas, fenomena adalah rangkaian peristiwa atau sebuah keadaan yang dapat diamati dan dinilai secara ilmiah dengan disiplin ilmu tertentu.

1.5.2. Idol Jepang

Menurut Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin dalam buku mereka yang berjudul *"Idols and Celebrity in Japanese Media Culture"* (2013; 2),

Idol di Jepang adalah produk yang dapat dengan cepat tergantikan yang merupakan salah satu bentuk dari konsumerisme kapitalis yang terjadi di Jepang. Mulai dari musik populer dan buku kumpulan foto hingga aksesoris dan fashion, *Idol* diproduksi dan dikemas sedemikian rupa untuk konsumsi massal. Pada sistem media di Jepang, dalam dunia *Idol* yang berada di posisi konsumen adalah penggemar. Bagi para penggemar, *Idol* adalah objek dari fantasi mereka atau sosok yang ideal yang didarakan (Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin 2013: 2).

Pengertian *Idol* di Jepang adalah seorang bintang muda, biasanya penyanyi pop, yang multi talenta di berbagai bidang. Mereka memiliki *image* murni di hadapan publik. *Idol* bisa dibilang merupakan gambaran ideal seorang wanita yang diinginkan oleh masyarakat Jepang, berparas manis dan imut (*kawaii*) serta berkarakter ceria. Umumnya, *Idol* membawakan lagu-lagu pop bernuansa ceria dengan koreografi yang menarik. Meskipun *Idol* merupakan seorang penyanyi pop, kebanyakan dari mereka tidak memiliki kemampuan menyanyi layaknya seorang penyanyi profesional. Selain sebagai penyanyi, mereka juga menggeluti bidang seni peran, modeling, sampai pembawa acara televisi (Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin 2013: 2).

Fenomena *Idol* di Jepang dimulai pada sekitar tahun 1970-an. Saat itu, seorang penyanyi sekaligus aktris bernama Momoe Yamaguchi sukses mencuri hati masyarakat Jepang. Ia diidolakan oleh banyak orang. Dari sini lah demam *Idol* di Jepang dimulai. Selain Momoe Yamaguchi, duo penyanyi wanita bernama Pink Lady yang sukses menguasai tangga lagu musik pop Jepang juga merupakan salah satu perintis dari dunia *per-idol-an* Jepang.

Demam *Idol* terus berlanjut sampai tahun 1980-an di mana merupakan masa kejayaan *Idol*. Di tahun 1980-an *idol* berkembang dengan pesat. Saat itu, banyak sekali *Idol-idol* yang memulai debutnya. Salah satunya yang terkenal adalah Seiko Matsuda yang dikenal sebagai "*Idol* Sepanjang

Masa". Ada juga Onyanko Club, sebuah grup *Idol* yang bisa dibilang merupakan cikal bakal grup-grup *Idol* saat ini.

Memasuki tahun 1990-an, perkembangan *Idol* mulai menurun karena kepopuleran band-band *visual kei* mulai meningkat. Meskipun begitu, di akhir tahun 1990-an muncul Morning Musume yang membawa angin segar dalam dunia *Idol* Jepang. Dari sini, *idol* terus berkembang sampai sekarang yang disebut-sebut dengan *Idol Sengoku Jidai*. *Idol* tidak lagi hanya harus berpenampilan manis, dengan image bersih. Mereka juga harus memiliki karakter yang unik yang mampu menarik perhatian masyarakat. Selain itu, meski *Idol* memiliki image tidak memiliki kemampuan menyanyi dan menari yang mumpuni, sekarang ini cukup banyak grup-grup *idol* yang benar-benar memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Biasanya, ketika memasuki umur 20-an seorang *Idol* akan berhenti dari kegiatan *Idol*-nya. Hal ini disebut dengan "lulus". Kelulusan dianggap merupakan salah satu hal penting di mana *Idol* tersebut sudah dewasa. Dewasa di sini berarti, mereka sudah menemukan jalan yang akan mereka pilih entah itu fokus dalam bernyanyi, berakting, modeling, dan lain-lain. Banyak juga menilai *Idol* berumur 20-an sudah tidak pantas atau sudah terlalu tua untuk menjadi *Idol* karena di Jepang sendiri umur 20 merupakan umur dewasa di mana seseorang diizinkan melakukan beberapa hal seperti minum minuman beralkohol atau merokok. Sedangkan image seorang *Idol* bukan lah seseorang yang suka minum minuman keras, apalagi merokok. Konsep seperti ini pertama kali digunakan oleh grup Onyanko Club. Beberapa grup yang mengambil konsep kelulusan seperti ini adalah AKB48, Morning Musume, dan Sakura Gakuin.

Dari penjelasan di atas, *Idol* Jepang adalah seorang bintang muda, pada umumnya merupakan penyanyi idola pop, yang memiliki image bersih. Tidak hanya menyanyi, aktifitas mereka beragam dari mulai berakting, model, pembawa acara televisi, dan lain-lain. Dan ketika memasuki titik tertentu, mereka diharapkan lulus dari dunia *Idol*.

1.5.3. Hello! Project

Hello! Project adalah salah satu agensi *Idol* besar di Jepang yang bernaung di bawah Up-Front Agency yang diproduksi oleh gitaris band SharanQ, Tsunku. Hello! Project telah menelurkan banyak *Idol* group fenomenal seperti Morning Musume, Melon Kinenbi, Tanpopo, dan lain-lain. Tidak hanya grup, agensi ini juga memiliki solois yang tidak kalah terkenal seperti Aya Matsuura dan Miki Fujimoto (<http://helloproject.wikia.com> diakses pada tanggal 22 Februari 2015).

Hello! Project dimulai oleh Tsunku ketika SharanQ membuat sebuah audisi untuk mencari vokalis wanita di tahun 1997. Ia memberi sebuah kesempatan kepada lima orang yang gagal dalam audisi tersebut untuk debut sebagai grup vokal wanita. Tsunku kemudian menamai grup ini "Morning Musume" (モーニング娘。). Mereka diminta untuk menjual CD sebanyak 50.000 keping dalam waktu lima hari. Bila mereka berhasil melakukan tantangan tersebut, mereka akan resmi debut di kancah musik Jepang. Mereka berhasil melakukan tantangan tersebut dan debut dengan single bertajuk "*Morning Coffee*" (Wikipedia). Morning Musume dengan cepat mendapatkan popularitasnya terutama setelah single ketiga mereka yang bertajuk "*Daite Hold On Me!*" berhasil meraih puncak tangga lagu Oricon pada tahun 1998. Kesuksesan Morning Musume membuat Tsunku menggelar audisi lainnya yang kemudian melahirkan "Country Musume", "Taiyou & Ciscomoon", "Coconuts Musume" dan "Melon Kinenbi". Dari sini lahir lah Hello! Project

Kepopuleran Morning Musume semakin melejit ketika single ketujuh mereka berhasil terjual jutaan kopi pada tahun 1999 membuat Hello! Project menjadi salah satu agensi terbesar di Jepang. Peranan beberapa unit-unit sementara yang dibentuk dengan mengacak anggota-anggota dari berbagai grup pun turut membuat nama Hello! Project semakin terkenal. Pada tahun 2002, agensi ini membentuk "Hello! Project Kids" dimana anggotanya masih berusia sekolah dasar untuk menjadi junior yang akan dilatih untuk kedepannya dapat debut seperti kakak-kakak seniornya. Pada

tahun 2004, dibentuk lah Hello! Project Egg, sebutan untuk para trainee yang mengikuti pelatihan untuk menjadi *Idol* di Hello! Project yang kemudian namanya berubah menjadi Hello! Project Kenshuusei.

Saat ini ada enam grup yang aktif di Hello! Project, yaitu Morning Musume (angkatan ke-9, 10, 11 dan 12), Berryz Koubou, ℃-ute, Angerme Juice=Juice dan Country Girls.

Dari penjelasan di atas, Hello! Project adalah salah satu agensi *idol* terbesar di Jepang yang sudah berkibrah selama 17 tahun lamanya dan masih tetap aktif sampai sekarang. Sampai skripsi ini dibuat (Februari 2015), ada enam grup yang aktif di Hello! Project, yaitu Morning Musume (angkatan ke-9, 10, 11 dan 12), Berryz Koubou, ℃-ute, Angerme, Juice=Juice dan Country Girls.

1.6.Sistematika Penulisan

BAB I, merupakan bab yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, serta landasan teori yang dibutuhkan, dan sistematika penulisan skripsi ini dibuat.

BAB II, merupakan bab yang berisi pemaparan tentang *Idol* Jepang dan Hello! Project.

BAB III, merupakan bab yang berisi pembahasan tentang analisa hasil angket mengenai penggemar Hello! Project di Indonesia.

BAB IV, kesimpulan.