

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hiburan menjadi salah satu kebutuhan yang sangat kuat untuk mempengaruhi banyak orang. Hiburan didefinisikan sebagai situasi atau aktivitas apapun yang dapat menimbulkan kesenangan. Sumber-sumber untuk memperoleh hiburan sangat beragam, seperti televisi, radio, buku, internet dan lain sebagainya. Salah satu contoh bentuk hiburan yang populer di masyarakat adalah musik. Musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:602) musik merupakan ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu).

Dalam perkembangannya musik termasuk di dalam salah satu media hiburan yang dapat diterima oleh berbagai macam kalangan masyarakat, baik itu dalam beragam usia, tingkat pendidikan, dan kalangan sosial, karena itu musik dikatakan sebagai bahasa universal. Musik dapat didengarkan melalui radio, CD player, rekaman dan berbagai program televisi, musik mempunyai peran penting dalam menumbuhkan suasana hati dan perasaan karena dapat menjadi sumber kesenangan dan kegembiraan (Wall, 2003). Dunia musik semakin menunjukkan perkembangan di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Banyak musisi mulai dari penyanyi solo, grup band, hingga grup vokal, ikut berkecimpung untuk meramaikan dan menghiasi warna musik di negeri ini, seperti berbagai macam aliran atau genre musik di Indonesia. Dengan berkembangnya dunia musik di Indonesia tidak menutup kemungkinan bagi budaya asing untuk ikut masuk

mempengaruhi warna musik Indonesia dengan ciri khas tersendiri dari berbagai negara, salah satunya negara Jepang yang dikenal sebagai musik J-Pop.

Istilah J-Pop yang dikenal saat ini merupakan istilah umum yang mengandung banyak jenis atau genre musik di Jepang seperti pop, rock, dance, rap dan soul. Istilah J-Pop digunakan untuk membedakan gaya musik modern dengan musik klasik Jepang yang disebut Enka atau bentuk ballad dari Jepang tradisional. Selain istilah J-Pop ada juga istilah seperti J-Rock, Visual Kei dan J-Rap yang kesemua istilah tersebut berada dalam naungan J-Pop. Musik J-Pop merupakan bagian dari kebudayaan populer Jepang dan telah digunakan untuk berbagai anime, iklan, film, acara radio dan televisi. Di Indonesia demam J-Pop pertama kali saat lagu Ko Ko Ro No Tomo pada tahun 1980an.

Perkembangan musik J-Pop semakin meningkat dengan munculnya idol grup yang mengusung tema sekelompok remaja berusia 13 hingga 25 tahun yang bernyanyi diiringi dengan tarian dan penampilan yang menarik. Di Jepang, *Idol* 「アイドル」 (sebutan dalam bahasa Jepang) mulanya dipakai untuk artis luar negeri. Fenomena idol sendiri merupakan sebuah gejala yang sangat menarik dalam masyarakat Jepang dimana mereka seperti memiliki penafsiran dan konsep sendiri terhadap kata idol. Sehingga konsep idol di Jepang tentunya tidak sama dengan konsep idol di negara lain. Pandangan masyarakat Jepang terhadap konsep idol berubah dari masa ke masa. Pada masa awal kemunculannya sekitar tahun 1970-an masyarakat memandang *idol* sebagai sosok ideal wanita Jepang (*yamato nadeshiko* 「大和なでしこ」). Akan tetapi, memasuki akhir tahun 1990-an dan awal tahun 2000 fenomena ini kembali merebak dengan munculnya idol baru yang memiliki nilai lebih yaitu bakat atau *sainou* 「才能」 dan rasa percaya diri atau *jishin* 「自身」. Hal ini menjadikan seorang idol bukan lagi sosok yang diidolakan oleh kaum pria saja, tetapi juga menjadi panutan bagi kaum gadis-gadis Jepang. Hal ini menunjukkan sifat budaya pop yang cepat berubah dan beradaptasi sesuai dengan perubahan kondisi masyarakat. Idol merupakan salah satu bagian dari budaya pop Jepang yang dituntut untuk dapat ikut beradaptasi agar tetap dapat diterima oleh masyarakat.

Pada tahun 2005 produser sekaligus penulis lirik Yasushi Akimoto membentuk grup yang diberi nama AKB8, anggota AKB48 adalah para gadis

dalam rentang usia 14-20 tahun ke atas. Mereka direkrut melalui audisi yang diselenggarakan secara berkala di Jepang, AKB48 mengusung tema “*Idols That You Can Meet*” atau “Idola Yang Dapat Kamu Temui” dan hal tersebut telah menjadi salah satu karakteristik unik mereka. Ketika artis, penyanyi atau idola lainnya hanya bisa disaksikan di layar televisi, AKB48 menawarkan kesempatan kepada para penggemar untuk dapat menyaksikan pertunjukan langsung mereka di teater kecil di daerah distrik Akihabara, Tokyo. Dimana setiap penampilannya mereka menyediakan selingan untuk bisa bertemu dan berinteraksi langsung dengan para penggemarnya. Berbagai event khusus diadakan dalam rangka untuk mempererat dukungan para penggemar mereka, salah satunya adalah *handshake event*, di mana penggemar dapat bertemu langsung dengan idolanya, berjabat tangan, saling mengobrol, dan berfoto bersama dalam jangka waktu yang singkat. Teater AKB48 terletak di toko Don Quijote di Akihabara, Tokyo yang diselenggarakan setiap hari dan memiliki beberapa pertunjukan. Untuk dapat menyaksikan pertunjukan tersebut dapat membeli tiket secara online ataupun langsung di teater tersebut.

Di Indonesia, dengan munculnya idol grup AKB48 pada tahun 2006 menjadi penyebab makin meningkatnya perkembangan J-Pop di Indonesia. Pada tahun 2011, Yasushi Akimoto membuat sister group AKB48 di luar Jepang. Negara pertama yang menjadi pilihan Yasushi Akimoto adalah Indonesia yang sekarang dikenal dengan Idol Group JKT48 (Jakarta 48). Dengan berkembangnya idol group di Indonesia yang cukup signifikan, para penggemar musik J-Pop khususnya pada idol group juga mempengaruhi gaya hidup para fans mereka, seperti berpenampilan menirukan idola mereka atau pergaulan para penikmat musik idol group dengan membuat komunitas pecinta idol group, yang tidak jarang mereka terlalu memuja idol group atau salah satu personil yang mereka idolakan dengan cara membeli segala sesuatu yang berhubungan dengan idola mereka atau mengumpulkan segala pernak pernik yang berhubungan dengan idola mereka. Hal ini tentu saja berkaitan dengan sikap dan perilaku para fans dalam komunitas tersebut. Berdasarkan hal tersebut, membuat penulis ingin mengetahui pengaruh idol grup AKB48 terhadap perilaku konsumtif pada komunitas fans club AKB48 di Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Asal mula dan sejarah AKB48 Fans Club Indonesia
2. Pengaruh *idol group* AKB48 bagi Komunitas AKB48 Fans Club Indonesia
3. Konsumerisme yang sedang terjadi di kalangan penggemar AKB48 pada komunitas AKB48 Fans Club Indonesia

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat, perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan sejarah dan perkembangan musik di Jepang serta “Pengaruh idol grup AKB48 terhadap perilaku konsumtif para fans yang tergabung dalam komunitas AKB48 Fans Club Indonesia.”

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis pilih maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah dan perkembangan Idol Grup AKB48?
2. Bagaimana pengaruh Idol Grup AKB48 terhadap perilaku konsumtif para fans nya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejarah dan perkembangan Idol Grup AKB48
2. Untuk mengetahui pengaruh Idol Grup AKB48 terhadap perilaku konsumtif para fans yang tergabung dalam komunitas AKB48 Fans Club Indonesia

1.6 Metode Penelitian

Berdasarkan sumber data yang dipakai pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Drs.Sumanto.M.A (1995) metode penelitian kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metode kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metode ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah, penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

Metode pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik interview dan studi pustaka. Interview dilakukan guna memperoleh informasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula, studi pustaka dilakukan untuk mendapat teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan serta memperoleh referensi yang lebih luas. Kemudian, setelah semua data terkumpul, data tersebut diolah, dan akhirnya dapat ditarik kesimpulan.

1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori sebagai berikut:

1.7.1 Pop Culture

Jepang adalah Negara yang memiliki beragam kebudayaan, salah satunya adalah music J-Pop, keberadaan music J-Pop terus berkembang pesat dan menjadi suatu kebutuhan kebutuhan tersendiri untuk terus diikuti perkembangannya, oleh karena itu J-Pop disebut dengan budaya populer. Budaya populer adalah budaya yang berkembang mengikuti perubahan zaman yang berkembang lebih banyak ditentukan industri komunikasi seperti film, televisi, media berita dan industri iklan. Konsumerisme dan budaya populer sesungguhnya merupakan bagian yang tak terpisahkan, yang banyak mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat di dunia. (asiaaudiovisualexxc09agusnugraha.wordpress.com)

1.7.2 Komunitas

Menurut Soemarno (2002) Komunitas adalah sebuah struktur interaksi social yang terdiri dari berbagai dimensi fungsional yang ditandai dengan adanya timbal balik dan saling menguntungkan. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. Menurut Crow dan Allan, komunitas dibagi menjadi tiga komponen, yang pertama berdasarkan lokasi atau tempat. Kedua, berdasarkan minat, sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama. Ketiga, berdasarkan komuni, yang berarti ide dasar yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.

1.7.3 Perilaku Konsumtif

Menurut Setiaji (1995), perilaku konsumtif adalah kecenderungan seseorang berperilaku berlebihan dalam membeli sesuatu atau membeli secara tidak terencana. Sebagai akibatnya mereka kemudian membelanjakan uangnya dengan membabi buta dan tidak rasional, sekedar untuk mendapatkan barang-barang yang menurut anggapan mereka dapat menjadi simbol keistimewaan.

Perilaku konsumtif juga berhubungan dengan budaya populer, yaitu sebuah masyarakat yang senantiasa merasa kurang dan tidak puas secara terus menerus, membeli bukan berdasarkan kebutuhan namun berdasarkan keinginan bahkan gengsi. Benda yang kita miliki membuat kita semakin banyak “membutuhkan” dan semakin banyak yang kita miliki semakin banyak kebutuhan kita untuk melindungi apa yang sudah kita miliki.

1.8 Manfaat Penelitian

Secara teoritis Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu kejepangan yang dipelajari, untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya dapat dijadikan bahan informasi atau sebagai kerangka acuan terhadap laporan dengan permasalahan yang ada, yang berhubungan dengan idol group AKB48, serta dapat menambah perbendaharaan pustaka pada Civitas Akademik Universitas Darma Persada.

Secara praktis, penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi pembelajaran praktis bagi pembaca dan penulis tentang penelitian idol group, serta sebagai salah satu referensi bagi pembaca untuk sumbangan pemikiran dan bahan perbandingan pada penelitian selanjutnya mengenai aspek-aspek yang dianggap relevan.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 4 bab, yaitu sebagai berikut:

- Bab I Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II Merupakan pemaparan mengenai AKB48 dan penggemar. Meliputi sejarah dan perkembangannya, daftar penjualan, jenis-jenis komoditas, profil informant, kegiatan komunitas, hingga media perkembangannya. asal-usul *idol group* di Jepang dan bagaimana penyebaran *idol group*, serta pengaruh *idol group* bagi kalangan komunitas AKB48 Fans Club Indonesia.
- Bab III Merupakan pemaparan perilaku konsumtif, komunitas, sejarah berdirinya AKB48 Fans Club Indonesia dan pengaruh konsumtif penggemar group idola AKB48 di Jakarta, Indonesia. Bab ini meliputi alasan mengapa penggemar menyukai AKB48, alasan penggemar melakukan kegiatan konsumsi serta dampak positif dan negatif dari kegiatan konsumsi pada komunitas AKB48 Fans Club Indonesia di Jakarta, Indonesia.
- Bab IV Merupakan kesimpulan hasil penelitian dari bab-bab yang telah dibahas sebelumnya.