

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal mula kata *aidoru* (アイドル) di Jepang biasanya digunakan untuk artis yang berasal dari luar negeri sedangkan untuk artis populer di Jepang disebut dengan *sutaa* atau dalam bahasa Inggris “star” yang berarti bintang. Istilah *aidoru* mulai digunakan setelah kedatangan The Beatles ke Jepang pada tahun 1966 yang menyebabkan generasi muda Jepang menyukai *group sound* atau yang biasa disebut dengan *group* musik rock yang selanjutnya dipopulerkan oleh The Tigers and The Tempters. *Aidoru* (アイドル) merupakan istilah lain dari kata *idol* di Jepang, yang dapat diartikan sebagai artis terkenal yang bergerak dalam berbagai bidang. Istilah ini dipakai juga untuk sebagian penyanyi dan pencipta lagu yang berusia muda dan memenuhi persyaratan untuk disebut idola. Istilah “*Aidoru*” digunakan untuk merujuk kepada gadis muda yang berusia 14-16 tahun atau sekelompok laki-laki muda yang berusia 15-18 tahun yang sering tampil di berbagai media. Istilah *aidoru* di media meliputi seorang penyanyi dalam sebuah grup, aktor atau aktris yang tampil di stasiun televisi, model majalah ataupun iklan.

Pada awal dekade 1970-an, Jepang menyaksikan munculnya fenomena *idol* yang dipicu oleh film yang berjudul “*Aidoru wo Sagase*” pada tahun 1963 Aoyagi (dalam Surentu, 2022:28). *Idol* mulai bermunculan di Jepang pada tahun 1971, *idol* group pertama di Jepang adalah Sannin Musume yang beranggotakan Minami, Amachi Mari, dan Koyanagi Rumiko. Pada tahun tersebut *idol* baru terus bermunculan sehingga tahun 1971 dikenal sebagai *Aidoru Gannen* atau tahun pertama dari era *idol* (Kimura, 2007:206). Pada tahun 1971 sampai tahun 1975 diperkirakan ada 700 *idol* yang *debut* di Jepang (Okiyama, 2007:260). Setelah itu, berbagai macam industri musik mulai bermunculan dan mulai memproduksi *idol* (PW.Galbraith dan JG.Karlin, 2012:5).

Pada tahun 1980-an *idol* di Jepang semakin populer, pada tahun tersebut era *idol* di Jepang di kenal dengan era keemasan *idol* (*aidoru no kogane jidai*). Saat era

keemasan *idol*, muncul *Idol Group* yang sangat populer pada waktu itu yaitu Onyanko Club yang dibentuk oleh Yasushi Akimoto. Onyanko Club dianggap sebagai awal mula akan munculnya *Idol Group* modern pada saat itu. Onyanko Club mempopulerkan sistem rotasi member, *trainee*, *sub-unit*, *graduation* sehingga dijadikan inspirasi untuk terbentuknya *idol* seperti AKB48, Morning Musume, dan Nogizaka46. Pada tahun 1990-an kepopuleran *idol* mulai redup karena pada saat itu *idol* hanya dianggap sebagai penghibur tanpa jati diri dan pada saat itu musik Jepang didominasi oleh musik rock dan rap. Pada masa itu dikenal dengan "musim dingin *idol* di Jepang". Musim dingin *idol* di Jepang disebabkan oleh meledaknya ekonomi gelembung yang mengakibatkan buruknya ekonomi di Jepang pada tahun 1990-an (Sindi, 2015:15). Oleh karena itu, para agensi sulit mempromosikan *idol* mereka. Para *idol* pada masa itu tidak hanya terpaku pada aktivitas *idol* saja, banyak para *idol* mencari peluang menjadi artis maupun tampil diberbagai macam acara *variety* sehingga era musim dingin *idol* pada saat itu tidak hanya memberikan dampak buruk tetapi memiliki dampak baik untuk para *idol* (<https://20th.Idol-data.com/Idol-winter/>).

Pada abad ke-20, *Idol Group* di Jepang mulai banyak bermunculan. Mulai dari munculnya *Idol Group* seperti Morning Musume, Juice=juice, dan AKB48. AKB48 merupakan *idol* paling terkenal di Jepang yang diproduksi oleh Yasushi Akimoto. AKB48 memiliki *sister group* yang tersebar di Jepang maupun di luar Jepang seperti di Indonesia, Thailand, Vietnam, Manila, Tiongkok, Taiwan dan India (<https://www.pramborsfm.com/music>). Pada era ke-20, masyarakat Jepang memandang *idol* sebagai sosok perempuan yang ideal. Sejak kemunculan *aidoru* pada tahun 1970 hingga saat ini, terdapat hal yang selalu dipertahankan yaitu sikap yang *kawaii*, ramah, pandai bernyanyi dan berakting. Citra ideal *idol* di Jepang adalah seperti " Kulit yang mulus, bermata lebar, polos, imut, manis, cantik dan muda" karena standar kecantikan di Jepang dan *idol* mengejar citra agar dapat diterima oleh masyarakat Jepang (<https://id.alegsaonline.com/>). Citra seorang *idol* sering kali terasa seperti bintang di langit yang sulit dijangkau oleh masyarakat umum. Hal ini tidak terlepas dari citra yang ditampilkan oleh para *aidorunya* sendiri yang bersikap dan berpenampilan manis serta bersahabat *Kawaii*, *Shitashi*, dan

Craig (dalam Rahmawati ,2018:1). Selain itu, seorang *idol* di Jepang dianggap sosok misterius di mana kehidupan pribadi mereka yang dijaga secara ketat dan tidak dipublikasikan secara umum. Meskipun teknologi telah maju dan memungkinkan membuat akun media sosial dengan mudah, sebagian *idol* Jepang masih mempertahankan privasi atau kehidupan pribadinya namun, dengan minimnya informasi mengenai kehidupan pribadi *idol* yang dibagikan secara umum, membuat para penggemar semakin ingin mengetahui informasi tentang kehidupan pribadi idolanya.

Di industri hiburan, para *idol* dituntut terlihat dan bertingkah laku dengan baik agar dapat menarik hati penggemar. Agensi melatih dan mengajarkan para *idol* tentang etika dalam hal menjamu, *meet and greet*, *on-air* atau *off-air* sehingga *idol* menampilkan diri mereka dengan cara yang lebih menarik. Sebagai contoh, saat penggemar mengetahui bahwa para *idol* “mencintai” fansnya, mereka akan menganggap *idol* yang disukainya sempurna tetapi, para *idol* melakukan hal tersebut agar fans mendukung mereka. *Agency* menjaga reputasi *idol* secara ketat dan melarang untuk melakukan hal-hal yang merusak reputasi atau menyebarkan kehidupan pribadi *idol*. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Mina dalam website Quora.com pada tahun 2022 dijelaskan bahwa para *idol* terlihat sempurna karena itu pekerjaan mereka sebagai *entertainer*. Contoh kasus yang terjadi pada Asuka Kiraboshi *member* dari *Idol Group Star-Bright*, *idol* berusia 18 tahun yang hamil dengan pria berusia 22 tahun di mana pria tersebut adalah manajernya sendiri. Hal tersebut melanggar prosedur sebagai *idol* yang dilarang mempunyai hubungan percintaan seperti yang diungkapkan oleh Ami Suzuki dalam acara AKB Shirabe di Fuji TV pada tanggal 12 Nov 2014 (www.dailymotion.com) . Perilaku buruk seorang *idol* yang terjadi dalam industri hiburan juga sering kali dijadikan inspirasi oleh para pembuat komik atau *manga* untuk dijadikan sebagai tema. Diharapkan komik atau *manga* tersebut dapat menarik perusahaan *studio* animasi untuk membuat *manga*.

Menurut artikel yang ditulis oleh Mushlihin (2013), *anime* adalah istilah untuk film animasi yang diproduksi di Jepang yang menampilkan karakter dari cerita dan lokasi yang berbeda untuk penonton yang berbeda. Menurut Aghnia

(dalam Ihsan,2016:1), *anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Elysia dalam Website Digstraksi.com pada tahun 2022 dijelaskan bahwa *anime* diklasifikasikan ke dalam kategori *underrated* dan *overrated*. *Anime underrated* yaitu film animasi yang kalah bersaing dengan *anime* lain. Banyak sekali *anime underrated* yang berkualitas baik dari segi grafis, cerita dan karakter. Secara umum, ada tiga faktor utama yang membuat *anime underrated* yaitu banyak *anime* baru yang dirilis setiap tahun sehingga membuat persaingan menjadi tinggi, tema yang tidak umum dan target usia penonton, kurang gencarnya promosi dan menarik minat penonton dari luar negeri yang menyebabkan *anime* menjadi kategori *underrated*. *Anime overrated* yaitu film animasi yang populer tetapi tidak sebanding dengan kualitasnya dan segi cerita yang menurun. Secara umum, ada tiga faktor utama yang membuat *anime overrated* yaitu *remake* (dibuat ulang), sekuel (cerita lanjutan), terlalu panjang cerita akibat dampak dari terlalu populernya *anime* tersebut, dan nama besar semua pihak yang terlibat dalam pembuatan *anime* (digstraksi.com).

Anime Oshi no Ko adalah salah satu film *anime* dari Jepang yang memperoleh rating tertinggi di My Anime List (Oneesports.id). *Anime* ini mendapatkan rating nilai 9,33 dari 10, karena menampilkan animasi yang baik dari segi gambar, visual, dan alur cerita yang tidak membosankan (animesenpai.net). Pada awalnya *Oshi no Ko* adalah seri *manga* Jepang yang ditulis oleh Aka Akasaka yang diilustrasikan oleh Mengo Yokoyari. Karya Aka Akasaka banyak mengangkat tema *romance* seperti *Anime Kaguya-Sama:Love is War*, *Renai Daikou*, dan *Kishuku Gakkou no Julliet*. Akan tetapi, ada beberapa karyanya yang mengangkat tema *idol* salah satunya adalah *Anime Oshi no Ko*. *Manga* ini mulai diterbitkan sejak April 2020 dalam Majalah Weekly Young Jump yang penerbitnya adalah “Shueisha”. Shueisha telah mengumpulkan seluruh chapternya ke dalam bentuk volume individu *tankōbon* (komik reguler). Volume pertama dirilis pada tanggal 17 Juli 2020. Pada tanggal 19 Juli 2023, dua belas volume telah dirilis. *Manga* ini diterbitkan dalam Bahasa Inggris melalui platform *Manga Plus*. *Manga* ini

diterbitkan oleh penerbit Yen Press pada Januari 2023. *Manga Oshi no Ko* juga telah diterbitkan di Indonesia oleh Akasha pada Januari 2022. *Anime Oshi no Ko* menempati peringkat ke 2 sebagai *anime* terpopuler di *platform streaming* Jepang pada musim semi. Selain itu, *anime* ini masuk dalam top 5 *anime* di *platform streaming* Jepang tahun 2023 (*Half Year*). *Oshi no Ko* menjadi *anime* top 1 di *Platform Bstation* (titipjepang.com). *Anime Oshi no Ko* memiliki 11 episode, namun yang membahas tentang penyimpangan perilaku hanya terdapat dalam episode 1,4,6 dan 9. Episode 1 terdapat 1 jam 22 menit, sedangkan episode 2-11 terdapat 23-25 menit.

Gambar 1. Cover *Anime Oshi no Ko*



Sumber: <https://www.amazon.com/>

Anime Oshi no Ko menceritakan tentang seorang dokter spesialis kandungan bernama Gorou Amemiya yang merawat seorang pasien yang tengah hamil bernama Ai Hoshino. Ai Hoshino adalah seorang *idol* terkenal yang sekaligus adalah *oshi* dari dokter tersebut. *Oshi* adalah seseorang yang kita dukung dalam sebuah grup. Ai yang merupakan seorang *idol* tidak ingin seluruh fansnya mengetahui bahwa dia sedang mengandung, sehingga dirawat di rumah sakit di tempat Gorou bekerja. Sebelum merawat Ai, Gorou juga merawat seorang pasien yang bernama Sarina yang telah meninggal akibat mengidap penyakit astrositoma (tumor yang tumbuh di saraf otak). Sarina adalah seorang penggemar berat Ai dan berharap ingin dilahirkan kembali menjadi anak seorang selebritis. Ketika tiba hari di mana Ai melahirkan, Gorou diserang dan dibunuh oleh seorang yang misterius. Setelah Gorou meninggal, Gorou dilahirkan kembali menjadi Aquamarine Hoshino, salah satu dari bayi kembar yang dilahirkan oleh Ai. Aquamarine kemudian tumbuh

bersama seorang ibu yang sekaligus merupakan *idol* favoritnya sekaligus dia menyelidiki tentang sosok misterius yang telah membunuhnya pada waktu Ai akan melahirkan. Dalam *Anime Oshi no Ko* terdapat kasus seorang *idol* yang sedang hamil tanpa diketahui oleh para penggemarnya sehingga hal tersebut biasa disebut dengan skandal. Tema *anime* biasanya mengangkat hal yang baik-baik tetapi dalam *Anime Oshi no Ko* ini mengangkat penyimpangan perilaku dari tokoh-tokoh *idol* yaitu Ai, Yuki, Mem-Co, Miyako dan agensi atau staf.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang penyimpangan perilaku *idol* Jepang yang terdapat dalam *Anime Oshi no Ko*. Alasan penulis memilih *Anime Oshi no Ko* karena *anime* tersebut menggambarkan penyimpangan perilaku dari *idol* Jepang yang para penggemar tidak mengetahuinya. Oleh karena itu, penulis membuat judul “ Penyimpangan perilaku *idol* Jepang dalam *Anime Oshi no Ko*”.

1.2 Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Jiahui Gu, dengan Faculty Advisor: Leo Ching, Asian and Middle Eastern Studies, Duke University (2020), dengan judul “*From Co-Production To Broken Relationship: Agencies, Idols, and Fans in The Making of K-Pop*”. Penelitian ini berfokus pada hubungan antara *idol* dan penggemarnya dan mengungkapkan sisi gelap dari K-Pop yang mengarah kepada dua kasus bunuh diri tragis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa K-Pop menciptakan dunia fantasi untuk memenuhi keinginan para penggemarnya. Dalam pembentukan fantasi, *idol* perempuan di K-Pop dibentuk untuk menjadi wanita yang sempurna dan berfungsi sebagai cermin untuk para penggemar wanitanya, namun hubungan yang terjalin dengan baik antara *idol* dengan penggemar akan terganggu ketika skandal muncul. Dua kasus bunuh diri tragis dari *idol* K-Pop menunjukkan bahwa *idol* tersebut menolak untuk berpartisipasi dalam dunia fantasi yang diciptakan oleh agensi.

Berdasarkan penelitian di atas, mempunyai perbedaan dengan penelitian penulis yaitu penelitian penulis tidak mengikuti keinginan fans untuk menciptakan

dunia fantasi. Selain memiliki perbedaan terdapat juga persamaan objek pada judul penulis, yaitu hal-hal yang menyangkut tentang *idol* dan sisi buruk industri *entertainment*.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ashley Lynn Chase, Brigham Young University (2023), dengan judul “*Korean Pop Idols: The Dark Side of The Limelight*”. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, berita, komentar publik dari komunitas musik pop Korea di internet dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun ada perilaku berbahaya dalam industri musik pop Korea, tetapi ada perubahan yang terjadi untuk memberikan lebih banyak kebebasan kepada *idol* dan mengurangi perbudakan terhadap *idol*. Chase mengaitkan perubahan ini secara bertahap dengan keterlibatan penggemar dengan grup *idol* mereka melalui media sosial yang membuat *idol* berani melawan perusahaan mereka melalui gugatan hukum.

Berdasarkan penelitian di atas, memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian penulis seorang idol tidak memiliki kebebasan untuk hidupnya dan *idol* sangat tertekan dengan agensinya. Selain memiliki perbedaan terdapat juga persamaan objek pada judul penulis, yaitu hal-hal yang menyangkut tentang *idol*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Adanya tekanan psikologis dan emosional yang dihadapi oleh karakter-karakter *idol* dalam *anime*, seperti harapan tinggi dari agensi dan penggemar serta tuntutan performa yang berat.
2. Adanya tuntutan para *idol* untuk menjaga citra baik yang sempurna di depan publik.
3. Adanya penyimpangan perilaku pada tokoh *idol* yang terdapat dalam *Anime Oshi no Ko*

1.4 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian yang diangkat. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan penyimpangan perilaku *idol* Jepang dalam *Anime Oshi no Ko* saja.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kehidupan *idol* di Jepang?
2. Tokoh siapa sajakah yang melakukan penyimpangan perilaku dalam *Anime Oshi no Ko*?
3. Apa sajakah penyimpangan perilaku yang terdapat dalam *Anime Oshi no Ko*?
4. Dampak apakah yang ditimbulkan ketika terjadi penyimpangan perilaku pada *idol* dalam *Anime Oshi no Ko*?

1.6 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui gambaran kehidupan *idol* di Jepang
2. Mengetahui tokoh-tokoh yang melakukan penyimpangan perilaku dalam *Anime Oshi no Ko*
3. Mengetahui, memaparkan dan menganalisis penyimpangan perilaku yang terdapat dalam *Anime Oshi no Ko*
4. Mengetahui, memaparkan dan menganalisis dampak yang ditimbulkan ketika terjadi penyimpangan perilaku terhadap perilaku dan karir *idol*

1.7 Landasan Teori

Menurut penjabaran di atas, teori yang akan digunakan adalah *anime*, *idol* Jepang, penyimpangan perilaku dan skandal. Landasan teori yang akan digunakan untuk menunjang penelitian, antara lain:

1.7.1 *Anime*

Anime berasal dari Bahasa Inggris yang artinya *animation* yang berarti *anima* memiliki arti “jiwa atau kehidupan”. Menurut Iminds (2009:1) dalam buku yang berjudul “*The Arts:Anime*”, semua cerita dan gambar yang bergerak dalam bentuk kartun dapat juga disebut dengan *anime*. *Anime* didefinisikan sebagai gaya tertentu yang sangat sulit untuk dijelaskan karena gaya yang digunakan sangat beragam, memiliki sejarah yang dalam, dan berevolusi. Pengertian *Anime* dalam Bahasa Jepang dalam Situs Weblio antara lain:

「アニメ」は、日本のアニメーションを指す言葉である。日本国内では単に「アニメ」と呼ばれるが、海外では「日本のアニメ」を特に指す意味合いで使用される (www.webl.io.com)。

Anime wa, Nihon no animēshon o sasu kotobadearu. Nipponkokunaide wa tan'ni anime to yoba reruga, kaigaide wa nihon no anime o tokuni sasu imiai de shiyō sa reru.

Terjemahan:

Anime adalah kata yang mengacu pada animasi Jepang. Di Jepang, disebut dengan “*anime*”, tetapi di luar negeri digunakan secara khusus untuk merujuk pada “*anime* Jepang”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *anime* merupakan penyebutan untuk negara Jepang sedangkan kata *anime* di luar Jepang disebut dengan *anime* Jepang.

1.7.2 *Idol* Jepang

Dalam budaya populer Jepang, istilah “*idol*” atau “*aidoru*” mengacu pada para bintang muda yang diproduksi untuk menjadi idola yang dikagumi karena

bakat dan pesonanya. Menurut Junko (dalam Rahmawati (2018:1), *idol* atau yang Bahasa Jepang *aidoru* adalah suatu fenomena kebudayaan populer Jepang yang muncul pada tahun 1970-an yang disebabkan oleh perubahan sistem kesejahteraan sosial Jepang akibat dari meningkatnya tingkat kemakmuran masyarakat Jepang secara ekonomi sehingga berpengaruh terhadap cara pandang dan gaya hidup masyarakat Jepang. *Idol* di Jepang dapat terlibat dalam berbagai bidang seperti menyanyi, akting, menjadi *tarento* (profesional di dunia hiburan), atau menjadi *seiyu* (pengisi suara). Istilah ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan penyanyi-pencipta lagu muda yang memenuhi kriteria untuk dianggap sebagai *idol*.

Nishikawa (dalam Stevanie, 2022:2) mendefinisikan *idol*, antara lain:

アイドルという単語和本来、崇拜の対象となる偶像を意味する。しかし、現在の日本で日常的に使われているアイドルという単語の意味和、元来の意味からかなり外れている。あいどるとわ、(1)18歳まで（できれば十代半ばまで）にデビューし、(2)歌手であり、(3)テレビドラマやバラエティ番組、映画作品、圧死グラビア等の歌唱以外の様々な領域で、メディアを跨いで活躍し、(4)総じて目の覚めるような美貌や素晴らしい歌声と歌唱力、見るものをうならせる演技力といった実力に恵まれていない、とする。

Aidoru to iu tango wa honrai, suuhai no taishou to naru guuzou o imisuru. Shikashi, genzai no nihon de nichijou-teki ni tsukawareteiru aidoru to iu tango no imi wa, ganrai no imi kara kanari hazureteiru. Aidoru to wa, (1) jyuuhassai made (dekireba jyuudai nakaba made) ni debyuu shi, (2) kashuudeari, (3) terebi dorama ya bareeti bangumi eiga sakuhin, zassshi gurabia-tou no kashou igai no samazamana ryouiki de, media o mataide katsuyaku-shi, (4) soujite me no sameru youna bibou ya subarashii utagoe to kashouryoku, miru mono wa unara seru engiryoku to itta jitsuryoku ni megumarete inai, to suru.

Terjemahan:

Idol adalah sebuah berhala yang menjadi objek untuk pemujaan. Namun, arti dari kata *idol* saat ini yang digunakan sehari-hari di Jepang jauh dari kata aslinya. *Idol* didefinisikan sebagai berikut: 1 memulai debutnya pada usia 18 tahun (lebih disukai lagi jika masuk remaja). 2 penyanyi. 3 aktif di berbagai bidang, selain menyanyi, misalnya akting drama TV, program *variety*, film, dan *gravure* (model). 4 tidak mempunyai bakat yang menonjol, seperti kemampuan bernyanyi yang baik dan kemampuan akting yang bagus.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *idol* Jepang adalah sekelompok bintang muda yang dituntut untuk mampu dalam berbagai macam bidang dan idola juga mempunyai seorang fans.

1.7.3 Perilaku Menyimpang

Menurut Setiadi (2011:188), perilaku menyimpang adalah setiap perilaku yang dianggap sebagai pelanggaran terhadap norma-norma yang terdapat dalam kelompok masyarakat sedangkan menurut Elida Prayitno (2002:139), perilaku menyimpang merupakan perilaku yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat ataupun di kelompok tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perilaku menyimpang adalah perilaku yang tidak sesuai dengan norma, aturan, atau nilai-nilai yang ada dalam konteks sosial.

1.7.4 Skandal

Skandal merupakan kosa kata yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu “*scandal*”. Skandal adalah peristiwa mengungkapkan pelanggaran hukum atau pribadi di depan publik yang menghasilkan penolakan atau perdebatan dan biasanya akan merusak reputasi (West, 2006:6). Menurut Adut Ari (dalam Alan Fine (2019:8) , skandal adalah perbuatan yang mengganggu, melanggar dan merugikan seseorang. Menurut Situs Kotobank skandal dalam Bahasa Jepang 名声を汚すような不祥事・不正事件。また、情事などのうわさ atau skandal adalah insiden atau kejadian yang dapat merusak reputasi seseorang atau rumor tentang hubungan asmara.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa skandal adalah perbuatan yang memalukan dan dapat menurunkan martabat seseorang di depan umum.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif adalah suatu metode yang meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dalam metode deskriptif, tujuan yang ingin dicapai ialah menggambarkan atau mendeskriptifkan fakta-fakta, atau sifat-sifat serta hubungan fenomena yang sedang diselidiki (Nazir, 2005:50). Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara kepustakaan, sumber primer yaitu *Anime Oshi no Ko* dan sumber sekunder berupa jurnal, *e-book*, website, dan artikel-artikel di internet. Data yang didapatkan dikumpulkan, dianalisis, dan melakukan pengamatan dengan cara menonton *Anime Oshi no Ko* dengan cermat dan teliti. Data yang diambil berupa dialog dan gambar yang sesuai dan mencerminkan penyimpangan perilaku dari seorang *idol*.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah keuntungan yang dapat diperoleh oleh pihak tertentu jika penelitian ini selesai. Dalam penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1.9.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek-aspek sosiologis dan budaya terkait industri *idol* di Jepang. Sebagai salah satu bahan perbandingan pada penelitian selanjutnya mengenai aspek-aspek yang dianggap relevan.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan bagi pembaca dan penulis tentang penyimpangan perilaku *idol* Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

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

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini, terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Dalam bab ini, Penulis akan menjelaskan serta menjabarkan lebih luas tentang *anime*, *idol* Jepang, penyimpangan perilaku dan skandal

Bab III Penyimpangan Perilaku *Idol* Jepang dalam *Anime Oshi no Ko* Karya Aka Akasaka , dalam bab ini, Penulis akan menjabarkan hasil temuan dari penelitian ini.

Bab IV Simpulan, dalam bab ini, berisi kesimpulan dari hasil penelitian dari bab 1 sampai bab 3.

