

BAB II

KONSEP ANIME DAN PENYIMPANGAN PERILAKU

Dalam bab ini, penulis akan melakukan penelitian mengenai perilaku buruk dalam industri hiburan di Jepang khususnya industri *idol* Jepang. Dalam bab ini, akan dilakukan pembahasan mengenai *anime*, *idol* Jepang, penyimpangan perilaku dan skandal sebagai konsep dasar penelitian ini. Setelah itu, Penulis akan menjelaskan secara rinci mengenai konsep dasar animasi Jepang atau *anime*, jenis-jenis dalam *anime*, dan *anime* yang mengangkat konsep industri hiburan khususnya *idol*. Selanjutnya, Penulis akan menjelaskan secara rinci mengenai pengertian *idol*, ciri-ciri *idol* Jepang, dan agensi *idol*. Kemudian, Penulis akan menjelaskan secara rinci mengenai pengertian penyimpangan perilaku, bentuk-bentuk penyimpangan perilaku dan penyebab terjadinya penyimpangan perilaku. Terakhir, penulis akan membahas mengenai pengertian skandal, skandal pada hiburan Jepang. Dalam bab ini Penulis akan membahas teori tersebut menurut data agar penelitian ini dapat dilihat secara objektif.

2.1 *Anime*

Menurut Gilles Poltras (dalam Nugraha (2017:5) , *anime* memiliki dua pengertian antara lain: 1 kata *anime* digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi Jepang. 2 penggunaan kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang. Berdasarkan pengertian di atas, *anime* terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari orang luar negeri. Orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia disebut dengan *anime*, sedangkan orang luar negeri mengatakan bahwa *anime* merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.

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 yang ditujukan kepada beragam jenis penonton. *Anime* merupakan salah satu karya sastra Jepang modern yang banyak sekali diminati sampai ke luar negeri. Meskipun *anime* Jepang pada umumnya 2D

namun hal ini menjadi ciri khas tersendiri yang menarik peminatnya. Menurut Gumelar (2018:11), *anime* yang termasuk animasi 2D memiliki elemen seperti ilustrasi, gerak, audio, emosi, dan latar.

Anime dibuat pada tahun 1917, namun konsep *anime* dahulu berbeda dengan *Anime* sekarang yang kita ketahui dan tonton di berbagai tayangan. *Anime* yang sekarang ditonton di seluruh dunia mulai dikembangkan pada tahun 1960-an. Tokoh yang memperkenalkan perkembangan *anime* modern adalah seorang kartunis yang bernama Osamu Tezuka. Dari Osamu, para kartunis lain menirukan gayanya dan kemudian berkembang sampai saat ini. Perkembangan *anime* di Jepang dimulai pada tahun 1961. Pada tahun itu, berdiri beberapa studio animasi terkenal di Jepang yaitu Mushi Productions yang didirikan oleh Osamu Tezuka. *Anime* pertama yang kepopulerannya merambah hingga ke belahan dunia adalah *Astro Boy* karya Osamu Tezuka pada tahun 1963. Karena karyanya ini Osamu Tezuka mendapatkan julukan *God of Manga* atau Dewa *Manga*. Seiring dengan berjalannya waktu, masyarakat Jepang mulai menyukai *anime* bahkan sampai merambah ke komik, novel, video game, dan film. *Anime* Jepang memiliki karakter yang khas dibandingkan dengan *anime* yang diproduksi oleh Barat. *Anime* Jepang terlalu fokus pada gerakan dan lebih mengedepankan detail pengaturan dan efek kamera seperti *panning*, *zooming*, dan *angle shoot*. Selain itu, *Anime* Jepang juga berfokus pada warna dan grafik yang penuh dengan aksi. Perbedaan *anime* Jepang dengan *anime* luar negeri adalah *anime* Jepang memiliki karakter yang khas seperti mata besar, rambut yang warna-warni dan ekspresi wajah yang lebih *real* sedangkan *anime* luar negeri memiliki bentuk mulut cenderung menyatu dengan leher atau bahkan menyatu dengan badan, hal itu terkesan tidak *real* (Kompasiana.com).

2.1.2 Genre *Anime*

1. *Shoujo* (少女)

Kata *shoujo* berasal dari *kanji* yang berarti “anak perempuan”. Genre *shoujo* memang dibuat bagi penggemar remaja. Mayoritas fans *anime*

beranggapan bahwa genre ini identik dengan kisah percintaan dan tokoh utamanya perempuan, padahal tidak. Faktanya tidak semua *anime* yang mengangkat tema romantis masuk dalam genre ini. Tokoh utama genre ini juga tidak selalu perempuan. Contoh *anime* bergenre *shoujo* adalah *Yuujunchou*, *Akatsuki no Yona*, dan *Maid Sama*.

2. *Shounen* (少年)

Kebalikan dari *shoujo*, genre ini diproduksi untuk para remaja laki-laki umur 12-18 tahun. *Shounen* diambil dari *kanji* yang artinya "laki-laki". *Shounen* paling populer dibandingkan genre lain. Meskipun genre ini diproduksi untuk laki-laki, tetapi banyak juga remaja perempuan yang menyukai *anime* pada genre ini. Contoh *anime* genre *shounen* adalah *Naruto*, *Boku no Hero Academia* dan *One Piece*.

3. *Josei* (女性)

Genre ini merupakan level selanjutnya dari *shoujo*. Jika *shoujo* dibuat untuk remaja perempuan, *josei* dibuat untuk remaja perempuan hingga dewasa, yaitu pada usia 18-45 tahun. *Josei* menampilkan kisah romantis yang realistis. Alur cerita yang dibangun juga lebih dewasa. Contoh *anime* dengan genre *josei* adalah *Chihayafuru*, *Nodame Cantabile*, dan *Hachimitsu no Clover*.

4. *Seinen* (青年)

Seinen kebalikan dari genre *josei*. Jika *anime* pada genre *josei* ditujukan untuk perempuan dewasa, genre ini ditujukan untuk laki-laki dewasa dengan kisaran umur yang sama yaitu 18-45 tahun. Genre ini menampilkan tema yang lebih rumit dan alur cerita yang berat. Genre *seinen* terkadang memperlihatkan adegan-adegan *fanservice* yang tak layak untuk dikonsumsi remaja di bawah 18 tahun. Contoh *anime* genre *seinen* adalah *Kiseijuu*, *Tokyo Ghoul*, dan *Boku Dake ga Inai Machi*.

5. *Harem* (ハーレム)

Secara harfiah, *harem* adalah genre yang mengangkat cerita seorang laki-laki sebagai tokoh utamanya dengan dikelilingi oleh banyak wanita. Pada genre ini, wanita tersebut menyukai sang pria. Genre ini banyak digemari oleh fans *anime* laki-laki karena di dalamnya banyak menampilkan karakter wanita-wanita cantik. Biasanya para fans menempatkan diri mereka sebagai tokoh utama. Contoh *anime* yang bergenre *harem* seperti *Boku wa Tomodachi ga Sukunai*, *Nisekoi*, dan *The World God Only Knows*.

6. *Harem Reverse* (ハーレムリバース)

Genre ini kebalikan dari *harem*. Tokoh utama dalam genre ini adalah wanita yang dikelilingi dan dicintai oleh banyak pria. *Anime* dengan genre ini biasanya adaptasi dari Otome game populer dengan judul yang sama. Contoh *anime* pada genre ini adalah *Watashi Ga Motete Dousunda*, *Uta No Prince sama*, dan *Hakuoki*.

7. *Shoujo-ai* (Girl's Love) (少女一愛)

Genre ini menampilkan kisah percintaan sesama jenis antara wanita dengan wanita. Pada awalnya genre ini populer dengan nama *yuri*. Akan tetapi, saat ini kata *yuri* hanya dipakai untuk cerita percintaan dengan adegan seksual yang vulgar. Contoh *anime* pada genre ini seperti *Bloom into You*, *Sakura Trick*, dan *Citrus*.

8. *Shounen-Ai* (Boy's Love) (少年一愛)

Genre ini menampilkan kisah percintaan sesama laki-laki. Genre *shounen-ai* juga populer dengan sebutan *boys love* (BL). Sama seperti *shoujo-ai*, *shounen-ai* juga memiliki sebutan lain yang populer, yaitu *yaoi*. Namun, saat ini kata *yaoi* hanya dipakai untuk menyebutkan *anime* dengan kisah percintaan sesama laki-laki dengan adegan seksual yang vulgar. Contoh *anime* pada genre ini seperti *Given*, *Sekaiichi Hatsukoi*, dan *Hitorijime My Hero*.

9. *Ecchi* (エッチ)

Pada genre ini seksualitas menjadi fanservis yang ditampilkan. Misalnya, wanita dengan busana yang minim atau hanya dengan menggunakan pakaian dalam saja. Genre ini tidak cocok dikonsumsi oleh remaja di bawah 18 tahun. Genre *ecchi* juga banyak campuran dari genre lain seperti genre *seinen* dan *harem* yang memang menjadi konsumsi untuk pria dewasa. Contoh *anime* pada genre ini adalah *Prison School*, *To Love-Ru*, dan *Highschool DxD*.

2.1.3 *Anime Tema Idol*

1. *Wake Up, Girls*

Gambar 2. *Anime Wake Up Girls*



Sumber: <https://duniagames.co.id>

Green Leaves entertainment adalah agensi kecil yang sedang memperjuangkan bisnisnya karena ditinggal kliennya satu persatu dan mereka tidak memiliki *talent* yang berbakat. Manajer agensi akhirnya menggunakan kesempatan terakhir untuk membentuk sebuah grup *idol* remaja yang terdiri dari tujuh member yaitu Shimada Mayu, Hayashida Airi, Hisami Nanami, Katayama Minami, Kikuma Kaya, Nanase Yoshino dan Okamoto Miyu. Keunikan *anime* ini adalah penggambaran industri hiburan di Jepang yang cukup realistis, di balik kesuksesan dunia hiburan terdapat realita menyakitkan yang biasanya dihindari *anime idol* lainnya. *Anime* ini mengangkat kisah perjalanan ketujuh gadis idola yang berjuang menjadi idola *from zero to hero*.

2. *Back Street Girls: Gokudolls*

Gambar 3. *Anime Back Street Girls: Gokudolls*



Sumber: www.duniagames.co.id

Berbeda dengan *anime idol* lainnya yang terlihat imut, feminin, atau tampan. *Idol Group Gokudol* adalah tiga pria *yakuza* yang berganti kelamin menjadi perempuan. Mereka bertiga bernama Chika Sugihara, Airi Yamamoto, dan Mari Tachibana yang dipaksa mencari uang oleh bos mereka yang sekaligus produser bernama Kimanjirou Inugane dengan cara menjadi *idol*. Walaupun memiliki wajah yang cantik, kelakuan mereka masih kasar dengan sifat laki-laki yang mereka miliki.

3. *Oshi no Ko*

Gambar 4. *Anime Oshi no Ko*



Sumber: www.imdb.com

Anime ini mengangkat tentang kelamnya industri *idol* Jepang, *anime* ini juga mengungkapkan tantangan dan hambatan yang dihadapi banyak artis muda dalam mengejar kesuksesan di Jepang dan menggambarkan tekanan besar yang diberikan kepada para *idol* untuk mempertahankan

citra asli mereka yang menjadi pengawasan ketat oleh penggemar dan media. Selain itu, *anime* ini juga menyoroti jadwal kerja yang melelahkan, kontrak yang ketat, dan kurangnya privasi di dalam dunia industri. Bukan hanya menunjukkan betapa beratnya menjadi *idol*, tapi juga menekankan dampak emosional yang ditimbulkan. Para *idol* harus menjadi alat yang dapat selalu tampil sempurna di hadapan media dan penggemar. Mental mereka akan lelah karena dituntut sempurna dan adanya persaingan ketat antar *idol* Jepang.

Alasan penulis mengambil *Anime Oshi no Ko* sebagai objek penelitian dikarenakan dalam *anime* ini menggambarkan kehidupan yang sangat realistis dalam industri hiburan Jepang, termasuk tekanan yang dialami sebagai seorang *idol* dan perjuangan yang sangat keras untuk mencapai suatu kesuksesan. Selain itu, *Anime Oshi no Ko* juga mendapatkan rating 9,33 dari 40.000 pengguna di *MyAnimeList*.

2.2 Idol Jepang

Awal mula kata *aidoru* (アイドル) di Jepang biasanya digunakan untuk artis yang berasal dari luar negeri sedangkan untuk artis populer yang berasal dari Jepang biasanya disebut dengan kata *sutaa* yang dalam Bahasa Inggris “*star*”, yang artinya “bintang”. Contohnya seperti penyanyi cilik Hibari Misora atau Mitsuo Hamada yang dikenal masyarakat Jepang sebagai *koyaku star* (bintang cilik) atau *seishun star* (bintang remaja). Istilah *aidoru* mulai digunakan setelah kedatangan The Beatles ke Jepang pada tahun 1966. Hal ini menyebabkan generasi muda Jepang dilanda demam *group sound* yang kemudian dipopulerkan oleh The Tigers dan The Tempters. *Idol* mulai muncul di Jepang pada tahun 1971 yang sering dikenang sebagai “tahun pertama era *idol* atau *aidoru gannen* (Kimura 2007, 206). Pada tahun 1980-an *idol* di Jepang semakin populer, pada tahun tersebut era *idol* di Jepang disebut dengan era keemasan *idol* (*aidoru no kogane jidai*). Saat era keemasan *idol*, muncul *idol group* yang sangat populer di Jepang yaitu Onyaku Club, grup ini dibentuk oleh Yasushi Akimoto. Kepopuleran *idol* mulai meredup

pada tahun 1990-an, pada waktu itu *idol* hanya dianggap sebagai penghibur tanpa jati diri. Pada saat itu musik Jepang didominasi oleh musik *rock* dan *rap*. Periode ini dikenal dengan periode “*Musim Dingin Idol*” di Jepang. Memasuki abad ke-20, *idol group* di Jepang mulai bermunculan dimulai dari munculnya *idol group* Morning Musume sampai munculnya AKB48 yang memiliki sister group diberbagai negara. Saat ini di Jepang memiliki ratusan *idol group* dimulai dari yang populer sampai yang tidak terlihat keberadaannya. *Idol group* yang keberadaannya tidak diketahui disebut dengan *underground idol* (*chika aidoru*). Di Jepang sendiri *chika aidoru* baru ada “Plank Star”. Plank Star ini pencipta lagu sekaligus *performer* dari lagu yang berjudul “UFO-UFO” sedangkan *idol* yang populer disebut dengan *overground idol* (*chijou aidoru*). *Chijou aidoru* terdiri dari AKB48, Baby Metal, Nogizaka46 dan lain sebagainya. Menurut Keiko Takeda selaku profesor dari Tokyo Women’s Christian University, pekerjaan sebagai seorang *idol* merupakan pekerjaan emosional di mana mereka harus mengungkapkan kasih sayang kepada para penggemarnya. Penggemar mengharapkan kata-kata atau sikap baik dari sang *idol* menjadi cinta tanpa bersyarat, sang idola diharapkan memberikan cinta dalam artian yang luas dan menerima imbalan sebagai balasannya.

2.2.1 Ciri-ciri *Idol* Jepang

Sebagai sosok yang diidamkan oleh para penggemarnya, ada beberapa yang harus diperhatikan *idol* demi para fans yang sudah mendukung karirnya, seperti tidak merokok, tidak minum-minuman beralkohol dan tidak berpacaran. Kalau hal-hal tersebut dilakukan dan ketahuan oleh publik, akan menjadi skandal yang dapat merusak karir *idol* tersebut. Yuko Nakazawa dari *Morning Musume* mengaku dalam sebuah acara televisi (*Dare Datte Haran Bakushou*, NTV episode 27 April 2014) <http://idol.x-tada.com> , meskipun umurnya sudah diperbolehkan untuk minum-minuman beralkohol secara hukum, namun dia tidak diperbolehkan minum di depan umum saat masih aktif sebagai *idol* oleh agensinya karena teman-teman satu groupnya masih di bawah umur. Dalam acara AKB Shirabe, Fuji Tv episode 12 November 2014, Ami Suzuki, seorang *idol* yang terkenal pada tahun 1990-an

menyebutkan beberapa hal yang harus dipatuhi selama dia menjadi seorang *idol*, antara lain: (sumber: <https://www.dailymotion.com>)

1. Jangan sampai tertangkap kamera oleh masyarakat/paparazzi jika sedang pergi keluar tanpa ada jadwal manggung ataupun syuting.
2. Dilarang memiliki hubungan percintaan bukan aturan yang tertulis tapi merupakan suatu hal yang memang sudah seharusnya dijalankan.
3. Dilarang berbicara dengan lawan main seperti *idol* laki-laki dilarang berbicara dengan perempuan dan *idol* perempuan dilarang berbicara dengan laki-laki tanpa dampingan dari manajer di suatu acara meskipun orang tersebut sedang duduk bersebelahan.

Selain beberapa hal yang disebutkan di atas, ciri khas dari seorang *idol* seperti berpenampilan yang manis dan imut tidak lagi sepenuhnya menentukan popularitas karena untuk saat ini, yang dikenal dengan “*Idol Sengoku Jidai*”, selain manis dan imut mereka juga harus memiliki kepribadian menarik yang dapat membuatnya menjadi pusat perhatian. Selain itu, sebagai *idol* ada istilah *golden rules*. Peraturan tersebut dibuat untuk menjaga jati diri mereka sebagai seorang *idol* dan juga bagi agensi untuk mengontrol perilaku para *idol* yang dinaunginya. Berikut ada beberapa *golden rules* yang harus ditaati oleh para *idol* antara lain:

1. Anggota *idol group* dilarang mempunyai pacar
2. Anggota *idol group* dilarang pergi ke tempat hiburan malam
3. Dilarang meminum minuman keras dan merokok
4. Dilarang memberikan tanda tangan pribadi di sembarang tempat, kecuali kepada barang-barang *merchandise* yang diberikan oleh pihak agensi untuk dijual
5. Dilarang menggunakan pakaian yang terlalu mencolok dan menggunakan riasan wajah yang terlalu berlebihan
6. Diwajibkan membawa pengawal jika ingin pergi liburan
7. Diwajibkan untuk mengutamakan pendidikan dibandingkan karir
(www.kuyou.id)

Istilah *golden rules* ini pertama kali dipopulerkan oleh Yasushi Akimoto pada tahun 1980-an. Peraturan ini diterapkan kepada Onyako Club. Peraturan ini masih

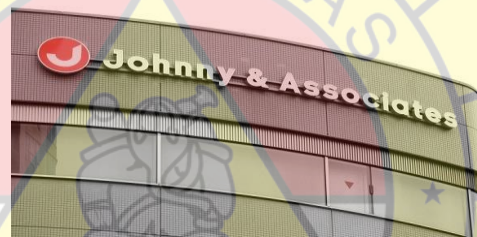
diterapkan sampai sekarang dan dijadikan sebagai standar peraturan *idol group* di Jepang.

2.2.2 Agensi *Idol*

Di Jepang, agensi keartisan merupakan perusahaan yang bergerak dalam dunia hiburan. Terutama dalam dunia *idol*, karena sangat jarang sekali *idol* menulis dan membuat lagunya sendiri. Agensi adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang manajemen artis dan yang membuat lagu untuk para artisnya. Tidak hanya lagu, agensi membesarkan *idol* dari nol dan mengontrol segala aspek dari *image* sang *idol* dan karirnya (Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin 2013:36). Ada beberapa agensi besar yang memproduksi *idol* antara lain:

1. Johnny dan Associates

Gambar 5. Agensi Johnny



(Sumber: <https://thebiaslist.com>)

Perusahaan Johnny didirikan lebih dari 50 tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 1963 oleh Kitagawa yang kemudian dikembangkan bersama kakak perempuannya. Menjelang tahun 1997, Agensi Johnny memperluas pencapaian perusahaan dengan didirikannya label rekaman Johnny's Entertainment. Artis-artis pada agensi ini juga sering tampil pada konser malam pergantian Tahun Baru yang ditayangkan di Fuji TV. Pencapaian besar terjadi pada tahun 2011 ketika Kitagawa memperoleh penghargaan *Guinness World Record*. Perusahaan ini juga mempunyai peraturan yang begitu ketat, seperti dilarang berkencan dengan siapapun dan mengunggah foto pribadi ke media sosial. Perusahaan ini merupakan agensi tertua dibandingkan agensi lainnya yang berada di Jepang. Sejak didirikannya, perusahaan

ini banyak melahirkan *boyband* yang sangat populer di Jepang. Seperti Snow Man, SixTONES, KAT-KUN, dan lainnya.

2. Yasushi Akimoto

Gambar 6. Yasushi Akimoto Pendiri 48 Group

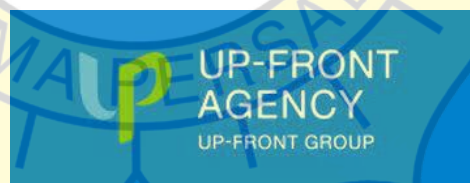


(Sumber: <https://akb48.fandom.com>)

Yasushi Akimoto (秋元康), lahir 2 Mei 1956 adalah seorang produser rekaman dan televisi sekaligus penulis lirik, penulis skenario televisi dan sutradara Jepang. Sebelum mendirikan grup AKB48 beserta grup-grup saudaranya, Yasushi Akimoto dikenal sebagai penulis lirik lagu-lagu hit, termasuk lagu “*Kawa no Nagare no Youni*” dari Hibari Misora.

3. UP-FRONT AGENCY

Gambar 7. Logo Up-Front Agency



(Sumber : <https://up-front.fandom.com>)

UP-FRONT *Agency* adalah perusahaan manajemen artis di bawah UP-FRONT GROUP. Agensi ini menyediakan pelatihan, manajemen dan promosi bakat. Sebagian besar anggota Hello Project berada di bawah naungan perusahaan ini. Pada tanggal 1 Oktober 2012, UP-FRONT *Agency* dipecah menjadi dua perusahaan dan setengah kegiatan dialihkan ke perusahaan lain, yang disebut

dengan UP-FRONT PROMOTION. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 14 Januari 1983.

4. AMUSE inc

Gambar 8. Logo Agency AMUSE



(Sumber : www.amuse.co.jp)

AMUSE INC adalah salah satu perusahaan hiburan besar di Jepang. Didirikan pada tanggal 16 Oktober 1978 oleh Nakanishi Masaki. Perusahaan ini menawarkan layanan manajemen untuk aktor/ aktris, musisi, idola, model, penyiar, dan atlet. Selain itu, perusahaan ini juga terlibat dalam produksi program TV, film dan produksi panggung. Amuse Inc juga mengoperasikan anak perusahaan di Amerika, Tiongkok, Hongkong, Taiwan dan Korea. Salah satu anak perusahaannya adalah label rekaman Jepang A-Sketch.

2.3 Perilaku Penyimpangan

Perilaku dapat diartikan sebagai bentuk respon dari suatu bentuk tindakan, aktivitas atau aksi yang terwujud dari gerak badan maupun dari ucapan yang dilakukan oleh seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, dan tampak maupun tidak tampak, terhadap objek baik benda ataupun manusia. Menurut Kartini, Kartono (1999:12), perilaku menyimpang adalah perilaku yang abnormal yaitu tingkah laku yang berlebihan dari tingkah laku manusia pada umumnya, tidak dapat diterima oleh masyarakat dan tidak sesuai dengan normal sosial yang ada. Dalam kehidupan bermasyarakat, semua tindakan manusia dibatasi dengan aturan dan norma untuk berperilaku atau berbuat sesuai dengan hal yang dianggap baik oleh masyarakat umum. Jika ada tindakan yang tidak sesuai dengan nilai ataupun norma yang sudah ada di masyarakat, maka tindakan tersebut disebut sebagai

penyimpangan perilaku. Contohnya seperti *bullying*, balap liar, tawuran, penipuan, dan pembunuhan (kompas.com).

2.3.1 Bentuk-bentuk Perilaku Menyimpang

Menurut Setiadi (2011: 193-194), perilaku menyimpang dibagi menjadi dua berdasarkan sifat dan perilaku. Berikut penjelasan bentuk-bentuknya:

2.3.1.1 Perilaku Menyimpang Berdasarkan Sifat

Berdasarkan sifat terbagi menjadi dua macam, antara lain:

1. Perilaku menyimpang positif

Perilaku menyimpang positif adalah perilaku yang memberikan maupun memiliki dampak positif pada kehidupan sosial, karena memiliki unsur yang inovatif dan ide yang kreatif, sehingga dapat memperluas wawasan masyarakat umum. Perilaku positif biasanya diterima oleh masyarakat, karena bentuk dari perkembangan dan penyesuaian zaman. Contoh: Seorang ibu yang menjadi tukang ojek untuk menambah penghasilan keluarga.

2. Perilaku menyimpang negatif

Perilaku ini kebalikan dari perilaku positif. Perilaku negatif akan memberikan dampak negatif pada sistem sosial, sebab memiliki unsur yang sifatnya merendahkan dan akan menyebabkan hal buruk terjadi, contoh seperti perampokan atau pencurian dan pemerkosaan. Perilaku ini juga dibedakan menjadi dua bagian, antara lain:

- a. Penyimpangan primer

Penyimpangan ini dilakukan oleh seseorang dan sifatnya hanya sementara dan tidak terus-menerus. Seseorang yang melakukan penyimpangan primer masih dapat diterima di masyarakat karena tidak merugikan orang lain. Contohnya siswa yang terlambat dan orang yang terlambat membayar pajak.

b. Penyimpangan sekunder

Penyimpangan ini dilakukan oleh seorang individu yang sifatnya nyata dan sering dilakukan, sehingga berakibat cukup parah dan dapat merugikan orang lain. Contohnya melakukan tindakan pemerkosaan dan mengemudi dalam keadaan mabuk

2.3.1.2 Perilaku Menyimpang Berdasarkan Perilaku

Berdasarkan perilaku terbagi menjadi tiga macam, antara lain:

1. Penyimpangan individual

Penyimpangan individual adalah penyimpangan yang dilakukan oleh satu orang yang tidak mematuhi norma atau nilai yang berlaku dalam masyarakat. Contohnya seseorang yang sendirian melakukan pencurian

2. Penyimpangan kelompok

Penyimpangan kelompok adalah penyimpangan yang dilakukan oleh kelompok yang tidak mematuhi norma atau nilai yang berlaku dalam masyarakat. Contohnya geng motor

3. Penyimpangan campuran

Penyimpangan ini adalah penyimpangan yang dilakukan oleh satu orang atau seseorang yang sudah menjadi bagian dari suatu kelompok yang tidak mematuhi norma atau nilai yang berlaku dalam masyarakat. Contohnya plagiarisme. Seorang musisi atau produser menggunakan lirik, melodi atau aransemen dari orang lain tanpa izin.

2.3.2 Penyebab Terjadinya Perilaku Penyimpangan

Wilnes (1983:120) dalam bukunya yang berjudul *Punishment and Reformation* mengatakan penyebab terjadinya penyimpangan dibagi menjadi dua, antara lain:

1. Faktor subjektif adalah faktor yang berasal dari dirinya sendiri (sifat pembawaan yang dibawa sejak lahir). Contohnya tidak mampu untuk mengendalikan emosi.

2. Faktor objektif adalah faktor yang berasal dari luar (lingkungan). contohnya keadaan rumah tangga, seperti hubungan antara orang tua dan anak yang tidak cocok.

Faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku penyimpangan antara lain:

1. Adanya perubahan pada nilai dan norma sosial
2. Genetika
3. Proses sosialisasi yang tidak sempurna: tidak mendapatkan pendidikan atau penanaman nilai dan norma secara baik. Contoh pada keluarga, sosialisasi yang tidak sempurna terjadi karena perceraian antara suami istri. Karena hal ini pendidikan norma anak terabaikan, akibatnya anak berperilaku menyimpang.
4. Berinteraksi dengan kelompok yang menyimpang. Contoh remaja yang biasa bergaul dengan kelompok pemabuk, lama-lama remaja tersebut ikut mabuk-mabukan.
5. Sikap mental yang tidak sehat
6. Ketidakharmisan rumah tangga
7. Pelampiasan rasa kecewa
8. Kebutuhan ekonomi
9. Pengaruh lingkungan dan media massa
10. Keinginan untuk dipuji

2.4 Pengertian Skandal

Secara *Etimologi*, kata skandal berasal dari Bahasa Latin yaitu” *skandalum*” yang berarti” pelanggaran”. Penggunaan kata skandal pertama kali terjadi pada abad ke 13. Menurut Kenix,Linda A (2008:20), skandal berkaitan dengan perilaku buruk yang melibatkan pelanggaran seperti penipuan, korupsi, dan tindakan yang bertentangan dengan etika. Perilaku seperti itu dapat menjadi skandal karena melanggar kepercayaan publik dan merusak reputasi. Menurut American Bankers Assosiation, skandal merujuk pada tindakan atau perilaku yang memalukan atau merendahkan.

Menurut William Genieys (2005:7), skandal adalah kejadian buruk yang terjadi karena adanya konflik yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok

orang dengan nilai-nilai yang dianggap penting oleh masyarakat. Contoh skandal yang disebutkan oleh William Genieys seperti korupsi, pelanggaran privasi data, dan pelecehan seksual. Korupsi adalah suatu tindakan pidana yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok untuk memperoleh keuntungan. Pelanggaran privasi data adalah penyalahgunaan data pribadi orang lain yang mengganggu privasi seseorang dengan cara menyebarkan data pribadi tanpa izin yang bersangkutan sedangkan pelecehan seksual adalah tindakan kejahatan yang dapat merugikan orang lain dan dapat menimbulkan trauma kepada korban. Selain itu ada beberapa contoh skandal seperti skandal politik (korupsi atau penyalahgunaan dana publik), skandal media (memanipulasi informasi dan penyensoran), skandal perusahaan (perdagangan orang dalam, menutup-nutupi kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh perusahaan, dan penggelapan uang), skandal selebriti (hubungan percintaan, penggunaan narkoba, dan perilaku tidak pantas di depan publik) John Thomson (dalam Taylor, 2013:20). Skandal juga dapat diartikan ketika seseorang melakukan sesuatu yang sangat buruk atau mengatakan sesuatu yang tidak benar tentang orang lain yang membuat mereka terlihat buruk. Hal ini mirip dengan menyebarkan rumor atau gosip yang dapat merusak reputasi seseorang. Di dunia hiburan sudah tidak asing lagi jika para artis terkena kasus skandal. Setiap skandal pasti memiliki bukti nyata yang berbentuk video atau foto (Thompson, 1997:4).

Berikut beberapa contoh skandal yang terjadi dalam industri hiburan Jepang.

1. Minegishi Minami

Gambar 9. Saat Minami Meminta Maaf kepada para Fans



Sumber: <https://hot.detik.com>

Berdasarkan gambar di atas, Minami meminta maaf kepada fansnya dengan cara menggundulkan rambutnya. Kasus skandal yang paling menghebohkan dunia hiburan Jepang terjadi pada tahun 2013 yang melibatkan *member* dari AKB48 yaitu Minegishi Minami yang tertangkap kamera keluar dari apartemen kekasihnya yang bernama Alan yang merupakan *member* dari *Idol Group* GENERATIONS. Hal tersebut membuat para fans marah dan mencaci-maki *member* AKB48 tersebut. Akibat dari perbuatannya ini dia dikeluarkan dari tim inti dan menjadi *member trainee* sehari setelah berita tersebut keluar. Pada hari yang sama dia meminta maaf kepada para fansnya dengan cara mencukur rambutnya hingga gundul.

2. Agensi Johnny&Association

Gambar 10. Pengakuan dari Fujishima Mengenai Kasus Pelecehan yang dilakukan oleh Johnny dalam Konferensi Pers



Sumber: <https://www.beautynesia.id>

Berdasarkan gambar di atas dijelaskan bahwa Fujishima sedang berbicara tentang kasus pelecehan yang dilakukan oleh Johnny selaku pendiri agensi Johnny&association terhadap para *trainee*. Kasus pelecehan yang dilakukan oleh Johnny Kitagawa selaku pendiri agensi tersebut terhadap anak di bawah umur selama lebih dari 6 dekade. Berdasarkan laporan, korbannya sebagian besar para *trainee* yang sedang menunggu debut. Kasus ini baru terungkap ketika korbannya angkat bicara kepada pihak penyidik dan kasus ini diakui oleh agensi pada bulan

September 2023. Melalui situs NHK, Fujishima Julie selaku mantan presiden Johnny&Association mengakui bahwa ia mengetahui pelecehan seksual yang dilakukan oleh Kitagawa. Fujishima mengundurkan diri dari jabatannya sebagai presiden. Selain itu, banyak perusahaan besar yang memutuskan kerja sama dengan Agensi Johnny akibat dari kasus skandal ini, agensi juga memberikan ganti rugi kepada para korban, artis yang berada di naungan Agensi Johnny juga mendapatkan 100% dari gaji mereka sehingga agensi tidak menghasilkan profit dalam setahun dan nama pendiri yaitu Johnny dihapus dari *Guinness World Records*.

3. Harada Mayu

Gambar 11. Mayu Bersama Pacarnya



Sumber: <https://japanesemusicid.com/>

Berdasarkan gambar di atas dijelaskan bahwa gambar tersebut merupakan gambar Mayu sedang bersama pacarnya yang merupakan guru SMPnya sendiri. Harada Mayu merupakan *member* dari Keyakizaka46 yang akan melakukan debut pada tahun 2016 atau dapat juga disebut masih *trainee*. Belum juga debut Mayu melakukan skandal pacaran dengan guru SMP-nya sendiri di mana peraturan sebagai *idol* adalah dilarang memiliki hubungan dengan siapapun. Ditambah lagi foto mesra Mayu dengan pacarnya yang tersebar luas di media menambahkan bukti kuat bahwa mereka memiliki hubungan. Karena kasus skandal ini Mayu dikeluarkan dari grup tersebut.

4. Yusuke Yamamoto

Gambar 12. Aktor Yusuke yang Menghamili Pacarnya



Sumber: www.detikHOT.com

Berdasarkan gambar di atas, dijelaskan bahwa gambar tersebut merupakan aktor Yusuke yang menghamili pacarnya yang berusia 19 tahun. Pada tahun 2021, skandal aktor Jepang yaitu Yusuke menjadi pemberitaan utama di Jepang. Yusuke dikabarkan berkencan dengan seorang gadis berusia 19 tahun dan gadis tersebut hamil. Yusuke memaksa gadis tersebut untuk melakukan aborsi atau menggugurkan kandungannya. Selain itu, terdapat ancaman bahwa Yusuke akan berhenti berakting jika gadis tersebut tetap mempertahankan bayinya sebab hal itu akan memengaruhi reputasinya sebagai seorang aktor. Meskipun mendapatkan ancaman, gadis tersebut tetap ingin mempertahankan bayinya. Yusuke juga tidak mau mengalah, akhirnya dia mengajukan tiga syarat untuk gadis tersebut di antaranya mereka tidak akan mengganggu hubungan satu sama lain di masa depan. Yusuke juga diizinkan untuk melihat anak tersebut, dan terakhir dia akan membayar tunjangan anak itu. Menurut pernyataan dari teman gadis tersebut, hubungan antara Yusuke dengan gadis tersebut sudah putus. Akan tetapi, mereka masih tetap berkomunikasi sampai sekarang untuk menanyakan kondisi perkembangan anaknya.

5. Masahiro Higashide

Gambar 13. Aktor Masahiro yang Berselingkuh dengan Erika Karata



Sumber: www.detikHOT.com

Berdasarkan gambar di atas, dijelaskan bahwa gambar tersebut merupakan gambar Aktor Masahiro Higashide yang berselingkuh dengan Erika Karakata yang merupakan seorang aktris dan juga model di Jepang. Kabar perselingkuhan Masahiro dengan Erika Karata yang terbongkar pada tahun 2020 sempat menghebohkan dunia hiburan Jepang. Perselingkuhan keduanya diketahui dimulai sejak tahun 2016 ketika Erika berusia 19 tahun. Pada saat itu, istri Masahiro yaitu Anne Watanabe sedang hamil anak ketiga. Kabar perselingkuhan tersebut dibenarkan oleh manajemen Erika. Tidak lama setelah kasus ini terbongkar Masahiro dan Anne bercerai. Dikutip dari Shuukan Bunshun, Masahiro akan meninggalkan agensinya pada Januari 2022 setelah kontraknya berakhir. Dia dikabarkan menjadi *independent* aktor karena tidak ada agensi yang ingin merekrutnya akibat dari kasus skandal yang telah Masahiro lakukan. Selain Masahiro, Erika Karata juga terkena dampak akibat kasus skandal tersebut. Erika mendapatkan hujatan dari publik sehingga Erika mengharuskan menutup akun media sosialnya karena tidak tahan dengan hujatan yang dilakukan masyarakat terhadapnya.

6. Teruyuki Kagawa

Gambar 14. Teruyuki Pelaku Pelecehan Seksual kepada Pegawai Klub



Sumber: www.detikHOT.com

Berdasarkan gambar di atas, dijelaskan bahwa gambar tersebut merupakan seorang aktor Jepang yang bernama Teruyuki yang merupakan pelaku pelecehan seksual terhadap pegawai klub di Distrik Ginza, Tokyo. Pada tahun 2019, terdapat skandal tentang pelecehan seksual yang dilakukan oleh aktor Jepang yaitu Teruyuki Kagawa. Dia merupakan aktor yang sangat digemari. Teruyuki juga menjabat sebagai pemimpin Redaksi Toyota Times. Teruyuki melakukan pelecehan terhadap seorang pegawai klub di Distrik Ginza, Tokyo. Teruyuki melakukan perilaku tidak senonoh dengan cara melepaskan baju dan celana, menyentuh dadanya serta mencium ketiaknya. Tak berlangsung lama setelah kejadian tersebut, pada tanggal 26 Agustus 2019, dia langsung menyampaikan permintaan maaf dan menyesal atas perbuatan yang dia lakukan. Akibat dari kasusnya tersebut Toyota Motor Crop yang melakukan kerja sama dengan Teruyuki memutuskan untuk tidak memperpanjang kontrak. Selain itu, iklan yang menampilkan Teruyuki juga telah ditangguhkan.