

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

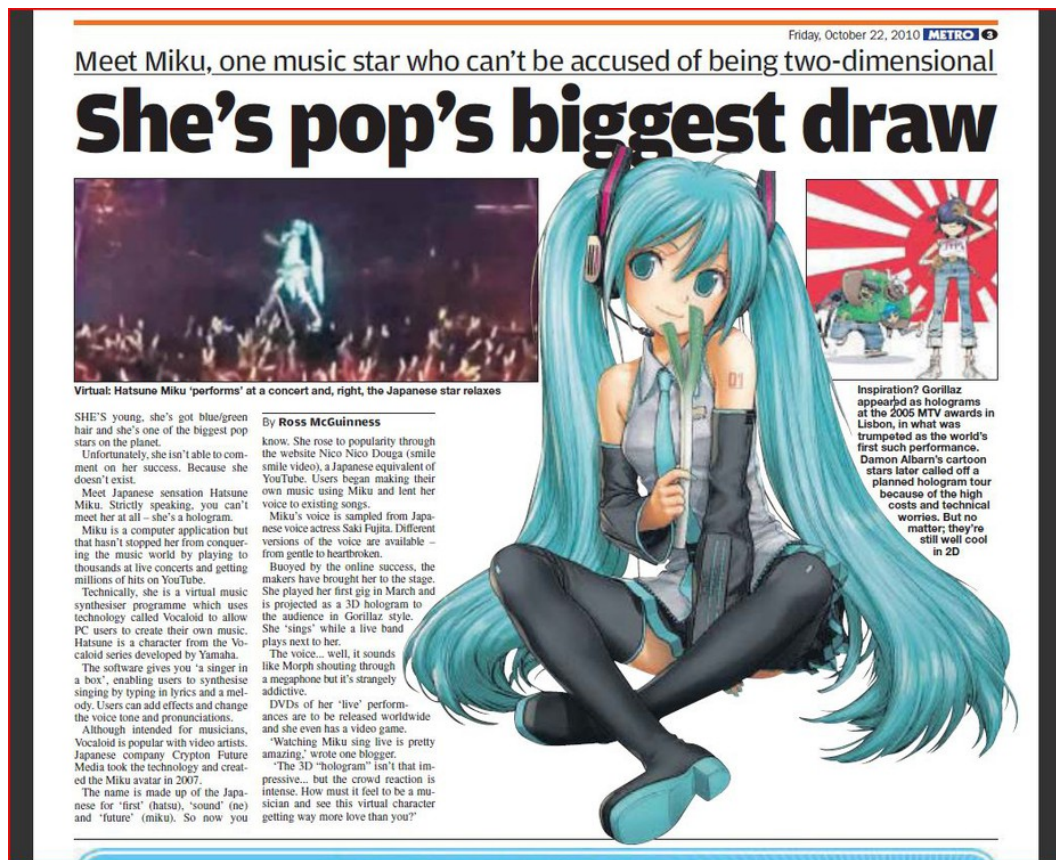
Konser *Vocaloid* yang memproyeksikan animasi Hatsune Miku dan teman-teman virtualnya telah menghebohkan industri hiburan musik pop di Jepang akhir-akhir ini. Konser ini sedemikian menghebohkan hingga penuh dihadiri para fans *Vocaloid*. Hatsune Miku sangatlah digandrungi dan dipuja-puja penggemarnya yang sudah berjumlah sangat banyak. Indikator kepopuleran Hatsune Miku di industri musik pop di Jepang, tampak dari jadwal tur Hatsune Miku yang sangat padat, sebagaimana jadwal artis penyanyi populer pada umumnya. Indikator kepopuleran lainnya ialah bahwa tur Hatsune Miku diselenggarakan di mana-mana, bukan hanya sekedar di Jepang, tetapi sudah mencapai Amerika dan Singapura, *Promotion kit* konser Hatsune Miku di Los Angeles bisa dilihat di lampiran gambar no.1 dan lampiran gambar no.2 di halaman lampiran gambar, sementara *press release* tentang konser Hatsune Miku di Los Angeles itu dapat dilihat di Gambar 1.1 di halaman 2. Kepopuleran itu dipertegas lagi dengan fakta bahwa pada tiap konser yang diselenggarakan, tiket konsernya selalu laku habis terjual tidak tersisa. Kepopuleran itu juga ditunjukkan oleh berbagai media pers yang melaporkan hebohnya konser-konser Hatsune Miku. Salah satunya harian yang melaporkan konser Hatsune Miku ialah harian Metro Inggris, sebagaimana terlihat di Gambar 1.2 di halaman 3, yang menyatakan bahwa Hatsune Miku merupakan salah satu terobosan fenomena industri *Pop Idol* di Jepang.

Gambar 1.1
Press Release Tentang Konser Hatsune Miku di Los Angeles



Sumber: www.singularityhub.com/wp-content/uploads/2011/10/Hatsune-Miku-DVD.jpg

Gambar 1.2
Pers Release Harian Metro di Inggris Tentang Hatsune Miku

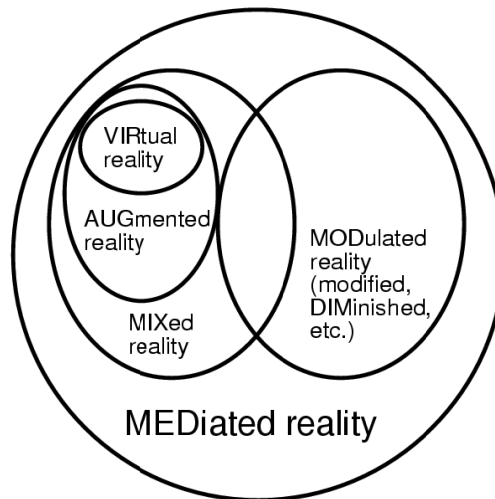


Sumber: www.intunedonline.net/wp-content/uploads/2011/11/miku-hatsune-british-newspaper-METRO.jpg

Di Jepang akhir-akhir ini musik para penyanyi *Vocaloid* sangat digemari, disukai, bahkan digandrungi oleh para pemirsa musik. Hal yang biasa ditampilkan oleh artis penyanyi *Idol* wanita maupun pria di konser pada saat ini, seperti bernyanyi, menari, dan berinteraksi dengan penonton, bisa pula dilakukan oleh Miku. Penampilan Miku pun dibumbui dengan keajaiban animasi yang termediasi secara Digital Holografi dengan menggunakan media proyektor *Dilad Board*. Inilah yang menjadikan Hatsune Miku menjadi inovasi *idol* yang berbeda dengan *Pop Idol* masa kini. Hatsune Miku adalah tokoh imaji fiktif animasi yang awalnya tidak ada dalam realita namun menjadi nyata saat ini.

Nama Hatsune Miku (初音ミク) berasal dari gabungan kanji 初 *Hatsu* yang berarti pertama dan huruf kanji 音 *Oto (Ne)* yang berarti bunyi, serta ミク *miku* yang artinya berdekatan dengan *Mirai* (未来) yang artinya masa depan. Citra Hatsune Miku dimanipulasi agar sesuai dengan realita industri *Pop Idol* dan kedekatan masyarakat saat ini dengan dunia *virtual*, hingga ia seakan berada di dunia nyata. Fenomena Hatsune Miku tidak terlepas dari inovasi produk teknologi virtual simulasi *synthesizer* vokal bernama *Vocaloid*. *Synthesizer* adalah alat musik elektronik bisa berupa perangkat lunak maupun keras digunakan untuk memproduksi bunyi yang diproses sedemikian rupa sesuai kebutuhan dan keperluan musik. Suara dan tarian Hatsune Miku disimulasikan menggunakan berbagai perangkat lunak realitas virtual (*virtual reality*) dan menambahkan beberapa simulasi realitas tambahan (*augmented reality*) yang tidak bisa dilakukan *Pop Idol* manusia biasa. Peleburan *virtual reality* dan *augmented reality* itu disebut *Mixed Reality*, sebagaimana dapat dilihat di Gambar 1.3 di halaman 5. *Mixed Reality* Hatsune Miku itu untuk selanjutnya dimodifikasi pencitraannya oleh si pencipta (*Modulated Reality*), hingga dapat muncul ke dunia nyata, termediasi melalui media hologram (*Mediated Reality*).

Gambar 1.3
Komponen *Mediated Reality*



Sumber: www.wearcam.org/presenceconnect/viraugmixmodmediated_reality.png

Berawal dari hasil kreasi perangkat lunak audio suara *vocaloid* (halaman lampiran gambar no.3) yang kemudian berkembang membentuk sosok tubuh, gerakan tarian yang juga dibuat dengan menggunakan teknologi perangkat lunak simulasi tarian bernama *miku miku dance* (halaman daftar gambar no.4). maka terealisasikan kehadiran Hatsune Miku dalam bisnis industri musik saat ini. Fakta bahwa Hatsune Miku keberadaannya dimunculkan dari imajinasi manusia dan telah menjadi fenomena saat ini merupakan ciri realitas hiper. Manipulasi pencitraan Hatsune Miku yang telah menyerupai atau melampaui realita/kenyataan sejati disebut realitas hiper (*Hyper Reality*). *Hyper Reality* bersangkutan paut dengan *simulation and simulacra*, sebagai bagian dari *post modernisasi* masyarakat *post realitas*. *Simulacra* sendiri berarti sesuatu yang menggantikan kenyataan sesuai dengan kenyataannya. Inilah yang membedakan *simulacra* dengan *simulation* yang kita kenal. Berbagai perangkat lunak maupun keras *simulation* pada umumnya diketahui merupakan alat yang mengemas realita ke dalam bentuk 2

atau 3 dimensi yang diproyeksikan pada sebuah benda datar yang bisa berupa layar atau *monitor*. *Simulation* biasanya dijadikan tanda atau simbol dari suatu kenyataan atau realitas yang dimediasikan ke dalam media virtual, namun jika yang terjadi sebaliknya, dimana sebuah simbol hadir dalam kenyataan menjadi bagian keseharian rutinitas kita, maka kejadian ini disebut *simulacrum*, sebagaimana dinyatakan oleh Jean Baudillard di dalam bukunya *Simulacra and Simulation*; di halaman 167:

“The Simulacrum is never what hides the truth – it is the truth that’s hides the fact that there is none. The simulacrum is true. (Ecclesiastes)

“Simulacrum tidak pernah menyembunyikan apa yang sebenarnya - adalah kebenaran yang menyembunyikan fakta bahwa tidak ada. Simulacrum adalah benar”

Dan di halaman 170:

“Simulation is no longer that of territory, a referential being, or a substance. It is a regeneration by models of a real without origin or reality, a hyper-real. It is no longer a question of imitation, nor duplication, nor even parody. It is a question of substituting the signs of the real for the real”

- 1. It is the reflection of a basic reality*
- 2. It masks and perverts a basic reality*
- 3. It masks the absence of a basic reality*
- 4. It bears no relation to any reality whatever; it is its own simulacrum*

"Simulasi tidak lagi bahwa wilayah, seorang referential, atau substansial-ce. Ini adalah regenerasi dengan model nyata tanpa asal atau kenyataan, hyper nyata. Tidak ada lagi pertanyaan imitasi, atau duplikasi, atau bahkan parodi. Ini adalah pertanyaan dari mengganti tanda-tanda nyata untuk nyata "

- 1. Ini adalah refleksi dari realitas dasar.*
- 2. Ini adalah topeng dan mewakili realitas dasar*
- 3. Ini menutupi ketiadaan realitas dasar*
- 4. Ini tidak ada hubungannya dengan apapun kenyataan apapun, itu adalah simulacrum sendiri*

Hatsune Miku adalah satu dari karakter *singing synthesizer software vocaloid* generasi kedua yang dikembangkan oleh *Crypton Media Future* bagian dari *Yamaha Corporation*. *Vocaloid* merupakan singkatan dari *Vocal Android*.

Crypton memperkenalkan Miku kepada khalayak pada tanggal 31 Agustus 2007 sebagai android diva. Dalam *press release* ke pers industri hiburan melalui majalah DTM di Jepang, Miku diperkenalkan sebagai “*an android diva in the near future world where song are lost*”, sebagaimana dapat dilihat di Gambar 1.4 di halaman 8. Sosok Animasi Hatsune Miku digambar oleh seorang seniman *Manga* bernama Kei Garo. Suara Hatsune Miku berasal dari contoh suara aktris Jepang Saki Fujita. Karena kuatnya karakter Hatsune Miku, suara Hatsune Miku kembali dimodifikasi hingga mencapai 6 (enam) pada Tahun 2010 dan segera rilis di pasaran. Modifikasi suara kedua Miku dikenal di pasaran dengan nama Miku *Append* bisa dilihat pada Gambar 1.5 di halaman 9. Miku *Append* memiliki tipe suara yang berbeda yaitu: *voice tones (gentle and delicate voice)*, *sweet (young and chibi voice)*, *dark (mature and heartbroken voice)*, *vivid (bright and cheerful voice)*, serta *light (innocent and heavenly voice)*. Modifikasi-modifikasi suara dan sosok Hatsune Miku terbaru ternyata makin digemari dan segera laku keras di pasaran pada debut Rilis nya pada tahun 2010, hingga secara otomatis Hatsune Miku makin memiliki banyak penggemar atau fans di dalam bisnis industri budaya musik pop.

Gambar 1.4
Press Release Vocaloid Hatsune Miku DTM Magazine 2007



Sumber: <http://mikumiku.5d6d.org/thread-739-1-1.html>

Gambar 1.5
Press Release Rilis Miku Append DTM Magazine 2010



Sumber: www.images1.wikia.nocookie.net/_cb20110208234723/vocaloid/images/e/e2/Illu_Vocaloid_Hatsune_Miku_Append-DTM.png

Media massa memandang kepopuleran Hatsune Miku sebagai fenomena industri kultur pop yang termutakhir. Pandangan ini diperoleh atas sebab signifikansi populer di zaman modern, bisa dipetakan berdasarkan bagaimana budaya populer itu diidentifikasi melalui gagasan budaya media pers. Dominic Strinati (2007) dalam bukunya *Budaya Populer: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, mengutip William (1976) dalam buku “*Vocabulary of Culture of Society*” menyatakan bahwa:

Populer dipandang dari sudut pandang orang dan bukannya mereka yang mencari persetujuan atau kekuasaan atas mereka. Sekalipun demikian pengertian awal tidaklah mati. Budaya populer bukan diidentifikasi oleh rakyat tapi oleh orang lain, dan masih menyangkut dua makna kuno (bedakan antara sastra populer, pers populer yang dibedakan dengan pers berkualitas); dan karya yang sengaja dibuat agar disukai orang (jurnalisme populer dibedakan dengan jurnalisme demokratik atau hiburan populer); maupun pengertian modern yang disukai banyak orang, yang tentunya pada banyak kasus bertumpang tindih dengan pengertian lama. Pengertian mutakhir budaya populer sebagai kebudayaan yang sebenarnya dibuat oleh orang untuk kepentingan mereka sendiri yang sama sekali berbeda dengan kepentingan di atas. Pengertian ini sering kali digantikan pada masa lalu sebagai budaya rakyat, tapi pengertian ini juga merupakan salah satu penekanan modern yang penting.

Salah satu objek industri budaya pop di Jepang yang marak dipertontonkan dan digemari oleh para pemirsa ialah segmen para aktris penyanyi pop yang beraksi bernyanyi dan menari di atas panggung yang kita sebut *Idol*. Para *Idol* mempertontonkan keahlian mereka kepada pemirsa audiens pop di Jepang. Dengan harapan meraup keuntungan materi, para pengusaha-pengusaha bisnis hiburan ini berlomba-lomba mengorbitkan berbagai versi idol, misalnya *Buono!* (sebuah idol grup vokal berisi 3 gadis belia yang pandai menari serta bernyanyi dengan aransemennya musik rock yang segar), *AKB 48* (48 gadis remaja belia yang ingin mengejar mimpi mereka untuk menghibur pemirsa, *Morning Musume* yang kemasannya hampir serupa dengan *AKB 48* hanya saja personilnya lebih sedikit,

dan idol-idol lainnya. Mereka sangat digemari oleh para fansnya masing-masing. Para penggemarnya rela mengorbankan uang banyak untuk membeli tiket konser dan *merchandise* sang *Idol*. Namun Hatsune Miku muncul merubah paradigma pemirsa audiens pop yang ada, bahwa objek teks *Idol* tidak selalu harus manusialah yang memerankannya. Sebuah kenyataan semu dapat memerankan dan menambahkan kenyataan yang sebenarnya tidak mungkin direalisasikan para *Idol* pada umumnya.

1.2 Pembatasan Masalah

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini mencoba untuk menelaah dan mendeskripsikan fenomena *Japanese Simulacra* idol pop Hatsune Miku terhadap bisnis Industri Budaya Pop di Jepang. Ada pun Pembatasan masalah yang diteliti ialah sebagai berikut.

1. Faktor apa saja yang memunculkan Hatsune Miku ke dalam dunia nyata sehingga menjadi inovasi baru dunia hiburan pop saat ini?
2. Faktor-faktor apa saja yang melambungkan kepopuleran Hatsune Miku sebagai idola digital di Jepang?
3. Dampak kultur apa saja yang terjadi atas kehadiran Hatsune Miku di dunia industri musik pop dan dunia teknologi virtual?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana tertera di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Mengorganisir informasi hal-hal yang bersangkutan paut tentang studi kasus Hatsune Miku sebagai *Pop Idol Japanese simulacra*.
2. Memaparkan uraian terperinci mengenai kasus-kasus dan konteks-konteks Hatsune Miku sebagai *Pop Idol Japanese Simulacra*.
3. Melakukan interpretasi dan mengembangkan generalisasi umum studi kasus Hatsune Miku dan Perangkat Lunak *Vocaloid* baik untuk peneliti maupun untuk pemaparan pada kasus lainnya.
4. Melakukan observasi dan pengamatan kualitatif secara langsung untuk mengambil data berdasar kondisi tertentu sesuai maksud penelitian.

1.4 Metode dan Pendekatan

Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian ada satu istilah lain yang erat kaitannya dengan istilah ini, yaitu Teknik, yaitu cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemukan dalam melaksanakan prosedur. Metode (*method*), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik (berasal dari bahasa Yunani *metha*, yang berarti melalui atau melewati, dan *hodos*, yang berarti jalan atau cara). Metode bisa berarti jalan atau cara yang harus di lalui untuk mencapai tujuan tertentu. Banyak orang yang menyamakan istilah antara metode dan metodologi yang padahal memiliki pengertian yang berbeda di antara keduanya. Metodologi berasal dari bahasa Yunani "*metodos*" dan "*logos*". Kata "*metodos*" terdiri dari dua suku kata yaitu "*metha*" yang berarti melalui atau melewati dan "*hodos*" yang berarti jalan atau cara. Metode berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. "*Logos*" artinya ilmu. Metodologi adalah ilmu-ilmu/cara yang

digunakan untuk memperoleh kebenaran menggunakan penelusuran dengan tata cara tertentu dalam menemukan kebenaran, tergantung dari realitas yang sedang dikaji. Sementara itu, ilmu terdiri atas empat prinsip yaitu keteraturan (orde), sebab-musabab (determinisme), kesederhanaan (parsimoni), serta pengalaman yang teramat (empirisme).

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, maka metode yang digunakan ialah studi kasus. Metode studi kasus merupakan salah satu dari Pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada penyelidikan suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Creswell menyatakan bahwa dengan menggunakan pendekatan ini, dapat dibuat suatu gambaran kompleks berdasarkan penelitian kata-kata, laporan terperinci pandangan responden, dan studi yang dilakukan pada situasi alami. Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sementara itu, metode studi kasus merupakan penelitian studi kasus yang mengeksplorasi suatu masalah dengan batasan terperinci, memiliki pengambilan data yang mendalam, dan menyertakan berbagai sumber informasi.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian pendekatan deskriptif untuk meneliti data yang ada. Menurut Nazir (1988), metode pendekatan deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dari pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa metode ini merupakan metode yang membuat gambaran mengenai suatu situasi tertentu. Penelitian dengan pendekatan deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat,

serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh suatu fenomena.

Selain itu teknik penelitian lain yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik studi pustaka. Menurut Nazir (1988), dalam teknik ini, peneliti bertugas menelusuri data literatur yang sudah ada dan juga menggali teori-teori yang telah berkembang dalam ilmu yang berkepentingan. Teknik ini dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut:

1. Membaca buku referensi yang mengacu pada data penelitian.
2. Membaca dan mencatat bahan bacaan, serta membuat kutipan informasi.
3. Menganalisis data.

Teknik ini diterapkan pada penelitian Analisis Kepopuleran Hatsune Miku di Dunia, dengan memanfaatkan dokumen-dokumen yang sudah ada, berupa dokumentasi-dokumentasi mengenai Hatsune Miku, dan observasi secara langsung untuk mengambil data berdasarkan kondisi tertentu sesuai dengan maksud penelitian yaitu studi kasus Hatsune Miku. Secara otomatis, pendekatan lain yang digunakan penulis ialah pendekatan jurnalistik. Dikarenakan penulis banyak menggunakan teknik studi pustaka untuk mengumpulkan bahan, penulis juga banyak mencari referensi dari observasi media pers tentang hal-hal yang berkaitan dengan Hatsune Miku. Pendekatan jurnalistik sendiri sederhanya ialah mengutip bahan-bahan yang dipublikasikan oleh pers untuk khalayak, dan kasus yang dipelajari berupa program, peristiwa, aktivitas atau individu.

1.5 Organsasi Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini dibuat untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian ini Analisa kepopuleran Hatsune Miku di Dunia. Laporan penelitian ini secara sistematis akan disusun dan dibagi menjadi empat bab yaitu: Bab 1 Pendahuluan; Bab 2 Kajian Teori; Bab 3 Analisis Data; serta Bab 4 Simpulan. Keempat bab tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada Bab Pertama (Bab Pendahuluan), akan dipaparkan latar belakang penyebab penulis mengambil tema penelitian Tentang Kepopuleran Hatsune Miku. Di Bab ini juga dibahas tujuan penelitian, metode dan metodologi penelitian, teknik serta pendekatan yang digunakan untuk menelaah studi kasus Hatsune Miku, serta organisasi penulisan untuk menjelaskan apa saja yang ada dalam penelitian ini.
2. Bab Kedua (Bab Kajian Teori) akan dipaparkan landasan teori yang digunakan dalam penelitian tentang bagaimana bagaimana terjadinya Hatsune Miku dan mengapa menjadi buah bibir, ditinjau dari beberapa produk kebudayaan.
3. Bab Ketiga (Bab Analisis) akan dijelaskan hasil analisis dengan menggunakan teori pers, teori *simulacra*, teori realitas hiper, teori budaya populer, serta teori yang ada pada bab sebelumnya.
4. Pada Bab Keempat, (Bab Simpulan) merupakan rangkuman hasil analisis data penelitian sebagaimana Bab Ketiga. Di Bab ini juga akan dilampirkan Sinopsis, Daftar Pustaka, Lampiran, serta Riwayat Hidup peneliti.