

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara dengan ekonomi terbesar di dunia dan memiliki sektor industri yang sangat maju. Sejak era restorasi meiji pada akhir abad ke-19, Jepang mengalami industrialisasi yang pesat terutama setelah Perang Dunia II. Setelah negara Jepang berhasil bangkit menjadi pusat manufaktur global. Berbagai sektor industri seperti otomotif, elektronik, robotika, dan farmasi menjadi motor atau faktor utama pertumbuhan ekonomi Jepang (Johnson, 1982). Industri Jepang dikenal dengan inovasi teknologi, efisiensi produksi, serta daya saing tinggi di pasar global (Fujimoto, 1999). Industri Jepang terus berkembang dengan mengadopsi teknologi canggih dan strategi bisnis dan inovatif.

Di Jepang juga terdapat industri hiburan, dalam beberapa dekade terakhir, Industri hiburan Jepang mengalami ekspansi global yang signifikan. Anime dan manga telah menjadi bagian penting dari budaya populer di Jepang. Anime dan manga tidak hanya populer di Jepang, tetapi juga diterjemahkan ke berbagai Bahasa lain dan didistribusikan ke pasar internasional. Perusahaan seperti Toei Animation dan Studio Ghibli telah menghasilkan film animasi yang memenangkan berbagai penghargaan dunia seperti *Spirited Away* yang memenangkan Academy Award pada tahun 2003 (Denison, 2015).

Selain anime dan manga, musik juga bagian dari integral dalam kehidupan manusia yang telah berkembang seiring waktu dan budaya. Sebagai bentuk ekspresi seni, musik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun identitas, meningkatkan kesejahteraan emosional dan bahkan sebagai alat komunikasi sosial (Hargeaves & North, 1997). Sejak zaman kuno, musik telah menjadi sarana ekspresi, komunikasi, dan hiburan yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan selera masyarakat (Frith, 1996). Selain di bidang musik, di industri hiburan juga memiliki budaya populer di bidang idol. Industri idol mencerminkan kompleksitas budaya populer di berbagai negara dengan keseimbangan antara hiburan, komersialisme, dan dinamika sosial yang unik.

Fenomena idol telah menjadi bagian penting dalam dunia hiburan, khususnya Korea Selatan, Jepang, dan bahkan di Indonesia. Keberadaan Idol memiliki dampak yang luas, baik segi ekonomi, sosial, maupun budaya (Yano, 2013). Idol tidak hanya berperan sebagai penyanyi atau penari, tetapi juga sebagai ikon budaya yang membentuk tren sosial dan gaya hidup penggemarnya. Sistem pelatihan yang ketat, interaksi langsung dengan penggemar, serta strategi pemasaran yang inovatif menjadi faktor utama keberhasilan idol di berbagai negara (Stevens, 2008). Di zaman sekarang fenomena idol berkembang dari yang memiliki fisik nyata maupun virtual seperti *Vtuber* (*Virtual Youtuber*) dan karakter-karakter *vocaloid*.

Vocaloid adalah teknologi sintesis suara yang dikembangkan oleh *Yamaha Corporation* yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan vokal bernyanyi secara digital dengan memasukkan lirik dan melodi. Sejak pertama kali rilis pada tahun 2004, *Vocaloid* telah berkembang menjadi fenomena global dengan berbagai karakter virtual seperti Hatsune Miku, Kagamine Rin atau Len dan Megurine Luka yang menjadi ikon budaya populer dan simbol dari komunitas kreatif berbasis teknologi (Condry, 2013). Keberadaan *vocaloid* telah menjadi mengubah industri musik dengan memberikan kesempatan bagi individu tanpa latar belakang vokal profesional untuk menciptakan lagu sendiri (Lunning, 2015). Selain sebagai alat musik digital, *Vocaloid* juga menjadi bagian dari budaya virtual yang lebih luas dengan konser holografik, kolaborasi dengan industri game, serta pengaruhnya terhadap tren dalam budaya otaku dan pasar kreatif Jepang (Steinberg, 2019).

Vocaloid telah menjadi fenomena global yang tidak hanya mengubah cara musik diproduksi tetapi juga budaya digital yang unik. Diantara banyak karakter *Vocaloid* yang dirilis, Hatsune Miku atau Len adalah beberapa yang paling terkenal dan memiliki pengaruh besar dalam industri musik dan komunitas budaya populer. Penelitian ini dipilih untuk menganalisis perbedaan antara *vocaloid* ini, baik dari segi suara, desain, hingga popularitas atau perkembangannya. Selain itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai tentang bagaimana karakter Hatsune Miku dengan Kagamine Rin/Len produksi *Crypton Future Media* dan perkembangan mereka dalam masyarakat Jepang.



1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Untuk menjelaskan perbedaan *vocaloid* karakter Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len produksi *Crypton Future Media* dalam segi visual, suara dan perkembangan atau popularitasnya.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian budaya populer, khususnya dalam konteks *vocaloid* di era digital. Dengan membandingkan perbedaan *vocaloid* karakter Hatsune Miku dengan Kagamine Rin/Len untuk memperkaya pemahaman tentang representasi budaya Jepang modern serta bagaimana representasi visual, suara dan persepsi kepopulerannya.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih kepada para peneliti tentang perbedaan karakteristik antara Hatsune Miku dengan Kagamine Rin/Len dengan menjadikan sumber referensi dalam kajian budaya populer.



BAB 2

LANDASAN TEORI

Pada Landasan teori ini akan menjelaskan tentang kajian budaya, Teori Budaya populer, Pengertian Budaya populer dan salah satu jenis budaya populer yaitu musik. Berikut ini penjelasannya.

2.1 Kajian Budaya

Teori kajian budaya adalah sebuah teori karya Stuart Hall yang mengadopsi teori kritis Marx. Lahir ditengah semangat Nei-Marxisme yang berupaya untuk mendefinisikan Marxisme, sebagai perlawanan terhadap dominasi dan hegemoni budaya tertentu. Kajian budaya berakar dari gagasan Karl Marx, yang mempunyai pandangan bahwa kapitalisme telah menciptakan kelompok elit kuasa untuk melakukan eksploitasi terhadap kelompok yang tidak berkuasa dan lemah. Teori ini, sebenarnya mengkaji berbagai kebudayaan dan praktek budaya serta kaitannya dengan kekuasaan. Tujuannya adalah mengungkapkan hubungan kekuasaan serta mengkaji bagaimana hubungan tersebut mempengaruhi berbagai bentuk kebudayaan. Kajian budaya tidak hanya merupakan studi tentang budaya yang merupakan entitas tersendiri yang terpisah dari konteks sosial dan politiknya.

Kajian Budaya juga merupakan pendekatan interdisipliner yang mempelajari hubungan antara budaya, kekuasaan, dan ideologi. Pendekatan ini melihat budaya sebagai ranah pertarungan makna di mana kelompok dominan dan subordinat saling bernegosiasi (Hall, 1997). Budaya sebagai lokasi ideologi dan kekuasaan karena budaya tidak netral dimana ideologi dominan bisa diperkuat atau dilawan oleh kelompok marginal dan kajian budaya harus bersifat politis, kritis terhadap suatu struktur kekuasaan dan representasi yang timpang. Kajian budaya modern lahir dari gagasan bahwa budaya mencakup praktik kehidupan sehari-hari bukan hanya seni tinggi (William, 1983).

2.1.1 Budaya Populer

Teori budaya populer adalah cabang kajian budaya yang membahas bagaimana budaya yang dikonsumsi secara luas oleh masyarakat seperti musik, film, media digital, dan ikon budaya yang dipengaruhi oleh struktur sosial, ekonomi, dan politik. Masyarakat tidak hanya mengonsumsi budaya populer secara pasif tetapi juga berkontribusi dalam produksinya (Jenkin, 2006). Budaya populer membentuk suatu identitas individu dan kelompok melalui representasi dalam media (Fiske, 2011). Budaya populer juga dapat digunakan untuk menyebarkan ideologi atau sebagai alat perlawanan terhadap kekuasaan (Hedgcock, 1979).

Menurut Horkheimer dan Adorno, budaya populer sebagai produk dari industri yang bertujuan menghasilkan keuntungan, bukan untuk memenuhi kebutuhan budaya masyarakat. Industri budaya menciptakan hiburan yang diproduksi secara massal, standar, dan repetitif yang pada akhirnya memperkuat status quo dan menumpulkan kemampuan berpikir kritis individu. (Horkheimer dan Adorno, 1947). Budaya populer lahir dari atas ketertarikan dengan media. Artinya media mampu memproduksi sebuah bentuk budaya, maka publik akan menyerapnya dan menjadikannya sebagai bentuk kebudayaan. Populer yang dibicarakan disini tidak terlepas dari perilaku konsumsi dan determinasi media massa terhadap publik yang bertindak sebagai konsumen (Strinati, 2007). Budaya populer yang lahir sebagai imbas perkembangan teknologi informasi dengan demikian ditopang industri kebudayaan (*cultural industry*) telah mengkonstruksi masyarakat yang tak sekedar berbasis konsumsi, tetapi juga menjadikan semua artefak budaya sebagai produk industri dan menjadi suatu komoditas.



ah bentuk budaya yang dibentuk oleh media massa dan memainkan peran dalam dan persepsi masyarakat. Budaya populer tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi orang memandang dunia (Kellner, 1995). Menurut Kato (1989), istilah budaya populer disebut sebagai *taishuu bunka* yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti bagaimana yang telah dinyatakan oleh Kato, ada banyak jenis budaya populer salah menurut Koichi (2002). Budaya populer Jepang mencerminkan suatu bentuk dari

globalisasi yang unik, dimana produk budaya Jepang seperti anime, manga, musik, fashion dan permainan mengandung makna local tetapi juga bisa diterima secara global. Budaya populer Jepang pasca-modern dibentuk oleh system database suatu karakter dan elemen visual yang bisa dipilih dan dikombinasikan bebas oleh para penggemar (Azuma, 2001).

2.1.2 Industri Musik

Menurut Suhastjarja (2007), musik merupakan suatu ungkapan perasaan manusia yang diatur dalam harmoni dan melodi untuk menyampaikan emosi, gagasan, atau hiburan serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya sehingga dapat dipahami dan dinikmatinya. Musik telah menjadi bagian dari budaya populer di seluruh dunia. Di era modern, industri musik mengalami transformasi besar dengan munculnya teknologi digital, platform streaming, dan globalisasi budaya. Pengeseran dari format fisik seperti CD dan kaset ke platform digital seperti *Youtube* telah mengubah cara musik diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh masyarakat (Miller, 2019).

Japanese pop atau biasa disingkat J-Pop merupakan sebutan untuk musik modern di Jepang. J-Pop yang kita kenal sekarang sebenarnya merupakan istilah umum yang mengandung banyak jenis (genre) musik Jepang seperti pop, rock, dance, rap dan soul. Sering juga kita mendengar istilah seperti J-Rock, Visual Kei dan J-Rap, namun semua istilah tersebut berada didalam naungan J-Pop (Hena Trriana, 2012:2). Musik digital adalah jenis musik yang dibuat melalui software dan direkam menggunakan peralatan digital, baik dari instrument musik organik maupun virtual dan di Jepang sudah memiliki banyak produsen musik yang menciptakan lagu mereka dan kemudian menaruh karya mereka di platform-platform online seperti *Youtube* atau Nico nico Douga untuk menghasilkan uang. Contohnya musik digital menggunakan Software *Vocaloid*.

2.1.3 Vocaloid

Vocaloid adalah perangkat lunak sintesis suara yang dikembangkan oleh *Yamaha Corporation*. *Vocaloid* sebenarnya bukan sebuah akronim atau singkatan melainkan sebuah istilah gabungan yang diciptakan oleh Yamaha Corporation. Kata *Vocaloid* berasal dari dua kata, yaitu "*Vocal*" yang merujuk pada suatu suara vokal atau suatu nyanyian dan "*oid*" yang berarti "seperti" atau "berhubungan dengan," diambil dari bahasa Yunani "*oeides*". Ada juga kata *vocaloid* gabungan dari bahasa Inggris yaitu "*vocalo*" yang berarti suara dan "*-oid*" dari akhiran kata "*android*" yang berarti sesuatu yang menyerupai manusia. *Vocaloid* dapat diartikan secara bebas sebagai "penyanyi virtual" atau "vokal sintesis yang menyerupai manusia" (Kawahara, 2007).



Gambar 2.1 Karakter-karakter vocaloid yang populer

(sumber: colorfulstage.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

lah sebuah fenomena dalam dunia musik yang telah mengubah cara kita melihat am lagu. Dengan karakter-karakter virtual yang unik dan komunitas penggemar yang merambah ke berbagai aspek budaya populer. Dalam era di mana teknologi terus d adalah salah satu contoh bagaimana inovasi dapat menciptakan sesuatu yang luar

biasa dalam dunia musik. Perangkat lunak (software) ini ditujukan untuk para musisi profesional dan para pengguna musik komputer ringan. Dengan dikembangkannya perangkat lunak ini, kini semua orang tidak perlu takut, khawatir dan malu terhadap kemampuan dalam membuat atau menciptakan sebuah lagu, karena dengan perangkat lunak ini kita dapat membuat sebuah lagu dengan cara yang unik, menyenangkan dan siapapun dapat melakukannya. *Vocaloid* menunjukkan pergeseran peran manusia dalam produksi musik. Suara tidak lagi terikat pada tubuh biologis melainkan menjadi konstruksi digital. *Vocaloid* juga dapat dilihat sebagai bagian dari sistem kapitalisme yang mengkomodifikasi musik dan artis virtual. *Vocaloid* bukan hanya alat, tetapi suatu produk dengan nilai jual tinggi, baik dari sisi suara maupun karakter.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai penunjang untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Penelitian relevan merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh seseorang dan merujuk pada konsep bahwa suatu penelitian dianggap relevan jika memiliki hubungan atau kedekatan yang sama dengan masalah yang diteliti. Oleh karena itu, penulis merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

a. Paramita Winny Hapsari (2007)

Penelitian oleh Paramita Winny Hapsari (2007) dalam penelitiannya yang berjudul “*Kontribusi VOCALOID Dalam Perkembangan Musik Doujin di Jepang*”. Jenis penelitian ini merupakan deskriptif, dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Objek yang diteliti adalah sama-sama *Vocaloid*
- Jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan deskriptif kualitatif.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah Musik Doujin sedangkan penelitian ini yang menjadi objeknya adalah Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len
- Teori yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah penjelasan tentang Pengertian Musik Doujin, sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penjelasan tentang perbandingan *Vocaloid* Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.
- Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah Musik Doujin dan *Vocaloid*, sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya adalah perbandingan dua *Vocaloid* yaitu Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.

b. Paramita Winny Hapsari (2013)

Penelitian oleh Paramita Winny Hapsari (2013) membahas tentang bagaimana perilaku konsumsi dan produksi komunitas penggemar terhadap *Vocaloid* di Jepang 2008-2012. Dengan menggunakan deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, penelitian ini menemukan bahwa budaya penggemar, yang dilihat dari perilaku konsumsi, pola produksi dan motivasi para penggemar khususnya kepada penggemar musik VOCALOID di Jepang. VOCALOID merupakan sebuah fenomena saat ini di Jepang, yang dimulai sejak merebaknya peranti lunak yang disebut desktop musik. Para penggemar VOCALOID ini telah membentuk komunitas besar yang bisa disebut sebagai fandom.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Objek yang diteliti adalah sama-sama *Vocaloid*
- Jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan deskriptif



erbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

dalam penelitian sebelumnya adalah Komunitas sedangkan penelitian ini yang objeknya adalah Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.

ng digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah penjelasan tentang produksi as terhadap Musik *vocaloid*, sedangkan Teori yang digunakan dalam penelitian ini penjelasan Perbandingan *Vocaloid* Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.

- Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah Komunitas dan *Vocaloid*, sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya adalah Perbandingan antara dua *Vocaloid*, yaitu Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.

c. Riza Aisyah (2014)

Penelitian oleh Riza Aisyah (2014) membahas tentang dinamika budaya penggemar Vocaloid Indonesia dalam komunitas Vocapost Dengan menggunakan metode deskriptif analisis, penelitian ini menemukan bahwa komunitas Vocapost ini memaknai dan memanfaatkan vocaloid dalam kehidupan mereka. tidak hanya mengkonsumsi vocaloid sebagai suatu teks budaya, namun juga melakukan kegiatan aktif dalam hal memaknainya mencakup memproduksi dan reproduksi karya seni (musik) dengan menggunakan vocaloid tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas Vocapost bukanlah sekelompok penggemar pasif, namun pada kelanjutannya mereka membaca kembali objek yang mereka gemari dan memanfaatkannya sesuai dengan selera mereka dengan tujuan untuk lebih dekat dengan objek tersebut.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Objek yang diteliti adalah sama-sama *Vocaloid*

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah *Vocapost* sedangkan penelitian ini yang menjadi objeknya adalah Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.
- Teori yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah penjelasan tentang Komunitas *Vocaloid* Indonesia *Vocapost* dan teori budaya penggemar, sedangkan Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penjelasan tentang perbandingan *Vocaloid* Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.
- Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah Komunitas dan *Vocaloid*, sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya adalah Perbandingan *Vocaloid* Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.

d. Tiara Istiafy (2019)

Penelitian oleh Tiara Istiafy (2019) membahas tentang kajian transformasi budaya berdasarkan fenomena Hatsune Miku-Vocaloid dengan menggunakan deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, penelitian ini menemukan bahwa Hatsune Miku sang *Vocaloid* merupakan fenomena budaya yang menarik untuk dicermati dari kecenderungan semakin kokohnya status masyarakat digital sebagai masyarakat tontonan, dengan aktivitas 'melihat dan dilihat' sebagai karakter unggulannya. Kondisi ini menarik untuk dikaji berdasarkan teori transformasi budaya, khususnya masalah body image. Dampak dari penelitian ini adalah pengetahuan tentang peran teknologi terhadap karakter masyarakatnya, yaitu komunitas tontonan.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Objek yang diteliti adalah sama-sama *Vocaloid*
- Jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan deskriptif kualitatif.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah Fenomena *Vocaloid* sedangkan penelitian ini yang menjadi objeknya adalah Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.
- Teori yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah penjelasan tentang Kecenderungan masyarakat digital yang dikaji dalam teori transformasi budaya, sedangkan Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian Budaya populer dalam perbandingan Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.
- Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah teori transformasi budaya dan *Vocaloid*, sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya adalah perbandingan atau perbedaan dua 'yaitu Hatsune Miku, Kagamine Rin dan Len.

