

INTISARI

HATSUNE MIKU: SOSOK IDOLA VIRTUAL DALAM DUNIA MUSIK DI JEPANG

Geni Saraswati Putri

Dalam industri musik modern Jepang, salah satu *genre* komersil yang populer di kalangan kawula muda adalah idola pop. Orientasi seputar idola pop di Jepang adalah membangun citra yang bisa dijadikan sebagai komoditas promosi tren terkini dibanding talenta. Salah satu idola pop yang populer di Jepang adalah idola virtual Hatsune Miku.

Penelitian ini menggunakan teori hipersemiotika Jean Baudrillard dengan konsep simulasi dalam dunia hiperealitas. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui makna yang terkandung dalam eksistensi idola virtual Hatsune Miku dan memberikan deskripsi dampak yang dimilikinya terhadap industri musik Jepang.

Fenomena Hatsune Miku sangat erat hubungannya dengan perkembangan komunitas pengguna internet Jepang, terutama situs *video sharing* Nico Nico Douga. Hatsune Miku memiliki citra yang bebas dan tidak terikat sehingga audiens bisa memberikan maupun menerima interpretasi beragam. Simulasi virtual tanpa batas memungkinkan pengguna mengekspresikan kreasinya melalui suara dan *avatar* Hatsune Miku. Hatsune Miku merupakan penghubung antara kreator amatir dalam komunitas dan memungkinkan kegiatan kolaborasi bersama untuk menghasilkan karya baru.

Kata kunci: Jean Baudrillard, hiperealitas, Hatsune Miku, industri musik Jepang.

ABSTRACT

HATSUNE MIKU: VIRTUAL IDOL IN JAPANESE MUSIC INDUSTRY

Geni Saraswati Putri

In modern Japanese music industry, pop idol is a successful commercial genre among youngsters. Pop idol in Japan oriented around building an image as commodity to promote trends than talent. One of the most popular pop idol in Japan is virtual idol Hatsune Miku.

This research employs hipersemiotics theory by Jean Baudrillard with simulation concept in hiperreality as its approach. The purpose of this research is to find significance in Hatsune Miku's existence as virtual idol and describe how it influence Japanese music industry.

Hatsune Miku phenomena related closely to the growing internet user community in Japan, especially video sharing site Nico Nico Douga. With freedom and limitless as the main image of Hatsune Miku, audience can submit and take different interpretation. Unbound virtual simulation enable user to express their creativity through Hatsune Miku's voice and avatar. Hatsune Miku is a hub between amateur creators with the community, sustaining peer production to create new works.

Keywords: Jean Baudrillard, hiperreality, Hatsune Miku, Japanese music industry

要約

初音ミク：日本音楽界のバーチャルアイドル

ゲニ・サラスワティ・プトリ

現代日本の音楽界で、ポップアイドルは若者の中で成功した商業ジャンルの一つである。トレンドを促進する目的として日本のポップアイドルは才能よりアイドルのイメージの構築を重要にしている。日本の人気ポップアイドルの一つはバーチャルアイドル初音ミクである。

本研究はジャン・ボードリヤールのハイパー記号論を、ハイパーリアル世界でのシミュレーション概念に採用した。ハイパー記号論はシミュレーションと現実が区別できなくなる状態、つまりハイパーリアルに使われている記号論。現代社会のいわゆるシミュレーションによる「商品の記号」の意味と価値を研究する理論である。本研究の目的はバーチャルアイドルとして初音ミクの意義を見だし、日本の音楽界にどのような影響を与えているかを解明することだ。

初音ミク現象は日本のインターネットユーザーのコミュニティ、特にビデオ共有サイトニコニコ動画に深く関連している。自由と無限のイメージを持つ初音ミクに、様々な解釈を提出することや取り込むこともできる。限らないバーチャルシミュレーションにより、初音ミクの声や外見を通して創作性を表現することがでる。新作品を生み出すために、初音ミクはハブとしてアマチュアクリエイターとコミュニティの共有および創作を支えている。



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

HATSUNE MIKU: SOSOK IDOLA VIRTUAL DALAM DUNIA MUSIK DI JEPANG

GENI SARASWATI PUTRI, Drs. Eman Suherman, M. Hum

Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

キーワード : ジャン・ボードリヤード、ハイパーリアル、初音ミク、日本
の音楽界