

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana karakter idola virtual Hatsune Miku mensimulasikan dan merepresentasikan sebuah idola yang dalam hal ini lebih spesifik ke konsep idola dalam budaya populer Jepang karena idola dalam budaya populer Jepang memiliki dasar yang berbeda dari segi penampilan dan asal-usul historisnya, Hatsune Miku adalah karakter idola virtual yang berawal sebagai sebuah karakter yang diciptakan oleh *Crypton Future Media* sebagai maskot dan *voice bank* yang dipasarkan sebagai sebuah piranti lunak sintesis vokal “*Vocaloid*” buatan Yamaha. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana Hatsune Miku menjadi simulasi dari idola Jepang untuk kemudian dapat dijelaskan, seperti apakah simulasi dan representasi Hatsune Miku terhadap idola dalam budaya populer Jepang. Penelitian ini menggunakan metode semiotika virtual Katherine Hayles (1999) yang menganalisis dengan membagi aspek *pattern*, *randomness presence* dan *absence* dari teks untuk kemudian dianalisis lebih lanjut proses antar aspek tersebut. Peneliti belum pernah menemukan penelitian yang secara langsung serupa dengan penelitian ini yang membahas idola virtual sebagai sebuah simulasi dan representasi dari idola itu sendiri, namun, yang peneliti temukan adalah penelitian yang membahas idola virtual sebagai sebuah entitas dan sebagai sebuah fenomena seperti yang dilakukan oleh Black (2006) dan Le (2013) dimana Black

membahas tubuh virtual dan Le membahas budaya populer yang muncul sejak perilisan Hatsune Miku.

Penelitian ini menjadi signifikan karena fenomena-fenomena serupa sedang populer dalam dunia hiburan, tidak hanya sebatas idola virtual saja, mulai bermunculan juga *Youtuber* virtual dan bahkan DJ serta penyanyi virtual yang hanya menggunakan avatar animasi untuk melakukan penampilannya dalam berbagai macam *platform*, namun idola virtual adalah bentuk yang paling pertama populer karena sudah mulai populer secara global sejak akhir tahun 2007 hingga awal tahun 2008 dan Hatsune Miku merupakan sosok yang memulai tren karakter virtual secara internasional. Selain itu, belum banyak studi yang membahas mengenai pergeseran konsep dari karakter idola Jepang konvensional menuju ke karakter idola virtual. Penelitian ini berusaha menganalisis Hatsune Miku sebagai sebuah bentuk simulasi atas sebuah idola dengan tubuh *corporeal*. Selain itu, penelitian ini juga melihat bagaimana diskursus terhadap idola dalam budaya anak muda di Jepang bisa bergeser dari idola konvensional hingga menjadi idola virtual seperti Hatsune Miku.

Simulasi mengacu pada proses imitasi dari keadaan atau objek nyata yang ada di alam, simulasi terjadi karena manusia tidak pernah semata-mata mengonsumsi sebuah objek sebagai objek itu sendiri secara mentah, manusia selalu berusaha untuk memanipulasi objek untuk menjadi sesuatu yang lebih mudah untuk diafiliasikan dan dicerna agar lebih mudah dipahami (Baudrillard, 1994). Sedangkan Representasi mengacu pada bagaimana sebuah identitas

budaya disajikan dan dikonstruksikan dalam simbol-simbol tertentu yang mewakili sebuah nilai-nilai budaya tertentu (Hall, 1997)

Idola virtual tidak memiliki tubuh *corporeal* sebagaimana layaknya idola konvensional sehingga fans akan membentuk cara bagi diri mereka sendiri untuk tetap bisa menikmati idolanya tanpa perlu bertemu langsung dengan sosok idola virtual *Vocaloid* ini. Fans juga dimungkinkan untuk membuat kontennya sendiri bersama dengan idolanya melalui piranti lunak *Vocaloid* yang dijual secara umum di pasaran. Namun Hatsune Miku sendiri sebagai karakter yang dioperasikan oleh orang banyak juga bisa melakukan banyak peran seperti bintang iklan dan lain-lain, Hatsune Miku sendiri memang didesain seolah-olah menjadi simulasi seorang idola yang dalam hal ini adalah idola Jepang melakukan *performance* dalam berbagai aspek seperti menyanyi, menari dan bahkan muncul dalam konser *live*, iklan, film, dan lainnya.

Idola virtual berusaha mensimulasikan suatu jenis tubuh manusia tertentu. Selebriti yang menjadi idola adalah sesuatu yang sudah sangat umum untuk dimediasikan dan divirtualisasikan melalui hubungannya dengan teknologi dan ketergantungan pada teknologi yang merepresentasikan idola itu sendiri. Bersama dengan konstruksi yang didesain sedemikian rupa terhadap persona publik dari idola itu. Selebriti adalah subjek yang sangat tepat untuk simulasi digital, mengingat bahwa karir selebriti sungguhan dengan tubuh *corporeal* dalam media telah mengikuti lintasan yang memang membawa mereka ke arah virtualisasi, dan semuanya idola virtual dalam batasan-batasan yang memisahkan

antara tubuh biologis dan tubuh digital menyoroti kecenderungan kontemporer untuk melihat adanya perbedaan. antara keduanya. (Black, 2006)

Dalam kasus Hatsune Miku, idola virtual dianggap sebagai sebuah bentuk komodifikasi terhadap nilai-nilai feminitas, walaupun ada pula idola virtual bergender laki-laki, Hatsune Miku secara resmi digambarkan sebagai gender perempuan, seperti sebagian besar idola virtual lainnya yang memang didominasi oleh karakter gender perempuan. Sosok idola virtual disebut menggambarkan sesuatu yang relatif sama, seperti idola Jepang konvensional, yaitu adanya tampilan yang mendukung penampilan yang pasif atau menggambarkan sosok wanita fantasi ideal, mengingat asal geografis di mana idola virtual menjadi populer adalah Jepang, faktor-faktor subkultur populer Jepang juga akan ikut mempengaruhi pembentukan identitas idola virtual pula. (Black, 2006)

Miku memiliki ciri visual yang khas dengan rambut berwarna aqua dan kuncir dua yang panjang hingga di bawah lutut, mata yang lebar yang juga berwarna aqua, Miku juga mengenakan kostum dengan desain menyerupai seragam sekolah pelaut namun dengan warna abu-abu dan *sleeveless* dan dasi, Miku juga mengenakan bawah berupa rok pendek berwarna hitam, selaras dengan *piece* lengan dan sepatu boots tinggi yang dikenakan oleh Miku. Gaya ini mengingatkan pada gaya visual ala anime dan manga yang juga umum dalam budaya populer Jepang. Hatsune Miku dalam penampilannya menampilkan bentuk simulasi dari selebriti manusia, Hatsune Miku dimaknai sebagai sesuatu yang dioperasikan sebagai sebuah media dan menjadi alternatif

bagi *human performer* yang biasanya mengisi peran manusia dalam sebuah karya musik, konser, tarian atau bahkan berperan dan memasarkan sebuah produk dalam kampanye iklan tertentu. Peneliti kemudian memutuskan untuk menggunakan teks rekaman konser yang menampilkan Hatsune Miku sebagai teks utama yang akan dianalisis, karena dalam teks video konser yang menampilkan Hatsune Miku inilah kita dapat melihat secara jelas bagaimana Hatsune Miku mensimulasikan karakter idola Jepang konvensional dan teks Hatsune Miku yang dapat dilihat secara jelas mensimulasikan atas idola Jepang adalah melalui konten konser. peneliti lalu kemudian akan membandingkan penampilan Hatsune Miku dengan penampilan konser idola Jepang konvensional AKB48. Idola Jepang dibedakan karena konteks idola dalam budaya populer Jepang berbeda jika dibandingkan dengan konteks idola pada budaya populer dari negara lainnya, Idola Jepang memiliki dasar historis yang berbeda karena bermula dari propaganda pasca perang dunia ke-2 oleh Jepang untuk membangkitkan semangat masyarakatnya, Jepang menampilkan idola yang dipilih dari pelajar berbakat untuk tampil di televisi dan membangkitkan semangat rakyat Jepang, beberapa aspek dari sejarah ini terus terbawa hingga kini seperti penggunaan kostum yang menyerupai seragam sekolah (karena idola Jepang pada masa itu rata-rata adalah pelajar) (Xie, 2014)

AKB48 dipilih karena hingga saat ini, AKB48 adalah idola Jepang yang paling banyak melakukan ekspansi dan dikenal secara internasional setelah debutnya populer dan memunculkan cabang kelompok-kelompok Idola dan juga fans bahkan di luar Jepang termasuk China, Thailand, Taiwan, Filipina,

Vietnam dan juga Indonesia. JKT48 di Indonesia juga merupakan bagian dari kelompok idola AKB48 ini. AKB48 juga merupakan salah satu kelompok musisi yang berpenghasilan paling tinggi di Jepang, hal ini bisa dilihat dari data penjualan mereka pada tahun 2012 di mana penjualan album, DVD dan *Blu-Ray* mereka mencapai angka 226 juta US Dollar dan pada tahun 2019 lalu berhasil menjual 60 juta album dan selalu berada di deretan teratas dalam tangga musik Jepang (*Oricon Chart Japan*, 2020).



Gambar 1.1 Hatsune Miku dan Megurine Luka dalam konser *Live Vocaloid* sedang menyanyi di atas panggung di depan jutaan penonton (sumber: dok. peneliti)

Hatsune Miku adalah sosok/karakter idola yang berawal dari sebuah piranti lunak yang bernama *Vocaloid*. *Vocaloid* adalah piranti lunak yang berfungsi untuk mensintesiskan vocal manusia dimana pengguna bisa memasukkan nada lagu dan lirik, lalu piranti *Vocaloid* ini akan menyanyikan lagu sesuai dengan apa yang dibuat oleh penggunanya. *Vocaloid* sendiri merupakan sosok idola

virtual, oleh karena itu, fans harus melihat konser *Vocaloid* dari sebuah layar di mana sosok idola virtual ini akan ditampilkan melalui refleksi proyektor di sebuah layar akrilik bening yang kemudian diiringi dengan iringan musik oleh *live Band*.

Cara ini tidak menjadi batasan limitasi terhadap apa yang fans dapat lakukan karena fans pada akhirnya banyak yang melakukan hal-hal baru yang tidak banyak dilakukan oleh fans idola Jepang konvensional, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian oleh Anandias Satrya Putra (2017) fans melakukan berbagai macam produksi konten sebagai salah satu cara untuk memuja idolanya, diantara lain dengan membuat lagu menggunakan *Vocaloid*, baik itu daur ulang lagu maupun lagu original, atau hanya sekedar bersenang-senang dengan sintesis vokal dari *Vocaloid* tersebut.

Karakter Idola virtual *Vocaloid* yang dimiliki oleh *Crypton Future Media* terdiri dari Hatsune Miku, Kagamine Rin, Kagamine Len, Megurine Luka, Kaito dan Meiko. Karakter *Vocaloid* sendiri sebenarnya tidak terbatas hanya pada karakter-karakter ini saja, namun karakter-karakter inilah yang pertama kali dipasarkan sebagai idola dan bukan hanya sebagai piranti lunak sintesis vokal. Hatsune Miku sebagai karakter *Vocaloid* dari *Crypton Future Media* yang paling pertama dirilis untuk piranti *Vocaloid 3* adalah karakter *Vocaloid* yang membuat karakter-karakter *Vocaloid* ini menjadi terkenal, meskipun Hatsune Miku bukanlah karakter *Vocaloid* yang pertama kali dibuat oleh *Crypton*, Hatsune Miku lah yang paling banyak dikenal oleh fans karena video berjudul "*Ievan Polkka*" di mana Hatsune Miku menyanyikan lagu berjudul

Ievan Polkka (lagu tradisional Finlandia) yang menunjukkan karakter Hatsune Miku dalam versi mini memutar daun bawang sambil menyanyikan lagu tersebut, video tersebut dengan cepat menjadi sebuah meme yang viral dan menarik perhatian internasional.



Gambar 1.2 Hatsune Miku, salah satu idola virtual dari *Crypton Future Media* (sumber: crypton.co.jp)

Hatsune Miku bersama dengan karakter *Vocaloid* lainnya, pada awalnya tidak dipasarkan sebagai sebuah karakter idola melainkan hanya sebagai data suara atau *voice bank* untuk piranti lunak sintesis vokal, sebuah alat musik digital yang ditujukan untuk musisi profesional dan produser musik yang mencari piranti lunak *vocal synthesizer* untuk membuat vokal berbasis komputer, pada era ini, belum ada penggemar yang spesifik mengidolakan para karakter *Vocaloid* ini, namun semenjak populernya penggunaan Hatsune Miku di situs penyedia dan pemutaran video asal Jepang *NicoNicoDouga* pada akhir tahun 2007 karena banyaknya penggemar dari Jepang yang membeli *software* Hatsune Miku untuk membuat lagu

dan banyak lagu-lagu tersebut yang menjadi viral, popularitas Hatsune Miku meningkat secara drastis dan pemasaran terhadap Hatsune Miku pun meningkat secara drastis, *Crypton Future Media* pun akhirnya memilih pendekatan pemasaran baru terhadap Hatsune Miku dan mulai memasarkan Hatsune Miku sebagai sosok idola bersama dengan karakter *Vocaloid* lainnya yang dimiliki oleh *Crypton Future Media*. (Vocaloid wikia, 2017). Miku kemudian menjadi sosok Idola Virtual yang pertama kali populer secara internasional ketika Miku melakukan konser live resmi pertamanya pada tahun 2010 dan menjadi populer di berbagai platform berbagi video dan juga forum-forum budaya populer Jepang, bahkan Miku juga berhasil keluar dari lingkup budaya populer Jepang ketika Miku tampil sebagai penampil pembuka dalam konser Lady Gaga pada tahun 2014.



Gambar 1.3 Deretan idola virtual dari *Crypton Future Media* (dari kiri ke kanan di deretan atas: Meiko, Kaito, Hatsune Miku, Kagamine Rin, Kagamine Len, Megurine Luka) (sumber: crypton.co.jp)

Idola virtual pada dasarnya setara dengan versi digital dan atau terkomputerisasi dari idola konvensional, idola virtual sendiri bertujuan untuk

memberikan suplai sosok wanita ideal dalam fantasi pria mengenai sosok wanita ideal tanpa perlu adanya ikatan terhadap urusan dengan tubuh biologis manusia nyata. (Black, 2006). Seorang selebriti dengan tubuh biologis hanya dapat menjaga tubuhnya sedemikian rupa dan bagaimanapun juga memiliki batasan tertentu sebelum akhirnya kelelahan, jatuh sakit atau mengalami kecelakaan dan insiden lainnya yang dapat mengganggu pekerjaannya sebagai seorang idola, namun berbeda halnya jika kita berbicara tentang idola dengan tubuh virtual, selama teknologi yang digunakan untuk menampilkan idola virtual tersebut berjalan, maka eksistensi akan idola virtual tersebut akan terus ada (Black, 2008). Meskipun menurut Black tujuan dari idola virtual adalah untuk memberikan suplai sosok wanita ideal, seiring berjalannya waktu, muncul pula idola virtual laki-laki yang menjadikan fans wanita sebagai targetnya. Idola seperti Kagamine Len dan Kaito adalah idola virtual yang masuk dalam kategori ini.



Gambar 1.4 Fans idola Jepang (sumber: hypebot.com)

Aktifitas antara fans dan idolanya, terutama idola Jepang memiliki pola yang hampir sama, observan akan melihat kondisi di mana fans akan mengenakan

atribut yang menyatakan mereka adalah fans seperti dengan mengenakan kaos bergambar idolanya, ikat kepala, jubah, atau bahkan *light stick*. Namun interaksi antara fans dan idola selama ini hanya dapat dilihat dalam konteks konvensional. Bagaimana fans akan ‘mengonsumsi’ konten dari idolanya jika idolanya adalah sosok virtual.

Dalam lingkup idola Jepang konvensional, beberapa contoh yang populer adalah grup idola yang tergabung dalam grup 48 yang meliputi AKB48, SKE48, HKT48 dan masih banyak lagi, bahkan sampai memiliki grup cabang atau apa yang mereka sebut sebagai *sister group* di Indonesia yaitu JKT48. Contoh idola Jepang konvensional seperti AKB48 yang relatif lebih populer di Jepang dan relatif lebih dikenal secara internasional, AKB48 dan juga idola Jepang lainnya, pada awalnya sangat bergantung kepada budaya otaku atau kelompok subkultur orang-orang yang menyukai suatu hal secara berlebihan di Jepang, namun kemudian mulai bergerak ke dalam kultur populer arus utama di Jepang (Xie, 2014).

Dalam konteks idola, interaksi yang terjadi, pada dasarnya adalah bentuk interaksi sosial, di mana ada dua kelompok sosial yang saling bertemu dan saling berkomunikasi.

Menurut Soerjono Soekanto definisi interaksi sosial adalah sebagai berikut:

“Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antar kelompok manusia, serta antara orang per-orang dan kelompok manusia” (2012)

Definisi di atas akan tepat jika digunakan dalam konteks idola konvensional, namun ketika kita berbicara mengenai idola virtual, interaksi yang terjadi adalah interaksi antara manusia dengan *cyberbody*, maka, istilah yang lebih tepat untuk digunakan dalam konteks interaksi manusia dan virtual adalah *Augmented Reality* jika didekatkan dengan definisi *Augmented Reality* oleh Borko Fuhrt. Definisi *Augmented Reality* Menurut Borko Fuhrt adalah:

“We define Augmented Reality (AR) as a real-time direct or indirect view of a physical real-world environment that has been enhanced/augmented by adding virtual computer-generated information to it”
(Fuhrt, 2011)

Augmented Reality adalah interaksi yang meliputi realita dengan objek virtual. Interaksi tersebut terjadi dalam sebuah kesatuan yang mencakup lingkungan nyata dan lingkungan virtual. Dalam konteks Hatsune Miku, hal ini dapat digunakan dalam konteks interaksi manapun, baik konser, *game*, maupun VR dan dalam banyak bentuk lainnya. *Augmented reality* merupakan salah satu bentuk transformasi digital dalam konteks *entertainment*, transformasi digital sendiri mengacu pada digitalisasi dari teknologi lama yang umumnya adalah teknologi analog, namun dalam konteks Miku, dari manusia menuju ke digital. Milan Zeleny (2009) menyebutkan bahwa dalam proses digitalisasi, akan terjadi sebuah disrupsi teknologi, dan disrupsi tersebut terjadi karena ada yang tergantikan dalam industrinya, seperti misalnya kehadiran mobil listrik akan mengacaukan industri minyak bumi. Dalam kasus Miku, sebagai idola virtual, akan ada konsekuensi dalam dunia hiburan, karena Miku tidak memiliki kebutuhan seperti seorang manusia, yang mana dalam hal ini menghilangkan potensi pihak promotor untuk

mengantisipasi apabila *talent* jatuh sakit, mengalami skandal dan masalah-masalah yang mungkin pada manusia lainnya.

Meskipun hanya berupa *augmented reality* fans tetap bisa melakukan komunikasi atau setidaknya bisa bertemu dengan idola mereka dalam berbagai macam cara. Manusia memiliki tubuh biologis yang nyata sementara Hatsune Miku memiliki tubuh virtual, perbedaan tubuh ini membuat fans terus mencoba untuk berkomunikasi dengan idolanya menggunakan teknologi seperti *augmented reality*, termasuk melakukan konser hologram atau melalui *video game* dan bahkan membuat konsernya sendiri karena tidak banyak cara lain untuk dapat berinteraksi secara langsung. Pada akhirnya Hatsune Miku oleh tetap diperlakukan dan dipasarkan sebagaimana layaknya seorang idola manusia dan bukan sebagai karakter fiksional.

Hatsune Miku sendiri dipergunakan sebagai sebuah piranti lunak yang dapat dioperasikan oleh orang banyak, akan ada orang yang mengoperasikan Hatsune Miku sebagai vokal, ada yang mengoperasikan tariannya, dan lain-lain. Maka, Miku di sini merupakan sebuah media yang dipergunakan oleh banyak orang untuk memproduksi konten namun di satu sisi juga dapat dikonsumsi secara langsung. Pengoperasian Hatsune Miku dilakukan dalam konteks bahwa Hatsune Miku harus mensimulasikan penampilan seorang idola, yang dapat memberikan penampilan dalam bentuk tayangan hiburan dan berbagai hal lainnya yang melekat dalam konsep seorang idola terutama apa yang melekat dalam konsep idola asal Jepang, mengingat Hatsune Miku adalah idola virtual yang berasal dan pertama kali dipasarkan di Jepang. Hatsune Miku sendiri diperlakukan seperti layaknya

seorang idola manusia sungguhan dengan menyajikan konser *live* yang diiringi lengkap dengan band pengiring dan juga penonton yang datang langsung untuk menyaksikan pertunjukan musik yang menampilkan Hatsune Miku bersama dengan karakter-karakter Vocaloid lainnya. Konser Hatsune Miku diadakan di tempat yang berbeda-beda dan dengan konsep yang berbeda-beda pula.

Hatsune Miku dalam praktikalitasnya, dibuat untuk mensimulasikan sosok idola konvensional, hal ini bukanlah yang pertama kali dilakukan dalam sejarah. Idola virtual pertama adalah Kyoko Date yang didebutkan pertama kali pada tahun 1996. Date Kyoko sendiri meskipun berupa karakter animasi 3D, tidak diperlakukan sama sekali seperti sebuah karakter animasi saja oleh agensinya, HoriPro melainkan sebagai *talent* resmi dari agensi mereka yang biasanya mengatur *talent* idola manusia (Black, 2006). Yang membedakan Kyoko Date dengan Hatsune Miku adalah bahwa Kyoko Date meskipun merupakan karakter animasi 3D, Kyoko Date menggunakan pengisi suara dalam penampilannya, sementara Hatsune Miku menggunakan komputer. Penampilan karakter animasi yang mensimulasikan musisi bukan hanya fenomena yang eksklusif terjadi di Jepang, Inggris juga memiliki musisi serupa yaitu ‘Gorillaz’, sebuah band yang menggunakan animasi 2 dimensi sebagai tampilan utamanya dan tidak pernah dibahas siapakah pemain aslinya sama sekali, hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk mensimulasikan musisi melalui avatar virtual sudah bukanlah hal yang baru lagi, namun Hatsune Miku, berbeda dengan upaya-upaya sebelumnya disimulasikan menggunakan program komputer hampir sepenuhnya dan menghasilkan sukses komersil yang besar secara internasional.

Membuat ‘citra saja’ yang dibentuk dari seorang sosok idola yang benar-benar hidup jauh lebih ekonomis dalam hal waktu dan sumber daya yang dibutuhkan untuk memproduksi seorang idola yang nyata dan idola yang nyata belum tentu dapat terus menikmati popularitas lebih dari yang dihasilkan oleh komputer karena aspek yang dibentuk jauh lebih menyenangkan apabila seorang produser hanya memasukkan aspek yang disukai oleh penggemar tanpa menghiraukan aspek kemanusiaan yang malah menjadi kelemahan dalam dunia hiburan. (Black, 2006). Idola virtual dalam hal ini, dapat mensimulasikan karir seseorang dalam media, hanya dengan menciptakan gambar buatan dan ditampilkan dengan cara yang terkendali dan dimungkinkan untuk - dengan sangat hati-hati - memantau dan memanipulasi penampilan mereka sesuai dengan perintah manajer dan semua pihak yang terlibat, kepribadian yang muncul di layar dan semua citra yang muncul akan idola dapat didesain dan akan stabil terlepas dari masalah apapun yang mungkin akan terjadi dalam berbagai macam situasi dalam dunia hiburan, simulasi oleh idola virtual memungkinkan agensi untuk menghilangkan kelemahan yang mungkin ada pada seorang manusia sebagai sosok idola. Semua sosok selebritas hanya memiliki hubungan yang lemah dengan tubuh biologis yang hidup, meskipun tubuh tersebut pada akhirnya menjamin status dan kontinuitas mereka, karena yang dilihat oleh penonton hanyalah citra idola mereka dan bukan kepribadian mereka yang nyata sebagai manusia (Black, 2006).

Penelitian ini akan meneliti teks konser Hatsune Miku *Magical Mirai* mulai tahun 2017 hingga tahun 2019, penelitian ini dilakukan menggunakan metode semiotika virtual Katherine Hayles yang akan membagi teks konser tersebut ke

dalam beberapa aspek yaitu *pattern*, *randomness*, *presence* dan *absence*. Keempat aspek ini kemudian akan mempermudah analisis dengan melihat apa saja replikasi dan disrupsi yang terjadi dan apa saja transformasi proses yang terjadi antara keempat aspek tersebut, proses tersebut antara lain adalah materialitas, mutasi, informasi dan hiperrealitas. Proses-proses ini akan membantu analisis untuk melihat bagaimana representasi dan simulasi idola virtual dalam budaya Jepang oleh Hatsune Miku. Hasil semiotika virtual Katherine Hayles ini kemudian akan dianalisis dan dibandingkan dengan idola Jepang AKB48 untuk melihat representasi dan simulasi dari Hatsune Miku terhadap Idola Jepang asli.

Simulasi sendiri, sebagai sebuah imitasi dari sesuatu yang nyata, sejatinya dapat digunakan dalam berbagai konteks termasuk menirukan sistem manusia (Baudrillard, 1994), Baudrillard sendiri menyebutkan bahwa sebuah tanda yang mensimulasikan dan merepresentasikan sebuah realita adalah setara meskipun dalam kalimatnya, Baudrillard menyebut kesetaraan itu sesungguhnya utopis, simulasi berawal dari utopia mengenai prinsip kesetaraan itu sendiri dan membalikkan nilai-nilai yang ada di dalamnya (Baudrillard, 1994), misalkan, dalam kasus Hatsune Miku, Miku dibuat sedemikian rupa agar bisa menyerupai dan merepresentasikan penampilan seorang idola padahal Miku hanyalah rangkaian informasi yang ditampilkan melalui layar dan sistem suara, namun representasi dari idola itu sendiri terserap ke dalam simulasi dengan memberikan gambaran bahwa representasi terhadap idola itu sendiri salah (Miku bukan idola sungguhan, tapi komputer saja) lalu kemudian simulasi menjadikan representasi itu sebagai sebuah simulacrum, dan membalikkan maknanya, Hatsune Miku bukan

lagi sebuah tiruan yang menyerupai idola namun sudah menjadi idola itu sendiri. Daniel Black dalam menyebut idola virtual, juga sudah tidak lagi menggunakan istilah representasi, melainkan presentasi tampilan sebuah idola (Black, 2006). Sebagai simulacrum, idola virtual berpotensi menampilkan bentuk simulasinya sendiri yang tidak harus selalu terkait dengan apa yang nyata dan ada dalam bentuk material, hal ini membuka potensi adanya peluang baru dalam bentuk tampilan idola virtual, hal inilah yang akan menjadi salah satu yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini selain seperti apa bentuk simulasi dari Hatsune Miku itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dilihat bahwa Hatsune Miku merupakan sosok yang harus dioperasikan terlebih dahulu oleh manusia untuk dapat berfungsi dan berperan sebagai seorang idola dalam berbagai aspek, dan dari fenomena yang terjadi, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah representasi karakter idola virtual Hatsune Miku yang ditampilkan sebagai simulasi mandiri?
2. Bagaimana Hatsune Miku digunakan sebagai simulasi karakter idola dalam budaya populer Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi seperti apakah karakter Hatsune Miku dapat mensimulasikan Idola Jepang yang memiliki

tubuh korporeal dan bagaimanakah diskursus sebuah idola bergeser dari idola Jepang konvensional menjadi Idola Virtual.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan akademis berupa karya ilmiah yang menjelaskan bagaimana karakter Hatsune Miku mensimulasikan Idola Jepang yang memiliki tubuh korporeal dan Bagaimana karakter idola virtual Hatsune Miku ditampilkan sebagai simulasi mandiri, penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan sebuah dasar *knowledge* yang dapat digunakan untuk referensi akademik untuk penelitian lebih lanjut dan dapat digunakan untuk memberi pengetahuan bagi khalayak umum. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah agar riset ini dapat dijadikan acuan sebagai pemajuan dunia hiburan di Indonesia.