

DINAMIKA BUDAYA PENGGEMAR VOCALOID INDONESIA DALAM KOMUNITAS VOCAPOST

Riza Aisyah

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga
Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286
E-mail: aishawa_ran@yahoo.com

Abstrak

Vocaloid adalah salah satu teks budaya yang menggunakan teknologi internet yang memungkinkan sejumlah orang berkolaborasi dalam berkreasi. Hal tersebut memiliki karakter yang menarik, terutama kreasi konten video musik. Vocaloid adalah program komputer dimana pengguna bisa membuat bagian-bagian vokal dengan memasukkan lirik dan melodi. Perangkat lunak yang didalamnya terdapat bank suara ini adalah suara sampel dari manusia. Saat ini, idola virtual dari *vocaloid* begitu banyak digemari oleh masyarakat. Di Indonesia, terdapat komunitas penggemar *vocaloid*, yaitu Vcapost. Sebagai suatu kelompok penggemar (*fandom*) yang tidak dominan, mereka mendapatkan berbagai macam stigma negatif tentang penggemar : fanatik, gila, histeris dan abnormal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunitas Vcapost ini memaknai dan memanfaatkan *vocaloid* dalam kehidupan mereka. Dengan menggunakan metode deskriptif analitis, penulis mendapatkan berbagai data dari segala sumber yang valid dan menemukan fenomena yang menonjol dalam komunitas ini. Mereka tidak hanya mengonsumsi *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 Vcapost 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.

Kata kunci : *vocaloid*, penggemar, kolaborasi, produksi, reproduksi

Abstract

Vocaloid is one of the culture text that uses internet technology. It enables numerous people to collaborate in creation. It has an interesting characteristic, especially in an entertainment content creation of music video. Vocaloids are computer programs that allow users to create vocal parts by simply entering in lyrics and a melody line. The software calls upon a voice bank that has sampled sounds from an actual person. As of now, the number of virtual idols is ever increasing and is almost overwhelming. While most Vocaloids are official products of companies, many programmers have collaborated to create shareware versions of Vocaloids using voice banks donated to them. Vocaloid has a hug of fans around the world. In Indonesia, there is a community of vocaloid's fan. They were called Vcapost. Vcapost is the biggest vocaloid community in Indonesia. This group cuts across traditional geographic and general boundaries and is defined through its particular styles of consumption and forms of cultural preference. The fans discussed here come from different place in Indonesia. They share all about vocaloid, produce and reproduce song with the use of vocaloid. They do the textual poaching activity to read and reread vocaloid. Vcapost as a "fan" does not equal being a "mindless consumer". Being a fan means being "fanatic", which implicitly translates to something more than merely consuming something of, or related to the object of their fandom. They actually live out their fandom and in the process, they create, they produce and reproduce what they consume.

Keyword : *vocaloid*, fans, collaboration, production, reproduce.

1. Pendahuluan

Musik Pop Jepang dikenal dengan istilah J-Pop sejak tahun 1988. J-Pop merupakan hasil adaptasi dari musik Barat yang masuk ke Jepang pada tahun 1950. Jepang mengagumi lagu-lagu populer Amerika dan menyanyikannya lagi ke dalam bahasa Jepang. Saat ini J-Pop berkembang dan melahirkan banyak grup band dan penyanyi-penyanyi yang terkenal seperti SMAP¹, Kinki Kids, V6, Namie Amuro, YUI, BOA, Utada Hikaru dan Ayumi Hamasaki, serta grup penyanyi wanita seperti Morning Musume dan AKB 48. Selain itu, penyanyi-penyanyi virtual yang dikembangkan oleh Yamaha Crypton, yaitu *vocaloid* juga sedang booming. *Vocaloid* adalah teknologi *voice synthesizer* yang bisa membuat *track vocal* tanpa vokalis manusia. Penyanyi *vocaloid* yang terkenal salah satunya adalah Hatsune Miku, yaitu gadis virtual imut berumur 16 tahun dengan rambut berwarna hijau keperakan. Idol virtual ini ternyata mampu bersaing dengan penyanyi-penyanyi manusia, dan telah menjadi salah satu ikon negara Jepang.

Kehadiran penyanyi virtual ini membuat *vocaloid* digemari. Para ilustrator, musisi, pembuat lagu, penulis lagu berkolaborasi membuat suatu karya musik dengan menggunakan *vocaloid*. Selain itu, mereka mengumpulkan barang-barang yang berhubungan dengan penyanyi-penyanyi *vocaloid*. Dalam kajian

budaya populer, *vocaloid* merupakan suatu teks budaya yang berkaitan erat dengan budaya penggemar. Penggemar *vocaloid* mengonsumsi *vocaloid*, menyukai dan menikmatinya, sehingga menyebabkan munculnya kelompok penggemar (*fandom*). Penggemar *vocaloid* sendiri sekarang sudah menyebar di berbagai belahan dunia.

Di Indonesia juga terdapat kelompok penggemar *vocaloid*, yaitu Vocapost. Komunitas ini didirikan pada tahun 2010 dari sebuah forum internet. Forum ini merupakan forum pertama di Indonesia yang secara khusus berdiskusi dan berbagi bermacam hal tentang *vocaloid*. Vocapost merupakan akronim dari *Vocaloid Oriented Creative Activity Productive Optimist Successful Together*.

Peneliti melihat adanya fenomena budaya penggemar dalam Vocapost. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimanakah anggota Vocapost memaknai *vocaloid* dan bagaimanaka mereka memanfaatkan *vocaloid* tersebut.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan konsep budaya penggemar (*fan culture theory*) yang dikemukakan oleh Henry Jenkins dalam buku *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture* (1992). Istilah *poacher* atau pemburu sendiri pertama kali dikembangkan oleh Michel de Certeau dalam *The Practice of Everyday Life* (diterjemahkan oleh Steven Rendall, 1984). Pemburu tekstual (*tekstual poachers*) lebih menekankan kepada partisipasi aktif penggemar terhadap teks budaya dan menciptakan bentuk-bentuk produksi budaya baru sebagai akibat dari kegiatan konsumsi

¹ SMAP (akronim dari Sport Music Assemble People) adalah *boyband* dibawah lisensi Jonny Jimushou yang dirikan pada tahun 1988 dan populer pada tahun 1990-an. Anggota Nakai Masahiro, Kimura Takuya, Kusanagi Tsuyoshi dan Inagaki Goro (*Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, hal.234)

tersebut. Penulis menggunakan metode deskriptif analitis untuk memahami dan meneliti *vocaloid* dan Komunitas *Vocaloid* Indonesia (Vocapost) dengan pendekatan *Cultural Studies*. Metode deskriptif analisis adalah menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian berdasarkan fakta yang tampak, kemudian melakukan analisa terhadap fakta-fakta tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang analisa dinamika budaya penggemar dalam komunitas *vocaloid* Indonesia : Vocapost, yakni proses pembacaan kembali (*rereading*) dan reproduksi teks budaya populer *vocaloid*. Peneliti memfokuskan pembahasan terhadap kedua hal tersebut sebagai hasil dari analisa partisipasi aktif dan observasi penulis dengan mengikuti beberapa kegiatan Vocapost (terutama di Surabaya) secara langsung baik secara *offline* maupun *online*.

Dinamika budaya penggemar yang terjadi di Vocapost sama halnya dengan apa yang biasa terjadi pada berbagai komunitas penggemar yang lain. Vocapost mengalami hal-hal dinamis dalam menikmati dan memanfaatkan *vocaloid*. Dengan kreativitas dan kemampuan yang mereka miliki, mereka tidak berlebihan dalam memanfaatkan materi-materi *vocaloid*. Komponen utama dalam penggemar *vocaloid* adalah *song writer*, *song creator*, *illustrator* dan *editor*. Ada juga di antara mereka yang merupakan *listener* dan *cosplayer*. Mereka terdiri dari berbagai macam latar belakang seperti pelajar, mahasiswa, musisi, pekerja seni, guru, pilot, dokter, pegawai dan lain-lain. Mereka aktif berpartisipasi mengubah pengalaman

mereka dalam mengkonsumsi media ke dalam produksi teks baru.

Proses pemaknaan kembali yang ada pada Vocapost terdiri dari forum internet, produksi lagu, serta mengadakan *workshop*, *gathering*, promosi dan *music performance*. Vocapost dibentuk dengan mengandalkan internet sebagai sarana komunikasi antar anggota. Internet dipilih karena mampu menembus batas waktu dan geografis sehingga hubungan antar anggota lebih konektif dan bebas.

Forum internet ini dipimpin oleh seorang administrator dan dibantu beberapa moderator untuk menjalankan fungsi dasar forum ini. Forum ini ditata dengan rapi, disesuaikan dengan kebutuhan komunitas tersebut. Dengan berbagai cara, forum ini diharapkan selalu bisa menstimulasi kreativitas para anggotanya untuk menciptakan karya seni.

Dengan adanya forum ini, para anggota Vocapost lebih leluasa dan bebas berkomunikasi dan berinteraksi antar satu dengan yang lain. Proses diskusi dan berbagi ide ini mampu mendorong para penggemar untuk menciptakan dan mengubah interpretasi seseorang terhadap *vocaloid*, menjadi suatu kumpulan respon yang diciptakan bersama-sama.

Tentang produksi lagu, penggemar *vocaloid* di Vocapost juga memiliki kesamaan dengan penggemar *vocaloid* di berbagai negara. Mereka aktif menggunakan *vocaloid* untuk membuat suatu karya musik. *Song writer*, *song creator*, *illustrator*, *editor* dan *listener* secara aktif berkolaborasi membuat karya musik. Ribuan orang membuat konten video, berbagi dan mengolah kembali konten video tersebut. Dari hasil kolaborasi tersebut, Vocapost

sudah mengeluarkan sejumlah album kompilasi, seperti VOCALO.ID, VOCALO.ID 2, Sayaka Dream, Vocapost Present : New Stories, VOCALO.ID 3 dan VOCAROCK.ID.

Para anggota Vocapost mampu menghidupkan dan merepresentasikan karakter-karakter *vocaloid* menjadi dekat dengan kehidupan mereka masing-masing. Kedekatan ini bahkan secara emosional telah mengilhami mereka dalam mengembangkan diri.

Vocapost telah menjadi komunitas sosial alternatif bagi orang-orang yang mempunyai kegemaran terhadap *vocaloid* di Indonesia. Komunitas ini menjadi tempat berkumpulnya keinginan para penggemar untuk bersatu, menjalin hubungan dan membentuk identitas komunitas itu sendiri.

Dalam kegiatan *offline*, Vocapost aktif mengadakan *workshop*, *gathering*, promosi dan penampilan musik *live* dalam acara-acara kejepangan di Indonesia. Hal ini merupakan usaha Vocapost untuk mengenalkan *vocaloid* kepada masyarakat luas. Selain itu, hal ini merupakan suatu cara untuk mempertahankan identitasnya sebagai suatu etnis di lingkungan sosial budaya yang berbeda.

Dalam memanfaatkan *vocaloid*, peneliti melihat bahwa komunitas Vocapost mengalami proses reproduksi suatu teks budaya (*vocaloid*). Para anggotanya tidak hanya berkumpul menggemari *vocaloid* secara pasif, namun juga mengembangkan kreativitas yang ada untuk menciptakan produksi budaya baru dari kegiatan konsumsi teks budaya yang mereka lakukan. Mereka melakukan adaptasi terhadap lingkungan sosial dimana mereka berdomisili untuk menegaskan

keberadaan mereka dalam lingkungan tersebut.

Proses reproduksi yang terjadi dalam Vocapost diwujudkan dalam bentuk kegiatan pembuatan lagu berbahasa Indonesia dan mengaransemen ulang lagu yang telah ada. Dengan begitu, Vocapost berharap *vocaloid* semakin dikenal dan diterima oleh masyarakat Indonesia.

Di dalam album-album yang telah dirilis Vocapost, terdapat beberapa lagu berbahasa Indonesia. Namun karena belum ada *vocaloid* yang berbahasa Indonesia, maka lagu yang dihasilkan menjadi sedikit berbeda pengucapannya saat didengar. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para anggota Vocapost untuk bisa menciptakan lagu berbahasa Indonesia, dengan *vocaloid* berbahasa Jepang, agar enak didengar.

Salah satu lagu berbahasa Indonesia karya anggota Vocapost yang populer adalah *Venus di Ujung Jari* (produser : mohax). Lagu tersebut dijadikan sebagai salah satu *soundtrack* serial animasi Garuda Riders : *The Adventure of Wanara* ², yang diangkat dari

2

Garuda

Riders adalah

sebuah novel fantasi pewayangan berbahasa Indonesia karya A.R. Wirawan yang diterbitkan tahun 2013 oleh Gramedia Jakarta. Novel ini merupakan buku pertama dari trilogi kisah The Adventures of Wanara. Ilustrasi sampul novel dibuat oleh Gerry Arthur dan ilustrasi novel dibuat oleh Bonnie Soeherman. Novel Garuda Riders ini telah dikembangkan dalam bentuk apps komik interaktif. Setelah tampil dalam komik interaktif yang sudah menelurkan beberapa edisi, Garuda Riders akhirnya tampil dalam media baru. Serial yang merupakan bagian dari trilogi The Adventures of Wanara ini telah merilis empat episode perdana dari serial animasinya yang berjudul sama, Garuda Riders di channel Usee TV. (Sumber : www.duniaku.net)

novel fiksi fantasi dengan judul *The Adventures of Wanara Trilogy – Book One: Garuda Riders* yang ditulis oleh Adhicipta Raharja Wirawan. Venus Di Ujung Jari, dalam film ini, dinyanyikan oleh Hatsune Miku dengan iringan musik gamelan Bali dan orkestra.

Dalam rangka memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, pada tahun 2011 dan 2012, Vocapost merilis album bertema kebangsaan dengan mengaransemen lagu-lagu nasional. Album tersebut berjudul “Merah Putih *Vocaloid* : Dari Kita Untuk Bangsa” dan “MPV : VOCALO.id Loves Indonesia”. Album tersebut menggunakan ilustrasi gambar yang dibuat dengan sangat Indonesia sekali. Hatsune Miku dan kawan-kawan digambarkan menggunakan baju merah putih dan memakai baju tradisional berupa *kemben*. Selain itu, Vocapost juga mengeluarkan album kompilasi “Childhood Dreamland” yang mengaransemen ulang lagu-lagu *soundtrack* film-film kartun Jepang yang pernah diputar di stasiun televisi di Indonesia.

Disini, penggemar telah melakukan usaha menciptakan kembali apa yang telah mereka baca (teks) dengan kepuasan penggemar terhadap suatu produk. Mereka menggunakan *vocaloid* sebagai produk Jepang, untuk membuat karya seni yang meng-Indonesia. Penggemar mengeksplorasi berbagai kemungkinan-kemungkinan maupun kesempatan yang bisa diraih melalui strategi-strategi karaktersitik seperti interpretasi, apropriasi, maupun rekonstruksi terhadap teks tersebut, dengan mengembangkan kreativitas dan kemampuan artistic

4. Kesimpulan

Komunitas Vocapost merupakan salah satu bentuk manifestasi budaya populer yang masuk ke Indonesia. Penulis menemukan proses pembacaan kembali secara aktif dan kegiatan reproduksi terjadi di dalam komunitas ini. Kemajuan teknologi komunikasi internet yang maju seperti saat ini menjadi gerbang awal terbentuknya komunitas Vocapost. Komunitas ini terbentuk melalui komunikasi aktif di forum internet, saling berdiskusi, merencanakan suatu proyek pembuatan lagu, berbagi pengalaman atau sekedar bersenda gurau antar anggota. Forum ini merangsang para anggota Vocapost untuk menghasilkan karya seni lebih banyak dan mencari cara untuk menstimulasi kreativitas anggotanya secara terus menerus. Penggemar menemukan ruang identitas mereka dan berartikulasi dengan rasa solidaritas diantara sesama penggemar *vocaloid* Indonesia.

Dalam rangka mengenalkan *vocaloid* kepada masyarakat luas, Komunitas Vocapost secara rutin melakukan promosi dalam berbagai macam kegiatan kejepeangan yang diselenggarakan di berbagai kota di Indonesia. Mereka melaksanakan *workshop*, *gathering*, membuka stand pameran, melakukan *perform* musik dengan membawakan lagu-lagu *vocaloid*, dalam bentuk pertunjukan *band* dan DJ (*Disk Jockey*). Kegiatan-kegiatan tersebut juga merupakan wujud mempertahankan identitas komunitas Vocapost sebagai suatu etnis di lingkungan sosial yang berbeda (masyarakat dominan).

Komunitas Vocapost ini juga mereproduksi teks budaya yang mereka konsumsi. Penggemar berusaha menciptakan kembali lagu-lagu serta menampilkan kembali karakter *vocaloid* dalam bentuk yang terkoordinasi dengan baik sehingga memiliki nilai artistik. Manifestasi kegiatan tersebut mereka wujudkan dengan mengaransemen ulang lagu-lagu yang sudah ada, baik yang berbahasa Jepang maupun yang berbahasa Indonesia, sesuai dengan tema yang telah disepakati bersama. Dengan kreativitas para anggotanya, Vocapost mampu membuat lagu berbahasa Indonesia dengan *vocaloid* berbahasa Jepang dengan komposisi musik dan ilustrasi video yang dibuat sedemikian rupa sehingga memunculkan suasana ala Indonesia. Mereka juga mengeluarkan album kenangan lagu-lagu *soundtrack* film kartun Jepang yang ada di Indonesia.

Kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan peneliti adalah, bahwa anggota Vocapost disini tidak hanya melakukan proses mengkonsumsi suatu teks budaya, namun juga memproduksi suatu teks budaya sebagai respon atas media yang sebelumnya telah dikonsumsi. Komunitas Vocapost membuktikan bahwa mereka merupakan kumpulan penggemar yang selalu aktif dan secara terus menerus memburu teks *vocaloid*, dengan melakukan berbagai kegiatan dan menciptakan suatu karya seni. Lebih dari itu, Vocapost juga berperan aktif dalam memasyarakatkan *vocaloid* kepada masyarakat serta menduniakan Indonesia kepada para penggemar *vocaloid* di seluruh dunia. Penelitian ini menegaskan pernyataan Jenkins (1992:293) bahwa budaya penggemar

tidaklah membuktikan bahwa seluruh penggemar itu aktif. Budaya penggemar justru membuktikan bahwa tidak semua penggemar adalah pasif, seperti stereotip yang diberikan kepada penggemar tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfare. 2011. *Fenomena Hatsune Miku*. (online) dalam (alfare.wordpress.com/2011/03/15/phenomena-hatsune-miku/) Diakses pada 31 Januari 2014.
- Anonim. (tanpa tahun). *Reproduksi Kebudayaan*. (online) dalam (www.sosiologibudaya.wordpress.com) Diakses pada 28 November 2013.
- Chiu, Christine. (2005, 12 Mei). "SMAP: A case-study of J-pop". (Online) dalam (<http://ocw.mit.edu/courses/music-and-theater-arts/21m-294-popular-musics-of-the-world-spring-2005/assignments/jpop.pdf>) Di unduh pada 18 November 2011.
- Cordy, Ian. 2011. *Miku Japans Virtual Idol and Media Platform*. (online) dalam (www.civit.mit.edu) Diakses pada 06 November 2011.
- Craig, Timothy J. 2000. *Japan Pop! : Inside The World of Japanese Popular Culture*, New York : M.E. Sharpe.
- Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture* edited by Sandra Buckley. 2002. London & New York : Routledge
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian*

- Kebudayaan : Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*.
Yogya : Pustaka Widyatama
- Fukuya, Toshinobu. (tanpa tahun). *The History of J-Pop*. (diunduh pada 04 Januari 2012)
- Güldenpfennig, Peter. 2011. *Fandom, Fan Fiction, and The Creative Mind*, Netherland : Tilburg University
- Hamasaki, Masahiro. Dkk. (tanpa tahun). *Network Analysis of Massively Collaborative Creation of Multimedia Contents : Cast Study of Hatsune Miku Videos on Nico-Nico Douga*. Tokyo : AIST
- Herdiawan, Junanto. 2012. *Bertemu Hatsune Miku : Dia Seksi, Bisa Menyanyi, Tapi Tidak Nyata*. (online) dalam (www.kompasiana.com/junantoherdiawan/category/hobi) Diakses pada 15 Juni 2012
- Hidetoshi, Kato. 1989. *The Handbook of Japanese Popular Culture*. New York.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*. New York : Routledge
- Nararya, M. Hildi Radya. (2012). *Interview Dengan Ittou, Produser Musik Vocaloid dari Vocapost*. (online) dalam (www.dunia.net) Diakses pada 16 September 2013.
- Nur Anwar, Febrianto. 2013. *Serial Animasi Garuda Riders Mulai Tayang Perdana!*. (online) dalam (<http://www.duniaku.net/2013/10/03/serial-animasi-garuda-riders-mulai-tayang-perdana/#sthash.BKqkGDYDp>) Diakses pada 12 Januari 2014.
- Otmazgin, Nissim. 2013. *Popular Culture Co-Productions and Collaborations in East and Southeast Asia*. Singapore : Nus Press.
- Persada S., Ardani. 2011. *Vocaloid : Para Idola Dunia Virtual*. (online) dalam (www.duniaku.network.com/vocaloid-para-idola-dunia-virtual) Diakses pada 12 Januari 2013.
- Pickering, Michael. 2008. *Research Methods for Cultural Studies*. Great Britain : Edinburgh University Press.
- Saburo, Ienaga. 1990. *Nihon Bunkasi*. Japan : Iwanami Shinsu
- Saenz, Aaron. 2011. *Japan Virtual Popstar Hatsune Miku Rocks Los Angeles*. (online) dalam (singularityhub.com/2011/07/07/japans-virtual-popstar-hatsune-miku-rocks-los-angeles/) Diakses pada 18 Juni 2012.
- Sandika, Edria. 2010. "Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Tokusatsu Indonesia". Depok : Universitas Indonesia.
- Slack, Jennifer Daryl. 1996. "The Theory and Method of Articulation in Cultural Studies", di dalam Morley, David; Chen, Kuan-Hsing, Stuart Hall: *Critical Dialogues in Cultural Studies*, London: Routledge, hlm. 112–127.
- Somantri, Gumilar Rusliwa. 2005. *Memahami Metode Kualitatif dalam MAKARA, SOSIAL HUMANIORA*, VOL. 9, NO. 2,

- DESEMBER 2005: 57-65.
Depok
- Storey, John. (tanpa tahun). *Cultural Theory and Popular Culture : An Introduction*. London : University of Sunderland.
- Sugimoto, Yoshio. 2010. *An Introduction to Japanese Society*. New York : Cambridge Press University.
- Woo, Andrew F., dan Matthew J. Smith. 2005. *Online Communication : Linking Technology, Identity and Culture*, London : Lawrence Elbraum Associate. Inc
- Usman, Hasan dkk. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiratama, Hadie. 2011. *Mikumiku Dance*, (online) dalam ([hadiedadiwiratama.wordpress.com/2011/10/14/mikumiku dance/](http://hadiedadiwiratama.wordpress.com/2011/10/14/mikumiku-dance/)) Di akses pada 17 Februari 2014.
- www.crypton.jp (online) Diakses pada 15 Desember 2012.
- www.yamahacrypton.co.jp (online) Diakses pada 26 November 2012.