

**VOCALOID**  
**SEBAGAI INOVASI DUNIA HIBURAN YANG BERDAMPAK**  
**PADA MASYARAKAT JEPANG**

Skripsi

Skripsi sarjana ini diajukan sebagai salah satu persyaratan mencapai gelar  
Sarjana Sastra



**JURUSAN SASTRA JEPANG**  
**FAKULTAS SASTRA**  
**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**  
**JAKARTA**  
**2011**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Yanu Prasetyo

NIM : 07110021

Tanda tangan :



Tanggal : 29 Juli 2011



## HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini yang diajukan oleh:

Nama : Yanu Prasetyo

NEM : 07110021

Program Studi : Sastra Jepang S1

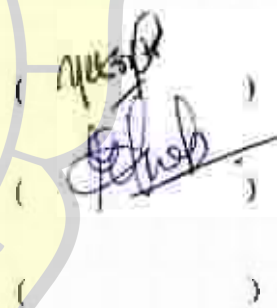
Judul Skripsi : Vocaloid Sebagai Inovasi Dunia Hiburan Yang  
Berdampak Pada Masyarakat Jepang

telah disetujui oleh Pembimbing, Pembaca, dan Ketua Jurusan Sastra Jepang  
untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji pada hari Jumat tanggal 29 Juli 2011  
pada Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Pembimbing : Yessy Harun, SS, M.Pd

Pembaca : Erni Puspitasari, SS, M.Pd

Ketua Jurusan : Rini Widiarti, SS, M.Si



( )  
( )  
( )

## HALAMAN PENGESAHAN

Sripsi ini telah diujikan pada hari Jumat tanggal 29 Juli 2011.

Oleh  
DEWAN PENGUJI  
Yang terdiri dari:

Pembimbing : Yessy Harun, SS, M.Pd

(  )

Pembaca : Erni Puspitasari, SS, M.Pd

(  )

Ketua Jurusan : Rini Widiarti, SS, M.Si

(  )

Disahkan pada hari Jumat, tanggal 12 Agustus 2011.

Ketua Program Studi,



(Rini Widiarti, SS, M.Si)

Dekan



(Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Sarjana yang berjudul "Vocaloid Sebagai Inovasi Dunia Hiburan Yang Berdampak Pada Masyarakat Jepang".

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk moril dan materil dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

- (1) Ibu Yessy Harun, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu dan mengoreksi kesalahan-kesalahan serta membimbing penulis dengan penuh kesabaran;
- (2) Ibu Erni Puspitasari, MPd, selaku dosen pembaca yang sangat baik, bijaksana dan penuh pengertian yang telah sangat membantu penulis dalam penulisan skripsi ini;
- (3) Dekan Fakultas Sastra Inggris Dr. Hj. Albertine S.Minderop, MA;
- (4) Ibu Rini Widiarti, M.Si, sebagai Ketua Jurusan Fakultas Sastra Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini;
- (5) Dra. Purwani Purawiardi, Msi, selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak saran dan dukungan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini;

(6) Seluruh Dosen program studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah memberikan ilmu, pengetahuan, wawasan dan motivasi kepada penulis;

(7) Kedua orang tua penulis, yang telah memberikan doa yang tak henti-hentinya Beliau haturkan kehadiran Allah SWT agar , Semoga Allah SWT memberikan rahmat, rezeki dan keberkahan kepada mereka;

(8) Semua teman yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis agar sukses dan diberi kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini;

Penulisan ini merupakan tugas penulis, dalam menyelesaikan semester akhir sarjana SI Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Penulisan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini dan penulis selalu mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 18 Juli 2011

Yanu Prasetyo



# ABSTRAK

## SKRIPSI

Vocaloid Sebagai Inovasi Dunia Hiburan yang Berdampak Pada Masyarakat

Jepang

Yanu Prasetyo

07110021

Fakultas Sastra Jurusan Sastra Jepang S1

Universitas Darma Persada

Jakarta, 2011

*Vocaloid* merupakan teknologi sintesa berupa aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Yamaha Corporation* yang dapat menyanyikan lagu yang telah dibuat pengguna hanya dengan mengetikkan lirik dan melodinya. Munculnya *Vocaloid* juga membawa beberapa dampak, seperti menjadikan *Vocaloid* sebagai sarana *edutainment* yang menjadikan para pengguna menjadi kreatif, dan munculnya idola baru bagi para masyarakat Jepang, yaitu *Vocaloid* sebagai *virtual idol*.

## 概略

## 論文

ボーカロイド

興行界のイノベーションとして、日本の社会に与える影響

ヤスブラ・ゼアヨ

07110021

ダルマ・ボサダ大学、文部口、本語学科

ジャカルダ、2011年

ボーカロイドとはヤマハが開発した「音声合成技術、及びその応用製品の総称である」。メロディーと詞を入力することでサンプリングされた人の声を元にした歌唱合成することができる。ボーカロイドも日本人に影響をもたげている。たとえば、使用者は増作的になるのに、教育とエンターテインメントにすることで、ボーカロイドも日本の社会の新しいアイドルになって、バーチャルアイドル言われている。



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAKSI	
ABSTRAKSIJE PANG	
DAFTAR ISI	

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	1
	1.1 Latar Belakang Masalah	1
	1.2 Identifikasi Masalah	3
	1.3 Ruang Lingkup Masalah	3
	1.4 Perumusan Masalah	4
	1.5 Tujuan Penelitian	4
	1.6 Metode Penelitian	4
	1.7 Manfaat Penelitian	5
	1.8 Sistematika Penelitian	5
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI</b>	7
	2.1 Vocaloid	7
	2.2 Teori Difusi Inovasi	9
	2.3 Elemen Teori Difusi Inovasi	11
	2.3.1 Inovasi	12
	2.3.2 Saluran Komunikasi	12
	2.3.3 Waktu	12
	2.3.4 Sistem Sosial	13
	2.4 Tahapan yang Menciptakan Difusi Inovasi	13
	2.4.1 Mempelajari Inovasi	13
	2.4.2 Pengadopsian	13
	2.4.3 Pengembangan Jaringan Sosial	17
	2.4.4 Kategori Pengadopsi ( <i>Adopter</i> )	17
	2.5 Prinsip Inovasi	21
	2.5.1 Keharusan	21
	2.5.2 Larangan	22
	2.5.3 Persyaratan	23
<b>BAB III</b>	<b>KARAKTER DAN PERKEMBANGAN VOCALOID</b>	24
	3.1 Karakter Vocaloid	24
	3.1.1 Vocaloid 1	24
	3.1.2 Vocaloid 2	28

<b>BAB IV</b>	<b>VOCALOID SEBAGAI INOVASI DAN DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT JEPANG</b>	36
	4.1 Vocaloid Sebagai Inovasi	36
	4.2 Dampak Vocaloid	38
	4.2.1 Munculnya Sarana <i>Edutainment</i> Baru	38
	4.2.2 Munculnya Idola Baru	39
	4.2.3 Terciptanya Daya Kreativitas Baru Bagi Para Otaku	40
<b>BAB V</b>	<b>KE SIMPULAN</b>	41
	5.1 Kesimpulan	41

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR WEB

LAMPIRAN

A. GLOSARI

B. DAFTAR GAMBAR

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang tidak bisa lepas dari seni dan teknologi, karena teknologi merupakan salah satu tanda perkembangan dunia. Manusia sebagai makhluk yang sempurna, memiliki akal dan rasa dan dengan daya pikir serta kreatifitasnya, manusia menciptakan berbagai macam hasil kreasinya sebagai ekspresi dari dalam diri manusia tersebut. Termasuk dalam bidang seni dan teknologi. Contohnya, banyaknya penemu-penemu yang berhasil menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi manusia di seluruh dunia dan para pujangga yang menciptakan lirik-lirik syair yang indah dan mampu menghiasi perasaan pembacanya. Kemudian, seiring berkembangnya zaman, manusia makin berkembang dan pemikiran manusia pun makin kreatif. Contohnya, dengan menggabungkan unsur-unsur yang berbeda, yaitu sastra, seni dan teknologi. Salah satu contohnya adalah aplikasi perangkat lunak, *Vocaloid*.

*Vocaloid* adalah bagian dari globalisasi yang merupakan teknologi sintesa berupa aplikasi perangkat lunak yang dipopulerkan oleh *Yamaha Corporation* yang dapat menyanyikan lagu yang telah dibuat pengguna hanya dengan mengetikkan lirik dan melodinya. Lagu merupakan presentasi dari suatu hal, bisa berupa perasaan, keadaan atau benda, baik yang berwujud atau kasat mata, dengan menggunakan nada-nada yang membentuk harmonisasi sebagai sarannya.<sup>1</sup> Lirik lagu merupakan karya sastra yang berisi curahan perasaan pribadi, bersifat subjektif, didasarkan pada rasa kasih sayang, rindu dendam, suka dan benci, kepastian dan kesangsian, kegembiraan dan kesedihan, dsb; yang termasuk dalam karangan lirik *romance*, *ode*, *himne*, *elegi*, *soneta*.<sup>2</sup> Inilah yang dimaksud dengan menggabungkan unsur-unsur yang berbeda, yaitu unsur seni dari sebuah lagu, lirik sebagai bagian dari sastra, dan dengan menggunakan media *Vocaloid* ini sebagai

<sup>1</sup> <http://dreamofmimpi.wordpress.com/2008/05/27/how-to-make-a-good-song/> diambil pada 7:41 AM 2011/09/03

<sup>2</sup> Suprpto, *Kumpulan Istilah dan Apresiasi Sastra Bahasa Indonesia*, Surabaya: INDAH Surabaya, 1993, hlm 46.

bagian dari perkembangan teknologi. Kemudian, apabila unsur-unsur ini digabungkan, maka akan menjadi satu paduan yang unik, menarik, dan diminati oleh masyarakat.

Perangkat lunak 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.

Kepopuleran *Vocaloid* makin melesat dan produksinya pun makin berkembang karena *Vocaloid* merupakan hal yang baru dan unik. Dimulai dari produk perdana *Vocaloid*, yang dikembangkan oleh Zero-G pada tanggal 3 Maret 2004 dengan karakternya Leon dan Lola. Kemudian diciptakan *Vocaloid 2* oleh *Crypton Future Media* yang dirilis pada tanggal 31 Agustus 2007, yang dipopulerkan oleh karakternya, **Hatsune Miku**. Sebuah karakter yang cantik, dan suaranya yang merdu.

Hatsune Miku jelas menarik perhatian para konsumen dan mengangkat nama produk *Vocaloid* hingga menuai dan ditampilkan sebagai iklan-iklan di berbagai situs hingga salah satu peserta dalam super GT 2008 mengapresiasikannya dalam bentuk gambar di mobil balapnya.

Melihat kondisi pasar yang begitu antusias terhadap *Vocaloid*, *Crypton Future Media* kembali menciptakan berbagai macam karak ter-karakter baru, unik, dan menarik hati dan minat pengguna dan penggemarnya.

*Vocaloid* tidak hanya menarik perhatian pasar internasional dan pecinta software dan teknologi saja, tapi para *otaku*, pecinta dan penikmat musik dan anime pun tertarik dan menikmati *Vocaloid* ini. Bahkan sebagian besar orang menyatakan bahwa *Vocaloid* ini ditujukan untuk orang-orang yang tidak bisa bernyanyi atau malu dalam menciptakan lagu, dan para penikmat musik yang kurang puas terhadap kualitas suara penyanyi pada sebuah lagu. Oleh karena itu, di Jepang, kehadiran *Vocaloid* disambut baik dan mendapat respon yang sangat positif. Bagi mereka, yang memiliki daya fantasi yang cukup tinggi ini



menjadikan kemunculan *Vocaloid* sebagai sebuah anugerah yang tidak pernah mereka lihat dan mereka dapatkan.

Kemunculan *Vocaloid* di Jepang juga mengasah daya kreatifitas dan bakat-bakat masyarakat untuk menulis dan menciptakan lagu yang selama ini terpendam atau malu mengungkapkannya yang pada umumnya mereka menyanyi pun hanya dengan berkaraoke.

*Vocaloid* juga menjadi lahan pekerjaan baru bagi ranah hiburan di Jepang. Seperti dalam pembuatan OST (*Original Sound Track*) dalam sebuah game dan anime. Bahkan *Vocaloid* pun dapat mereka buat dalam bentuk Video Klip. Mereka menganggap bahwa kelak *Vocaloid* ini akan bersaing dan mengalahkan *Idol* yang ada diseluruh dunia, karena dengan *Vocaloid*, setiap orang bisa memiliki dan membentuk *idol*-nya sendiri. Melihat perkembangan produksi, mutu, kualitas *Vocaloid* dan antusias dari para penggemarnya, serta manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh penggunanya, baik secara psikologis maupun sosialnya membuat penulis semakin tertarik untuk mempelajari lebih dalam dan mengangkat fenomena ini ke hadapan publik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tema penelitian, penulis mengidentifikasi masalah di dalam latar belakang munculnya *Vocaloid*, penggunaan karakter, dan dampak yang ditimbulkan oleh munculnya perangkat lunak ini, oleh karena itu, penulis berasumsi bahwa *Vocaloid* merupakan inovasi teknologi hiburan yang menggabungkan unsur seni, teknologi, dan budaya yang berdampak bagi penggunanya, terutama pada masyarakat Jepang.

## 1.3 Ruang Lingkup Masalah

*Vocaloid* yang mungkin terdengar asing di telinga masyarakat Indonesia, tanpa disadari mulai menjamur secara perlahan dan diperkirakan akan menjadi suatu *trend* dan *booming* di dalam dunia hiburan Indonesia seperti di tempat dikembangkannya software ini, yaitu Jepang, oleh karena itu, penulis membatasi

masalah penelitian ini pada perkembangan *Vocaloid*, dan dampaknya pada masyarakat Jepang.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Untuk mempelajari dan meneliti lebih dalam tentang "*Vocaloid* Sebagai Inovasi Dunia Hiburan yang Berdampak Pada Masyarakat Jepang", penulis membuat rumusan dan pertanyaan-pertanyaan yang ingin di pelajari sebagai dasar penelitian penulis, yaitu :

1. Apakah *Vocaloid* merupakan bagian dari inovasi?
2. Bagaimanakah latar belakang dan perkembangan *Vocaloid*?
3. Dampak seperti apakah yang ditimbulkan oleh munculnya *Vocaloid*, terutama pada masyarakat Jepang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, dengan menggunakan berbagai macam data, baik dengan mencari dari berbagai media atau sumber sebagai dasar informasi bahan skripsi penulis. Penelitian ini bertujuan untuk membuat masyarakat yang mengetahui dan menggunakan software ini menjadi lebih memahami, dan mengerti mengenai perkembangan *Vocaloid* ini, baik latar belakangnya, karakter-karakternya, maupun dampak yang ditimbulkannya. Dengan penelitian ini, penulis pun dapat mengetahui banyak wawasan dan pengetahuan mengenai salah satu teknologi yang berguna bagi perkembangan seni seperti aplikasi perangkat lunak *Vocaloid* ini.

#### 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan pendekatan materi dengan metode penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi dan sumber pustaka lainnya, berupa teori-teori atau konsep yang menunjang penelitian, serta melalui internet dan berbagai macam situs jejaring sosial untuk mengetahui lebih dalam tentang asumsi dan



**BAB IV : Vocaloid Sebagai Inovasi dan Dampak Vocaloid  
Pada Masyarakat Jepang**

Menjelaskan *Vocaloid* sebagai inovasi dampak yang ditimbulkan oleh munculnya *Vocaloid* pada masyarakat Jepang.

**BAB V : Kesimpulan**

Berisikan kesimpulan dan asumsi penulis berdasarkan fakta dan hasil penelitian penulis.

