

**FENOMENA *VIRTUAL IDOL VOCALOID*  
*HATSUNE MIKU* (初音ミク) DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Sastra



**KARIMA MEITY ANGGRAENI**

**2013110149**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS SASTRA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**Fenomena *Virtual Idol Vocaloid Hatsune Miku* (初音ミク) di Indonesia**

Telah diuji dan diterima baik pada : 13 Agustus 2018

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra Program Studi

Sastra Jepang

**Pembimbing**

**Pembaca**

( Dr. Hermansyah Djaya S.S, M.A )

( Tia Martia S.S, M.Si )

**Ketua Sidang**

( Dr. Nani Dewi Sunengsih S.S, M.Pd )

Disahkan oleh :

**Ketua Program Studi**

**Dekan**

( Ari Artadi, Ph.D )

( Dr. Eko Cahyono )

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

*Fenomena Virtual Idol Vocaloid Hatsune Miku (初音ミク) di Indonesia*

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Dr. Hermansyah Djaya S.S, M.A selaku Pembimbing I dan Ibu Tia Martia M.Si selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Bilamana dikemudian hari terbukti data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, saya menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik saya oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, Agustus 2018

Karima Meity Anggraeni

## ABSTRAK

NAMA : KARIMA MEITY ANGGRAENI

PROGRAM STUDI : SASTRA JEPANG

SKRIPSI : FENOMENA *VIRTUAL IDOL VOCALOID HATSUNE MIKU* (初音ミク) DI INDONESIA.

Budaya populer di Jepang seperti *manga, anime, fashion* dan musik pop (*J-pop*) telah banyak dikenal di seluruh dunia termasuk Indonesia. Budaya populer terjadi karena karya yang dibuat disukai dan menyenangkan untuk orang lain. Salah satu bagian dari budaya populer adalah *vocaloid Hatsune Miku* (初音ミク).

Penelitian ini menggunakan sumber data dari hasil survei yang penulis lakukan melalui *google form*, yang disebar melalui jejaring sosial. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dan konsep budaya populer Jepang. Konsep ini dipakai untuk meneliti fenomena *Hatsune Miku* (初音ミク) bisa terkenal di Indonesia.

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena *virtual idol vocaloid Hatsune Miku* (初音ミク) bagi perkembangan budaya populer Jepang di luar Jepang khususnya Indonesia.

*Kata kunci : Budaya Populer, Vocaloid, Hatsune Miku*

## 概要

- 名前 : カリマメイティアングラエニ
- 学科 : ダルマプルサダ大学文学日本語学科
- 題名 : インドネシアに仮想アイドルボーカロイド初音ミクの現象

日本は、その文化を維持し維持する先進国として知られています。伝統文化に加えて、日本はまた、その普及した文化を発展させました。日本の大衆文化はアニメ、マンガ、ファッション、ポップミュージックなど、広く世界中で知られている。大衆文化とは、作品が様々な人に好かれる、または様々な人が楽しめるように作られているため、発生する。人気のある文化の一つは、ボーカロイド初音ミク。

本研究ではグーグルフォームを用いソーシャルメディアに広めたものをデータとして利用した。本研究では、日本の大衆文化の概念に対する現象と文化的アプローチを用いている。この概念は、初音ミクの現象がインドネシアで有名になったことを調べた。

本論文の目的は日本以外の日本の民族文化、特にインドネシアにおける仮想ボーカロイドアイドル初音ミクの影響を調べることである。

キーワード：大衆文化、初音ミク、ボーカロイド

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas kehadiratnya yang telah melimpahkan kekuatan, berkah, kemudahan, ilmu dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Salawat serta salam tak lupa tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang insya Allah akan terus setia hingga akhir jaman. Semoga kita semua pun termasuk ke dalam golongan umatnya yang setia.

Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, dorongan, saran, kritik, masukan dan usulan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan setulus hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Hermansyah Djaya S.S.,M.A., selaku dosen Pembimbing dan juga dosen Pembimbingan Akademik yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, nasehat, serta menyempatkan waktunya di tengah-tengah kesibukan demi terselesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Tia Martia S.S.,M.Si., selaku dosen pembaca yang memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat memperbaiki kesalahan dan menyempurnakan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih S.S.,M.Pd., selaku dewan penguji dan ketua sidang.
4. Bapak Ari Artadi Ph.D., selaku Ketua Jurusan Program Studi Sastra Jepang.
5. Bapak Dr. Eko Cahyono, selaku Dekan Fakultas Sastra.
6. Seluruh dosen pengajar program studi Sastra Jepang yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

7. Staff dan karyawan Universitas Darma Persada yang selalu membantu keperluan mahasiswa.
8. Terima kasih kepada Papa, Mama dan adik-adik tersayang yang selalu memberikan dukungan, pengertian dan doa yang tiada habisnya yang sangat memotivasi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada dirimu yang memakai label '*my half one*', yang selalu menjadi penyemangat disegala keadaan. Yang selalu mendukung apapun itu. Dan juga kepada Sora-chan yang menjadi vitamin sekaligus *my 'til trouble maker*.
10. Terima kasih kepada teman-teman sejurusan Sastra Jepang angkatan 2013 yang telah memberi motivasi satu sama lain, khususnya kepada Lusy, yang tanpamu mungkin skripsi ini tidak akan selesai. Kepada Wiwied teman seperjuangan, dan juga Amel, teman yang mewarnai masa-masa perkuliahan, dan seluruh teman-teman yang tidak dapat sebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini karena itu penulis sangat berharap akan kritik dan saran yang dapat menyempurnakan skripsi ini. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna sebagai bahan referensi.

Jakarta, Agustus 2018

Karima Meity A

## DAFTAR ISI

|                                                 |      |
|-------------------------------------------------|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                      | i    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                 | ii   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....                 | iii  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                            | iv   |
| 概要 .....                                        | v    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                     | vi   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                         | viii |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                      | x    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                       | xii  |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>                        |      |
| 1.1 Latar Belakang .....                        | 1    |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                  | 5    |
| 1.3 Pembatasan Masalah .....                    | 6    |
| 1.4 Perumusan Masalah .....                     | 6    |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....                     | 6    |
| 1.6 Landasan Teori .....                        | 7    |
| 1.7 Metode Penelitian .....                     | 11   |
| 1.8 Manfaat Penelitian .....                    | 12   |
| 1.9 Sistematika Penulisan .....                 | 12   |
| <b>BAB II BUDAYA POPULER DI JEPANG</b>          |      |
| 2.1 Budaya Populer Jepang .....                 | 13   |
| 2.1.1 Jenis – jenis Budaya Populer Jepang ..... | 14   |
| 2.1.1.1 <i>Manga</i> .....                      | 15   |
| 2.1.1.2 <i>Anime</i> .....                      | 15   |

|                                                                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.1.3 <i>Fashion</i> .....                                                                                                   | 17 |
| 2.1.1.4 <i>Game</i> .....                                                                                                      | 17 |
| 2.1.1.5 <i>Dorama</i> .....                                                                                                    | 18 |
| 2.1.2 <i>J-Music</i> Sebagai Budaya Populer Jepang .....                                                                       | 19 |
| 2.2 Idol Pop Jepang .....                                                                                                      | 21 |
| 2.3 <i>Vocaloid</i> dan Produk <i>Vocaloid</i> .....                                                                           | 25 |
| 2.3.1 <i>Vocaloid</i> 1 .....                                                                                                  | 27 |
| 2.3.2 <i>Vocaloid</i> 2 .....                                                                                                  | 27 |
| 2.3.3 <i>Vocaloid</i> 3 .....                                                                                                  | 29 |
| 2.3.4 <i>Vocaloid</i> 4 .....                                                                                                  | 30 |
| 2.3.5 <i>Vocaloid</i> 5 .....                                                                                                  | 31 |
| 2.6 Vocapost .....                                                                                                             | 31 |
| <b>BAB III PERKEMBANGAN VIRTUAL IDOL HATSUNE MIKU</b>                                                                          |    |
| <b>(初音ミク)</b>                                                                                                                  |    |
| 3.1 Fenomena <i>Hatsune Miku</i> (初音ミク) Sebagai Budaya Populer Jepang .....                                                    | 34 |
| 3.2 Fenomena <i>Virtual Idol Hatsune Miku</i> (初音ミク) Sebagai Budaya Populer Jepang di Luar Jepang Khususnya di Indonesia ..... | 38 |
| 3.3 Kuesioner Mengenai Fenomena Virtual Idol Hatsune Miku (初音ミク) .....                                                         | 42 |
| <b>BAB IV Kesimpulan</b> .....                                                                                                 | 55 |

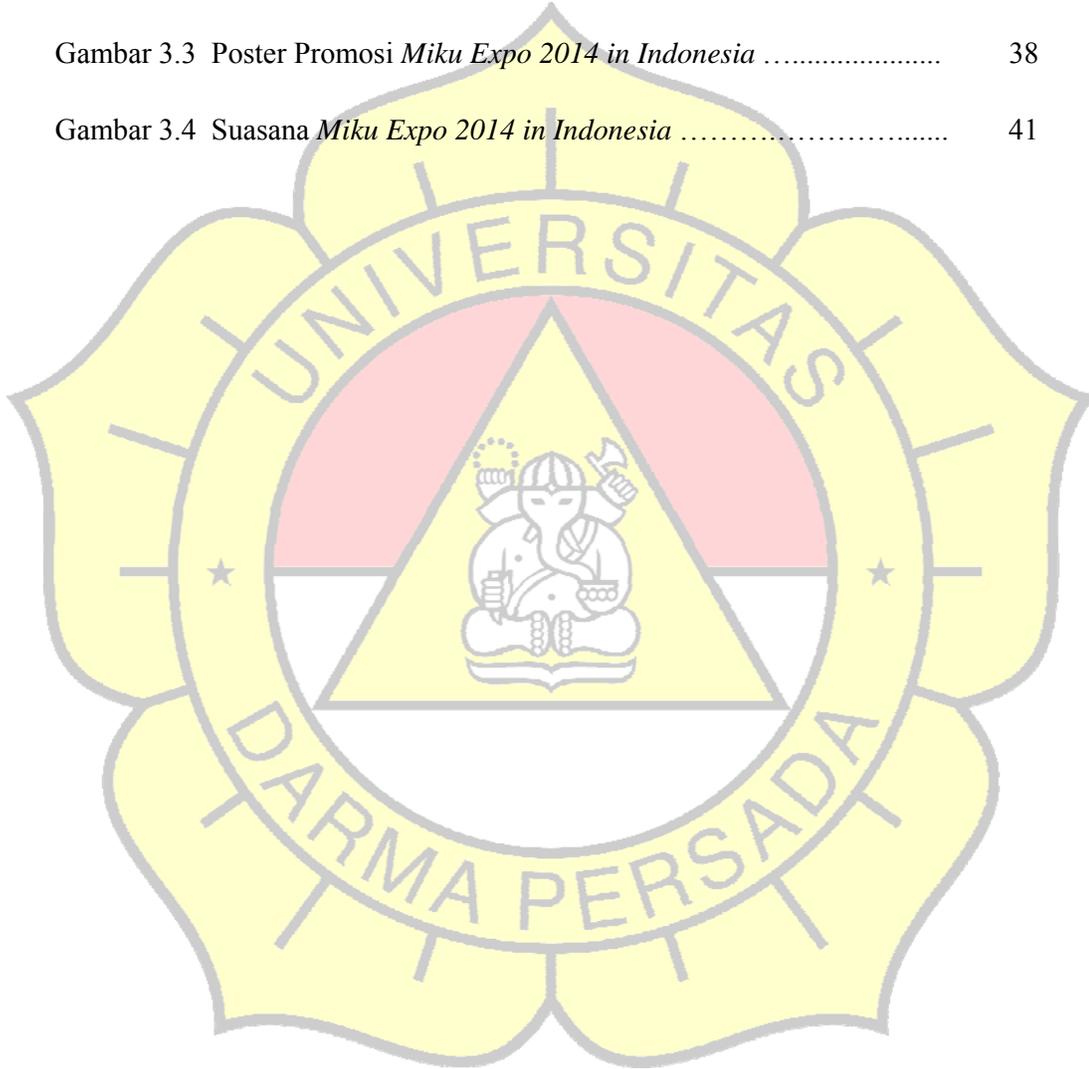
**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**GLOSSARIUM**

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Hatsune Miku .....                                      | 35 |
| Gambar 3.2 Diagram Popularitas <i>Vocaloid</i> Tahun 2013.....     | 36 |
| Gambar 3.3 Poster Promosi <i>Miku Expo 2014 in Indonesia</i> ..... | 38 |
| Gambar 3.4 Suasana <i>Miku Expo 2014 in Indonesia</i> .....        | 41 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Daftar lagu yang dibawakan oleh <i>Hatsune Miku</i> (初音ミク) pada <i>Miku Expo 2014 in Indonesia</i> ..... | 39 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

