

BUDAYA POPULER DAN *SIMULACRA* KAWULA MUDA JAKARTA DALAM PENGGUNAAN SITUS *VIDEO* YOUTUBE (KASUS UNGGAH *VIDEO* GAMALIEL-AUDREY DAN SINTA-JOJO)

Edy Chandra, dan Umaimah Wahid

¹Jurusan Komunikasi Media, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur-Jakarta

²Jurusan Periklanan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara-Jakarta

Email:*nyakmah@yahoo.com*

ABSTRAK. Situs video YouTube adalah salah satu varian dari situs jejaring sosial (situs jejaring sosial) yang mengembangkan dan minat dalam konvergensi media komunikasi digital untuk orang-orang muda saat ini Jakarta. Menarik untuk menjadi pertanyaan berarti meng-unggah video meliputi kasus lip- sinc dan musik pop di dunia maya dapat terjadi. Kasus ini diduga terkait dengan pemahaman budaya populer dan simulacra Jean Baudrillard yang merupakan bagian dari ideologi semiotik. Untuk itu peneliti tertarik untuk mencoba untuk menyelidiki kasus ini dengan metode kualitatif. Ilustrasi studi kasus ini akhirnya mengarah pada kesimpulan bahwa keinginan yang kuat untuk menjadi berbeda karena faktor budaya kompetisi di kalangan pemuda Jakarta menjadi faktor utama dalam penggunaan situs video YouTube, yang melahirkan budaya populer. Selain itu, sosok selebriti tempo dan menjadi salah satu faktor yang mendorong penggunaan simulacra di situs video YouTube. Saran dari hasil penelitian ini mengarah pada pentingnya pertimbangan yang matang dalam proses meliputi vokal meng-unggah video pra dan lip-sinc ke situs video YouTube. Mengingat unsur etika ke garis depan sebelum timbulnya dampak hasil meliputi Vokal dan unggah video ke situs video lip-sinc YouTube untuk dilihat oleh semua pengguna.

kata kunci: Budaya lumayan tenar, YouTube, Simulasi.

POPULAR CULTURE AND SIMULACRA OF YOUTH JAKARTA IN USE YOUTUBE VIDEO SITE (CASE-UPLOAD VIDEO GAMALIEL AUDREY AND SINTA-JOJO)

ABSTRACT. *YouTube video site is one of the variants of social networking sites (social network site) that develops and interest in the convergence of digital communications media for young people today Jakarta. Interesting to be a question of meaning upload a video covering the case lip sinc vocals and pop music in cyberspace can occur. The case is thought to be related to the understanding of popular culture and simulacra of Jean Baudrillard that is part of a semiotic ideology. For that researchers interested in trying to investigate this case with qualitative methodology. Illustration of this case study ultimately leads to a conclusion that a strong desire to be different as a factor of competition culture among youth Jakarta became a major factor in the use of video site YouTube, which gave birth to popular culture. Besides, a figure voyageur celebrities and become one of the factors that encourage the use of simulacra on the video site YouTube. Advice from the results of this study leads to the importance of thorough consideration in the process of covering vocal pre upload videos and lip sinc to the video site YouTube. Given the element of ethics into the forefront before the onset of the impact of the results covering vocals and video upload to video site YouTube lip sinc to be seen by all users.*

Key World: Budaya populer, *YouTube*, Simulasi.

PENDAHULUAN

Tidak ada yang lebih bersemangat dan ekspresif, selain melewati masa-masa kawula muda yang menyukai dentuman musik pop. Terlebih akan bersemangat dan terlihat ekspresif bagi kawula muda jika dapat menyalurkan musik pop favorit melalui berbagai media komunikasi massa. Didukung oleh pemikiran (Stuart Hall dan Paddy Whanel, 1964:281) bahwa musik pop bagi kawula muda merupakan bentuk 'realisme emosional'. Hal tersebut membuktikan

bahwa musik pop menjadi pilihan utama kawula muda dalam kehidupannya. Tentunya perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 turut mendukung realisme emosional kawula muda, salah satunya melalui lahirnya media jejaring sosial dunia maya internet.

Situs *video* YouTube merupakan salah satu varian dari situs jejaring sosial (*social network site*) yang berkembang dan menjadi pilihan tersendiri di dunia maya internet bagi kawula muda khususnya di Indonesia saat ini. Dalam situs *video* YouTube para penggunanya dapat melakukan unggah

video dalam berbagai tema. Salah satu tema yang sangat disukai kawula muda adalah musik pop.

Perkembangannya kian menarik di kala nama Gamaliel-Audrey, kemudian Sinta-Joyo mencuat namanya dan menjadi pembicaraan hangat di dunia *infotainment* sebagai sebuah fenomena musik pop dunia maya bagi masyarakat Indonesia. Semangat untuk mencoba serta didorong rasa percaya diri yang kuat, timbul dari diri Gamaliel yang kemudian mengajak adik kandungnya Audrey menyanyikan kembali (*covering vocal*) beberapa musik pop yang tak asing bagi kawula muda. Beberapa lirik musik pop yang dinyanyikan kembali oleh Gamaliel-Audrey direkam dan diunggah ke situs *video* YouTube. Tanpa diduga dalam hitungan minggu hasil rekaman mereka dalam situs *video* YouTube penuh dengan komentar, lalu ribuan orang mulai mengunduh *video* mereka.

Belum pudar berita mengenai Gamaliel-Audrey, muncul *video* gerak-gerik gemulai yang disertai ekspresi bagaikan seorang penyanyi musik pop yang dilakukan oleh Sinta-Joyo. Mereka berdua melakukan *lip sinc* musik pop dangdut, merekam dan mengunggah ke situs *video* YouTube. Tanpa disangka hasil *video* mereka berdua juga disambut antusias oleh kawula muda yang sama halnya dengan Gamaliel-Audrey.

Kenyataannya keempat kawula muda ini sebelumnya kerap melakukan kegiatan musik dan merekam kegiatannya dalam *video webcam* dan mengunggah (*upload*) hasilnya ke situs *video* YouTube. Apa yang mereka lakukan merupakan salah satu keunggulan yang diberikan situs *video* YouTube sebagai situs jejaring sosial dibandingkan dengan varian lainnya (*friendster, my space, facebook*). Keunggulan unggah dan berbagi *video* pribadi pengguna yang dapat langsung disaksikan oleh seluruh pengguna internet di seluruh dunia.

Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo dalam seketika menjadi figur kawula muda Indonesia dalam kancah musik pop di dunia maya. Sosok mereka mencuat dan menjadi sebuah budaya populer baru dalam konvergensi media komunikasi musik pop kawula muda

di Indonesia yang semakin berkembang dan kompleks di abad millenium.

Fenomena unggah musik pop ke situs *video* YouTube yang dilakukan Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo merupakan perwakilan simbol konvergensi media komunikasi digital, yang pada awalnya memiliki makna obyektif menjadi subyektif dalam penggunaannya saat ini. Media komunikasi digital tidak lagi dinilai sebagai pembawa pesan bahkan menjadi sebuah simbol budaya populer bagi kawula muda Indonesia. Faham *modernisme* yang obyektif telah berevolusi menjadi *postmodernisme* yang subyektif. Pernyataan tersebut diperkuat dari kutipan terjemahan (Jones, 2003:216) bahwa "...modernitas sudah berakhir dan kini kita hidup dalam zaman baru, post-modernitas, dan kita membutuhkan cara-cara baru untuk menjadikan segala hal menjadi masuk akal pada era transformasi di dunia saat ini."

Awalnya obyektifitas terhadap musik pop bagi kawula muda Indonesia diciptakan, disampaikan dan dikuasai oleh para pemilik industri musik sebagai komoditi konsumerisme yang melahirkan budaya populer dan disampaikan melalui berbagai media massa. Masih segar dalam ingatan di era tahun 60 dan 70 an dalam kancah musik pop kelompok The Beatles, Elvis Presley dan Michael Jackson menjadi komoditi konsumerisme yang melahirkan budaya populer di kalangan kawula muda seluruh dunia termasuk di Indonesia.

Dalam perkembangannya akhirnya budaya populer kawula muda Indonesia tidak lagi dikuasai oleh para pemilik industri musik sebagai komoditi konsumerisme. Kekuasaan komoditi konsumerisme beralih menjadi simbol berupa identitas sosial sosok figur pribadi yang disimulasikan dan menjadi budaya populer yang menguasai dunia musik pop bagi kawula muda Indonesia. Menguasai dan berkembang kian pesat melalui dunia maya internet sebagai media komunikasi digital. Kawula muda telah menjadi simbol dalam realitas kehidupan nyata, tenggelam oleh realitas semu yang diciptakan dan disimulasikan oleh simbol itu sendiri. Realitas mengalami transformasi menjadi sebuah "hyper-realitas". Filsuf Perancis, Jean Baudrillard melalui Keller mengemukakan pandangannya mengenai hyperrealitas yang berasal dari pemikiran mengenai *simulacra (simulacrum)* yaitu: " *RADICAL*

SEMIURGY, the production and proliferation of signs, has created a society of SIMULATIONS governed by IMPLOSION and HYPERREALITY” (Kellner, 1998).

Realita musik pop dikalangan kawula muda pada awalnya berkembang apa adanya hingga lambat laun menjadi sebuah realita yang disimulasikan dengan cara-cara baru. Simulasi unggah video musik pop ke situs *video* YouTube melahirkan sebuah budaya populer yang baru di kalangan kawula muda Indonesia. Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo menjadi simbol dalam musik pop yang populer dalam seketika melalui situs *video* YouTube. Melakukan unggah *video* ke situs *video* YouTube yang kerap kali dilakukan Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo akhirnya menjadi sebuah fenomena yang melahirkan budaya populer di kalangan kawula muda. Tentunya memiliki sebuah pertanyaan yang menarik untuk diketahui lebih lanjut.

Menciptakan fantasi sebuah simbol dengan cara menggunggah *video-video* rekaman *covering vocal* atau *lip sinc* musik pop ke situs *video* YouTube, dan pada akhirnya melahirkan gaya baru dalam menuangkan realisme emosional kawula muda Indonesia menuju sebuah fantasi menjadi “bintang”. Senada dengan teori simulasi Baudrillard yang berbicara tentang hiper-realitas, timbul keinginan untuk mengetahui kesamaan makna yang terkandung dalam fenomena antara Gamaliel-Audrey yang melakukan *covering vocal* dengan Sinta-Jojo yang melakukan *lip sinc* yang selalu merekam dan menggunggah *video* musik pop ke situs *video* YouTube dan pengguna lain sebagai pengikut. Perbedaan atau mungkin persamaan makna yang di terdapat dalam diri mereka akan menarik untuk diungkap dan diteliti sebagai bentuk baru *simulacra* kawula muda Indonesia terhadap budaya populer unggah *video* musik pop ke situs *video* YouTube.

Budaya Populer

Definisi budaya yang selalu identik dengan sebuah bentuk buah pikiran sebagai proses belajar (Koentjaraningrat, 1996) dan populer yang identik dengan sesuatu yang inferior dan disukai banyak orang (William, 1983:237). Kedua definisi tersebut jika

digabungkan akan memiliki arti sebuah perilaku hidup yang selalu menyukai dan mengikuti kebiasaan yang banyak disukai oleh orang banyak saat itu.

Budaya populer berarti sebuah kekuatan dinamis, yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera, dan mengaburkan segala macam perbedaan (Strinati, 2008:18). Budaya populer mencampur-adukan berbagai hal, baik yang benar maupun yang salah. Kebudayaan yang dahulunya dianggap tabu, justru diberikan porsi kedudukan yang sama dengan kebenaran. Seluruh budaya bercampur menjadi satu sehingga menghasilkan sebuah budaya yang homogen (*universal*). Budaya populer sebagai budaya massa juga diproduksi secara eksklusif menggunakan simbol-simbol kelas sosial sehingga terkesan diperuntukkan kepada masyarakat modern yang homogen, terbatas dan tertutup (Bungin, 2007:77-78).

Budaya populer identik dengan budaya post-modern memandang tentang gaya sebagai satu *zeitgeist*¹ yang berlaku *universal*. Gaya memiliki tiga wilayah peran menurut Stuart Ewen melalui (Piliang, 2010:174) yaitu: gaya sebagai wahana bagi pendefinisian diri (*self*), gaya merupakan wahana pula untuk memahami masyarakat, dan gaya sebagai suatu elemen pembentuk kesadaran yang total dan dahsyat tentang dunia. Pada wilayah gaya sebagai wahana pendefinisian diri akhirnya akan mendorong masyarakat terjebak dalam lingkup budaya populer.

Simulacra Dan Simulation

Simulacra dan *simulation* merupakan salah satu pemikiran Jean Baudrillard yang dipublikasikan pada awal tahun 1981. Baudrillard mengemukakan teori bahwa *Simulacra* merupakan sebuah keadaan masyarakat saat ini hidup dalam perjalanan waktu pencitraan semu simbol yang mendahului realita. Persepsi masyarakat mengenai simbol dalam realita tidak lagi seperti apa adanya. Ia menggabungkan teori ini dari rentang berbagai tema subyek menjadi

¹Zeitgeist: Sebuah istilah dalam bahasa Jerman yang berarti semangat Zaman yang digunakan untuk menjelaskan suasana hati atau sikap yang berlaku umum di dalam sebuah periode

satu, dari sejarah hingga fiksi ilmiah, politik hingga ekonomi, dan film hingga literatur. *Simulation* (simulasi) menurut Baudrillard merupakan sebuah keberadaan simbol yang tidak lagi berkaitan dengan duplikasi keberadaan simbol tersebut, melainkan penciptaan simbol-simbol nyata tanpa asal-usul atau realitas, hiper-real. Acuan dari duplikasi simbol tidak lagi sekedar realitas, melainkan sesuatu yang tidak nyata yaitu, fantasi.

Fantasi dapat disimulasi menjadi (seakan-akan) nyata adanya, oleh sebab itu keberadaan realitas dan fantasi menjadi tanpa batas. Melalui simbol produksi simulasi tidak saja menghasilkan simbol-simbol hiper-real, akan tetapi juga dapat dilakukan proses kompresi, dekonstruksi, dan rekonstruksi ruang sehingga manusia mampu mengalami pengalaman ruang yang baru, *simulacrum* (Piliang, 2010).

Keadaan masyarakat saat ini telah berubah menjadi kaum konsumen.² Masyarakat saat ini membutuhkan diferensi (perbedaan). Diferensi yang diinginkan melalui konsumsi dan tontonan. Diferensi dalam tontonan hanya dapat diproduksi melalui penyangkalan dunia nyata, dengan cara mengubah fantasi, ilusi, fiksi, atau nostalgia menjadi tampak nyata (seakan-akan nyata), melalui produksi dan reproduksi simulasi (Piliang, 2010:129). Konsumsi tidak lagi didasari atas logika kebutuhan (*need*) melainkan atas logika hasrat (*desire*) (Piliang, 2010:143).

Kesimpulan dari pemahaman *simulacra and simulation* (Baudrillard, 1983) bahwa *simulacra and simulation* merupakan kebangkitan figur sebuah generasi yang nyata tanpa identitas, tanpa keaslian atau realitas yang identik dengan hiper-real. Hiper-realisme diklaim sebagai bentuk karakteristik dan gaya postmodernisme. Dalam dunia hiper-real perbedaan simulasi dan realitas hancur melebur tercampur menjadi satu, sehingga kenyataan hidup berjalan tanpa perbedaan antara simulasi dengan realita.

2 . Baudrillard, J. 1988. *Ecstasy of Communication*. New York. *Semiotext(e)*. hlm. 29.

METODE

Obyek penelitian ini adalah kawula muda yang memiliki akun dan sering melakukan rekaman *covering vocal* atau *lip sinc* terhadap diri mereka, mengakses, dan mengunggah rekaman *video* musik pop oleh ke situs *video* YouTube. Karena keterbatasan waktu, maka penelitian ini dibatasi hanya pada daerah Jakarta dan sekitarnya.

Bentuk penelitian kualitatif deskriptif dengan strategi studi kasus digunakan dengan pertimbangan untuk mempermudah menemukan makna yang terkandung dalam penelitian.

Dalam penelitian ini digunakan istilah informan kunci. Informan kunci dalam penelitian ini merupakan individu yang terlibat dalam fenomena, kasus unggah *video covering vocal* atau *lip sinc*. Informan kunci tersebut adalah:

- Gamaliel sebagai artis utama pengguna situs *video* YouTube yang melakukan *covering vocal* lagu yang populer di kalangan kawula muda.
- Audrey sebagai rekan duet Gamaliel dalam menggunakan situs *video* YouTube dalam situasi yang serupa.
- Sinta Nurmansyah sebagai artis dan pengguna situs *video* YouTube yang melakukan *lip sinc* lirik lagu yang populer di masyarakat.
- Jovita Adityasari (Jojo) sebagai artis dan rekan Sinta dalam menggunakan situs *video* YouTube dalam situasi yang serupa.

Selain keempat orang tersebut sebagai informan kunci, peneliti juga mencoba menambahkan informan-informan lain yang terkait dengan penggunaan situs *video* YouTube dalam melakukan unggah *video* amatir pribadi mereka dengan tema musik. Informan-informan ini dianggap sebagai pengikut (*follower*) mereka yaitu:

- Simon merupakan pengguna situs *video* YouTube yang melakukan kegiatan *lip sinc* serupa dengan Sinta-Jojo.
- Angel Fu merupakan pengguna situs *video* YouTube yang melakukan kegiatan *lip sinc* serupa dengan Sinta-Jojo
- Anastasia Silvi merupakan pengguna situs *video* YouTube yang melakukan

kegiatan *lip sinc* serupa dengan Sinta-Jojo

- Yuil Yana merupakan responden yang menunjukkan dan merekam kepiawaiannya dalam bermain gitar serta *covering vocal* dan melakukan unggah hasil rekaman dirinya ke situs *video* YouTube.
- Raisa Andriana merupakan responden yang melakukan *covering vocal* seperti Gamaliel-Audrey.
- Asti Candramaya merupakan responden yang berusaha mengikuti *covering vocal* Raisa Andriana sebagai pengguna situs *video* YouTube.
- Mega Gumelar merupakan responden yang berusaha mengikuti *covering vocal* Gamaliel-Audrey sebagai pengguna situs *video* YouTube.
- Rahmat Deni Saputra merupakan responden yang berusaha mengikuti *covering vocal* Gamaliel-Audrey sebagai pengguna situs *video* YouTube
- Yudi Baretto merupakan responden yang memiliki hobi dalam bernyanyi dan *covering vocal* beberapa lagu pop di situs *video* YouTube

Jumlah informan penelitian ditentukan dengan teknik bola salju. Teknik bola salju merupakan penggalan data melalui wawancara mendalam terhadap informan yang memenuhi kriteria, dari satu informan ke informan lainnya dan menelusuri melalui berbagai cara, salah satunya melalui jalur dunia maya internet seterusnya sampai peneliti tidak menemukan informasi baru lagi.

Teknik bola salju digunakan dengan pertimbangan pelaku dalam menggambarkan budaya populer dan makna *simulacra* pada media situs *video* YouTube belum terlalu banyak di Indonesia. Untuk itu teknik bola salju dianggap merupakan cara yang cukup efektif dalam menemukan informan lain.

Fokus bahasan analisa permasalahan dalam penelitian studi kasus unggah *video* Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo akan dipilah melalui unit analisis, agar lebih mempermudah pemahaman alur analisis secara keseluruhan. Bentuk susunan unit analisis dapat disimak melalui tabel di bawah ini:

Tabel 1. Susunan unit analisis penelitian kasus unggah *video* Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo

Level	Aspek Kunci	Unit Analisis	Teknik Analisa
Sosial Budaya Kawula Muda Jakarta	Budaya Populer	YouTube Sebagai Medium Budaya Populer Berkomp-tisi.	Semiotika pada bahasa.
Personal Pelaku	<i>Simulacra</i>	<i>Simulacra</i> sebagai duplikasi simbol	

Teknik pengumpulan data yang lazim digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara lapangan dan studi pustaka.

Teknik analisis data menggunakan metode analisis semiotika pada bahasa, dengan pertimbangan maksud dari Umberto Eco melalui penjelasan analisa (Piliang, 2010:46) bahwa dalam Teori Semiotika terdapat kemungkinan relasi antara tanda, makna, dan realitas, yaitu apa yang di jelaskan kemudian sebagai pemikiran dari Simulasi (*simulation*). Proses pertandaan (*signification*) bisa ditinjau dalam berbagai aspek sosial kehidupan, salah satunya dalam bahasa. Konsep budaya populer timbul pada masa kapitalis konsumen barat yang merupakan salah satu lingkup pembahasan teori simulasi.

Disimpulkan bahwa Semiotika Teori Simulasi. merupakan salah satu metodologi kajian terhadap Teori Simulasi yang di dalamnya terdapat unsur budaya populer.

YouTube Sebagai Medium Budaya Populer Berkomp-tisi

Situs *video* YouTube merupakan sebuah terobosan media baru untuk melakukan komunikasi yang menarik bagi hampir seluruh masyarakat pengguna internet di dunia. Dalam ranah Semiotika situs *video* YouTube merupakan realitas media komunikasi berbentuk *video online*. Tanda dalam hal ini merupakan si pengguna internet yang sedang melakukan akses terhadap situs *video* YouTube. Makna yang di berikan adalah figur masyarakat tanggap teknologi. Bagi kawula muda bisa di beri makna “anak gaul”.

Mengapa bisa dikatakan sebagai “anak gaul”? Justru dikarenakan selalu mengikuti perkembangan tren terkini yang disukai oleh para kawula muda, maka bisa dimaknai “anak gaul”. Sebuah indikasi budaya populer.

Situs *video* YouTube memiliki berbagai kelebihan dalam melakukan manajemen terhadap media *video*. Hal itu menarik bagi para penggunanya tidak terkecuali Gamaliel dan Audrey beserta Sinta dan Jojo dalam makna bahasa yang diungkapkan mereka. Makna bahasa bisa disimak dalam detail petikan wawancara berikut:

Peneliti: “Komentar kamu tentang You Tube?”

Gamaliel: “Seru juga... kita bisa menemukan banyak macam konten film disana dan kita bisa *upload* film.”

Audrey: “...media yang membuat jadi seru-seruan aja sama teman-Teman.”

Sinta-Jojo: “...awalnya cuma iseng nyoba upload hasil rekaman lipsinc bareng teman-teman, akhirnya kita jadi terus-terusan pengen nyoba lagi.”

Gamaliel memiliki talenta bermain gitar dan Audrey bernyanyi. Begitu pula dengan Sinta-Jojo memiliki kepercayaan tinggi tampil berekspresi di depan kamera mendorong mereka semua untuk melakukan unggah (*upload*) hasil rekaman *video* amatir mereka ke situs *video* YouTube. Pada akhirnya mereka semua menjadi fenomena pengguna situs *video* YouTube yang menjadi sorotan masyarakat luas.

Charles Sanders Pierce melalui (Tinarbuko, 2003:34) menyatakan bahwa tanda-tanda dalam sebuah visual terdiri atas ikon, indeks, dan simbol. Definisi simbol adalah tanda berdasarkan konvensi, peraturan atau perjanjian yang telah disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya.

Fenomena unggah (*upload*) *video* amatir Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo pada akhirnya menjadi sebuah simbol tren pengguna situs *video* YouTube yang menyukai musik pop saat ini. Dampak dari lahirnya simbol tersebut menyebabkan para

kawula muda menjadi pengikut (*follower*) aksi unggah (*upload*) *video* amatir Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo. Indikasi awal bisa disimak dalam urutan para informan lain sebagai pengikut yang tercatat pada sub bahasan metodologi.

Penandaan (makna) para pengikut terhadap diri Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo sebagai simbol tren pengguna situs *video* YouTube, didasari atas gaya sebagai wahana bagi pendefinisian diri. Gaya atas diri Gamaliel-Audrey dan Sinta Jojo terhadap para pengikut dapat dilihat melalui makna bahasa dalam wawancara para pengikut Gamaliel- Audrey dan Sinta Jojo berikut ini:

Peneliti: “Apakah elu tahu mengenai Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo di You Tube?”

Astika : “Tahu dong! Malah gue udah tahu mereka sebelumn mereka masuk tv...penampilan mereka oke banget...jadi gue sering buka koleksi video mereka dech di You Tube.”

AnastasiaS: “Gue tahu penampilan ngocol... Sinta-Jojo pas pertama kali iseng surfing video musik di You Tube...”

Yuil Yana: “ Gue suka nyari koleksi vide.o musik di you Tube en ketemu video si Gamaliel dengan gitarnya.”

Simon ; “Yaapp...gue tahu awalnya dari temen en infotaimen akhirnya gue coba liat sendiri video Sinta-Jojo di YouTube.”

Angel Fu: “ Yes I know them...Sinta and Jojo dari berita temen-temen ku di Surabaya.”

Raisa: “ Aku tahu Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo dari infotainment.”

Peneliti: “Apa sich yang lu sukai dari penampilan Gamaliel-Audrey atau Sinta-Jojo di You Tube?”

Astika : “ Mereka berdua itu kakak-adik yang kompak banget, terutama si Gamaliel kalo gaya mainin gitarnya natural banget...kalo Audrey suaranya oke banget, gak sebanding sama vokal gue...”\

Anastasia S : “ Asli dech Sinta-Jojo itu polos banget dan ngocol penampilannya di YouTube, gak kelihatan dibuat-buat...nach itu yang bikin gue penasaran mau nyoba ngikutin gaya ngocol mereka di depan kamera HP gue...”

Yuil Yana : “ Karena gue hobi main gitar, menurut gue si Gamaliel punya penampilan yang unik pas main gitar.”

Simon ; “ Gue lihat *video* Sinta-Jojo yang lucu jadi pengen nyoba *lip sinc* kaya mereka tuch.”

Angel Fu : “ Natural and simply girl...aku jadi tertarik nyoba seperti mereka di You Tube.”

Raisa : “Performa Gamaliel-Audrey membuat aku jadi lebih terinspirasi lagi untuk berlatih nyanyi lebih baik lagi”

Kenyataan jumlah penggunjung situs *video* You Tube yang melihat dan menyukai akun Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo yang cukup besar. Serta temuan di lapangan lebih dari satu orang pengikut gaya atas diri Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo dalam rekaman di situs *video* YouTube. Dapat ditarik sebuah kesimpulan, bahwa situs *video* YouTube telah menjadi medium budaya populer untuk berkompetisi di kalangan kawula muda. Sosok gaya penampilan Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo menjadi acuan simbol diri para pengikutnya. Sebuah acuan yang menjadi kesukaan (budaya populer) bagi banyak kawula muda di Indonesia.

Simulation Sebagai Duplikasi Cerita

Sebuah realitas terbentuk yang nampak melebihi realitas sebenarnya diawali dari sebuah fantasi individual yang terkandung dalam kepala setiap manusia. Fantasi merupakan sebuah kekuatan imajiner yang memiliki kekayaan ganda. Baudrillard menyatakan setiap insan individu berhak untuk memiliki fantasi dalam bentuk sebuah impian yang diduplikasikan (*clone*) pada kehidupan nyata. Walau pada kenyataannya sering dipungkiri obyektifitasnya.

Everyone can dream, and must have dreamed his whole life, of a perfect duplication or multiplication of his being, but such copies only have the power of dreams, and are destroyed when one attempts to force the dream into the real. (Baudrillard, 1997)

Fantasi yang diduplikasikan dari sebuah impian merupakan sebuah cerita yang tersaji di dalamnya. Simbol tren pengguna situs *video* YouTube Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo menjadi konsumsi sebuah cerita tersendiri yang tersimpan dalam benak fantasi para pengikutnya untuk melakukan *covering vocal* maupun *lip sinc* pada situs *video* YouTube. Hasrat fantasi atas budaya populer para pengikut Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo mendorong mereka untuk menjadi seperti diri sang bintang music pop.

Makna atas citra diri para pengikut telah berbaur menjadi satu antara realitas nyata dan semu. Orisinalitas makna citra diri menjadi bias kehadirannya, pembauran makna atas citra diri telah menuju sebuah hiper-realitas. Konsumsi atas situs *video* YouTube telah menjadi sebuah jembatan besar untuk melintasi dunia nyata menuju sebuah alam fantasi.

Penandaan (makna) atas simbol tren pengguna situs *video* YouTube Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo menjadi sebuah cerita menarik dalam setiap episode tayangan di situs *video* You Tube. Menjadi menarik bagi para pengikut untuk menceritakan kembali (duplikasi) melalui rekaman dan unggah *video* seperti layaknya citra diri simbol sang bintang music pop.

Mega Gumelar dan Rahmat Deni Sapoetra dua orang pengikut Gamaliel-Audrey menduplikasi fantasi penandaan (makna) dirinya terhadap bintang pujaannya untuk menjadi seorang penyanyi tenar. Indikasi penandaan (makna) terlihat dalam ulasan bahasa petikan wawancara:

Peneliti : “ Apa yang menjadi motivasi anda meng-*upload video* diri anda bertema musik ke situs *video* YouTube?”

Mega Gumelar : “ Motivasi, biar bisa di temuin seorang produser

musik biar bisa kaya Gamaliel sama Audrey dan Justin Bieber hahaha....”

Rahmat Deni S : “ Karena melihat banyak orang yang sukses menyalurkan bakatnya melalui situs itu, seperti kayak Justin Bieber atau Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo contohnya mereka yang sukses menyalurkan bakat mereka lewat YouTube.”

Yudi Baretto : “ Gamaliel-Audrey menjadi ide awalku untuk mencurahkan isi hatiku melalui nyanyian yang bisa dibagikan di You Tube.”

Peneliti : “Apakah bayangan dan pikiran tersebut terasa nyata dalam penampilan diri kamu di You Tube?”

Mega Gumelar : “Aku memimpikan selalu, jika itu semua terjadi kepada diri sayakarena telah lama aku menantikan menjadi menjadi artis.”

Rahmat Deni S : “Sangat nyata, karena itu adalah salah satu impian saya apalagi kalau bareng dengan teman sendiri pasti seru.”

Yudi Baretto: “ Sebuah bayangan yang nyata penting bagiku untuk menyanyikan sebuah lagu yang menyentuh buat para pendengarnya....”

Proses simulasi rekam dan unggah *video* ke situs *video* YouTube telah mengijinkan para pengikut Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo menjadi sang konsumen duplikasi hiper-realitas cerita sang bintang musik pop. Simbol-simbol bintang musik pop amatir maupun profesional yang muncul dikemudian hari, akan menjadi sebuah proses duplikasi massal sebuah cerita semu. Melahirkan lebih banyak lagi duplikasi hiper-realitas makna citra kawula muda pengguna situs *video* You Tube. Dunia kawula muda akan diliputi oleh hiper-realitas sang bintang musik pop yang *instant*.

SIMPULAN

Kawula muda Jakarta yang tumbuh sebagian besar dalam lingkungan media digital (*NeXt Generationtion*) disertai munculnya simbol-simbol unik yang menjadi fenomena seperti Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo pada situs *video* You Tube dan media infotainment. Melihat dari sudut pandang gaya pen- definisian diri pada budaya populer, serta mengerucut pada pandangan konsumerisme atas sebuah simulasi menuju hiper realitas. Keterkaitan antar teori tersebut mendorong munculnya makna-makna baru dalam penggunaan media situs *video* You Tube. Proses simulasi pada studi kasus unggah *video* Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo tidak direncanakan dan diwujudkan oleh mereka secara langsung. Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo dalam membuat *video covering vocal* dan *lip sinc* hanya sebagai bentuk pelampiasan kekosongan waktu saja. Gerak gemulai tubuh dan ekspresi di depan kamera *video* dilakukan dengan spontanitas. Proses simulasi justru terjadi pada para pengikut (*follower*) Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo. Para pengikut menciptakan secara tidak langsung sebuah simulasi cerita pada diri mereka sebagai artis dalam *video(covering vocal* atau *lip sinc*) musik pop yang mereka buat. Unsur *celebrity voyageur* menjadi faktor yang menyebabkan simulasi cerita terjadi pada para pengikut Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo. Simulasi pada studi kasus unggah *video* Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo menjadikan sosok kawula muda sebuah figur tanpa keaslian atau kenyataan, seperti konsep yang diungkapkan oleh Baudrillard, yaitu *'is the generation by models of a "real" without origins or reality'*. Dalam kenyataannya simulasi bagi para pengikut Gamaliel-Audrey dan Sinta-Joyo membuktikan bahwa jalan pintas menuju sebuah ketenaran dipilih oleh para pengikut bahkan kawula muda Jakarta dipilih melalui pembuatan *video covering vocal* atau *lip sinc* musik pop dan mengunggah *video* tersebut ke situs *video* YouTube, dengan harapan mereka bisa jadi topik pembicaraan hangat di masyarakat dan dilirik oleh calon-calon produser maupun investor musik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alcoff, L., & Potter, E. 1993. *Feminist Epistemologies*. Roudledge. New York.
- Baudrillard, J. 1988. *Ecstasy of Communication*. New York. *Semiotext(e)*.
- _____. 1983. *Simulations*, New York. *Semiotext(e)*.
- _____. 1997. *Simulacra and Simulation*, Trans. Sheila Faria Glaser. An Arbor. The University of Michigan Press. USA.
- Bungin, B. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hall, S & Whannel, P. 1964. *The Popular Arts*. Hutchinson. London.
- Jones Pip. 2003. *Pengantar Teori-Teori Sosial: Dari Fungsionalisme Hingga Post-modernisme*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Koentjaraningrat. 1996. *Pengantar Ilmu Antropologi. Jilid I*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Littlejohn Stephen and Foss Karen A. 2009. *Teori Komunikasi: Teori of Human Comunication*. (edisis terjemahan). Salemba Humanika. Jakarta.
- Piliang, Yasraf A. 2010. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.
- Strinati, D. 2003. *Popular Culture* terj., Yogyakarta: Bentang.
- Tapscott, D. 1998. *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. McGraw-Hill. New York. Williams, R 1983, *Keywords*, London: Fontana.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. 2007. *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. *Journal of Computer-Mediated Communication*. vol 13-article 11. ICA. Indiana-USA.
- Lange, P. G. 2007. *Publicly private and privately public: Social networking on YouTube*. *Journal of Computer-Mediated Communication*. vol 13-article 18. ICA. Indiana-USA.
- Stefanone, M. A., & Lackaff, D. 2009. *Reality Television as a Model for Online Behavior: Blogging, Photo and Video Sharing*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol 14-article 4. ICA. Indiana-USA.
- Tinarbuko, S. 2003. *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmana Vol-5 No-1. Petra-Surabaya.