

TRANSFORMASI *HEAVY METAL* KE *KAWAII METAL* DI JEPANG



MICKHAEL GAHA SAMBRANI
F081181316



DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2025

TRANSFORMASI *HEAVY METAL* KE *KAWAII METAL* DI JEPANG

MICKHAEL GAHA SAMBRANI

F081181316



DEPARTEMEN SAstra JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2025

TRANSFORMASI *HEAVY METAL* KE *KAWAII METAL* DI JEPANG

MICKHAEL GAHA SAMBRANI

F081181316

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Departemen Sastra Jepang

pada

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2025

TRANSFORMASI HEAVY METAL KE KAWAI METAL DI JEPANG

MICKHAEL GAHA SAMBRANI

NIM F081181316

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana pada tanggal 14
Februari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

pada

Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:

Pembimbing skripsi,



Kasmawati, S.S., M.Hum.
NIP. 198109082018074001

Mengetahui:

Ketua Departemen,



Mickhael Gaha Sambrani, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 198210282008122003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul “Transformasi *Heavy Metal* ke *Kawaii Metal* di Jepang” adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing (Kasmawati, S.S., M.Hum). Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 14 Februari 2025



Mickhael Gaha Sambrani

NIM F081181316

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan cinta kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul "Transformasi Heavy Metal ke Kawaii Metal di Jepang" ini merupakan hasil dari proses penelitian yang panjang dan penuh tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai pergeseran genre musik di Jepang, dari *heavy metal* yang kental dengan kekuatan dan intensitas, menuju *kawaii metal* yang menggabungkan unsur musik metal dengan nuansa imut dan ceria.

Sejak kecil, penulis sudah memiliki kecintaan yang mendalam terhadap musik. Perkenalan penulis dengan musik dimulai dari lingkungan gereja, di mana penulis sering mendengarkan musik rohani sekolah minggu berlanjut menjadi bagian dari pemain musik dan paduan suara. Selain itu, koleksi kaset radio dan kaset VCD yang sering dibeli oleh ayah penulis memainkan peran besar dalam memperkenalkan berbagai genre musik. Setiap hari, penulis mendengarkan musik dari berbagai aliran, yang memperluas pengetahuan penulis tentang dunia musik. Salah satu genre yang penulis kenal sejak masih duduk di bangku SD adalah musik metal, yang kelak menjadi salah satu genre favorit penulis.

Pengalaman penulis dalam dunia musik semakin berkembang ketika penulis aktif bermain musik di band saat SMA. Pada masa itu, penulis mulai lebih mendalami musik metal dan mengenal lebih dalam berbagai subgenre metal. Salah satu yang paling mencuri perhatian penulis adalah BABYMETAL, yang menggabungkan musik metal dengan elemen kawaii yang menyegarkan. Pertama kali melihat band ini peneliti merasa tidak yakin dengan musik yang dilihat dan didengar, musiknya yang garang tapi penampilannya yang sangat imut. Terlihat seperti mencederai musik *metal* pada awalnya, tapi semakin sering didengar semakin ingin rasanya melakukan *headbang* dengan bebas. Perpaduan yang unik ini memotivasi penulis untuk menggali lebih dalam mengenai fenomena *kawaii metal* di Jepang, yang kemudian menjadi fokus skripsi ini.

Setelah memasuki Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Sastra Jepang di Universitas Hasanuddin, penulis semakin banyak mengenal budaya Jepang dan bagaimana budaya tersebut menjadi bagian dari seluruh aspek kehidupan masyarakat Jepang. Salah satunya adalah bagaimana unsur-unsur budaya Jepang diadaptasi dalam berbagai bentuk ekspresi seni, termasuk musik. Proses ini memberi wawasan yang sangat berharga bagi penulis dalam memahami bagaimana *kawaii metal* muncul sebagai subgenre musik yang menggabungkan budaya Jepang dengan *heavy metal*. Fenomena BABYMETAL sebagai pionir *kawaii metal* semakin menarik perhatian penulis untuk lebih mendalami topik ini dalam skripsi ini.

Proses ini tidak terlepas dari berbagai dinamika sosial dan budaya yang terjadi di Jepang, yang mempengaruhi perkembangan musik tersebut. Dengan penulisan skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang berarti,

serta memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena *kawaii metal* sebagai bagian dari perkembangan budaya pop Jepang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan bagi pembaca yang tertarik dengan dunia musik dan budaya Jepang.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, dukungan, dan bantuan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung, skripsi ini mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Setiap langkah dalam proses penyelesaian karya ini diwarnai oleh banyak tantangan yang tidak dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, dengan penuh rasa terima kasih, penulis ingin mengungkapkan penghargaan yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung proses perjalanan penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Kepada orang tua terkasih dan tersayang, Bapak Lasarus Lesit dan Mama Hermin Rina Sonda, kupersembahkan seluruh kerja keras penulis ini sebagai bukti bahwa kalian telah berhasil mendidik dan membesarkan seorang anak yang Tuhan Yesus titipkan kepada kalian. Terima kasih untuk segala bentuk cinta yang tiada tandingnya di dunia ini yang telah kalian berikan kepada penulis. Tiada putus doa semoga Allah Bapa, Putera, dan Roh Kudus, selalu memberkati dan memberikan kalian kesehatan, rezeki dan umur panjang, Amin.
2. Ucapan terima kasih kepada Kasmawati, S.S., M.Hum. (Kasma 先生) selaku dosen pembimbing penulis, yang senantiasa untuk meluangkan waktu untuk menerima dan membantu dalam membimbing dalam proses mengerjakan skripsi, semoga sensei dan keluarga sehat selalu.
3. Untuk segenap dosen Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasannudin yang telah memberikan banyak ilmu bermanfaat selama proses perkuliahan hingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik, serta Ibu Uga yang selalu memberikan berbagai macam bantuan dalam mengurus administrasi selama perkuliahan dan penelitian, terima kasih yang sebanyak-banyaknya.
4. Untuk Irena Meidy Natasya, terima kasih sudah menjadi bagian hidup penulis, menjadi pendengar yang baik, dan selalu meluangkan waktu mendengar setiap keluh kesah penulis, mulai dari pekerjaan, skripsi, hingga menemani penulis dalam sakit. Terima kasih untuk semua suka duka, canda, dan tawa. Semoga kelak kita akan menjadi teman hidup yang paling bahagia seperti bapak dan mama.
5. Untuk mama dua (mama ani), mama tiga (mama evan), keluarga di Toraja, khususnya tondok lemo, NTT, khususnya sirimese dan labuan bajo, Kolaka Utara, dan seluruh keluarga besar bapak dan mama di mana pun berada terima kasih karena selalu bertanya kabar dan senantiasa mendoakan penulis selama perkuliahan dan penelitian ini.

6. Untuk sahabat 家族 *in Christ*, Amaliel Tumanan, Edwin Agustin Datuan, Claudia Sindi, Nancy Yonata, dan Yustina Maria Helena yang telah menjadi sahabat seperjuangan penulis selama berkuliah, terima kasih atas kebersamaan yang telah kalian berikan, memberikan arti kekeluargaan dalam pertemanan, saling berbagi dan saling mendukung. Semoga kelak kita semua sukses, dan tetap begitu adanya. *Nanti kita jalan-jalan lagi ya!*
7. Seluruh teman angkatan seperjuangan 2018 *Homura* (炎), terima kasih atas kenangan indah bersama selama kita berkuliah di Sastra Jepang UNHAS, dan terima kasih karena kalian semua telah menerima penulis dengan segala tingkah lakunya, *haha*. Tetaplah membumi kawan, kalian semua hebat dalam segala kemampuan kalian, kelak kita semua akan mencapai cita-cita kita masing-masing, Amin.
8. Seluruh teman angkatan *Mosaik* 2018 di KMFIB-UH, terlebih khusus Mosaik Band, band super dengan segala kekocakannya. Berawal dari *item* band pengkaderan hingga menjadi band dan padus yang serius dalam berbagai perlombaaan tingkat fakultas dan kampus. Kalian semua keren, terima kasih pertemanannya, momen perlombaan dan piala-piala yang kita raih bersama selama penulis menjalani perkuliahan di fakultas Ilmu Budaya, UNHAS.
9. Keluarga Mahasiswa Katolik Fakultas Ilmu Budaya UNHAS (KMK-FIB UH) dan Persekutuan Mahasiswa Kristen Oikumene Sastra (PMKO Sastra), dua organisasi hebat yang penuh kasih, terima kasih telah menerima dan memberikan kebersamaan, serta pengalaman hebat selama penulis berkuliah di UNHAS.
10. Kerabat kerja, guru-guru hebat yang ada di TK Kiddos Smart School, SD Kiddos Smart School, dan SMP Laniang Makassar yang telah menerima penulis untuk mengajar dan mendapatkan banyak pengalaman berharga, terima kasih selalu mengingatkan penulis untuk tetap fokus menyelesaikan penelitian ini— *akhirnya selesai juga, haha*, juga murid-murid sekolahan yang lucu dan pintar, terima kasih sudah menjadi memberikan hiburan dengan tingkah laku yang lucu, semoga kelak kalian semua menjadi orang sukses di masa depan.
11. Pihak rumah sakit, dokter, dan perawat di RS Angkatan Udara Dody Sardjoto dan IGD RS UNHAS yang telah menerima penulis yang sempat jatuh sakit dan harus *bolak-balik* menjalani perawatan, terima kasih.

Makassar, 14 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TRANSFORMASI <i>HEAVY METAL</i> KE <i>KAWAII METAL</i> DI JEPANG.....	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA ...	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
要旨	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Budaya	6
2.2 Semiotika Charles Sanders Peirce	6
2.3 Transformasi – Budaya	10
2.4 Budaya Populer.....	11
2.5 Sejarah <i>Heavy metal</i>	12
2.6 BABYMETAL sebagai pionir sub-genre <i>Kawaii metal</i>	18
2.7 J-Pop.....	22
2.7.1 <i>Aidoru</i>	23
2.8 Fenomena <i>Kawaii</i> di Jepang	24
2.8.1 <i>Burikko</i>	25
2.8.2 Lolita	31
2.9 Penelitian Relevan.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	36
3.2 Metode Analisis Data.....	36
3.3 Prosedur Penelitian	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
4.1 Sejarah <i>Heavy metal</i> di Jepang.....	38
4.2 Transformasi <i>Heavy metal</i> ke <i>Kawaii metal</i> di Jepang.....	44
4.2.1 Pengaruh J-Pop dalam transformasi <i>heavy metal</i> ke <i>kawaii metal</i>	44
4.2.2 Gaya berpakaian dalam transformasi <i>heavy metal</i> di <i>kawaii metal</i>	49
4.2.3 Aksi panggung dalam transformasi <i>heavy metal</i> ke <i>kawaii metal</i>	51
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Black Sabbath 1970.....	1
Gambar 2. BABYMETAL tampil di panggung utama selama hari ke-3 Leeds Festival di Bramham Park pada 30 Agustus 2015 di Leeds, Inggris.	3
Gambar 3. Gaya berpakaian band Metallica salah satu band heavy metal terkenal.....	13
Gambar 4. Gaya berpakaian corpse paint.	13
Gambar 5. Band heavy metal Asking Alexandria.....	14
Gambar 6. Penampilan band suicide silence salah satu band beraliran deathcore	15
Gambar 7. Penggemar musik heavy metal yang melakukan headbang	16
Gambar 8. Penggemar musik heavy metal melakukan crowd surfing.	16
Gambar 9. Wall of death	17
Gambar 10. BABYMETAL bersama band pengiring saat tampil di Leeds Festival, England.	18
Gambar 11. tema sub-genre kawaii metal oleh BABYMETAL sebagai penggabungan budaya Jepang “J-Pop” dan “Heavy metal”	19
Gambar 12. Duduk berderetan dari kiri-kanan Moametal, Sumetal, Yuimetal, dan Kobametal	20
Gambar 13. Fox sign dan topeng rubah oleh BABYMETAL	21
Gambar 14. Fox sign oleh penonton BABYMETAL	21
Gambar 15. Seorang anak kecil menggunakan topeng rubah dan baju gothic lolita BABYMETAL	21
Gambar 16. AKB48 salah satu aidoru grup Jepang yang sedang tampil di Universal Studio Japan (2016)	23
Gambar 17. Kilau Cahaya lightstick dalam konser aidoru AKB48 di Nagoya.....	24

Gambar 18. Member AKB48 sedang menarik perhatian dengan melakukan burikko	26
Gambar 19. Punsuka!	27
Gambar 20. pero~	27
Gambar 21. ahiruguchi.....	28
Gambar 22. yahhoo.....	28
Gambar 23. Gaogao!.....	28
Gambar 24. punipuni.....	29
Gambar 25. kappaguchi	29
Gambar 26. gomenne	30
Gambar 27. ureshii.....	30
Gambar 28. hanbiraki no guchi	30
Gambar 29. Street Fashion Lolita.....	31
Gambar 30. Sweet Lolita	32
Gambar 31. Wa Lolita	32
Gambar 32. Gothic Lolita.....	33
Gambar 33. Flower Travelin' Band (1971)	39
Gambar 34. Loudness (1981).....	40
Gambar 35. Show-Ya (1981).....	40
Gambar 36. X Japan (1982)	41
Gambar 37. Dir En Grey (1997).....	41
Gambar 38. Aldious (2008)	42
Gambar 39. BABYMETAL (2010).....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tema dan Lirik lagu	45
Tabel 4. 2 Fox Sign	46
Tabel 4. 3 Penggunaan lightstick.....	48
Tabel 4. 4 Gaya berpakaian gothic lolita.....	49
Tabel 4. 5 Aksi panggung ‘tarian yang enerjik’	52
Tabel 4. 6 Tingkah laku kawaii memperagakan anak kecil yang sedang bermain	53
Tabel 4. 7 Gestur burikko ‘punsuka!’	55
Tabel 4. 8 Gerakan kawaii seorang anak kecil menemukan sebuah cokelat.....	56
Tabel 4. 9 Tingkah laku kawaii memikirkan cokelat	57
Tabel 4. 10 Gestur burikko ‘onegai’	58
Tabel 4. 11 Gestur burikko ‘yahhoo’	60

ABSTRAK

Mickhael Gaha Sambrani, *Transformasi Heavy Metal ke Kawaii Metal di Jepang*. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, Makassar, 2025. Di bimbing oleh **Kasmawati, S.S., M.Hum.**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti transformasi *heavy metal* menjadi *kawaii metal* di Jepang serta mengidentifikasi elemen-elemen budaya Jepang yang muncul melalui band BABYMETAL sebagai pionir subgenre *kawaii metal*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua pendekatan dalam pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui analisis video klip lagu BABYMETAL yang berjudul *ギミチョコ!! - Gimme chocolate!! (OFFICIAL)*, dengan fokus pada elemen-elemen budaya Jepang yang tampak dalam video tersebut. Data sekunder diperoleh dari kajian pustaka, jurnal, artikel, dan situs web yang relevan dengan konsep transformasi *heavy metal* ke *kawaii metal*, serta kemunculan budaya Jepang di dalamnya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan analisis data yang dilakukan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce melalui konsep Segitiga Makna (*Triangle of Meaning*), yang terdiri dari *representamen/sign*, *object*, dan *interpretan*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejarah *heavy metal* di Jepang berawal dari pengaruh musik barat yang kemudian berkembang menjadi bentuk unik di Jepang. Transformasi dari *heavy metal* menjadi *kawaii metal* dapat dipahami sebagai sebuah konsep perubahan, dari keadaan pra-perubahan menuju keadaan pasca-perubahan, di mana *heavy metal* diubah dengan memasukkan elemen-elemen budaya Jepang. Transformasi ini dipengaruhi oleh elemen-elemen seperti pengaruh J-Pop, gaya berpakaian, serta tingkah laku atau aksi panggung yang “*kawaii*” (imut), yang menjadi ciri khas dari subgenre *kawaii metal*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai pergeseran subgenre musik di Jepang serta pemahaman tentang pengaruh budaya Jepang dalam bentuk musik *kawaii metal*.

Kata kunci: BABYMETAL, *Heavy Metal*, *Kawaii Metal*, Semiotika, Transformasi

要旨

Mickhael Gaha Sambrani 『日本におけるヘビーマタルからカワイイメタルへの変容』。ハサヌディン大学文化科学部、マカッサル、2025 年。監修：**Kasmawati, S.S., M.Hum.**

この研究の目的は、日本におけるヘビーマタルからカワイイメタルへの変容を調査し、カワイイメタルのサブジャンルの先駆者であるバンド BABYMETAL を通じて出現する日本文化の要素を特定することです。この研究では、著者はデータ収集に一次データと二次データの2つのアプローチを使用しています。一次データは、BABYMETAL のミュージックビデオ「ギミチョコ!! - Gimme chocolate!! (OFFICIAL)」の分析を通じて取得され、ビデオに描かれた日本文化の要素に焦点を当てています。二次データは、ヘビーマタルからカワイイメタルへの変容の概念、およびその中の日本文化の出現に関連する文献レビュー、ジャーナル、記事、関連 Web サイトから収集されています。研究方法は記述的定性的であり、データ分析はチャールズ・サンダース・パースの記号論的アプローチを用いて、代表者/記号、対象、解釈者からなる意味の三角形の概念を通じて行われた。

この研究の結果は、日本のヘビーマタルの歴史は西洋音楽の影響から始まり、後に日本独自の形に発展したことを示しています。ヘビーマタルからカワイイメタルへの変遷は、変化前の状態から変化後の状態への変化の概念として理解でき、ヘビーマタルは日本文化の要素を取り入れて修正されています。この変遷は、J-POP の影響、服装のスタイル、カワイイメタルのサブジャンルの特徴となっている「かわいい」行動やステージアクションなどの要素の影響を受けています。この研究は、日本の音楽サブジャンルの変遷についてのより深い洞察と、カワイイメタル音楽の形での日本文化の影響の理解を提供することが期待されます。

キーワード：BABYMETAL、ヘビーマタル、カワイイメタル、記号論、変容

ABSTRACT

Mickhael Gaha Sambrani, *Transformation of Heavy Metal to Kawaii Metal in Japan*. Faculty of Cultural Sciences, Hasanuddin University, Makassar, 2025. Supervised by **Kasmawati, S.S., M.Hum.**

This research aims to examine the transformation of heavy metal into kawaii metal in Japan and identify the elements of Japanese culture that emerge through the band BABYMETAL as the pioneer of the kawaii metal subgenre. In this study, the author uses two approaches in data collection: primary and secondary data. Primary data is obtained through the analysis of the BABYMETAL music video titled *ギミチ ヌコ!! - Gimme chocolate!! (OFFICIAL)*, with a focus on the Japanese cultural elements depicted in the video. Secondary data is gathered from literature reviews, journals, articles, and relevant websites related to the concept of the transformation from heavy metal to kawaii metal, as well as the emergence of Japanese culture within it. The research method used is descriptive qualitative, with data analysis conducted using Charles Sanders Peirce's semiotic approach through the concept of the Triangle of Meaning, consisting of representamen/sign, object, and interpretant.

The results of this research indicate that the history of heavy metal in Japan began with the influence of Western music, which later developed into a unique form in Japan. The transformation from heavy metal to kawaii metal can be understood as a concept of change, from a pre-change state to a post-change state, in which heavy metal is modified by incorporating elements of Japanese culture. This transformation is influenced by elements such as the impact of J-Pop, clothing styles, and "kawaii" (cute) behavior or stage actions, which have become characteristic of the kawaii metal subgenre. This research is expected to provide deeper insights into the shift of music subgenres in Japan and an understanding of the influence of Japanese culture in the form of kawaii metal music.

Keywords: BABYMETAL, Heavy Metal, Kawaii Metal, Semiotics, Transformation

“Be nothing solicitous; but in every thing, by prayer and supplication, with thanksgiving, let your petitions be made known to God.”

Philippians 4:6

“Live without music would B \flat (B flat)”

-Metal Lords-

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karakteristiknya yang kuat menjadikan *heavy metal* sebagai musik yang selalu terdengar garang di telinga. Musik *heavy metal* telah menjadi salah satu genre paling berpengaruh dalam sejarah musik global sejak akhir 1960-an. Genre ini dikenal dengan karakteristik suara gitar yang berat, ritme yang intens, dan tema lirik yang sering kali gelap dan introspektif, mencerminkan pemberontakan sosial dan ekspresi emosi yang mendalam (Weinstein, 2000). Salah satu band yang diakui sebagai pionir genre ini adalah Black Sabbath yang pada album pertama mereka, *Black Sabbath* (1970), memperkenalkan sound yang lebih berat, lebih lambat, dan lebih gelap, yang sangat kontras dengan musik *rock* lainnya pada masa itu. Black Sabbath dianggap oleh Weinstein sebagai titik awal dari terbentuknya *heavy metal* sebagai genre terpisah, meskipun band-band lain seperti Led Zeppelin dan Deep Purple juga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan sound yang akhirnya dikenal dengan sebutan "*heavy metal*".



Gambar 1. *Black Sabbath* 1970

Sumber: fineartamerica.com/featured/black-sabbath-1970-3-chris-walter.html

Secara historis, berakar pada kelas pekerja kulit putih Inggris *post-industrial*, *heavy metal* telah lama dikaitkan dengan mewujudkan rasa

maskulinitas sebagai genre yang bergulat dengan 'kecemasan yang pada umumnya dipahami sebagai hal yang khas pada laki-laki, melalui musik' berarti yang telah dikodekan secara konvensional sebagai maskulin' (Walser, 1993: 110). Pada masa itu, industri musik secara keseluruhan didominasi oleh laki-laki, baik dari sisi musisi maupun audiens. Secara umum sering dipersepsikan sebagai ranah laki-laki, yang berhubungan dengan penampilan yang agresif dan energik, serta lirik yang berfokus pada tema-tema seperti perang, kekerasan, dan ketegangan sosial sehingga sering dipandang lebih relevan dengan pengalaman laki-laki, meskipun tentu saja ini bukan hal yang mutlak.

Di Jepang, *heavy metal* mendapatkan tempat yang cukup signifikan di industri musik. Pada 1980-an, *heavy metal* Jepang mulai berkembang pesat, dan band-band seperti Loudness dan X Japan menjadi pionir yang membawa *heavy metal* Jepang ke kancah internasional. Loudness, dengan album *Thunder in the East* (1985), menjadi band *metal* Jepang pertama yang berhasil menembus pasar Amerika dan Eropa. Meskipun banyak band *metal* Jepang mengadopsi gaya *metal* barat, mereka seringkali memasukkan elemen-elemen dari budaya Jepang, dalam hal ini X Japan, seperti kehalusan estetika dan pendekatan yang lebih teatral dalam penampilan mereka dengan gaya *visual kei*, sebuah gerakan yang menggabungkan unsur musik *metal* dengan penampilan visual yang teatral dan penuh warna, serta pengaruh dari budaya pop Jepang yang mencolok (McLeod, 2013).

Meski *heavy metal* sudah memiliki basis penggemar yang kuat di Jepang, ada sebuah perubahan yang terjadi pada dekade-dekade berikutnya, di mana musik *metal* harus beradaptasi dengan perkembangan budaya pop Jepang yang semakin dominan. Dalam perubahan inilah, subgenre baru *kawaii metal* mulai berkembang. *Kawaii metal* adalah subgenre yang menggabungkan elemen-elemen musik *heavy metal* dengan budaya pop Jepang, khususnya estetika *kawaii*, yang berarti "imut" atau "menggemaskan". Konsep *kawaii* sendiri sudah sangat melekat dalam budaya populer Jepang, yang tercermin dalam karakter-karakter *anime*, *fashion*, dan perilaku yang sering kali mencirikan ketulusan dan kemurnian (Kinsella, 1995).

Salah satu band yang menjadi pelopor dan simbol dari fenomena *kawaii metal* adalah BABYMETAL yang menjadi sebuah fenomena yang sangat menarik dari Jepang. Yang menjadikannya menarik bukan karena mereka adalah grup musik beraliran *heavy metal* biasa yang memiliki anggota perempuan, tapi karena keberhasilannya menggabungkan dua genre yang sangat kontras: *heavy metal* dan J-pop. BABYMETAL berhasil menarik perhatian dengan elemen-elemen yang tidak biasa dalam musik, penampilan, dan budaya, menciptakan sesuatu yang unik dan inovatif dari

suatu konsep perpaduan yang aneh, sangat berbeda, dan merupakan fenomena yang sangat baru dalam subkultur *heavy metal*.



Gambar 2. BABYMETAL tampil di panggung utama selama hari ke-3 Leeds Festival di Bramham Park pada 30 Agustus 2015 di Leeds, Inggris.
Sumber: gettyimages.com karya Andrew Bengel/Redferns

BABYMETAL (ditulis dengan huruf kapital) adalah grup vokal dan tari atau *idol group* (*aidoru gurūpu*/アイドルグループ) dengan genre *heavy metal* asal Jepang yang terbentuk pada tahun 2010. Pada mulanya mereka merupakan sub-unit dari *idol group* Sakura Gakuin yang dibuat oleh agensi talenta Amuse. Dibuat oleh Jimusho Amuse, 'konsep utama grup ini adalah sekolah (khususnya pada tingkat sekolah menengah pertama) dan anggota tampil sebagai siswi sekolah, lengkap dengan seragam yang dihiasi dengan lambang Sakura Gakuin' (Keith & Hughes, 2016, hlm. 481).

Pada awal 2014, BABYMETAL mengunggah video musik ke Youtube dengan lagu berjudul Gimme Chocolate!! ('ギミチョコ!!'). Video tersebut menjadi buah bibir, hingga mendapatkan perhatian dari berbagai jenis media. Sampai saat ini video musik tersebut telah mencapai 200 juta kali penonton di Youtube, dan cuplikan dari klip tersebut muncul di banyak video 'reaction', di mana penonton terkesan bingung oleh ketidaksesuaian antara suara dan gambar yang mereka saksikan (misalnya, FBE, 2014). Menghadirkan sebuah transformasi yang unik dari musik *heavy metal* yang sebelumnya identik dengan citra maskulin, gelap, dan agresif, menjadi lebih inklusif dengan memasukkan elemen-elemen feminin dan ceria yang identik dengan *aidoru* Jepang. Secara umum, *aidoru* memiliki citra yang menyenangkan dan *kawaii* (Schilling, 1997).

Perpaduan antara estetika *kawaii*—yang mencerminkan keimutan dan kemanisan yang sudah menjadi bagian dari identitas budaya Jepang—dengan musik *heavy metal*, yang umumnya lebih identik dengan ekspresi kekerasan dan pemberontakan, menciptakan sebuah transformasi budaya yang menarik untuk dipelajari dalam kajian budaya. Transformasi menurut Kuntowijoyo (2006:56) adalah konsep ilmiah atau alat analisis untuk memahami dunia. Karena dengan memahami perubahan setidaknya dua kondisi/keadaan yang dapat diketahui yakni keadaan pra perubahan dan keadaan pasca perubahan. *Kawaii metal* menunjukkan bagaimana budaya Jepang dapat mengekspresikan dirinya dalam bentuk yang diterima secara luas. Budaya Jepang, dengan elemen *kawaii* yang terkenal, beradaptasi dengan genre *heavy metal* yang lebih banyak dipengaruhi oleh budaya barat. *Kawaii metal* juga memperlihatkan bagaimana budaya mempengaruhi cara musik diproduksi, dikonsumsi, dan dipersepsikan. Meskipun *heavy metal* berasal dari barat, genre ini telah berkembang dengan sangat pesat di Jepang dan menciptakan subkultur baru, seperti *kawaii metal*, yang melampaui batas-batas geografis dan memperoleh pengikut di seluruh dunia. BABYMETAL mengundang diskusi mengenai bagaimana budaya global—dalam hal ini *heavy metal*—bisa diadaptasi dengan elemen-elemen lokal yang sangat khas, yang tidak hanya mengubah karakteristik musik tersebut, tetapi juga memberikan arti baru terhadap genre tersebut.

Melalui fenomena kemunculan *kawaii metal* sebagai bentuk baru dari genre *heavy metal* ini, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana transformasi *heavy metal* ke *kawaii metal* dilihat dari kemunculan elemen-elemen budaya Jepang yang terkandung di dalamnya, dengan judul **“Transformasi Heavy metal ke Kawaii metal di Jepang”**.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana transformasi *heavy metal* ke *kawaii metal* di Jepang serta untuk mengetahui apa saja elemen budaya Jepang yang di munculkan oleh band BABYMETAL sebagai pionir dari subgenre *kawaii metal*.

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian ini bagi penulis sendiri adalah memberikan pemahaman mengenai cara menganalisis data dengan *interpretant* melalui representamen dan objek yang ada dalam sebuah fenomena budaya.
2. Manfaat penelitian ini bagi khalayak luas diharapkan mampu menjadi bantuan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki objek dan metode penelitian yang sama. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca dalam memahami sebuah fenomena budaya terlebih khusus dalam proses transformasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Budaya

Topik dalam penelitian ini berkaitan dengan kebudayaan populer yang merupakan konsep utama dalam Kajian Budaya. Kajian budaya adalah bidang kajian interdisipliner yang memadukan berbagai disiplin ilmu, mengaburkan batas antara dirinya dan subjek lainnya. Saat ini, *cultural studies* atau kajian budaya lebih fokus pada bagaimana realitas dikonstruksi secara sosial, dengan perhatian khusus pada tema identitas dan perbedaan. Bidang ini juga terinspirasi oleh berbagai teori dari disiplin lain, seperti Marxisme, strukturalisme, pascastrukturalisme, dan psikoanalisis. Pada masa kini, Kajian budaya menyoroti pentingnya bagaimana kenyataan sosial terbentuk melalui representasi budaya, yang dibangun melalui praktik-praktik pemaknaan. Dalam kajian ini, ada minat khusus terhadap relasi kekuasaan dan dampak politis yang muncul akibat praktik budaya tersebut (Barker, 2008).

Pendekatan yang digunakan dalam kajian budaya menurut Barker meliputi etnografi, analisis tekstual, dan studi naratif. Etnografi adalah pendekatan empiris dan teoretis yang berasal dari antropologi, yang berfokus pada pembuatan deskripsi dan analisis budaya yang mendalam melalui kerja lapangan intensif. Pendekatan tekstual, yang mengadopsi teori semiotika, pascastrukturalisme, dan dekonstruksi Derridean, memanfaatkan tiga metode analisis dalam *Cultural Studies*, yaitu semiotika, teori narasi, dan dekonstruksionisme. Pendekatan terakhir adalah studi resepsi (*reception studies*), yang teorinya bersifat eklektis dan mengemukakan bahwa analisis makna tekstual sebagai kritik tidak pernah sepenuhnya dapat memastikan makna yang akan dipahami oleh pembaca, audiens, atau konsumen. Dalam hal ini, audiens dianggap sebagai pencipta aktif makna yang berhubungan dengan teks tersebut (Barker, 2008).

2.2 Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika adalah cabang ilmu yang mempelajari tanda-tanda dan maknanya. Semiotika juga dikenal dengan istilah semiosis, yang merujuk pada proses pemberian makna melalui tanda-tanda, baik itu verbal maupun non-verbal, dalam konteks tertentu. Dalam bahasa Yunani, semiotika berasal dari kata *semeion*, yang artinya tanda. Ilmu ini memfokuskan pada cara tanda-tanda digunakan dan diinterpretasikan dalam budaya serta kehidupan sehari-hari. Peirce dalam buku *Semiotik dan Dinamika Sosial*

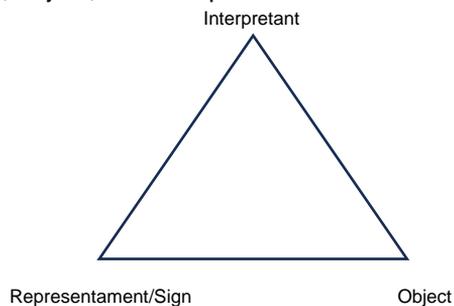
Budaya mengatakan bahwa tanda adalah segala hal, baik fisik maupun mental, baik di dunia maupun di jagat raya, baik di dalam pikiran manusia maupun sistem biologi manusia dan hewan, yang diberi makna oleh manusia. Pandangan Peirce ini dikenal dengan konsep "pan semiotik" (Hoed, 2011).

Semiotika merupakan serangkaian tindakan (action), pengaruh (influence), atau kerja sama antara tiga unsur, yaitu tanda (sign), objek (object), dan interpretan (interpretant). Menurut Charles Sanders Peirce (Chandler, 2007) semiotika adalah ilmu yang mempelajari pemaknaan tanda sebagai produk dari penalaran manusia. Subjek semiotika adalah elemen yang bersifat abstrak dan tidak terpengaruh oleh kebiasaan komunikasi yang konkret. Sementara itu, tanda berfungsi sebagai penghubung antara suatu hal dengan hasil tafsiran (interpretant) yang dapat mewakili hal lain. Hasil tafsiran tersebut merupakan suatu peristiwa psikologis dalam pikiran si penafsir (interpreter). Khalayak akan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui objek visual jika tanda dianalisis dengan benar. Secara esensial, kajian terhadap tanda tidak hanya mencakup perspektif linguistik, tetapi juga sistem sosial yang mendasarinya.

Charles Sanders Peirce (1839-1914) adalah seorang filsuf Amerika yang dikenal sebagai ahli bahasa, logika, filsuf, dan praktisi semiotika, dengan pemahaman mendalam tentang manusia dan penalaran (ilmu pasti). Dalam konteks semiotika, Peirce berfokus pada hubungan antara tanda dan logika manusia. Bagi Peirce, manusia dalam berpikir melibatkan tanda sebagai bagian dari keyakinan mereka. Menurutnya, tanda merupakan representasi dari logika manusia. Ia menganggap bahwa berpikir dan logika itu sinonim, sehingga ia menyatakan bahwa manusia berpikir melalui tanda, yang juga menjadi elemen penting dalam komunikasi. Sesuatu bisa disebut tanda atau bukan, tergantung pada apakah ia berfungsi sebagai tanda. Baginya, cara tanda itu ditampilkan dan dimaknai sangat bergantung pada penalaran manusia yang memiliki peran penting dalam proses tersebut.

Peirce menjelaskan bahwa fungsi utama tanda adalah mengubah hubungan yang tidak efisien menjadi lebih efisien. Sesuatu dapat dianggap sebagai tanda jika ia dapat diungkapkan atau terlihat, merujuk pada sesuatu, menggantikan, mewakili, atau menyajikan sebagai sifat representatif (diartikan sebagai tanda yang mewakili sesuatu yang lain) yang memiliki hubungan langsung dengan sifat interpretatif (yang dimaknai sebagai tanda yang memberi ruang bagi interpretasi). Bagi Peirce, hasil interpretasi adalah munculnya tanda baru dalam hal atau sesuatu yang diinterpretasikan, sehingga tiga unsur yang menentukan tanda adalah tanda yang dapat ditangkap, ditunjuk, dan memiliki hubungan antara tanda dan penerima tanda (penanda) yang bersifat representatif untuk memahami interpretasi. Semua ini bertujuan untuk menemukan makna khas dari tanda tersebut.

Teori Semiotika Charles Sanders Peirce dalam Agatha (2022) disebut pula sebagai “*Grand Theory*”. Gagasan Charles Sanders Peirce disebut *grand theory* karena bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Menurut Peirce, tanda "*adalah sesuatu yang memiliki makna bagi seseorang untuk suatu hal dalam hal tertentu atau kapasitas tertentu.*" Model tanda menurut Peirce bersifat trikotomis, yaitu dibagi menjadi tiga bagian, dengan prinsip dasar bahwa tanda memiliki sifat representatif. Semiotika Charles Sanders Peirce terdiri dari tiga elemen utama, yang dikenal dengan teori segitiga makna atau *triangle of meaning*. Sebagai konsekuensinya, tanda selalu berada dalam hubungan triadik, yang melibatkan sign, object, dan interpretant.



1. *Sign (Representamen)*

Sebuah tanda atau representamen menurut Charles Sanders Peirce merupakan sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda merupakan sesuatu berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk hal lain di luar tanda itu sendiri. Klasifikasi untuk trikotomisnya adalah sebagai berikut:

(1) *Qualisign*, adalah kualitas yang ada pada tanda berdasarkan suatu sifat dan umumnya menunjukkan perasaan, misalnya adalah kata-kata kasar, keras, lemah, lembut, dan merdu. (2) *Sinsign*, *sinsign* menegaskan bahwa tanda itu nyata dan dapat dibuktikan, sehingga berkaitan erat dengan kualitas tanda atau *qualisign*. *Sinsign* berfungsi sebagai konfirmasi dari data. Secara singkat, *sinsign* adalah peristiwa atau realitas fisik yang terdapat pada tanda. Misalnya kata “keruh” yang ada pada kalimat “air sungai keruh” yang menandakan kondisi air yang keruh. (3) *Legisign*, adalah tanda yang merujuk pada simbol yang mencerminkan nilai, peraturan yang diterima secara umum (konvensi), atau aturan dan norma yang berlaku dalam masyarakat. *Legisign* adalah tanda yang telah disepakati sebagai konvensi. Selain itu, *legisign* juga bisa muncul dalam bentuk gerakan isyarat tradisional, seperti mengerutkan alis, berjabat tangan, mengangguk, dan sebagainya. Contoh lainnya adalah rambu lalu lintas yang menandakan hal-hal yang boleh atau tidak boleh dilakukan.

2. *Object*

Object atau objek merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda atau direpresentasikan oleh tanda. sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Menurut pandangan trikotomi Peirce, objek terbagi menjadi tiga klasifikasi yaitu *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol), yang dibedakan berdasarkan hubungan antara representamen dan objeknya.

(1) *Icon*, adalah tanda yang memiliki kesamaan atau kemiripan bentuk dengan makna yang ingin disampaikan, sehingga tanda tersebut mudah dikenali oleh para pemakainya. Dengan kata lain, ikon merujuk pada objek dengan menampilkan karakteristik yang memiliki kesamaan dengan objek itu dan umumnya lebih sederhana. Dalam ikon, hubungan antara representamen dan objek tercermin dalam kesamaan beberapa kualitas. Selain berkaitan dengan foto sebagai gambaran dari kenyataan, ikon juga terkait dengan grafik, peta geografis, dan skema-skema. Oleh karena itu, ikon ditandai dengan adanya kesamaan atau kemiripan yang proses kerjanya dapat dilihat pada gambar, foto, patung, dan sejenisnya. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda ikonik karena menggambarkan bentuk yang mirip dengan objek aslinya. Contoh lainnya adalah foto dan peta. Selain itu, ikon juga dapat ditemukan pada menu layar perangkat seperti ponsel atau laptop, misalnya ikon *Word*, *Contact*, atau *game*. (2) *Index*, dalam indeks, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat nyata, aktual, dan biasanya terjadi melalui urutan tertentu atau menunjukkan adanya hubungan alami atau timbal balik yang bersifat kausal atau sebab-akibat. Indeks umumnya dapat dirasakan, dilihat, atau dicium. Indeks juga bisa berupa fenomena alam, gejala fisik, atau benda-benda material. Oleh karena itu, indeks ditandai dengan adanya hubungan sebab-akibat, di mana proses kerjanya dapat diperkirakan. Contoh indeks antara lain jejak telapak kaki di tanah menunjukkan indeks bahwa seseorang atau binatang telah melewati tempat tersebut, ketukan pintu yang merupakan indeks kehadiran seorang tamu di rumah, bau hangus yang mengindikasikan ada makanan yang gosong, serta asap yang sebagai indeks adanya api. (3) *Symbol*, simbol memiliki arti yang berbeda-beda tergantung pada konteks pengalaman dan budaya individu yang mengalaminya dan sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Dengan demikian, simbol adalah tanda yang memiliki kaitan dengan objek yang telah disepakati bersama, baik itu berupa aturan maupun kesepakatan bersama. Contohnya, rambu lalu lintas, warna bendera yang menandakan adanya kematian, bahasa yang merupakan simbol berdasarkan konvensi yang berlaku dalam masyarakat, serta Garuda Pancasila yang memiliki makna mendalam bagi bangsa Indonesia.

3. *Interpretant*

Interpretant merujuk pada makna yang muncul dari sebuah tanda. Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda tersebut, yang kemudian mengaitkannya dengan makna tertentu atau pemahaman yang ada dalam pikiran seseorang tentang objek yang diwakili oleh tanda itu (penafsiran). Tanda dilihat berdasarkan *interpretant* yang dihasilkannya, yang kemudian menghasilkan kemungkinan, fakta, atau alasan. Dalam klasifikasi trikotomi *interpretant* terbagi menjadi: *rheme*, *dicent sign/decisign*, dan *argument*.

(1) *Rheme*, atau *Rema* adalah tanda yang memberikan ruang bagi orang untuk membuat interpretasi berdasarkan pilihan. Dengan kata lain, *Rheme* adalah tanda yang menawarkan beberapa kemungkinan makna untuk *interpretant*. Contohnya, mata yang merah bisa diartikan sebagai tanda seseorang baru saja menangis, mengalami masalah pada mata, baru bangun tidur, atau sedang merasa mengantuk. (2) *Dicent sign* atau *decisign* adalah tanda yang menunjukkan keberadaan atau eksistensinya bagi *interpretant*. Secara singkat, *decisign* adalah tanda yang sesuai dengan kenyataan atau fakta. Dalam memberikan interpretasi, *decisign* membutuhkan sebagian kecil dari *rheme*. Contohnya, jika suatu jalan rawan kecelakaan, maka akan dipasang rambu lalu lintas di tepi jalan yang memberi informasi tentang tingkat kecelakaan yang sering terjadi di area tersebut. Contoh lain, orang dengan mata yang merah pada contoh *rheme* jika ditambah ada obat tetes di depan orang tersebut maka sudah pasti orang tersebut sedang mengalami masalah pada mata. (3) *Argument*, atau Argumen adalah tanda yang memberikan alasan langsung mengenai suatu hal. Arti lain dari *argument* adalah tanda yang bagi *interpretant*-nya merujuk pada hukum atau aturan. Dalam argumen, objek itu sendiri berfungsi sebagai tanda. Sekelompok kata menjadi objek sekaligus tanda yang perlu diinterpretasikan. Sebagai contoh, seseorang mengatakan "Gelap" karena ia menilai bahwa ruangan tersebut memang bisa dianggap gelap.

2.3 Transformasi – Budaya

Transformasi merupakan perpindahan atau pergeseran suatu hal ke arah yang lain atau baru tanpa mengubah struktur yang terkandung didalamnya, meskipun dalam bentuknya yang baru telah mengalami perubahan (Yunus, 2013). Transformasi menurut Kuntowijoyo (2006:56) adalah konsep ilmiah atau alat analisis untuk memahami dunia. Karena dengan memahami perubahan setidaknya dua kondisi/keadaan yang dapat diketahui yakni keadaan pra perubahan dan keadaan pasca perubahan. Dari pemikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa transformasi adalah sebuah fenomena pergeseran suatu hal ke dalam bentuk yang lebih baru tapi tetap dengan menjaga konsep terdahulu sehingga dalam proses transformasi

tersebut kita dapat melihat bentuk perubahan sebelum dan sesudah dari suatu hal tersebut.

Budaya atau kebudayaan merupakan kata yang berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya dalam bahasa inggris disebut *culture* yang berasal dari kata latin *colere* yang berarti mengolah atau mengerjakan, dapat pula diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Menurut Raymond Williams (1982) dalam *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* karya John Storey, budaya memiliki tiga definisi. Pertama, budaya digunakan untuk merujuk pada proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika. Kedua, kata budaya memungkinkan untuk menyarankan cara hidup tertentu baik dari suatu bangsa, suatu periode, dan suatu kelompok. Terakhir, Williams menyampaikan bahwa budaya dapat digunakan untuk merujuk pada karya dan praktik aktivitas intelektual khususnya artistik. Dengan kata lain, budaya disini berarti teks-teks dan praktek-praktek yang fungsi utamanya adalah untuk menghasilkan atau menjadi kesempatan untuk produksi makna. Adapun yang mencakup unsur-unsur budaya yaitu sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian atau aktivitas ekonomi, sistem religi atau kepercayaan, dan kesenian. Selain itu, (Rahmaniah, 2012) budaya juga digolongkan dalam beberapa tipe diantaranya adalah budaya adiluhung (*High Culture*), budaya rakyat (*Folk Culture*), budaya massa (*Mass Culture*), sub-culture (*Sub Culture*), dan budaya populer (*Pop Culture*).

2.4 Budaya Populer

Lebih lanjut dari tiga defenisi budaya sebelumnya, Raymond Williams (1983: 237) mengelompokkan populer menjadi empat bagian, yaitu (1) Banyak disukai orang; (2) Jenis kerja rendah; (3) Karya yang dibuat untuk menyenangkan orang; (4) Budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa budaya populer adalah segala jenis produksi budaya yang dapat dengan mudah disukai dan diterima masyarakat.

Dalam kamus kajian budaya (2014) Chris Barker mengemukakan bahwa secara tradisional ide budaya populer merujuk pada lawan dari budaya tinggi dan\atau produksi massal budaya komoditas dari kapitalis konsumen. Dalam definisi ini, budaya populer dianggap lebih rendah daripada budaya tinggi seni dan musik klasik disatu sisi dan budaya rakyat yang otentik disisi lain. Salah satu pendekatan yang jelas dalam mendefinisikan budaya populer adalah dengan menyatakan bahwa budaya populer adalah budaya yang banyak disukai oleh orang-orang secara luas.

2.5 Sejarah *Heavy metal*

Robert Walser dalam Verdiansyah (2023) menjelaskan, *heavy metal* adalah genre musik berkarakter lebih keras dari genre *rock*, genre ini memiliki karakter yang intens, berteknik, dan kuat. Genre ini dipelopori oleh band-band *metal* lawas seperti Black Sabbath, Led Zeppelin, dan Deep Purple. Dalam jurnal komunikasi Junaedi, F. (2008) berjudul *Melacak Ideologi di Balik Gemuruh "Heavy metal"* menjelaskan bahwa, *heavy metal*, terutama pada masa awal pertumbuhannya, berkembang pesat di Inggris dan Amerika Serikat, sehingga muncul kontroversi perdebatan mengenai tempat lahir *heavy metal*. Sebagian sejarawan musik seperti Gross berpendapat bahwa *heavy metal* lahir di tanah Amerika saat sebuah band bernama Steppenwolf merekam album mereka yang bertajuk *Born to be Wild* di tahun 1967—ini menjadi menarik karena kata "*Heavy metal*" muncul dalam lirik band. Namun, beberapa ahli sejarah musik yang lain seperti Breen mengemukakan argumennya bahwa di tanah Inggris lah *heavy metal* terlahirkan. Debut album band legendaris Led Zeppelin di tahun 1968 adalah tonggak kelahiran *heavy metal*. Selain itu, menurut Breen, di Birmingham, kota industri di Inggris yang banyak dihuni kelas pekerja, *heavy metal* berkembang dengan pesat. Ozzy Osbourne, Black Sabbath dan Judas Priest, adalah artis dan band *heavy metal* legendaris yang menyeruak ke permukaan blantika musik *rock* akhir tahun 1960-an yang berasal dari kota ini.

Menurut Gilmore (Verdiansyah 2023) mengatakan bahwa, musik *heavy metal* atau yang biasa disebut *metal* muncul pada akhir 1960an dan awal 1970an sebagai cabang dari *hard rock*. Lain halnya dalam Bennett, (2001: 43) Chambers menyatakan, secara musikal *heavy metal* merupakan perpaduan antara musik psychedelic tahun 1960-an dengan struktur chord dasar blues. Seiring dengan berjalannya waktu, musik ini semakin berkembang dan menciptakan karakter serta gaya musik yang lebih bervariasi, yang kemudian melahirkan berbagai subgenre. Beberapa subgenre dalam musik *heavy metal*, seperti *thrash metal*, *death metal*, *power metal*, dan lainnya, muncul sebagai hasil dari perkembangan genre ini. Pada masa itu, industri musik *heavy metal* secara keseluruhan didominasi oleh laki-laki, seperti yang dijelaskan oleh Weinstein, "kekuatan, makna mendasar yang melekat dan terdefinisi dari *heavy metal*, secara budaya dikodekan sebagai sifat maskulin"(2000: 67). Meskipun ada basis penggemar perempuan yang berkembang di subgenre yang lebih baru (Wallach et al., 2011: 24), penampil dan penggemar *metal* sebagian besar adalah laki-laki.

Ciri-ciri dan karakteristik *heavy metal*:

1. *Heavy metal* berdasarkan penampilan

Metalhead, sebutan untuk penggemar dan musisi heavy berperan penting dalam mempertahankan eksistensi musik *metal* tetap pada kegarangannya, hal itu ditunjukkan dengan mempertahankan gaya hidup, pola pikir, juga penampilan seperti gaya rambut, pakaian, dan ornamen-ornamen lain sebagai ciri khasnya.



Gambar 3. Gaya berpakaian band Metallica salah satu band heavy metal terkenal.

sumber: one37pm.com

Pakaian klasik dari musisi dan penggemar *metal* biasanya berupa celana jeans atau kulit, kaos hitam, sepatu dan jaket kulit. Kaos umumnya dihiasi dengan logo atau representasi visual dari band *metal* favorit, dan ada juga yang memberi aksesoris seperti rantai, anting tengkorak, gelang kulit dan kalung salib. (Smith, 2013, h.431-432) Dalam dunia *heavy metal*, beberapa subgenre seperti *death metal*, *black metal*, dan *thrash metal* sering kali membawa citra kegarangan lebih jauh lagi, makeup yang dramatis, seperti *corpse paint* penggunaan pewarna hitam dan putih pada muka menyerupai mayat, atau rambut panjang dan berantakan, serta penggunaan aksesoris tajam dan berat juga akan menciptakan kesan kekuatan fisik.



Gambar 4. Gaya berpakaian *corpse paint*.

Sumber: metal-archives.com

Sama halnya dengan musik *metal*, gaya berpakaianya juga mengalami perkembangan. Gaya berpakaian ini telah berubah seiring berjalannya waktu, namun tetap mempertahankan beberapa elemen dasar yang menjadi ciri khas musik ini. Menurut Yadav (2012), gaya berpakaian *metal* dari akhir 1970-an sampai sekarang berupa, baju hitam, rompi denim biru/hitam, jaket kulit, ikat pinggang peluru, celana jeans dan kulit, *combat boots*, rambut panjang dan *tattoo*. Berikut beberapa makna dari gaya berpakaian yang digunakan oleh musisi atau penggemar musik *metal* dalam skripsi Perancangan Informasi Mengenai Gaya Fesyen Aliran Musik *Heavy metal* Melalui Media Booklet oleh Verdiansyah (2023) dari awal perkembangan musik *metal* pada awal tahun 1970an sampai sekarang:



Gambar 5. Band heavy metal Asking Alexandria
Sumber: hai.grid.id

(1) Baju Hitam: Baju hitam menjadi suatu identitas kelompok bagi musisi dan penggemar musik *metal*. Selain itu lambang band *metal* pada baju hitam juga berfungsi untuk memperkuat identitas para penggemar *metal*. (2) Rompi Denim Biru/Hitam: Musisi ataupun penggemar musik *metal* bisa menempelkan atribut-atribut band favorit pada rompi, selain itu juga bisa memberikan variasi elemen seperti jarum-jarum dan peluru yang di tempelkan di bagian bahu. (3) Jaket kulit: Jaket kulit pada mulanya di populerkan oleh *biker* tahun 60-an, kemudian di akhir tahun 60-an mulai di gunakan oleh musisi *metal* seperti Judas Priest dan kemudian menjadi tren sebagai fesyen musik *metal*, jaket kulit memiliki makna keras, berani dan gagah, makna ini di ambil dari kesan para *biker*. (4) Sabuk Peluru: Terpengaruh dari pakaian militer modern dan perang Vietnam, dapat dilihat oleh para penggemar band *thrash metal* dari anggota band *thrash metal* dari tahun 1980an seperti Metallica, Destruction, dan Megadeth yang mengenakan sabuk peluru di atas panggung. Band tersebut mendapat inspirasi di saat kemunculan *New Wave Of British Metal* dari band Motorhead. (5) Celana Kulit & *Combat Boots*: Celana kulit terinspirasi dari abad pertengahan atau *medieval age* merupakan gambaran dari penyair

serta ksatria. Sepatu *combat boots* yang identik dengan *image* yang gagah, tangguh dan keras pada masa kekaisaran romawi. Selain itu celana dan sepatu ini juga terinspirasi pada pakaian *biker* di akhir tahun 60-an. (6) Rambut panjang: Rambut panjang pada fesyen *metal* muncul dari pengaruh pada era *Viking* dan abad pertengahan (*medival age*), namun kebanyakan musisi *metal* menghubungkan rambut panjang dengan *headbang* saat konser atau mendengarkan musik *metal*. (7) *Tatto*: Tidak semua musisi *metal* atau *metalhead* menggemari seni *tattoo*, namun biasanya makna *tattoo* yang dimiliki oleh musisi atau penggemar *metal* adalah bentuk luapan emosi pribadi. Sebagai contoh *tattoo* dari personil *avenged sevenfold* untuk mengenang *drummernya* yang sudah meninggal dunia.

2. *Heavy metal* berdasarkan musik



Gambar 6. Penampilan band *suicide silence* salah satu band beraliran *deathcore*

Sumber: [alamy.com/gonzales photo](https://www.alamy.com/gonzales-photo)

Metalhead, sebutan untuk penggemar dan musisi *heavy metal* biasanya dikenal dengan penampilan yang garang, musik yang keras dengan efek distorsi gitar yang tebal, tempo yang cepat, juga lirik-lirik lagunya yang kebanyakan berkaitan dengan keresahan dan kecemasan pada isu sosial. Studi tentang *Heavy metal* berhubungan dengan kegemaran anak muda terutama pada usia dua puluhan tahun terhadap jenis musik ini yang mayoritas berkaitan dengan berbagai isu sosial seperti posisi sosial ekonomi yang rendah, kehidupan rumah tangga yang tidak bahagia, post-industrial, risiko sosial (*social risk*) dan *anomie* (Bannet, 2001: 42). Gitar dalam musik *metal* memainkan peran utama dalam menghasilkan suara berat, dengan pola melodi khas yang sering kali cepat dan teknikal, sering kali menjadi ciri khas lagu dan menarik perhatian pendengar *metal*. Drum dalam musik *metal* umumnya cepat, keras, dan dinamis, dengan penggunaan pedal ganda pada bass drum yang menghasilkan ketukan intens dan cepat. Beberapa subgenre *heavy metal*, untuk mencerminkan pemberontakan sosial dan ekspresi emosi mendalam, sering menggunakan elemen vokal seperti geraman (*growl*) dan teriakan ekstrem (*scream*) untuk

menyampaikan kekuatan dan pemberontakan yang tidak bisa diungkapkan dengan vokal biasa.

3. *Heavy metal* dalam perilaku

Perilaku penggemar *heavy metal* cenderung menunjukkan sikap pemberontakan terhadap norma sosial dan otoritas, dengan mengekspresikan kebebasan dan individualitas. Komunitas ini sering kali solid dan saling mendukung, membentuk ikatan kuat antar anggotanya. Selama konser, penggemar aktif dengan energi tinggi, seperti mengangkat tangan dengan simbol “tanduk setan”, melakukan headbanging yang pada umumnya kita pahami sebagai gerakan menganggukkan kepala secara intens atau *headbang*, *crowd surfing*, *wall of death*, dan macam istilah keras lainnya. Beberapa kritikus musik menyoroti kekerasan yang terjadi di konser-konser *heavy metal* sebagai dampak negatif musik ini. Faktanya, petugas keamanan konser melaporkan bahwa kerumunan di konser musik *country* jauh lebih sulit untuk dikelola dibandingkan dengan kerumunan di konser *heavy metal*. (Walser, 1993, 143).



Gambar 7. Penggemar musik *heavy metal* yang melakukan *headbang*
sumber: [alamy.com/gonzales photo](https://www.alamy.com/gonzales-photo)



Gambar 8. Penggemar musik *heavy metal* melakukan *crowd surfing*.
Sumber: [alamy.com/gonzales photo](https://www.alamy.com/gonzales-photo)



Gambar 9. Wall of death
sumber: [alamy.com/giannis negris](https://www.alamy.com/giannis-negriss)

Lebih lanjut, budaya ini dihargai karena ia menggerakkan makna-makna sehubungan dengan nilai sosial yang paling mendalam dan ketegangan-ketegangan yang paling mendalam; biasanya dikaitkan dengan bentuk perlawanan pada isu-isu sosial. Meskipun terkesan keras, budaya *heavy metal* juga menghargai perbedaan dan keberagaman, menciptakan ruang bagi ekspresi diri yang bebas. Dengan meningkatnya popularitasnya, musik *metal* telah mengalami perkembangan dalam hal inovasi gaya dan keberagaman. Di Indonesia sendiri ada sebuah inovasi baru yang cukup terkenal dan bagaimana ia bertentangan dari identitas *heavy metal* itu sendiri—maskulinitas. Voice of Baceprot, merupakan band *metal* yang menampilkan gambaran berbeda, bukan hanya karena keseluruhan anggota bandnya adalah perempuan muda, tapi juga konsep penampilan mereka yang seluruh anggotanya mengenakan hijab. Fenomena ini menunjukkan bagaimana perempuan dapat mengekspresikan diri mereka secara autentik dan bebas, meskipun terikat oleh norma-norma budaya tertentu, dan bagaimana mereka dapat menggabungkan elemen-elemen yang tampaknya bertentangan—seperti hijab dan *metal*—untuk menciptakan identitas yang lebih kompleks dan beragam.

Dari ciri-ciri dan karakteristiknya ini menegaskan bahwa budaya dalam subkultur *heavy metal* tidak hanya berfokus pada musik, tetapi juga pada semangat pemberontakan, kebebasan berekspresi, dan solidaritas antar penggemar. Kekuatan komunitas ini membantu genre ini tetap relevan meskipun ada perubahan tren musik di luar sana.

2.6 BABYMETAL sebagai pionir sub-genre *Kawaii metal*



Gambar 10. BABYMETAL bersama band pengiring saat tampil di Leeds Festival, England.

Sumber: [gettyimages.com/Chiaki Nozu](https://www.gettyimages.com/Chiaki-Nozu)

BABYMETAL dibentuk pada tahun 2010 sebagai sub-unit dari *idol* grup *Sakura Gakuin*. Dibuat oleh *Jimusho Amuse*, konsep utama grup *Sakura Gakuin* adalah sekolah fiksi menyerupai sekolah menengah pertama, yang anggotanya akan lulus dari sekolah tersebut ketika berumur lima belas tahun. *Sakura Gakuin* merilis satu album setiap tahun pada akhir nendo (tahun ajaran), yang masing-masing berisi campuran lagu-lagu dari seluruh grup bersama dengan lagu-lagu dari 'subgrup, yang disebut "klub," yang menampilkan kombinasi anggota tertentu' (Keith & Hughes, 2016, hlm. 482). Klub ini pada umumnya menyerupai kegiatan ekstrakurikuler untuk perempuan beberapa diantaranya seperti memasak (*Kukkingu-bu*, dikenal sebagai *Mini-Pati*) dan pemandu sorak (*Baton-bu*, dikenal sebagai *Twinklestars*), terdapat klub musik keras (*Jūon-bu*) yang dikenal sebagai BABYMETAL.

Diciptakan oleh Kei Kobayashi (dikenal sebagai Kobametal), 'seorang promotor/produser *rock* dan *metal* yang bekerja sama dengan perusahaan manajemen *Sakura Gakuin*' (Keith & Hughes, 2016, hlm. 482–483), BABYMETAL pada awalnya terdiri dari tiga gadis yaitu: Nakamoto Suzuka/Su-metal (*Leader Vocal*), Kikuchi Moa/Moametal (*Scream, Dancer*) dan Mizuno Yui/Yuimetal (*Scream, Dancer*). Semua gadis ini berusia 12 dan 10 tahun pada saat band ini terbentuk. Di tahun 2018 Yuimetal memutuskan keluar dari grup dengan alasan kesehatan, dan posisi Yuimetal digantikan oleh Okazaki Momoko/Momometal di tahun 2023. BABYMETAL resmi

berdiri menjadi grup musik sendiri pada tahun 2013 setelah *Su-metal* lulus dari *Sakura Gakuin*.

Secara visual, BABYMETAL menghadirkan versi kecantikan yang lebih gelap (namun tetap energik), kurang mudah diakses, dan lebih kompleks melalui 'pakaian hitam, terkadang dengan sentuhan merah, dalam gaya yang telah dibandingkan dengan *Gothic Lolita*' (Plourde, 2018, hlm. 294). Tidak seperti grup *idol* pada umumnya, penampilan langsung BABYMETAL melibatkan band pengiring (Kennedy, 2020). Berbeda dengan grup *idol* pada umumnya yang hanya menyanyi dengan iringan musik yang telah direkam, penampilan mereka melibatkan band pengiring. Dikenal sebagai Kami Band (band roh), band ini mengenakan kostum yang terinspirasi oleh genre seperti *black metal* dan menggabungkannya dengan pakaian tradisional Jepang, seperti penggunaan make up *corpse paint* dan kimono putih. BABYMETAL juga tidak mengikuti kebiasaan grup *idol* yang menyatakan bahwa anggota akan meninggalkan atau lulus ketika mencapai usia tertentu, dan berbeda dengan *idol* tradisional yang 'tidak hanya bernyanyi tetapi juga bekerja sebagai aktor, model, pembawa acara *talk show*, dan juru bicara komersial' (Stevens, 2008, hlm. 50), BABYMETAL tetap seperti band dengan genre *heavy metal* pada umumnya tetapi juga tetap mempertahankan citra *aidoru* yang *kawaii* dalam budaya Jepang.



Gambar 11. tema sub-genre *kawaii metal* oleh BABYMETAL sebagai penggabungan budaya Jepang "J-Pop" dan "Heavy metal"
sumber: youtube resmi BABYMETAL

Kawaii metal adalah sebuah sub-genre musik yang menggabungkan elemen-elemen dari musik *heavy metal* dengan estetika dan konsep J-Pop yang ada dalam budaya Jepang. Sub-genre ini pertama kali dikenal lewat kemunculan band BABYMETAL pada tahun 2010, yang memadukan suara berat dan agresif dari musik *heavy metal*, seperti melodi gitar keras, drum yang cepat, dan vokal yang bertenaga, dengan penampilan yang diiringi

tarian yang enerjik, lirik yang ceria, dan tingkah laku yang menggemaskan khas gaya *kawaii*.



Gambar 12. Duduk berderetan dari kiri-kanan Moametal, Sumetal, Yuimetal, dan Kobametal
Sumber: aminoapps

Konsep *kawaii metal* dimulai dengan Kei Kobayashi (小林啓), atau yang lebih dikenal dengan Kobametal, produser di balik band BABYMETAL. Dalam wawancara yang dilakukan oleh *Billboard*, Kobametal menjelaskan bahwa dia “*hanya mencoba melakukan sesuatu yang belum pernah didengar sebelumnya*” (Rosenthal, 2014). Kobametal menciptakan band dalam upaya untuk menghidupkan kembali kancah *metal* Jepang dengan menggabungkannya dengan genre J-pop. Menurut anggota grup, nama band mereka membangkitkan status mereka sebagai genre baru dalam subkultur musik *heavy metal* yaitu masih dalam masa pertumbuhan, dalam hal ini, bayi, dengan membangkitkan koneksi antara objek yang lucu dan tidak berdaya— *kawaii metal*. Dalam wawancaranya yang dikutip dari *Vice*, BABYMETAL menyebut dirinya adalah *kawaii metal*; sebuah genre baru yang mereka ciptakan. Su-metal sebagai salah satu penyanyi dan leader dalam band ini menegaskan, “*kami adalah pelopor dalam menciptakan genre metal baru*” lebih lanjut “*Ini adalah hal baru yang kami ciptakan, jadi kami ingin mereka mendukung kami*” dalam kebaruannya, grup ini berharap penggemar *metal* untuk mendukung mereka (Ewens, 2014).



Gambar 13. Fox sign dan topeng rubah oleh BABYMETAL
Sumber: [gettyimages.com/Marc Pfitzenreuter](https://www.gettyimages.com/Marc-Pfitzenreuter)



Gambar 14. Fox sign oleh penonton BABYMETAL
Sumber: [gettyimages.com/C brandon](https://www.gettyimages.com/C-brandon)



Gambar 15. Seorang anak kecil menggunakan topeng rubah dan baju gothic lolita BABYMETAL
Sumber: [gettyimages.com/Chiaki Nozu](https://www.gettyimages.com/Chiaki-Nozu)

Dalam membangun kedekatan dengan penggemar, BABYMETAL menciptakan sebuah daya tarik, bentuk interaksi, dan identitas. (Plourde, 2016: 6) Sebagai contoh, gerakan tangan khas BABYMETAL (yang meniru kepala rubah) konon muncul dari upaya anggota band yang salah dalam meniru gestur tanduk setan, gestur performatif klasik penggemar *metal*. Para

penggemar berpartisipasi dalam narasi ini dengan mengenakan topeng rubah, membuat gerakan tangan rubah (*fox sign*) saat pertunjukan langsung, atau melukis wajah mereka agar menyerupai topeng rubah. BABYMETAL menonjolkan kelemahan estetik dan kesalahan mereka – yang kemudian dibingkai sebagai kesalahan kekanak-kanakan yang polos dalam meniru ekspresi dasar dari kelompok *heavy metal* – dan mengubah gerakan tersebut menjadi sebuah narasi dasar yang lucu, namun misterius, di mana mereka dibimbing dan dikuasai oleh dewa rubah.

2.7 J-Pop

J-pop atau *Japanese popular* merupakan istilah yang biasanya digunakan untuk merujuk pada pengertian yang lebih luas dari musik populer Jepang yang diproduksi secara massal dan dikomersialkan. Musik tersebut mencakup semua gaya utama seperti *pop, rock, hiphop, R&B, funk, folk, jazz*, dan lain sebagainya (Kao, 2012). Istilah J-pop pertama kali diciptakan oleh stasiun radio FM J-WAVE di Tokyo pada tahun 1988. Ini merupakan titik balik kebijakan program J-WAVE yang pada saat itu hanya dikhususkan untuk musik barat namun, karena tekanan dari sponsor iklan, stasiun radio ini terpaksa menyiarkan musik pop Jepang. Pada saat itu, J-WAVE tidak ingin menayangkan lagu-lagu populer Jepang biasa, yang dikenal sebagai *Kayoukyoku*, karena dianggap tidak cukup modis untuk penonton J-WAVE, yaitu kaum muda urban yang trendi. Jadi, mereka memutuskan untuk memilih jenis lagu pop Jepang tertentu. Lagu yang terdengar seolah-olah diimpor dari Eropa dan Amerika Serikat, meskipun dibuat di Jepang, dan menamai lagu-lagu ini dengan sebutan J-pop. J-pop adalah genre yang mengisi kesenjangan antara musik populer Jepang dan musik barat pada saat itu (Mōri, 2009: 475-6; Kao, 2012: 8).

Munculnya televisi pada tahun 1950-an, diikuti dengan televisi berwarna pada tahun 1960-an, mendorong munculnya kebutuhan akan bentuk hiburan baru. Fikra (2014) dalam skripsinya menjelaskan, J-Pop awalnya muncul dari kekaguman masyarakat Jepang terhadap musik barat. *Kayoukyoku* berkembang ke arah genre baru, yang semakin terinspirasi oleh tren musik Amerika dan Eropa, seperti Elvis, Kosaka Kazuya dan Wagon Masters, melahirkan genre musik baru yang disebut *rokabiri (rockabilly)*. Lebih lanjut, setelahnya muncul grup-grup musik seperti The Tigers, The Spider dan The Mop, yang pada dasarnya tiruan lokal dari grup musik terkenal, The Beatles yang mempopulerkan gerakan *eleki* yaitu grup musik yang menggunakan gitar listrik.

Fikra (2014) juga menjelaskan dalam penelitian skripsinya, dalam mendukung keberhasilan J-Pop sebagai salah satu *soft power* Jepang dipengaruhi oleh beberapa faktor, (1) Lirik Lagu, (2) Komposisi lagu dapat

mempengaruhi perasaan, (3) Daya tarik penyanyi, (4) Dipadukan dengan budaya populer Jepang yang lain, dan (5) Budaya penggemar.

2.7.1 Aidoru

Tren *Aidoru* muncul setelah kehadiran *roka-biri* dan gerakan *eleki* pada J-Pop di Jepang. Pada masa kemunculan *aidoru* pada tahun 1970, masyarakat memandang sosok *aidoru* adalah tokoh perempuan yang ideal. Hal ini tidak terlepas dari citra yang ditampilkan para *aidoru* sendiri seperti bersikap dan berpenampilan yang manis, dan bersahabat (Craig, 2000). Junko (1999), mengatakan Idola atau pelafalan dalam bahasa Jepang *aidoru* (アイドル) adalah suatu fenomena dalam kebudayaan populer Jepang, muncul sekitar tahun 1970an yang dilatarbelakangi oleh perubahan dalam sistem kemasyarakatan Jepang sebagai dampak dari meningkatnya tingkat kemakmuran masyarakat secara ekonomi sehingga berpengaruh pula terhadap pandangan dan gaya hidup mereka.



Gambar 16. AKB48 salah satu *aidoru* grup Jepang yang sedang tampil di Universal Studio Japan (2016)

Sumber: [gettyimages.com/The Asahi Shimbun](https://www.gettyimages.com/The-Asahi-Shimbun)

Aoyagi dalam Craig (2000), dalam penelitiannya mendefinisikan idola pop sebagai figure yang dipromosikan melalui media (Media-Promoted-Personalities) yang pekerjaannya adalah menyanyi, menari, dan berakting di teater atau panggung, muncul di acara televisi dan berpose dimajalah atau iklan. Media promotor ini adalah sebuah agensi, yang mencari generasi baru yang berbakat, mengembangkan mereka, dan mengelola komersialisasi kemampuan musik mereka. Gerakan tarian yang seirama dengan lagu-lagu ceria sering kali diikuti dengan ekspresi wajah yang ramah dan penuh semangat, menciptakan suasana yang mengundang rasa kasih sayang dan kebersamaan. Hal ini memperkuat daya tarik *kawaii*, karena para *idol* diharapkan tidak hanya tampil imut, tetapi juga menyampaikan rasa kegembiraan dan kepolosan melalui setiap gerakan mereka.



Gambar 17. Kilau Cahaya *lightstick* dalam konser *aidoru* AKB48 di Nagoya
Sumber: japanesemusicid.com

Budaya penggemar menjadi salah satu alasan mudahnya penyebaran budaya populer J-Pop. Penampilan yang menarik dari seorang *aidoru*, menjadi sebuah daya tarik bagi penggemar untuk mendukung idolanya. Salah satu bentuk dukungan penggemar dalam kultur *aidoru* adalah melakukan *wotagei* (ヲタげい) atau *otagei* (オタ芸, オタげい), merupakan bentuk sorakan atau gerakan tari khas yang dilakukan oleh penggemar ketika menonton konser-konser idola di Jepang menggunakan *lightstick*. *Lightstick* atau *penlight* sendiri merupakan lampu yang berbentuk stik berwarna-warni. Henry Jenkins menyatakan bahwa budaya penggemar merupakan salah satu alternatif dalam melakukan interaksi sosial. Penggemar sering mendapatkan kekuatan dan semangat dari kemampuan mereka untuk mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari kelompok penggemar lain yang memiliki berbagai kesenangan yang sama dan menghadapi permasalahan yang sama (Jenkins, 1992: 286-287). Dalam Jessica & Utami, (2024: 2) penggemar mengekspresikan perilaku fanatismenya dengan bersorak hingga menggunakan atribut yang berkaitan dengan idola untuk mendukung saat konser. Atribut dalam komunikasi adalah segala bentuk tanda, simbol ataupun kelengkapan yang menjadi ciri khas dan digunakan dalam proses komunikasi. Penggunaan atribut *lightstick* merupakan sebuah proses komunikasi non-verbal, karena ada sebuah pesan yang disampaikan penggemar kepada idolanya berupa dukungan.

2.8 Fenomena *Kawaii* di Jepang

Konsep "*kawaii*" (可愛い) yang dalam bahasa Jepang berarti "imut" atau "lucu" telah menjadi salah satu aspek paling penting dalam budaya Jepang. Lebih dari sekedar penilaian terhadap penampilan fisik, "*kawaii*"

merujuk pada kualitas estetika yang menyiratkan kelembutan, kepolosan, dan keistimewaan visual yang dapat membangkitkan rasa kasih sayang dan perlindungan. Dalam teori *kawaii* yang dijelaskan oleh Yomota Inuhiko (2006) bahwa *kawaii* merupakan sesuatu yang kecil. Sesuatu yang rapuh. Sesuatu yang lemah, mudah hancur, dan karena itu harus dilindungi. Sesuatu yang kekanak-kanakan. Sesuatu yang membuat orang bernostalgia. Sesuatu yang memiliki sisi romantis dan sesuatu yang dapat membawa seseorang ke dunia imajinasi. Sesuatu yang mudah disukai, cantik. Serta sesuatu yang menarik. Konsep *kawaii* sering dikaitkan dengan perasaan empati, di mana objek yang terlihat rapuh atau kecil memunculkan keinginan untuk merawatnya. Hal ini juga mencerminkan karakteristik kekanak-kanakan yang membuat seseorang merasa ingin melindungi atau menjaga. *Kawaii* memiliki daya tarik karena kesederhanaannya, di mana elemen-elemen seperti warna, bentuk, dan ekspresi memberikan kesan yang mudah diterima. Perasaan nostalgia yang dihasilkan juga seringkali membuat orang merasa terhubung dengan masa lalu atau kenangan masa kecil yang sederhana.

Dianggap sebagai salah satu kata yang paling banyak digunakan dan disukai di segi kehidupan Jepang modern, pengertian yang paling mendekati tentang *kawaii* adalah sifat kekanak-kanakan, dan menjadi penting, sebab, orang Jepang memiliki hasrat yang kuat untuk mengenang masa kecil (Buruma: 1984). Dalam konteks budaya Jepang, *kawaii* bukan hanya berhubungan dengan objek, tetapi juga dengan cara berpikir dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memiliki tempat yang sangat penting, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial, di mana elemen *kawaii* sering kali hadir dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari mode, seni, hingga hiburan.

Kawaii memiliki karakteristik tertentu, sifat-sifat *kawaii* dapat dilihat dari segi fisik maupun non-fisik. Kinsella menyebutkan bahwa bentuk dasar dari *kawaii* adalah bulat, kecil, dan memiliki desain yang cenderung kekanak-kanakan dan tidak berbau tradisional Jepang dan lebih berbau kebarat-baratan (1995:226). Bentuk kecil adalah salah satu karakteristik utama dalam *kawaii* karena benda-benda kecil memberi kesan rapuh, lemah, dan menimbulkan dorongan untuk melindunginya. *Kawaii* umumnya juga memiliki sifat yang kekanak-kanakan. Kekanakkan yang dimaksud bukan hanya dari sifat lugu dan polos saja, namun juga hal-hal yang mengingatkan seseorang terhadap masa kecilnya. (Kinsella, 1995:238-239).

2.8.1 Burikko

Burikko, atau perilaku sengaja menampilkan sikap imut, adalah bagian dari budaya *kawaii* yang lebih luas, yang melibatkan tindakan seperti berbicara dengan suara kecil, bertingkah manja, atau berperilaku seolah-

olah masih anak-anak. *Burikko* biasanya berpakaian seperti anak kecil (baju yang berenda-renda dan berpita, kaus bergambar hewan yang *kawaii*, atau baju yang berwarna-warni ceria), bertingkah laku manja seperti anak kecil, mengeluarkan ekspresi wajah yang polos seperti anak kecil yang tidak tahu apa-apa dan tidak memiliki prasangka buruk sama sekali, serta berbicara seperti anak kecil agar terlihat *kawaii* (Christy, 2011).



Gambar 18. Member AKB48 sedang menarik perhatian dengan melakukan *burikko*

Sumber: gettyimages.com/VCG

Sebagai bagian dari *kawaii* perilaku *burikko* ini tidak hanya terlihat dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi ciri khas yang kerap digunakan oleh *idol* Jepang, terutama di dunia J-Pop. Para *idol* yang menampilkan perilaku *burikko* sering kali menciptakan citra imut yang membuat mereka lebih mudah diterima oleh penggemar, menciptakan hubungan emosional yang kuat antara artis dan audiens. *Burikko* terdiri dari kata “*huri-hurisuru*” yang artinya berpura-pura dan “*ko*” yang artinya anak (Kinsella, 1995). Fenomena ini biasanya ditemukan dalam berbagai media Jepang, seperti *variety show*, *anime*, atau dalam kehidupan sehari-hari, sebagai cara untuk menonjolkan sisi feminin yang manis dan imut. Meskipun kadang dianggap sebagai sebuah sikap yang berlebihan, *burikko* memiliki daya tarik tersendiri, terutama bagi mereka yang menyukai sisi kekanak-kanakan yang menggemaskan. Dalam skripsi Aini (2021) dengan judul “*Analisis Gestur Burikko (ぶりっ子) pada Variety Show Jepang Hiragana Oshi (ひらがな推し)*” menurut majalah fashion Jepang, CanCam edisi bulan juli 2014 terdapat 10 gestur *burikko* yang telah dipilih oleh 100 laki-laki Jepang melalui survei yang telah dilakukan oleh majalah fashion Jepang CanCam.



Gambar 19. Punsuka!

1. プンスカ！ (*punsuka!*), adalah kata onomatopea yang memiliki arti “marah”. gestur punsuka dilakukan dengan mengembungkan pipi seolah pembicara sedang kesal dan marah.



Gambar 20. pero~

2. ぺろっ (*pero~*) merupakan kata onomatopea saat menjilati sesuatu, dilakukan dengan mengeluarkan lidah di bagian sudut bibir dan meletakkan jari telunjuk di bagian bawah bibir. Tujuan seseorang ketika melakukan gestur burikko ini mengacu perilaku pada saat ingin mengejek orang atau merasa malu.



Gambar 21. *ahiruguchi*

3. アヒル口 (*ahiruguchi*) adalah kata yang merujuk pada mulut manusia, yang memiliki bentuk menyerupai paruh bebek, bibir menonjol kedepan dan sudut-sudut bibir dinaikkan.



Gambar 22. *yahoo*

4. やっほー (*yahoo*) dilakukan dengan menempatkan tangan di depan wajah seolah-olah ingin bersorak yahoo dilakukan ketika seseorang merasa senang dan gembira.



Gambar 23. *Gaogao!*

5. ガオガオ! (*gaogao!*) dilakukan dengan mengangkat kedua tangan disamping wajah seolah-olah pelaku burikko bertingkah seperti seekor anjing yang menyalak dengan cara yang imut.



Gambar 24. *punipuni*

6. ふにふに (*punipuni*) dilakukan dengan seolah-olah mencubit pipi, memegang pipi dengan satu tangan diikuti dengan gaya sudut bibir dinaikkan ke atas.



Gambar 25. *kappaguchi*

7. カッパ口 (*kappaguchi*) dilakukan dengan bibir bawah ditutup dengan bibir atas, bibir atas juga digulung kedalam dan menurunkan bagian tengah bibir sehingga bibir terlihat seperti bentuk huruf "v". Bagian inti dari gestur ini ialah mulut yang berbentuk seperti paruh hewan legendaris kappa.



Gambar 26. *gomenne*

8. ごめんね (*gomenne*) dilakukan dengan kedua tangan diletakkan di depan wajah seperti, jari-jari kedua tangan disatukan seolah-olah pembicara meminta maaf dengan cara imut.



Gambar 27. *ureshii*

9. うれしい (*ureshii*) Gestur *ureshii* dilakukan dengan cara mengepalkan kedua tangan dan digabungkan, kemudian kepalan tangan ditempatkan dibawah dagu seolah-olah pelaku burikko mengekspresikan rasa senang.



Gambar 28. *hanbiraki no guchi*

10. 半開きの口 (*hanbiraki no guchi*) dilakukan dengan membuka mulut secara setengah, kemudian tangan diletakkan di depan bibir, telunjuk dan bibir bersentuhan. Gestur ini terlihat seperti seseorang yang berfikir namun dengan cara yang lebih imut.

2.8.2 Lolita

Lolita merupakan salah satu cerminan *kawaii* yang muncul di tahun 1990 (Steele dalam Atkinson, 2015:10). Menurut Atkinson, *Lolita* ini digunakan sebagai alat untuk bernostalgia tentang masa kecil para penggunanya. Selain itu, mereka juga cenderung memiliki hasrat untuk kembali ke masa lalu mereka sebagai gadis kecil dan seringkali berimajinasi tentang dunia fantasi (2015:28-31). Kecenderungan orang Jepang untuk mengenang masa kecilnya menjadikan gaya berpakaian ini menjadi tren di Jepang.



Gambar 29. Street Fashion Lolita

Sumber: tokyofashion.com

Gaya berpakaian *Lolita*, sebuah sub-kultur mode yang menggabungkan elemen-elemen pakaian zaman era *Victorian* dan *Rococo* dengan gaya yang sangat feminin dan imut. Ciri dari gaya *Lolita* adalah menggunakan rok atau gaun panjang hingga lutut dengan bentuk seperti “cupcake” yang mengembang di bagian bawah, kaus kaki maupun stoking hingga lutut, hiasan kepala, serta baju dan aksesoris yang dihiasi dengan banyak renda dan pita (Febryanti, 2014). Younker (2011: 1) menjelaskan, *Lolita* ini ditandai dengan berbagai ciri khas tampilan rambut keriting yang panjang. Gaya rambut yang paling umum dalam *Lolita*, termasuk gaya *Gothic Lolita* adalah rambut keriting lalu diikat dua, di kanan dan kiri, atau

yang disebut gaya rambut *pig tail*, ada juga gaya rambut yang digerai lurus dengan mengenakan hiasan, serta rambut diikat sebagian di atas ubun-ubun dan dibuat berombak, lalu poni yang dipotong sejajar dengan alis mata.

Gaya berpakaian *Lolita* menjadi salah satu tren berpakaian yang digemari di Jepang dan telah berkembang menjadi bagian dari budaya populer. Miller dalam Nakamura (2013: 165) mengemukakan bahwa *style lolita* juga mengacu pada berbagai bentuk budaya populer kontemporer, seperti subkultur *western goth*, *manga*, *anime*, dan *visual kei*. Menurut Hashimoto Miyuki (2007:87), *Visual kei* (ヴィジュアル系) adalah sebuah genre budaya populer di Jepang dan mengacu pada pergerakan *J-rock* (*Japanese Rock Music*) yang populer diawal tahun 1990'an. Pada awalnya hal ini tidak diidentifikasi sebagai genre musik melainkan penekanan pada ekspresi visual. Oleh karena itu, eksistensi *Lolita* juga tidak terlepas dari perkembangan musik di Jepang.



Gambar 30. Sweet Lolita



Gambar 31. Wa Lolita

Sumber: tokyofashion dan i.ebayimg.com



Gambar 32. Gothic Lolita
Sumber: lolitainside.com

Ada banyak mode gaya berpakaian dalam *Lolita*, beberapa diantaranya adalah *Sweet Lolita*, di Jepang lebih dikenal dengan sebutan *Ama-roni* (甘ロリ) yang identik dengan warna yang cerah dan desain yang *kawaii* biasanya ditambahkan motif yang identik dengan anak-anak yaitu permen, *cerry*, *strawberry*, kue, dan hati. Ada *Wa Lolita* dengan penggunaan kanji *wa* (和) yang berarti Jepang, merupakan penggabungan pakaian tradisional Jepang dan gaya *Lolita*. Selanjutnya, dengan warna yang lebih gelap, ada *Gothic Lolita* (ゴスロリ).

Gothic Lolita identik dengan pemakaian warna hitam atau putih, aksen renda renda, pita, mawar, dan aksen kerut (Bernal, 2011:61). Model sepatu yang digunakan biasanya berjenis Mary Jane, jenis Sepatu dengan tali yang dikaitkan pada punggung kaki atau dililitkan di pergelangan kaki yang berhak rendah dengan ujung besar, membulat, dan tertutup. Ada juga sepatu berjenis *rocking horse ballerina*, mirip seperti jenis Mary Jane namun bersol tebal. Selain itu digunakan pula sepatu bot ataupun sepatu hak tinggi (Novietasari, 2008: 23).

2.9 Penelitian Relevan

Jurnal berjudul “*Manifestasi Konsep Kawaii dalam Video Klip ‘Megitsune’ oleh BABYMETAL*” dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Ditulis oleh Nadhiea Ryant Ayu Permatha, dari program studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga yang diajukan pada tahun 2019. Jurnal ini meneliti konsep *kawaii* yang ditampilkan BABYMETAL dalam video klip “Megitsune” memiliki tiga bentuk yang berbeda yaitu *kawaii* yang bersifat kekanak-kanakan, bentuk *kawaii* yang melekat pada kecantikan dan feminitas wanita dewasa, dan *kawaii metal* yang memiliki sifat lemah lembut namun kuat dan berani.

Jurnal berjudul “*Transformasi Nilai Nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa*”. Ditulis oleh Rasyid Yunus, seorang staf pengajar dari Universitas Gorontalo yang terbit pada tahun 2013. Jurnal ini meneliti tentang proses transformasi nilai-nilai budaya Huyula sebagai upaya pembangunan karakter bangsa di Kota Gorontalo, di mana transformasi merupakan perpindahan atau pergeseran suatu hal ke bentuk yang baru tanpa mengubah struktur yang terkandung di dalamnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa budaya Huyula mengandung nilai-nilai luhur Pancasila dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa di Kota Gorontalo.

Thesis berjudul “*Participation of Japanese Women in Hard Rock and Heavy metal*” ditulis oleh Thomas Heppleston dari Department of Music, University of Alberta, yang diterbitkan pada tahun 2022. Penelitian ini meneliti tentang partisipasi perempuan dalam sejarah perkembangan *hard rock* dan *heavy metal*, dalam thesis ini juga mengkaji proses sejarah musik *hard rock* dan *heavy metal* saat pertama kali muncul di Jepang. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti yang akan melihat bagaimana sejarah *heavy metal* di Jepang.

Jurnal berjudul “*BABYMETAL and the ambivalence of cuteness*” ditulis oleh Lorraine Plourde dari Purchase College, State University of New York, USA, yang diterbitkan pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan teori-teori *kawaii* dari Sianne Ngai untuk melihat kemunculan *kawaii metal* yang lucu dan imut dipadukan dengan kekerasan dan agresivitas serta penerimaan kritis yang ambivalen terhadap BABYMETAL oleh sebagian komunitas *metal* global yang menganggapnya tidak otentik atau mencurigakan.

Jurnal berjudul “*is kawaii metal? Exploring Aidoru/Metal Fusion Through the Lyrics of BABYMETAL*” Ditulis oleh Lewis F. Kennedy pada tahun 2020. Jurnal ini meneliti tentang penggunaan permainan kata dan tema yang berkaitan dengan kekanak-kanakan dan remaja dalam lirik album debut BABYMETAL. Menganalisis lirik untuk memperlihatkan perpaduan

yang lebih mendalam antara elemen *idol* dan *metal*, termasuk lebih banyak lirik dalam bahasa Inggris, yang tampaknya dirancang untuk menyesuaikan BABYMETAL dengan audiens *metal* global, mengelola pertemuan pengaruh barat dan timur.