

MANIFESTASI KONSEP KAWAII DALAM VIDEO KLIP “MEGITSUNE” OLEH BABYMETAL

Nadhiea Ryant Ayu Permatha
Program Studi Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga
Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286
Email: nadhiearyant@gmail.com

Abstrak

Kawaii merupakan konsep keindahan di Jepang yang digambarkan dengan sifat polos, kekanak-kanakan dan rapuh. Namun dengan berjalannya waktu konsep *kawaii* berkembang hingga pada sifat yang bertolak belakang dengan wujud sifat dasarnya. *Kawaii Metal* merupakan wujud dari konsep *kawaii* terbaru yang dicetuskan oleh *idol group* BABYMETAL berupa genre musik dan konsep *idol*. Konsep *kawaii metal* tersebut mereka tuangkan dalam berbagai aspek penampilan mereka seperti koreografi, musik, karakter suara, ekspresi, kostum, dan sikap mereka. dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti bagaimana bentuk dan wujud konsep *kawaii metal* yang terdapat dalam video klip BABYMETAL yang berjudul “Megitsune”. Peneliti menggunakan video klip musik “Megitsune” disebabkan karena video klip tersebut menggunakan unsur-unsur yang kental dengan budaya Jepang namun dalam video klip tersebut mereka berhasil menggabungkan unsur-unsur tersebut dengan musik dan konsep *metal*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori semiotika Peirce untuk menganalisisnya. Hasil dari penelitian ini terdapat tiga bentuk wujud *kawaii* yang ditampilkan oleh BABYMETAL dalam video klip “Megitsune” yaitu *kawaii* yang menunjukkan sifat kekanak-kanakan, wujud *kawaii* yang ada pada kecantikan wanita dewasa, dan wujud *kawaii* yang kuat pada *kawaii metal*.

Kata Kunci: *Kawaii Metal*, BABYMETAL, *Megitsune*, Video Klip.

Abstract

Kawaii is a concept of beauty in Japan depicted with purity, childish and vulnerable. But over the times the concept of *kawaii* developed to form a different *kawaii*. *Kawaii Metal* is a manifestation of a different *kawaii* created by the idol group BABYMETAL. The concept of *kawaii metal* they pour in various aspects such as music genres and the concept of their appearance such as choreography, music, character sound, expression, costumes. In this research, will examine how the manifestation of the *kawaii metal* concept contained in the video clip BABYMETAL titled "Megitsune". Researchers used the music video clip "Megitsune" because the video clip uses elements of Japanese culture, but in the video clip they managed to combine these elements with music and metal concepts. The research method used in this research is qualitative descriptive by using Peirce semiotika theory to analyze it. The results of this research are three forms of *kawaii* by BABYMETAL in the video clip "Megitsune", the three *kawaii* forms are: the *kawaii* form that showed a childish character, the *kawaii* form that appear in the beauty of adult woman and the *kawaii* form that appear to be a strong character in *kawaii metal*.

Keywords: *Kawaii Metal*, BABYMETAL, *Megitsune*, Video Clip.

1. Pendahuluan

Kawaii merupakan sebuah konsep keindahan di Jepang yang merujuk kepada sifat murni, suci, kecil, rapuh, dan mudah disayangi, seperti anak kecil. (Inuhiko 2006, 32) namun dalam perjalanannya konsep *kawaii* pun berkembang dan bentuk bentuk dari konsep *kawaii* ini pun semakin banyak. Pada saat ini terdapat banyak bentuk-bentuk dari konsep *kawaii*. Di Jepang, *kawaii* diaplikasikan ke dalam berbagai macam hal seperti sikap, gestur, fashion, desain makanan, properti dan banyak lagi lainnya. Menurut Kinsella dalam bukunya *Cuteness in Japan* (Kinsella, 2005) istilah *kawaii* muncul dalam kamus LHE Taisho periode 1950 sebagai *kawayushi* sampai pada tahun 1970 berubah menjadi *kamayui* memiliki prinsip makna malu atau memalukan dan makna sekunder menyedihkan, mudah dicintai. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Yomota Inuhiko (Inuhiko 2000, 32) bahwa secara historis kata *kawaii* mulai muncul dalam literatur Jepang pada awal abad ke 11 dalam buku kumpulan esai *Makura No Soushi* 「枕草子」. Dalam buku tersebut kata *kawaii* disebut dengan *kao-kayushi* 「かお-かゆし」. Makna kata *kawaii* pada saat itu merujuk pada keadaan wajah atau rona wajah yang memerah, perasaan yang menjadi malu, kejanggalan, perasaan buruk dan sensasi perasaan atau suasana hati yang kurang enak. Perkembangan makna *kawaii* selanjutnya merujuk pada perasaan kasihan, kerapuhan, malu, kecil/mungil, cantik/elok, mudah dicintai dan disayangi dan kekanak-kanakan. Dari dua pemikiran tersebut, dapat dikatakan bahwa *kawaii* adalah istilah yang merujuk pada sesuatu yang cenderung memiliki karakter lucu, kekanak-kanakan, tidak dewasa, dan rapuh.

Masyarakat Jepang telah menjadikan konsep *kawaii* sebagai aspek yang menonjol dari budaya populer Jepang, yakni dalam dunia hiburan, pakaian, makanan, mainan, penampilan pribadi, perilaku, dan tingkah laku. Konsep *kawaii* telah mengkontaminasi dalam berbagai aspek budaya populer masyarakat Jepang, beberapa diantaranya adalah sektor bisnis hingga industri hiburan. Salah satu produk budaya Jepang yang telah menjadi sebuah fenomena dikalangan masyarakat Jepang dan juga masyarakat dunia adalah *idol / aidoru*. bahwa *idol* adalah sebutan bagi masyarakat Jepang untuk seorang idola yang dikagumi dan

digemari, atau seseorang yang memiliki *fans* berat. *Idol* dapat berkiprah dalam berbagai bidang, antara lain sebagai penyanyi, pemeran, atau seiyu. Hal ini juga dijelaskan dalam buku yang berjudul *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture* (Galbraith dan Karlin, 2012) bahwa sejak pertengahan 1990-an hingga sekarang, penggolongan *idol* menjadi sangat terinci, salah satunya adalah *idol group*. Umumnya *idol group* Jepang adalah *idol group* perempuan dengan lagu-lagu yang *childish* dan ceria dengan berkostum warna-warni untuk menegaskan kesan cantik dan imut pada personilnya. Namun saat ini muncul *idol group* yang mengusung konsep *kawaii* yang berbeda dengan *idol group* dan dunia hiburan Jepang pada umumnya, *idol group* ini adalah BABYMETAL.

BABYMETAL merupakan salah satu *idol group* Jepang yang terkenal dan menjadi fenomenal di Jepang dan Internasional karena keunikan mereka dalam membangun konsep. Mereka merupakan *idol group* yang mencetuskan lahirnya *genre* yang disebut dengan *kawaii metal*. Musik yang mereka bawaan didominasi dengan iringan musik *heavy metal*, *alternative metal*, *death metal* dan *pop*. Berbeda dengan band *metal* pada umumnya BABYMETAL mengusung musik *metal* dengan cara yang berbeda yaitu dengan identitas sebagai *idol group*. Mereka menampilkan tarian dan lagu dengan diiringi oleh musik *heavy metal*. Dalam situs resmi BABYMETAL (<http://BABYMETAL.jp/>) dijelaskan bahwa pada awalnya BABYMETAL adalah grup vokal dan tari beraliran *heavy metal* yang dibentuk pada tahun 2010 sebagai sub-unit dari *idol group* Sakura Gakuin dalam *heavy metal club* (重音部 BABYMETAL). Nama BABYMETAL sendiri merupakan pelesetan dari kata *heavy metal* yang dalam bahasa Jepang kata “baby” dituliskan sebagai “bebii” 「べびー」 yang seirama dengan bunyi “hebi” 「へびー」. Baby sendiri menurutnya terdengar lucu untuk intensitas *metal*, dan ide tersebut ditafsirkan sebagai “*newborn of metal*”.

BABYMETAL ini beranggotakan tiga gadis sekolah yang pada awal terbentuknya masih berumur kurang lebih 12 tahun yakni, Suzuka Nakamoto sebagai SU-METAL (vokal, tari), Moa Kikuchi sebagai MOAMETAL (teriakan, tari) dan Yui Mizuno sebagai YUIMETAL (teriakan, tari). Dalam penampilannya, mereka diiringi oleh tiga band berbeda yang memainkan musik bergenre *heavy*

metal, baik dalam live performance maupun video musik mereka. Band pengiring tersebut antara lain adalah Babybone (ベビーボーン) band berpakaian tengkorak, Kitsune Gakudan (キツネ楽団) band berpakaian putih dengan wajah bertopeng rubah, dan Kami Band (神バンド) band berpakaian putih dan wajahnya dicat seperti mayat. Lagu-lagu BABYMETAL dinyanyikan dengan karakter suara vocal bernada pop khas *idol group* pada umumnya dan di sela-sela *interlude*-nya disisipkan *scream* khas musik *metal* dengan diiringi musik *metal*. BABYMETAL menjadi *idol group* yang sangat besar dan sukses sebagai *idol group* dengan konsep band dari Jepang yang mengusung musik *metal*. Kemunculan *idol group* BABYMETAL ini telah menuai kritik dan pujian dari berbagai kalangan, termasuk dari penggemar musik *metal* dunia. BABYMETAL muncul dengan istilah *kawaii metal* yang mereka sebut sebagai genre baru musik *metal*. BABYMETAL sendiri memiliki visi dan misi sebagai *idol group metal* sebagai pembawa pesan kebaikan disetiap lagu-lagu yang dibawakannya.

“Megitsune” merupakan salah satu lagu mereka yang juga menjadi perhatian dunia karena konsepnya yang eksentrik, di mana musiknya kental dengan khas *metal* namun sangat indah dengan sentuhan alat musik tradisional Jepang seperti *shamisen* dan ditambah oleh karakter vokal BABYMETAL yang *cute* meneriakkan *kakigoe* khas festival tradisional Jepang. Lirik “Megitsune” sendiri menceritakan tentang sosok wanita Jepang yang digambarkan dengan *Megitsune* 「メギツネ, *vixen*」 yang berarti rubah betina atau wanita rubah. bukan merujuk kepada binatang rubah yang sebenarnya namun lebih kepada mitologi Jepang tentang siluman rubah wanita. Dalam lirik lagu tersebut “Megitsune” yang digambarkan adalah sosok wanita ideal Jepang.

Kepopuleran lagu “Megitsune” tidak terlepas dari adanya video klip yang mendampingi sebagai visualisasi lagu tersebut. Video klip lagu “Megitsune” dirilis di media massa elektronik, yaitu situs *Youtube* dan mendapatkan tanggapan yang luar biasa oleh masyarakat dunia, disebabkan oleh estetika yang eksentrik penggunaan simbol-simbol budaya Jepang khususnya tradisional, konsep *idol*, dan *subculture* musik *metal*. Penggambaran isi lagu dikomunikasikan dengan baik

dalam video klip “Megitsune” tersebut dengan visualisasi yang memiliki makna-makna implisit di dalamnya. Bukan hanya sebuah kepentingan estetika lagu, namun juga mengandung pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat secara luas. Dalam hal ini adalah penggambaran konsep *kawaii metal*.

Dari penjelasan mengenai objek penelitian di atas, dalam artikel ilmiah ini peneliti mencoba meneliti bagaimana manifestasi dari konsep *kawaii metal* oleh BABYMETAL yang divisualisasikan dalam video klip “Megitsune” seperti fashion, gesture, ekspresi, aksesori dan sebagainya. Peneliti memilih objek video klip “Megitsune” karena video klip tersebut mengandung unsur-unsur kebudayaan Jepang yang sangat kental berupa bentuk konsep *kawaii* yang berbeda-beda yang juga berfungsi untuk menunjukkan identitas dari *idol group* BABYMETAL sendiri. Peneliti berpendapat bahwa jika konsep *idol*, identitas dan visualisasi dalam video klip tersebut telah memperlihatkan sebuah pesan implisit kepada dunia, di mana hal ini sesuai dengan misi dan visi BABYMETAL untuk menyampaikan pesan dalam semua lagu mereka dalam bentuk video klip musik.

2. Metode Penelitian

Penelitian Manifestasi Konsep *Kawaii* dalam Video Klip “Megitsune” Oleh BABYMETAL ini menggunakan penelitian kualitatif, Bogdan dan Taylor dalam (Moleong, 2002) dalam pernyataannya mengatakan bahwa metode penelitian yang bersifat kualitatif memiliki proses penelitian yang pada akhirnya akan menghasilkan data yang bersifat deskriptif berupa kata-kata, tulisan serta gambar, bukan berbentuk angka-angka dari masalah yang diamati. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif disebabkan karena penelitian kualitatif lebih banyak dipakai untuk meneliti dokumen yang berupa teks, gambar, simbol dan sebagainya untuk memahami budaya dari suatu konteks sosial tertentu dan hal tersebut sesuai dengan objek penelitian yang dilakukan peneliti. Peneliti akan menganalisis tanda dan simbol-simbol budaya dalam bentuk visual yang merujuk pada manifestasi konsep *kawaii metal* yang terdapat dalam video BABYMETAL yang berjudul “Megitsune” yang kemudian didukung oleh tanda verbal (lirik) dan nonverbal untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan citra dan sifat-sifat

kawaii metal yang ditampilkan video klip tersebut. Langkah-langkah dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menonton dan mendokumentasikan adegan-adegan yang menunjukkan wujud dan karakter nilai konsep *kawaii* yang terdapat pada video klip “Megitsune”. Dari dokumentasi yang telah dikumpulkan kemudian peneliti menganalisis adegan tersebut dengan menggunakan teori semiotika Peirce dengan mengelompokkan sesuai representament, objek, dan kemudian menginterpretasikan objek berdasarkan data-data yang telah didapatkan. Dalam meneliti wujud dan nilai konsep *kawaii* dalam video klip “Megitsune” ini diharapkan mampu menggunakan gambaran visual yang ditampilkan sebagai data penelitian yang nantinya akan diteliti secara deskriptif. Sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Semiotika trikotomi dari Charles Sanders Peirce. Semiotik merupakan ilmu dan metode analisis yang digunakan untuk memahami dan mempelajari tanda-tanda. Daniel Chandler menyatakan bahwa semiotika merupakan studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi yang berasal dari kata *semion*, istilah Yunani, yang berarti “tanda”. (Chandler, 2007) Peneliti menggunakan teori semiotika karena dianggap sangat sesuai dengan objek dan permasalahan yang akan dianalisis, yaitu menganalisis objek untuk mendapatkan nilai-nilai yang tersembunyi dalam objek tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam berbagai sumber dan penelitian lainnya nilai-nilai, pemahaman dan wujud konsep *kawaii* menjadi lebih berkembang dan meluas. setelah peneliti menganalisis video klip “Megitsune”, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa wujud dan nilai konsep *kawaii* yang ditunjukkan BABYMETAL dalam berbagai aspek di dalam video klip “Megitsune” (musik, gestur, ekspresi, kostum, koreografi, properti, aksesoris dll.) Wujud tersebut tergambar dari adegan-adegan sebagai berikut:

3.1 Konsep *Kawaii* yang menunjukkan Kemurnian dan Kesucian.

Seperti pada penjelasan mengenai *kawaii mono* oleh Yomota Inuhiko:

“かわいいもの。

メロンに歯を立てている子供の顔。雀の雛にむかって「チュウ、チュウ」と呼んでやると、こちらにピョンピョンやってくる。この雛を捕らえ、足を糸で括っしておいたところに、親鳥が虫餌とかを与えにくところ。三歳かそこらの子供が地面に落ちている小な変なものを突然に見つけて駆け出すと、小さな指で掴みとり、大人のところにもってきて見せるさま。修道女のようにボブヘアーになりを整えた少女が、何かものを見つめるために髪を目からどけようとして、額を後ろへと擡げるさま。” (Inuhiko 2006, 32)

“Kawai mono. Meron ni ha o tatete iru kodomo mo kao. Suzume-hi nani mukatte `chūchū' to yon deru to, kochira ni pyonpyon yattekuru tokoro. Kono hina o torae, ashi o ito de kukuteoita tokoro ni, Oyadori ga mushi esa toka o atae ni kuru tokoro. San-sai ka sokora no kodomo ga jimen ni ochi tte iru chīsana hen'namono o totsuzen ni mitsukete kakedasu to, chīsana yubi de tsukami-tori, otona no tokoro ni motte ki miseru sama. Shūdō on'na no yō ni bobuheā ni minari o totonoeta shōjo ga, nanika no o mitsumeru tame ni kami o me kara dokeyou to shite,-gaku o ushiro e to motageru.” (Inuhiko 2006, 32)

Menurut Yomota Inuhiko dalam kutipan di atas, menggambarkan *kawaii* memiliki sifat-sifat seperti polos, suci, mudah dicintai, dimana penggambaran sifat sifat tersebut diibaratkan sebagai seorang anak kecil dengan wajah merona dan ceria sedang memakan melon, dan juga seorang anak kecil yang terjatuh ketika sedang mengambil sesuatu benda kecil yang terjatuh. dalam video klip “Megitsune” terdapat beberapa adegan yang menggambarkan gestur tingkah kekanak-kanakan.



Gambar 3.1 Moe Metal dan Su Metal sedang berlarian dengan ceria di lorong Gelap

Gambar 3.2 Moa *Metal* dan Su *Metal* terjatuh

Kemurnian dan wujud *purity* ditunjukkan pada setiap gestur adengan di Gambar 3.1 dan 3.2. Pada gambar tersebut gestur kekanak-kanakan ditunjukkan dengan berlarian dengan riang gembira dan adegan mereka terjatuh terpeleset sambil tertawa ceria, layaknya seorang anak kecil yang sedang bermain-main dengan teman-temannya. Selain itu juga didukung dengan ekspresi wajah merona dan mata yang berbinar-binar yang menunjukkan suatu kepolosan dan citra suci anak kecil. Selain visualisasi, tentu dalam video klip juga terdapat aspek suara dan musik. Pada adegan tersebut Moa *Metal* dan Su *Metal* meneriakan *Kakigoe* dengan suara yang ringan dan ceria khas suara anak-anak yang sedang bernyanyi dalam kegiatan seperti *matsuri*.

3.2 *Kawaii* yang Menunjukkan Feminitas Wanita Dewasa

Dalam penjelasan lebih lanjut mengenai perkembangan konsep *kawaii*, Koma membuktikan bahwa konsep *kawaii* bukan hanya mengacu kepada kekanak-kanakan saja.

Koga makes her point through diachronic analysis of *kawaii* from the beginning to the present day, touching on the media and customs of each period. According to her, the bases of Japanese native *Kawaii* culture are the Prewar girls culture, with its ideals [Kiyoku, tadashiku, utsukusiku] (Purity, Honesty, Beauty)..... Koga shows that the contemporary meaning of *kawaii* in Japan is polysemic, and includes not only immaturity, but also in particular other styles, such as bourgeois or French, that are not considered immature. (Koma 2013, 4)

Sehingga dari kutipan diatas, dapat dipahami bahwa dasar karakter *kawaii* terbentuk adalah kecantikan, kejujuran dan kemurnian, namun makna *kawaii* secara kontemporer semakin bersifat polisemik. *Kawaii* mengadopsi style

dari luar yang bahkan tidak mengandung karakter kekanak-kanakan. Dalam video klip “Megitsune” Konsep *kawaii* yang seperti itu ditunjukkan oleh Yui Metal yang memerankan karakter dengan penampilan lebih dewasa dan elegan.



Gambar 3.2 Yui Metal Menatap Serius



Gambar 3.3 Yui Metal duduk di sisi Jendela

Berbeda dengan penampilan Su Metal dan Moa Metal, pada adegan di Gambar 3.2 dan Gambar 3.3 Yui Metal terlihat lebih terlihat dewasa dengan gaya rambut dengan potongan *Himekatto*. Hal ini juga merupakan salah satu bentuk *kawaii* an yang ditampilkan oleh video klip musik ini. Hal ini telah dijelaskan oleh Koma yang menyatakan bahwa *kawaii* tidak hanya berupa hal yang bersifat kekanak-kanakan tapi juga hal-hal yang bersifat kewanitaan dan feminin. Dalam gambar tersebut terlihat kecantikan dan karakter feminin wanita Jepang, digambarkan dengan gestur yang anggun, lemah lembut, namun elegan dibalut oleh kostum atau kimono berwarna hitam.

3.3 *Kawaii Metal* yang Menunjukkan Lemah Namun Kuat



Gambar 3.4 Moa dan Su Metal di lorong



Gambar 3.5 Moa dan Su Metal Jendela

Gambar 3.4 dan Gambar 3.5 terlihat kostum yang dikenakan Moa Metal dan Su Metal terdapat unsur budaya Jepang Kimono hitam dengan obi merah dan

menggunakan gelang berduri khas *metal*. Wajah mereka berdua terlihat polos karena dalam video tersebut Moa Metal dan Su Metal tetap mempertahankan karakter wajah dan ekspresi anak kecil dengan wajah kecil, bibir yang kecil, imut, mata besar dan berbinar. Gaya rambut mereka *twin tail* yang identik dengan potongan dan gaya rambut anak perempuan. Hal tersebut mengidentifikasikan *Kawaii*. Di sisi lain mereka menggunakan gelang berduri dan sarung tangan kulit berwarna hitam yang cenderung merujuk sub culture *metal*. *Sub culture metal* sendiri memiliki karakter dan sifat-sifat yang kontras dengan *kawaii*. *Sub culture metal* bersifat lebih maskulin, cenderung memberontak, kuat dan identik dengan kekerasan. Dalam adegan lain terlihat dalam adegan utama dari video “Megitsune” ini berupa penampilan dance BABYMETAL layaknya *idol group Jepang* namun dengan *background* Kitsune Gakudan Sebagai band pengiring.



Gambar 3.6



Gambar 3.7

Penampilan *dance* BABYMETAL dan Band Pengiring

Pada gambar di atas ditampilkan keseluruhan dari *dance performance* BABYMETAL. Konsep *kawaii metal* dalam adegan ini terlihat dari koreografi, kostum dan band pengiring. BABYMETAL menggunakan kostum *gothic lolita* dengan warna dominan warna hitam dan warna merah. Dalam budaya Jepang warna hitam dimaknai sebagai kekuatan, dan warna merah dimaknai sebagai keberanian, dan passion. *Gothic lolita* juga merupakan salah satu *fashion* Jepang yang mencampurkan budaya Eropa dengan konsep *kawaii*. *Gothic lolita* menekankan imaji yang suram yang menyiratkan kerapuhan, kesedihan dan kematian sehingga kesan tersebut dianggap sebagai *kawaii* dalam *gothic lolita* (Feriyanti & Madubrangti 2014, 12) . Sedangkan koreografi mereka mencampurkan gerakan gerakan seperti *headbang* seperti pada Gambar 3.7

dimana Moa Metal dan Su Metal melakukan gerakan *headbang* dan gestur gestur wanita seperti pada Gambar 3.6 gestur gerakan koreo grafi yang menggambarkan seseorang memakai bedak atau berdandan. Gestur berdandan ini tentu mengidentifikasikan seorang wanita atau kefemininan wanita. sedangkan gestur *headbang* yang biasa digunakan untuk *metalhead* untuk mengekspresikan musik tersebut dengan menggunakan kekuatan yang besar untuk menggerakkan kepalanya sesuai dengan tempo drum musik *metal* yang cepat (Hudson, 2015) selain BABYMETAL, gerakan ini dalam video klip “Megitsune” diperkuat dan ditekankan kembali oleh Kitsune Gakudan sebagai band pengiring.

Dari gestur, koreografi dan kostum yang dikenakan oleh BABYMETAL dan juga band pengiringnya diatas, didapatkan suatu nilai rapuh, feminin namun kuat. Secara implisit gambaran tersebut terangkum dalam identitas dan konsep mereka yang menggabungkan konsep *kawaii* dan *metal* yang divisualisasikan melalui video klip musik.

4. Simpulan

Dari penjelasan dan analisis yang dijabarkan dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa 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. Dalam penyajiannya mereka menggunakan semua aspek berupa koreografi, suara, ekspresi, musik, hingga kostum dan pemilihan warna dan latar video klip yang cenderung menggunakan warna merah dan hitam. Meskipun secara garis besar lagu dalam video klip tersebut menceritakan tentang sosok wanita ideal Jepang, namun disisi lain mereka berhasil menunjukkan bentuk-bentuk dan nilai konsep *kawaii* yang berbeda dalam satu video klip yaitu video klip “Megitsune”. Sebagai *idol group* pencetus *kawaii metal*, BABYMETAL telah berhasil merangkum dan menyajikan kepada masyarakat internasional beberapa konsep *kawaii* yang berbeda dengan baik dan unik dengan tetap menggunakan unsur-unsur budaya Jepang pada video klip. Setelah

melakukan analisa dengan menggunakan semiotika peirce, peneliti menemukan pesan yang bersifat konotatif dalam video klip ini yang ingin dikomunikasikan oleh BABYMETAL tentang konsep *kawaii* yaitu, bahwa konsep keindahan Jepang yaitu *kawaii* dapat dipresentasikan dan digabungkan dengan sifat-sifat lain yang bahkan bertolak belakang dengan dasar dari konsep itu sendiri tanpa menghilangkan estetika yang berada di dalamnya.

Daftar Pustaka

- Chandler, Daniel. (2007). *Semiotics The Basics*. USA dan Kanada: Routledge.
- Christi, Putri Lidya. 2011. *Manifestasi Estetika Kawaii dalam Industri Hiburan Jepang*. Universitas Indonesia
- Hibi, Sadao. 2000. *The Colors of Japan*. Jepang. Kunio Fukuda
- Hudson, Stephen, 2015. *Metal Movements: Headbanging As A Legacy Of African American Dance*. Northwestern University
- Inuhiko, Yomota. 2006. “*Kawaii*” *Ron*. Japan. Chikuma Shinsho.
- Koma, Kyoko. *Kawaii as Represented in Scientific Research: The Possibilities of Kawaii Cultural Studies*
- Moleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moller, Daniel. 2011. *Redefining Music Video*.

Website:

- BABYMETAL. *Biography*. Toys Factory.Inc
<http://www.toysfactory.co.jp/artist/BABYMETAL/bio>
- Grondin, A-Silva. 2010. *Women in Ancient Japan: From Matriarchal Antiquity to Acquiescent Confinement*. Inquiries Journal.
<http://www.inquiriesjournal.com/articles/286/women-in-ancient-japan-from-matriarchal-antiquity-to-acquiescent-confinement>
- Kotobank. *Nadeshiko*.
<https://kotobank.jp/word/%E3%83%8A%E3%83%87%E3%82%B7%E3%82%B3->

108252#E6.97.A5.E6.9C.AC.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E5.85.A8.E
6.9B.B8.28.E3.83.8B.E3.83.83.E3.83.9D.E3.83.8B.E3.82.AB.29)

Malone, Thomas. 2015. *Japan by any other name is Toyoashiharano Chiioakino Mizuhonokuni* <豊葦原千五百秋瑞穂国>. All Things Japan.
<http://www.allthingsjapan.org/japan-by-any-other-name-is-toyoashiharano-chiioakino-mizuhonokuni/>