

LATAR BELAKANG

Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki identitas budaya yang berbeda dengan negara lainnya. Identitas budaya yang diusung oleh masyarakat Jepang adalah menjunjung tinggi budaya tradisional dan lokal tanpa menolak masuknya budaya asing yang ikut memberikan warna bagi perkembangan budaya Jepang itu sendiri. Dewasa ini, budaya asing yang masuk ke Jepang dan mempengaruhi budaya Jepang tersebut nampak dalam beberapa hal antara lain dalam *manga*, *anime* dan musik. Budaya asing ini nampaknya mudah masuk dan diadopsi oleh masyarakat Jepang menjadi suatu identitas budaya baru dalam masyarakat Jepang. Dalam hal ini, tulisan ini akan menyoroti pengaruh budaya asing yang masuk ke Jepang dalam genre musik *rock* Jepang yang disebut sebagai *loud rock*.

Keberhasilan Jepang dalam mengadopsi budaya asing dikarenakan Jepang memiliki suatu konsep budaya yang disebut dengan *itoko dori* (いいとこ取り). *Itoko dori* (いいとこ取り) memiliki arti, mengadaptasi elemen dari luar negeri (Japanese mind 2002:127). Transformasi unsur budaya asing ini tidak dilakukan secara keseluruhan, melainkan disesuaikan terlebih dahulu dengan nilai-nilai budaya Jepang yang sudah ada sebelumnya. Contohnya modifikasi dalam konsep *idol* dan genre musik *rock* yang berasal dari Amerika. *Idol* atau *aidoru* (アイドル) adalah istilah yang pada mulanya dipakai untuk menyebutkan istilah artis luar negeri.

Fenomena *idol* sendiri merupakan sebuah gejala budaya yang menarik untuk dicermati dalam masyarakat Jepang. Pemaknaan dalam menafsirkan konsep *idol*

dalam masyarakat Jepang ini pun berbeda dengan konsep *idol* di negara lain. Pandangan tentang *idol* dalam masyarakat Jepang berubah dari masa ke masa. Pada masa awal kemunculannya, sekitar tahun 1970-an, masyarakat Jepang memandang *idol* sebagai sosok ideal wanita Jepang *Yamato Nadeshiko* (大和なでしこ) (<http://repository.unsada.ac.id/655/3/Bab%20I.pdf>).

Dari tahun ketahun, konsep *idol* terus berkembang, hingga pada tahun 2010, muncul dua *idol* yang berbeda dengan *idol* sebelumnya, seperti *BiS* dan *BABYMETAL*. *BiS* (*Brand-new idol Society*) yang dibentuk oleh Pour Lui, sejak awal memiliki visi untuk melawan sistem *idol* pada umumnya, seperti *idol* yang didefinisikan *kawaii* dan lagu cenderung pop. *Image* yang diperlihatkan oleh *BiS* jauh berbeda dari *idol* biasa. Seperti dalam genre musik, *BiS* membawakan beragam genre *non-mainstream* seperti *melodic punk*, *shoegaze*, bahkan *harsh noise*. Lain halnya dengan *BiS*, *BABYMETAL* lebih banyak berpengaruh terhadap penyebaran *idol culture* Jepang ke luar negeri.

Dalam pembentukannya *BABYMETAL* berhasil memadukan antara keimutan *idol group* dengan musik *metal* menjadi satu hal yang unik disebut dengan *kawaii metal* (<https://japanesestation.com/entertainment/music/alt-idol-sebuah-fenomena-baru-dalam-industri-musik-jepang/2>). Semenjak gebrakan dari dua grup diatas, membuat *idol* dengan genre bertentangan bermunculan, salah satunya adalah *idol PassCode*.

PassCode adalah salah satu grup *idol* Jepang yang dibentuk pada tahun 2014 di Osaka, Jepang. Grup ini beranggotakan empat orang, Kaede Takashima, Nao Minami, Yuna Imada, dan Hinako Ogami (gambar dari arah kiri ke kanan).

Gambar 1 Anggota *PassCode*



Sumber: <https://ameblo.jp/pacdcy/entry-12148169614.html>

Grup ini didirikan dengan mengusung konsep yang mencampurkan antara unsur genre *loud rock* dan *idol*. Genre musik *PassCode* adalah campuran dari *loud rock*, *rock progresif*, dengan menggunakan musik langsung dari band. Lagu-lagu yang menampilkan teriakan (*screamo*) anggota adalah salah satu karakteristik grup ini. Pertunjukan mereka digambarkan sebagai pertunjukan *roller coaster* karena penampilan tanpa henti. Teriakan (*screamo*) dan penampilan *PassCode* telah menarik berbagai penonton, tidak hanya penggemar *rock* tetapi juga penggemar *idol* (<https://www.youtube.com/user/PASSCODE0000/about>).

Menurut salah satu laman di website *we-B studios* (<http://we-b-studios.co.jp/passcode.html>), *idol* ini dibentuk pada tahun 2013, pada tahun 2014 konsep yang diusung oleh grup ini berubah yaitu konsep *idol* yang menampilkan genre musik imut/*kawaii* berubah menjadi genre *loud rock*. Berdasarkan konsep musik yang menggabungkan *loud rock* dan *EDM* oleh produser musik Koji Hirachi.

EDM merupakan singkatan dari *electronic dance music*. *Electronic Dance Music* adalah suatu aliran musik yang diproduksi dengan alat-alat elektronik dan digital berbasis komputer maupun analog. Ini dirancang untuk membuat

pendengarnya hanyut dalam suasana gembira dan menari mengikuti irama (<https://www.ngelirik.com/2020/12/pengertian-edm-electronic-dance-music.html>).

Salah satu grup musisi Jepang yang ikut meramaikan belantika musik *rock* di Jepang adalah grup *Passcode*. Karya-karya yang dihasilkan oleh grup idola *PassCode* yang mencampurkan unsur *rock* dan pop idola nampaknya bukan hanya bertujuan untuk menggaet para pecinta idola saja melainkan para pencinta *rock* juga. Dapat disimpulkan dari beberapa laman *website* bahwa *PassCode* memiliki genre pop idola, *loud rock* dan *EDM*. Dalam perkembangan musik *rock* di Jepang ditandai melalui sejarah *J-Rock* di Jepang yang dimulai pada tahun 1957 (http://p2k.itbu.ac.id/ind/1-3064-2950/J-Rock_114198_itbu_p2k-itbu.html).

Perkembangan munculnya musik *rock* di Jepang bersamaan dengan kepopuleran *rockabilly* yang merupakan salah satu gaya musik *rock 'n' roll*. Ditandai dengan munculnya band yaitu *Group Sound* dan *Happy End*. *Rock* adalah genre musik yang berasal dari luar negeri, akan tetapi genre musik *rock* ini berkembang dan bertransformasi menjadi suatu genre baru yang bernama genre "*loud rock*". Genre *loud rock* ini merupakan genre yang berasal dari Jepang. Musisi genre *rock* di Jepang menyebut aliran musik ini sebagai *loud rock* yaitu sejenis genre *rock*, dan memiliki musikalitas yang mirip dengan *hard rock* dan *heavy metal (Utaten)*. Istilah *loud rock* ini pun diciptakan oleh para musisi genre ini dengan menggunakan bahasa Inggris Jepang (*wasei eigo*). Penyebutan ini hanya digunakan oleh musisi dan kalangan musik Jepang untuk menyebutkan genre *loud rock*. Sementara itu, istilah ini tidak digunakan di negara lain untuk menyebutkan konsep genre musik ini. Sementara itu menurut *weblio*, *loud rock*

merupakan genre *rock* yang muncul sekitar tahun 1990-an. "*Loud rock*" adalah bahasa Inggris Jepang (*wasei eigo*).

Latar belakang pembentukannya rumit, dan batas-batas genre tidak jelas, tetapi seperti yang disiratkan oleh namanya "*loud*" = *urusai* (berisik), itu mungkin termasuk *heavy metal* dan *hard rock* yang ditandai dengan adanya *scream* (<https://www.webl.io/content/%E3%83%A9%E3%82%A6%E3%83%89%E3%83%AD%E3%83%83%E3%82%AF>). Dengan pengertian *loud rock* dari berbagai sumber, terdapat tiga ciri menurut *Core Tube* pada detik ke-00:59 (<https://www.youtube.com/watch?v=L7pvbnBK4N4&t=147s>), yaitu:

1. *Scream* sering digunakan dalam musik.
2. Ada riff gitar berat yang berasal dari *metal*
3. Gaya musik yang sangat fleksibel (Beberapa lagu agresif, sementara yang lain *ballad*).

Dalam setiap grup band atau *idol* memiliki karya berupa video klip yang dijadikan sebagai karya promosi mereka. Menurut Moller (2011: 34), video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video klip berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Pada penulisan artikel ilmiah ini, penulis akan mengambil data melalui video klip karya *PassCode* berjudul *Ninja Bomber* yang berasal dari *channel Youtube PassCode Official*. Video klip ini dirilis pada 8 April 2016. Video klip *PassCode "Ninja Bomber"* adalah sebuah karya dengan tema para *ninja* yang bertahan hidup dalam masa perang antar negara.

Dalam video klip yang dirilis, para anggota yang berperan seperti *ninja* dan berperang melawan *samurai* dan musuh *ninja* lainnya. Video klip ini disutradai oleh Takaya Ohata. Penulis akan menganalisis video klip *PassCode “Ninja Bomber”* dengan menggunakan konsep *iitoko dori* (いいとこ取り) untuk membuktikan bahwa melalui karya *Passcode* dalam video klip *PassCode “Ninja Bomber”*, kita akan menemukan implementasi dari konsep *iitoko dori* (いいとこ取り) yang berkembang dalam masyarakat Jepang.

Berikut ini adalah lirik dari video klip *PassCode-Ninja Bomber* dalam bahasa Jepang, Indonesia dan Inggris diterjemahkan dengan metode terjemahan bebas:

Lirik Kanji:

われ ^き ^{ほこ} ^{むげん} ^{ごと}
我らが咲き誇るは 夢幻の如し

あだ ^{もの} ^{いのちちょうだい}
仇なす者たち お命頂戴

せいじゃく ^{やみ} ^{なか} ^{しの} ^{あしおと}
静寂の闇の中 忍ぶ足音

うらはら ^も ^{とうしだ}
うらはら燃ゆる その闘志抱きて

ありとあらゆる術で

め ^{まえ} ^{てき} ^う ^{きょくじつしょうてん}
目の前の敵を討つ 旭日昇天

かたむ ^{さんじょう}
傾けよ! 参上! NINJA BOMBER

シャニムニ シャカリキに戦^{たたか}って

嵐^{あらし}のごとく 駆け抜けてけ 乱世^{らんせい}を

派^は手^でに舞^まえ! NINJA BOMBER

千^{せん}の夜^{よる}越^こえて 今^{いま}だ Get upx3

シノビダマシイ

鋭^{するど}い眼^{がん}光^{こう} 電^{でん}光^{こう}石^せ火^{っか} 走^{はし}る影^{かげ}

手^{しゅり}裏^{けん}剣^ねらいうちさ Say Bye!!

和^わ製^{せい}のガ^ス サイ^レントヒ^ルへ

さあ今^こ宵^よは Let's ダ^ン ダ^ン ダ^ンス

踊^{おど}れ 祭^{まつ}りじや 無^ぶ礼^{れい}講^{こう}

月^{つき}が照^てらすは ミ^ラーボ^ーール

酒^{しゅ}池^ち肉^{にく}林^{りん} 騒^{さわ}げ!

way スト^ーリー 興^{きょう}味^みまで so ロー^ーリング

サン^バに 恐^{きょう}怖^ふが 再^{さい}来^{らい}

たとえ^{しめんそか}四面楚歌でも

はんげき^{のろしあ} 反撃の狼煙^{いっしょくそくはつ}上げろ一触即発

せ
攻めろ! NINJA BOMBER

シャニムニシャカリキに^{たたか}戦って

あらし^{かぬ} 嵐のごとく^{らんせい}駆け抜けてけ乱世を

はで^ま 派手に舞え! NINJA BOMBER

はいすい^{じんいま} 背水の陣^{今だ} Get upx3

シノビタマシイ

Terjemahan Bahasa Indonesia:

Ini seperti mimpi bahwa kita sedang mekar penuh

Kamu yang telah menganiaya kami, berikan kami hidupmu

Langkah kaki menyelinap melalui kegelapan

Berbeda dengan semangat juang yang membara yang kita miliki

dengan semua teknik di gudang kami

kita akan mengalahkan semua musuh di depan kita

Hiduplah dengan keras! Disini! *Ninja Bomber*

Dengan putus asa, bertarung dengan panik
Paksa jalanmu melalui masalahmu seperti badai
Menarilah dengan riang! *Ninja bomber*
Melampaui seribu malam, waktunya sekarang, bangunlah x3
Semangat *shinobi*

Bermata tajam, bayangan melintas di depan matamu
Seorang penembak jitu dengan shuriken, ucapkan selamat tinggal
Gas Jepang, ke bukit yang sunyi

Jadi malam ini mari kita me-me-menari
Menari, kita bisa bebas dan mudah di festival ini.
Bulan bersinar di atas bola disko.
Ini pesta, mari buat keributan!

Jalan cerita saya, sampai saya tertarik itu sangat bergulir
Ketakutan datang kembali padaku selama menari samba

Bahkan jika anda dikelilingi musuh
Keadaan makin genting, tembak suar anda
Menyerang! *Ninja Bomber*
Dengan putus asa, bertarung dengan panik
Paksa jalan anda melalui masalah anda seperti badai
Menarilah dengan riang! *Ninja Bomber*

Pendirian terakhirmu, sekarang, Berdirilah x3.

Semangat *Shinobi*

Terjemahan Bahasa Inggris:

Us in full bloom is almost like a dream

You who have wronged us, give us your life

Footsteps sneak through the still darkness

In contrast to this blazing fighting spirit we harbour

With all the techniques in our arsenal

We'll take out all of the enemies before us

Live loudly! We're here! NINJA BOMBER

Desperately, frantically fighting

Force your way through your troubles like a storm

Dance loudly! NINJA BOMBER

Transcend a thousand nights, the time is now Get up x3

Shinobi spirit

Sharp-eyed, a shadow flashes before your eyes

A sharpshooter with a shuriken, Say Bye!!

Japanese gas, to Silent Hill

So tonight let's dan-dan-dance
Dance, we can be free and easy at this festival
The moon shines on the disco ball
It's party, make some noise!

Way of my story, until I get interested it's so rolling
The fear comes back to me during the samba

Even if you're surrounded by enemies
Shoot up your beacon, it's an explosive situation

Attack! NINJA BOMBER
Desperately, frantically fighting
Force your way through your troubles like a strom
Dance loudly! NINJA BOMBER
Your last stand, it's now, Get up x3
Shinobi spirit

Penelitian sebelumnya yang menggunakan salah satu konsep *itoko dori* (いっしょ
とこ取り). Yaitu Abdiel (2016) dengan judul “*Pengaruh Cool Japan Initiative
Dalam Mempromosikan Budaya Idol di Indonesia Tahun 2009-2016*”. Dalam
penelitiannya, Septyanto mengukur pengaruh *Cool Japan* dalam mempromosikan
budaya *idol*. Ia juga meneliti respon publik Indonesia terhadap budaya *idol*. Selain
itu, ia mengupas proses bagaimana *Cool Japan* dalam mempromosikan budaya

idol. Dalam penelitiannya, ia menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Penelitiannya menggunakan paradigma konstruktivisme, konsep diplomasi budaya, konsep kebudayaan Jepang seperti *itoko dori* (いいとこ取り) dan *bigaku* (美学) dalam menganalisis fenomena tersebut.

Melalui penelitian tersebut, penulis tertarik untuk menggunakan konsep *itoko dori* (いいとこ取り) dalam menganalisis video klip *PassCode-Ninja Bomber*. Alasan peneliti memilih video klip *PassCode-Ninja Bomber* ini karena penulis mengidentifikasi adanya penggabungan unsur budaya Jepang dengan budaya luar dalam video klip tersebut. Bagaimana perpaduan unsur budaya Jepang dan budaya luar dalam video klip *PassCode* pada karya *Ninja Bomber*. Tujuan penelitian ini untuk menemukan unsur budaya Jepang dan budaya luar pada video klip *PassCode* karya *Ninja Bomber* dengan menggunakan konsep *itoko dori* (いいとこ取り). Manfaat penelitian ini adalah menambah wawasan mengenai perkembangan musik di Jepang umumnya musik *rock* dan khususnya musik *loud rock* di Jepang yang memasukkan unsur budaya luar sebagai implementasi dari konsep *itoko dori* (いいとこ取り).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1993) penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan data secara deskriptif yang dapat berupa kata-kata yang tertulis maupun secara lisan dari orang atau perilaku yang bisa diamati. Adapun langkah pertama peneliti mencari mengenai pemahaman konsep *itoko*