

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hallyu atau *Korean wave* merujuk kepada segala aspek yang berhubungan dengan budaya Korea seperti film, drama, musik, *fashion*, penampilan fisik, hingga kosmetik (Wicaksono et al., 2021). Berkembangnya teknologi informasi menjadi salah satu hal yang memelopori terjadinya *hallyu wave* di banyak negara, salah satunya di Indonesia (Kemala, 2018). Bahkan dalam dua dekade terakhir, Korea Selatan berhasil menjadikan budaya negara mereka sebagai salah satu budaya yang populer di dunia (Sabrina & Retno Utami, 2020).

Di Indonesia, budaya Korea mulai dilirik sejak berakhirnya Piala Dunia tahun 2002 yang diselenggarakan di Negeri Ginseng tersebut. Setelahnya, stasiun televisi di Indonesia yang sejak tahun 1990-an menayangkan *telenovela*, dan *Bollywood* mulai membawa drama Korea masuk ke layar kaca penonton. Hal tersebut mendapatkan sambutan yang hangat dari masyarakat, terbukti dari antusiasme yang luar biasa saat *Endless Love* tayang di Indosiar, dan kemudian disusul oleh berbagai judul drama Korea lain yang dinaiklayarkan oleh stasiun televisi lainnya (Putri et al., 2019).

Sukses dengan *K-dramanya*, Korea Selatan kembali berhasil menunjukan gebrakan baru kepada dunia dengan musiknya. *Korean pop* atau *K-pop* merupakan genre musik yang mengadaptasi *hip-hop*, *pop*, *dance*, *electro pop*, *rock*, dan *R&B* yang dipadukan dengan koreografi yang energik, unik, serta rapi. Berkat perkembangan teknologi seperti Youtube jangkauan pendengar *K-pop* menjadi semakin luas dan membawa banyak orang menjadi penggemar (Nursanti, 2013).

Pada tahun 2021 media sosial *Twitter* mengumumkan terdapat 7,5 miliar kicauan mengenai *K-pop*. Survei ini didasarkan pada pelacakan *keyword* terkait dengan *K-pop*, termasuk nama artis, tagar yang berhubungan, serta *mention*

akun resmi para artis. Indonesia merupakan peringkat pertama negara dengan jumlah *cuitan* mengenai *K-pop* paling banyak di dunia, disusul dengan Jepang di urutan kedua, dan Filipina pada urutan ketiga, bahkan Korea Selatan hanya menduduki posisi keempat. Hal ini membuktikan bahwa *K-pop* semakin mendunia, dan menunjukkan betapa besarnya komunitas penggemar yang mereka miliki (Javier, 2021).

Perusahaan analisis pasar musik Amerika Serikat, Luminate mengungkapkan bahwa *streaming* audio dan video penyanyi dan grup *K-pop* mencapai 92,4 miliar pada tahun 2023. Hal ini menunjukkan perkembangan yang pesat industri musik *K-pop* di pasar global. Jepang menduduki posisi pertama dengan 9,7 miliar pendengar. Disusul Amerika Serikat dengan 9,2 miliar. Indonesia berada di posisi ke-3 negara yang paling banyak mendengarkan *K-pop*, dengan jumlah sebesar 7,4 miliar, mengalahkan negara asal *K-pop* yaitu Korea Selatan yang berada di posisi ke-4 dengan 7,3 miliar pendengar (KBS World Indonesia, 2023).

Berbagai macam produk budaya Korea Selatan, seperti tempat makan yang menyajikan menu khas Korea Selatan, produk *skincare* dan *make up*, gaya berpakaian, hingga selipan bahasa Korea pada percakapan sehari-hari menjadi bukti kebudayaan Korea telah berhasil masuk dan berkembang di Indonesia, bahkan menjadi bagian dari keseharian masyarakat, terutama kalangan muda (Sarajwati, 2020)

Penggemar *hallyu* yang didominasi oleh anak-anak muda biasanya terbagi dalam berbagai komunitas. Komunitas pencinta kuliner Korea, komunitas penggemar drama Korea, komunitas pencinta *K-pop*, komunitas *K-pop cover dance* adalah beberapa contoh kelompok penggemar yang lahir dari kecintaan akan kebudayaan Korea. Di Indonesia sendiri, komunitas penggemar sangat banyak dan mudah ditemukan terutama di media sosial (Setiadin, 2020).

Angka luar biasa yang ditunjukkan pada survei *streaming* musik *K-pop* di Indonesia, memberikan gambaran bahwa dominasi komunitas penggemar *hallyu* berasal dari *fandom K-pop*. *Fangirl* dan *fanboy* ini dipersatukan karena memiliki grup idola yang sama. Media sosial merupakan wadah bagi berbagai

fandom K-pop untuk saling terhubung, selain itu mereka juga kerap menyelenggarakan *gathering* untuk sesama penggemar.

Dance cover menjadi kegiatan paling umum yang ditemukan di lingkup penggemar karena nyaris semua lagu *K-pop* memiliki koreografi. Gerakan yang menarik, dan energik adalah daya tarik utama para *fans* memiliki keinginan untuk mengulik dan menarikannya kembali. Acara bertemakan *K-pop* yang kerap diselenggarakan sebagian besarnya merupakan kompetisi *dance cover*. Para peserta yang tampil berusaha menggerakkan tubuh, dan bibir sesuai dengan koreografi dan lirik lagu *K-pop*, serta memoles wajah hingga membuat busana yang sama dengan grup idola mereka.

Hiburan dan hobi adalah dua alasan yang sering digunakan sebagai gerbang masuk ke dalam komunitas *dance cover*. Namun kedua alasan tersebut juga yang akhirnya menjadikan kehidupan *fangirl* dan *fanboy* yang dijalani menjadi tidak biasa. Para *cover dancer* ini kerap menjadi *idol* di kalangan penggemar lainnya karena prestasi yang mereka dapatkan dari berbagai kompetisi dan *showcase* yang dilakukan.

Melihat banyak anak-anak muda yang tampil di atas panggung dalam acara bertemakan *K-pop* banyak membuat orang awam beranggapan bahwa mereka adalah sekumpulan remaja yang sedang mencari kesibukan, hal ini tidak sepenuhnya keliru, namun kerap kali para *cover dancer* ini justru berasal dari latar belakang yang beragam. Perempuan, laki-laki, tua, muda, pelajar, pekerja, berbeda *fandom* sekalipun asalkan mereka semua memiliki hobi, kegemaran, dan *passion* yang sama membuat mereka diperbolehkan bergabung dalam komunitas *dance cover*, dan ikut tampil maupun berkompetisi dalam acara-acara *K-pop* (Bancin, 2018).

Komunitas *cross cover dance* adalah komunitas *dance cover* yang menirukan grup idola lawan jenis mereka. Perempuan menirukan koreografi *boy group* dan laki-laki menirukan tarian *girl group* menjadi fenomena yang lumrah di kalangan penggemar K-pop. Menirukan grup idola perempuan, bagi perempuan mungkin terdengar biasa, akan tetapi jika dilakukan oleh laki-laki, terdengar sangat kontroversial. Bagi orang awam, melihat laki-laki berpakaian

dan berdandan seperti *idol* perempuan bukanlah suatu hal yang dianggap biasa. Sifat ‘kelaki-lakian’ mereka selalu dipertanyakan, tidak jarang pandangan mengejek ditunjukkan ketika mereka sedang menampilkan pertunjukan. Terkadang, pandangan negatif itu terbawa hingga ke luar panggung. Namun gestur kurang menyenangkan tersebut bisa selalu tertutupi oleh teriakan dan tepuk tangan yang menjadi *support* besar dari para penonton dan kawan-kawan sesama komunitas *dance cover*.

Pinethic merupakan satu-satunya komunitas *cross cover girl group* yang besar di Kota Semarang. Mereka selalu menjadi penampil yang dinantikan pertunjukannya. Mereka telah memenangkan berbagai perlombaan *dance cover* baik di Kota Semarang, hingga ke luar kota. Popularitas dan prestasi ini tentu mereka dapatkan karena penampilan luar biasa yang selalu mereka pertontonkan. Mereka bisa menjadi orang yang berbeda saat berada di atas panggung. Bertingkah laku layaknya idola perempuan di atas panggung, bergerak dengan gemulai, dan detail-detail lainnya yang harus ditampilkan, mengharuskan mereka berlatih keras untuk menampilkan pertunjukan yang menarik. Bukan perkara sepele menanggalkan kesan *manly* pada diri mereka. Ada nada tidak menyenangkan yang harus mereka dengar setiap kali orang awam melihat kegiatan yang mereka sukai. Tidak jarang juga hobi menyenangkan ini harus disembunyikan dari orang-orang di sekitar mereka.

Penelitian ini akan membahas mengenai dua sisi berbeda yang dimiliki oleh teman-teman komunitas *Pinethic*, ketika mereka berada di atas panggung, saat mereka berlatih, maupun keseharian mereka di luar kegiatan komunitas. Menggunakan teori dramaturgi milik Erving Goffman, peneliti menganalisis pola perilaku mereka di atas dan di balik layar teater yang mereka mainkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, pertanyaan yang menjadi akar rumusan masalah pada penelitian ini adalah

“Bagaimana para anggota grup *cross cover dance Pinethic* ketika berada di atas dan di belakang panggung?”

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan mengenai perbedaan kehidupan para anggota *Pinethic* – komunitas *cross cover K-pop dance* ketika mereka sedang menjadi “*idol*” dan sewaktu mereka berada di belakang layar.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dijabarkan, penelitian ini selanjutnya dapat diharapkan menjadi manfaat bagi para pembaca baik dalam hal teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan tambahan pengetahuan, dan literasi dalam perkembangan bidang ilmu Antropologi, terutama dalam keterkaitannya dengan perkembangan dinamika budaya dan manusia.

2.) Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat yang nyata bagi para pembaca. Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- a.) Bagi peneliti, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih luas, pengalaman yang berharga, serta potret secara langsung mengenai perkembangan, serta dinamika masyarakat dan budayanya.
- b.) Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan mengenai penggambaran penyesuaian seseorang dalam menampilkan sisi dari diri mereka dalam kehidupannya. Sehingga hal ini bisa menjadi refleksi bagi seseorang untuk lebih bisa menghargai sesamanya.

1.4. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

1.4.1. Tinjauan Pustaka

Berangkat dari ketertarikan terhadap topik penelitian yang berhubungan dengan *hallyu wave*, peneliti juga menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai sumber referensi untuk menjadi rujukan pada penelitian ini. Pertama, penelitian Orchita Ardhestya dan Indah Sri Pinasti (2018) yang berjudul *Realita Belakang Panggung K-Pop Cross Cover Dance (Studi pada Grup K-Pop Cross Dance "War School")*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dramaturgi oleh Erving Goffman dan teori konstruksi sosial oleh Peter L. Berger. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, dengan wawancara dan dokumentasi sebagai pengumpulan data primer. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* dan *snowball sampling*, dan validitas datanya menggunakan teknik triangulasi sumber. Penelitian ini membahas mengenai fenomena *cross cover dance K-pop – cover idol group* lawan jenis. Komunitas *War School* yang seluruh anggotanya adalah laki-laki menyadari bahwa kegiatan yang mereka lakukan ini merupakan hobi yang mereka jalani dengan totalitas luar biasa ketika mereka di atas panggung mereka akan benar-benar bertransformasi menjadi anggota *girl group* yang mereka tirukan, dan di luar itu semua mereka tetaplah individu yang berbaaur dengan lingkungan sosial mereka, meskipun banyak yang memberikan stigma negatif, namun mereka tetap menjalankan hobi tersebut.

Memiliki topik yang hampir sama untuk diangkat, perbedaan latar – tempat dan waktu tentu akan menghasilkan bacaan dan referensi yang baru untuk penelitian serupa yang berhubungan dengan teori dramaturgi, atau mengenai fenomena *cross cover dance*.

Kedua, penelitian Dina Khairunnisa (2019) dalam skripsinya yang berjudul *Budaya K-Pop dan Kehidupan Sosial Remaja (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)*. Teori yang mendasari penelitian tersebut yaitu teori budaya oleh Edward B. Tylor dengan metode penelitian

yang digunakan yaitu kualitatif, serta teknik pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan adalah reduksi data.

Penelitian tersebut membahas mengenai pengaruh budaya *K-pop* terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta dengan lingkungan sekitarnya, seperti para narasumber yang beranggapan bahwa ketika mereka mengenal dunia *hallyu*, pemikiran dan relasi mereka menjadi lebih jauh luas dan terbuka. Mereka banyak dipertemukan dengan teman hingga sahabat *online* yang tidak hanya berbagi cerita mengenai ketertarikan mereka terhadap *idol* yang mereka gandrungi, namun juga mengenai kisah kehidupan mereka sehari-hari, banyak juga dari mereka yang merasa dirinya lebih baik ketika bersosialisasi dengan para teman dan sahabat *online*-nya yang memiliki kegemaran yang sama tersebut. Hubungan para narasumber dengan orang tua mereka juga sejalan dengan hubungan para sahabat se hobinya. Mereka merasa bahwa karena *hallyu*lah yang semakin menyadarkan mereka tentang sangat berharganya keluarga, hal ini terjadi karena mereka juga menonton drama Korea yang bertemakan keluarga. Pengaruh terhadap kehidupan akademik para narasumber juga memperlihatkan dampak yang positif, mereka banyak memiliki minat belajar yang lebih besar lagi terutama mengenai budaya dan bahasa Korea. Tidak kalah penting untuk disoroti adalah pendapat mereka yang mengungkapkan sisi gelap penggemar budaya Korea yaitu suka menunda tugas kuliah mereka karena terlalu tenggelam dalam kehidupan *fangirling* dan *fanboying*. Boros adalah sisi gelap lainnya karena mereka menjadi lebih konsumtif terhadap hobi tersebut. Persamaan yang dimiliki penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengangkat tema topik yang sama yang itu *hallyu wave* dan menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut membahas mengenai pengaruh *K-pop* terhadap kehidupan sosial para narasumbernya, serta teori yang digunakan sebagai dasar analisa penelitian tersebut lebih terfokus kepada budaya.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ara Lalitya dan Heni Indrayani (2019) dalam tulisannya yang berjudul *Pembentukan Identitas Diri pada Komunitas Light Galaxy di Semarang*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori identitas diri Michael Hecht dan teori interaksionisme milik George Herbert Mead. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengambilan data menggunakan wawancara mendalam dengan para anggota komunitas *Light Galaxy*, serta uji validitasnya menggunakan triangulasi data dengan mewawancarai sahabat dari anggota *Light Galaxy*.

Penelitian tersebut membahas mengenai adanya proses pembentukan identitas diri yang dialami oleh para anggota ketika mereka bergabung dengan komunitas tersebut. Identitas diri ini mulai terbentuk karena adanya tahapan *mind*, *self*, dan *society*. *Mind* merupakan tahapan pembentukan identitas diri yang terjadi karena adanya komunikasi yang terjalin diantara para anggota komunitas *Light Galaxy*, dari yang awalnya hanya sebatas menyukai musik *K-pop* menjadi mulai mendalami berbagai hal mengenai kebudayaan Korea, mulai dari penggunaan Bahasa Korea, *style* berbusana ala Korea, dan lain sebagainya. *Self* merupakan tahapan diri para anggota membagi diri mereka menjadi “I” dan “Me”. Pergeseran identitas ini umumnya terjadi ketika para anggota komunitas berada di dalam maupun di luar komunitas. “I” umumnya adalah diri mereka ketika berada di luar komunitas, hanya menjadi *fangirl* pada umumnya, sedangkan “Me” adalah diri mereka ketika berada di dalam komunitas, karena ada peraturan-peraturan yang harus mereka taati sebagai anggota. Tahapan terakhir dari pembentukan identitas diri dalam penelitian ini adalah *society*, identitas baru yang dimiliki oleh para anggota ketika mereka melakukan interaksi langsung dengan masyarakat di sekitarnya, di luar komunitas *dance cover* maupun komunitas pencinta *K-pop*. Identitas baru yang dimaksud di sini juga artinya ketika kembali ke masyarakat, para anggota komunitas “terlahir” menjadi pribadi yang berubah ke arah lebih positif. Mereka menjadi lebih percaya diri dan *fashionable* karena bergabung dengan komunitas *Light Galaxy*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang

akan dilakukan yaitu dengan metode kualitatif dan mengambil latar tempat yang sama yaitu Kota Semarang, namun dengan komunitas *K-pop dance cover* yang berbeda. Sedangkan, perbedaannya terletak pada teori yang digunakan.

Keempat, penelitian Zikri Fachrul Nurhadi, Novie Susansti Suseno, dan Ade Sujana (2019) dalam artikel yang berjudul “Model Komunikasi Tentang Presentasi Diri Grup *K-Pop Cross Cover Dance* Grup EX(SHIT)”. Teori yang digunakan adalah dramaturgi milik Goffman. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan model komunikasi mengenai presentasi diri grup *cross cover dance* EX(SHIT). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anggota grup memiliki aktivitas *front stage* (panggung depan) yang meliputi *setting* dan *personal front (appearance dan manner)*, aktivitas *middle stage* (panggung tengah) berupa persiapan kostum, konsep tari, *make up*, dan gaya rambut yang sesuai dengan peran mereka, serta aktivitas *back stage* (panggung belakang) dalam kehidupan sosial di masyarakat sesuai dengan peran mereka masing-masing.

Kelima, penelitian Rizka Ramdhania (2020) dalam skripsinya berjudul *Dramaturgi Dalam Identitas Dance Cover Daphney*. Teori yang digunakan yaitu teori dramaturgi menurut Erving Goffman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan teknik penentuan narasumber menggunakan metode *snowball*. Pengambilan data dilakukan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara kepada grup *Daphney*. Hal yang terlihat menonjol dari penelitian ini yaitu disorotnya remaja yang mayoritas beragama Islam, yang berdasarkan keseharian berbusana muslim – kerudung yang digunakan oleh anggota perempuan, serta para lelaki memiliki ketertarikan kepada *K-pop* bahkan hingga menarikannya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa memang ada kehidupan yang berbeda ketika anggota grup *Daphney* berada di atas panggung dan ketika mereka berada di belakang panggung. Kehidupan depan panggung (*front stage*) mereka mengharuskan mereka berpenampilan seperti *idol group K-pop*, sedangkan kehidupan di belakang panggung (*back stage*) mereka artinya adalah lepasnya hal-hal yang harus mereka lakukan ketika berada di atas panggung. Perbedaan penelitian

terdahulu tersebut dengan penelitian ini adalah narasumber beserta latar tempat penelitian.

Keenam, penelitian oleh Tiara Anggita Perdini, Tugimin Supriyadi, Erik Hutahean, dan Yuarina Wahyu Pertiwi (2022) yang dimuat dalam judul “*Self-Presentation Analysis of the K-Pop Dance Cover Community Member*”. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif ini melibatkan sejumlah 300 responden yang mengisi kuesioner yang mereka bagikan dengan lebih dari 70% merupakan perempuan dan sisanya adalah laki-laki yang bergabung dalam komunitas *dance cover*. Penelitian ini membahas mengenai banyak komunitas *dance cover* di Indonesia yang anggotanya memiliki latar belakang yang beragam, serta menyoroti hubungan antara presentasi diri dengan keikutsertaan mereka dalam kegiatan komunitas *dance cover*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentasi diri yang tinggi pada anggota komunitas *dance cover* tidak serta muncul dengan sendirinya, melainkan dibarengi dengan variabel lainnya seperti popularitas dan rasa percaya diri.

Ketujuh, artikel berjudul “Fenomena Budaya *K-Pop* Terhadap Kehidupan Sosial Remaja” yang ditulis oleh Puan Btari Pratita, dan Nina Yuliana adalah penelitian yang lagi-lagi membahas mengenai fenomena *K-Pop* yang telah bertransformasi dari hiburan musik belaka menjadi pembentuk identitas sosial pada remaja, memperluas lingkup interaksi sosial mereka, dan mengubah pola konsumsi media. Hasil penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang peran *K-Pop* dalam membentuk kehidupan sosial remaja, menggambarkan kompleksitas fenomena ini dan memberikan dasar untuk pemahaman lebih lanjut terhadap interaksi dinamis antara budaya populer dan kehidupan sosial remaja.

1.4.2. Landasan Teori

Erving Goffman (1922-1982) merupakan seorang sosiolog yang memperkenalkan teori-teori yang bernafaskan dengan identitas diri, dan interaksi sosial. Salah satu buah pemikirannya yang terkenal adalah teori dramaturgi. Dramaturgi memberikan gambaran bahwa setiap manusia adalah aktor yang berperan pada panggung kehidupan yang mereka jalani. Setiap

individu adalah aktor yang sedang berakting (Rorong, 2018). Goffman menuliskan bahwa selayaknya pertunjukan di panggung teater, dramaturgi berprinsip bahwa setiap individu pasti membentuk diri mereka berdasarkan kesan yang ingin ditampilkan. Manusia adalah aktor yang berkelana dari satu panggung ke panggung lainnya, perannya berubah-ubah menyesuaikan tempat, keadaan dan dengan siapa dirinya berhadapan. (Rorong, 2018).

Dramaturgi didasarkan pada aksi dan interaksi yang ada dalam masyarakat. Menurut Goffman keberadaan seseorang dalam masyarakat diibaratkan sebagai sebuah panggung teater dan penontonnya. Di atas panggung mereka harus berakting, dan memberikan penampilan yang baik kepada penonton. Pertunjukan panggung ini akan membuat seorang individu membagi diri mereka ke dalam dua sisi yaitu *self-image* dan *social-image*.

Dramaturgi memiliki dua bagian utama yaitu *front stage* (panggung depan) dan *backstage* (balik layar). *Front stage* terdiri dari dua elemen dasar panggung teater yaitu aktor dan penonton, selain itu dalam *front stage* terdapat 3 hal utama yaitu sebagai berikut:

1. *Setting* atau latar panggung

Latar atau *setting* sangat dibutuhkan dalam *front stage*. Penataan panggung, pencahayaan, dan properti yang pas tentu lebih bisa menghidupkan peran yang dimainkan, dan terlihat lebih realistis di hadapan para penonton.

2. *Appearance* (Penampilan)

Penampilan fisik merupakan hal pertama yang ditangkap oleh mata, sehingga dalam *front stage* kostum, *make up*, hingga properti yang menempel pada tubuh aktor harus diperhatikan karena akan memengaruhi peran yang dimainkan di atas panggung.

3. *Manners* (Sikap)

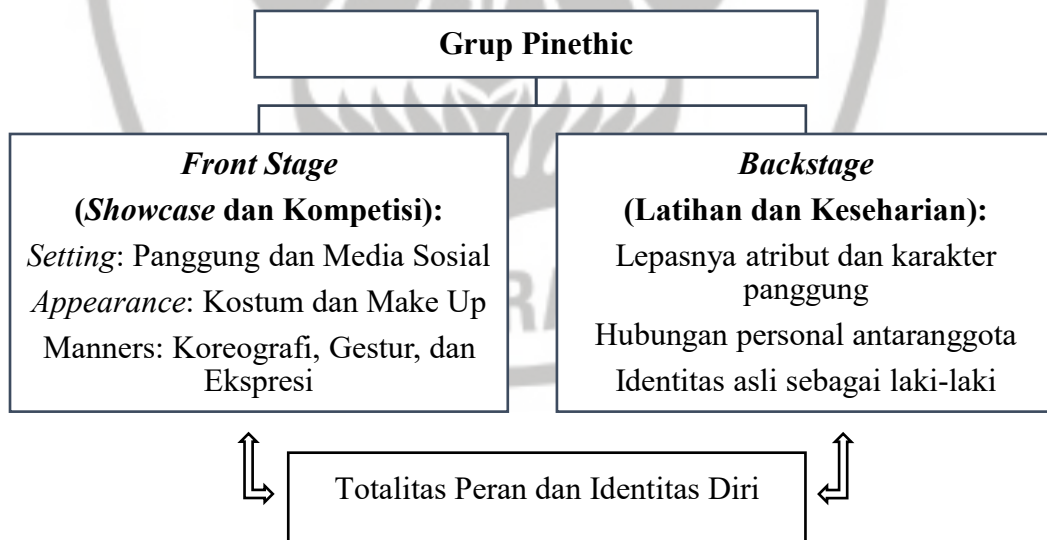
Demi pertunjukan yang sempurna, aktor harus berani untuk keluar dari kepribadian asli mereka. Memainkan raut wajah, intonasi suara, hingga detail dalam menggerakkan tangan dan kaki adalah hal-hal yang harus dilakukan oleh aktor untuk menghidupkan peran mereka.

Hal penting lain yang mendukung terciptanya penampilan panggung yang sempurna adalah hadirnya tim pertunjukan. Mereka adalah sekumpulan aktor yang saling bekerja sama untuk mendukung peran satu sama lainnya agar panggung teater semakin hidup. Kerja sama ini didasari oleh adanya relasi timbal balik yang terjalin di antara para pemain teater, mereka harus kompak ketika berada di atas panggung agar penampilannya dapat meyakinkan para penonton.

Backstage atau balik layar merupakan tempat yang digunakan oleh para aktor untuk merancang dan mempersiapkan serangkaian aksi panggung yang akan ditampilkan. Di balik layar, aktor bisa berperilaku dengan bebas, mereka tidak harus terikat pada karakter yang akan mereka mainkan di atas panggung. Pada *backstage* juga bisa terlihat dinamika hubungan yang terbangun diantara para aktor tanpa harus dibayangi oleh ekspektasi penonton.

1.5. Kerangka Pemikiran

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran



Antusias dan jumlah penggemarnya yang banyak menjadikan acara yang bertemakan Korea terutama yang berkaitan dengan *K-pop* sering diselenggarakan. Kompetisi menyanyi dan *K-pop dance cover*, serta

*noraebang*¹ bahkan kerap digunakan oleh banyak pengelola acara untuk menarik penonton dari kalangan penggemar *K-pop*. Acara-acara ini juga menjadi ajang berkumpulnya para penggemar *K-pop*, baik mereka yang memang berteman dari media sosial maupun secara spontan berkenalan di sana, semua membaur dalam kesenangan tersebut.

Komunitas-komunitas penggemar yang lahir dari *K-pop* tidak hanya sebatas *fandom* grup idola saja, namun juga komunitas lainnya, seperti komunitas *K-pop dance cover*. Berawal dari penggemar *K-pop* yang suka melihat para idolanya menari dan menyanyi, muncul keinginan untuk bisa melakukan hal yang serupa, dan mereka melakukannya. Berkumpul dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan dan hobi yang sama tentu membuat mereka semakin menyukai kegiatan tersebut. Berlatih menari dan *lipsync* lagu *K-pop* dengan segala gestur dan detailnya, merias diri dan mengenakan baju yang dibuat semirip mungkin dengan para idola membuat mereka semakin siap untuk memerankan diri menjadi *idol*. *Cover dance* yang mereka persiapkan ini biasanya akan ditampilkan dalam berbagai acara *K-pop*, atau kini dibagikan ke berbagai media sosial.

Penampilan mereka secara fisik bisa jadi berbeda dengan penampilan mereka sehari-hari. Bagi para perempuan, mungkin banyak dari mereka yang sehari-harinya mengenakan hijab, namun ketika mereka tampil membawakan tarian *K-pop* memilih untuk melepasnya, atau memodifikasi gaya berhijabnya agar menyesuaikan kostum panggungnya. Begitu pula dengan para laki-laki, kesehariannya tentu saja berpenampilan seperti laki-laki biasa, dan saat di atas panggung mereka akan bertransformasi menjadi para anggota grup idola yang mereka *cover*. Terlebih bagi mereka yang melakukan *cross cover* penampilan yang mereka tampilkan di atas panggung akan 180 derajat berbeda dengan keseharian mereka. Para perempuan bernampilan selayaknya *idol* laki-laki, dan para laki-laki bernampilan selayaknya *idol* perempuan. Terutama bagi *cross cover girl group* yang mengenakan kostum dan *make up* yang kerap

¹ *Noraebang* (노래방) dalam bahasa Korea berarti kamar atau tempat karaoke, namun pada lingkup penggemar di luar negara asalnya kata ini dimaknai sebagai karaoke lagu-lagu Korea.

menimbulkan omongan tak sedap, sebab dianggap tidak macho karena polesan bedak dan kawan-kawannya.

Penonton dan orang awam yang melihatnya dari sudut pandang positif mungkin akan melihat kegiatan ini baik untuk menyalurkan hobi, menambah relasi, hingga menambah pundi-pundi. Sebaliknya, bagi yang melihat dari sisi negatif mungkin beranggapan bahwa apa yang mereka lakukan hanya membuang waktu, uang dan tenaga, melanggar norma, serta keresahan-keresahan lain yang para *cross cover dancer* ini rasakan. Sehingga, banyak dari mereka yang masih enggan untuk menunjukkan secara terang-terang kegiatan ini kepada orang-orang di sekitarnya karena takut akan omongan tidak menyenangkan yang akan mereka dapatkan.

Di balik peran *idol* dengan *make up* dan pakaian khasnya, para anggota komunitas ini tentu memiliki kehidupan mereka sendiri. Jauh dari kesan yang mereka tampilkan di atas panggung. Mereka bisa saja memiliki pekerjaan, usia, status dan aspek kehidupan lainnya yang mungkin tidak dibayangkan bisa menggeluti hobi ini. Banyak juga dari mereka yang menjadikan hobi tersebut sebagai pelarian dari hiruk pikuk kehidupan mereka.

Lika-liku dan keseruan *K-pop cross cover dance* inilah yang kemudian menarik perhatian peneliti untuk mengenal dan melihat lebih dalam mengenai dunia panggung mereka, serta masuk dan mendengarkan cerita tentang kesehariannya yang sangat jauh dari gemerlap lampu panggung.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah studi kasus – menggunakan metode ini peneliti berharap bisa melihat fenomena *cross cover K-pop dance* yang dilakukan oleh komunitas *Pinethic* secara lebih dalam. Analisis kualitatif akan semakin membuat kita melihat batasan masalah yang dibahas menyempit namun tetap bisa memberikan gambaran menyeluruh mengenai objek penelitian. Penelitian kualitatif digunakan sebagai prosedur untuk memecahkan masalah yang diteliti dengan memberikan penggambaran

mengenai kondisi pada masa sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian berlangsung.

Topik mengenai *K-pop cross cover dance* dipilih karena ketertarikan peneliti terhadap budaya Korea, terutama K-drama dan *K-pop* yang sudah kebersamaan peneliti selama lebih dari 1 dekade, dan menjadikan topik yang dibahas begitu dekat. Memiliki segelintir teman yang berkecimpung di dunia *K-pop dance cover* juga tampaknya semakin mendekatkan peneliti pada objek penelitian.

Berbekalkan pengamatan secara langsung pada *event-event K-pop* yang dihadiri peneliti, serta obrolan-obrolan santai dengan teman-teman peneliti yang merupakan *K-pop cover dancer* menjadi informasi awal yang peneliti gunakan untuk semakin mendalami penelitian ini. Lebih lanjut, peneliti mencari komunitas *K-pop dance cover* sebagai objek serta informan dari penelitian ini. Setelah mengalami beberapa kali penolakan dari berbagai komunitas, akhirnya *Pinethic* menjadi komunitas yang menyelamatkan peneliti dari perasaan frustrasi ketika melakukan penelitian. Wawancara mendalam dilakukan kepada beberapa anggota komunitas agar informasi yang didapatkan semakin lengkap dan beragam.

1.6.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi adalah Kota Semarang, dan dilakukan pada bulan Juli hingga bulan September 2024. Selama peneliti melakukan studi lapangan sudah tidak terhitung berapa banyak komunitas *K-pop dance cover* yang peneliti saksikan penampilannya.

1.6.3. Penentuan Informan

Kriteria yang ditetapkan peneliti pada penelitian ini yaitu informan merupakan anggota dari komunitas *K-pop dance cover*, dan berusia lebih dari sama dengan 15 tahun. Pemilihan kriteria tersebut selain untuk mempermudah pengambilan data, utamanya adalah untuk melihat keberagaman aktivitas yang menunjukkan kehidupan para anggota komunitas *K-pop dance cover*. Dalam hal

tersebut peneliti sudah menemukan Komunitas *Pinethic* yang merupakan komunitas *cross cover K-pop dance* laki-laki di Kota Semarang.

Pinethic memiliki dua belas anggota, namun tidak semuanya aktif berpartisipasi karena masing-masing memiliki kesibukan. Dari dua belas anggota komunitas *Pinethic*, peneliti memilih untuk mewawancarai enam orang anggota yang merupakan ketua komunitas, anggota aktif, anggota yang berstatus pekerja, mahasiswa, dan pelajar, serta anggota yang masih mencari kesibukan pasca lulus sekolah menengah. Pemilihan informan ini dirumuskan dengan harapan agar data yang terkumpul lebih lengkap dan mendalam.

1.6.4. Pengumpulan Data

Data merupakan fakta-fakta yang terhimpun sehingga dapat memberikan gambaran yang luas, analisa yang mendalam, serta penjelasan secara rinci mengenai suatu fenomena. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh anggota komunitas *K-pop dance cover* pada saat mereka melakukan latihan untuk pertunjukan mereka, serta pada saat mereka melakukan pertunjukan di atas panggung. Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk melihat dan mengetahui bagaimana perbedaan mereka ketika berada di *front stage* dan *back stage*.

2. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*)

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara santai atau informal, agar informan tidak merasa terbebani, serta keterangan yang disampaikan juga lebih mengalir, sehingga data yang diperoleh lebih terjamin keasliannya, serta lebih mendetail mengenai kehidupan dan keseharian para anggota komunitas.

3. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan metode ini digunakan untuk mengetahui penelitian-penelitian dengan tema atau topik serupa sebelumnya, serta

untuk melengkapi data yang dibutuhkan peneliti mengenai topik penelitian. Penelitian kepustakaan juga digunakan peneliti untuk memperluas pemahaman peneliti mengenai fenomena yang diteliti baik sebelum, pada saat, dan sesudah melakukan penelitian lapangan serta menulis laporan penelitian. Informasi ini dihimpun dari berbagai artikel, jurnal, buku maupun skripsi yang berkaitan dengan topik penelitian. Informasi yang dikumpulkan peneliti banyak memuat mengenai fenomena *Korean wave*, *K-pop*, dan komunitas *K-pop dance cover* di Indonesia.

1.6.5. Analisis Data

Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2013) analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun data-data yang didapatkan dari hasil pengamatan lapangan, wawancara mendalam dan kepustakaan secara sistematis, sehingga data yang telah didapatkan dan disusun tersebut dapat menjadi informasi yang mudah dipahami. Dalam penelitian ini proses analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan dengan cara yang interaktif dan berlangsung secara terus menerus dalam setiap tahapan penelitian (Miles & Huberman, 1994). Elemen dalam tahapan analisis data diantaranya yaitu:

1. Reduksi Data

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan mencari, mencatat, dan mengumpulkan data berdasarkan observasi langsung, wawancara, serta dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan anggota komunitas *cross cover dance Pinethic* baik saat latihan maupun ketika mereka tampil di atas panggung.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang disusun dan diklarifikasi sehingga peneliti lebih mudah dalam memahami dan menguasai data. Pada penelitian ini peneliti menyajikan data dengan narasi deskriptif berdasarkan dengan data yang sudah dikumpulkan

ketika observasi dan wawancara, serta menyajikan data menggunakan gambar dokumentasi saat para anggota komunitas *Pinethic* berlatih dan juga tampil, serta laman sosial media yang mereka miliki.

3. Verifikasi (Penarikan Kesimpulan)

Tahapan verifikasi atau penarikan kesimpulan baru bisa dilakukan setelah seluruh data-data di lapangan terkumpul dan teruji kebenaran dan kecocokannya dengan topik penelitian, sehingga kesimpulan yang diberikan jelas kebenarannya. Pada penelitian ini penarikan kesimpulan diambil berdasarkan observasi langsung saat melihat anggota *Pinethic* saat latihan dan ketika mereka tampil di atas panggung, kemudian mencocokkan dengan wawancara yang sudah dilakukan, serta dokumentasi yang berhasil dikumpulkan serta disesuaikan dengan teori yang digunakan yaitu teori dramaturgi milik Erving Goffman, dengan menjadikan penelitian terdahulu yang memiliki tema serupa sebagai sumber acuan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian disusun dengan tujuan agar memudahkan pembaca dalam memahami urutan penjelasan yang ingin disampaikan dalam penelitian. Sistematikan penelitian pada penelitian skripsi “Diri dari Lain Sisi (Studi Kasus Anggota Komunitas *K-pop Dance Cover Pinethic* di Semarang)” secara garis besar yaitu sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, bagian dari awal penelitian skripsi yang berisikan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah yang akan dijawab, manfaat dan tujuan penelitian, tinjauan pustaka dan landasan teori, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penelitian. Pada bagian ini penjelasan yang diberikan masih bersifat umum, dan lebih detailnya akan dijelaskan pada bab-bab selanjutnya.
2. BAB II, memuat deskripsi atau gambaran umum mengenai hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian, dimulai dengan mendunianya *hallyu*

wave dan *K-pop*, kultur penggemar *K-pop* di Indonesia, hingga pengenalan mengenai komunitas *K-pop dance cover Pinethic*.

3. BAB III, berisikan gambaran khusus mengenai anggota komunitas *Pinethic*, persiapan dan penampilan mereka untuk pementasan *dance cover*, dan keseharian mereka ketika berada di luar komunitas.
4. BAB IV, berisikan hasil analisis dari informasi-informasi yang sudah diperoleh dari para informan mengenai kegiatan para anggota komunitas dari mulai panggung persiapan, pementasan, hingga belakang panggung yang memuat kehidupan mereka di luar komunitas yang kemudian dirangkai dan dikorelasikan antara gambaran khusus dengan landasan teori yang digunakan.
5. BAB V, berisikan kesimpulan dari hasil pembahasan yang sudah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, beserta saran. Kesimpulan dan saran menjadi bagian terakhir dari rangkaian penelitian skripsi.

