

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi telah menyebar keseluruh aspek kehidupan manusia, seperti halnya manusia menggunakan komunikasi untuk menciptakan lingkungan sosial yang ada disekitarnya. Baik itu dalam berkegiatan ataupun dalam berinteraksi. Salah satu contoh peran komunikasi begitu membantu manusia dalam menjalani kegiatan dan rutinitasnya yaitu dalam sebuah grup dance. Dimana dalam sebuah grup dance begitu dibutuhkan komunikasi yang sangat baik, agar terciptanya kekompakan antara setiap individu yang terdapat di dalam grup tersebut.

Menurut KBBI, perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Setiap perilaku pasti mempunyai potensi komunikasi, karena setiap perilaku punya potensi untuk ditafsirkan. Bahkan saat berdiam diri pun, orang lain akan menafsirkan banyak arti. Terkadang apa yang orang lain tafsirkan mengenai sikap kita saat berdiam diri pun bisa berbeda atau tidak sesuai dengan apa yang kita maksud. Perilaku komunikasi menuntut adanya suatu bentuk penguasaan dari beberapa keterampilan dan kompetensi, baik dalam bentuk keterampilan linguistic atau bahasa, keterampilan berinteraksi, dan keterampilan budaya dalam berperilaku dari seorang penutur (Purwoko, 2008:4).

Pada sebuah grup atau komunitas *dance cover*, pasti terdapat perilaku komunikasi didalamnya. *Dance Cover* sendiri merupakan kegiatan menari yang dilakukan dengan meniru gerakan tari dari suatu *idol group korea* yang dapat dilakukan oleh perorangan maupun lebih. Jika dilakukan oleh beberapa orang,

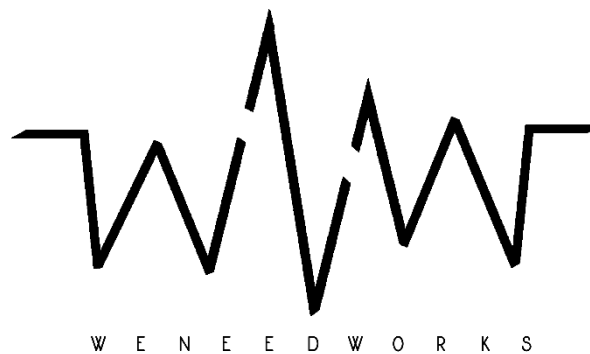
kumpulan orang tersebut akan membentuk grup khusus untuk melakukan kegiatan *dance cover*. Untuk jumlah orang dalam suatu grup itu sendiri akan mengikuti jumlah anggota dari *girlgroup* atau *boygroup* yang akan *discover*. Tidak hanya itu mereka juga bergaya semirip mungkin, mulai dari pakaian, tatarambut, meniru gaya fashion dari video clip lagu dan ekspresi ketika melakukan peniruan tersebut. Kegiatan *K-Pop dance cover* biasanya terinspirasi dari kecintaan dan ketertarikan para penggemar pada koreografi dan musik idola *K-Pop*. Seakan tak cukup hanya dengan menikmati penampilan artis-artis *K-Pop* favorit di atas panggung, banyak penggemar kemudian terinspirasi untuk meniru koreografi yang disuguhkan oleh sang idola.

WeNeedWorks merupakan *production house* sekaligus komunitas di dunia *dance cover* yang mengutamakan kualitas di bidang produksi video maupun kualitas *talent* yang dimiliki. Dibandingkan dengan komunitas lain yang mengutamakan lagu lagu terbaru, *WeNeedWorks* lebih focus untuk *meng-cover* di beberapa grup saja termasuk lagu dari *Hybe ent*. *WeNeedWorks* mulai aktif mengikuti perlombaan atau mengisi acara pada tahun 2021. Selain aktif dalam melakukan penampilan pada suatu acara, *WeNeedWorks* juga aktif dalam melakukan pembuatan video *dance cover* di *platform Youtube* mereka, yaitu *WeNeedWorks* yang memiliki 803 *subscriber* dan telah ditonton sebanyak 67.240 kali. Pada saat akan melakukan penampilan *dance cover*, *WeNeedWorks* akan menggunakan *outfit* yang serupa dengan *idol* grup yang akan ditampilkan. Dari style baju, kemudian menggunakan riasan wajah, hingga style rambut yang dirias

sedemikian rupa agar mirip dengan *idol* grup aslinya. (sumber: YouTube WeNeedWorks. <https://www.youtube.com/@WENEEDWORKS>)

Gambar 1.1

Logo WeNeedWorks



WeNeedWorks memiliki keunikannya sendiri, dengan keunikan tersebut membuat peneliti memilih untuk meneliti perilaku komunikasi yang terjadi pada anggota komunitas ini saat melakukan kegiatan *dance cover*. Berdasarkan pengamatan observasi peneliti, peneliti merasa tertarik guna meneliti anggota komunitas *WeNeedWorks* ini, karena peneliti merasa saat komunitas *WeNeedWorks* melakukan *performance* diatas panggung, maupun *take video*, komunitas ini selalu *all out* dan membuat peneliti terkesan, sehingga peneliti ingin mengetahui lebih dalam bagaimana perilaku komunikasi yang terjadi dalam komunitas *WeNeedWorks* ini.

Kebudayaan populer ada di karenakan peran serta dari media. Di mana media sudah mampu membuat warga mengadopsi budaya tersebut guna dijadikan sesuatu budaya ataupun nilai- nilai sendiri. Sagala (2008) mendefenisikan bahwa

budaya merupakan suatu hal yang menggambarkan cara kita melakukan segala sesuatu, jadi artinya budaya adalah suatu konsep yang membangkitkan minat dan berkenaan dengan cara hidup manusia, belajar berfikir, merasa dan mempercayai serta mengusahakan apa yang patut menurut budayanya (Maryamah, 2017).

K-Pop berasal dari singkatan kata *Korea Pop* yang memiliki arti musik yang populer dan berasal dari Negara korea selatan dengan berabagai jenis gaya musik. Istilah dari *K-Pop* ini sering digunakan untuk menyebut musik, lagu yang dinyanyikan dan tarian atau dance yang di lakukan oleh *idol* korea selatan baik *girlband*, *boyband* maupun solo. Dalam artikel kumparan.com menyebutkan bahwa penyebaran budaya ini berawal melalui tayangan televisi, dimana hampir setiap hari terdapat tayangan yang berhubungan dengan budaya populer Korea Selatan seperti drama atau acara musik mereka (Arinda, 2020). Selain itu dalam artikel kumparan.com ada yang menyatakan bahwa Kegiatan *K-Pop dance cover* biasanya terinspirasi dari kecintaan dan ketertarikan para penggemar pada koreografi dan musik idola *K-Pop* itu sendiri. Seakan tak cukup hanya dengan menikmati penampilan artis-artis *K-Pop* favorit di atas panggung, banyak penggemar kemudian terinspirasi untuk meniru koreografi yang disuguhkan oleh sang idola (Bancin, 2018).

Seseorang yang melakukan *dance cover* dituntut menampilkan peran serta membangun identitas yang mendefinisikan seorang *idol* yang mereka tampilkan pada saat melakukan *dance cover*. Terlebih lagi jika mereka mengikuti suatu kompetisi *dance cover* sudah ditentukan bahwa penampilan mulai dari tinggi badan, postur tubuh, riasan wajah, riasan rambut dan kostum menjadi hal yang sangat

penting dalam merepresentasikan sebagai seorang *idol* grup *k-pop*, sehingga menimbulkan kesan nyata yang ditampilkan untuk *audience*, baik grup *dance cover* pria maupun wanita. Dalam kegiatan tersebut pasti dibutuhkan komunikasi yang cukup baik agar dapat berjalan dengan lancar.

Dalam penelitian ini bentuk perilaku yang akan diteliti ialah komunikasi verbal dan nonverbal disertai motif pada anggota komunitas *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *dance cover*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian yang peneliti identifikasi dari masalah-masalah yang akan diteliti terdiri dari:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan inti dari permasalahan dalam penelitian ini ke dalam rumusan makro yaitu:
“Bagaimana Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *WeNeedWorks* Dalam Melakukan *Dance Cover* di Bandung?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Berdasarkan rumusan masalah secara makro, maka rumusan masalah secara khusus pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana komunikasi verbal anggota komunitas *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *k-pop dance cover*?

2. Bagaimana komunikasi nonverbal anggota *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *k-pop dance cover*?
3. Bagaimana motif anggota *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *k-pop dance cover*?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti mengenai Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *WeNeedWorks* Dalam Melakukan Dance Cover di Bandung adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menjelaskan mengenai Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas *WeNeedWorks* Dalam Melakukan *Dance Cover* di Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian tentu pastinya memiliki tujuan, dimana tujuan dari penyusunan yang dilakukan kemudian akan dijelaskan seperti yang tertera di bawah ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui komunikasi verbal anggota komunitas *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *k-pop dance cover*.
2. Untuk mengetahui komunikasi nonverbal anggota *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *k-pop dance cover*.

3. Untuk mengetahui motif anggota *WeNeedWorks* dalam melakukan kegiatan *k-pop dance cover*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai pengembangan kajian di bidang Ilmu Komunikasi khususnya mengenai komunikasi kelompok.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Selain kegunaan teoritis di atas, dikemukakan pula kegunaan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Untuk Peneliti

Kegunaan penelitian ini untuk peneliti ialah agar dapat memberi sebuah pengetahuan juga pengalaman bagi peneliti, khususnya terkait studi deskriptif mengenai perilaku komunikasi. Serta penelitian ini juga memberikan kesempatan yang baik bagi peneliti untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang selama ini diterima pada perkuliahan bidang Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

2. Kegunaan Untuk Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) secara umum dan program studi ilmu komunikasi secara khusus sebagai literatur atau untuk sumber tambahan dalam memperoleh informasi bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian pada kajian yang sama mengenai Perilaku Komunikasi.

3. Kegunaan Untuk Masyarakat

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan, informasi dan saran bagi masyarakat agar mampu mengetahui bahwa dalam setiap perilaku yang terjadi pasti mengandung potensi adanya komunikasi.

4. Kegunaan Untuk Komunitas *Dance Cover*

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi orang-orang yang aktif mengikuti *dance cover* untuk bisa lebih memahami mengenai perilaku komunikasi yang terjadi saat mereka melakukan kegiatan *dance cover*.