BAB III
OBJEK PENELITIAN

3.1 Sejarah Manajemen *Wannabe*

Pada awalnya *Wannabe* adalah sebuah komunitas anak muda, khususnya **Anak Gaul Bandung** pada era 1980 an, tepatnya tahun 1986. Awalnya *Wannabe* dibentuk oleh **Dadan Iskandar, Violeta Burky dan Vicky Burky** pada tanggal 23 Maret 1986 di Bumi Sangkuriang, Bandung.

Pada saat itu mengapa *Wannabe* dibentuk adalah karena kalangan anak muda Bandung pada era tersebut sering berkumpul di Bumi Sangkuriang, di mana pada saat itu Bumi Sangkuriang merupakan tempat bergaul di Kota Bandung dan selalu ada acara music ataupun *dance*. Dan kebetulan ketiga orang tersebut lebih *focus* untuk membentuk komunitas *dance.*

Nama *Wannabe* sendiri sebenarnya diambil dari keinginan untuk **"menjadi"** seperti **Madonna** yang pada saat itu memang sedang berada pada era Madonna yang fenomenal.

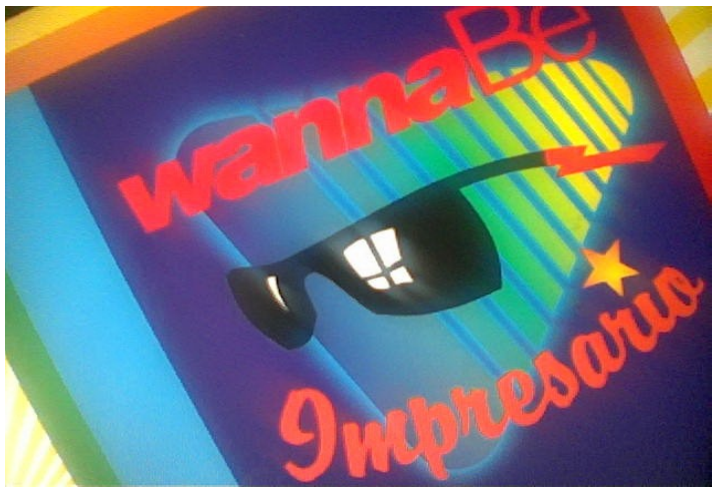
Pada perkembangannya, akhirnya *Wannabe* menjadi sebuah komunitas *Modern Dance* yang professional di tahun 1990 an. Dan di tahun yang sama *Wannabe* mulai dikenal hingga sekarang hingga akhirnya memiliki *Team* Manajemen *dance* sendiri.

Saat ini tidak hanya bergerak dalam bidang *dance* saja, *Wannabe* juga bergerak dibidang penyewaan kostum

Sebagai identitas dari *Wannabe* maka dibuatlah logo *Wannabe* seperti yang dibawah ini.

Gambar 3.1

"Wannabe"



Sumber: Manajemen *Wannabe*, 2010

3.2 Visi dan Misi Manajemen *Wannabe*

Visi manajemen *Wannabe*:

Ingin menjadikan Wannabe sebagai industry sehingga seniman, khususnya dapat hidup dengan layak.

Misi Manajemen *Wannabe*:

Membuka kelas untuk belajar tari bagi pemula dan senior.

3.3 Struktur Organisasi

Struktur dapat diartikan sebagai suatu susunan dan bagian-bagian atau posisi-posisi dalam suatu perusahaan yang mana setiap bagian tersebut saling berhubungan yang ditunjukan dengan garis. Struktur organisasi juga merinci pembagian tingkatan aktivitas yang berkaitan satu sama lainnya, sampai tingkat tertentu ia juga menunjukan tingkat spesialisasi dari aktivitas kerja.

Agar dapat berjalan dengan baik, lancar dan teratur setiap organisasi perlu menyusun struktur organisasi yang berguna untuk menetapkan pembagian tugas, pendelegasian tugas, pembagian dan penempatan pegawai pada posisi tertentu. Ini adalah bagan struktur dari *Team* Manajemen *Wannabe* :

3.4 *Job Description*

1. CEO dan Keuangan

a. Bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan perusahaan denga aktivitas sebagai berikut:
    a) Mencatat dan mendokumentasikan laporan keuangan dari seluruh divisi setiap akhir bulan
    b) Menghitung dan melaksanakan serah terima penggajian seluruh divisi tiap akhir bulan
    c) Mencatat alur kas (keluar masuk uang)
    d) Mencatat kas besar dari seluruh divisi
b. Menjaga agar kegiatan tiap divisi berjalan dengan lancar dan sesuai dengan prosedur
c. Memberikan motivasi dan menggerakkan kegiatan seluruh divisi

2. Vice CEO

a. Membantu mengawasi *CEO* agar kegiatan tiap divisi berjalan dengan lancar
b. Membantu *CEO* untuk memberikan motivasi pada tiap divisi
c. Mewakili kegiatan *CEO* apabila yang bersangkutan berhalangan

3. Administrasi dan Umum

Bertanggung jawab atas pengelolaan kesekertariatan perusahaan dan aktifitas umum untuk melancarkan kegiatan perusahaan yang terdiri dari dari:

a. menunjuk penanggung jawab piket yang bertugas:
    a) penjadwalan piket
    b) pelaporan absensi piket tiap putaran
    c) menghubungi orang-orang yang akan piket
b. melakukan pendataan dan pengarsipan dokumentasi administrasi seluruh divisi dengan daftar sebagai berikut:
    a) koreo dan lagu keseluruhan
    b) kegiatan semua divisi
    c) Data kepegawaian: data *cv*, jabatan dan *job description* masing-masing pegawai
    d) Data siswa keseluruhan
    e) Datab kontrak kerja
    f) Data *client*

4. Marketing

Bertanggung jawab atas kelangsungan / kesinambungan kegiatan pemasaran dan penjualan sebagai berkut:

1) Melakukan *prospecting* dan penjualan pada klien potensial (mencari *job*).

2) Pemeliharaan hubungan baik dengan klien, contoh: pemberian *gift* untuk hari raya ….dan lain-lain.

a. Administrasi

a) Pendataan klien

b) Pencatatan Pengeluaran *DVD Profile* (menggunakan tanda terima berupa Form dan dicatat di buku daftar pengeluaran: nama, alamat dan instansi tujuan pemberian *DVD*).

c) Dokumentasi Foto dan/ *Video: show*, penari dan kostum.

5. Classes

Bertanggung Jawab atas inovasi dalam kreasi tarian dan sumber daya penari sebagai modal dan bertanggung jawab atas kegiatan kelas *(Regular: Basic*, *Middle* dan inti, karyawan. anak), dengan perincian sebagai berikut:

1) Administrasi

a. Pendaftaran anggota

b. Penagihan, pencatatan dan pelaporan iuran

1. Penagihan setiap tanggal 1-10 setiap bulannya
2. Pencatatan, dibuat tiga rangkap untuk: dokumentasi class, adm, umum dan *CEO*
3. Pelaporan dibuat tiap akhir bulan

c. Absensi murid

d. Absensi pengajar

e. Bayar uang sewa tempat

f. Penjadwalan kelas

g. Menyiapkan fasilitas latihan: *CD, sound System: Compo, player*

h. Penyediaan ruangan

2) Instruktur

a. Mengajar sesuai dengan kurikulum

b. Mengajukan ujian tiap tiga bulan sekali

c. Membuat kurikulum per tiga bulan sekali (dibantu tim)

d. Hadir mengajar tepat waktu

6. Show Director

Bertanggung jawab atas kegiatan *show* dari mulai kontrak sampai dengan *show performance.*

1) Administrasi

a. Dealing tarif / kontrak

b. Penagihan dan penerimaan pembayaran pekerjaan dari *client* (pembayaran *show*)

c. Pencatatan penerimaan dan pengeluaran biaya operasional

d. Transportasi dan akomodasi (dalam dan luar kota)

2) Project Officer

Bertanggung jawab atas alur show keseluruhan, sebagai berikut:

a) Bloking GR (koordinasi dengan *client* untuk cek panggung)

b) Kesiapan *CD*

c) Kesiapan kostum: koordinasi dengan bag. Kostum, menyiapkan dan membereskan kostum yang telah dipakai dan mencek kostum/ *property* yang telah dipakai (bila saat itu bag. Kostum tidak bertugas/ tidak ada *crew* maka penari yang membereskan (untuk *show* kecil))

d) Mencek kehadiran penari: dating telat, *on time*, tidak GR, dll

e) Hubungan dengan *client* mengenai *show*

f) Mengikuti alur *rundown*

3) Kreatif

Bertanggung jawab atas kelancaran kreatifitas *show*

a. Seleksi penari

b. Konsep tarian, musik dan kostum (koordinasi ndengan bag. Kostum: pencatatan kostum apa saja yang akan digunakan untuk data bag. Kostum *incase* ada kostum yang dibawa pulang setelah *show*)

c. Bertanggung jawab atas proses latihan nebjelang *show*: kedisiplinan, jam latihan dan totalitas latihan

7. Kostum *Manager*

Bertanggung jawab atas kelengkapan dan kegiatan yang melibatkan penggunaan kostum dan *property*.

1) Pengadaan kostum
    a) Merancang dan/ menyiapkan kostum sesuai kebutuhan
    b) Merancang dan/ menyiapkan kostum berdasarkan inovasi, kreatifitas dan pengembangan model-model kostum terbaru
2) Pemeliharaan kostum
    a. Penyimpanan kostum sesuai dengan tempatnya
    b. Mendata jumlah, jenis kostum dan *property* yang sudah ada maupun yang baru
    c. Perawatan kostum: *laundry*, kostum/ *property* yang rusak diperbaiki
    d. Menyiapkan dan membereskan kembali yang telah diapakai *show* (apabila bag. Kostum bertugas saat itu)
3) Administrasi
    a. Pencatatan jumlah dan jenis kostum dan *property* secara terperinci
    b. Pencatatan kostum keluar: Dibuat form pengeluaran dan dicatat dalam buku pengeluaran
    c. Pengontrolan kembali kostum
    d. Pencatatan dan pelaporan uang kostum tiap akhir bulan (pada *CEO*)
    e. Koordinasi dan pencatatan kostum untuk *show*

8. Special Event

Bertanggung jawab atas: ide/ gagasan, personil yang dilibatkan dan koordinasi tim

1) Event Organizer

Pelaksanaan dari ide dan gagasan yang telah disepakati bersama, tim akan dibentuk sesuai dengan kebutuhan.

3.5 Sarana dan Prasarana

Tabel 3.1

Sarana dan Prasarana Studio Latihan Wannabe

No.	Sarana & Prasarana	Jumlah	Kondisi	
			Baik	Kurang Baik
1.	Ruangan Latihan	1	✓	
2.	Toilet	1	✓	
3.	Cermin	3	✓	
4.	Sound system	1 set	✓	
5.	Media palayer	1 set	✓	
6.	Compo	1 set	✓	

Sumber: Manajemen Wannabe (Juni,2010)

3.6 Sejarah *Breakdance*

Breakdance, ***breaking***, ***b-boying*** atau ***b-girling*** adalah gaya tari jalanan yang muncul sebagai bagian dari gerakan *hip hop* diantara *African American* dan anak muda dari *Puerto Rico* yang dilakukan di bagian selatan *New York City* yang brutal pada tahun 1970. Pada Umumnya tarian ini diiringi lagu *hip hop,rap*, atau lagu *remix* (lagu yang di aransemen ulang).

Salah satu pengaruh besar di dalam perkembangan *breakdance* adalah dengan kehadiran pertama kali **Michael Jackson** di televisi pada tahun 1974 yang terkenal dengan gaya tarian ***"Robot dance"***. Penampilan Michael Jackson tersebut banyak diikuti oleh penerus *breakdance* dan menjadi gerakan paling populer di tahun 1970 an.

Breakdance mulai menunjukan geliatnya ketika **DJ Koll Herc** mulai menghasilkan musik yang sedikit berbeda dengan musik-musik pada zaman tersebut. Sebuah musik *Hip Hop* dengan *beat* yang patah-patah atau biasa disebut dengan *break beat*. Ialah yang berjasa dalam menghasilkan musik yang dapat menginspirasi para breaker menciptakan gaya-gaya yang atraktif dan unik. Selain sebagai *DJ* yang menciptakan sebuah musik yang tepat untuk *breakdance*, Koll Herc juga termasuk salah satu senior di dunia musik *Hip Hop*. Ialah yang pada saat itu rela menjadikan tempat tinggalnya sebagai markas untuk komunitas ini.

Bboy atau Break boys tentu saja diberikan oleh **Dj kool herc *(father of hip hop)*** adalah sebutan bagi para orang-orang yang berdansa di *cypher* atau open circle di sebuah *party* yang di sebut *herc's party (one of the first block party)* di era 1970s saat lagu berada di bagian yang hanya terdengar dentuman bit atau drum atau juga disebut break part dalam lagu. jadi bukan dalam artian mereka *"break the dance or something but from break part being Break boys different with breakers"*, dan *dance* yang mereka lakukan disebut *Bboying / Breakin* seiring waktu dan pengaruh media secara umum *bboying* lebih dikenal sebagai *breakdance.*

Perkembangan jenis tarian yang satu ini pun sangat pesat, bahkan beberapa komunitas di Amerika mulai terbentuk. Pada tahun 1980an, *breakdance* sudah menjadi seperti *fashion* di Amerika. Hampir di setiap malam di beberapa bagian kota terdapat beberapa komunitas yang saling menunjukan kebolehannya dalam melakukan jenis tarian ini, walau tidak sedikit yang berujung pada keributan. Cara mereka berkompetisi memang sangat mirip dengan dengan *freestyle* yang biasa ditemukan pada musik *Hip Hop*. Tidak hanya di jalan-jalan saja tarian ini ditemukan, karena *club* dan *party* pun menjadi lahan empuk bagi para breaker untuk menunjukan kebolehannya.

Setelah sempat menjadi "sampah" di beberapa tempat umum tersebut, akhirnya *breakdance* mulai menunjukan kelasnya. Pada akhir tahun1980, mulai

banyak kompetisi *breakdance* yang resmi bermunculan dan ***Battle Of The Year*** merupakan salah satu kompetisi yang sangat berkelas. Kehadiran kompetisi ini langsung diikuti dengan berbagai kompetisi lainnya yang secara tidak langsung mengangkat kelas jenis tarian ini.

Seorang ***breakdancer***, ***breaker***, ***b-boy*** atau ***b-girl*** adalah orang yang memainkan gerakan *breakdance.*

Di Indonesia, *breakdance* juga dikenal dengan tarian kejang. Karena menurut para pejabat yang pada masa itu sedang mengkampanyekan penggunaan bahasa Indonesia pada bahasa Inggris, gerakan-gerakan yang diperagakan dalam *breakdance* seperti gerakan orang kejang yang sedang tersengat listrik.

Breakdance pernah menjadi fenomenal dan tren di kalangan anak muda pada era 1980 an, yang ditandai dengan banyaknya bermunculan penari jalanan yang beraksi dengan alas kardus bekas dan tape dibopong. Di berbagai tempat anak-anak muda menggelar aksinya menyerupai orang-orang Amerika pada saat itu untuk mempertontonkan keahliannya kepada khalayak umum secara tidak langsung.

Namun ternyata aksi mereka ini sempat membuat gerah berbagai pihak, terutama kekhawatiran pihak keamanan, pendidikan, keagamaan, dan pihak lainnya. Pada berbagai kecenderungan di khawatirkan akan menimbulkan ketidaktertiban di berbagai kawasan kota, akibat ulah anak muda yang

membentuk kerumunan. Pihak yang merasa khawatir tersebut beralasan bahwa adanya kekhawatiran kerumunan tersebut tiba-tiba akan bergolak menjadi kekuatan massa, meledak dan menjadi pemicu dari protes kemapanan Era Orde Baru. Maka ketika masuk pada era 1990 an, para penari jalanan tersebut berangsur-angsur menghilang.

Sebenarnya masuk pada pertengahan era 1990 an, tren *breakdance* mulai terlihat lagi. Di Jakarta ditandai dengan kehadiran **tim *breakdance Midi Circus*** yang latihan di Senayan. Tapi lagi-lagi tren ini harus mundur di tengah gempuran tren music baru seperti music ska dan klasik disko yang mulai menjalar di telinga kalangan anak muda saat itu, jadi wajar saja *breakdance* tidak dilirik lagi.

3.6.1 Sejarah komunitas *Breakdance Dawn Squad*

Komunitas *Dawn Squad* sudah ada sekitar tahun 1998-1999 tetapi pada saat itu belum menjadi senuah komunitas seperti saat ini. Kelompok atau *crew breakdance* yang saat itu (tahun 1998-1999) dibentuk oleh Hilman dan kawan-kawan mengawali latihan di halaman sebuah gereja dan pada saat itu anggotanya hanya terdiri dari lima orang saja.

Dalam perkembangannya, pada tahun 2000 anggota dari kelompok atau *crew breakdance* ini bertambah dan pada tahun 2000 akhirnya nama *Dawn Squad* lah yang diambil sebagai identitas dari kelompok atau *crew*

breakdance, tetapi baru pada tahun 2001 menjadi sebuah komunitas *breakdance* yang sangat diperhitungkan.

Nama *Dawn Squad* juga memiliki filosofi dan sejarahnya sendiri, di mana untuk kata *"Dawn"* yang berarti fajar diambil dari nama gereja tempat komunitas tersebut pertama kali latihan, untuk kata *"Squad"* berarti *"team"* atau kekuatan.

Dawn Squad yang merupakan komunitas *breakdance* pertama yang lahir di Bandung, di mana keberadaannya "mengundang" orang-orang yang mempunyai hobi sama di bidang *breakdance* untuk membentuk komunitas *breakdance*. *Dawn Squad* pada awal munculnya bersamaan dengan munculnya komunitas *breakdance* yang bernama *"Java Breakin"* dimana pada waktu itu sama-sama mempunyai tempat untuk latihan di daerah Dago. Kemunculan *Dawn Squad* saat itu disusul oleh kehadiran *Blue Sky*, *Automatic Crew* dan di tahun 2005 hadir *The Hunt*.

Untuk *Dawn Squad* sendiri terhadap anggotanya bersifat tidak mengikat. Dalam kata lain semua yang dilakukan adalah bersifat *Fun* dan sekedar hobi saja. Tetapi komitmen yang dipegang oleh masing-masing anggotanya yang membuat *Dawn Squad* menjadi sebuah komunitas yang sangat diperhitungkan eksistensi dan kreativitasnya.

Gambar 3.3

"Dawn Squad"



Sumber: Ady Memet, 2010

Sudah banyak *event* dan kompetisi yang diikuti. *Dawn Squad* pertama kali tampil adalah di acara ulang tahun, untuk event yang pertama kali diikuti adalah event yang diadakan oleh radio Paramuda 93.70 FM dan komunitas *Hip hop* Bandung pada, dari situ berlanjut ke berbagai *event* lainnya. Termasuk pada acara *closing* **Kontes Dangdut Indonesia (KDI)** yang diadakan oleh salah satu stasiun televisi Indonesia.

Kompetisi pertama yang diikuti adalah *"Ground Zero"* di tahun 2001 yang diadakan oleh majalah **"hai"** di Surabaya dan langsung mendapatkan juara pertama. Pada tahun 2002 masih di kompetisi yang sama dan mempertahankan gelar juaranya. Dilanjutkan di kompetisi *breakdance* yang diadakan salah satu merek rokok yaitu **Djarum *Black***

dan masih di tahun yang sama juga mengikuti kompetisi yang diadakan oleh merek permen ***"Hexos".***

Lalu mengikuti kompetisi *dance* yang mengusung nama ***"Lets Dance"*** yang diadakan oleh salah satu stasiun televisi *(Global TV)* dan mendapatkan juara pertama. Dan berhasil mempertahankan gelar juara selama lima musim berturut-turut.

Untuk keanggotaan, *Dawn Squad* mangalami pertambahab jumlah anggota dari lima orang menjadi 10 orang sampai akhirnya mencapai 35 orang. Tetapi pada saat ini (2010) yang aktif hanya sekitar lima sampai dengan 10 orang, hal tersebut karena masing-masing anggotanya sibuk dengan urusan masing-masing.

Tabel 3.2

Anggota *Dawn Squad*

No	ANGGOTA *DAWN SQUAD*
1.	Hilman
2.	Bisma
3.	Taufik
4.	Ady Memet
5.	Febi
6.	Riki
7.	Adi Layonk
8.	Febri
9.	Uji
10.	Wili

Sumber: Ady Memet, 2010