

**PRESENTASI DIRI KOMUNITAS K-POP COVER DANCE DI MEDIA YOUTUBE  
(STUDI DRAMATURGI PADA KOMUNITAS COVER DANCE YANG MENGGUNAKAN YOUTUBE  
DI KOTA BANDUNG)**

**K-POP COVER DANCE COMMUNITY SELF PRESENTATION ON YOUTUBE MEDIA  
(DRAMATURGY STUDY ON COVER DANCE COMMUNITY USING YOUTUBE IN BANDUNG)**

**Shafira Mutiaramadani Lesmana Putri<sup>1</sup>, Ruth Mei Ulina Malau S.I.kom., M.I.kom<sup>2</sup>**  
Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom  
Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu No. 1 Bandung, Jawa Barat 40257  
**Email: lesmanaputri98@gmail.com<sup>1</sup>, ruthmei@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>**

---

**ABSTRAK**

*Korean cover dance* merupakan sebuah fenomena yang dihasilkan dari tersebarnya budaya populer Korea. *Korean cover dance* juga terbentuk karena peran media, salah satunya YouTube. Komunitas K-pop *cover dance* asal Bandung yang eksis di media YouTube adalah Exral Production, terbukti dari jumlah *subscriber* sebanyak kurang lebih 338.000. Dalam kanal YouTubenya, Exral Production mengunggah video-video *cover dance* yang dilakukan oleh ke-38 orang anggotanya dengan cover grup yang berbeda-beda. Sehingga mereka menampilkan presentasi diri sebagai grup tertentu dalam kanal YouTube Exral Production. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana presentasi diri kelima informan dengan menggunakan Teori Dramaturgi. Dimana teori Dramaturgi yang diceetuskan Ervin Goffman membahas tentang presentasi diri seseorang yang terbagi menjadi dua kehidupan sosial yaitu panggung depan dan panggung belakang. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode studi dramaturgi kepada 5 orang informan yaitu XP Team *cover dance* ITZY yang mempresentasikan dirinya sebagai *girlband* ITZY dalam video *cover dance* di kanal YouTube Exral Production. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima informan mempresentasikan dirinya seperti *girlband* ITZY dengan membentuk kesan mengikuti elemen *personal front* pada *setting* di panggung depan, yang pertama adalah *appearance* seperti pakaian dengan model *crop top*, celana *jogger* dan juga *sneakers*, aksesoris seperti kalung chocker, hiasan rantai dan perhiasan lain, tatanan rambut meliputi model dan warna rambut dan *makeup* ala korea yang dibuat mirip dengan peran yang di-*cover*. Kemudian kelima informan menampilkan *manner* mereka meliputi ekspresi wajah, gestur tubuh, dan *lypsinc*. Pengelolaan kesan tersebut juga dilakukan di panggung belakang pada saat persiapan untuk tampil, juga termasuk proses editing video oleh kru Exral Production sehingga mendapatkan respon berupa komentar positif dari para penontonnya. Dalam menjalani kegiatan sehari-harinya informan memiliki kegiatan seperti bekerja dan kuliah, dan menjadi diri mereka sendiri

**Kata kunci : Dramaturgi, K-pop Cover Dance, Presentasi Diri, Youtube, Metode Kualitatif.**

---

**ABSTRACT**

*Korean cover dance is a phenomenon that produced from the spread of Korean popular culture. Korean cover dance is also formed because of the role of the media, one of them is YouTube. The K-pop cover dance*

community from Bandung that exists in YouTube is Exral Production, as evidenced by the number of subscribers totaling approximately 338,000. In their YouTube channel, Exral Production uploads dance cover videos of 38 members with different group covers. So they present themselves as a certain group presentation on YouTube Exral Production channel. The purpose of this study was to determine how the self-presentation of the five informants using Dramaturgy Theory. Dramaturgy theory proposed by Ervin Goffman discusses the presentation of one's self which is divided into two social lives, namely the front stage and the back stage. This research was conducted with a qualitative approach with the dramaturgy study method to 5 informants namely XP ITZY dance cover team who presented themselves as ITZY girlband in dance cover video on YouTube Exral Production channel. The results showed that the five informants presented themselves like ITZY girlband by forming the impression of following the elements of the personal front in the setting on the front stage, the first was appearance like clothing with crop top, jogger pants and also sneakers, accessories such as choker necklaces, chain decorations and another jewelries, the hairstyle includes hair models and colors and Korean makeup which is similar to the role covered. The five informants also showed their manner including facial expressions, body gestures, and lypsync. The impression management was also carried out at the back stage when preparing to perform, including the video editing process by the Exral Production crew so that they received responses in the form of positive comments from the audience. In carrying out their daily activities informants have activities such as work and college, and be themselves

**Keyword : Dramaturgy, K-pop Cover Dance, Self Presentation, YouTube, Qualitative approach**

## 1. PENDAHULUAN

Korean cover dance adalah salah satu fenomena yang dihasilkan dari budaya populer Korea atau dikenal K-pop yang merajalela di seluruh dunia. Cover dance adalah kegiatan yang dilakukan dengan meniru gerakan tari dari *boyband* atau *girlband* yang dapat dilakukan oleh perorangan atau lebih, sehingga memungkinkan suatu kumpulan orang tertentu untuk membentuk grup khusus *cover dance*. Kegiatan *cover dance* sudah sangat lazim dilakukan oleh kebanyakan orang, terutama peminatnya. Tak hanya di negara ginseng itu sendiri, *cover dance* sudah menjadi tren di berbagai belahan dunia seperti Asia, Eropa, ataupun Amerika.

Media internet merupakan media yang paling efektif dalam proses penyebaran K-pop, salah satunya adalah YouTube. *Media sharing* satu ini tidak membutuhkan biaya yang banyak, mudah untuk digunakan, dan memiliki jangkauan luas. YouTube yang tergolong sebagai *new media* memiliki peranan terhadap perkembangan budaya Pop Korea. Penggunaan media YouTube dalam mempublikasikan budaya populer tersebut memberikan saluran untuk penyebaran budaya mereka. penggemar K-pop yang kian lama semakin

bertambah membuat adanya fenomena baru yang mempengaruhi generasi muda Indonesia. Fenomena tersebut muncul dari keinginan para penggemar yang cenderung mengikuti dan meniru setiap tren atau hal yang berkenaan dengan idolanya.

Seperti halnya *girlband* dan *boyband* Korea yang memproduksi sebuah karya berbentuk *music video* kemudian mengunggahnya ke *platform* YouTube, hal serupa dilakukan oleh komunitas K-pop *cover dance* Exral Production.. Komunitas ini memiliki sub divisi *cover dance* bernama XP Team yang berjumlah 38 orang.. Sekumpulan penggemar budaya populer Korea ini melakukan *cover dance* dan mengunggah video mereka di kanal YouTube dengan jumlah *subscriber* sebanyak 338.000 dan jumlah *views* sebanyak 45,520,201. Dalam memproduksi video *cover dance*, mereka mendapatkan peran yang telah ditentukan. Tak hanya meniru gerakannya, mereka juga mengikuti penampilan.mulai dari *make up*, kostum, latar tempat, mimik wajah, dan teknik pengambilan *footage* pun dibuat semirip mungkin dengan *music video girlband* dan *boyband* yang ditiru. Informan dalam penelitian ini adalah lima anggota yang melakukan *cover dance girlband* ITZY. Kelima informan menampilkan presentasi diri sebagai *girlband* Korea tersebut

dalam lima video *cover dance* ITZY pada kanal YouTube Exral Production. Dalam video tersebut, kelima informan menunjukkan identitas baru mereka sebagai *girlband* ITZY dan menyembunyikan identitas asli mereka dengan menirukan setiap *detail* dari gerakan dan penampilan idolanya untuk mencapai tujuan yaitu kesan tertentu yang terbentuk dalam benak penonton.

Dalam melakukan presentasi diri, seseorang melakukan teknik yang disebut *impression management* atau pengelolaan kesan. Menurut Erving Goffman, pengelolaan kesan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain, yang mana dalam interaksi tersebut orang tersebut ingin menunjukkan gambaran diri yang diharapkan diterima oleh orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang berinteraksi untuk menunjukkan maksud tertentu dan menghasilkan respon yang sesuai dengan yang diharapkan.

Goffman juga menjelaskan lebih lanjut dalam teori Dramaturgi, dalam teori tersebut dijelaskan bahwa seseorang yang memainkan perannya di atas panggung sandiwara telah memilih sesuai peran yang diinginkan. Dimana di atas panggung tersebut ia berusaha untuk mengendalikan kesan yang ingin disampaikan kepada audiens yang disajikan selama pertunjukan. Goffman membagi dua kehidupan sosial yaitu *front stage* dan *back stage*. (Mulyana, 2013:38). Terdapat tiga elemen khusus pada *front stage* yaitu panggung (*setting*), penampilan (*appearance*), dan sikap (*manner*). Sementara, *back stage* merujuk pada persiapan yang dilakukan oleh seorang aktor untuk mempersiapkan penampilannya di panggung depan. Sama halnya dengan XP Team yang menggunakan kanal YouTube sebagai *front stage* untuk menunjukkan presentasi dirinya sebagai *cover dance* tertentu dengan melakukan *impression management* sehingga kesan yang baik dapat terbentuk di benak penonton.

Penelitian ini menggunakan teori dramaturgi oleh Erving Goffman untuk mengetahui presentasi diri yang ditampilkan komunitas K-pop *cover dance* di media YouTube sebagai panggung depan dan presentasi diri di panggung belakang yang meliputi persiapan yang dilakukan sebelum memainkan peran tersebut di panggung depan dan kegiatan sehari-hari yang informan lakukan di luar video *cover dance*.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Presentasi Diri

Erving Goffman yang dikenal dengan penggunaan metafora teaternya menganggap bahwa dalam kegiatan sehari-hari dipandang sebagai sebuah

panggung dan orang-orang di dalamnya merupakan aktor yang menggunakan pertunjukan untuk membentuk kesan pada penonton. (W. Littlejohn & A. Foss, 2005:87). Seseorang juga menunjukkan karakter khusus kepada audiens, sama halnya dengan sebuah panggung teater dimana panggung tersebut menggambarkan karakter dalam peran-peran tertentu dan audiens akan menerima karakter tersebut (W. Littlejohn & A. Foss, 2005:88)

Karakter yang dipilih oleh seseorang untuk mempresentasikan dirinya, akan bergantung pada situasi dan lawan bicara yang dapat sesuai dengan karakter yang telah dipilih. Menurut Goffman, seseorang berupaya untuk mengolah tingkah lakunya dengan maksud orang lain akan terkesan kepadanya. Ketika seseorang mempresentasikan dirinya, ia berusaha agar orang lain terkesan dengan dirinya. "*Self presentation is very much a matter of impression management*" ungkapan Goffman tersebut menyebutkan bahwa presentasi diri sangat erat kaitannya dengan pengelolaan kesan (Morissan, 2013:82). Dalam mempresentasikan dirinya, seseorang melakukan suatu upaya dengan teknik yang bernama *impression management* atau pengelolaan kesan. Teknik tersebut dilakukan karena ia ingin memperlihatkan suatu gambaran yang diterima oleh orang lain, sehingga membentuk kesan yang positif.

### 2.2 Dramaturgi

Dalam bukunya yang berjudul "*The Presentation of Self in Everyday Life*" (1956) Erving Goffman menyajikan dasar teori terkait bagaimana seseorang tampil di dunia sosial dengan menggunakan metafora drama. Menurut pandangannya, seseorang dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) untuk orang lain, sementara khalayak dapat menerima dan memberikan kesan (*impression*) yang berbeda-beda terhadap pertunjukan tersebut, hal ini disebut dengan dramaturgi. Goffman (1956) dalam (Mulyana, 2013:38). Dengan menggunakan metafora drama, Goffman membagi dua kehidupan sosial yaitu:

- a) Wilayah depan (*front region*), suatu tempat atau kejadian sosial yang memungkinkan seseorang menampilkan peran yang formal dan bergaya layaknya seorang aktor yang sedang berperan. Wilayah depan juga disebut sebagai panggung depan atau *front stage* dimana khalayak bisa menyaksikan wilayah tersebut. dalam wilayah ini, terdapat tiga komponen atau atribut untuk seseorang mempresentasikan dirinya yaitu *setting* (panggung), *appearance* (penampilan), dan *manner* (sikap).

b) Wilayah belakang (*back region*), suatu tempat yang tersedia untuk mempersiapkan peran seorang aktor di panggung depan. Wilayah ini juga disebut panggung belakang atau *back stage* atau biasanya berupa kamar rias sebagai tempat seorang aktor mempersiapkan diri, bersantai dan latihan untuk tampil di panggung depan.

Goffman menganggap ketika seseorang meninggalkan *back stage* lalu memasuki *front stage* adalah sesuatu yang menarik, karena seseorang dapat dengan mudahnya mempresentasikan apa yang ia ingin perlihatkan kepada audiens yang bisa jadi kesan tersebut jauh berbeda dengan jati dirinya yang sesungguhnya. Dalam melakukan presentasi diri, seseorang akan mengatur mana yang ia ingin tampilkan dan mana yang tidak. Ketika berada di atas panggung yang merupakan *front stage* dari pelaku presentasi diri, mereka akan berusaha menampilkan sisi terbaiknya sehingga bisa membentuk kesan terbaik dari audiens. Sebagai contoh, ketika berada di rumah kita kedatangan tamu maka kita akan bersikap semanis dan sebaik mungkin untuk membentuk kesan yang baik di benak tamu tersebut, dan ketika kita kembali ke kamar, maka kita akan kembali menjadi diri kita yang sesungguhnya tanpa memikirkan kesan yang akan dipikirkan oleh orang lain.

### 2.3 Budaya Populer

Budaya populer adalah budaya yang sedang tren, banyak diminati oleh masyarakat, dan cepat mengalami pergantian. Budaya populer ini biasanya berkaitan dengan persoalan sehari-hari seperti musik, film, *fashion* dan lainnya yang diminati oleh semua orang ataupun kalangan tertentu. (Bungin 2006:10) dalam (Riauzie Poetri, 2014).

Dalam bukunya yang berjudul “Media and Popular Culture” Burton mengatakan bahwa budaya populer adalah budaya massa yang dihasilkan oleh produksi massal. Budaya massa didominasi oleh hiburan masyarakat dan banyaknya produksi serta konsumsi barang-barang bukan oleh seni sejati, yang dilandasi oleh motif keuntungan. Maka dari itu, disimpulkan bahwa budaya populer berisikan tentang bentuk perilaku sosial, dan bagaimana barang-barang produksi tersebut digunakan.

Budaya populer dianggap lebih rendah dibanding budaya tinggi. Hal tersebut diperdebatkan dalam menentukan status budaya dalam suatu masyarakat dan kepemilikannya. Budaya tinggi dianggap lebih tinggi karena mengandung tanda sensitivitas personal, tanda status sosial yang juga dianggap mahal karena merupakan aktivitas minoritas.

Sementara, budaya populer diproduksi untuk massa dan terlebih di dominasi oleh komoditas yang difetisisasi.

### 2.4 Korean Wave

Fenomena masuknya budaya populer Korea yang kini mendunia dikenal dengan *Korean Wave* yang berarti *Hallyu* dalam Bahasa Korea. Masuknya budaya populer Korea ke Indonesia diawali dengan tayangnya drama-drama seperti *Autumn In My Heart* (2001) yang diperankan oleh aktris Korea ternama, Song Hye Kyo, *Winter Sonata* (2002) yang hingga saat ini masih membuat banyak orang penasaran dengan tempat dilakukannya *shooting* drama tersebut, juga drama yang mengambil latar di kerajaan Korea yaitu *Jewel in The Palace* (2003), dan *Full House* yang dibintangi oleh Rain dan Song Hye Kyo (2004).

Kemunculan budaya populer Korea ini membawa banyak produknya dengan sukses. Produk yang berhasil mereka “ekspor” diantaranya adalah drama, musik, *fashion*, kuliner, dan produk kecantikan seperti *makeup* dan *skincare*. Salah satu produk *Korean Wave* yang banyak peminatnya adalah musik. Musik bergenre pop berbahasa Korea ini dikenal dengan istilah K-pop atau *Korean Pop*. Musik yang dibawakan pun biasanya lagu-lagu remaja, bergaya *rap*, dan mengandung lirik Bahasa Inggris di dalamnya (Agung Nugroho, 2004).

Maraknya *boyband* dan *girlband* yang terbentuk, membuat peminatnya di seluruh dunia terutama remaja, mengidolakan mereka sehingga adanya keinginan untuk meniru apapun yang berkenaan dengan idolanya. Baik dari gaya hidup seperti bahasa, gaya berpakaian, *makeup*, makanan dan lainnya hingga budaya pop para *boyband* dan *girlband*.

### 2.5 Cover Dance

*Cover dance* adalah bentuk tarian yang mengikuti koreografi dari artis yang disukai. Saat ini *cover dance* sangat identik dengan K-pop (Khiun, 2013: 167). Kegiatan *cover dance* ini merupakan salah satu wujud kecintaan dari fans untuk sang idola. *Cover dance* sudah sangat wajar dan lazim dilakukan di dunia K-pop, biasanya kegiatan ini dilakukan oleh sekelompok orang yang jumlah anggotanya menyesuaikan dengan *boyband* atau *girlband* kesukaan mereka.

Tren *cover dance* bukan hal yang asing lagi bagi dunia K-pop di seluruh dunia maupun di Korea sendiri. Dengan diadakannya kompetisi-kompetisi *cover dance* menunjukkan bahwa banyaknya minat orang terhadap salah satu tren ini. Dari banyaknya kompetisi *cover dance*, salah satunya adalah ‘2019

K-pop Cover Dance Festival' yang diadakan di Korea, dimana peserta yang mengikuti biasanya berupa grup atau komunitas yang menyesuaikan dengan jumlah anggota *boyband* dan *girlband* favorit mereka dan berasal dari berbagai negara.

**2.6 YouTube**

YouTube merupakan salah satu media digital yang saat ini sangat berperan dalam fenomena tersebarnya *Korean Wave* atau *Hallyu*. Peran YouTube dalam menjual dan mengeksport produk-produk *Korean Wave* sangatlah besar. Menurut (Baskoro, 2009:58) YouTube adalah situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa 'gambar bergerak' dan bisa diandalkan. Situs ini disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya secara langsung. Kita juga bisa mengunggah video ke server YouTube dan membagikannya ke seluruh dunia.

**3. METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme. Guba dan Lincoln memaparkan bahwa paradigma konstruktivisme mengangkat ontologi relativis. Maksudnya, realitas dapat dipahami dalam bentuk konstruk mental yang beragam dan tidak dapat dirasa oleh panca indra, yang didasari oleh pengalaman, spesifik dan bentuk maupun isinya bergantung pada individu atau kelompok yang mempunyai konstruk tersebut. Konstruk ini sifatnya tidak mutlak, dapat berubah tergantung pada realitanya menurut Reese (1980) dalam (Denzin & Lincoln, 2009:137). Lalu dalam asumsi epistemologi, hubungan antara peneliti dengan objek penelitian adalah transaksional dan subjektif. Maksudnya adalah adanya hubungan timbal balik antara peneliti dan objek penelitian. Dan hasil penelitian sesuai dengan fakta yang ditemukan peneliti dalam proses penelitian. Sementara, asumsi metodologis paradigma konstruktivis adalah hermeneutis dan dialektis. Konstuksi individu hanya bisa disempurnakan melalui interaksi antara peneliti dengan objek penelitian. Dengan menggunakan paradigma konstruktivis, peneliti berusaha untuk menciptakan makna dan menginterpretasi kegiatan subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah komunitas K-pop *cover dance* Exral Production yang mempresentasikan diri mereka dalam kegiatan K-pop *cover dance* melalui media YouTube dengan strategi pengelolaan kesan. Kegiatan tersebut merupakan sesuatu yang menarik untuk diteliti. Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, menurut Bungin (2013:23) dalam (Ibrahim, 2015: 52-53) penelitian kualitatif adalah cara kerja suatu penelitian yang menitikberatkan pada aspek pendalaman data untuk mendapatkan kualitas penelitian tersebut. dengan mengandalkan uraian deskriptif dari kata, kalimat yang disusun dengan cermat dan sistematis dimulai dari menghimpun, menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian tersebut. Semakin dalam data yang diperoleh, maka akan semakin berkualitas hasil penelitian tersebut.

**3.1 Unit Analisis Penelitian**

Dalam penelitian ini, akan dilakukan penelitian terkait presentasi diri komunitas K-pop *cover dance* Exral Production di panggung depan melalui media YouTube dan di panggung belakang yang meliputi persiapan dan kegiatan sehari-hari.

Tabel 3.1 Unit Analisis Penelitian

Variabel	Sub-Variabel	Indikator
Presentasi Diri ( <i>Self Presentation</i> )	<i>Front Stage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Setting</i></li> <li>• <i>Appearance</i></li> <li>• <i>Manner</i></li> </ul>
	<i>Back Stage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan sebelum tampil</li> <li>• Keseharian</li> </ul>

Sumber: Olahan Peneliti

**3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut (Bungin, 2010:139) pengumpulan data penelitian kualitatif membutuhkan teknik-teknik kualitatif. Secara umum, terdapat beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya: (1) Observasi Partisipasi, (2) Wawancara Mendalam, (3) *Life History*, (4) Analisis Dokumen, (5) Catatan Harian Peneliti, (6) Analisis Isi Media. Dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti mengumpulkan data dengan teknik observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.

**3.3 Teknik Analisis Data**

Menurut Bogdan dan Bikken (1998:157) dalam (Ahmadi, 2014:230) analisis data adalah suatu proses dalam menyelidiki dan mengatur transkrip wawancara, catatan lapangan, dan materi lain secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman tentang data penelitian yang memungkinkan akan dipresentasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data Model Miles dan Huberman, diantaranya meliputi:

a. Proses Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu proses memilih, memusatkan perhatian pada penyederhanaan,

pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang berasal dari catatan tertulis di lokasi penelitian. Tahap ini berlangsung terus menerus selama kegiatan penelitian berlangsung. Dengan kata lain, reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sehingga bisa ditarik kesimpulan finalnya dan diverifikasi.

#### b. Proses Penyajian Data

Dalam tahap ini, peneliti menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi peluang untuk adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Beberapa cara penyajian data yang baik adalah dalam bentuk narasi, matriks, grafik, jaringan, bagan dan lainnya.

#### c. Proses Menarik Kesimpulan

Dalam tahap ketiga ini, peneliti mencari makna benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi. Kesimpulan akhir juga bergantung pada besarnya kumpulan catatan lapangan, pengkode-an, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang dilakukan, kecakapan dan keterampilan peneliti dan lainnya. dalam tahap ini juga dilakukan proses verifikasi selama penelitian berlangsung. Makna yang muncul dari data, harus diuji kebenarannya, kecocokannya, dan kekuatannya yang merupakan validitasnya.

### 3.4 Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data menurut Denzin dalam (Pujileksono, 2015:144) adalah suatu gabungan atau kombinasi dari berbagai metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena yang saling berkaitan dari perspektif dan sudut pandang yang berbeda. Peneliti menggunakan triangulasi sumber data untuk menguji keabsahan data penelitian ini.

#### a. Triangulasi Sumber Data

Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek tingkat kepercayaan suatu informasi yang didapat melalui waktu dan cara yang berbeda dalam metode kualitatif dengan (Paton, 1987 dalam (Bungin, 2010:257): (1) membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara, (2) membandingkan yang dikatakan orang di depan umum dan dikatakan secara personal, (3) membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan yang dikatakan sepanjang waktu, (4) membandingkan keadaan dan sudut pandang seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada

dan orang pemerintahan, (5) membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan. Hasil yang diharapkan dari perbandingan data tersebut adalah kesamaan atau alasan terjadinya perbedaan. (Moleong, 2006:330, Bardiansyah, 2006:145) dalam (Bungin, 2010:257). Peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara dari berbagai sumber terkait penelitian.

## 4. HASIL PEMBAHASAN

Penjelasan mengenai presentasi XP Team *cover dance* ITZY di panggung depan yaitu kanal YouTube Exral Production dan panggung belakang yang meliputi persiapan yang dilakukan untuk *cover dance* di panggung depan dan keseharian para informan akan dibahas dalam poin berikut ini:

#### 1. Panggung depan (*Front Stage*)

Pada wilayah depan (*front region*) suatu tempat atau kejadian sosial yang memungkinkan seseorang menampilkan peran yang formal dan bergaya layaknya seorang aktor yang sedang berperan. Wilayah depan juga disebut sebagai panggung depan atau *front stage* dimana khalayak bisa menyaksikan wilayah tersebut. (Mulyana, 2013:38). Dalam wilayah depan terdapat komponen setting (panggung), dan personal front yaitu *appearance* (penampilan) dan *manner* (sikap). Dalam mempresentasikan dirinya, XP Team *cover dance* ITZY menggunakan YouTube sebagai panggung depannya. Ketika informan sudah memasuki panggung depan atau *front stage*, mereka akan menutupi identitas asli mereka, dengan menerapkan personal front seperti *appearance* dan *manner*, sehingga terjadi manipulasi dan siap untuk menampilkan perannya kepada khalayak

#### 1) Setting (Panggung)

*Setting* adalah furniture, dekorasi, ataupun peralatan yang menghiasi sebuah panggung. (Goffman, 1956:13). Panggung atau *setting* dalam presentasi diri di panggung depan XP Team *cover dance* ITZY adalah kanal YouTube Exral Production yang memiliki jumlah jadwal tayang sebanyak 1-2 kali setiap minggunya, jumlah subscriber sebanyak 338.000, jumlah video 197 video dan jumlah views sebanyak 45,520,201. Dimana di dalam setting terdapat komentar-komentar positif serta kritik yang membangun terkait video *cover dance* yang ditampilkan di kolom komentar.

#### 2) *Appearance* (Penampilan)

*Appearance* adalah stimuli yang bertujuan untuk menunjukkan status dan identitas seorang aktor di panggung depan. (Goffman, 1956:14)

Dalam menunjukkan presentasi dirinya, setiap informan memiliki posisi masing-masing yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk diperankan berdasarkan kemiripan atau kesesuaian penampilan fisik ataupun tingkah laku dari para informan. Para informan juga mengikuti dan menirukan penampilan dengan mengenakan pakaian atau kostum yang mirip seperti *tanktop*, *crop top*, celana jogger, sneakers, aksesoris yang digunakan oleh *girlband* ITZY seperti hiasan rantai, kalung *choker*, kalung rantai, gelang, anting dan sabuk, dan riasan wajah yang disesuaikan agar terlihat mirip dengan member yang diperankan dan mendapatkan kesan yang sesuai dengan perannya masing-masing.

### 3) *Manner* (Perilaku)

*Manner* adalah stimuli yang bertujuan untuk mengingatkan aktor terhadap peran yang harus dimainkan dalam sebuah pertunjukan. berupa tingkah laku, gesture tubuh dan ekspresi wajah. (Goffman, 1956:15). Ketika para informan memainkan perannya masing-masing, mereka menirukan sikap atau perilaku seperti member *girlband* ITZY. Perilaku yang mereka tiru adalah gesture tubuh pada saat di panggung depan, ekspresi wajah dan *lypsinc* yang disesuaikan dengan perannya masing-masing. Untuk menirukan perilaku tersebut, para informan mempersiapkannya dengan mempelajari dan menonton *fancam focus*, *video dance practice*, *video dance relay* dan *video performance* serta menghafal lirik.

### 2. Panggung Belakang (*Backstage*).

Seperti yang dikatakan oleh Goffman, dalam (Mulyana, 2013:38) mengenai panggung belakang, yaitu suatu tempat yang tersedia untuk mempersiapkan peran seorang aktor di panggung depan. Wilayah ini juga disebut panggung belakang atau *back stage* atau biasanya berupa kamar rias sebagai tempat seorang aktor mempersiapkan diri, bersantai dan latihan untuk tampil di panggung depan. Ketika para informan melakukan persiapan untuk ditampilkan di panggung depan, mereka akan menjadi dirinya sendiri, tanpa memikirkan kesan yang ia ingin bangun di depan penonton seperti saat di panggung depan. Sama halnya ketika para informan sedang tidak berperan sebagai *cover dance* ITZY, tentunya mereka menjadi diri mereka sendiri sesuai apa yang ingin ditampilkan. Kegiatan sehari-hari yang merupakan panggung belakang dari kelima informan sebagai performer *cover dance* meliputi komponen panggung atau tempat ia melakukan kegiatan sehari-hari, penampilan sehari-hari dimulai dari pakaian, riasan wajah lalu aksesoris yang dikenakan dan sikap atau perilaku yang ditunjukkan saat tidak memerankan *cover dance* ITZY. Dalam

kehariannya, XP Team *cover dance* ITZY memiliki kegiatan masing-masing, begitupun dengan penampilan dan sikap yang hanya dapat mereka tunjukkan di panggung belakang. Selanjutnya akan dibahas oleh peneliti melalui poin berikut:

#### 1) Persiapan sebelum tampil

Pada saat di panggung belakang, para informan melakukan persiapan terlebih dahulu seperti latihan rutin sebelum melakukan pengambilan gambar video *cover dance* yang dilakukan 3-4 kali setiap minggunya. Ketika mempersiapkan riasan wajah di panggung belakang, informan melakukannya sendiri dan juga dibantu oleh kru yang bisa memakan waktu 1-2 jam lamanya. Selain mempersiapkan latihan, riasan wajah, mereka juga melakukan *blocking* atau *marking* pada saat sebelum pengambilan gambar berlangsung. Waktu yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar video *cover dance* rata-rata berdurasi 3-4 jam. Selain itu, adapun proses yang dilalui setelah proses *shooting* selesai dilakukan, yaitu proses editing video yang dilakukan oleh kru editor yang melakukan tahap tersebut selama 2-3 hari sampai akhirnya video dirilis di kanal YouTube Exral Production.

#### 2) Keseharian

Diluar panggung depannya, informan memiliki kegiatannya masing-masing setiap harinya. Profesi informan dalam kegiatan sehari-hari yaitu sebagai mahasiswa, pegawai swasta dan *freelancer*. Para informan juga memiliki ketertarikan kepada Korean Wave khususnya K-pop. Dalam kesehariannya, selain menjadi dirinya sendiri, informan juga mengenakan pakaian yang nyaman, seperti kaos, kemeja, celana jeans, juga sneakers. Para informan juga mengenakan riasan wajah yang lebih simple dibanding riasan wajah pada saat di kanal YouTube Exral Production, dan cocok untuk dipakai setiap harinya.

#### 3. Impression Management

Dalam mempresentasikan dirinya, seseorang melakukan suatu upaya dengan teknik yang bernama *impression management* atau pengelolaan kesan. Teknik tersebut dilakukan karena ia ingin memperlihatkan suatu gambaran yang diterima oleh orang lain, sehingga membentuk kesan yang positif. *Impression management* atau pengelolaan kesan biasanya dilakukan oleh seseorang yang memiliki kepentingan dalam menjaga citra diri yang positif. Seseorang tersebut mempunyai tanggung jawab atas segala tindakan atau tingkah laku yang dapat mempengaruhi citra dirinya baik secara sengaja maupun tidak. Seseorang yang melakukan pengelolaan kesan dikatakan sebagai seorang aktor, dimana ia melakukan suatu tindakan atau penampilan

rutin (Mulyana, 2013:38). Goffman juga mengatakan bahwa ketika seseorang melakukan *impression management* di panggung sandiwanya, ia berusaha menampilkan karakter yang sangat sesuai agar kesan yang ia harapkan dapat tersampaikan pada audiens. Dalam kegiatan ini, peneliti menyimpulkan *impression management* atau pengelolaan kesan yang dilakukan oleh informan penelitian ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

- Performer *cover dance* ITZY menirukan penampilan mulai dari kostum, aksesoris, riasan wajah sesuai dengan perannya masing-masing agar terlihat menjiwai dan mendalami peran secara maksimal.
- Performer *cover dance* ITZY menirukan gestur tubuh, ekspresi wajah, dan juga mengikuti *lypsinc* seperti yang dilakukan oleh idol yang diperankan masing-masing agar terlihat menjiwai dan mendalami peran secara maksimal.
- Performer *cover dance* ITZY menyiapkan kostum dengan saling meminjam dengan member lain kemudian melakukan *mix and match* pakaian tersebut, dan terkadang menerima tawaran *endorse* kostum.
- Performer *cover dance* ITZY melakukan persiapan latihan rutin yang dilakukan setiap minggunya sebanyak 3-4 kali, di Clicksquare atau di Studio. Latihan dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.
- Performer *cover dance* ITZY menonton beberapa video referensi untuk mempelajari *manner* atau sikap yang akan ditampilkan pada saat di panggung depan.
- Sebelum proses *shooting* dimulai, performer *cover dance* ITZY serta kru yang bertugas melakukan persiapan *makeup* dan *blocking* untuk simulasi.
- Setelah proses *shooting* selesai, editor kemudian melakukan proses *editing* selama 2-3 hari dengan lima tahap yaitu penyortiran video, sinkronisasi video, pemilihan *scene*, *color grading*, lalu *finishing*.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan teknik wawancara dan observasi, maka penelitian dapat menyimpulkan bahwa:

1. Ketika melakukan presentasi diri di panggung depan (*front stage*) informan telah menampilkan presentasi diri dengan mempertimbangkan dan mempersiapkan ketiga komponen yaitu *setting* (panggung), *appearance* (penampilan), dan *manner* (perilaku). *Setting* pada panggung depan adalah kanal

YouTube Exral Production dimana para informan memerankan sebagai *cover dance girlband* ITZY. Kanal YouTube Exral Production saat ini sudah memiliki sekitar 338.000 subscriber dengan jumlah video 197 dan jadwal tayang sebanyak 1-2 kali setiap minggunya. Dan jumlah views sebanyak 45,521,201. Sementara, penampilan yang ditunjukkan oleh para informan meliputi *personal front* yaitu *appearance* berupa pakaian seperti baju *crop top*, celana jogger, sepatu sneakers, dan penggunaan aksesoris serupa yang dipakai oleh *girlband* ITZY. Untuk riasan wajah, para informan juga merias wajah dengan teknik-teknik atau cara-cara tertentu agar terlihat mirip dengan peran yang di-*cover*, sama halnya dengan penataan rambut yang dilakukan mirip seperti peran masing-masing. Tidak hanya itu, para informan juga mengikuti sikap atau perilaku sebagai elemen *personal front* lainnya. Untuk menunjukkan sikap atau perilaku di panggung depan, para informan mengikuti ekspresi atau mimik wajah, mengikuti *gesture* tubuh, dan melakukan *lypsinc* seperti member ITZY, untuk menjiwai perannya masing-masing untuk menunjukkan totalitas ketika berada di panggung. Mereka menggunakan *fancam focus*, *video dance practice*, *video performance*, *video dance relay* dan mengafal lirik untuk menunjukkan *manner* atau sikap sesuai dengan peran yang mereka mainkan.

2. Pada saat di panggung belakang, para informan juga melakukan persiapan meliputi latihan rutin, kemudian menonton video referensi untuk *manner* yang ditampilkan, lalu pada saat akan memulai proses *shooting* mereka melakukan persiapan *makeup* secara mandiri tanpa bantuan dari *Make Up Artist* dan *blocking* untuk menentukan posisi. Selain itu, editor juga berperan dalam proses mengedit video yang akan tayang di kanal YouTube Exral Production. Proses *editing* ini akan memakan waktu sekitar 2-3 hari lamanya, dengan melewati lima tahap yaitu menyortir video, sinkronisasi video dengan music, menyortir *scene*, *colour grading* dan *finishing* dengan menambahkan *bumper* dan *ending*. Pada saat di luar video *cover dance*, kelima informan kunci menjalani hari-hari mereka dengan kegiatannya masing-masing, seperti kuliah dan bekerja. Ketika menjalani kehidupan sehari-hari, mereka tetap menjadi dirinya sendiri, baik dari segi sikap atau perilaku dan penampilan. Para informan memiliki ketertarikan terhadap *Korean Wave*, terlebih kepada K-pop yang menjadi salah satu alasan mendalami kegiatan *cover dance*.

3. Pada saat di panggung depan, kelima informan kunci mempresentasikan diri mereka seperti ITZY. Mereka melakukan pengelolaan kesan dengan

menunjukkan pakaian yang dikenakan mirip seperti yang dipakai oleh *girlband* ITZY seperti mengenakan baju *crop top*, celana *jogger* dan juga sepatu sneakers yang menjadi ciri khas *girlband* ITZY, yang disesuaikan dengan perannya masing-masing. Sama halnya dengan aksesoris yang dikenakan seperti kalung choker, hiasan rantai, anting silver dan lainnya mengikuti *girlband* ITZY, gaya rambut dan juga *makeup* yang dikenakan agar terlihat mirip dengan perannya masing-masing. Untuk atribut *manner*, mereka menunjukkan dengan mengikuti *gesture* tubuh, ekspresi wajah dan *lypsinc* dengan menghafal lirik sesuai dengan bagiannya. Kesuksesan informan dalam mempresentasikan dirinya sebagai *girlband* ITZY di kanal YouTube Exral Production terlihat dari komentar-komentar positif terkait penampilan mereka di panggung depan.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran untuk akademik

Diharapkan penelitian tentang presentasi diri komunitas K-pop *cover dance* dalam media

YouTube ini dapat berguna sebagai bahan literatur untuk peneliti selanjutnya. Dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk memperkaya dan memperdalam kajian tentang studi dramaturgi guna memperoleh pemahaman yang lebih luas dalam kajian dramaturgi. Penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan pada subjek dalam bidang lainnya selain *cover dance*.

### 5.2.2 Saran Praktis

Peneliti menyarankan kepada komunitas Exral Production yang meliputi XP Team *cover dance* ITZY untuk memproduksi video-video *cover dance* dengan konsep yang lebih beragam sehingga lebih banyak jenis video yang dihasilkan di kanal YouTube Exral Production, dengan begitu para performer XP Team lebih aktif dan produktif dalam mengembangkan hobi dan bakatnya, juga sebagai salah satu cara untuk menarik perhatian *subscriber*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugroho, S. (2004). *Hallyu "Gelombang Korea" di Asia dan Indonesia: Trend Merebaknya Budaya Pop Korea*. Retrieved from [https://www.academia.edu/913263/HALLYU\\_GELOMBANG\\_KOREADI\\_ASIA\\_DAN\\_IN\\_DONESIA\\_TREND\\_MEREBAKNYA\\_BUDAYA\\_POP\\_KOREA](https://www.academia.edu/913263/HALLYU_GELOMBANG_KOREADI_ASIA_DAN_IN_DONESIA_TREND_MEREBAKNYA_BUDAYA_POP_KOREA)
- Ahmadi, R. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (1st ed.; R. KR, ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baskoro, A. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta: PT. Trans Media.
- Bungin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goffman, E. (1956). The presentation of self. In *Life as Theater: A Dramaturgical Sourcebook*. <https://doi.org/10.4324/9780203787120>
- Ibrahim. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALfabeta.
- Khiun, L. K. (2013). K-pop dance trackers and cover dancers. In Y. Kim (Ed.), *The Korean Wave: Korean Media Go Global* (1st ed., p. 18). Retrieved from [https://www.academia.edu/37346887/K-pop\\_dance\\_trackers\\_and\\_cover\\_dancers\\_Global\\_cosmopolitanization\\_and\\_local\\_spatialization](https://www.academia.edu/37346887/K-pop_dance_trackers_and_cover_dancers_Global_cosmopolitanization_and_local_spatialization)
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi* (1st ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, D. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi Contoh-contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis* (3rd ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Riauzie Poetri, M. (2014). Perilaku Konsumtif Remaja Perempuan Terhadap Trend Fashion Korea Di Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*, 1(3), 1–12. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/12804/8687>
- W. Littlejohn, S., & A. Foss, K. (2008). *Theories of Human Communication* (9th ed.). Australia: Thomson.

