

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi turut serta mempercepat penyebaran K-Pop ke berbagai penjuru dunia. Hal ini berakibat pada kemudahan untuk mengakses produk *pop culture*. Korea Selatan adalah salah satu negara yang memanfaatkan kemudahan informasi dalam penyebaran *pop culture* melalui produk *entertainment-nya*. Korea Selatan telah membuktikan bahwa mereka adalah negara yang bisa bangkit dari keterpurukan karna krisis dengan cara menyebarkan *pop culture-nya*. Korea Selatan berkembang pesat melalui beragam produk *entertainment* melalui istilah fenomena *Korean Wave* atau yang sering disebut dengan '*Hallyu*'. Istilah tersebut dicetuskan oleh jurnalis asal China pertengahan 1999 (Atika 2016:1). *Korean Wave* adalah budaya populer Korea Selatan yang mengacu ke produk-produk tayangan televisi seperti serial drama, film, *reality show* dan acara musik.

Dari fenomena *Korean Wave*, muncul pula satu sub-kultur yang disebut *Korean Pop* atau K-Pop. Istilah tersebut bukan ditujukan untuk genre musik, namun sebutan untuk industri musik Korea Selatan yang menghasilkan produk-produk hasilnya seperti *idol*, *group*, *band*, *fashion*, *music video* dan album musik. Seiring berjalannya waktu, K-Pop berkembang dan mempunyai generasi-generasinya dari generasi 1 sampai saat ini generasi ke 4. Masuknya K-Pop ke Indonesia dimulai dari generasi ke-2, hal ini menunjukkan bahwa generasi ke-2 menjadi *Golden Age-nya* K-Pop di Indonesia dan membuat generasi tersebut memudahkan generasi selanjutnya dikenal. Semakin berkembangnya K-Pop di Indonesia membuat para penggemar membentuk komunitas dari satu daerah ke daerah lainnya yang biasa disebut oleh *Fanbase* dan membagi kelompok sesuai grup atau artis yang disukai, biasa disebut dengan *Fandom*. Dari terbentuknya komunitas penggemar tersebut banyak yang mulai tertarik mempelajari dan menjadikan K-Pop salah satu hobi seperti memproduksi video, *remix* musik, *sing cover* dan *dance cover*.

Banyaknya komunitas penggemar yang mempunyai hobi yang sama mulai membentuk komunitas sesuai hobi yang mereka tekuni, salah satunya adalah *dance cover*. *Dance cover* adalah aktivitas penggemar K-Pop meniru semua aspek-aspek yang menunjang K-Pop *Idol* untuk *performance music* mereka. Kebanyakan aktivitas *dance cover* ini membentuk suatu grup sesuai dengan jumlah anggota grup *idol* yang ingin ditiru. Wadah dan media komunitas *dance cover* tersebut adalah *dance cover video* dan *dance cover event*. *Dance cover video* merupakan pembuatan video *dance cover* dengan *editing* dan memakai konsep yang telah ditentukan atau dengan konsep yang sama dengan musiknya. Sedangkan *dance cover event* merupakan acara perlombaan atau acara kumpul yang diadakan untuk menyalurkan bakat. Aspek-aspek yang menunjang *dance cover* biasanya dari kostum, *hairstyle*, *make up*, *accessories*, *skill dance*, *lip sync*, ekspresi, *blocking*, *remix* pada musik (opsional) dan *attitude* atau pembawaan yang serupa *idol*-nya (Putri 2018:2).

Dikarenakan hal tersebut, para komunitas sering kali membuat kostum *dance cover* hanya meniru kostum para *idol*-nya dengan sama persis. Sehingga kurang adanya detail yang bervariasi dalam pembuatan kostum *dance cover*. Melihat fenomena tersebut, penulisan ini dilakukan untuk membuat kostum *dance cover* dengan variasi lebih dengan teknik kriya yang telah dipelajari oleh penulis. Salah satu grup K-Pop yang akan diambil data untuk penulisan ini adalah grup K-Pop AESPA, dengan data objektif *audience* dan masa kontrak terbaru di industri K-Pop. AESPA merupakan grup yang dinaungi oleh SM *Entertainment*, agensi yang mempunyai jumlah penggemar terbanyak di Indonesia dibandingkan dari agensi yang lain. AESPA juga grup keluaran terbaru dari SM *Entertainment* sehingga mempunyai sisa masa aktif kontrak yang paling lama dan pertimbangan potensi mengeluarkan lagu untuk beberapa tahun ke depannya lebih banyak. Teknik perancangan yang akan digunakan adalah teknik SCAMPER dengan pertimbangan unsur-unsur dari konsep dan kostum grup yang telah ditentukan yaitu meliputi: warna, siluet, potongan, material, *image* anggota, visual musik video grup. Oleh karena itu teknik SCAMPER bisa menjadi solusi terhadap perancangan kostum untuk komunitas *dance cover*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya variasi terhadap kostum komunitas *dance cover* terlebih pada grup AESPA.
2. Belum diterapkannya teknik SCAMPER guna untuk membantu pertimbangan dalam menentukan perancangan kostum *dance cover*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peluang variasi rancangan kostum *dance cover* yang terinspirasi dari grup musik AESPA?
2. Bagaimanakah membuat perancangan kostum *dance cover* yang terinspirasi dari grup musik AESPA dengan menggunakan teknik SCAMPER?

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan arah penulisan, penulis mengidentifikasi batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Perancangan dalam penulisan ini, penulis memfokuskan data informasi yang guna membantu perancangan kostum pada komunitas *dance cover* yang memakai lagu dari grup musik K-Pop AESPA.
2. Teknik yang akan digunakan dalam pertimbangan merancang kostum *dance cover* adalah teknik SCAMPER.

1.5 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat variasi perancangan kostum *dance cover* yang terinspirasi dari grup musik AESPA.

2. Menghasilkan perancangan kostum *dance cover* yang terinspirasi dari grup musik AESPA.

1.6 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Memberikan wawasan mengenai industri K-Pop beserta komunitas *fans*-nya.
2. Memberikan inspirasi bagi komunitas *fans* K-Pop dalam pembuatan kostum *dance cover*.

1.7 Metode Penulisan

Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode kualitatif, yang mana penulis melakukan pengumpulan data guna memperdalam informasi. Dalam upaya mendapatkan informasi yang efektif, penulis menggunakan metode:

1. Studi Literatur

Penulis mengumpulkan informasi melalui studi literatur meliputi tesis, jurnal penulisan, serta *e-book* terkait dengan SCAMPER, perancangan, rekalar, K-Pop, AESPA dan *Dance cover* K-Pop.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung ke lapangan, yaitu mendatangi *event* lomba, observasi sosial media dan *platform* lainnya.

3. Wawancara

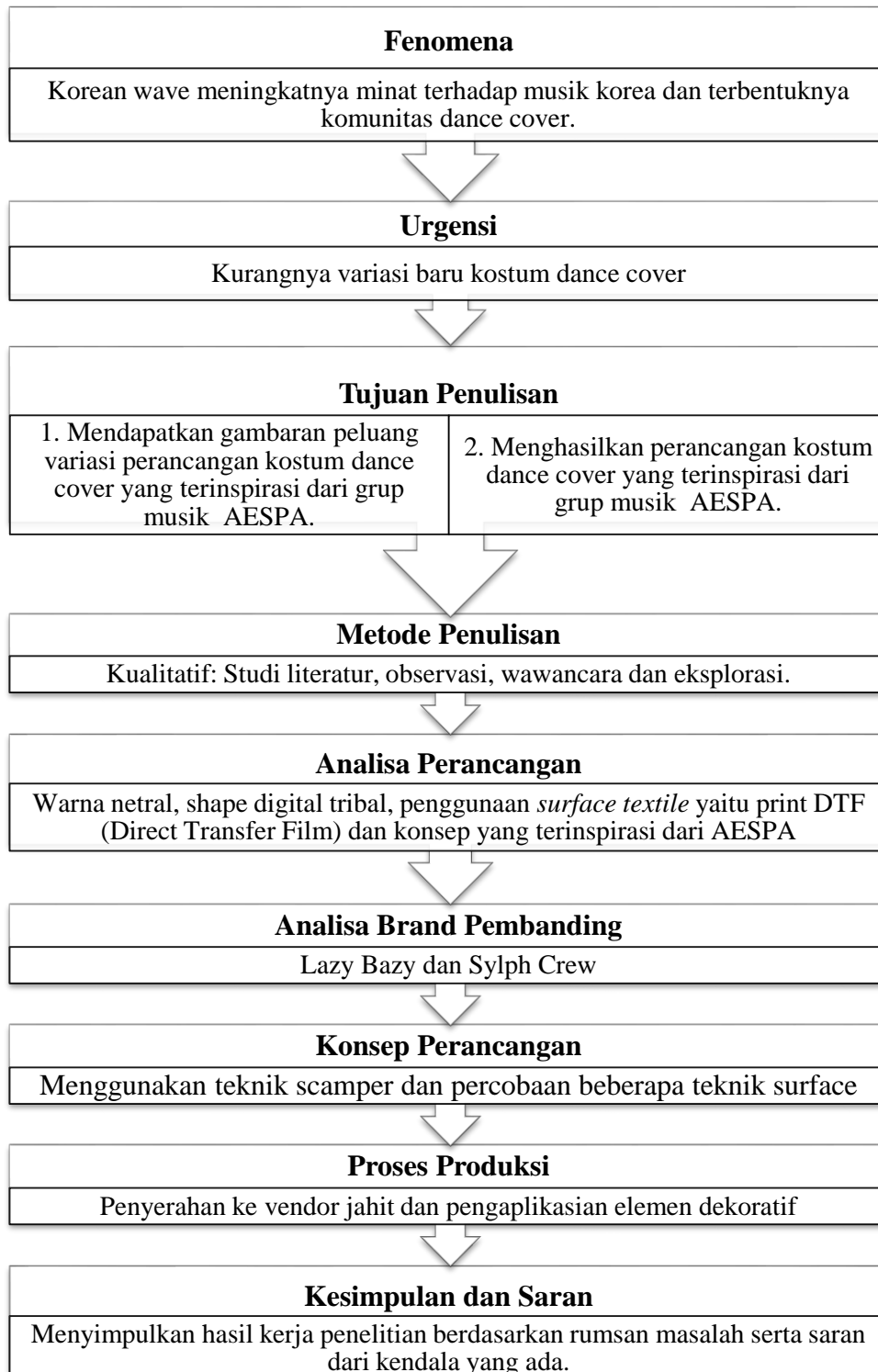
Penulis mengumpulkan data melalui wawancara secara langsung pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan komunitas *dance cover*.

4. Eksplorasi

Eksplorasi berguna membantu penulis dalam mendapatkan hasil perancangan dari data yang telah dikumpulkan.

1.8 Kerangka Penulisan

Bagan 1. 1 Kerangka Penulisan (sumber: dokumentasi pribadi)



1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini disimpulkan berisi beberapa bab dan sub bab sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab 1 terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

2. Bab II Studi Literatur

Terdiri dari teori relevan dengan tugas akhir. Dalam bab ini menggambarkan tentang penguraian dan penjelasan dari judul yang diambil meliputi SCAMPER, Busana, K-Pop dan AESPA.

3. Bab III Data dan Analisis Perancangan

Bab ini membahas data primer seperti hasil dari observasi, studi literatur, wawancara dan data sekunder yang merupakan data pendukung. Selain itu, pada bab ini membahas data hasil eksplorasi beserta analisa awal dari perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini membahas konsep-konsep dari perancangan busana seperti konsep busana, target market, *brand* pembandingan dari penulisan ini.

5. Bab V Kesimpulan dan Penutup

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penulisan yang telah penulis lakukan.

6. Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penulisan, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya.