

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik pop istilah awalnya berasal dari singkatan “popular”. Istilah musik pop adalah *genre* tertentu yang mengandung kualitas daya tarik masa. *Genre* musik pop sendiri dapat dibilang sebagai aliran musik yang paling populer dan paling banyak dinyanyikan oleh penyanyi ataupun band di seluruh dunia. Lagu-lagu pop biasanya diciptakan dengan aransemen sederhana yang mudah diingat. Selain itu, melodi lagu pop biasanya bisa digunakan pada berbagai karakter lirik lagu dan bisa dikombinasikan dengan aliran musik lain. Macam-macam jenis musik pop ini biasanya dikombinasikan dengan *genre* musik lainnya, misalnya *pop rock*, *country pop*, *pop punk*, *latin pop* dan *electropop*. (Djito, Sumartini, dan Mudiani, 2020). Ada juga *genre* musik pop baru yang terbentuk karena pengaruh budaya suatu negara, misalnya salah satu musik pop yang digemari kaum milenial saat ini yaitu *K-Pop* (*Korean Pop*).

Saat ini di Indonesia sangat merebak yang namanya musik *Korean Pop* atau sering dibilang dengan singkatan *K-Pop*. Demam *K-Pop* sendiri dimulai pada tahun 2010, yang dimana masyarakat Indonesia sangat antusias mengikuti tren *K-Pop* pada saat itu. Salah satu musik yang diminati hingga sekarang yaitu musik yang disajikan oleh *boy group* dan *girl group K-Pop*, yang dimana mereka bukan hanya dikenal akan kemahirannya dalam bernyanyi saja, namun kemahiran *rapping*, *dancing* serta *visual* yang memikatpun sudah menjadi paket komplit yang harus dimiliki oleh *boy group* dan *girl group K-Pop*. Lagu-lagu yang dibawakan oleh penyanyi *K-Pop* pun menggambarkan keseharian remaja yang menjadi target utama mereka.

Popularitas *K-Pop* yang semakin meningkat, mendorong para pebisnis dunia hiburan untuk mengadakan berbagai acara yang mengusung konsep *K-Pop*. Konser dengan *K-Pop Idol* sebagai bintang utama pun mulai marak. *Fandom* dari berbagai grup vokal (*boy group / girl group*) pun turut mengadakan *gathering* yang dapat meningkatkan ‘solidaritas’ mereka sebagai sebuah *fandom*. Masing-

masing *group vocal K-Pop* memiliki ‘julukan’ *fandom* yang berbeda antar satu sama lain. *BLACKPINK* memiliki *fandom* bernama *BLINK*, *BTS* dengan *A.R.M.Y*, *EXO* dengan *EXO-L*, *Wanna One* dengan *Wannable*, dan lain sebagainya. *Fandom* ini tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia.

Menurut data yang diambil pada tanggal 15 oktober 2020 oleh *channel youtube koreapop*, saat Indonesia berada di posisi nomor 1 “*Countries Where K-Pop Viewed The Most*”. Indonesia telah memberikan lebih dari 405 juta viewers di *youtube*, dimana setiap orang indonesia menghabiskan rata-rata 23,9 jam setiap bulannya untuk menonton konten musik *K-Pop*. Salah satu penyanyi *K-Pop* yang sering ditonton di negara Indonesia adalah *Blackpink*. *Blackpink* sendiri dikenal dengan *girl group* korea yang mengusung gaya *swag* pada saat ini (Sumber: *Channel Youtube Koreapop*)

Di dalam musik *K-Pop*, banyak orang yang mengidentifikasi salah satu istilah yang sangat dikenal oleh komunitas *K-Pop*, yaitu gaya *swag*. Didalam ajang pencarian bakat Indonesian *Idol season 9*, Bunga Citra Lestari pernah memberi komentar "Ini baru *swag*. Aku suka segala sesuatu tentang penampilan kamu. Tadi pas banget, cocok sama suara kamu dan penampilan kamu". Kata *swag* tersebut sudah menjadi satu istilah yang sering digunakan pada saat ini dikalangan kaum milenial (Sumber: *tabloidbintang.com*)

Pada awalnya *swag* dikenal dari kalangan musik *Hip Hop*, yang dimana para *rapper* dan kalangan *Hip Hop* Amerika memiliki gaya *gangster* dan seenaknya. Menurut Jacobson (2009) *Swag* adalah istilah yang mengacu pada gaya pribadi seseorang dalam bagaimana seseorang tersebut menampilkan dirinya. Faktor penting dalam gaya *swag* adalah cara seseorang mengadopsi kode gaya *Hip Hop* dengan cara yang orisinal tetapi tetap memiliki keunikannya sendiri dengan menjadi *swag* versi mereka pribadi.

Swag sendiri saat ini dikenal baik oleh komunitas *K-Pop*. Menurut beberapa pendapat dari komunitas *K-Pop* dalam acara “*Show Me the Money*” di *channel TV MBN*, *swag* sendiri berarti suatu penampilan rasa percaya diri (ini saya!) yang menggambarkan kaum milenial saat ini. *Swag* sendiri menunjukkan bahwa “saya bangga dengan diri saya sendiri karena saya berbeda dari anda”. Perbedaan itu

bisa diwujudkan dalam bentuk gaya bernyanyi, kostum, koreografi, dll (Sumber: KKULJAEM, 2018)

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mencoba mengkaji bagaimana *swag* tersebut diwujudkan dalam lagu-lagu *K-Pop*. Khususnya dalam lagu-lagu yang ditampilkan oleh *Blackpink*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “*Swag* Sebagai Identitas *Girl Group BLACKPINK* Dalam Pertunjukan Musik”. Oleh karena itu, Fokus dalam penelitian ini adalah identitas *swag* pada *girl group Blackpink*. Masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu *swag* yang bagaimana yang menjadi identitas bagi *girl group Blackpink*. Berdasarkan masalah tersebut, maka dikemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Gaya *swag* bagaimana yang dilakukan oleh *girl group Blackpink* dalam pertunjukan musik?
2. Bagaimana gaya *swag* *girl group Blackpink* tersebut diterapkan dalam video lagu “*How You Like That*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab, mengetahui, dan mendeskripsikan permasalahan pada penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu:

1. Untuk memahami *swag* yang diterapkan sehingga menjadi identitas dalam *girl group Blackpink*.
2. Untuk memahami *swag* yang dilakukan dalam pertunjukan *girl group Blackpink* dalam pertunjukan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan

khususnya pada bidang yang berkaitan dengan musik populer di kaum milenial saat ini.

b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

- Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan serta mengikuti perkembangan musik pada saat ini.
- Dapat menggunakan musik *K-Pop* sebagai salah satu pendekatan terhadap kaum milenial.

b. Bagi Penulis

- Sebagai tugas akhir guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
- Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan kedalam karya nyata.

c. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan informasi yang luas mengenai gaya *swag* yang dilakukan oleh *girl group Blackpink*.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi mulai dari bab I hingga bab V, berikut urutan beserta penjabarannya:

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan dalam skripsi, tesis, atau disertasi pada dasarnya menjadi bab perkenalan. Pada bagian di bawah ini disampaikan struktur bab pendahuluan yang diadaptasi dari (Evans, Gruba dan Zobel, 2014) dan juga (Paltridge dan Starfield, 2007) dalam Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN40/HK/2018.

- 1) Latar belakang penelitian. Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan, yaitu memaparkan latar belakang masalah tentang identitas *swag* pada *girl group Blackpink*.

- 2) Rumusan masalah penelitian. Bagian ini memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti. Rumusan masalah mengajukan dua pertanyaan penelitian yang akan dibahas oleh peneliti meliputi identitas *swag* pada *girl group Blackpink*.

1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Bagian kajian pustaka dalam skripsi memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. (Paltridge dan Starfield, 2007) mengemukakan beberapa ciri yang menjadi perbedaan mendasar yang perlu digarisbawahi terkait teori dikaji pada skripsi yaitu pemaparan kajian pustaka dalam skripsi lebih bersifat deskriptif, berfokus pada topik, dan lebih mengedepankan Sumber rujukan yang terkini. Dalam penelitian ini, akan dibahas dan dikaji beberapa kajian pustaka yang menjadi landasan teoritis di antaranya mengenai Budaya Populer, Perkembangan Budaya *K-Pop/Hallyu* di Indonesia, Budaya Musik *Korean-Pop (K-Pop)*, Gaya *Hip Hop* dalam Musik *K-Pop*, Pengertian Identitas, Definisi *Swag*, *Girl Group BLACKPINK*, dan penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Dalam bagian ini, akan diuraikan mengenai metode penelitian. Adapun yang menjadi prosedur dalam penelitian ini meliputi: desain penelitian, partisipan, dan tempat penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Berikut ini adalah uraiannya.

- 1) Desain penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma kualitatif dengan metode deskriptif analisis dikarenakan pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian secara mendalam mengenai musik *K-Pop* yang dapat diamati dari individu, kelompok, masyarakat maupun organisasi tertentu. Desain penelitian tersebut diharapkan mampu menghasilkan uraian secara mendalam mengenai musik *K-Pop* yang dapat diamati dari individu, kelompok, masyarakat maupun organisasi tertentu. Penggunaan desain penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana *swag* diterapkan oleh penyanyi *K-Pop* khususnya *girl group Blackpink* dalam pertunjukan.

2) Partisipan dan tempat penelitian. Bagian ini terutama dimunculkan untuk jenis penelitian yang melibatkan subjek manusia sebagai Sumber penelitiannya. Dalam penelitian yang berjudul “*SWAG SEBAGAI IDENTITAS GIRL GROUP BLACKPINK DALAM PERTUNJUKAN MUSIK*”. Partisipan dalam penelitian ini adalah sebuah grup penyanyi perempuan Korea Selatan yaitu *BLACKPINK*

3) Teknik pengumpulan data. Pada bagian ini dijelaskan secara rinci jenis data yang diperlukan, instrumen apa yang digunakan dan tahapan-tahapan teknis pengumpulan datanya.

4) Analisis data. Pada bagian ini peneliti menjelaskan secara rinci dan jelas langkah-langkah yang ditempuh setelah data berhasil dikumpulkan meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan *conclusion drawing/verification*.

1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan implikasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hal-hal tersebut. Ada dua alternatif cara penulisan simpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan cara uraian padat

