



Pembentukan Identitas Budaya Remaja Melalui Komunitas Dance Cover DreamWalker di Medan

The Formation of Youth Cultural Identity Through the DreamWalker Dance Cover Community in Medan

Cahyani Indah Ramadhani*, Heristina Dewi & Hubari Gulo

Departemen Etnomusikologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

Abstrak

Budaya populer Korea (K-Pop) telah membentuk berbagai praktik budaya remaja di Indonesia, salah satunya melalui komunitas dance cover. DreamWalker adalah komunitas dance cover K-Pop di Kota Medan yang menjadi ruang ekspresi dan interaksi sosial bagi remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DreamWalker menjadi medium pembentukan identitas budaya remaja melalui representasi tubuh, ekspresi emosional, serta negosiasi nilai global dan lokal. Identitas terbentuk melalui unsur wiraga (teknik), wirama (keselarasan), dan wirasa (emosi) dalam praktik tari, serta diperkuat melalui pengalaman kolektif fan performa budaya. DreamWalker berperan sebagai agen budaya yang memfasilitasi pembentukan identitas hibrida remaja dalam konteks globalisasi, dengan menggabungkan simbol K-Pop dan nilai lokal Kota Medan melalui praktik pertunjukan yang reflektif.

Kata Kunci: Identitas budaya, Remaja, Dance Cover, K-Pop, Komunitas

Abstract

Korean popular culture (K-Pop) has significantly influenced youth cultural practices in Indonesia, particularly through the emergence of dance cover communities. DreamWalker is a K-Pop dance cover community based in Medan that serves as a space for artistic expression and social interaction among youth. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings reveal that DreamWalker functions as a medium for cultural identity formation among its members. This process occurs through body representation, emotional expression, and the negotiation of global and local values. Identity is shaped through the choreographic elements of wiraga (technical skill), wirama (rhythmic harmony), and wirasa (emotional depth), and is reinforced through collective experience and performance practices. DreamWalker acts as a cultural agent facilitating the formation of hybrid youth identities in the context of globalization, by integrating K-Pop symbols with local Medan values through reflective performance culture.

Keywords: Cultural identity; Youth; Dance cover; K-Pop; Community; Performance culture



PENDAHULUAN

Fenomena *Korean Wave* atau *Hallyu* telah memberikan pengaruh besar terhadap dinamika budaya populer global sejak awal tahun 2000-an. Di Indonesia, fenomena ini tercermin dari meningkatnya konsumsi berbagai bentuk budaya Korea Selatan oleh kalangan remaja, khususnya dalam bentuk musik K-Pop, drama Korea, hingga tren gaya hidup. Tidak hanya menjadi hiburan, K-Pop telah menjadi media ekspresi diri dan simbol identitas bagi penggemarnya. Banyak penggemar yang mengadopsi gaya berpakaian, gaya rambut, hingga tren kecantikan ala Korea sebagai bagian dari ekspresi identitas mereka (Jung, 2011).

Sebagai salah satu elemen dominan dari *Hallyu*, K-Pop menawarkan daya tarik yang kuat melalui estetika visual, koreografi dinamis, persona idola, serta nilai-nilai seperti kerja keras dan solidaritas (Maliangkay & Choi, 2015). Interaksi yang intens antara artis dan penggemar turut memperkuat keterlibatan emosional. Perkembangan ini menunjukkan bahwa konsumsi budaya K-Pop di Indonesia tidak lagi bersifat pasif, melainkan berkembang menjadi partisipasi aktif, terutama melalui komunitas dance cover.

Dance cover merupakan praktik meniru koreografi dan penampilan grup K-Pop secara menyeluruh termasuk busana dan ekspresi. Komunitas dance cover yang tersebar di berbagai kota di Indonesia tidak hanya menjadi ruang kreasi, tetapi juga membentuk jejaring sosial dan menonjol di Kota Medan adalah DreamWalker, yang sejak terbentuk secara konsisten membawakan ulang pertunjukan grup-grup K-Pop populer.

Kehadiran komunitas seperti DreamWalker tidak hanya menjadi representasi budaya penggemar, tetapi juga ruang produksi identitas budaya di tengah interaksi antara budaya global dan lokal. Melalui aktivitas dance cover, anggota komunitas tidak sekadar merepresentasikan budaya Korea, tetapi juga merekonstruksi nilai-nilai identitas mereka dalam konteks lokal. Praktik ini dapat dipahami sebagai proses negosiasi budaya, di mana remaja Indonesia membentuk identitas kultural yang bersifat hibrida—berakar pada nilai-nilai lokal namun terbuka terhadap pengaruh global (Hall, 1996). Identitas yang terbentuk melalui kegiatan dance cover ini bersifat kolektif, karena terjalin melalui kerja sama, latihan koreografi bersama, hingga pertunjukan komunal yang memperkuat rasa kebersamaan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya *dance cover* dalam pembentukan identitas budaya remaja. Prata (2020) meneliti pembentukan identitas penggemar melalui imitasi dalam komunitas K-Pop dan menemukan bahwa aktivitas ini memperkuat rasa kebersamaan dan keanggotaan dalam budaya global. Ayu dan Hidayat (2021) menegaskan bahwa *dance cover* menjadi sarana representasi nilai-nilai populer Korea dalam ruang lokal Indonesia. Sementara itu, Simanjuntak (2022) menyoroti proses negosiasi budaya lokal dan global dalam pembentukan identitas remaja penggemar budaya populer. Namun, belum banyak kajian yang secara khusus menelaah komunitas *dance cover* sebagai ruang ekspresi budaya dari sudut pandang etnomusikologi, terutama di konteks lokal seperti Kota Medan.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji bagaimana komunitas DreamWalker membentuk identitas budaya anggotanya melalui praktik dance cover K-Pop di Kota Medan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembentukan identitas dalam komunitas DreamWalker melalui pendekatan etnomusikologi, dengan menekankan hubungan antara praktik pertunjukan tari, simbol budaya populer, dan dinamika komunitas lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam proses pembentukan identitas budaya komunitas *dance cover* K-Pop DreamWalker di Kota Medan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena sosial dan budaya yang konstektual, berdasarkan perspektif pelaku dan makna yang mereka konstruksikan dalam praktik budaya mereka (Creswell, 2014).

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota aktif dari komunitas DreamWalker yang berdomisili di Kota Medan. Informan dipilih secara *purposive*, yakni berdasarkan kriteria tertentu seperti tingkat keterlibatan dalam kegiatan komunitas, durasi keanggotaan, serta pemahaman mereka terhadap dinamika internal komunitas. Jumlah informan disesuaikan dengan kebutuhan data yang relevan dan prinsip data *saturation* (kecukupan informasi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, untuk mengamati langsung bagaimana proses latihan dan pertunjukan komunitas. Wawancara mendalam, yang dilakukan secara semi-terstruktur, guna memungkinkan eksplorasi data yang fleksibel namun tetap terarah. Serta dokumentasi yang meliputi arsip pertunjukan, unggahan media sosial, dan catatan visual komunitas.

Validitas data dijaga dengan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipercaya.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Pada proses reduksi data, data yang dihasilkan akan dilakukan penyaringan informasi yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data juga akan disusun dalam bentuk naratif untuk memudahkan penarikan makna melalui proses penyajian data. Selanjutnya akan dilakukan penarikan Kesimpulan terhadap pola tindakan, narasi, dan simbol tertentu yang digunakan oleh anggota komunitas dalam praktik *dance cover* serta keterkaitannya dengan pembentukan identitas budaya. Analisis data diatas akan dilakukan tanpa menggunakan rumus statistik karena focus utama penelitian ini adalah pada makna dan konteks sosial budaya yang ditangkap melalui interpretasi kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar dan Pembentukan Komunitas DreamWalker

Kota Medan sebagai salah satu pusat urban di Sumatera Utara, memiliki kehidupan budaya populer yang terus berkembang, khususnya di kalangan remaja. Seiring dengan masuknya Korean Wave atau Hallyu ke Indonesia sejak awal tahun 2010-an, berbagai ekspresi budaya Korea mulai diadopsi oleh anak muda, termasuk di Medan. Salah satu bentuk ekspresi tersebut adalah munculnya komunitas *dance cover* K-Pop yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang hiburan, tetapi juga menjadi arena produksi identitas, solidaritas sosial, dan artikulasi gaya hidup remaja.

Dalam konteks ini, komunitas DreamWalker merupakan salah satu komunitas *dance cover* yang aktif di Kota Medan. Komunitas ini berdiri pada tahun 2017 dan berada di bawah naungan komunitas *dance cover* We Crew. DreamWalker saat ini diketuai oleh Bilham Mustazam (26), dan memiliki 8 anggota aktif. Komunitas ini telah menjadi wadah bagi remaja untuk mengekspresikan kecintaan mereka terhadap budaya K-Pop melalui pertunjukan tari. Aktivitas mereka bukan hanya sebatas meniru koreografi grup idola K-Pop, tetapi juga menjadi ruang sosial untuk membangun interaksi, solidaritas, dan identitas para anggota maupun remaja penyuka K-Pop lainnya di Kota Medan. Struktur organisasi DreamWalker bersifat non-formal, namun tetap terkoordinasi dengan baik. Pemimpin komunitas bertanggung jawab mengatur jadwal latihan, memilih koreografi, serta

mengelola komunikasi dengan pihak luar. Setiap anggota memiliki peran dalam menjaga performa grup, baik secara teknik maupun estetika.

Menurut Bilham Mustazam, ketua DreamWalker, saat ditemui di Mall Palladium Plaza Medan,

“Komunitas ini terbentuk karena kesukaan kami terhadap seni tari, terutama K-Pop. Dulu waktu belum banyak komunitas *dance cover* di Medan, kami merasa perlu bikin sendiri. Selain itu, kebanyakan yang aktif di *dance cover* saat itu adalah Perempuan, jadi kami juga ingin menunjukkan bahwa laki-laki juga bisa ikut aktif tanpa mengurangi sisi maskulin kami.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa DreamWalker tidak hanya hadir sebagai bentuk konsumsi budaya populer Korea, tetapi sebagai Tindakan sosial yang menciptakan ruang baru bagi representasi budaya, ekspresi tubuh, dan bentuk estetika yang berbeda dalam lanskap budaya Medan. Komunitas ini menjadi medium penting bagi anggotanya untuk membentuk identitas melalui tarian, gaya berpakaian, dan performativitas panggung, dan unsur-unsur yang menjadi simbol dalam konteks fandom K-Pop.

Jika dikaitkan dengan kerangka teori budaya populer, komunitas ini menciptakan bagian dari apa yang disebut oleh Stuart Hall (1996) sebagai bentuk *cultural practice*, yaitu Tindakan budaya yang aktif dan kontekstual, dimana identitas dibentuk bukan semata karena representasi global, tetapi juga melalui proses lokalisasi dan negosiasi makna (Hall, 1996).

Dengan demikian, DreamWalker hadir sebagai ruang budaya yang dinamis dan bermakna, tidak hanya bagi anggotanya, tetapi juga menjadi tempat untuk menari, tetapi juga media ekspresi diri, dan konstruksi identitas budaya dalam era globalisasi digital.

Identitas Budaya Terbentuk Melalui Representasi Tubuh dan Ekspresi

Salah satu bentuk utama pembentukan identitas budaya dalam komunitas DreamWalker terletak pada representasi tubuh dan ekspresi visual para anggotanya dalam latihan dan pertunjukan *dance cover*. Setiap anggota tidak hanya belajar menghafal gerakan tari dari grup idola Korea, tetapi juga menirukan ekspresi wajah, gestur tubuh, cara berdiri, hingga “aura” khas idola yang mereka tampilkan. Latihan rutin mencakup Teknik gerak, transisi formasi, ekspresi wajah, dan *idolling*—yaitu bagaimana menampilkan persona idola melalui gerakan yang meyakinkan. Damar selaku anggota dan penanggung jawab koreografi DreamWalker menyatakan:

“Kalau mau tampil, kami harus pelajari bukan Cuma gerakan saja, tetapi juga ekspresi. Terkadang, satu gerakan akan kami ulang belasan kali agar tetap sinkron dan ‘dapat feel-nya,’” (Damar, 2025). Lebih lanjut lagi dalam wawancara dikatakan

“Setiap lagu memiliki karakter tersendiri. Kalau lagunya fierce, kami harus kelihatan percaya diri dan kuat. Kalau lagunya cute, harus disesuaikan juga dengan ekspresinya yang lucu, gerakannya juga ringan. Jadi bukan Cuma fisik, tapi juga ‘jiwa idola’ harus sampai ke penonton.”

Praktik semacam ini menempatkan tubuh sebagai media utama dalam menyampaikan identitas, sekaligus tempat di mana makna budaya dikonstruksi dan dikomunikasikan. Tubuh menjadi “Bahasa visual” yang tidak hanya menyampaikan pesan estetis, tetapi juga membentuk persepsi diri dan kolektif.

Dalam kerangka teori yang dikemukakan oleh Stuart Hall (1997), representasi adalah proses di mana makna diproduksi dan dikomunikasikan melalui tanda dan simbol. Hall menyatakan bahwa: “Representation is the production of meaning through language. It is the link between concepts and language which enables us to refer to the world of things.” (Hall, 1997).

Dalam konteks ini, bahasa yang digunakan bukanlah bahasa verbal, melainkan gerakan tubuh, ekspresi wajah, kostum, dan koreografi yang membentuk representasi tentang siapa mereka sebagai remaja Medan sekaligus bagian dari komunitas global K-Pop. Mereka menciptakan identitas melalui gaya hidup, gaya berpakaian, cara menari, hingga visual yang mereka tampilkan saat berada di atas panggung atau media sosial.

Hal ini terlihat jelas dalam praktik DreamWalker, di mana setiap latihan dan penampilan merupakan bentuk performa yang menciptakan Kembali identitas mereka. Identitas mereka sebagai "K-Pop performer" bukanlah sesuatu yang melekat melainkan terbentuk dan dikukuhkan melalui gerakan, ekspresi, dan konsistensi mereka dalam berlatih serta tampil. Dengan demikian, DreamWalker sebagai bagian dari budaya populer remaja adalah tempat di mana anggotanya merumuskan identitas budaya mereka melalui simbol K-Pop, namun dalam format yang disesuaikan secara sosial dan lokal.

Dance Cover sebagai Performa Budaya

Kegiatan dance cover yang dilakukan oleh komunitas DreamWalker bukan sekadar aktivitas meniru atau menghibur, melainkan telah berkembang menjadi praktik performa budaya yang kompleks. Dalam setiap latihan dan pertunjukan, mereka tidak hanya menyalin gerakan dari idola K-Pop, tetapi juga menciptakan ulang pengalaman emosional, ekspresi simbolik, serta komunikasi sosial yang melibatkan tubuh, musik, ruang, dan penonton.

Hal ini dapat dijelaskan melalui teori Richard Schechner (2003), yang menyatakan bahwa pertunjukan adalah bagian dari sistem budaya yang lebih luas, dan apa yang ditampilkan di panggung merupakan hasil dari perilaku yang telah dipulihkan atau *restored behavior*. Ia menyatakan:

"Restored behavior is symbolic and reflexive. It is not done for the first time; it is rehearsed, repeated, and presented with awareness." (Schechner, 2003)

Dalam konteks DreamWalker, gerakan yang mereka tampilkan memang berasal dari video musik K-Pop, tetapi pertunjukan mereka tidak pernah sepenuhnya identik dengan versi aslinya. Selalu ada unsur lokalitas, reinterpretasi, dan rekontekstualisasi dalam setiap penampilan. Mereka memilih koreografi berdasarkan acara, menyesuaikan kostum dengan norma sosial, dan bahkan menata ekspresi wajah agar sesuai dengan karakter lokal penonton.

Salah satu anggota mengungkapkan:

"Kalau di Korea ekspresinya bisa lebih lepas atau sensual, di sini kami sesuaikan. Soalnya tampil di sekolah atau mall harus tetap sopan, tapi tetap terlihat keren." Ini menunjukkan bahwa DreamWalker menampilkan apa yang Schechner sebut sebagai *"twice-behaved behavior"*, yakni perilaku yang dilakukan kembali dengan kesadaran penuh bahwa itu adalah pertunjukan. Proses ini menjadikan dance cover sebagai ruang simbolik, tempat identitas dikonstruksi melalui performa.

Performa ini juga menjadi alat komunikasi budaya. Dalam setiap gerakan, penonton tidak hanya melihat keterampilan teknis, tetapi juga nilai-nilai yang ingin disampaikan: semangat, kekompakan, kreativitas, keberanian tampil beda. Ketika anggota tampil dengan percaya diri, menggunakan kostum yang menyerupai idol, dan menari secara harmonis, mereka sedang menyampaikan pesan: *"Kami bagian dari budaya global, tapi kami juga bagian dari masyarakat lokal Medan."*

Menurut Schechner:

"Performance is a ritualized behavior conditioned/permeated by play." (Schechner, 2003)

Dalam dance cover, unsur *play*—dalam arti simulasi, peniruan, dan penciptaan kembali—menjadi cara anggota berekspresi tanpa kehilangan jati diri. Mereka ‘bermain’ menjadi idol, tapi dalam prosesnya justru memperkuat identitas mereka sebagai remaja Medan yang kreatif, terbuka, dan percaya diri.

Dari sudut pandang etnomusikologi, pertunjukan DreamWalker dapat dilihat sebagai praktik budaya yang menyatukan unsur musik, gerak, tubuh, ruang sosial, dan emosi. Musik K-Pop yang mereka gunakan bukan hanya sebagai iringan tari, tetapi sebagai elemen yang memicu *resonansi kolektif*. Ketika musik diputar, tubuh mereka merespons, komunitas ikut hidup, dan penonton merasa terhubung.

“Kadang pas tampil, kami bisa lupa diri. Musiknya bawa perasaan kami, dan pas lihat penonton respon, makin semangat. Kayak nyatu gitu.”

Dalam etnomusikologi, ini disebut sebagai pengalaman musikal kolektif, di mana musik menjadi medium pemersatu antara pelaku, penonton, dan budaya. Dance cover menjadi momen bersama yang memfasilitasi pengalaman emosional, ekspresi identitas, dan partisipasi budaya.

Secara keseluruhan, aktivitas dance cover di DreamWalker adalah bentuk performa budaya yang reflektif dan strategis. Mereka sadar bahwa apa yang mereka tampilkan adalah representasi. Mereka mempersiapkannya dengan latihan, mengatur tampilannya secara visual, dan memaknai ulang gerakan serta ekspresi dalam konteks sosial yang berbeda dari budaya asalnya.

Struktur Koreografi dan Ekspresi Budaya

Selain sebagai ruang performatif, praktik dance cover dalam komunitas DreamWalker juga dapat dianalisis dari segi struktur artistik pertunjukan tari, yang mencakup unsur wiraga (raga/teknik), wirama (irama), dan wirasa (rasa) sebagaimana dikemukakan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2005). Ketiga unsur ini membentuk kerangka estetis yang mencerminkan bukan hanya keindahan gerak, tetapi juga makna budaya dan ekspresi identitas.

a. Wiraga (Teknik Tubuh)

Anggota DreamWalker menunjukkan penguasaan teknik gerak yang kompleks, terutama saat membawakan koreografi dari grup seperti BTS atau TREASURE. Gerakan cepat, isolasi tubuh, *footwork* presisi, serta transisi formasi menjadi fokus latihan yang menuntut ketepatan dan konsistensi.

“Kami bisa latihan satu bagian gerakan kecil berkali-kali sampai pas, karena kalau ada satu yang telat dikit, langsung kelihatan nggak kompak.”

Dalam perspektif koreografi, teknik tubuh ini bukan hanya keterampilan, tetapi juga cara remaja menunjukkan kedisiplinan, penguasaan diri, dan komitmen terhadap budaya yang mereka pilih untuk representasikan. Hal ini menguatkan identitas mereka sebagai performer yang serius dan kompeten.

b. Wirama (Keselarasan Gerak dan Irama)

Aspek irama sangat diperhatikan dalam setiap latihan. Koreografi K-Pop sering kali memiliki perubahan tempo yang tajam, *beat drop*, dan sinkopasi. Anggota DreamWalker belajar menyelaraskan gerakan mereka secara kolektif agar harmonis dengan irama musik, serta antara sesama anggota.

“Kalau satu orang beda tempo, yang lain pasti ikut goyah. Jadi fokus banget sama beat, terutama kalau udah bagian chorus.”

Menurut Hadi (2005), wirama merupakan jantung dari kekompakan koreografi. Dalam konteks ini, keselarasan gerak dan irama tidak hanya menciptakan keindahan

visual, tetapi juga mencerminkan nilai solidaritas, koordinasi, dan kerja kolektif dalam membentuk identitas bersama.

c. Wirasa (Penghayatan Emosional)

Anggota tidak hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga menghidupkan kembali emosi dan karakter lagu yang dibawakan. Penghayatan dilakukan melalui ekspresi wajah, postur tubuh, dan gestur tangan, yang merepresentasikan pesan dari lagu.

“Kalau lagu sedih atau kuat, kami harus bisa nunjukin rasa itu. Soalnya penonton bisa ngerasain juga, bukan cuma lihat gerakan.”

Wirasa menjadi saluran komunikasi nonverbal antara performer dan audiens. Melalui ekspresi emosional ini, anggota tidak hanya menampilkan budaya K-Pop, tetapi menciptakan hubungan emosional yang otentik dengan penonton lokal.

Tabel 1. Ringkasan Penerapan Unsur Koreografi

Unsur Koreografi	Penerapan di DreamWalker	Fungsi Budaya
Wiraga	Gerakan taja, cepat, teknik presisi dalam lagu BTS	Menunjukkan kedisiplinan, fisik Tangguh, dan profesionalitas
Wirama	Sinkronisasi gerak pada lagu “Drunk-Dazed” (ENHYPEN)	Mewujudkan kebersamaan dan kekompakan tim.
Wirasa	Ekspresi emosional di lagu “Boy” (TREASURE) dan “MIC Drop”	Menyampaikan makna, membangun hubungan dengan penonton.

Dengan menerapkan ketiga unsur ini secara konsisten, **Dance cover menjadi bentuk seni yang merefleksikan identitas budaya remaja**, bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ekspresi nilai-nilai lokal dalam balutan budaya global.

Identitas Kolektif dan Hibrida sebagai Cerminan Global-Lokal

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembentukan identitas dalam komunitas DreamWalker bersifat kolektif dan hibrida. Identitas tidak dibentuk secara individual, melainkan melalui interaksi sosial yang terjadi selama latihan, pertunjukan, diskusi koreografi, hingga pengalaman tampil bersama.

“Kami jadi dekat karena sering latihan bareng. Dari yang awalnya nggak kenal, jadi kayak keluarga. Di sini, aku bisa jadi diriku sendiri.”

Menurut Stuart Hall (1996), identitas bukanlah sesuatu yang esensial, tetap, atau diwariskan, melainkan selalu dalam proses ‘menjadi’ (*becoming*) dan dibentuk melalui pengalaman sosial dan representasi budaya. DreamWalker menjadi ruang tempat remaja ‘menjadi sesuatu’: menjadi performer, menjadi bagian dari komunitas global K-Pop, tetapi tetap dengan identitas lokal sebagai anak Medan.

Identitas yang terbentuk juga bersifat hibrida, yaitu hasil dari pertemuan dan perpaduan antara budaya global (K-Pop) dan nilai lokal (norma kesopanan, bahasa, nilai kebersamaan). Dalam pendekatan budaya hibriditas ala Homi Bhabha, ruang-ruang seperti ini disebut sebagai *third space*, di mana identitas baru muncul dari proses dialog antarbudaya.

“Kalau tampil di acara umum, kami pakai kostum yang tetap sopan. Tapi tetap dibikin mirip idola. Jadi masih bisa nunjukin siapa kami, tapi nggak berlebihan.” (*Informan DW-03, 2024*)

Mereka bukan hanya “meniru” K-Pop, tetapi menyesuaikan dan memaknai ulang unsur-unsurnya agar bisa diterima dalam konteks budaya mereka sendiri. Ini menandakan bahwa mereka adalah pelaku budaya aktif, bukan sekadar konsumen pasif dari budaya populer global.

Sejalan dengan pandangan Chris Barker (2005) bahwa:

"Identities are constructed within, not outside, discourse and are produced in specific historical and institutional sites within specific discursive formations and practices." (Barker, 2005)

Artinya, komunitas DreamWalker berfungsi sebagai ruang sosial budaya tempat identitas direproduksi, dinegosiasikan, dan dikukuhkan melalui praktik sehari-hari seperti menari, berdandan, dan tampil

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa proses pembentukan identitas dalam komunitas DreamWalker berlangsung secara aktif dan kolektif melalui kegiatan dance cover. Identitas yang terbentuk bersifat hibrida: mereka bukan sekadar penggemar budaya asing, tetapi pelaku budaya yang menciptakan makna dan menyesuaikannya dengan konteks sosial lokal di Kota Medan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunitas DreamWalker di Kota Medan merupakan ruang budaya yang signifikan dalam proses pembentukan identitas budaya remaja. Melalui aktivitas dance cover, para anggota secara aktif membangun identitas melalui representasi tubuh, ekspresi emosional, dan performa kolektif. Identitas yang terbentuk bersifat hibrida dan dinamis, sebagai hasil dari negosiasi antara nilai-nilai global budaya K-Pop dan norma-norma lokal yang berlaku dalam masyarakat Kota Medan.

Proses pembentukan identitas tersebut tidak hanya berlangsung secara individu, tetapi juga secara kolektif, melalui latihan, interaksi sosial, pertunjukan bersama, dan pengalaman emosional bersama komunitas. Unsur wiraga (penguasaan teknik tubuh), wirama (keselarasan gerak dan irama), dan wirasa (penghayatan emosional) memainkan peran penting dalam mengekspresikan identitas tersebut secara estetis dan simbolik.

Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa komunitas seni dan budaya populer seperti DreamWalker memiliki potensi besar dalam membentuk ruang-ruang positif bagi remaja untuk menyalurkan ekspresi diri, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat solidaritas sosial lintas latar belakang. Hal ini dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan, komunitas seni, maupun pemerintah daerah untuk lebih mendukung pengembangan komunitas kreatif berbasis budaya populer.

Refleksi sosiokultural dari studi ini menunjukkan bahwa budaya global tidak selalu mengikis nilai lokal, melainkan dapat menjadi pemicu lahirnya bentuk-bentuk identitas baru yang lebih fleksibel, terbuka, dan kontekstual. DreamWalker menjadi bukti bahwa generasi muda Indonesia mampu memproduksi makna budaya sendiri dari simbol-simbol global yang mereka adaptasi secara kreatif dan kritis.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian pada komunitas sejenis di kota lain untuk membandingkan dinamika pembentukan identitas lintas wilayah, serta menelaah secara lebih dalam keterkaitan antara media digital, performa daring, dan pembentukan identitas budaya remaja dalam ruang virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, N. D. (2021). Dance Cover sebagai Representasi Budaya Populer Korea di Kalangan Remaja. *Jurnal Seni dan Budaya Populer*.
- Barker, C. (2005). *Cultural Studies: Theory and Practice*.
- Barz, G. &. (2008). *Shadows in the Field: New Perspectives for Fieldwork in Ethnomusicology*.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: CA: Sage Publications.
- Hadi, Y. S. (2005). *Koreografi: Bentuk, Teknik dan Penyajiannya*. Yogyakarta: Pustaka Buku Seni.
- Hall, S. (1996). *Cultural Identity and Diaspora*. In P. Mongia (Ed.), *Contemporary Postcolonial Theory: A Reader*. London: Arnold.
- Jung, S. (2001). *K-pop, Indonesian fandom, and social media. Transformative Works and Cultures*.

- Kumparan.com. (2018, Mei 9). *K-Popedia: K-Pop Dance Cover, Media Fans untuk Menyalurkan Hobi Menari*. Retrieved from KumparanKpop: <https://kumparan.com/kumparank-pop/k-popedia-k-pop-dance-cover-media-fans-untuk-menyalurkan-hobi-menari/4>
- Maliangkay, C. J. (2015). *K-Pop: The International Rise of the Korean Music Industry*. London: Routledge.
- Pratama, P. (2020). K-Pop Fans and Identity Formation. . *Jurnal Media Budaya*, 45-52.
- Schechner, R. (2003). *Performance Theory*. Ney York: Routledge.
- Simanjuntak, D. (2022). Negosiasi Identitas Remaja dalam Budaya Populer. *Jurnal Sosiologi Komunikasi*.
- Sugiyono. (20017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.