PERSUASI
Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi

*PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)*
*Volume 1 Nomor 2, Halaman 43-54, September 2024*

*Tersedia secara daring pada:*
*http://jtam.ulm.ac.id/index.php/persuasi*

# Makna Komunikasi Nonverbal Kinesika Tarian Breakdance (Analisis Semiotika Pada Tayangan Youtube Final – Tekken Trip Vs Funk Fockers – Gnm B-Boying Battle 2016)

**Muhammad Ihza Akbariatna[1], Noviana Sari[2]**
[1,2]Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
**Surel**: 1710414310031@mhs.ulm.ac.id

**Abstrak:** Sebuah Gerakan dalam tarian banyak mempunyai makna -makna pesan verbal maupun nonverbal. Salah satu yang terdapat dalam sebuah gerakkan adalah dari unsur dari Kinesik yang menampakkan dari bentuk bahasa tubuh. Hampir semua kebudayaan di dunia bertumpu pada kinesik dalam menyampaikan informasi dan pesan. Salah satu adalah adalah tarian Breakdance adalah satu tarian yang mempunyai pesan kinesika gestural yang cukup unik dan original. Tujuan penelitian ini untuk mencari tahu makna pesan nonverbal yang ada pada tayangan "FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-boying Battle 2016" yang menggunakan kajian semiotika Ferdinand De Saussure. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari makna pesan kinesika gestural pada tayangan "FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-boying Battle 2016" adalah berbentuk pesan gestural yang dibuat mereka berhubungan dengan Pesan gestural yang meliputi gerakan tangan yang menunjukkan makna penolakan, dan persetujuan. Pesan postural yang meliputi gerakan keseluruhan anggota tubuh yang menunjukkan makna penolakan, rasa sombong, sedih dan rasa putus asa. Karakter tersebut masing-masing dominan ditampilkan oleh para pemain, bahkan seringkali terjadi perpaduan di antara karakter tersebut, sehingga penyimak dapat memahami intisari dari topik yang ditampilkan secara efisien.

**Kata kunci:** Komunikasi Nonverbal, Kinesika, Tarian Breakdance, Analisis Semiotika

**Cara Sitasi:** Akbariatna, M. I., & Sari, N. (2024). Makna komunikasi nonverbal kinesika tarian breakdance (analisis semiotika pada tayangan youtube final – tekken trip vs funk fockers – gnm b-boying battle 2016). *Persuasi,* 1(2): 43-54.

## PENDAHULUAN

Di zaman yang serba ada sekarang banyaknya fenomeno-fenomena yang terjadi didunia nyata maupun didunia maya atau sosial media. hanya dengan melalui platform youtube salah satunya, pada plaform ini kita dapat mengakses informasi secara gratis melalui internet yang sudah tersedia di smartphone maupun alat elektronik lainnya. Mudahnya pengguna dalam meangkases media platform youtube tentunya mempermudah pengguna dalam mencari dan mengunggah informasi. Terkait mudahnya pengguna

mengakses *Youtube* hal ini juga berdampak buruk terhadap masyarakat, contoh dari permasalahan yang sering terjadi di *Youtube* adalah seperti berita hoax, tayangan Pornografy, dan konten-konten toxic yang berlebihan.

Dari tayangan tersebut sering munculnya masalah – masalah baru seperti etika berkomunikasi yang buruk dan berdampak luas ke khalayak banyak. Salah satu permasalahan komunikasi yang sering tejadi adalah pemaknaan komunikasi nonverbal karena pesan nonverbal sangat sulit dimengerti namun sangat mudah untuk dirasakan. Inti permasalahan dari makna komunikasi nonverbal pada saat ini adalah ketidak tahuan masyarakat terhadap arti dari makna komunikasi nonverbal tersebut dan kurangnya informasi terhadap makna komunikasi nonverbal tersebut yang menjadikan masyarakat tidak tahu mana yang benar dan salah. Pesan nonverbal yang sering terjadi adalah seperti Kinesika yaitu gerak tubuh contoh seperti *HandSign* atau *Gesture* tubuh yang melanggar etika komunikasi. Tentunya hal tersbut menjadi sebuah masalah bagi masyarakat yang menonton atau melihat hal tersebut, mungkin banyak seseorang mengira hal tersebut hanya sebagai hiburan atau candaan dalam berkomunikasi. namun seiring berjalan nya waktu hal tersebut bisa menjadi *Snowball* dan menjadi kebiasaan buruk masyarakat dalam berkomunikasi.

Dalam penelitian ini penulis melakukan studi kasus terhadap tayangan *Streaming Youtube* yang berjudul *(FINAL* – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-Boying *Battle* 2016). Pada Video Streaming tersebut diperlihatkan kompetisi tarian modern Breakdance yang diperlombakan di suatu daerah, dan dipublikasikan dimedia sosial melalui flatform Youtube. Fokus penelitian ini adalah mengenai komunikasi nonverbal pada pesan kinesika yang ada pada *Streaming Bboy Battle 2on2* tersebut, yang menyebabkan terjadinya fenomena komunikasi nonverbal pada kompetisi tersebut. Kejadian ini melibatkan jenis komunikasi nonverbal yaitu Kinesika (Gerak tubuh) dalam menyampaikan pesan, dalam kompetisi Bboy *Battle* sangat sulit dalam menyampaikan pesan secara verbal. hal ini dikarenakan situasi pada Bboy *Battle* tidak memungkinkan untuk melakukan pesan secara verbal dan sudah hal yang biasa bagi Bboy dalam mengungkapkan perasaan melalui gerakan tarian dan beberapa pesan kinesika untuk berkomunikasi secara pribadi.

Pada tayangan tersebut terdapat Komunikasi para B-boy yang sedang *Battle* (berkompetisi) dengan format 2 VS 2, dalam battle tersebut terlihat ada suatu *scene* dimana salah satu Bboy yang memperlihatkan pesan Nonverbal yang sulit demengerti khalayak umum dan mempunyai makna dan pesan yang sangat keras oleh para B-boy yaitu makna Nonverbal Kinesika "*Bitter".* Menurut Arya Perdana (2023), *Bitter / Bite* bisa dikatan meniru atau mencuri Gerakan seseorang, sedangkan dalam dunia Breakdance para Bboys dituntut untuk menyajikan kreativitas dan originality. Secara umum *Bitter/ Bite* adalah Bahasa isyarat Bboy yang menggunakan tangan sebagai media untuk membuat pesan kinesika.

## METODE

Dalam eksplorasi ini pencipta menggunakan metodologi subjektif. Sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2005) strategi pemeriksaan subyektif adalah penelitian yang

digunakan untuk menganalisis keadaan suatu barang normal, dimana ahlinya adalah instrumen kuncinya. Teknik eksplorasi subjektif memiliki keunikan jika dibandingkan dengan strategi pemeriksaan kuantitatif, yang penting eksplorasi subjektif dimulai dari informasi, menggunakan spekulasi yang ada sebagai bahan klarifikasi dan diakhiri dengan hipotesis.

Ujian ini menggunakan metodologi subjektif karena eksplorasi ini memecah keanehan yang terjadi melalui hiburan virtual dan teknik subjektif sangat relevan dengan ujian ini karena strategi ini menggunakan desain pemikiran induktif (eksperimental - bijaksana). Strategi subyektif digunakan untuk menciptakan hipotesis dasar, khususnya spekulasi yang muncul dari informasi. Pendekatan penelitian subyektif dibedakan menjadi lima macam, yaitu fenomenologi, etnografi, penelitian analisis kontekstual, hipotesis dasar, dan eksplorasi otentik (Johnson, 2005: 8).

Tipe dalam penelitian ini, penulis mengambil penelitian deskriptif kualitatif naratif dengan menggunakan analisis semiotika model Ferdinand De Saussure. Metode penelitian ini berguna untuk menguraikan informasi kualitatif dan sejarah deskriftif. Penelitian ini sering digunakan untuk menganalisis aktivitas dan fenomena sosial yang ada pada lingkungan masyarakat. Penelitian deskriftif kualitatif menerjemahkan data yang berkaitan dengan keadaan sosial, koneksi antar variabel yang terjadi serta munculnya fakta yang ada serta akibatnya kepada khalayak. Analisis berfokus pada cara bagaimana sebuah cerita dan ide dikomunikasikan ke seluruh bagian terkait. Metode ini juga membantu untuk dapat lebih memahami makna pesan nonverbal yang tidak banyak khalayak mengetahuinya. Deskriftif kualitatif menghasilkan informasi empris yang factual. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini dikarenakan : penelitian ini bersifat menggambarkan, dan menguraikan suatu dengan nyata.

Obejek dalam penelitian ini adalah salah satu tayangan Youtube Grove n Move Battle Bboy 2VS2, tayangan ini memperlihatkan fenomena sosial yang dimana pada tayangan tersebut terdapat gerakan-gerakan yang unik dan mempunyai makna yang belum diketahui, tayangan ini menjadi landasan untuk menganalisis jenis-jenis Gerakan, pesan nonverbal dan tanda-tanda yang terjadi dalam tayangan tersebut untuk menemukan arti makna tanda tersebut.

Dalam suatu penelitian terdapat hal-hal utama yang mempengaruhi kualitas suatu penelitian, yaitu kualitas instrument dan kualitas teknik pengumpulan data. Kualitas instrument penelitian berhubungan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berhubungan dengan ketepatan cara-cara yang dapat digunankan dalam mengumpulkan data

Dalam mengumpulkan data penelitian dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penilitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana teknik pengumpulan data yang digunakan iyalah sebagai berikut:

1. Observasi, observasi pada penelitian inimenggunakan video sebagai objek penelitian yang dimana pada objek tersebut dapat dianalisis melalui teknik observasi.
2. Dokumentasi, pengumpulan gambar atau potongan scene yang di ambil melalui video pada objek penlitian

3. Studi Pustaka, mengumpulkan data-data melalui buku-buku maupun literatul digital.
4. Wawancara, mewawancarai para pelaku Breakdance yang ada di Kota Banjarmasin.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif, dan jenis data berupa kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang diambil dari lapangan dan menggunakan teori yang sudah ada sebagai pendukung penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa jenis data sebagai sumber penelitian, yaitu menggunakan data primer dan sekunder. Data premier pada penelitian penulis dapatkan melalui wawancara pada pelaku Breakdance Kota Banjarmasin dan juga beberapa komentar di konten video youtube tersebut, dan data sekunder peneliti dapatkan melalui buku-buku, literasi digital dan dokumentasi video.

Dalam penelitian, untuk mengkaji suatu informasi diperlukan cara-cara untuk memecah informasi, mengkoordinasikan permintaan penulisan yang disengaja, dan menyusun informasi yang diperoleh dari persepsi, kajian tulisan, dan dokumentasi. Prosedur pemeriksaan informasi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah strategi penyelidikan semiotik yang dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (Present day Etymology, 1857-1913). Bahasa merupakan suatu kerangka tanda, dan setiap tanda tersusun atas dua bagian, yaitu penanda (signifier) yang dimaksud (dikonotasikan). Jadi ilmuwan beralasan bahwa eksplorasi ini akan mengkaji pentingnya korespondensi nonverbal dalam acara YouTube berjudul "Terakhir - Tekken Outing versus Funk Fockers - GNM B-Boying Fight 2016" yang berisi pesan nonverbal seperti Kinesika, mengingat pesan kinesik di dalam penanda. selanjutnya diuraikan secara tersirat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa dari beberapa bentuk gerakkan selama ini mempunyai makna – makna yang cukup asing dimata khalayak umum untuk dimengerti, maka dari itu disini peneleti ingin menganalisis beberapa komunikasi nonverbal yang terjadi pada beberapa Gerakan yang dilakukan oleh *Dancer* tersebut dan membagi menjadi beberapa bentuk kinesika yaitu Fasial, Gestural, dan Postural yang Dimana tiga bentuk kinesika tersebut teridentifikasi ada didalam suatu scene tayangan pertandingan Breakdance tersebut.

| NO | Penanda (*Signifier*) | Scene | Petanda (*Signified*) |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | | 01:40 | Menunjuk kebawah lantai |
| 2 | | 02:28 | Menggabungkan kedua lengan |
| 3 | | 07:11 | Menurunkan telapak tangan dari atas ke bawah |
| 4 | | 07:37 | Membentuk tangan seperti tembakan |
| 5 | | 08:20 | Menunjuk mata sendiri dengan dua jari |
| 6 | | 10:59 | Membentuk simbol tangan |
| 7 | | 00:58 | menggerakan tangan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | | 05:28 | Membuka telapak tangan |
| 9 | | 01:30 | Menghisap jari |
| 10 | | 06:02 | Menggoyangkan tangan |
| 11 | | 03:16 | Menunjuk telinga |

Analisis Semiotika Kinesika berdasarkan Fasial, Gestural dan Postural

| NO | Fasial | Gestural | Postural |
|---|---|---|---|
| **1** | Menatap tajam kebawah | Menunjuk kebawah | Berdiri tegap |
| **2** | Mata melotot, mengerutkan dahi | Menyampukan kedua lengan (Bitter) | Berdiri tegap |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **3** | Muka datar | Menyodorkan kedua tangan | Berlutut sebelah kaki |
| **4** | Mata melotot dan mulut terbuka lebar | Menunjuk ke dua matanya sendiri | Berdiri sedikit menunduk |
| **5** | tersenyum | Membentuk simbol tangan | Beridiri tegap |
| **6** | Mengangkat dagu, mata menurun | Melambaykan tangan | Beridir tegap |
| **7** | Mengerutkan dahi, mulut menghisap, mata menurun | Menghisap ke dua jari | Berdiri tegap |
| **8** | Mata melihat sendu, mengerutkan dahi, mengetup mulut | Menunjuk telinga sendiri | Berdiri tegap |
| **9** | Mulut tersenyum | Melambaykan keatas kebawah tiga jari tengah jempol telunjuk | Berdiri |
| **10** | Menatap biasa | Mengacungkan dua jari telunjuk dan tengah | Berdiri tegap |
| **11** | Menatap kebawah | Mendaha ke dua tangan kesamping | Berdiri tegap |

Makna yang dihasilkan

| **No** | Makna |
|---|---|
| **1** | Yang berarti mempunyai makna merendahkan lawan agar dapat menjatuhkan mental lawan dancer tersebut. |
| **2** | *Biter (Copy)* adalah artinya mencuri atau menyalin Gerakan *dancer* lain dan digunakan oleh dancer tersebut pada pertandingan *Breakdance*, menurut Riandi Susanto (2022), *Hand Sign* "Bitter" adalah suatu hal yang sangat sacral disampaikan para *Bboy atau Bgirl* dalam suatu *Battle Breakdance*, karena *Bitter* atau *Bitting* merupakan suatu tanda ketidak mampuan seraong *dancer* dalam meolah suatu Gerakan yang berbeda dari dancer lainnya. hal ini sangat tidak di perbolehkan pada *Breakdancer* karena sama saja dengan mencuri Gerakan seseorang untuk digunakan kepentingan pribadi. |
| **3** | Dancer mencoba fokus dan memberikan Gerakan tembekan kepada lawan dengan niat memperlihatkan Gerakan unik kepada lawan agar menjatuhkan mental lawan, hal ini sering disebut dengan karakter dalam scene ini dancer menjadi karakter *Gangstar* yang sedang menembaki lawan. |
| **4** | Dancer memberi makna pesan menolak dengan cara melakukan gestur tangan yang bermaksud untuk melihatnya dan jangan menunduk Ketika sedang menari. |

| | |
|---|---|
| **5** | Simbol atau logo yang dibentuk dengan tangan yang mempunyai makna memberitahu identitas suatu kelompok mereka, hal ini sering dilakukan Ketika sedang berpose foto dan lain-lain. Menurut Radia Noor (2022), *Hand Sign Crew* adalah suatu simbol atau logo dari crew salah satu *Bbreak Dance* yang mempunyai pemaknaan tentang gambaran *crew* mereka sendiri. |
| **6** | Mengajak lawan untuk memperlihatkan gerakan apa saja yang lawan bisa lakukan. |
| **7** | Bentuk perasan dancer terhadap Gerakan yang apabila Gerakan tersebut dilakukannya dengan baik dan keren. Menurut Riandai Susanto (2022*), "I Somke U"* adalah suatu pesan kepada lawan tentang perasaannya terhadap performernya, Ketika *dancer* menghisap roko tersebut mempunyai makna Gerakan yang dilakukannya sangat bagus dan Ketika *dancer* menghempaskan roko tersebut dan menginjaknya mempunyai makna bahwa aku lah pemenangnya dan lawan sudah kalah. |
| **8** | Memberitahu dengarkan Gerakan aku yang seirama dengan tempo music. Menurut *Coach* Sambo (2021), gestur menunjuk telinga sering digunakan pada *Battle Breakdance* untuk memperhatikan seberapa berkualitasnya *Musicality* seorang *dancer* tersebut. |
| **9** | menyetujui Gerakan yang dilakukan lawan atau teman sangat bagus. Menurut Riandi Susanto (2022), gestur melambaykan tiga jari mempunyai makna pesan respek terhadap Gerakan lawan maupun teman |
| **10** | Menolak Gerakan yang dilakukan lawan sudah melebihi dua kali atau sudah dilakukan berulang kali. Menurut *Coach* Sambo (2021), *Twice* adalah gestur untuk memberi tau gerakan musuh sudah di repeticy atau diulang-ulang. |
| **11** | Mana Gerakan kamu lagi, dancer menyampaikan pesan bahwa menolak dan tunjukan lagi Gerakan lawan, apakah hanya sebatas itu saja kemampuan lawan. |

***Pembahasan***

Kinesik merupakan penyampaian pesan-pesan yang menggunakan gerakan-gerakan tubuh yang meliputi mimik wajah, lirikan mata, gerakan tangan dan keseluruhan anggota tubuh. Hal ini dapat ditemukan baik melalui film, drama maupun dilakukan dengan percakapan langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis menemukan beberapa refleksi kinesik pada *Breakdancer* pada Streaming Youtube (*FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-Boying Battle 2016)* yakni:

1. Pesan Wajah Pesan wajah mencakup penampilan. Selanjutnya dalam Rachmat, (2004: 290) diungkapkan bahwa wajah dapat menyampaikan pesan-pesan kepuasan atau kekecewaan, baik suatu hal beruntung atau tidak, tertarik atau tidak pada orang lain atau lingkungan, dan kontribusi dalam suatu keadaan. Penampilan dapat menyampaikan beberapa implikasi termasuk kebahagiaan, keterkejutan, ketakutan, kemarahan, kepahitan, penghinaan, analisis, ketertarikan, keterkejutan dan kepastian.
2. Pesan Gestur Menampilkan perkembangan bagian tubuh, misalnya perkembangan tangan untuk memberikan implikasi berbeda. Meskipun gerakan tangan yang digunakan sangat mirip, namun makna yang terkandung di dalamnya sangatlah unik. Galloway dalam Rakhmat (2004: 290), pesan gestur digunakan untuk memberikan energi atau membatasi, untuk mengubah atau melawan, untuk bersikap responsif atau lesu, untuk merasa baik atau negatif, untuk fokus atau tidak fokus, untuk melepaskan atau tidak terbuka. , dan untuk mendukung atau menolak
3. Pesan postural mengenai seluruh tubuh, Mehrabian dalam Rakhmat (2004: 290) merinci tiga implikasi yang dapat disampaikan dalam pesan postural, khususnya sebagai pernyataan cinta atau kekecewaan terhadap individu lain, sikap individu yang senang atau sikap individu yang gembira. sikap individu yang rendah, menunjukkan cara masyarakat dapat menyikapi iklim secara tulus dengan cara yang pasti dan pesimistis. substansinya.

Pembahsan pada penelitian ini tediri menjadi tiga bentuk kinesika yaitu fasial gestural dan postural yang tedapat pada komunikasi para Breakdancer Ketika sedang melakukuan tarian tersebut. Pada penelitian lebih banyak menggunakan gestural yang Dimana makna komunikasi nonverbal pada *Breakdancer* tersebut sering digunakan melalui gestural *Breakdancer* tersebut. Pesan fasial pada breakdancer lebih sering mengungkapkan perasaan marah dan serius karena pada tayangan tersebut sedang dilakukannya Battle Bboy yang Dimana seorang breakdancer harus dituntut agar Battle Dance tersebut terlihat seperti layaknya pertarungan sungguhan. Pesan Gestural pada breakdancer lebih banyak menggunakan bagian tangan yang Dimana pesan tersebut mempunyai makna-makna yang sangat jarang kita temui seperti "*Bitter,Hand Sign Crew,dan lain-lain"* pesan gestural tersebut berguna sebagai alat untuk berkomunikasi sesame Breakdancer Ketika Battle Bboy dan bisa juga digunakan di kehidupan sehari-hari bagi mereka, namun lebih sering dan tepat digunakan Ketika sedang Battle Breakdancer karena makna dari pesan-pesan tersebut hanya para breakdancer dan sekitarnya yang mengerti dengan makna tersebut. Pesan Postural pada Breakdancer terbilang cukup sama-sama saja karena pada Battle tersebut Dancer dituntut untuk berdiri dalama melakukan Battle tersebut jadi pada tayangan tersebut lebih banyak postural berdiri tegap.

Dari semua scene tersebut makna – makna yang terdapat pada pesan kinesika tersebut meliputi dari fasial,gestural,dan postural. Makna pesan tersebut terbentuk melalui kebiasaan orang – orang Hiphop pada negara asal Breakdance di *Uninted State American* yang mempunyai tarian Breakdancer tersebut.

Menurut Surya Saputra (2022), pesan-pesan dalam breakdancer mengadaptasi dari *Culture* negara mereka sendiri yang diambil dari tarian-tarian jalanan. Pada masa itu Tingkat kriminalitas didaerah kota Bronx sangat tinggi yang Dimana maraknya terjadi perkelahian *Gang* dan pencurian dan lain-lain, dan seiringnya berjalan waktu para kelompok *Gang* tersebut menyudahi kebiasaan buruk tersebut dan melampiaskan kemarahan tersebut melalui tarian-tarian Rockedance maka dari itu Gerakan tarian tersebut agak bersifat keras seperti pukulan,tendangan dan pesan-pesan pertarungan lainnya.

*Rockedance* adalah akar dari tarian *Breakdance* tersebut maka dari itu tidak heran Gerakan-gerakan yang digunakan pada tarian *Breakdance* tidak jauh beda pada tarian *Rockdance*. Menurut Surya Saputra (2022), Bedanya tarian *Breakdance* lebih *aktraktif* sedangkan *Rockdance* lebih *Communicate.*

## PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penulis tentang *Breakdancer* pada Streaming Youtube (*FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-Boying Battle 2016)* telak ditemukan beberapa karakteristik komunikasi nonverbal yakni:

1. Pesan fasial yang meliputi mimik wajah yang menunjukkan makna marah, bahagia, dan serius.
2. Pesan gestural yang meliputi gerakan tangan yang menunjukkan makna penolakan,mengajak, persetujuan dan memberitahu.
3. Pesan postural yang meliputi gerakan keseluruhan anggota tubuh yang menunjukkan makna penolakan, rasa sombong, sedih dan rasa bahagia.

Pada penelitian ini hanya berfokus pada gestural dimana para Dancer sering berkomunikasi secara nonverbal melalui gestur tubuh mereka, yang mempunyai banyak makna. Pada tayangan tersebut lebih dominan menggunakan gestur bagian tangan (*Hand Sign*) dari hasil penelitian ini terdapat beberapa gestur yang sering ditemukan di kehidupan sehari-hari contoh seperti **Gambar :2,5,7,9** scene tersebut menggambarkan beberapa komunikasi nonverbal pesan kinesika yang berbentuk gestural, pesan tersebut sudah ada sejak lama sampai hingga sekarang masih populer dikalangan para Breakdancer. Dan hal yang sangat fenomenal pada tayangan tersebut adalah scene pada gambar ke 2 dimana dancer tersebut memberikan pesan "*Bitter*" yang dimana pesan tersebut sangatlah sakral bagi semua para Dancer untuk disampaikan.

Lalu pada Fasial dan Postural hanyalah sebagai pelengkap dari makna pesan gestural tersbut untuk memperjelas makna pesan apa yang ingin disampaikan oleh *dancer* tersebut. Jadi makna – makna pesan nonverbal pada tarian breakdance tersebut memang ada dan sering digunakan melalui kinesika gestural yang menggunakan bagian dari tubuh seperti tangan kaki dan lain – lain. Makna tersebut diadaptasi melalui kebiasaan dari *Culture Hip-hop* yang berasal dari negara Amerika. Dan cara berkomunikasi tersebut dilakukan agar menjadikan suatu *Battle Breakdance* tersebut terlihat seperti layak nya pertarungan sungguhan yang dimana para *Dancer* dituntut untuk membuat suasana menjadi meriah untuk ditonton.

Objek kajian dalam skripsi ini adalah membahas tentang komunikasi yang dipergunakan oleh dancer yang secara nonverbal dalam *Breakdancer* pada Streaming Youtube (*FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-Boying Battle 2016)*. Tampilan dari *Breakdancer* pada Streaming Youtube (*FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-Boying Battle 2016)* tersebut dianggap masih perlu pembenahan untuk mencapai hasil yang efesien. Berkaitan dengan hal ini penulis mengharapkan:

1. Agar *Breakdancer* pada Streaming Youtube (*FINAL – Tekken Trip vs Funk Fockers – GNM B-Boying Battle 2016)*ini bisa lebih dioptimalkan secara profesional sehingga dapat dijadikan sebagai wahana media pendidikan di mata publik.
2. Agar penelitian ini pula penulis mengharapkan dapat dijadikan referensi sebagai pendalaman ilmu komunikasi dalam bentuk tayangan - tayangan dimedia sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

Afrilia, Ascharisa Mettasatya. 2017. *Penggunaan New Media Di Kalangan Ibu Muda Sebagai Media Parenting Masa Kini.* Magelang : Universitas Tidar

Arieyadi, M. Arie. 2019. *Representasi Rasisme Dalam Film (Analisis isi Kualitatif Dalam Film Green Book).* Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Arthur Asa Berger, Pengantar Semiotika

Azhar, Muhammad Yanuar. 2022. *Analisis Semiotika Makna Kehidupan Sosial Pada Lirik Lagu "Negara Lucu" Karya Enau.* Banjarmasin : Univeersitas Lambung Mangkurat

Cangara, Hafied. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada Budiman. (2004). *Kosa Semiotika*. LKIS, Yogyakarta.

De Saussure, Ferdinand. (1996). *Cours De Linguistique Generale*. Pengantar Linguistik Umum, (Terjemahan Rahayu S. Hidayat). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Effendi, Anwar. 2008. *Bahasa dan Pembentukan Citra dalam Komunikasi Periklnan di Telvisi*

Effendy. (2009). *Komunikasi Teori dan Praktek Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Febriansyah, Moch.Johan, 2014. *Microexpresive, Komunikasi Non Verbal Pada Film Lie To Me.* Surabaya : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan

Halid, Riska, 2019. *Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Pada Novel Menjali dan Cakrabirawa Karya Ayu Utami :* Universitas Muhammadiyah Makasar

Iramdhan. 2019. *Sejarah Perkembangan Pers di Indonesia Ditinjau dari Segi Pendidikan.*

Jamalus (1988). *Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*, Jakarta, Dirjen Dikti Depdikbud

Koyongkam, Yasinta. 2016. *Kinesika Dalam Tarian Modern Breakdance (Final International Battle Of The Year 2015) : Sebuah Analisis Semiotik.* Manado : Universitas Sam Ratulangi

Littlejohn, Stephen, Teori Komunikasi (Jakarta: Salemba Humanika, 2011).

Mirnawati. 2019. *Analisis Semiotika Dalam Teks Al-Barzanji.* Sastra Arab, Fakultas Ilmu Bdaya-Um Go

Mulyana. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika

Nashihuddin, Wahid. *Sekilas tentang Semiotika dan Analisis Data*.

Nurudin. 2017. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Pah, Trivosa dan Darmasuti, Rini. 2018. *Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula,* Universitas Kristen Satya Wacana

Sari, Anggun Mustika.2022. *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Kingdom: Ashin Of Morth.* Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat

Setyowati, Lilis. 2018. *Efektivitas Komunikasi Nonverbal Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Agama Terhadap Anak Tunawicara Di Sekolah Luar Biasa Negerimuaro Jambi.* Jambi : Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin

Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.

Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.

Soelaiman, Abu. 2022. *Analisis Semiotika Terhadap Pesan Toleransi Beragama Dalam Film Ayat – Ayat Cinta 2.* Banjarmasin : Universitas lambung Mangkurat

Sugiyono (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulasmono, Bambang Suteng. *Problem Solving: Signifikasi, Pengertian, Dan Ragamnya*

Suprapto, Drs. Tommy, M.S. 2011. Pengantar Ilmu Komunikasi. Cet. 1. Yogyakarta: CAPS

Tinambunan, Monica dan Siahaan, Chontina. 2022. *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Di Kalangan Pelajar,* Universitas Kristen Indonesia – Jakarta.