

BAB II MUSIK, HIP-HOP, BEATBOX, KOMUNITAS, REMAJA DAN KOMUNITAS BANDUNG BEATBOX

II.1 Musik

Nama musik sendiri diambil dari mitologi Yunani kuno yang berasal dari nama dewa Yunani kuno, Muse yang bertanggung jawab terhadap perkembangan seni dan ilmu pengetahuan. Namun hingga sekarang musik tidak ada yang tahu tepatnya kapan manusia mengenal musik karena musik sudah ada kurang lebih dari 1000 SM yang lalu (McNeill, 2008 h,17).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia musik disebut sebagai suatu seni menyusun suara yang didalamnya menghasilkan urutan atau kombinasi dari sebuah suara, suara tersebut akan menghasilkan suatu nada yang memiliki kesinambungan membentuk sebuah komposisi dari sebuah lagu, yang biasanya lagu diciptakan oleh seseorang untuk menyampaikan suara hatinya melalui sebuah nada yang disesuaikan dengan isi hati penciptanya.

II.1.1 Musik Tradisional

Musik tradisional merupakan musik yang terlahir dari suatu budaya yang diwariskan oleh nenek moyang kepada anak cucu cicitnya dari suatu daerah tertentu, musik tradisional pun berkembang pada suatu daerah dengan menggunakan bahasa dan tradisi khas daerah setempat untuk digunakan sebagai perwujudan dari nilai budaya yang dipertahankan sebagai sarana hiburan, musik tradisional adalah seni budaya yang sejak dulu turun temurun telah ada dan berkembang pada daerah tertentu, (Tumbijo, 1977, h.13).

Selain sarana hiburan musik tradisional juga bisa berfungsi sebagai pengiring tarian tradisional dan ritual adat setempat, seperti contoh musik tradisional yang ada di Indonesai adalah musik Kerumpyung yang berasal dari Yogyakarta, Gambang Kromong yang berasal dari Betawi dan Goong rentang yang berasal dari Jawa Barat.

II.1.2 Musik Modern

Musik modern adalah musik populer yang akan terus berkembang seiring berkembangnya zaman, dengan mendapatkan sentuhan instrumen dan teknologi musik modern dibangun untuk mengikuti aturan dari komposisi yang jelas untuk membentuk sebuah tangga nada, Sam (2017) musik modern dapat dikatakan sebagai suatu bentuk musik yang terus mengikuti perkembangan zaman.

Fungsi utama dari musik modern sendiri adalah sebagai hiburan untuk para pendengarnya, selain hiburan musik modern pun dapat digunakan untuk media promosi yang isi dari liriknya disesuaikan dengan bentuk promosi yang dilakukan. Selain fungsi dari musik modern ada beberapa jenis musik modern yang ada, seperti pop adalah sebuah jenis musik yang muncul dari musik populer yang umumnya dianggap sebagai daya tarik masa, *rock* adalah musik yang dikenal pada tahun 50-an dari *rhythm and blues*, *jazz* merupakan jenis musik yang berasal dari negara Amerika Serikat pada awal abad ke 20 yang asal mula dari musik *jazz* sendiri diambil dari musik Afrika dan Eropa, selain itu musik *jazz* banyak menggunakan alat musik seperti gitar, piano, trombon, trompet dan saksofon, musik *blues* adalah musik yang berasal dari Deep South Amerika Serikat pada abad ke 19 yang awal mulanya musik *blues* berasal dari musik rohani, dan masih banyak lagi jenis musik modern lainnya. Seperti *blues*, *jazz country music*, *rock*, *soul* atau *R&B*, *salsa*, *heavy metal*, *dance* dan *hip-hop* (Holt, 2007, h.5).

II.2. Hip-hop

Hip-hop adalah salah satu dari jenis musik modern yang berkembang menjadi populer, musik *hip-hop* merupakan musik yang berasal dari bentuk protes terhadap pemerintah di Amerika Serikat yang muncul pada tahun 70-an musik yang identik dengan liriknya yang berirama cepat ini biasanya dinyanyikan oleh seorang *rapper* yang diiringi oleh *disk jockey* atau *DJ*.

Selain *rapper* dan *disk jockey* musik *hip-hop* juga memiliki karakteristik lain seperti *breakdance*, *breakdance* sendiri merupakan jenis tarian dari musik *hip-hop* yang namanya diambil dari permainan *disk jockey* yang mengeluarkan suara *beat* terputus-putus sehingga *beat* tersebut seolah olah berhenti atau yang biasa disebut dengan *break beat*, ada pula *graffity* yang biasanya *graffity* berupa tulisan atau kata sandi yang hanya dipahami oleh golongan tertentu untuk menjadi bentuk protes secara tidak langsung dari musik *hip-hop*, selain *repper*, *disk jocky* dan *graffity hip-hop* pun berkembang dan mengeluarkan inovasi baru yaitu *beatbox* yang dikenal pada tahun 80-an, *beatbox* sendiri muncul sebagai pengganti mesin drum generasi pertama pada saat itu.

II.3 Beatbox

Beatbox merupakan sebuah bunyi yang dihasilkan menggunakan alat ucap manusia yakni mulut, tenggorokan, bibir, lidah dan lainnya dengan menirukan berbagai jenis suara seperti ketukan drum, instrumen musik maupun tiruan dari *turntable* ataupun bunyi-bunyi lainnya, selain itu *beatbox* juga dikenal pada aliran musik *hip-hop* untuk mendukung pertunjukan musik tersebut, yang fungsinya sendiri sebagai pengganti instrumen pada musik *hip-hop*, tidak hanya sebagai pendukung musik *hip-hop*, *beatbox* juga sekarang sudah berkembang dan menjadi sebuah hiburan atau pendukung pada musik-musik lainnya. Rosidi (2015) mengatakan bahwa *beatbox* adalah seni vokal yang meniru berbagai suara alat musik dengan menggunakan bagian tubuh manusia.

Dalam bermain *beatbox* ada beberapa teknik dasar yang bisa dibuat menjadi sebuah *pattern* yaitu B, T, K. B sendiri merupakan dasar dari suara *kick bass* sedangkan T adalah suara dasar dari *hi hat* dan K adalah suara dari *snare* namun dari tiga dasar tersebut mayoritas pemula sering menemukan kesulitan pada suara *snare* yang dasarnya sendiri dari huruf vokal K.

Selain memiliki teknik dasar, *beatbox* juga bisa dikategorikan pada musik apapun karena *beatbox* adalah seni yang menirukan bunyi-bunyian dari sesuatu, namun setiap

beatboxer memiliki selera sendiri dalam menentukan alirannya, karena *beatbox* sendiri bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

II.4 Remaja

Pada dasarnya remaja merupakan sebuah proses pada anak untuk menjadi dewasa, dimasa remaja manusia mengalami perubahan fisik dan psikis yang signifikan mulai dari tumbuhnya tinggi badan, berat badan dan pola fikir. dimasa remaja pun manusia mengalami masa yang disebut masa pubertas. Remaja sendiri dikategorikan pada usia 12 sampai 21 tahun sampai selesainya perubahan fisik (Monks, 1999, h.262).

Dimasa remaja manusia juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencoba minat yang baru terhadap kehiduannya untuk mencari identitasnya, dimulai dari mencoba makanan baru, gaya berpakaian yang baru dan lainnya, remaja pun perlu menyesuaikan mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru (Putro, 2017, h.27). Minat sendiri merupakan sebuah ketertarikan kepada suatu objek atau perilaku dari manusia dan suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djamarah, 2008, h.191).

II.5 Komunitas

Dari beberapa jenis musik tersebut biasanya bermunculan lah sebuah perkumpulan yaitu komunitas, komunitas sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *communitas* yang berarti kesamaa. Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme dari berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan yang sama. Terbentuknya komunitas pada umumnya ditentukan karena manusia adalah mahluk sosial yang tidak pernah lepas dari berinteraksi dikesehariannya dari mulai keluar rumah tidak secara langsung manusia melakukan interaksi walau hanya dengan matanya, dengan adanya aktifitas bersamaan, kedekatan lingkungan, seringnya bertatap muka, atau pun ada kesamaan kesenangan yang sama komunitas akan terbentuk. Pada umumnya manusia yang menjadi anggota dari suatu organisasi kecenderungannya untuk mencari keakraban dalam kelompok tertentu, dimulai dari adanya kesamaan tugas

pekerjaan, kedekatan tempat kerja, sering berjumpa, dan adanya kesamaan kesenangan bersama (Thoah, 2014, h.79).

II.6 Bandung Beatbox

Bandung menjadi salah satu kota berdirinya suatu komunitas *beatbox* yang bernama Bandung Beatbox, dimana disana tempat para *beatboxer* saling bertukar fikiran tentang *beatbox* atau teknik dalam bermain *beatbox*. Hingga saat ini anggota dari Bandung Beatbox mencapai 189 orang namun yang terhitung aktif hanya sekitar 40 orang saja yang mayoritas anggotanya adalah remaja laki-laki, ada beberapa pengurus yang dibuat oleh Bandung Beatbox diantaranya ketua, wakil ketua, bendahara dan admin sosial media.



Gambar II.1 : Komunitas Bandung Beatbox
Sumber : Dokumentasi informan

Gambar diatas adalah gambar dari anggota dari komunitas Bandung Beatbox

II.6.1 Sejarah Bandung Beatbox

Junk D adalah orang yang berperan penting tentang pembentukannya komunitas *beatbox* yang ada di kota Bandung, Junk D adalah seorang *repper* dari salah satu grup musik *hip-hop* D'Army yang pada tahun 2007 D'Army merilis album dengan mengisikan permainan *beatbox* di dalam albumnya.

seiring berjalannya waktu pada tahun 2003 Elick pun bertemu dengan Junk D yang pada percakapannya Junk D mengenalkan *beatbox* kepada Elick, tidak hanya Elick, Junk D pun mengenalkan *beatbox* kepada Dicky pada tahun 2007 di Atmosfir Battle Beatbox yang diselenggarakan oleh Indobeatbox, selain mereka berdua pada tahun 2009 Jung D bertemu dengan Kuya Kuyz dan Rdzee disebuah perkumpulan RUN BDG yang didalamnya adalah perkumpulan Pencinta *hip-hop* Bandung, tahun 2010 Junk D bertemu dengan Gilang dan Hasan yang mempunyai hobi yang sama yaitu *beatbox* setelah mereka berkumpul merekapun memutuskan membentuk suatu komunitas yang dinamakan Bandung Beatbox pada tahun 2010 dan sampai saat ini anggotanya pun terus bertambah dari mulai pemula sampai orang yang memang sudah memiliki dasar *beatbox*.

II.6.2 Kegiatan Bandung Beatbox

Untuk kegiatan yang dilakukan oleh Bandung Beatbox mereka sering mengadakan pertemuan untuk berlatih dan mengasah kemampuannya bermain *beatbox* pada setiap minggunya, tepatnya pada hari Sabtu Jam 15.00 disekitaran balai kota Bandung. Tidak hanya berlatih, mereka pun selalu menyisihkan waktu untuk membahas kegiatan diluar rutinitasnya, seperti tiap bulanya Bandung Beatbox mengadakan kegiatan di studio tepatnya di studio Aru dengan kegiatan simulasi *battle beatbox* yang biasanya diisi dengan simulasi *battle* yaitu *battle tag team* dan *battle one on one* selain kegiatan simulasi *battle beatbox* anggotanya pun diajarkan untuk teknik memegang *mic* yang benar untuk bermain *beatbox* dan juga berlatih instrumen *beatbox*. Selain kegiatan bulanan Bandung Beatbox pun setiap tahunnya mengadakan acara Bandung Beatbox Battle yang biasa dibuka untuk umum yang pada isi acaranya mengadakan klinik dengan mengundang *beatboxer* profesional.

II.7 Hasil Analisis

II.7.1 Hasil Analisis Wawancara dengan Ketua Bandung Beatbox

Hekmat Tyar Alfat adalah ketua dari Bandung Beatbox yang menjadi narasumber pertama untuk mengetahui mengenai komunitas Bandung Beatbox.



Gambar II.2 : Hekmat Tyar Alfat
Sumber : Dokumentasi informan

Hekmat Tyar Alfat mengatakan bahwa Bandung Beatbox adalah komunitas *beatbox* yang berada di kota Bandung, tepatnya adalah wadah untuk para *beatboxer* menambah wawasan mengenai *beatbox*, *beatbox* sendiri mulai familier di Bandung kurang lebih pada tahun 2011.

Pada tahun 2010 Bandung Beatbox dibentuk oleh seorang *repper* lokal asal kota Bandung yaitu Junk D, Junk D merupakan salah satu dari grup musik *hip-hop* D'Army yang pada tahun 2007 merilis album dengan menyelipkan teknik *beatbox* pada beberapa lagunya.

Mengenai kegiatan dari Bandung Beatbox setiap minggunya pada hari Sabtu pukul 15.00 tepatnya di sekitaran balai kota yang diisi dengan kegiatan belajar teknik baru dari *beatbox*, bertukar pengalaman mengenai *beatbox*, tapi tidak hanya itu saja diluar dari *beatbox* pun biasanya sering dibicarakan ketika berkumpul, selain kegiatan tiap minggunya Bandung Beatbox pun sering mengadakan acara tahunan yang dimana acara tersebut adalah kompetisi berkelas nasional yaitu Bandung Beatbox Beatles yang sudah dilaksanakan dari 2014 yang lalu hingga saat ini 2017, kurang lebih sudah dilaksanakan empat kali. Namun sayangnya Bandung Beatbox terhitung jarang di *expose* oleh media.

Dari anggota yang baru bergabung dengan Bandung Beatbox rata-rata mereka mengalami kesulitan belajar teknik dasar *snar* yang dasarnya adalah huruf vokal k dan dari tiga dasar bermain *beatbox* itu sendiri ada b, t, k.

Mengenai pembagian jenis musik, *beatbox* sendiri itu tidak ada yang namanya jenis musik atau aliran musiknya tetapi kebanyakan *beatboxer* pemula itu meniru *beat* musik dari *electronic dance music* karena memang sekarang *electronic dance music* sedang populer dikalangan *beatboxer* pemula.

II.7.2 Hasil Analisis Wawancara dengan Wakil Ketua Bandung Beatbox

Muhammad Nabil Albakri merupakan wakil ketua dari komunitas Bandung Beatbox yang bergabung pada tahun 2010.



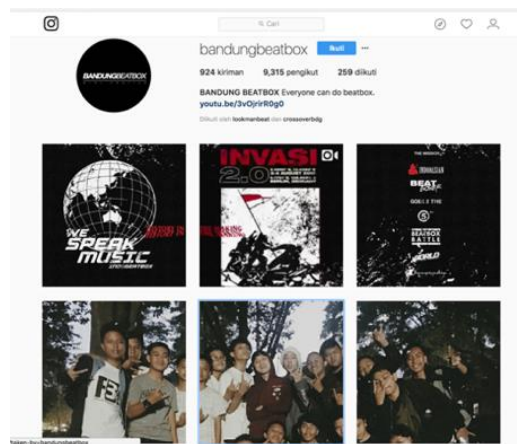
Gambar II.3 Muhammad Nabil
Sumber: Dokumentasi informan

Nabil mengatakan bahwa anggota Bandung Beatbox dari pertama kali dibentuk hingga saat ini tercatat bahwa yang pernah bergabung dengan Bandung Beatbox kurang lebih 189 namun yang terhitung aktif hanyalah 40 orang yang mayoritas anggotanya sendiri adalah remaja SMA yang diantara anggotanya ada beberapa pengurus yang bertugas seperti ketua, wakil ketua, bendahara dan admin sosial media, bendahara diadakan dikarenakan Bandung Beatbox pada setiap minggunya melakukan iuran untuk digunakan sebagai dana tambahan mengadakan acara, atau pun berlatih *micking* ke studio.

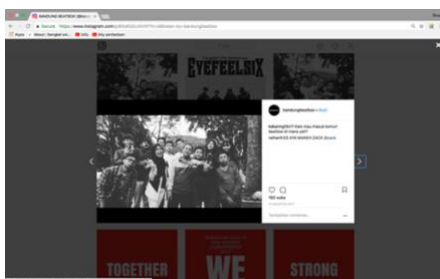
Dari didirikannya pada tahun 2010 hingga sekarang yang mayoritasnya anggotanya berdomisili dari kota Bandung, Bandung Beatbox telah mendapatkan penghargaan sekitar 18 penghargaan baik dari anggota maupun dari Bandung Beatbox, yang salahsatu dari anggotanya sudah menjadi *beatboxer* profesional. Hal tersebut lah yang menjadi keuntungan bagi para *beatboxer* yang bergabung dengan Bandung Beatbox, selain mendapatkan informasi mengenai perlombaan *beatbox*, mereka pun mendapatkan pengetahuan lebih mengenai *beatbox* seperti bagaimana cara bermain *beatbox* menggunakan *mic* atau teknik *micking*.

Bagi *beatboxer* yang ingin bergabung dengan Bandung Beatbox, Bandung Beatbox berlatih setiap minggunya pada hari Sabtu jam 15.00 dengan hanya datang saat Bandung Beatbox berkumpul namun bagi yang ingin bergabung memang cukup sulit untuk menemukan dimana tempat berkumpulnya, dikarenakan Bandung Beatbox tidak memiliki tempat berkumpul yang pasti.

Selain itu dari segi informasi mengenai Bandung Beatbox pun masih kurang dikelola seperti sosial media yang hanya dikelola pada hari Sabtu saja ketika Bandung Beatbox berkumpul namun itu pun terhitung jarang dikarenakan kepengurusan yang masih belum efektif.



Gambar II.4 Screenshot Instagram Bandung Beatbox 1
Sumber : <https://www.instagram.com/bandungbeatbox/?hl=id>
(Diakses pada 29/04/2018)



Gambar II.5 *Screenshot* Instagram Bandung Beatbox 2
Sumber : <https://www.instagram.com/bandungbeatbox/?hl=id>
(Diakses pada 29/04/2018)

Gambar di atas merupakan contoh dari Instagram yang kurang dikelola mengenai pengajakan kepada *beatboxer*, selain itu Bandung Beatbox terhitung jarang mengunggah kegiatan yang dilakukan pada setiap minggunya, tidak adanya informasi mengenai pengajakan bergabung kepada *beatboxer* atau pun informasi mengenai bagaimana cara bergabung dengan komunitas Bandung Beatbox, menyebabkan para *beatboxer* yang ada di kota Bandung tidak mengetahui informasi dari Bandung Beatbox.

II.7.3 Hasil Analisis Wawancara dengan Remaja Yang Berminat Dengan Beatbox

Kolbun Salim Yusup adalah salah satu remaja asal kota Bandung yang berusia 18 tahun yang berminat untuk belajar *beatbox*.



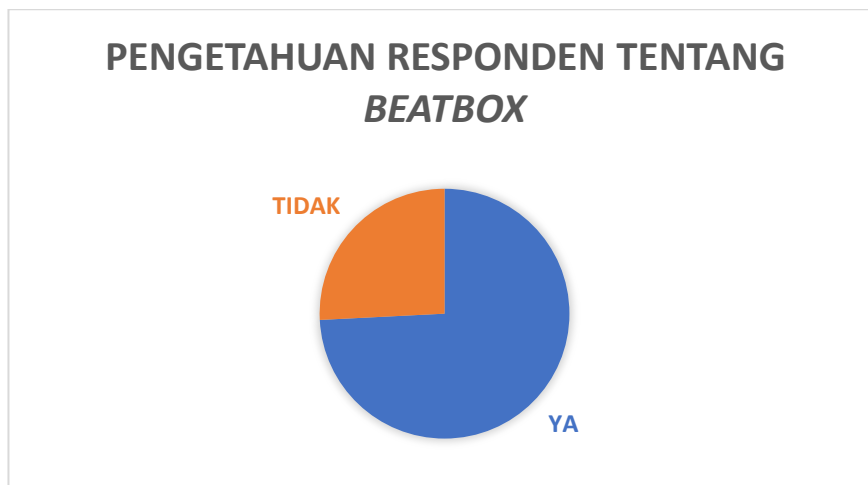
Gambar II.6 Kolbun Salim
Sumber: Dokumentasi informan

Menurutnya *beatbox* adalah musik yang dihasilkan dari mulut namun untuk dasar bermain *beatbox* itu seperti apa itu tidak tahu, intinya adalah seperti suara drum apa mungkin sama, untuk asal dari *beatbox* sendiri itu termasuk musik modern tapi lebih jelasnya kolbun tidak mengetahuinya. Menurutnya kehadiran musik *beatbox* dikalangan remaja itu baik karena musik itu bebas. Akan tetapi Kolbun tidak mengetahui keberadaan dari Bandung Beatbox namun Kolbun menyarankan seharusnya ada informasi mengenai Bandung Beatbox karena menurutnya penting bagi orang yang sepertinya yang tertarik dan ingin belajar *beatbox*.

II.7.4 Hasil Analisis Kuesioner

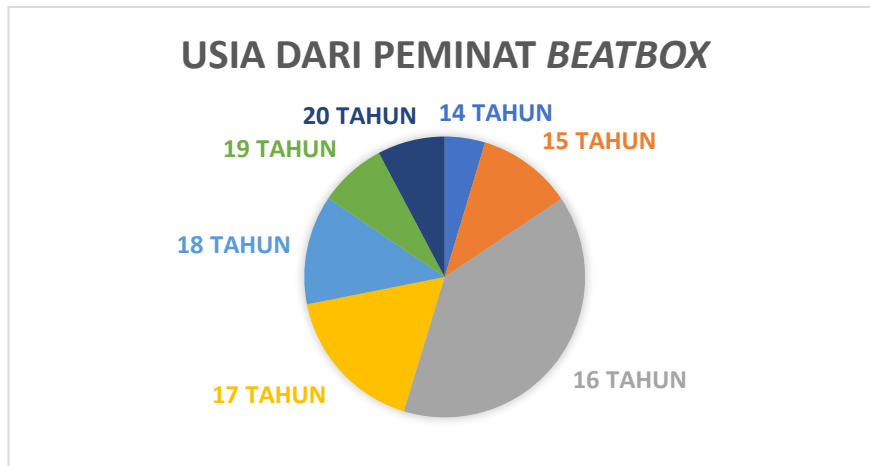
Kuesioner dilakukan secara langsung kepada responden untuk mengetahui seberapa jauh remaja di kota Bandung mengetahui komunitas Bandung *beatbox* dan wawasannya mengenai *beatbox* yang dilakukan pada tanggal 1 Mei sampai dengan 5 Mei 2018 dengan hasil sebagai berikut:

Dari 62 responden 25.8% remaja yang tertarik dengan *beatbox* diantaranya tidak mengetahui apa itu *beatbox*, tetapi 74.2% nya mengetahui *beatbox* dan berminat untuk mempelajarinya.



Gambar II.7 Remaja yang mengetahui apa itu *beatbox*
Sumber: Data Pribadi

Dari usia responden yang ditemukan dari berbagai jenis usia yaitu adalah 4.8% 14 tahun, 11.3% 15 tahun, 40.3% 16 tahun, 17.7% 17 tahun, 13% 18 tahun, 8% 19 tahun dan 8% 20 tahun, yang diantaranya remaja berumur 16 tahun merupakan peminat terbanyak.



Gambar II.8 Remaja yang berminat dengan *beatbox* berdasarkan usia
Sumber: Data Pribadi

Dari jenis kelamin responden yang tertarik dengan *beatbox* data yang didapat adalah 53.2% laki laki dan 46.8% perempuan.



Gambar II.9 Remaja yang berminat dengan *beatbox* berdasarkan jenis kelamin
Sumber: Data Pribadi

Namun karena kurangnya informasi mengenai komunitas Bandung Beatbox 73.8% dari mereka tidak mengetahui apa itu Bandung Beatbox.



Gambar II.10 Remaja yang mengetahui Bandung Beatbox
Sumber: Data Pribadi

II.8 Resume

Beatbox adalah seni mengolah suara dengan menggunakan bagian tubuh manusia yaitu mulut, lidah, bibir, tenggorokan dan hidung untuk menirukan bunyi dari alat musik ataupun bunyi lainya seperti suara binatang dan kendaraan, *beatbox* sendiri merupakan bagian dari musik *hip-hop* yang dikenal pada tahun 80-an di Amerika Serikat, di Indonesia sendiri ada beberapa komunitas *beatbox* seperti halnya di Bandung ada salah satu komunitas *beatbox* yaitu Bandung Beatbox yang merupakan tempat dimana berkumpulnya *beatboxer* asal kota Bandung yang dibentuk pada tahun 2010 oleh salah satu *rapper* lokal yaitu Junk D, selain menjadi tempat berkumpulnya para *beatboxer* Bandung Beatbox juga menjadi tempat untuk menambah dan bertukar ilmu mengenai *beatbox*, yang biasanya dilakukan pada hari Sabtu Jam 15.00 di balai kota Bandung, selain kegiatan rutin yang dilakukan pada setiap minggunya Bandung Beatbox juga sering mengadakan acara tahunan yang sudah diselenggarakan kurang lebih sekitar 4 kali pada tahun 2014 sampai dengan 2017 yang diberi nama Bandung Beatbox Battle.

Namun dikarenakan kurangnya pengelolaan organisasi yang kurang baik, Bandung Beatbox masih kurang diketahui keberadaannya oleh peminta dari *beatbox*.

II.9 Solusi Perancangan

Setelah dilakukanya pencarian data yang kemudian dianalisis muncullah permasalahan yang diperlukanya suatu upaya untuk menginformasikan mengenai komunitas *beatbox* yang ada di Bandung kepada remaja yang berminat dengan *beatbox*, karena pada dasarnya informasi tersebut bisa membantu peminat *beatbox* agar dapat mengetahui semua informasi mengenai komunitas Bandung Beatbox.