

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bandung “*heurin ku tangtung*” yang artinya padat penduduk dari berbagai etnis dan sub-etnis bahkan mancanegara. Bandung dengan segala keragamannya dipenuhi oleh pribumi (etnik Sunda) dan pendatang yang berbaur menjadi satu. Masyarakat Bandung merupakan masyarakat terbuka bagi semua pendatang karena karakteristik masyarakatnya yang “*sae budi ka sasama someah nyaah ka semah*” sehingga membentuk keragaman sosial budaya. Banyak pengaruh yang datang dari luar baik itu melalui kehidupan sosial dan budaya pendatang atau melalui media sosial dan informasi yang kini sudah semakin mudah untuk diakses. Akulturasi budaya telah terjadi sejak lama sehingga terjadi kesulitan untuk mengidentifikasi entitas budaya. Pengaruh budaya yang masuk melalui pendatang dan melalui media informasi teknologi menghasilkan produk budaya yang lebih adaptif terhadap pelaku dan pemilikinya.

Salah satu unsur budaya yang mendapat banyak pengaruh pada proses pengembangannya yaitu seni musik. Datangnya pengaruh dari luar melalui pertemuan antar manusia serta dari teknologi informasi seperti media sosial membuat musik kini semakin berkembang. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak aliran-aliran musik yang masuk dan berkembang dan menemukan kekhasannya. Melalui media sosial dan sarana informasi yang ada dapat dengan cepat mempengaruhi selera musik masyarakat Bandung, sehingga kini banyak bermunculan jenis-jenis musik di kota Bandung seperti contohnya musik *Underground, Punk, Pop Punk, Hiphop, EDM* dan masih banyak lagi. Selain jenis musik tersebut, terdapat juga musik beatbox yang merupakan bagian dari musik Hiphop. Di kota Bandung terdapat komunitas musik Bandung *Beatbox* yang terlahir dari remaja-remaja Bandung yang kreatif dan inovatif menciptakan sebuah wahana yang dapat dijadikan wadah untuk belajar dan *sharing*. Aktivitas musik sangat ditentukan oleh kreativitas sebagai penciri kekaryaannya musik. Kreativitas merupakan kemampuan daya cipta sesuatu yang tidak ada menjadi ada yang ditentukan oleh sifat kebaruan dengan didukung oleh inovasi dan modifikasi. Kreativitas juga dapat

dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya, untuk kemudian diperbaharui sehingga menghasilkan karya cipta baru (Wicaksono, 2009). Musik dan kreativitas saling berkaitan, musik akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Maka untuk tetap eksis dan dapat mengikuti perkembangan tersebut, diperlukan kreativitas didalamnya.

Dalam hal imitasi suara, sebetulnya sudah ada sejak zaman dahulu, seperti seni vokal perkusi musik Bol yang ada di India, musik Kouji di China, dan juga vokal perkusi yang ada di Afrika menjadi landasan adanya teknik *beatboxing*. Bahkan di Indonesia sendiri terdapat tari kecak yang dimana musiknya berasal dari paduan bunyi-bunyi dari kosakata tertentu. *Beatbox* merupakan hasil kreativitas dari sebuah inovasi atau kebaruan yang terlahir dari sesuatu yang sebelumnya sudah ada.

Beatbox pada mulanya populer di dunia Hiphop pada tahun 1980 di Amerika. *Beatbox* ini merupakan bentuk seni yang menggunakan keterampilan mulut dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan. Atau dengan kata lain, *beatbox* adalah seni meniru suara drum dengan menggunakan mulut, lidah, bibir, dan tenggorokan. Dasar dari musik ini merupakan suara ketukan (beat) yang terbagi menjadi tiga suara yaitu B, T dan K dimana B untuk Bass, T untuk hi hat, dan K untuk Snare. Namun dalam perkembangannya, *beatbox* kini tidak hanya menirukan bunyi ritmis atau ketukan saja, tapi dapat juga menirukan suara instrumen musik yang lainnya. Di Indonesia, *beatbox* ini mulai dikenal pada tahun 2007 dengan nama Jakarta Beatboxing Community (JBC) yang pada saat itu baru beranggotakan 20 orang. Salah seorang *beatboxer* dari Indonesia yang sudah mendunia yaitu Billy BdaBX yang pernah mengikuti ajang kompetisi *beatbox* pada tahun 2012 di Jerman (*Battle Beatbox World Championship*) namun belum berhasil memenangkan kompetisi tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, peminat *beatbox* semakin meluas dan terbentuklah komunitas-komunitas *beatbox* di berbagai kota di Indonesia salah satunya yaitu Bandung Beatbox.

Munculnya *beatbox* membuat banyak remaja di Kota Bandung tertarik untuk mempelajarinya, selain unik *beatbox* juga termasuk simpel karena untuk mempelajari dan memainkannya tidak perlu membeli alat musik bahkan sampai

mengikuti les musik. Untuk menjadi pemain *beatbox* hanya membutuhkan keterampilan mulut dalam menirukan suara-suara dari instrumen musik tersebut. Hal tersebut juga yang membuat *beatbox* terlihat unik dan memiliki banyak peminat. Belajar *beatbox* dapat dilakukan dengan mendengar dan menonton video-video *beatbox* yang ada di Youtube, bahkan sudah banyak video tutorial untuk belajar *beatbox*. Dengan adanya komunitas Bandung Beatbox ini menjadi sebuah wadah untuk berlatih dan berbagi ilmu *beatbox* di kalangan remaja di kota Bandung.

Bandung Beatbox banyak mengukir prestasi kejuaraan *battle beatbox*, dari mulai *event* nasional sampai *event* internasional. Kebanyakan kejuaraan tersebut diraih secara perseorangan pada *battle solo (one on one)*. Seperti pada salah satu *event* internasional “Werewolf Beatbox Championship 2019” yang diselenggarakan di Kota Tangerang, Indonesia pada bulan November 2019. Salah satu anggota dari Bandung Beatbox yaitu Yazid Alifahmi berhasil memenangkan juara pertama pada kategori “Seven to Smoke”. Tak hanya itu, ketua komunitas ini pun memiliki banyak prestasi salah satunya menjadi Top 16 pada ajang kompetisi *battle* di *Singapore “Royal Rumble”* di tahun 2016, dan banyak meraih juara pada *event-event* lokal, nasional hingga internasional lain. Tak heran jika Ketua dari Bandung Beatbox ini sering diundang untuk menjadi juri pada *event-event battle beatbox*.

Tak hanya itu, komunitas Bandung Beatbox ini pernah menjadi bagian dari pemecahan rekor muri pada *event* 17 Agustus di tahun 2015. Dilansir dari laman (<https://www.merdeka.com/gaya/bandung-beatbox-komunitas-yang-ukir-prestasi-ajang-internasional.html>) Bandung Beatbox mendapatkan rekor Muri untuk kategori pemain *beatbox* terbanyak sesuai dengan tanggal 17 Agustus tepatnya pada Hari Kemerdekaan RI 2015 di Cikapundung Riverspot.

Kreativitas musik pada Bandung Beatbox dilakukan dengan perseorangan, setiap orang di dalamnya memiliki kreativitas yang berbeda dalam aransemen atau pembuatan karya. Dalam kreativitas membuat karya pastinya membutuhkan proses, baik itu proses latihan dan proses kreasi. Proses kreasi merupakan kegiatan yang bertujuan menghadirkan atau menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada.

Proses ini berhubungan dengan konsep kreativitas. Kreasi erat kaitannya dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang. Dalam menciptakan sebuah kreasi dibutuhkan kemampuan dalam berpikir, mencari ide dan gagasan, serta kemampuan dalam menuangkan ide dan gagasan tersebut menjadi sebuah karya.

Proses kreasi pada *beatbox* didalamnya tidak terlepas dari banyaknya pengalaman dalam mendengar atau meniru *beatboxer* lain yang hal tersebut dapat menentukan kekayaan dalam permainan musik *beatbox* itu sendiri. Bentuk penyajian karya pada Bandung Beatbox terdiri dari solo dan team yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dalam bentuk team, biasanya konsep terbentuk dari setiap orang yang kemudian disatukan dalam satu ide dan gagasan. Maka dari itu dibutuhkan hubungan yang dapat membangun chemistry agar memiliki ikatan perasaan yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya. Chemistry muncul manakala terjadi perjumpaan yang intens antara personal dan lingkup sebuah peristiwa pertunjukan sehingga posisinya sangat signifikan. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti berasumsi bahwa untuk mewujudkan karya *beatbox* yang utuh diperlukan dua komponen yang sekaligus menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu proses kreasi Bandung Beatbox dalam menampilkan karya musik, terdapat dua pertanyaan penelitian yang akan dikaji pada penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana tahapan yang dilakukan personal pada kelompok musik Bandung Beatbox untuk mewujudkan sebuah karya?
2. Bagaimana proses membangun chemistry antar personal dalam komunitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan kreativitas musik *beatbox* yang dilakukan oleh personal anggota Bandung Beatbox dalam mewujudkan sebuah karya.

2. Untuk menjawab persoalan yang berkaitan dengan durasi waktu yang dibutuhkan dalam proses bergabung sehingga mewujudkan sebuah chemistry.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi serta referensi untuk berbagai pihak yang ingin mengkaji musik *beatbox*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, sebagai sarana untuk membangun dan memperluas wawasan dalam pengetahuan musik, juga sebagai dokumentasi penulisan pada musik *beatbox*.
- b. Bagi Mahasiswa Seni Musik, diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengetahui dan mendeskripsikan musik *beatbox*, serta dapat digunakan sebagai media apresiasi dan inspirasi dalam bermusik.
- c. Bagi Masyarakat Umum, diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkaya khasanah literasi musik *beatbox*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini penulis susun dalam 5 bab, sebagai berikut: BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang Pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari: 1.1 Latar Belakang Penelitian, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian, dan 1.5 Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi tentang kerangka pemikiran. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teori dan tinjauan pustaka mengenai teori-teori dan konsep serta turunannya dalam bidang yang sedang dikaji. Pada bab ini terdiri dari: 2.1 Kreativitas, 2.2 Proses Kreasi, 2.3 Beatbox, 2.4 Karya Musik, 2.5 Penelitian yang Relevan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian dan langkah-langkah dalam menyusun skripsi. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif

analisis. Pada bab ini terdiri dari 3.1 Pendekatan Penelitian, 3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan, 3.3 Bagan Alir Penelitian, 3.4 Data dan Sumber Data yang terbagi menjadi 3.4.1 Data Primer dan 3.4.2 Data Sekunder, 3.5 Teknik Pengumpulan Data yang terdiri dari 3.5.1 Observasi, 3.5.2 Wawancara Mendalam dan 3.5.3 Studi Dokumentasi, 3.6 Teknik Analisis Data yang terdiri dari 3.6.1 Reduksi Data dan 3.6.2 Sajian Data (*display data*), serta 3.7 Langkah Kerja Penelitian: Mengajukan Topik Penelitian, Melakukan Ujian Sidang Proposal Skripsi, Mengajukan Dosen Pembimbing, Membuat Instrumen Penelitian, Melakukan Studi Pustaka, Melakukan Observasi Lapangan, Melakukan Bimbingan, Menyusun Laporan Penelitian dalam Bentuk Skripsi, Mendapatkan Persetujuan dari Dosen Pembimbing, Mengajukan Sidang Skripsi.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, berisi tentang temuan penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian dan pembahasan yang dikaitkan dengan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dikaji. Pada bab ini berisi tentang: 4.1 Temuan Penelitian yang membahas mengenai Perjalanan Bandung Beatbox dan Kegiatan Bandung Beatbox, 4.2 Pembahasan Penelitian yang membahas mengenai Proses Kreasi Karya Pada Bandung Beatbox dan Proses Membangun Chemistry antar personal anggota.

BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, berisi tentang simpulan yang merupakan poin-poin inti dari jawaban penelitian dan implikasi serta rekomendasi.