

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya hip-hop merupakan sebuah mahakarya dari negara Amerika atau lebih tepatnya mahakarya orang-orang Amerika keturunan *African-American*. Tahun 1970-an merupakan masa-masa awal kemunculan hip-hop, yaitu di Kota New York bagian utara, tepatnya di daerah Bronx. Hip-hop sendiri lahir dari sebuah aksi pergerakan *The Youth* akan hak-hak sipil generasi baru yang dipicu oleh perasaan terasingkan, termarginalisasi dan tertekan, yang juga didasari oleh de-industrialisasi serta pembaharuan dari kota New York bagian Utara tersebut. Banyak dari masyarakat beranggapan bahwa hip-hop hanyalah sekadar genre dari salah satu genre dalam musik, namun hip-hop tidaklah demikian, perjalanan hip-hop sangatlah panjang dan dimulai dari gerakan kultur sosialnya terlebih dahulu, hip-hop adalah sebuah kebudayaan. Itulah mengapa ada empat elemen fundamental dalam hip-hop yang meliputi: *Disk Jockey* atau DJ (Musik), *Breakdance* (Tarian), *Master of Ceremony* atau *Rap* (Puisi), dan terakhir adalah *Graffiti* (Visual). Keempat elemen ini adalah hasil dari pergerakan *The Youth* yang digunakan untuk melawan diskriminasi ras dan kekerasan aparat yang melanda New York, tepatnya pada New York bagian Utara, Bronx. Terlepas demikian, bahwa pembahasan ini tidak lepas dari kajian Diplomasi. Diplomasi secara terminologi bahasa berasal dari bahasa Yunani, yaitu *diplon* yang berarti “melipat”. Sedangkan diplomasi secara definisi adalah sebagai keterampilan atau sebuah skill dalam berhubungan dengan orang lain tanpa menyebabkan perasaan buruk. Diplomasi sendiri merupakan sebuah kegiatan urusan *official* dengan cara mengirim seseorang untuk mewakili

pemerintahan. Tujuan diplomasi adalah untuk menciptakan persetujuan dalam kacamata kebijakan. Bisa juga diartikan sebagai urusan-urusan atau kepentingan sebuah negara dengan perantara wakil - wakilnya di negara lain. Musik hip-hop merupakan seni kaum muda kulit hitam perkotaan dimana liriknya di iramakan bersamaan dengan suara yang dikombinasikan dari lagu-lagu yang telah direkam sebelumnya (Pihel, 1966).

Sedangkan mengutip dalam buku “*Can’t Stop Won’t Stop: A History of the Hip Hop Generation*” (Chang, 2005). Chang mengutip menurut DJ Afrika Bambaataa dalam buku yang dibuatnya yang merupakan seorang *pioneer* hip-hop, hip-hop adalah budaya yang terdiri dari empat elemen, yaitu sebagai berikut:

- a. *MC* atau *Rap*: *MC* adalah singkatan dari “*Master of Ceremonies*,” yaitu sebuah seni bernyanyi dengan cara bersyair yang diiringi oleh hentakan-hentakan musik (*beat*). Para *MC* atau *rapper* memasukkan kata-kata serta syairnya ke dalam sebuah musik dan membantu mengontrol perasaan atau *mood* para pendengar atau penontonnya.
- b. *Graffiti*: Hal ini merupakan bentuk ekspresi dari budaya hip-hop, yaitu dengan cara memberikan coretan-coretan ataupun goresan pada dinding ataupun tembok yang biasanya terdapat di ruangan publik dengan menggunakan cat semprot kalengan yang dikombinasikan serta menampilkan komposisi garis-garis, warna, ruang, ataupun bentuk untuk menuliskan kata-kata, simbol atau kalimat tertentu.
- c. *DJ-ing*: Merupakan singkatan dari *disk jockey*, adalah seni memanipulasi sebuah *vinyl record* atau dikenal sebagai sebuah cakram rekaman yang

dikombinasikan dengan teknik *cutting* atau *scratching* untuk menghasilkan suara-suara atau efek yang baru dan khas dalam sebuah musik. *Disk Jockey* merupakan alat untuk mengontrol musik yang dimainkan saat performa. Mereka biasanya mengkombinasikan track lagu dan menciptakan *remix* lagu yang memiliki tempo lebih cepat ataupun lebih lambat dari tempo aslinya yang disesuaikan dengan gaya tarian yang mereka inginkan.

d. *Breakdancing*: Adalah sebuah gaya tarian akrobatik yang mengandalkan kekuatan dan kelenturan badan yang mencakup gaya-gaya dalam tarian yang disebut *head spin*, *back spin*, dan gaya-gaya lainnya. *Breakdance* dulunya merupakan jenis tarian yang dipentaskan di jalanan yang akhirnya berkembang di kalangan pemuda *African-American*. Penarinya biasa disebut sebagai *b-boy* atau *b-girl*.

Hip-hop yang awalnya adalah budaya populer orang *African-American*, dewasa ini menjadi budaya populer di pelbagai kalangan, bahkan di kalangan orang Amerika kulit putih sekalipun. Budaya hip-hop pun juga mempengaruhi segala aspek sosial, baik di Amerika maupun Internasional. Hip-hop di Indonesia sendiri mulai berkembang di tahun 1980-an. *Breakdance* dan musik *Rap* adalah hal yang digemari pada masa itu oleh anak muda. Amerika secara tidak langsung menyebarkan musik hip-hop sebagai salah satu produk budayanya, bukan lagi sebatas produk komersial musikal saja, tetapi lebih ke tahap bagaimana hip-hop atau *Rap* yang memang adalah sebuah budaya, dikembangkan menjadi sebuah budaya internasional dengan catatan Amerika bisa mengandalkan *soft power*-nya untuk kepentingan *National Interest* negara Amerika, sebagai upaya diplomasinya yaitu diplomasi budaya hip-hop.

1.2 Latar Belakang Masalah

1. Bagaimana kepentingan-kepentingan budaya Amerika?
2. Bagaimana Amerika menggunakan *soft diplomacy* budaya hip-hop untuk *making the opinion* pada kaum muda urban Indonesia?
3. Bagaimana optimalisasi *soft power diplomacy* hip-hop pada kaum muda urban Indonesia?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang dirumuskan di latar belakang, peneliti membatasi bahasan masalah ini ke bagaimana Amerika menanamkan citra-citra tertentu pada kaum muda urban melalui *soft power diplomacy* hip-hop, serta bagaimana optimalisasinya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana optimalisasi *soft power diplomacy* Amerika melalui hip-hop untuk membangun citra-citra politik sebagai sarana mempengaruhi opini Indonesia terhadap Amerika serta mempengaruhi gaya hidup kaum muda urban Indonesia”

1.5 Tujuan dan Kegunaan

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan dan digunakan untuk mengetahui bagaimana dan apa saja *national interest* Amerika di Indonesia melalui budaya hip-hop,

mengetahui masalah *how the youth affected by US hip-hop*, dan apa saja pengaruhnya di Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana dan apa saja kepentingan-kepentingan budaya Amerika.
- 2) Untuk mengetahui Bagaimana Amerika menggunakan *soft diplomacy* budaya untuk *making the opinion* pada kaum muda urban Indonesia.
- 3) Untuk mengetahui Bagaimana optimalisasi *soft power diplomacy* hip-hop pada kaum muda urban Indonesia.

1.5.2 Kegunaan Penelitian

Adapun yang menjadi kegunaan dan manfaat dari penelitian penulis sebagai berikut:

- 1) Untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan menambah wawasan baik yang bersifat teoritis maupun praktis bagi perkembangan ilmu hubungan internasional.
- 2) Untuk memberikan sumber ataupun referensi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran akademik ataupun penelitian selanjutnya.
- 3) Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian strata satu (S-1) pada Jurusan Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (FISIP), Universitas Pasundan.