

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Hingga saat ini, masyarakat tentu sudah mengenal jenis musik hiphop baru yang dikenal sebagai *Beatbox*. *Beatbox* adalah jenis musik hiphop yang tidak membutuhkan alat musik dan masih sering ditemui di berbagai daerah dan luar negeri. *Beatbox* merupakan salah satu bentuk seni yang fokus pada penghasilan bunyi-bunyi ritmis, ketukan drum, instrumen musik, imitasi dari suara lain, terutama suara turntable, dengan menggunakan alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Istilah *Beatbox* awalnya muncul dalam dunia Hip Hop yang populer pada tahun 1980-an. Kata "*beat box*" secara harfiah merujuk pada mesin drum generasi pertama, sehingga para *Beatboxer* pada era tersebut dikenal sebagai "*Human Beat Box*". Terdapat tiga dasar suara atau beat dalam *Beatbox* yaitu, B T K (B= yang berarti ketukan KickDrum dengan menggunakan alat ucap yaitu bibir, T= Merupakan suara Hihat dengan menggunakan lidah, K= Merupakan suara SnareDrum dengan menggunakan mulut) ketiga dasar suara tersebut dihasilkan dengan keahlian pada indera pengucap. Terdapat banyak sekali macam-macam teknik suara dari *beatbox*, namun yang menjadi dasar dari seorang *beatbox* yang terdahulu adalah BTK, yaitu suara kickdrum, hihat, dan snaredrum.

Beatbox terus berkembang seiring bertambahnya waktu, Sampai saat ini tentunya *beatbox* sudah ada di Indonesia bahkan memiliki komunitas di

setiap pulaunya masing-masing. Induk dari komunitas *beatbox* di Indonesia adalahh *IndoBeatbox*. *Indobeatbox* merupakan sebuah komunitas *Beatbox* untuk mewadahi para *Beatboxer*, pecinta *Beatbox*, penikmat *Beatbox*, dan mengenal *Beatbox* lebih dekat. Komunitas ini didirikan oleh Tito (titz fade 2 black) dan Billy Bdabx. Pada saat itu komunitas *Beatbox* pertama kali yang mereka dirikan bernama Jakarta *Beatbox* Community (JBC) pada 4 Desember 2007. Untuk melebarkan *Beatbox* dan menyebarkan virus *Beatbox* ke seluruh nusantara, maka Jakarta *Beatbox* Community diubah menjadi The Indonesian *Beatboxing* Community atau lebih dikenal saat ini yaitu *Indobeabox*. *IndoBeatbox* resmi berdiri tanggal 30 Oktober 2008, di Goethe Hauss, Jakarta. Saat ini *Indobetabox* memiliki manager yang mengurus seluruh anggotanya di Indonesia dan dibantu para koordinator di setiap daerahnya. Komunitas ini memiliki berbagai kegiatan yang positif, seperti tampil di acara-acara musik, charity, pensi, dan launching produk. Dan komunitas ini rutin melakukan sharing tentang *Beatbox*, review video dan latihan. Sebagai induk dari seluruh komunitas *Beatbox* di Indonesia, kini *IndoBeatbox* memiliki lebih dari 32 regional yang tersebar di seluruh provinsi. *IndoBeatbox* tentunya sangat mendukung setiap gerakan yang menyebarluaskan *Beatboxing* di Indonesia contohnya yang terdekat yaitu ada di Bandung yaitu komunitas Bandung *Beatbox*.

Gambar 1. 1 Logo Bandung *Beatbox*



Sumber : Komunitas Bandung Beatbox

Berdasarkan hasil data wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dan ketua komunitas Bandung Beatbox, Hekmatyar mengatakan bahwa, Bandung *Beatbox* merupakan komunitas terbesar di Kota Bandung dan merupakan suatu wadah atau media para *Beatboxer* di Kota Bandung untuk berbagi pengetahuan, karya, dan pengalaman yang beranggota lebih dari 200 orang member aktif. Saat ini ketua Bandung *Beatbox* di pimpin oleh Hekmatyar. Sebelum adanya Bandung *Beatbox*, komunitas *Beatbox* di Bandung memiliki 2 komunitas *Beatbox* yang berbeda. Yang paling dahulu yaitu Bandung *Beatbox* Community yang didirikan pada tahun 1992 oleh Almarhum Dede atau biasa dikenal dengan Junk-D. Dan komunitas yang kedua adalah Komunitas Bandung *Beatbox* Family yang diketuai oleh Ferry John dan Elan Budi Kusuma pada tahun 2010. Pada saat itu komunitas *Beatbox* di Bandung tidak ingin berpecah atau menjadi 2 komunitas di dalam satu kota. Hingga akhirnya kedua komunitas tersebut dipertemukan dan sepakat menjadi satu komunitas *Beatbox* yaitu bernama Bandung *Beatbox* pada tahun 2014.

Saat ini Bandung *Beatbox* berkumpul di Taman Vanda setiap Hari Sabtu pada waktu yang ditentukan.

Gambar 1. 2 Anggota Komunitas Bandung *Beatbox*



Sumber : Komunitas Bandung Beatbox

Komunitas ini tentunya memiliki banyak kegiatan, tidak hanya kumpul dan belajar *Beatbox* tapi Bandung *Beatbox* ini memiliki 4 kegiatan yaitu. Yang pertama Master Class And Coaching Clinic adalah kelas untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan perihal *Beatbox* oleh *Beatboxer* professional. Kedua National *Beatbox* Battle adalah event *Beatbox* battle tahunan berskala nasional yang diselenggarakan oleh Bandung *Beatbox*. Ketiga international *Beatbox* Battle adalah event *Beatbox* battle tahunan berskala internasional yang diselenggarakan oleh Bandung *Beatbox*. Keempat Weekly Gathering adalah gathering mingguan yang diadakan di taman Vanda Kota Bandung.

Berdasarkan data dari merdeka.com, memaparkan bahwa kegiatan komunitas Bandung Beatbox tidak hanya sekedar pertemuan atau kumpulan para beatboxer saja. Selain diundang tampil di berbagai acara, komunitas ini kerap menorehkan prestasi. Diantaranya menjuarai Tasik Beatbox Battle, Tangerang Beatbox Battle, dan Bekasi Beatbox Battle pada tahun 2011 hingga 2015. Rencananya komunitas ini akan mengikuti Java Beatbox Festival yang merupakan event beatboxing terbesar di Indonesia. Selain itu, komunitas Bandung Beatbox rutin mengadakan acara bernama Bandung Beatbox Battle di kota Bandung setiap tahunnya. Selain Jawa Barat, komunitas beatboxing dari berbagai wilayah Indonesia juga ikut memeriahkan acara tersebut. Selain prestasi, anggota komunitas Beatbox Bandung juga turut serta memecahkan rekor MURI dalam acara yang digelar 17 Agustus lalu. Memecahkan rekor beatboxer terbanyak di kategori tersebut. (*sumber:* <https://www.merdeka.com/gaya/bandung-beatbox-komunitas-yang-ukir-prestasi-ajang-internasional.html> , diakses 18 September 2023)

Komunikasi tentunya sudah menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari manusia untuk berinteraksi sebagai makhluk sosial. Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia (Effendy, 2003:8). Komunikasi dapat diartikan juga sebagai suatu proses penyampaian pesan dan makna dalam bentuk lambing sebagai panduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan yang dilakukan seseorang kepada orang lain secara langsung maupun tidak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, ataupun perilaku (Effendy, 2003 :60).

Lingkup komunikasi menyangkut persoalan-persoalan yang ada kaitannya dengan substansi interaksi sosial orang-orang dalam masyarakat, termasuk konten interaksi komunikasi yang dilakukan secara langsung maupun dengan menggunakan media komunikasi. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang maupun kelompok akan dapat dipahami oleh pihak lain. Komunikasi ini akan sangat efektif apabila pesan yang disampaikan oleh penerima dapat ditafsirkan dengan baik. Terdapat lima unsur yang terdapat dalam proses komunikasi yaitu, komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Komunikator adalah pihak yang menyediakan atau yang memberikan informasi, pesan adalah informasi itu sendiri, media adalah tempat atau sarana yang digunakan untuk berkomunikasi, komunikan adalah penerima informasi, dan efek adalah pengaruh dari apa yang disampaikan pada saat proses komunikasi.

Fenomena merupakan hal yang membuat banyak orang atau masyarakat ingin mengetahui akan hal yang akan terjadi, fenomena bisa saja terjadi dimana-mana. Dampak dari fenomena bisa menjadi sebuah hasil yang baik maupun buruk bagi banyak orang, semua itu tentunya tergantung kepada apa yang terjadi, menjadi sebuah fenomena. Fenomena adalah suatu peristiwa yang tidak lazim yang terjadi di sekitar kita atau masyarakat yang dapat dilihat, dirasakan, dan diamati oleh manusia sehingga menarik untuk dikaji atau diteliti keadaannya secara ilmiah.

Fenomena berasal dari bahasa Yunani *phainomenon* artinya apa yang terlihat. Fenomena juga bisa berarti suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan

hal-hal yang dapat dirasakan oleh pancaindra bahkan hal-hal yang mistik. Maka dari itu fenomena memiliki makna yang berbeda tergantung dengan suatu keadaan. Hal itu bisa menyatakan dari nama seseorang, tempat, semua benda atau segala yang dibendakan.

Fenomenologi merupakan salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif, untuk memperoleh sebuah ungkapan-ungkapan pengalaman personal dengan tujuan memahami makna dari berbagai gejala dan peristiwa yang dialami orang-orang dalam situasi tertentu. Fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasikan pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya (Littlejohn, 2009:57).

Fenomena yang terjadi saat ini adalah semakin pesatnya pendatang baru bermain *Beatbox*, semakin bertambahnya hari semakin banyak penggiat *Beatbox* yang mengikuti komunitas dan event setiap tahunnya. Maka dari itu fenomena yang akan diteliti oleh peneliti merupakan suatu hal yang tak bisa diabaikan keberadaannya. Sebuah keterampilan yang hanya menggunakan alat ucap manusia tapi banyak diminati anak muda.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti fenomena *Beatbox* di komunitas bandung *Beatbox*. Apakah yang akan mereka lakukan ketika menguasai beberapa teknik *Beatbox*, apa yang membuat mereka bergabung dalam komunitas *beatbox* tersebut. Maka peneliti, akan meneliti ini

dengan judul, “**Fenomena Musik *Beatbox* di Komunitas Bandung *Beatbox***”.

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian padaa konteks penelitian, maka permasalahan yang menjadi perhatian utama adalah : “**Bagaimana Fenomena Musik *Beatbox* di Komunitas Bandung *Beatbox***”.

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana motif anggota bergabung di Komunitas Bandung *Beatbox*?
2. Bagaimana tindakan anggota saat bergabung dalam komunitas Bandung *Beatbox*?
3. Bagaimana makna musik *Beatbox* di komunitas Bandung *Beatbox*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai syarat ujian siding strata satu (S1), dan mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang Musik *Beatbox* di Komunitas Bandung *Beatbox*.

1. Untuk mengetahui motif anggota bergabung di Komunitas Bandung *Beatbox*.
2. Untuk mengetahui tindakan anggota saat bergabung dalam komunitas bandung *Beatbox*.

3. Untuk memahami makna Musik *Beatbox* di Komunitas Bandung

Beatbox.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan suatu bidang ilmu. Terkait dengan topik penelitian, maka penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang secara keseluruhan dapat memberikan keuntungan bagi pengembangan ilmu komunikasi.

1.4.1. Kegunaan teoritis

Kegiatan penelitian ini diharapkan memberikan informasi berharga dalam bidang ilmu komunikasi sehingga dapat tercipta persepsi yang seragam. Sebuah konsep atau teori yang menjadi dasar penelitian dapat membantu dalam memahami fenomena sosial yang terjadi, sehingga penelitian dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik. Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan dalam mempelajari komunikasi kelompok.

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya dalam komunikasi kelompok mengenai fenomena *beatbox* di kota Bandung yang sebenarnya.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai fenomena *beatbox* di kota Bandung.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi masyarakat untuk mengetahui sejauh mana aktivitas komunitas *beatbox* dilakukan.
2. Penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa UNPAS yang mengambil program studi ilmu komunikasi sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

