

**EKSISTENSI PERTUNJUKAN DAN KONSEP
DALAM BERKARYA SOLO BEATBOX
COMMUNITY**

SKRIPSI



oleh

TANTRI NINDYAS WARI
NIM13112113

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

**EKSISTENSI PERTUNJUKAN DAN KONSEP
DALAM BERKARYA SOLO BEATBOX
COMMUNITY**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat sarjana S1
Program Studi Etnomusikologi
Jurusan Etnomusikologi



oleh

TANTRI NINDYAS WARI
NIM13112113

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN

Skripsi

EKSISTENSI PERTUNJUKAN DAN KONSEP DALAM BERKARYA SOLO BEATBOX COMMUNITY

yang disusun oleh

Tantri Nindyas Wari
NIM 13112113

telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

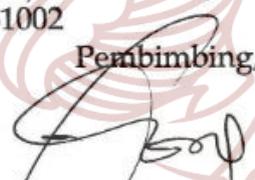
Ketua Penguji,

Penguji Utama,


Iwan Budi Santoso, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197305062000031002


I Nengah Muliana, S.Kar, M.Hum
NIP. 195804041982031003

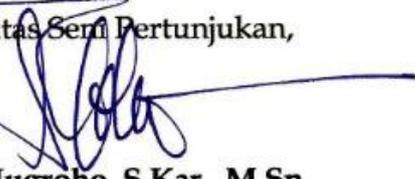
Pembimbing,


Dr. Zulkarnaen Mistoroify, M.Hum
NIP. 196610111999031001

Skripsi ini telah diterima
sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia Surakarta
Surakarta, 19 November 2018



Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,


Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn
NIP. 196509141990111001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Tantri Nindyas Wari
NIM : 13112113
Tempat, Tgl. Lahir : Surakarta, 11 Desember 1994
Alamat : Jati RT 03/RW 04, Cemani, Grogol, Sukoharjo,
Jawa Tengah.
Program Studi : Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya dengan judul: Eksistensi Pertunjukan dan Konsep dalam Berkarya Solo Beatbox Community adalah benar-benar karya cipta sendiri, saya buat dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi).
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 11 / 11 / 2018

Penulis,



Tantri Nindyas Wari

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Tuhan Yang Maha Esa

Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Heri Tri Winardo dan Ibu Eny Surniawati yang selalu menyertakan doa dan dukungan yang terbaik.

Kakak tercinta, Hanung Pradana Putra yang selalu menyemangati hingga akhir.

Kakek dan nenek yang selalu memberikan pengharapan terselesaikannya studi.

Seluruh keluarga yang telah mendukung dan mendoakan.

Keluarga besar etnomusikologi, khususnya angkatan 2013 yang telah menjadi penyemangat.

Bapak Ibu Dosen Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya jurusan Etnomusikologi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, bimbingan dan pengarahan.

Para sahabat dan kerabat yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat.

Keluarga besar Etnomusikologi dan almamater Institut Seni Indonesia Surakarta.

Sahabat-sahabat Etnomusikologi angkatan 2013 yang telah memberikan kesan yang luar biasa dan menyemangati penulis.

Seluruh anggota Solo Beatbox Community yaang telah bersedia menjadi objek penelitian.

Para pembaca yang budiman.

MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(Lessing)



ABSTRAK

Skripsi berjudul “Eksistensi Pertunjukan dan Konsep dalam Berkarya Solo Beatbox Community”, berawal dari ketertarikan penulis terhadap musik beatbox yang diusung oleh komunitas Solo Beatbox Community. Imitasi suara instrumen musik dengan mulut, bermain musik tanpa memakai instrumen musik yang sesungguhnya namun bisa mereka mainkan seolah-olah suaranya seperti instrumen asli. Bagi peneliti, eksistensi pertunjukan grup dari komunitas musik tidak lepas dari karya-karya yang disajikan kepada penonton. Berbagai persoalan tersebut terumuskan dalam pertanyaan penelitian antara lain (1) Bagaimana eksistensi pertunjukan Solo *Beatbox* Community?, dan (2) Bagaimana Solo *Beatbox* Community mengkonsep dan mengaransemen setiap karyanya?

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bersifat menggambarkan secara jelas dan terperinci terhadap masalah yang diteliti, mencatat berdasarkan apa yang sudah diamati. Data yang sudah didapat kembali diolah berdasarkan data hasil dari wawancara dengan narasumber terkait dan berdasarkan observasi oleh penulis. Dalam penulisan ini peneliti menggunakan studi pustaka untuk memperoleh data pendukung untuk memperkuat penelitian penulis.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa sosial media sangat berperan penting dalam perkembangan komunitas mereka, mulai dari promosi hingga publikasi mengenai Solo Beatbox Community. Untuk bisa mendapatkan panggung, Solo Beatbox Community menggunakan metode *getok tular* untuk mempermudah akses pertunjukan ke depannya. Regenerasi anggota juga merupakan salah satu upaya agar komunitas ini tidak mati. Solo Beatbox Community mempunyai unsur-unsur dalam pengkonsep karyanya yakni berdasarkan jenis dan konsep event yang bersangkutan, serta trend musik yang sedang digemari masyarakat. Hal tersebut yang memicu eksistensi pertunjukan Solo Beatbox Community.

Kata kunci: Eksistensi komunitas, Beatbox, Konsep berkarya Solo Beatbox Community

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan penyertaanNya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai prasyarat guna memperoleh gelar sarjana dengan judul “Eksistensi Pertunjukan dan Konsep dalam Berkarya Solo Beatbox Community” dengan baik meskipun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan didalamnya.

Penulis juga menyadari penuh bahwa skripsi ini tidak lepas melibatkan dari doa, bantuan, bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak terkait. Untuk itu penulis sangat berterimakasih kepada:

Saudara Doby dan anggota Solo Beatbox Community yang bersedia menjadi objek penulisan ini.

Bapak Iwan Budi Santoso, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Etnomudikologi, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Bapak Rasita Satriana, S.Kar., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Etnousikologi, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Bapak Aris Setiawan, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing akademik dan Bapak Dr Zulkarnain Mistortoify, M.Hum selaku dosen pembimbing skripsi yang sabar dalam memberikan tuntunan dan pengarahan ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membagi banyak ilmunya kepada penulis.

Kedua Orang Tua tercinta dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam berbagai hal.

Para sahabat dan kerabat, serta teman seperjuangan Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya angkatan tahun 2013.

Semua pihak yang terlibat dan memberikan motivasi, dukungan, dan doa kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini baik berupa moril maupun materiil yang tidak bisa disebutkan satu persatu disini.

Sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih dan tulus dari hati yang terdalam, semoga berkah dan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa senantiasa tercurah bagi kita semua. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun pihak yang membutuhkan.

Surakarta, 20/10/2018
Penulis,

Tantri Nindyas Wari
NIM. 13112113

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Konseptual	11
G. Metode Penelitian	22
1. Pengumpulan Data	22
2. Pengolahan dan Analisis Data	27
3. Penulisan Laporan	26
H. Sistematika Penulisan	33
BAB II PERKEMBANGAN MUSIK BEATBOX	35
A. Sejarah Beatbox didunia	35
1. Beatbox Oldschool	36
2. Beatbox Newschool	37

B.	Awal mula Masuknya Beatbox di Indonesia	39
C.	Perkembangan Beatbox di Masa Sekarang	44
D.	Perkembangan Beatbox dan Komunitasnya di Jawa	48
BAB III	EKSISTENSI PERTUNJUKAN SOLO BEATBOX COMMUNITY	52
A.	Awal mula Terbentuknya Solo Beatbox Community	52
B.	Strategi Publikasi SBC kepada Publik	55
C.	Bentuk Pertunjukan SBC sebagai Front Stage Presentation	67
D.	Upaya SBC dalam Mempertahankan Eksistensinya di Panggung Pertunjukan Musik	70
BAB IV	PERUMUSAN KONSEP DALAM KARYA SOLO BEATBOX COMMUNITY KEDALAM PERTUNJUKANNYA	76
A.	Penentuan Konsep	78
B.	Proses Pengonsepan SBC dalam Karyanya	81
C.	Proses Latihan Solo Beatbox Community	83
BAB V	PENUTUP	99
A.	Kesimpulan	99
B.	Saran	101
	KEPUSTAKAAN	103
	WEBTOGRAFI	105
	DISKOGRAFI	105
	NARASUMBER	106
	LAMPIRAN	107
	BIODATA PENULIS	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kenny Muhamad beatboxer genre oldscool, memanfaatkan gema ruang sebagai amplifikasi.	37
Gambar 2	Reeps One beatboxer genre oldscool.	38
Gambar 3	Allem beatboxer genre newschool.	38
Gambar 4	Billibdx, beatboxer pertama di Indonesia.	42
Gambar 5	Tito a.k.a Titz sebelum masuk Fade2Black.	42
Gambar 6	Formasi awal Indobeatbox.	43
Gambar 7	Poster film Peace, Love n Beatbox.	43
Gambar 8	Halaman website swissbeatbox, platform beatbox di dunia.	47
Gambar 9	Daftar event internasional di Swissbeatbox.	48
Gambar 10	Pamflet Java Beatbox Festival.	51
Gambar 11	Akun YouTube Solo Beatbox Community.	58
Gambar 12	Akun Twitter Solo Beatbox Community.	59
Gambar 13	Akun Facebook Solo Beatbox Community.	61
Gambar 14	Akun Instagram Solo Beatbox Community.	62
Gambar 15	Liputan SBC oleh Solo Tv di Balaikambang, Manahan, Surakarta.	85
Gambar 16	Berkumpulnya anggota SBC di Warung Wijaya Solo.	86
Gambar 17	Gambaran dari halaman akun YouTube Solo Beatbox Community.	96
Gambar 18	Pamflet pertunjukan SBC sebagai bintang tamu di event basket.	98
Gambar 19	Pamflet pertunjukan SBC di event	98

Fade2Black.

Gambar 20 Pamflet pertunjukan SBC di berbagai event mengenang karya Gesang.

98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belakangan ini masyarakat mengenal jenis musik baru yang disebut sebagai musik *Beatbox*. Pada awalnya istilah *Beatbox* muncul dalam dunia Hip Hop yang populer pada tahun 1980-an. Kata "*Beat Box*" secara harfiah mempunyai arti ketukan (*beat*). *Beatbox* merupakan sejenis musik transmedium, yakni mampu mengalihkan suara instrumen bahkan *ensemble* musik dengan menggunakan mulut. Imitasi suara dengan mulut juga mempunyai kompleksitas dan kerumitan. Transmedium dengan mulut mempunyai ruang lingkup musikal yang luas, secara harmoni dan aransemen serta lainnya. Sehingga mulut merupakan kekuatan dari musik *beatbox*.

Kelihaian pada indera pengucap seperti mulut, bibir, lidah dan tenggorokan, serta pernafasan merupakan salah satu faktor utama dalam *beatbox*. Sehingga mampu menghasilkan suara-suara yang unik seperti bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, dan bunyi-bunyi lainnya, khususnya suara *turntable*. Terdapat tiga suara dasar atau beat dasar dalam *beatbox* yaitu: B T K (B= KickDrum/BassDrum, T= HiHat, K= Snare Drum). Namun hal ini tidak akan terjadi ataupun terwujud apabila

dalam pengaplikasiannya tidak dibantu dengan penggunaan mikrofon dan amplifikasi soundsistem, terutama jika sedang berada dalam suatu pertunjukan musik *beatbox*.

Beatbox awalnya berasal dari negara Amerika sejak abad ke-19 dan merupakan cabang dari budaya Hip Hop. Selain *beatbox* ada juga *Rap*, *Breakdance*, *Gravity*, dan *DJ/Disk Jokey Hip Hop* yang semuanya merupakan cabang dari budaya *Hip Hop*. Awalmula *beatbox* merupakan transmedium dari *DJ Hip Hop*, *DJ* yang dimaksud bukan seperti *DJ EDM (Electronic Dance Music)* pada masa sekarang ini tetapi lebih pada permainan ketukan-ketukan seperti halnya musik *breakdance* pada alat *DJ* di masanya. Oleh karena itu *beatbox* hadir sebagai pengganti alat *DJ Hip Hop*. Dalam konteks pertunjukannya *beatbox* terdapat dua *genre* yakni *beatbox oldschool* dan *newschool*. *Beatbox oldschool* merupakan *genre beatbox* yang hanya menggunakan beat dasar, musisi *beatbox* yang masih mengusung *genre* ini adalah Kenny Muhamad. Sedangkan *newschool* merupakan *beatbox* yang mengalami perkembangan dari masa ke masa sehingga mulai banyak jenis suara yang dimainkan seperti efek *DJ*, suara robot dan suara instrumen musik yang lain, di antaranya adalah Allem, Skrillex, dan Reeps One, *genre* inilah yang juga diikuti oleh Solo *Beatbox Community*.

Di Kota Solo, *beatbox* mulai dikenal seiring masuknya musik *hip-hop* yakni sekitar tahun 2009. Munculnya musik *beatbox* dianggap asik oleh

beberapa pemuda Kota Solo yang sampai saat ini aktif menjadi anggota komunitas *beatbox* yang bernama Solo *Beatbox* Community. Mereka mampu menirukan instrumen musik nyaris tak berbeda dengan aslinya, tentunya dengan melakukan latihan yang rajin. Solo *Beatbox* Community juga ingin memperkenalkan musik *beatbox* kepada masyarakat Kota Solo dan sekitarnya.

Keberadaan musik *beatbox* memunculkan daya tarik tersendiri bagi para penikmat musik terutama bagi mereka yang baru mengenal musik *beatbox* tersebut. Demi mengenalkan *beatbox* kepada masyarakat Kota Solo, dengan memanfaatkan sarana media sosial YouTube, Solo *Beatbox* Community berinisiatif membuat video tutorial dengan menggunakan bahasa Jawa yang menimbulkan dampak positif bagi mereka. Video-video tersebut mereka unggah di akun channel YouTube mereka yang diberi nama Cah *Beatbox* Solo. Mereka yang digawangi oleh lima orang pemuda yaitu Helmi Adibani, Erwin Indrayana, Ignatius Raditya, Yosua Aji Nugraha, dan Andreas Dobi menjadi dikenal oleh masyarakat Kota Solo. Selain itu tawaran job untuk tampil mulai banyak, dari yang awalnya mencari job menjadi diberi job.

Para *beatboxer* tidak perlu memakai atau membeli alat musik apapun karena mereka hanya dituntut untuk menirukan suara-suara dari alat musik tersebut semirip mungkin. Dengan mendengar dan melihat

pertunjukan mereka, masyarakat bisa langsung terkesan oleh kehadirannya bahkan bisa melakukannya karena hemat. Dengan kata lain, hanya bermodal indera pengecap serta keterampilan mulut masyarakat bisa menjadi *beatboxer*. Hal ini menjadikan musik *beatbox* semakin banyak dinikmati oleh masyarakat luas. Banyak komunitas *Beatbox* muncul hampir seluruh kota di Indonesia seperti komunitas *Beatboxing of Jogja* atau yang lebih dikenal sebagai komunitas *BeJo*, di Semarang terdapat *Beatbox Community of Semarang*, begitupun di Jakarta dengan nama *Jakarta Beatbox Unite*, dan salah satunya juga terdapat di kota Solo yakni *Solo Beatbox Community*. Mereka adalah sekumpulan anak muda yang mempunyai ketertarikan khusus terhadap musik *Beatbox*. Bukan hanya sebagai pendengar, tetapi mereka sama-sama belajar untuk menjadi seorang *Beatboxer*.

Solo Beatbox Community merupakan satu-satunya komunitas *Beatbox* yang murni fokus terhadap musik *beatbox*, yang berasal dari kota Solo. Komunitas ini bukan hanya sekedar komunitas biasa, tetapi mereka merupakan pelopor akan musik *beatbox* di kalangan pemuda di kota Solo. Mereka berani terjun ke dalam dunia musik dengan memilih musik *Beatbox* karena dianggap sebagai musik yang unik dan irit. Dikatakan irit karena tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk mengikuti les musik dan membeli instrumen musik ataupun menyewa tempat untuk berlatih.

Mereka hanya memerlukan modal ketekunan dan mulut untuk mempelajari *beatbox*. Hingga pada akhirnya mereka bisa membawa komunitasnya menuju ke panggung pertunjukan, dengan menyuguhkan karya-karya mereka yang berupa aransemen lagu bahkan repertoar buatan mereka sendiri yang mampu mempengaruhi komunitas lain untuk beradu kreativitas dalam menciptakan sebuah karya.

Solo *Beatbox* Community memiliki konsep pada setiap karyanya. Karya yang dimaksud bisa berupa aransemen lagu maupun repertoar milik mereka sendiri. Konsep merupakan hal yang penting dalam sebuah karya, apalagi bagi Solo *Beatbox* Community. Selain untuk menunjukkan jati diri mereka di dunia pertunjukan juga agar karya yang dibawakan oleh mereka memiliki kesinambungan terhadap pertunjukan tempat mereka tampil.

Kesinambungan yang dimaksud yaitu antara acara pada pertunjukan yang akan berujung pada penarikan perhatian terhadap penonton, karena dalam suatu acara sudah pasti mempunyai penonton masing-masing. Sebagai contoh ketika Solo *Beatbox* Community berada dalam pertunjukan bertemakan keroncong, maka karya yang mereka bawakan mengusung konsep musik keroncong, agar terjadi kesinambungan dengan acara pertunjukan keroncong tersebut dengan karya milik Solo *Beatbox* Community dan dengan penonton. Baik

penonton yang utamanya sebagai peminat dari genre keroncong itu sendiri, maupun penonton yang memang dibawa sendiri atau dikelola oleh Solo Beatbox Community atas dasar bahwa mereka sebagai penikmat musik beatbox, ataupun komunitas musik lain yang turut berapresiasi, bahkan kepada penonton yang hanya sekedar sebagai penikmat pertunjukan di kota Solo.

Dalam mengkonsep karya biasanya terdapat seorang yang dominan menjadi seorang konseptor, sebut saja Fafa. Meskipun begitu semua anggota juga turut berperan dalam mengkonsep karya mereka. Bila sebelumnya sedikit dipaparkan bahwa Solo Beatbox Community memperhatikan kesinambungan dalam karya pada pertunjukannya, terkadang mereka juga mengikuti *request* atau permintaan. Sehingga tak jarang karya mereka mengikuti apa yang sedang *booming* di pasar musik. Mengikuti pasar bukan berarti mengikuti sebagai plagiat tetapi mereka mengusung genre maupun instrumen yang sedang *booming*. Misalnya, ketika sedang *booming* musik EDM (*Electronic Dance Music*) maka mereka memasukan unsur EDM ke dalam karyanya, ketika sedang *booming* musik koplo maka mereka akan memberikan sentuhan koplo pada karya mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana eksistensi pertunjukan Solo *Beatbox* Community?
2. Bagaimana Solo *Beatbox* Community mengkonsep dan mengaransemen setiap karyanya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memahami tentang eksistensi pertunjukan Solo *Beatbox* Community, konsep aransemen dan pembuatan karya Solo *Beatbox* Community.

D. Manfaat Penelitian

1. Memberi sumbangan disiplin etnomusikologi dalam kasus penelitian pada komunitas anak muda *beatbox*.
2. Memberi penguatan terhadap pengetahuan masyarakat terhadap musik *beatbox* dan eksistensi komunitas yang ada di Surakarta.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian dan/atau tulisan tentang keberadaan komunitas dan konsep pembuatan musik *beatbox* masih belum banyak dilakukan. Kajian yang pernah dilakukan sejauh ini masih mengandalkan tema-tema yang terkait dengan teknik-teknik pengolahan organ vokal dan kreativitas kelompok music *beatbox*. Perspektif eksistensi komunitas bukan menjadi pilihan utama dalam tema-tema tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan tinjauan terhadap beberapa buku serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan eksistensi komunitas, musik *beatbox*, dan komunitas musik *beatbox*.

Dwi Okta Renanda(2014) dalam skripsinya yang berjudul “Eksplorasi Organ Vokal dan proses Pelatihan *Beatbox* pada Komunitas *Beatboxing of Jogja (BeJo)*”, lebih menonjolkan pembahasan tentang perubahan fungsi organ vokal pada anggota komunitas *Beatboxing of Jogja (BeJo)*, yang dieksplorasi agar mampu mengimitasi suara bunyi-bunyian ritmis, ketukan drum, instrument musik, dan tiruan bunyi lainnya, sedangkan pada tulisan ini penulis lebih menonjolkan mengenai proses berkarya Solo *Beatbox Community* ke panggung pertunjukan. Di samping itu, dibahas mengenai proses berlatih anggota komunitas tersebut yang dikategorikan berdasarkan tingkat kemampuan. Termasuk pembahasan tentang hambatan-hambatan yang dialami dalam proses pelatihan. Pada

skripsi lain karya Imam Taufik (2012) yang berjudul “Band Indie Reggae Samalona Surakarta, kajian pengelolaan organisasi dan kreativitas musikal.” yang memfokuskan penelitiannya terhadap aspek pengelolaan dalam organisasi musik tersebut beserta kreativitas mereka dalam berkarya dalam musik mereka. Penelitian yang dilakukan ini lebih difokuskan pada eksistensi pertunjukan Solo *beatbox* Community sebagai satu-satunya kelompok *beatbox* yang murni mengangkat musik *beatbox* sendiri.

Rifiana Abdul Razzak (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox* Community of Semarang.” yang cenderung menonjolkan terhadap kreativitas kelompok tersebut dalam menciptakan sebuah karya berupa gagasan, penyelesaian masalah, keterampilan, konsep dalam penyajian yang membuat mereka pada akhirnya mampu menghasilkan karya. Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan eksistensi pertunjukan Solo *Beatbox* Community yakni membahas strategi untuk mendapatkan panggung dan publikasi mengenai komunitas mereka, dan tentang konsep dari karya yang dihasilkan oleh Solo *Beatbox* Community dimana hal tersebut mampu menunjang eksistensi mereka dalam pertunjukannya.

Eka Yuliana (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Strategi Mempertahankan Eksistensi Komunitas Virginity Yogyakarta.” Yang

berisikan hal-hal yang menunjang eksistensi komunitas *Virginity* di Yogyakarta. Dalam skripsinya membahas strategi-strategi dalam eksistensi komunitas fans klubnya di antara komunitas fans club yang lain. Hal tersebut turut membuka pandangan peneliti dalam menggali eksistensi di dalam komunitas lebih dalam lagi, walaupun penulis mempunyai fokus terhadap eksistensi dalam pertunjukan Solo *Beatbox* Community. Tulisan ini membantu penulis untuk mengetahui bahwa adanya faktor-faktor yang mendukung eksistensi suatu komunitas musik, baik komunitas musik yang bersifat penikmat, maupun komunitas yang juga terjun dalam pertunjukan seperti Solo *Beatbox* Community.

Denis Setiaji (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Dongkari: Konsep, teknik, dan Ornamentasi Tembang Sunda Cianjuran.” Dalam skripsinya penulis ini membahas mengenai persepsi para penembang maupun seniman Tembang dalam memahami Dongkari. Bagaimanakah pola-pola persepsi seniman tersebut dalam memaknai Dongkari yang membahas mengenai apakah dongkari sebagai konsep musikal, implementasi konsep terhadap teknik vokal, hingga pada praktek akhirnya sebagai sarana pemberian ornamentasi lagu. Hal tersebut menambah pengetahuan dan reverensi mengenai konsep dalam sebuah karya seni Dongkari yang dapat membantu penulis dalam menulis mengenai konsep terhadap Solo *Beatbox* Community.

Penelitian tentang eksistensi dan konsep dalam berkarya Solo *Beatbox Community* ini merupakan penelitian pertama yang dilakukan sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan orisinalitasnya.

F. Landasan Konseptual

Menurut Save M. Dagon (1997) konsep eksistensi dalam kehidupan sosial manusia yang terpenting dan terutama adalah keadaan dirinya sendiri atau eksistensi dirinya. Eksistensi dapat diartikan sesuatu yang menganggap keberadaan manusia tidaklah statis tetapi senantiasa mengalami perubahan. Artinya, manusia itu selalu bergerak dari kemungkinan menuju kenyataan. Proses ini berubah, bila kini sebagai suatu yang mungkin, maka besok akan berubah menjadi kenyataan. Karena manusia itu memiliki kebebasan, maka gerak perkembangan ini semuanya berdasarkan pada manusia itu sendiri. Bereksistensi berarti berani mengambil keputusan yang menentukan hidupnya. Konsekuensinya jika kita tidak berani berbuat, maka kita tidak bereksistensi dalam arti sebenarnya (dikutip dari Subrata, 2011).

Emile Durkheim dalam bukunya yang berjudul *The Division of Labor in Society* menyatakan ada dua jenis solidaritas dalam kehidupan sosial masyarakat yakni solidaritas organik dan solidaritas mekanik.

Solidaritas organik adalah solidaritas sosial yang mementingkan peranan hukum yang bersifat memulihkan daripada bersifat represif sehingga memberikan ruang tersendiri bagi seseorang untuk tidak terikat dengan hal-hal yang tidak diinginkan dan menciptakan kesadaran kolektif di dalam kelompok karena adanya kepentingan yang sama. Sedangkan solidaritas mekanik adalah solidaritas sosial yang semua anggotanya mengutamakan kebersamaan, berbagi pengalaman sosial, tetapi mereka tidak saling bergantung satu sama lain untuk bertahan seperti halnya Solo *beatbox* Community. Solo *beatbox* Community mengutamakan kekeluargaan dalam komunitas mereka, baik saat latihan maupun saat berkumpul di luar latihan seperti halnya nongkrong bareng dan sharing diluar *beatbox* sebagai topiknya.

Munculnya musik *beatbox* tentunya mempengaruhi terciptanya komunitas-komunitas baru, terutama di bidang musik *beatbox* tersebut. Salah satunya adalah kelompok Solo *Beatbox* Community yang menjadi objek penelitian peneliti.

Peneliti menggunakan teori Dramaturgi milik Erving Goffman untuk membantu memfokuskan penelitian ini pada ruang pertunjukan dan ruang berkarya di balik pertunjukan Solo *Beatbox* Community. Peneliti membatasi teori ini hanya pada pembahasan ruang pertunjukan (front stage) dan di balik ruang pertunjukan (back stage). Dramaturgi

adalah teori yang mengemukakan bahwa teater dan drama mempunyai makna yang sama dengan interaksi sosial dalam kehidupan manusia. Dimana dalam teori tersebut seseorang mempunyai sifat yang berbeda antara di depan panggung dan di belakang panggung. Teori tersebut ditulis dalam buku Erving Goffman yang berjudul "*The Presentation of Self in Everyday Life*". Dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya akan membahas Front stage (panggung depan) dan Back Stage (panggung belakang).

1. Front Stage yaitu bagian pertunjukan yang berfungsi mendefinisikan situasi penyaksi pertunjukan. Dengan kata lain bahwa front stage merupakan hasil dari keseluruhan persiapan yang sebelumnya dilakukan di belakang panggung. Pada kasus ini ditujukan kepada Solo *Beatbox Community*, front stage merupakan area pertunjukan bagi mereka dimana mereka bisa berada di depan penonton dan merasakan berbagai respon penonton terhadap mereka ketika sedang mempertunjukkan karya mereka di atas panggung. Front stage dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Setting yaitu pemandangan fisik yang harus ada jika sang actor memainkan perannya. Yang dimaksud dalam hal ini adalah bahwa dalam setiap pertunjukan memerlukan adanya setting, yakni segala sesuatu yang dibutuhkan oleh penampil ketika sedang melakukan

pertunjukan di atas panggung. Pemandangan fisik dalam setting yakni seperti properti ataupun alat-alat yang dibutuhkan bagi penampil untuk di pergunakan dalam pertunjukannya. Selain itu settingan juga bisa berupa teknik, yakni tidak terlihat secara fisik namun bisa di rasakan oleh penampil. Teknik tersebut dapat berupa settingan sound, terutama dalam pertunjukan musik hal ini sangat mempengaruhi dalam setiap pertunjukannya. Hal tersebut akan berdampak pada respon audience, karena merekalah yang secara langsung menyaksikan pertunjukan tersebut. Maka selain settingan dalam konteks visual panggung, perlu adanya perhatian lebih terhadap seting konteks pertunjukan dimana hal ini mempunyai kaitan besar dengan penonton.

Setting konteks pertunjukan bisa dikatakan juga sebagai interaksi dan komunikasi dengan penonton. Hal tersebut akan terlihat dengan adanya respon penonton dalam pertunjukan tersebut. Dimana dalam hal berinteraksi dan berkomunikasi besar kaitannya dengan dialog baik secara verbal maupun non verbal. Maka perlu adanya sebuah susunan dalam rangkaian pertunjukan agar interaksi, komunikasi sang penampil bisa sesuai dengan pertunjukan. Secara umum sebuah pertunjukan di setting menjadi beberapa bagian, yakni pembukaan-penampilan utama-penutup.

Begitu juga oleh Solo Beatbox Community, dalam setiap rangkaian pertunjukannya di bagi menjadi beberapa bagian tersebut. Pada bagian pembukaan dialog yang disampaikan adalah mengenai pengenalan komunitas Solo Beatbox Community terlebih dahulu kepada penonton, selanjutnya memperkenalkan personil penampil. Setelah pembukaan barulah masuk ke pertunjukan utama yang di bawakan oleh Solo Beatbox Community. Pada bagian penutup, tentunya selain ucapan trimakasih juga terdapat dialog mengenai kegiatan mereka di event ke depannya. Bahasa dan tindakan yang digunakan dalam berdialog disesuaikan dengan mayoritas penonton yang ada. Hal ini bertujuan untuk meninggalkan kesan yang baik pada lawan interaksi dan memuluskan jalan mencapai tujuan.

- b. Front Personal (penampilan diri) yaitu berbagai macam perlengkapan sebagai pembahasa perasaan dari sang actor. Yang dimaksud dalam hal ini adalah penampilan dan gaya dari diri penampil sebagai pemeran utama dalam pertunjukan. Hal-hal yang berkaitan dengan penampilan seperti pakaian, style yang disesuaikan dengan genre lagu oleh musisi diatas panggung. Style atau gaya yang ditampakkan oleh musisi di atas panggung terkadang mencerminkan identitas dari genre lagu yang dibawakan. Terlihat dari aksesoris yang dipakai, jenis baju/ celana/ sepatu yang

dipakai oleh performer sesuai dengan genre musik tersebut. Sebagai contoh, musisi hip-hop yang style identik dengan penggunaan aksesoris berupa topi snapback, baju *oversize* dan celana yang dibilang gombong. Dilihat secara visual orang yang memakai style tersebut bisa dibaca bahwa orang tersebut adalah penyuka musik hip-hop ataupun musisi hip-hop. Walaupun di luar pertunjukan bisa saja berpenampilan berbeda, karena penampilan tersebut hanya dipergunakan ketika sedang berada di atas panggung pertunjukan.

2. Back stage yaitu ruang dimana disitulah berjalan skenario pertunjukan oleh tim yang pada intinya mempunyai sifat yang rahasia. Para anggota Solo Beatbox Community sendirilah yang akan mengatur materi pementasan masing-masing pemain. Seperti halnya melakukan sebuah ritual maupun adanya sesuatu kegiatan yang biasa dilakukan sebagai syarat sebelum memulai pertunjukan di atas panggung. Hal itu biasa dilakukan untuk menunjang kepercayaan diri penampil di atas panggung.

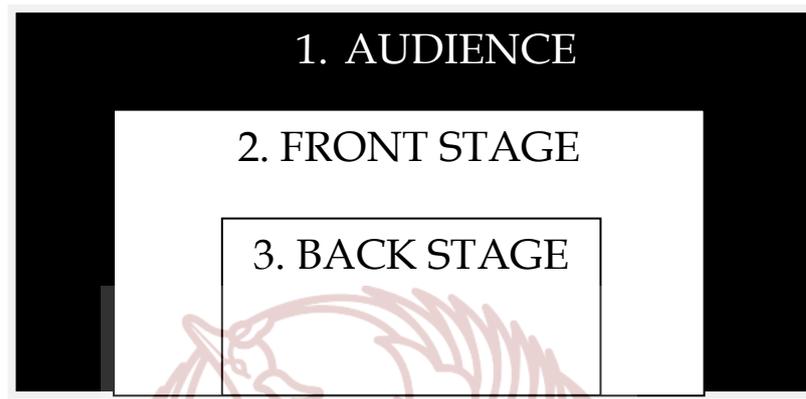
Backstage merupakan ruang dimana untuk berjalannya skenario oleh tim. Solo Beatbox Community merupakan tim yang menciptakan skenario, dimana skenario dalam hal ini adalah karya dari Solo Beatbox Community yang seluk-beluknya penciptaan karya hanya diketahui oleh mereka. Dengan kata lain merupakan dapur bagi mereka dalam

menciptakan karya. Sebuah karya yang nantinya akan dibawakan ke panggung pertunjukan yang sebelumnya akan dimasak dan diolah oleh mereka di ruang ini. Dalam ruang penciptaan karya ini mereka juga mengusung konsep yang sesuai dengan karya yang akan mereka buat. Maka backstage ini juga berfungsi sebagai ruang bagi mereka untuk mencari konsep, menentukan konsep, dan merancang konsep, serta mengolah konsep ke depannya. Bukan hanya konsep ke dalam penciptaan karya saja, tetapi konsep dalam pembawaan mereka ketika berada di atas panggung dan di depan para penonton. Dengan kata lain mereka harus mempersiapkan dialog di depan penonton agar terjadinya interaksi dan komunikasi dengan penonton. Selanjutnya, di ruang ini juga mereka mengolah konsep tersebut ke dalam karya mereka yang akan di bawa ke panggung pertunjukan sebagai bentuk presentasi dari suatu karya yang telah mereka ciptakan.

Begitu pula yang terjadi dengan Solo *Beatbox* Community bahwa pertunjukan mereka tidak berhenti hanya ketika berada di atas panggung, tetapi juga di belakang panggung yang mempengaruhi proses dalam mereka berkarya. Pada front stage mereka memperlihatkan realitas mereka di atas panggung sebagai komunitas *beatbox* dan *beatboxer*, sedangkan pada back stage merupakan bagian terselubung dari komunitas tersebut dimana menjadi ruang bagi

mereka dalam berkarya dan mempersiapkan pertunjukan mereka yang tidak semua orang mengetahui proses-proses di dalamnya.

Peneliti menggunakan skema sebagai berikut:



1. Audience, secara tidak langsung menjadi stimulus peristiwa.

Dalam suatu pertunjukan, audience atau penonton merupakan hal yang paling utama karenanya mampu menjadi pemacu bagi penampil dalam pertunjukannya. Begitu juga dengan respon yang diperlihatkan penonton juga mampu meningkatkan dinamika penampil menjadi lebih baik. Misalnya, semakin banyak audience maka penampil akan merasa lebih percaya diri karena banyak yang mengapresiasi penampilan mereka. Begitu halnya dengan respon oleh audience, jika penonton memberikan respon yang baik dalam menikmati pertunjukan maka penampil akan merasa senang dan menjadi terpacu untuk melakukan pertunjukan terbaik mereka.

Audience atau penonton dalam suatu pertunjukan tergolong menjadi dua, yakni audience yang dikelola dan yang tidak dikelola. Dalam hal ini penonton bisa saja didatangkan, yakni dengan mengundang orang untuk menyaksikan suatu pertunjukan. Penonton dikelola sendiri oleh tim dari pertunjukan tersebut maupun dikelola oleh penampil dalam acara suatu acara terkait. Undangannya pun bisa secara langsung diberikan secara perorangan atau kelompok, bisa juga dengan dipublikasikan melalui media. Mereka yang dikelola adalah anggota dari komunitas itu sendiri, rekan maupun kerabat, followers komunitas mereka, komunitas musik lain, dan media.

Sedangkan audience yang tidak dikelola, adalah mereka yang akan datang sebagai penikmat pertunjukan, dan mereka yang datang secara spontan datang untuk sekedar mengapresiasi penampil dan meramaikan acara. Audience yang secara suka rela datang untuk sekedar mengapresiasi penampil dan meramaikan acara sebagai penikmat musik ataupun pertunjukan. Dan audience yang datang secara spontan, sebagai contoh ketika Solo Beatbox Community sedang pentas di CFD diantara penontonnya adalah penonton yang tidak dikelola, dengan kata lain disaat Solo Beatbox Community pentas secara kebetulan penonton tersebut sedang berada di CFD.

Peran audience sangatlah penting karena merekalah yang nantinya akan menilai suatu pertunjukan. Respon yang diperlihatkan audience jugalah yang bisa menandakan sukses atau tidaknya penampilan dari Solo Beatbox Community dalam pertunjukannya. Selain itu, audience juga bisa eksistensi pertunjukan Solo Beatbox Community kedepannya.

2. Front Stage, menjadi tempat terjadinya peristiwa atau dinamika sosial.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa front stage merupakan bentuk presentasi dari apa yang sudah diproses dalam back stage. Pertunjukan yang sebenarnya terjadi di front stage, dimana karya mereka dipresentasikan melalui penampilan mereka dihadapan penonton. Presentasi tersebut berupa penataan panggung tempat pertunjukan mereka, penampilan diri dari masing-masing personil yang tampil, dan bentuk rangkaian dari pertunjukan Solo Beatbox Community.

Panggung pertunjukan yang diberi properti dan peralatan yang mampu menunjang pertunjukan mereka. Terlihat dari peralatan ataupun properti seperti apa yang dipakai, dan seperti apa tatanan musiknya. Selanjutnya adalah presentasi penampilan diri dari masing-masing personil ketika di atas panggung. Penampilan diri personil dapat dilihat dari cara mereka berpakaian yang juga menunjukkan identitas diri mereka, style dan model pakaian, juga tata bahasa yang digunakan, serta aksesoris

yang dipakai oleh Solo Beatbox Community ketika di atas panggung. Yang ketiga adalah bentuk rangkaian acara, bagaimana Solo Beatbox Community mempresentasikan pertunjukan mereka dengan membagi menjadi beberapa part seperti *warming up*, perkenalan, hingga masuk kepertunjukan utama dan penutup sesuai dengan cara yang sudah rancangan mereka.

3. Back Stage, secara formal sudah tidak ada hubungannya dengan peristiwa yang terjadi di atas panggung.

Sesuatu yang merupakan rahasia dapur yang tidak diketahui di front stage yakni skenario-skenario berupa perancangan dialog dan proses penciptaan karya oleh Solo Beatbox Community. Namun di wilayah inilah secara informal tersusun strategi dan gagasan sebuah peristiwa. Penentuan konsep, proses peengkonsepan hingga karya tersebut tercipta sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Selain sekedar proses penciptaan karya, namun dibalik proses tersebut terdapat beberapa peristiwa yang turut menunjang terciptanya karya mereka. Mulai dari diskusi karya dan proses latihan sehingga karya yang diciptakan dapat dibawakan dengan pas dan siap dibawa ke pertunjukan.

G. Metode Penelitian

Peneliti memakai metode penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khususnya yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (2008: 6).

Metode ini dipilih karena peneliti ingin mendapatkan data yang maksimal dan akurat, oleh karena itu peneliti harus terjun langsung ke lapangan. Langkah-langkah yang di ambil peneliti antara lain, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan objek kajian, melakukan studi pustaka baik dari buku, majalah, Koran, maupun dari internet. Dengan cara-cara inilah data yang akan di dapat akan lebih berbobot karena objek kajian ini tidak bisa diteliti menggunakan cara pengisian angket, itu semua akan membuat data menjadi tidak maksimal dan akurat.

A. Pengumpulan Data

1. Pengamatan

Pengamatan merupakan tahap awal dalam menentukan data. Dalam pengamatan inilah kita dituntut untuk lebih aktif dalam membaca

situasi di lapangan. Melalui pengamatan kita bisa mendapatkan informasi yang utama ataupun pokok. Melakukan *participant observer* atau melibatkan diri secara langsung dan berperan serta di dalamnya mampu membantu peneliti untuk mendapatkan informasi pelengkap dari data yang telah didapatkan dari narasumber. Peneliti bisa melakukan konfirmasi setelahnya untuk mendapatkan informasi yang benar-benar valid dan berusaha menentukan kesimpulan dari tampilan yang nantinya bisa di *crosscheck* dengan data dari wawancara. Pengamatan ini juga diharapkan bisa memperakrab peneliti dengan narasumber dan objek kajian penelitian.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap Solo *Beatbox* Community baik dari pertemuan rutin, proses berkarya, latihan menuju perform dan ketika mereka melakukan perform. Solo *Beatbox* Community melakukan kegiatan rutin pada pukul tiga sore di setiap hari minggu yang bertempat di Taman Balaikambang, Manahan, Solo, di situ pula peneliti akan mengamati proses kegiatan mereka. Sedangkan untuk pengamatan ketika mereka perform sudah dilaksanakan setidaknya dua kali yakni ketika Solo *beatbox* Community mengisi acara di Sritex Arena, dan di Lokananta, Solo. Pengamatan peneliti akan terus berlanjut untuk mendapatkan data yang lebih valid.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara untuk mendapatkan data secara langsung dari narasumber yang terkait dengan objek kajian penelitian. Wawancara yang dipakai biasanya memakai wawancara non formal untuk mendapatkan data yang murni dari narasumber. Wawancara non formal sama halnya dengan wawancara bebas yakni wawancara yang susunan pertanyaannya tidak ditentukan lebih dahulu dan pembicaraannya tergantung kepada suasana wawancara. Wawancara bebas seringkali juga disebut wawancara yang tidak berstruktur karena tidak terikat pada daftar pertanyaan tertentu. Wawancara ini biasa dilakukan dengan cara seperti sedang berbincang biasa, memancing narasumber untuk bercerita dan menyelipkan beberapa pertanyaan dalam pembahasan topik yang sedang dibahas dan yang ingin di gali lebih dalam oleh peneliti.

Narasumber yang bersangkutan dipastikan benar-benar cocok dan berpengaruh penting terhadap objek kajian penelitian. Dalam melakukan penelitian, peneliti tidak harus memakai satu narasumber. Peneliti juga harus memilih narasumber lain yang tujuannya untuk menguatkan data dari narasumber pertama.

Dalam melakukan wawancara peneliti harus mengerti situasi dan

kondisi dari narasumber, hal ini akan mempengaruhi data jika peneliti acuh terhadap hal tersebut. Dalam proses ini peneliti akan mewawancarai setidaknya dua orang yang akan menjadi narasumber pokok yakni Raditya Nata Wijaya selaku leader, pemain sekaligus founder dari Solo *Beatbox* Community, dan juga Jojo Adi Nugraha selaku founder, pemain dan anggota Solo *beatbox* Community. Jumlah narasumber juga bisa bertambah untuk digunakan sebagai pembandingan.

Peneliti akan mewawancarai narasumber dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sehubungan dengan topik penelitian, yakni tentang awal mula berdirinya Solo *Beatbox* Community, perkembangan komunitas, hingga transmisi mereka menuju ke panggung dengan karya-karya yang telah diciptakan.

3. Studi Dokumen

Dokumentasi merupakan catatan yang sudah berlalu. Pengumpulan data dalam penelitian ini juga diambil dari dokumentasi berupa foto dan video dalam berkegiatan, berproses, dan perform baik dari peneliti pribadi maupun dari anggota Solo *Beatbox* Community. Selain itu dokumentasi karya repertoar milik Solo *beatbox* Community berupa rekaman audio.

Peneliti juga bisa melakukan perekaman dokumentasi sendiri yakni

dengan merekam beberapa kegiatan saat melakukan pengamatan. Dalam hal ini peneliti menggunakan kamera sebagai alat bantu untuk merekam sebagian kegiatan mereka. Selain itu peneliti juga memanfaatkan sumber lain seperti Youtube, dan informasi lain yang ada di internet mengenai Solo *Beatbox* Community dan komunitas *beatbox* di kota-kota lain. Tidak terkecuali dengan arsip maupun dokumen yang sudah dimiliki sendiri oleh Solo *Beatbox* Community.

4. Studi pustaka

Proses kerja ini dilakukan dengan jalan jelajah buku, jurnal dan lain sebagainya. Pustaka yang ditelusuri adalah pustaka-pustaka yang memiliki keterkaitan langsung terhadap objek kajian yakni tentang studi komunitas, kreatifitas, konsep dan pertunjukan maupun yang berkaitan dengan *beatbox*. Studi ini dilakukan terhadap berbagai sumber literatur yang masih memiliki hubungan dengan data atau informasi yang telah diperoleh dan memiliki kaitan dengan fokus kajian. Peneliti melakukan jelajah pustaka di perpustakaan pusat dan perpustakaan jurusan karawitan ISI (Institut Seni Indonesia) dan juga penjelajahan data melalui internet. Sebagai contoh adalah skripsi yang dibuat oleh Denis Setiaji (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Dongkari: Konsep, teknik, dan Ornamantasi Tembang Sunda Cianjuran.” Skripsi tersebut menjadi salah satu referensi bagi penulis dalam menggali pengetahuan mengenai

konsep dari karya terhadap sebuah kelompok.

5. Webtografi

Webtografi merupakan penelusuran data melalui internet. Data-data yang terkait dalam webtografi adalah berupa tulisan-tulisan yang tidak dapat diakses secara langsung oleh penulis. Sebagai sumber informasi tambahan bagi penulis dalam melengkapi data yang ditulis. Melalui webtografi, penulis mendapatkan data-data berupa karya tulis skripsi bertemakan *beatbox*, dan juga artikel-artikel yang membahas mengenai seluk-beluk *beatbox* secara global, sejarah *beatbox* di Solo hingga *event-event beatbox* melalui website resmi yang terkait. Salah satunya adalah skripsi yang ditulis oleh Rifiana Abdul Razzak (2013) dengan judul "Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox Community of Semarang*." (<http://lib.unnes.ac.id/19519/1/2501409032.pdf>)

B. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Setelah data yang diperoleh dari lapangan dikumpulkan, maka tahap selanjutnya adalah mengolah data tersebut. Adapun teknik pengolahan data yang akan digunakan dalam pengolahan data dalam penelitian adalah:

a. Seleksi Data

Seleksi data adalah teknik mengolah data dengan cara meneliti kembali data yang telah diperoleh dari lapangan baik yang diperoleh melalui wawancara maupun dokumentasi, guna menghindari kekeliruan dan kesalahan. Tahap ini dilakukan setelah melakukan transkripsi data yang telah didapatkan sebelumnya. Transkripsi yaitu pengolahan data yang mengalihkan tuturan atau bentuk bunyi ke dalam bentuk tulisan. Seleksi data merupakan proses dimana penulis menyeleksi atau memilah data yang sudah didapat melalui beberapa proses penggalian data.

Dalam seleksi data ini penulis memilah kembali data yang pas untuk ditulis dalam pembahasan terkait. Seleksi data ini berguna agar pembahasan dalam tulisan tidak melenceng dari topik yang dibahas oleh penulis dalam tulisannya. Data yang ditranskrip adalah hasil wawancara dengan narasumber supaya lebih memudahkan peneliti dalam proses pengolahan data.

b. Klasifikasi Data

Klasifikasi data adalah proses pengelompokan data-data yang sudah didapat dan sudah diseleksi sebelumnya. Data-data yang sudah didapat di golongan lagi berdasarkan kriteria tertentu. Hal ini berguna untuk memudahkan penulis dalam mencantumkan data. Pengelompokan

tersebut berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa angka misalnya survey mengenai suatu fenomena. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang merupakan penggolongan dari kualitas tertentu, misalnya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat eksistensi suatu komunitas di Surakarta.

c. Editing

Editing adalah teknik mengolah data dengan cara meneliti kembali data yang telah diperoleh dari lapangan baik yang diperoleh melalui wawancara maupun dokumentasi, guna menghindari kekeliruan dan kesalahan. Editing dalam penelitian ini digunakan pada penyajian hasil wawancara berupa kalimat-kalimat yang kurang baku disajikan dengan menggunakan kalimat baku dan bahasa yang mudah dimengerti.

d. Interpretasi

Interpretasi data adalah memberikan penafsiran atau penjabaran atas hasil penelitian untuk dicari makna yang lebih luas menghubungkan jawaban yang diperoleh dengan data lain.

e. Transkripsi

Transkripsi data adalah pengolahan data yang mengalihkan tuturan atau yang berwujud bunyi ke dalam bentuk tulisan. Data yang

akan ditranskrip adalah wawancara, dan repertoar Solo *Beatbox* Community yang bentuk audio supaya lebih memudahkan peneliti mengelompokan data dalam penulisan data.

2. Analisis Data

Data yang diperoleh dan terkumpul ada kemungkinan sangat beragam atau bervariasi. Dengan demikian sebelum dilakukan proses analisis, data perlu direduksi sesuai dengan kebutuhan dan terkait dengan fokus amatan.

a. Verifikasi Data

Verifikasi data adalah pembentukan kebenaran suatu teori, atau fakta atas data yang dikumpulkan. Sehingga pada tahap ini peneliti dituntut untuk bisa mengkritisi data-data yang telah didapat sebelumnya, baik wawancara maupun pengamatan. Verifikasi data adalah penarikan kesimpulan.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersigat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas setelah diteliti.

Tahap ini berguna untuk memperjelas data yang kita dapat sebelumnya, yakni dengan *recheck* dan *crosscheck* data. *Receck* data berarti menanyakan kembali ataupun memastikan suatu pertanyaan terhadap narasumber yang sama, sedangkan *crosscheck* sama halnya menanyakan kembali suatu pertanyaan tetapi kepada narasumber yang ebrbeda. Hal ini bertujuan agar data yang di dapatkan valid.

b. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis dilapangan. Proses reduksi yakni membuang atau mengurangi data yang diragukan kebenarannya. Reduksi dilakukan beberapa kali sampai terkumpul data yang paling valid dan yang sesuai dengan kebutuhan analisis.

c. Eksplanasi Data

Eksplanasi data merupakan tahap untuk menyempurnakan data. Data yang sudah didapatkan dan diolah berdasarkan tahap-tahap sebelumnya. Banyaknya data yang didapat tentu tidak langsung tersusun secara rapi begitu saja, bahkan banyak topik yang didapatkan secara acak, bahasa yang digunakanpun belum tentu umum didengar. Oleh karena itu pada tahap ini data-data tersebut dijelaskan kembali dan disusun sesuai

dengan kerangka penulis. Hal ini dilakukan agar orang lain yang membaca bisa memahami tulisan yang telah dibuat.

d. Interpretasi Data

Interpretasi Data dilakukan hanya sebatas pada masalah penelitian yang diteliti berdasarkan data yang dikumpulkan dan diolah untuk keperluan penelitian tersebut. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil analisisnya dengan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian lain dengan menghubungkan kembali hasil interpretasinya dengan teori yang ada. Dengan kata lain interpretasi data merupakan penarikan kesimpulan dari data yang telah diperoleh.

C. Penulisan Laporan

Dalam penulisan laporan, awal mula yang dilakukan adalah menentukan objek kajian, setelah itu mengamati objek kajian tersebut serta mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek kajian. Setelah data terkumpul peneliti mulai menentukan calon narasumber yang berkompeten untuk memberikan informasi secara akurat. Data dari pengamatan atau narasumber tidak semuanya dimasukkan dalam hasil laporannya akan tetapi akan dilakukan juga pemilihan dan pemilahan dari data-data tersebut agar data yang akan dilaporkan atau ditulis nanti lebih akurat.

H. Sistematika Penulisan

Hasil analisis data dalam penelitian ini selanjutnya disusun dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian dengan sistematika tulisan sebagai berikut

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Konseptual, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. PERKEMBANGAN MUSIK BEATBOX

Bab ini berisi tentang sejarah musik *beatbox* secara *global* hingga awal mula masuknya *beatbox* di Indonesia, dan perkembangan *beatbox* di masa sekarang.

BAB III. EKSISTENSI PERTUNJUKAN SOLO BEATBOX COMMUNITY

Bab ini berisi tentang awal mula terbentuknya Solo *Beatbox* Community, publikasi *Beatbox* kepada masyarakat, dan seperti apa bentuk pertunjukan Solo *Beatbox* Community sebagai *frontstage presentation*, serta upaya Solo *Beatbox* Community dalam mempertahankan eksistensinya di panggung pertunjukan musik.

BAB IV. PERUMUSAN KONSEP DALAM KARYA SOLO BEATBOX COMMUNITY KE DALAM PERTUNJUKANNYA

Bab ini berisi tentang penentuan konsep berdasarkan jenis *event* dan konsep dalam *event* yang bersangkutan, proses pengkonsepan karya, dan proses latihan SOLO *BEATBOX COMMUNITY*.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

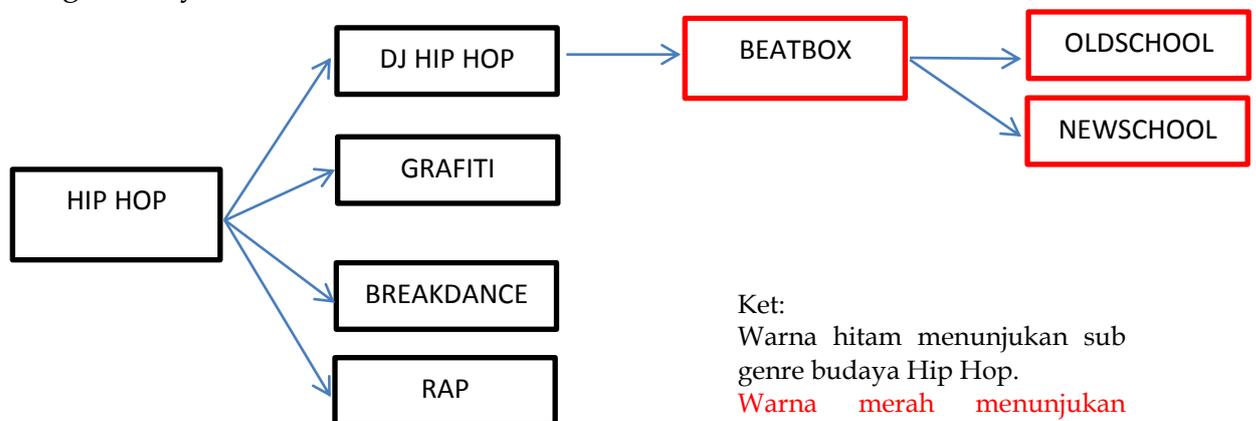


BAB II

PERKEMBANGAN MUSIK BEATBOX

A. Sejarah *Beatbox* di Dunia

Beatbox mulai di kenal dalam dunia musik sejak tahun 1980-an, kemunculannya tentu tidak lepas dari pengaruh budaya *Hip Hop*. Dengan kata lain bahwa *beatbox* merupakan cabang dari budaya *Hip Hop*. Tidak hanya *beatbox* saja, namun *Hip Hop* melahirkan banyak kesenian yakni MC (*Master Ceremony*), *Rap*, *Breakdance*, *Grafiti*, dan *DJ Hip Hop*. Bisa di katakan bahwa *DJ Hip Hop* merupakan awal dari kehadiran *beatbox*, karenanyalah *beatbox* mulai muncul sebagai bagian dari *Hip Hop*. *DJ Hip Hop* merupakan sebuah sajian musik dengan menggunakan alat musik *turntable* yang awalnya biasa di gunakan sebagai pengiring *Rap* maupun *Breakdance*. Oleh karena itu *Beatbox* muncul sebagai sarana transmisi dari alat musik *DJ* tersebut. Berikut adalah skema dari awalmula *Beatbox* dan genrenya:



Ket:
Warna hitam menunjukkan sub genre budaya Hip Hop.
Warna merah menunjukkan genre dari *Beatbox*.

Musik yang berasal dari Amerika ini mengacu pada bunyi-bunyian ritmis seperti yang utamanya terdapat pada instrumen drum. Oleh karenanya dalam *beatbox* memiliki tiga *beat* ataupun pola dasar dalam permainannya yakni B, T dan K. Pola dasar tersebut merupakan tiruan dari instrumen musik drum. "B" merupakan tanda suara dari instrumen *kick drum* maupun *bass drum*, sedangkan "T" merupakan tanda untuk pola instrumen *hi-hat*, dan yang terakhir sebagai pola dasar adalah "K" yang merupakan tanda untuk bunyi dari instrumen *snare drum*. Tentu saja ada teknik-teknik yang digunakan dalam memainkannya agar suara yang dihasilkan sama persis dengan suara instrumen yang asli.

Pada awalnya permainan *beatbox* hanya dimainkan dengan memadukan pola-pola dasar berupa B-T-K, namun semakin lama permainan *beatbox* tidak hanya memainkan rangkaian pola dasar. Suara-suara lain mulai dimasukkan dalam permainan *beatbox*. Oleh sebab itu permainan *beatbox* dibagi menjadi dua genre yakni *beatbox* dengan genre *old school* dan genre *new school*.

1. *Beatbox Old School*

Sesuai dengan namanya, *beatbox oldschool* merupakan genre *beatbox* pada era lama yakni masih mempertahankan permainan *beatbox* yang memainkan pola-pola dasar di dalamnya yakni B-T-K. Sebut saja Kenny

Muhamad, ia adalah seorang *beatboxer* yang sampai saat ini masih mempertahankan genre *oldschool* dalam permainan dan pertunjukannya. *Beatbox oldschool* Kenny Muhamad seringkali mengandalkan terhadap *amplifikasi* gema pada sebuah ruangan, bisa dilihat dalam beberapa karyanya yang diunggah di YouTube bagaimana ia menelusiri dan mencari suatu gema pada ruang dengan *beatbox oldschoolnya*.



Gambar 1 : Kenny Muhamad beatboxer bergenre Beatbox Oldschool
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+kenny+muhamad>
(di unduh oleh penulis)

2. *Beatbox New School*

Beatbox New School merupakan beatbox genre *beatbox* yang memiliki *eksplorasi* lebih luas dalam pengimitasian suara. Tentu saja tetap menggunakan pola dasar dalam *beatbox* B-T-K, namun pada genre ini

terjadi banyak perkembangan dengan adanya tiruan bunyi yang lain baik alat musik maupun suara efek tertentu seperti halnya elektro dan robot.

Beatboxer yang mengusung aliran ini diantaranya adalah Allem, Skrillex, dan Reeps One. *Genre new school* ini jugalah yang saat ini banyak di ikuti oleh para komunitas *beatboxer* di dunia, termasuk di Indonesia.



Gambar 2 : Reeps One, beatboxer bergenre NewSchool

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+reeps+one> (di unduh oleh penulis)



Gambar 3 : Allem, beatboxer bergenre Newschool

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+allem> (di unduh oleh penulis)

B. Awal mula *Beatbox* di Indonesia

Masuknya *beatbox* di Indonesia tak luput dari peran *beatboxer* Indonesia yang kini menjadi empunya dalam bidang *beatbox* di Indonesia, mereka adalah Tito dan Billybadbx. Tito atau yang lebih di kenal dengan nama T.i.t.z ini merupakan salah satu anggota dari grup musik Fade2Black. Pada awalnya ia tidak mengerti mengenai istilah *beatbox* dan seperti apa bentuknya, namun sejak duduk di bangku SMA yakni pada tahun 1997 ia sudah mempunyai ketertarikan dalam bidang imitasi suara. Dirinyapun mulai belajar untuk menirukan suara seperti drum dan membuat pola permainannya sendiri, mklum saja pada waktu itu internet belum marak seperti masa sekarang ini.

Pengetahuannya tentang *beatbox* mulai berkembang ketika ia mulai duduk menjadi pekerja yakni sekitar tahun 2004. Melalui tempat kerjanya ia mendapatkan fasilitas komputer dan internet, dengan begitu ia bisa mencari tahu tentang *beatbox* melalui internet dan mulai kembali mengembangkan kemampuannya dengan belajar secara otodidak melalui YouTube. Kecintaannya terhadap *beatbox* membuatnya aktif di beberapa situs *Hip Hop*, walaupun respon yang didapat kurang memuaskan. Pantas saja karena *beatbox* memang belum marak pada saat itu. Usahanya untuk mencari teman yang mempunyai ketertarikan dibidang yang samapun akhirnya membuahkan hasil. Pada tahun 2007 ia bertemu dengan seorang

yang mempunyai ketertarikan yang sama yakni terhadap *beatbox*. Sebut saja namanya Billy atau yang akrab disapa Billybadbx.

Billy merupakan seorang *Beatboxer* yang berasal dari Papua, ia memulai karirnya di dunia *beatbox* sejak tahun 2007. Sama seperti Tito, ia mempelajari *beatbox* secara otodidak melalui video-video *tutorial beatbox* yang ada di internet. Sampai-sampai ia mengikuti salah satu ajang pencarian bakat dengan bekal kemampuannya dalam bermain *beatbox*. Usahnya dalam mengenalkan *beatbox* dengan mengikuti ajang pencarian bakat sebut saja Gong Show membuatnya dikenal oleh Tito. Sejak saat itu diantara keduanya mulai saling kenal menjalin hubungan pertemanan melalui telepon dan juga *friendster*. Mereka mempunyai tujuan yang sama yakni untuk memperkenalkan dan mengembangkan *beatbox* di Indonesia.

Langkah tersebut mereka awali dengan membentuk suatu komunitas online di bidang *beatbox* bernama JBC (Jakarta *Beatbox* Community). Komunitas tersebut mereka bentuk yakni tepatnya pada tanggal 4 Desember 2007. Walaupun respon yang di dapat tidak memuaskan namun mereka tetap memperjuangkannya. Hingga beberapa waktu kemudian yakni sekitar tahun 2008 mereka memutuskan untuk mengganti nama komunitas JBC (Jakarta *Beatbox* Community) dengan nama Indonesian *Beatbox* Community.

Penggantian nama tersebut tentunya mempunyai tujuan baru yakni untuk memperluas cangkupan komunitas *beatbox* tidak hanya pada di kota Jakarta, tetapi di seluruh Indonesia. Tentu saja sangatlah tidak mudah dalam menjalankannya, IBC (Indonesian *Beatbox* Community) tidak langsung mendapat peminat yang banyak. Adapun pada awal dibentuknya hanya terdaftar 20 orang anggota saja, dan merekapun merupakan bagian dari Respektor yang merupakan fans dari grup musik Bondan n Fade2Black.

Setelah keduanya sempat terpisah karena kesibukan masing-masing dalam waktu yang cukup lama, Tito dan Billy pun dipertemukan kembali tepatnya pada tanggal 30 Oktober 2008. Pada hari itu sedang berlangsung sebuah acara yang digelar dalam rangka pemutaran film yang berjudul "*Peace, Love, and Beatbox*". Pemutaran film tersebut diselenggarakan oleh Goethe Haus yang bertempat di Pusat Kebudayaan Jerman di Jakarta. Pada tanggal juga mereka membentuk sejarah baru bagi perjalanan musik *beatbox* di Indonesia yakni dengan meresmikan Indonesian *Beatbox* Community sebagai komunitas resmi dalam bidang *beatbox* di Indonesia. Perjuangan tidak hanya dilakukan oleh Tito dan Billy, namun turut muncul nama-nama *beatboxer* lain yang turut serta membangun IBC (Indonesian *Beatbox* Community) diantaranya adalah Jevin, Indra Aziz, dan Yori. Saat ini IBC (Indonesian *Beatbox* Community)

lebih dikenal dengan nama Indobeatbox, The Indonesian Beatbox Community.



Gambar 4: Billy beatbox a.k.a Billybdx.

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+billy+beatbox>
(di unduh oleh penulis)

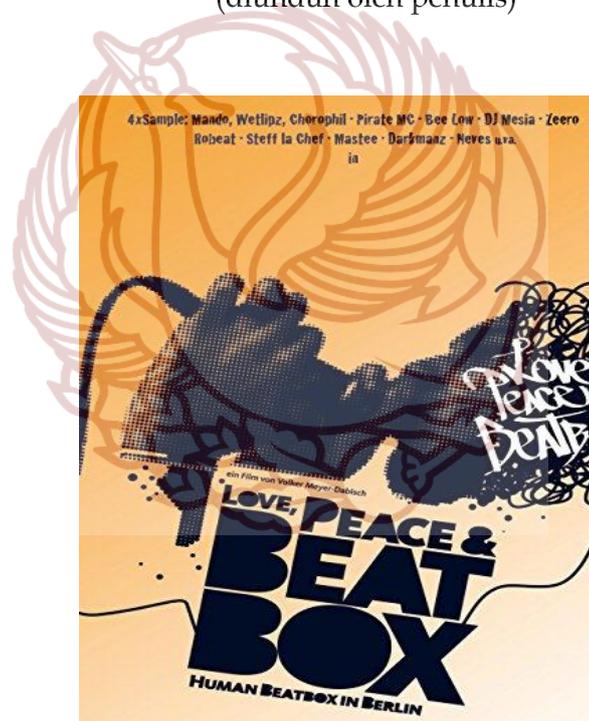


Gambar 5 : Tito a.k.a titz sebelum bergabung dengan Fade2Black

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+tito+titz> (di unduh oleh penulis)



Gambar 6: Indonesian Beatbox Community atau yang juga dikenal Indobeatbox
<https://www.google.co.id/search?q=gambar+indobeatbox>
 (diunduh oleh penulis)



Gambar 7: Pamflet Film Love, Peace & Beatbox yang di selenggarakan di Pusat Kebudayaan Jerman di Jakarta oleh Goethe Haus.
<https://www.imdb.com/title/tt1172187/mediaviewer/rm2237534464>
 (di unduh oleh penulis)

C. Perkembangan *Beatbox* di Masa Sekarang

Beatbox mengalami perkembangan pada setiap jamannya, terbukti dengan adanya genre *new school* pada *beatbox*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa genre *new school* ini merupakan genre yang saat ini menjadi panutan bagi para *beatboxer*. Pada genre ini mereka bisa melakukan eksplorasi tak terbatas terhadap pengimitasian suara. Tak terbatas hanya pada instrumen musik, eksplorasi mulai merambah kepada jenis-jenis suara non instrumen seperti suara robot, suara gesekan, suara terompet, sirine, bahkan mengkomposisikannya dengan sentuhan etnik di dalamnya dan masih banyak lagi.

Awalnya musik ini selalu diidentikan dengan budaya *Hip Hop*, namun sekarang *beatbox* justru menjadi musik yang *universal*. *Beatbox* bisa dipadukan dengan berbagai macam genre musik yang ada di dunia, seperti rock, pop, jazz, dan lain sebagainya. Tidak menutup kemungkinan bagi para *beatboxer* untuk berkolaborasi dengan musisi lain.

Berkembangnya *beatbox* selain pada konteks permainannya juga dapat dilihat melalui banyaknya komunitas-komunitas *beatbox* di masa sekarang. Hampir setiap kota pada suatu negara terdapat komunitas yang bergerak pada bidang *beatbox*. Sebagai contoh di Indonesia terdapat *Indobeatbox*, dahulunya ini adalah komunitas *beatbox* pertama yang didirikan di Indonesia. Awalnya hanya beranggotakan 20 orang namun

sekarang komunitas ini menjadi komunitas pusat di Indonesia yang menaungi komunitas-komunitas *beatbox* yang hampir ada di setiap kota di negara Indonesia, diantaranya adalah Bandung *Beatbox*, Tangerang *Beatbox*, *Beatbox Community of Semarang*, *Beatboxing of Jogja*, *Micro Beatbox (Cibinong)*, *Three Points Beatbox (Gaerut)*, *Karawaci Beatbox Community (Tangerang)*, *Beatboxing Tiyang Klaten*, *Besonic (Wonosobo)*, *Surabaya Beatbox Community*, dan *Solo Beatbox Community*.

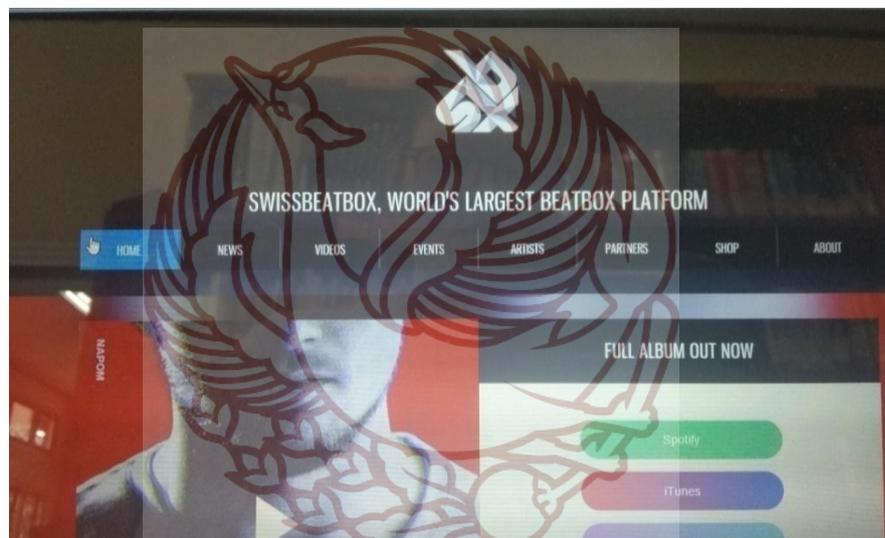
Jika masing-masing negara mempunyai komunitas pusat, maka ada pula komunitas *beatbox* yang menjadi *platform* bagi seluruh komunitas *beatbox* yang ada di dunia, sebut saja *Swiss Beatbox*. Selain komunitas *Indobeatbox* adapun komunitas *beatbox* yang bernaung di bawah *SwissBeatbox* antara lain *Beatnation Malaysia*, *Beatbox Philipines*, *Beatbox Brazil*, *BBX India*, *Japan Beatbox Association*, termasuk *Indobeatbox* dan masih banyak lagi. Semakin banyaknya komunitas *beatbox* tentu semakin banyak pula *beatboxer* yang kemampuannya tidak diragukan lagi bahkan di legendakan dalam sebagai *beatboxer*, diantaranya adalah Dough E. Fresh, Kenny Muhamad, Rahsel, dan The Fat Boys.

Perkembangan dalam dunia *beatbox* juga dapat dilihat dari *event-event* yang telah terselenggara selama ini. Banyak *event beatbox* baik lokal maupun dunia yang telah terselenggara dengan tujuan yang sama yakni untuk menguatkan tali persaudaraan antar komunitas, meningkatkan

solidaritas antar *beatboxer*, dan juga sharing mengenai kemampuan *beatbox* setiap komunitas. Selain gathering antar anggota komunitas adapula *event* yang mempertemukan banyak komunitas *beatbox* dalam satu rangkaian acara salah satunya adalah lokal *event* yang berada di Indonesia, sebut saja Java *Beatbox* Festival. *Event* tersebut merupakan *event* rutin yang diadakan setiap tahun untuk mempertemukan komunitas-komunitas *beatbox* yang ada di pulau Jawa. Tentunya masih ada banyak *event beatbox* lokal yang terselenggara selain *event* tersebut. Adapula *event-event* berskala internasional yang diselenggarakan antara lain adalah World *Beatbox* Camp, *Beatbox* Battle World Championship, Saint Legend *Beatbox* Battle, Grand *Beatbox* Battle, dan masih banyak internasional *event* lainnya. Walaupun banyak *event* yang menggunakan istilah battle namun dalam yang diutamakan adalah berkumpulnya komunitas-komunitas *beatbox* dari berbagai daerah bahkan negara. Hal ini dengan tujuan supaya mereka mampu saling memperlihatkan skill masing-masing. Di sisi lain juga untuk memotivasi setiap *beatboxer* untuk untuk menjadi yang terbaik, dan yang paling penting adalah untuk memberikan penghargaan bagi mereka yang dianggap mempunyai skill dan teknik yang baik sebagai seorang *beatboxer*.

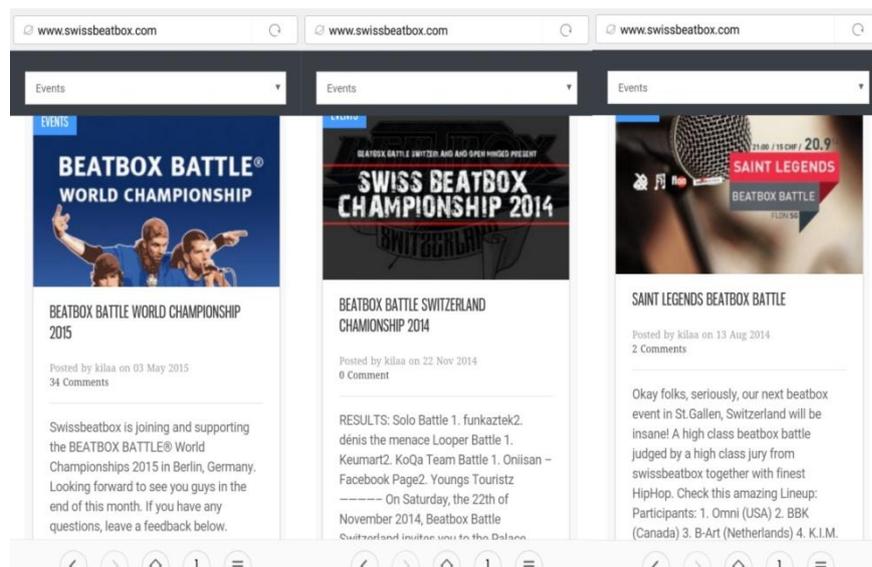
Satu lagi sebagai pembuktian akan perkembangan *beatbox* di masa sekarang adalah mulai munculnya nama-nama baru dalam dunia *beatbox*

dunia. Hal tersebut merupakan buah manis dari pada banyaknya *event-event battle beatbox* yang telah di selenggarakan. Diantaranya dari mereka adalah Allem (France), Skiller (Bulgaria), Billybadbx (Indonesia) dan masih banyak lainnya. Mereka adalah beberapa *beatboxer* yang turut dalam *Battle Championship* dan memenangkan *event* tersebut sehingga kemampuan mampu menambah prestasi dalam dunia *Beatbox*.



Gambar 8 : Halaman website Platform Beatbox terbesar di Dunia, sekaligus sebagai komunitas beatbox di dunia.

www.swissbeatbox.com(schreenshoot oleh penulis)



Gambar 9: Berbagai macam event beatbox di dunia yang di agendakan di website swiss beatbox.
www.swissbeatbox.com/events/ (di unduh oleh penulis)

D. Perkembangan *Beatbox* dan Komunitasnya di Jawa

Terbentuknya *Indobeatbox* tentu memberikan dampak dalam perkembangan *beatbox* di Indonesia. Hal ini menyebabkan terbentuknya komunitas-komunitas *beatbox*. Selain itu turut pula melahirkan nama *beatboxer* baru. Komunitas tersebut terbagi di masing-masing kota yang ada pada setiap provinsi di negara Indonesia. Pulau Jawa adalah salah satunya, perkembangan *beatbox* di Jawa ditandai dengan munculnya komunitas-komunitas *beatbox* yang ada provinsi tersebut yakni Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah.

Lahirnya komunitas-komunitas *beatbox* di Jawa tersebut membuat terbentuknya sebuah *event* besar yang bertajuk *Java Beatbox Festival*. *Event* ini pada awalnya merupakan bentuk apresiasi bagi para *beatboxer* dan

komunitasnya yang menjamur di Pulau Jawa. Disinilah seluruh *beatboxer* dari masing-masing komunitas yang ada di Jawa bisa berkumpul, saling mengapresiasi, dan *sharing* mengenai dunia *beatbox*. *Java Beatbox Festival* ini pertama kali diadakan pada tahun 2013 yang bertempat di Tugu 0 Km Yogyakarta. *event* yang berlangsung selama tiga hari yakni dari tanggal 29 Juni sampai 1 Juli 2013 ini turut menghadirkan *beatboxer* ternama Indonesia yakni Billybadbox dan juga Shazet yang merupakan *beatboxer* dari Malaysia. *Event* yang diadakan di tempat umum itu pun selain menjadi ajang *gathering* bagi komunitas *beatbox* di Jawa juga bertujuan agar masyarakat umum yang berada di sekitaran tempat tersebut turut serta mendapatkan informasi berkaitan dengan dunia *beatbox*. Tidak hanya sekedar *gathering* didalamnya terdapat beberapa rangkaian acara seperti *beatbox battle* dan *showcase* komunitas, dari Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah.

Java Beatbox Festival #1 memiliki tema yakni *Indonesia Beatbox Unite*. Adapun yang diharapkan dari tema tersebut agar mampu mengembangkan *beatbox* di Indonesia dan mempererat kesolidaritan anggotanya dengan mengadakan *event* yang nantinya para *beatboxer* dari komunitas masing-masing dan juga bagi para pecinta *beatbox* di seluruh Indonesia untuk bisa berkumpul dalam satu wadah. *Event* ini berlangsung kembali ditahun 2015 dan 2016, seluruh komunitas *beatbox* regional Jawa

turut hadir kembali, diantaranya adalah *Indobeatbox* sebagai komunitas pusat, Depok *Beatbox*, Bogor *Beatbox*, Bandung *Beatbox Family*, Bekasi *Beatbox Community*, Tangerang *Beatbox Unite*, Tasikmalaya *Beatbox Family*, Wonosobo *Beatbox Community*, *Beatboxing Community of Semarang*, Surabaya *Beatbox Community*, *Beatboxing of Jogja*, dan Solo *Beatbox Community*. Meskipun bertajuk *Java Beatbox Festival* namun dalam perhelatan ini juga didatangi oleh beberapa komunitas maupun *beatboxer* yang berasal di luar Jawa sebagai apresiator maupun undangan sebagai bintang tamu.

Berkembangnya *beatbox* di Jawa tak luput juga dari peran sosial media yang sedang marak saat ini. Melalui sosial media seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube mampu membantu mereka dalam perkembangannya di Indonesia bahkan sampai tingkat nasional. Hampir semua komunitas bahkan semuanya sudah memiliki akun sosial media agar mudah di akses baik oleh sesama komunitas *beatbox*, maupun oleh netizen yang hanya sekedar ingin tahu mengenai *beatbox* melalui informasi yang didapat dari akun masing-masing komunitas. Tidak hanya membahas komunitas miliknya saja namun juga memberikan ulasan mengenai seputaran dunia *beatbox* sehingga siapapun bisa mempelajari tentang *beatbox*.



Gambar 10 : Salah satu pamflet Java Beatbox festival, dimana Solo Beatbox Community turut meramaikan event tersebut.

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+java+beatbox+festival>

(di unduh oleh penulis)

BAB III

EKSISTENSI PERTUNJUKAN SOLO BEATBOX COMMUNITY

A. Awal mula Terbentuknya Solo *Beatbox* Community

Solo *Beatbox* Community dibentuk atas dasar ketertarikan beberapa pemuda di Kota Solo khususnya terhadap musik *Beatbox*. Komunitas ini di bentuk seiring di kenalnya *beatbox* di kota Solo yakni tahun 2009. Sebut saja mereka adalah Ian, Jojo, Erwindrayana, Helmi, dan Doby yang saat itu sedang menginjak bangku SMA (Sekolah Menengah Atas). Seiring berjalannya waktu, perkembangan berupa kemajuan teknologi komunikasi dan informasi turut berperan dalam proses awalmula pembelajaran *beatbox* oleh Solo *Beatbox* Community. Perubahan terbesar dalam bidang komunikasi setelah munculnya televisi adalah penemuan dan pertumbuhan internet. Dimana saat itu anggota Solo *Beatbox* Community menggunakan sarana internet tersebut dalam mengeksplorasi pengetahuan dan kemampuan mereka terhadap *beatbox*.

Internet merupakan bagian dari komunikasi digital (Severin dan Tankard, 2011:443). Secara garis besar media sosial dan jaringan sosial menggunakan sistem yang sama yaitu media daring yang terhubung dengan internet. Ketika mereka mulai memfokuskan minatnya terhadap

musik *Beatbox*, yang dilakukan yakni dengan mempelajari *Beatbox* secara otodidak melalui media internet. Mereka menggunakan internet untuk mengakses Youtube dimana di dalamnya terdapat video-video tutorial dalam bermain *beatbox* yang berlanjut dengan kegiatan sharing ilmu satu sama lain.

Solo *Beatbox* Community bukanlah sebuah komunitas yang semata-mata langsung berdiri begitu saja tanpa alasan, terdapat banyak perjalanan dan proses hingga akhirnya komunitas *beatbox* di Solo ini resmi dibentuk. Sebelum membentuk Solo *Beatbox* Community, mereka pada awalnya membentuk grup rap diantaranya adalah Takabur, WWW (Triple W), dan Abud a.k.a Erwindrayana. Terbentuknya grup membuat mereka menjadi sering bertemu untuk sekedar nongkrong, sharing maupun beradu freestyle. Namun ketika sedang freestyle ada yang dirasa kurang oleh mereka. Dobby menjelaskan bahwa mereka merasa belum lengkap karena tidak adanya musik yang mengiringi ketika sedang freestyle (*rap*), karena pada umumnya *Rap* memang identik dengan iringan berupa musik *Hip Hop* selain itu *Rap* juga merupakan salah satu cabang dari budaya *Hip Hop*.

Untuk mengatasi keganjilan tersebut mulailah salah satu dari mereka yakni Erwin untuk mencoba mempelajari *Beatbox* yang juga merupakan cabang dari budaya *Hip Hop* sebagai pengganti dari alat

musik *Dj* yang memang diperuntukan dalam pertunjukan *Hip Hop* yakni *Rap* maupun *Breakdance*. Dirasa tidak memerlukan banyak modal di dalamnya maka mulailah mereka menekuni *Beatbox* secara serius.

Perasaan nyaman terhadap musik *Beatbox* dan didukung dengan kemampuan yang cukup mumpuni, mulailah mereka berinisiatif membentuk sebuah grup bernama *Beatboxchestra*. Mereka mulai terjun dalam dunia musik dengan memilih musik *beatbox* sebagai fokus mereka, karena menganggap musik yang irit dalam menekuninya. Dalam hal tersebut tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk mengikuti sekolah khusus, dan membeli alat musik tertentu seperti halnya dalam membentuk sebuah grup band maupun ansambel yang memerlukan instrumen seperti gitar, piano, drum, maupun instrumen lainnya. Selain itu juga tidak perlu tempat khusus dalam memainkannya, seperti menyewa studio musik karena *beatbox* bisa dimainkan dimana saja. Dengan mengandalkan mulut dan indera pengecap dan mempelajari *beatbox* dengan tekun maka para *beatboxer* bisa menirukan suara instrumen musik dengan semirip mungkin.

Setelah menggali potensi mereka terhadap *beatbox* dan melakukan pembuktiannya ditandai dengan membentuk *Beatboxchestra*, mereka mulai berani unjuk gigi di panggung pertunjukan. Karena saat itu mereka masih duduk di bangku SMA yakni di SMA Pangudi Luhur Santo Yosef

Surakarta, mengawali aksi panggungnya dengan mendapatkan kesempatan untuk tampil diacara pertunjukan sekolah. Respon positif mereka dapatkan dari pertunjukan panggung mereka, merupakan suatu hiburan baru di sekolahan, bisa dibilang anti mainstream karena penampil biasanya merupakan group band. Semakin dikenal, semakin tinggi juga jam terbang mereka sehingga mulai banyak pertunjukan di luar yang menanti mereka. Dengan begitu semakin banyak pula peminat *beatbox* di kota Solo ini, maka dari itu fokus mereka menjadi berubah, dari yang awalnya merupakan sebuah grup bernama *Beatboxchestra* menjadi Komunitas bidang *Beatbox* yakni Solo *Beatbox* Community sekaligus menjadi komunitas *beatbox* tertua karena merupakan komunitas *beatbox* pertama di kawasan Jawa Tengah dan Jogjakarta. Tak sedikit media yang mulai meliput mereka, diantaranya adalah koran Solopos pada tahun 2013 dengan judul “Komunitas Solo Raya: Solo Beatbox Membeatbox-an Solo” pada tahun 2013, dan Solopos Tv pada tahun yang sama.

B. Strategi Publikasi Solo *Beatbox* Community Kepada Publik

Sejak awal didirikannya Solo *Beatbox* Community, Dobby yang merupakan salah satu founder sekaligus anggota komunitas tersebut memiliki peran untuk memegang maupun memmanagement agar SBC bisa memasuki panggung pertunjukan di Kota Solo khususnya. Dimulai dengan mencari panggung kosong untuk mereka pentas yang selanjutnya

dimintai ijin agar bisa menampilkan pertunjukan *Beatbox* oleh mereka. Hal tersebut dilakukan untuk memepertontonkan *Beatbox* sekaligus bertujuan agar masyarakat di Kota Solo dan sekitarnya bisa mengenal *beatbox* sebagai hiburan panggung yang fresh. Sekaligus memperkenalkan kepada masyarakat bahwa Kota Solo mempunyai Solo *Beatbox* Community. Selain itu agar komunitas-komunitas lain yang sudah ada bisa mengenal komunitas *Beatbox* ini. Setelah mendapatkan akses ke panggung pertunjukan, strategi selanjutnya adalah memperkenalkan Solo *Beatbox* Community dengan memanfaatkan media sosial.

Media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya (Zarella, 2010: 51). Media Sosial telah menjadi bagian yang tidak terlupakan apalagi terpisahkan di era kehidupan masyarakat milenium saat ini. Keberagaman fasilitas praktis dan efektif yang disajikan oleh media sosial menjadi daya tarik yang memikat masyarakat untuk terus menggunakannya. Akses cepat dan mudah yang ditawarkan dapat mencapai berbagai sarana komunikasi dan informasi. Teknologi informasi saat ini tidak harus dengan bertatap muka. Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan kepada cara manusia berkomunikasi.

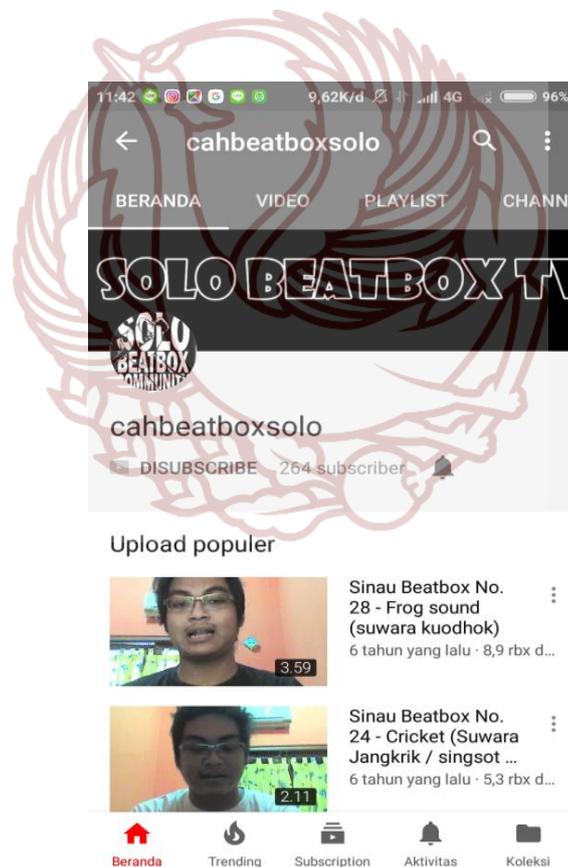
Internet merupakan jaringan dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia, namun sekarang ini internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga saling terjadinya komunikasi interaktif antar pengguna. Internet telah tumbuh sedemikian besar dan berdaya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan dimana jutaan orang di dunia dapat terhubung menjadi suatu komunitas baru dalam jaringan multimedia tanpa dibatasi ruang dan waktu (Ardianto, 2004: 140-141).

Berdasarkan pengalaman mereka ketika sedang mempelajari *Beatbox*, muncul kesadaran akan kurangnya media dalam pembelajaran *Beatbox*. Lalu munculah inisiatif dari mereka untuk membuat akun-akun media sosial seperti:

1. You Tube

Youtube adalah sebuah situs web untuk berbagi video yang di buat pada february tahun 2015 yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video sesuai dengan konten masing-masing pengunggah yang bisa ditonton oleh semua pengguna aplikasi Youtube. Dalam akun YouTube mereka diisi konten berupa video tutorial *beatbox*. Video yang ada di akun You Tube Cah *Beatbox* Solo ini seluruhnya di produksi sendiri oleh mereka, merangkap sebagai kreator dan pelaku tutorial *beatbox* yang dipost akun mereka. Sesuai dengan nama

akun You Tube mereka yakni “Cah Beatbox Solo”, bahasa yang di gunakan dalam tutorialpun menggunakan bahasa Jawa sebagai bentuk identitas dari komunitas mereka yang berasal dari Solo yang sekaligus memberi daya tarik tersendiri bagi setiap penontonnya. Hal tersebut membuahkan respon yang positif. Terhitung hingga saat ini jumlah viewer pada setiap videonya mencapai ratusan bahkan ribuan orang walaupun bahasa yang digunakan susah di mengerti oleh orang pada umumnya.



Gambar 11 : Halaman akun Youtube Solo Beatbox Community bernama CahBeatboxSolo.(schreenshoot oleh penulis)

2. Twitter

Beralih dari YouTube, media sosial lain yang digunakan sebagai sarana publikasi adalah Twitter. Sosial media yang didirikan pada Maret 2016 ini merupakan layanan jejaring sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks yang dibatasi hanya sampai 140 karakter. Media sosial bersimbol burung ini turut membantu proses pengenalan Solo *Beatbox* Community terhadap dunia luar. Melalui akunnya @Solo_beatbox dengan jumlah *follower* atau pengikut sebanyak 2000an ini berisikan informasi singkat mengenai SBC, jadwal *event* ataupun *gathering* dan berbagi informasi dari akun twitter komunitas lainnya.



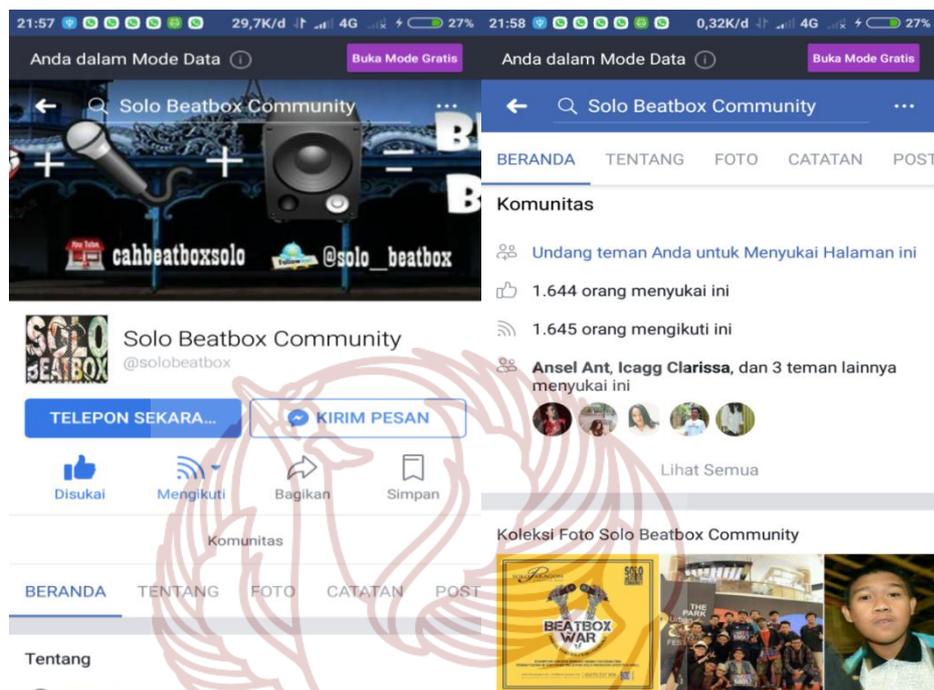
Gambar 12 : Halaman akun twitter SBC bernama @Solo_beatbox https://twitter.com/solo_beatbox (schreenshoot oleh penulis)

3. Facebook

Masih tetap menggunakan media sosial, Youtube dan twitter dirasa kurang cukup karena memang ada banyak media sosial yang marak di gunakan oleh kaum muda pada waktu itu sampai sekarang. Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial yang di luncurkan sejak tahun 2004, dalam penggunaannya si pengguna harus mendaftar terlebih dahulu agar bisa mempunyai akun dan mengakses Facebook, di dalamnya setiap pengguna dapat menjali pertemanan, bertukar pesan, bergabung dengan grup tertentu yang sesuai minat penggunanya.

Dengan facebook mereka memanfaatkan fasilitas facebook berupa Fanspage dimana di dalamnya tidak seperti yang dijumpai dalam facebook pada umumnya yakni dengan cara pertemanan. Di fanspage tanpa harus mengirim permintaan pertemanan dan dilanjut dengan mengkonfirmasi permintaan untuk bisa menjalin pertemanan (apakah diterima atau tidak), disini yang diperlukan hanya *like* dari para pemilik aku facebook. Di dalam *fanspage* terdapat informasi mengenai Solo *Beatbox* Community terutama seputar kegiatan-kegiatan mereka, jadwal *gathering*, jadwal manggung, dan mengenai *event-event beatbox* yang akan di selenggarakan, selain itu *fanspage* ini juga sebagai tempat sharing seputar *beatbox* dan sarana diskusi mengenai *beatbox*. Dampak positif yang di dapatkan tentu saja dengan terjalinnya komunikasi antar komunitas

beatbox di luar kota Solo. Terhitung sampai saat halaman mereka di sukai oleh 1,6 pengguna akun facebook.



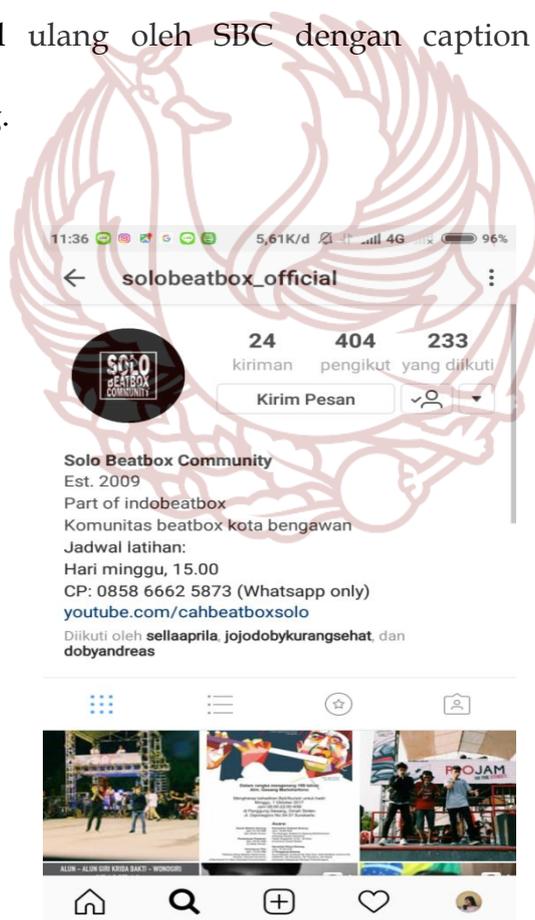
Gambar 13: Halaman akun Facebook Solo Beatbox Community bernama Solo Beatbox Community.

<https://www.facebook.com/solobeatbox/> (schreenshoot oleh penulis)

6. Instagram

Media sosial paling terakhir di buat adalah Instagram Bisa dibilang media sosial ini yang sedang booming saat ini. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan penggunanya mengambil foto maupun video dengan menerapkan filter efek digital pada setiap postingan dengan memberikan caption atau keterangan disetiap postingannya. Mereka baru membuat instagram setelah membuat

akun YouTube, Facebook dan Twitter, di karenakan belum mendapat adminnya pada waktu itu hingga akhirnya membuat akun instagram sekitar tahun 2016. Karena instagram merupakan media sosial yang mengharuskan penggunaanya untuk mengunggah foto ataupun video, maka yang diposting adalah berupa foto-foto dari kegiatan yang sudah terselenggara, maupun pamflet dari acara yang akan berlangsung, bahkan video-video cuplikan *beatbox* oleh anggota SBC maupun dari *beatboxer* lain yang diupload ulang oleh SBC dengan caption atau keterangannya masing-masing.



Gambar 14 : Halaman akun Instagram Solo Beatbox Community bernama @solobeatbox_official

https://www.instagram.com/solobeatbox_official/

Media sosial dirasa sangat efektif dalam publikasi Solo *Beatbox* Community terhadap orang lain. Menurut Nasrullah (2015: 16-33) yang mengatakan bahwa media sosial mempunyai beberapa karakteristik, dimana dalam hal ini mampu membantu suatu komunitas untuk mengembangkan diri melalui komunikasi media sosial, yaitu:

1. Jaringan (*Network*) antar pengguna

Media sosial terbangun dalam struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan sosial terbentuk melalui perangkat teknologi yaitu internet yang membuat jaringan antar penggunanya.

2. Informasi (*Information*)

Informasi menjadi hal utama dalam masyarakat informasi. Karakteristik informasi dapat dilihat dalam dua sisi yaitu media sosial sebagai medium yang bekerja berdasarkan informasi dan menjadi komoditas yang ada di media sosial. Bahwa media sosial merupakan salah satu wadah bagi Solo *Beatbox* Community untuk menyampaikan informasi mengenai komunitas mereka maupun informasi seputaran *beatbox*. Informasi yang disampaikan bisa berupa jadwal pertunjukan SBC ataupun jadwal acara *Beatbox* yang akan datang dalam bentuk postingan foto dan keterangan informasi pada gambar.

3. Arsip (*Archive*)

Arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan dapat diakses kembali kapan saja. Solo Beatbox Community juga mengalih fungsikan sosial media untuk menyimpan beberapa dokumentasi mereka dengan cara mengunggahnya di sosial media milik mereka.

4. Interaksi (*Interactivity*)

Interaksi terbangun melalui jaringan antarpengguna. Interaksi yang terjadi dalam media sosial dapat berupa bentuk saling berkomentar atau memberikan tanda antar pengguna media sosial. Interaksi yang dimaksud adalah tidak langsung, bisa dilihat dari beberapa komentar dari beberapa pengguna sosial media yang lainnya pada postingan-postingan yang di unggah pada akun Solo Beatbox Community.

5. Simulasi (*Simulation*) Sosial

Simulasi yaitu keadaan realitas khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Khalayak seolah-olah berada diantara realitas dan ilusi.

6. Konten Oleh Pengguna (*User Generated Content*)

Seluruh konten media sosial milik dan berdasarkan kontribusi pemilik akun. Konten oleh pengguna sebagai penanda bahwa media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten pribadi tetapi juga mengonsumsi konten yang dimiliki orang lain. Tentu saja konten pada akun milik Solo Beatbox Community adalah konten musik beatbox, dimana didalamnya berisi mengenai tutorial dan informasi mengenai beatbox baik dari dalam maupun luar komunitas mereka.

Media sosial berbasis internet yang berperan sebagai sumber informasi yang jaringannya tersebar hingga ke seluruh dunia. Media sosial membuat manusia lebih transparan dalam berkomunikasi, dan aktivitas setiap orang dengan mudah dapat diketahui orang lain, bahkan seluruh dunia (Nurrudin, 2013: 84). Media sosial merupakan sebuah alat dan kebutuhan bagi manusia untuk berbagi berbagai macam informasi, berita, opini, fakta, dan berbagai macam pesan yang ingin disampaikan.

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi yang memudahkan manusia untuk saling berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*. Dunia media sosial hadir dalam media komunikasi konvensional

karena kemudahannya terhubung ke berbagai orang di belahan dunia dengan cepat dan tanpa batas.

Nasrullah (2015: 11) mendefinisikan media sosial sebagai medium di internet yang memungkinkan penggunanya berinteraksi, bekerjasama, berbagi, dan berkomunikasi. Media sosial dan internet berperan dalam perubahan bentuk masyarakat, dari dunia lokal menjadi dunia global. Dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat mempengaruhi peradaban masyarakat.

Semakin banyak orang bergantung pada media maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul dan peran media di masyarakat akan menjadi lebih besar. Teori ketergantungan sistem media yang diasumsikan oleh Baran dan Davis (2010: 340) bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Defleur dan Rokeach menjelaskan dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam sistem tersebut dan hubungan khalayak terhadap media.

C. Bentuk Pertunjukan Solo *Beatbox* Community Sebagai Front Stage Presentation

Secara harafiah pertunjukan mempunyai arti adalah sesuatu yang ditunjukkan atau dijadikan tontonan. Dalam hal tersebut yang dimaksud yakni berupa audio maupun audio visual, sebagai contoh adalah pertunjukan bioskop, pertunjukan wayang, pertunjukan musik, dsb. Pada dasarnya sesuatu dalam pertunjukan merupakan seni, maka lebih sering disebut sebagai seni pertunjukan.

Menurut Murgiyanto (1995) Seni pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton. Ia juga mengatakan bahwa kajian pertunjukan adalah sebuah disiplin baru yang mempertemukan ilmu-ilmu seni (musikologi, kajian tari, kajian teater) di satu titik dan antropologi di titik lain dalam satu kajian inter-disiplin (etnomusikologi, etnologi tari) Sebagai contoh dari seni pertunjukan adalah seni teater, seni drama, seni musik, dsb.

Sebuah sajian pertunjukan pada umumnya terdiri dari beberapa urutan dalam serangkaian acaranya. Begitu juga dengan pertunjukan musik, sama halnya sebuah musik dimana dalam rangkaian musik tersebut terdapat intro, interlude dan coda. Hal tersebut juga ditemui dalam sebuah sajian pertunjukan musik, salah satunya yang terdapat

pada Solo Beatbox Community. Biasanya pertunjukan mereka juga di mulai dengan intro. Dalam dunia permusikan, istilah intro tidaklah asing. Intro merupakan istilah yang sering di dengar di dunia musik, yang pada umumnya mempunyai arti sebagai sebuah awalan atau pembuka dari sebuah pertunjukan.

Pada pertunjukan Solo *Beatbox* community memulainya dengan freestyle sebagai intro. Selain sebagai pembuka, fungsinya untuk menghangatkan suasana sebelum mulainya pertunjukan. Bagi anggota Solo Beatbox Community bisa juga berfungsi untuk check sound ulang, selain itu bisa untuk menyesuaikan beat sebelum pertunjukan utama dimulai, juga untuk menyesuaikan mood/ suasana hati.

Perlunya penyesuaian beat, agar ketika pertunjukan berlangsung tidak terjadi ketidakselarasan dalam tempo, dengan kata lain untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan-kesalahan di luar teknik yang bisa terjadi ketika pertunjukan sedang berlangsung. Sedangkan penyesuaian mood sangat diperlukan agar semua pemain mampu membawakan pertunjukan dengan mood yang baik, begitu halnya jika terjadi *mood* yang buruk sebelumnya bisa menjadi netral atau baik kembali. Tidak hanya untuk pemain saja tetapi untuk penonton agar saat pertunjukan berlangsung pemain dan penonton bisa lebih antusias.

Untuk menarik perhatian penonton, para penampil biasanya memainkan efek suara tertentu untuk memusatkan perhatian penonton. Misalnya tiba-tiba saja memainkan efek suara robot, hal tersebut mampu menjadi salah satu faktor untuk penonton tidak melewatkan pertunjukan *beatbox* dari Solo *Beatbox* Community. Hal itu berlanjut ke freestyle, masih dalam konteks sajian pembuka pertunjukan mereka. dalam freestyle-nya biasanya mereka memainkan beat yang cenderung kencang dan bertempo cepat agar suasana lebih hangat dan meningkatkan kepercayaan diri para pemain. Selain itu dapat meningkatkan antusiasme dari para penonton.

Berlanjut ke perkenalan, sebelum penampil memperkenalkan diri, akan terlebih dulu ada seseorang anggota yang memperkenalkan komunitas mereka yakni Solo *Beatbox* Community. Jojo dan Ian biasanya bertugas sebagai juru bicara pada masanya. Dalam hal ini hanya memperkenalkan SBC secara garis besar kepada penonton, dan berlanjut pengenalan anggota yang akan melakukan perform. Ketika perkenalan, tak jarang juga ketika ada seorang pemain yang sedang berbicara ada pemain yang sedikit memainkan *beatbox* dengan volume lebih kecil seolah menjadi *background*, agar penonton juga tidak merasa bosan dengan perkenalan tersebut.

Setelah menyuguhkan intro dan perkenalan dari komunitas juga pemain, masuklah mereka ke pertunjukan yang sebenarnya atau bisa

disebut dengan pertunjukan utama. Jika sebelumnya mereka melakukan *freestyle* yang cenderung merupakan improvisasi, berbeda dengan pada pertunjukan utama. Disini mereka mulai memainkan beberapa lagu utuh maupun *medley* lagu sesuai dengan aransemen yang sudah dibuat. Mereka memainkan lagu-lagu maistream, seperti lagu populer, maupun lagu yang sedang naik daun. Aransemen yang digunakanpun beragam, tidak hanya satu genre saja. Bahkan efek suara yang diberikanpun bisa menyesuaikan pasar yang ada, misalnya memberikan efek suara musik *Dj* ketika sedang maraknya musik *EDM*. Tak hanya menunjukkan skill *beatbox*, tak jarang juga mereka menunjukkan teknik tertentu yang tidak lazim, seperti menghasilkan suara menggunakan tenggorokan dalam yang akan menarik perhatian para penonton.

D. Upaya Solo *Beatbox* Community dalam Mempertahankan Eksistensinya di Panggung Pertunjukan Musik

Sempat dijelaskan sebelumnya mengenai bagaimana strategi Solo *Beatbox* Community dalam mempublikasikan komunitasnya. Pada tahapan ini yang akan di bahas adalah mengenai bagaimana upaya dari komunitas ini. Upaya untuk menjaga eksistensinya di panggung pertunjukan musik.

Jika sebelumnya Solo *Beatbox* Community menggunakan kekuatan

sosial media sebagai sarana dalam mempublikasikan komunitasnya, berbeda dengan upaya yang dilakukan untuk mempertahankan eksistensi mereka dalam dunia panggung pertunjukan musik yakni dengan menggunakan kekuatan hubungan antar komunitas. Dengan kata lain bahwa suatu komunitas mampu menjalin hubungan baik dengan komunitas yang lainnya. Hal tersebut bisa memberi keuntungan tersendiri bagi masing-masing komunitas. Biasanya bisa di sebut sebagai Community relation menurut Wilbur J. Peak yang dimuat dalam Lesley's Public Relations Handbook dan diterjemahkan oleh Onong U. Effendy mendefinisikan hubungan dengan komunitas sebagai berikut: "Hubungan dengan komunitas sebagai fungsi hubungan masyarakat, merupakan partisipasi suatu lembaga yang berencana, aktif dan berkesinambungan dengan dan di dalam suatu komunitas untuk memelihara dan membina lingkungannya demi keuntungan kedua pihak, lembaga dan komunitas." Jadi tidak menutup kemungkinan untuk menjalin relasi dengan komunitas lain, seperti halnya komunitas Solo *Beatbox* Community yang berelasi dengan komunitas musik lain diluar *beatbox* sebut saja Solo Blues Rock, komunitas musik metal, komunitas musik hip-hop dan yang lain.

Eksistensi merupakan hal yang penting bagi setiap komunitas, karena melalui eksistensi keberadaan suatu komunitas sosial akan langgeng dan diakui keberadaanya. (Skripsi Eka UNY). Dalam

memepertahankan eksistensi Solo *Beatbox* Community di pertunjukannya, upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *Getok Tular*. Istilah tersebut tidak asing bagi orang Jawa, artinya adalah menginformasikan sesuatu dari mulut ke mulut. Dengan menjalin relasi antar komunitas lain, dan menjalin pertemanan dengan masing-masing anggotanya, maka mudah untuk menerapkan *Getok Tular* ini.

Istilah *Getok Tular* dalam bahasa Jawa berasal dari kata *Getok* dan *Tular*. *Getok* dalam istilah Jawa merupakan kata kerja yang berarti mengetuk atau memukul, sedangkan *tular* artinya menjalar atau merembet yang sama artinya dengan menular. *Getok Tular* maksudnya adalah mengetuk atau memukul secara menjalar. Ibaratnya sebagai berikut, ada seseorang sedang memukul sesuatu, lalu orang lain mengikuti hal yang serupa.

Istilah *getok tular* bisa digunakan untuk merujuk sistem pewarisan kelisanan dalam *folklor*. Dongeng, legenda, mitos, dan semacamnya pada umumnya ditularkan lewat *getok tular*. Riwayat suatu komunitas kecil pedesaan kerap kali tidak diketahui secara pasti lantaran langka data tertulis sehingga, seperti ditulis oleh Paul Thompson dalam *The Voice of the Past* (2000), sangat mengandalkan "suara-suara kelampauan" yang tak terekam. Sampai di sini istilah *getok tular* terkesan hanya berkaitan dengan budaya tradisional yang sering mendapat cap "primitif". Namun, istilah

forward menandakan ada sarana praktik *getok tular* dalam komunikasi modern.

Bahasa Inggris menyulih *getok tular* menjadi *word of mouth* (WOM) seperti dalam buku Jerry R Wilson, *Word-of-Mouth Marketing* (1994). Terbaca dalam judul itu, WOM dimanfaatkan untuk pemasaran. Disebutkan, WOM merupakan teknik komunikasi pemasaran terampuh untuk "mengharumkan atau merusak citra". Dalam kasus Solo Beatbox Community, *getok tular* ini dijadikan secara tidak sengaja memperkenalkan SBC di kalangan kelompok musik lain dengan memberikan kesan yang baik agar bisa disebarluaskan kembali oleh kelompok lain.

Cara konkritnya yakni menjadi apresiator bagi komunitas lain yang nantinya juga akan meningkatkan jalinan hubungan yang baik antar komunitas yang ada, selain itu bisa juga menjadi sarana untuk menunjang ke-eksistensian suatu komunitas. Sebagai contoh, anggota komunitas Solo *Beatbox* Community mendatangi pertunjukan yang diadakan oleh sebuah komunitas, dari apresiasi tersebut bisa menjalin suatu hubungan dengan komunitas lain disitu komunitas lain menjadi tahu bahwa di Solo ada yang namanya komunitas *beatbox* yakni Solo *Beatbox* Community.

Selain menggunakan metode *Getok Tular*, Regenerasi juga merupakan salah satu faktor yang bisa mempertahankan eksistensi

pertunjukan Solo Beatbox Community hingga sekarang. Regenerasi menurut KBBI adalah penggantian generasi tua kepada generasi muda. Hal tersebut dilakukan karena adanya kepentingan lain yang menjadikan prioritas utama para anggota sehingga sudah tidak bisa aktif seperti awalmula mereka membentuk komunitas ini. Beberapa founder saat ini justru tidak menjadi member aktif di SBC, dikarenakan kepentingan maupun pekerjaan yang membuat mereka tidak bisa aktif lagi, sebagai contoh adalah kendala jarak dan waktu karena bekerja di luar kota. Sebut saja Ian yang dulunya merupakan founder komunitas ini, ia dulu merupakan member aktif dan personil inti dalam pertunjukan mereka. Namun dikarenakan pekerjaannya yang berada di luar kota menyebabkannya tidak bisa aktif lagi. Begitu juga dengan beberapa founder lain seperti Erwindrayana dengan alasan yang sama.

Namun bukan berarti tidak ada nama-nama lama dalam komunitas tersebut, sebut saja Dobby, Jojo, dan Vava mereka masih aktif walaupun hanya untuk sekedar memantau. Bahkan Dobby dan Jojo cenderung aktif di kegiatan Beatbox diluar SBC, yakni menjadi MC dalam beberapa acara gathering ataupun battle beatbox di Solo maupun Jogja. Vava saat ini masih menjadi member aktif sekaligus personil inti dalam pertunjukan mereka. Dikarenakan para pendahulunya memiliki fokus dan kesibukan masing-masing, maka regenerasi yang merupakan salah satu upaya agar

Solo Beatbox Community tidak hilang begitu saja. Agar masih tetap bisa eksis baik sebagai komunitas musik di Solo dan tentunya eksis di panggung pertunjukan musik maupun beatbox di Solo dan sekitarnya.

Walaupun sudah diregenerasi Dobby mengatakan bahwa anggota baru yang ingin atau akan tampil, akan didampingi oleh anggota yang sudah terbiasa tampil, seperti Jojo, Vava dan Farid. Kepedulian para member pendahulu Solo Beatbox Community kepada komunitasnya saat ini masih tetap ada. meskipun beberapa member pendahulu sudah tidak dapat berhubungan langsung dengan anggota komunitas dikarenakan jarak dan waktu. Bentuk kepedulian dan tanggung jawab akan komunitas ini pun masih dijaga utuh oleh member pendahulu lainnya, yakni Dobby dan Jojo. Mereka yang sama-sama masih bekerja dan memiliki usaha di Solo, masih bisa menyempatkan diri untuk sekedar mendampingi anggota Solo Beatbox Community saat ini. Bahkan atas kesadarannya bahwa sudah tidak bisa mengikuti gathering di Balaikambang, ia yang sekarang merupakan wirausaha di bidang kuliner, memberikan waktu dan tempatnya kepada Solo Beatbox Community untuk mengadakan gathering di Warung Wijaya miliknya. Hal tersebut bertujuan agar masih bisa berperan dalam pengembangan komunitas Beatbox di Kota Solo ini.

BAB IV

PERUMUSAN KONSEP DALAM KARYA SOLO *BEATBOX* COMMUNITY KEDALAM PERTUNJUKANNYA

Sebelum membahas mengenai penentuan konsep dalam karya Solo *Beatbox* Community, untuk mengetahui definisi tentang konsep berikut adalah pengertian konsep menurut para ahli:

1. Bahri (2008:30)

Konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang di hadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata.

2. Soedjadi (2000:14)

Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya

di nyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata (lambang bahasa).

3. Bagus (1996: 297)

Konsep disebut sebagai ide, gagasan, dan hal yang berhubungan dengan ideasi. Gagasan atau ide bukanlah sesuatu yang tampak dan dapat diindrai akan tetapi berada dalam ranah abstrak pemikiran.

Menurut Wikipedia Indonesia, konsep diartikan sebagai sesuatu hal yang abstrak, entitas mental yang universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan. Pengertian konsep sendiri adalah universal dimana mereka bisa diterapkan secara merata untuk setiap ekstensinya. Konsep juga dapat diartikan sebagai pembawa arti.

Sedangkan menurut KBBI Konsep adalah rancangan ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret, gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal dalam membuat konsep.

A. Penentuan Konsep

Bicara mengenai konsep, suatu karya tidak dapat tercipta tanpa adanya konsep. Karena konsep merupakan salah satu hal yang penting dalam proses dibentuknya suatu karya, termasuk karya seni. Karya seni diantaranya seperti karya seni tari, lukisan, desain dan salah satu yang sekaligus menjadi contoh adalah berupa karya seni musik. Dalam hal ini yang menjadi objek adalah salah satu komunitas musik di Kota Solo yakni Solo *Beatbox* Community.

Begitu kuatnya peran konsep dalam suatu karya, maka dari itu suatu karya harus sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Konsep sendiri tidak begitu langsung ditentukan, namun terdapat beberapa pertimbangan didalamnya. Sebelum menentukan konsep terlebih dulu mendiskusikan mengenai karya yang ingin di ciptakan dan di bawakan nanti. Selain itu terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam pembentukan konsep yakni apa jenis/ bentuk *event* yang bersangkutan, genre musik apa yang sedang di gemari masyarakat, bagaimana selera penikmat musik saat ini.

Beberapa pertanyaan di atas bisa membantu peran Solo *Beatbox* Community sebagai musisi dalam mengkonsepkan karyanya agar sesuai dengan yang di harapkan. Karya mereka yang dimaksud bisa berupa

aransemen terhadap lagu ataupun karya repertoar yang mereka ciptakan sendiri, sekedar sebagai intro dan improvisasi dalam pertunjukan mereka. Di jelaskan oleh Doby bahwa dalam menentukan konsep ini biasanya di diskusikan dengan maksimal tiga orang anggota yang menjadi konseptor. Vava atau Farid yang biasanya mempunyai peran penting dalam menentukan ide. Walaupun yang mendiskusikan konsep hanya tiga orang, hal tersebut tidak berarti bahwa keputusan mereka sepihak, barulah selanjutnya diinformasikan dan didiskusikan kembali kepada semua anggota Solo *Beatbox* Community yang menjadi penampil dalam *event* yang terkait.

1. Jenis *event* yang akan menjadi panggung pertunjukan Solo *Beatbox* Community.

Hal yang paling mendasari untuk mementukan konsep adalah mencari tahu/ mengkonfirmasi mengenai *event* yang bersangkutan. Apakah *event* tersebut merupakan *event* musik atau bukan. Jika merupakan *event* musik, ada musik apa saja yang di pertunjukan, apakah hanya satu genre saja (contoh: *event* musik keroncong, *Hip-Hop*) atau *event* musik festival seperti pensi. Jika bukan, berarti SBC sebagai bintang tamu untuk memeriahkan suasana, *event* lomba basket antar sekolah misalnya (DBL).

2. Konsep *event* yang akan menjadi panggung pertunjukan Solo *Beatbox* Community.

Tidak cukup hanya dengan mengkonfirmasi jenis *event* yang bersangkutan dengan Solo *Beatbox* Community, langkah selanjutnya yang akan di lakukan oleh mereka adalah mengkonfirmasi konsep dari *event* yang akan di isi oleh SBC. Seperti apa konsep acara yang bersangkutan, barulah SBC mulai merancang konsep agar sesuai dengan acara dan dengan identitas grup mereka.

Setelah dua hal di atas sudah dikonfirmasi, barulah Solo *Beatbox* Community lanjut ke tahap selanjutnya yakni proses pengkonsepan karya yang di dalamnya mencakup beberapa hal lain. Yang berkaitan dengan hal diatas adalah berapa jumlah lagu yang akan dimainkan, berapa lama durasi yang diberikan dalam pertunjukan terkait, lagu apa saja yang akan di bawakan, penentuan jenis instrumen yang dipakai dalam *beatbox*, suasana yang akan dibuat dalam karyanya, dan yang terakhir adalah proses penggarapan karya. Dimana Solo *Beatbox* Community mulai berproses dalam karya mereka sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan untuk nantinya akan mereka bawakan di panggung pertunjukan.

B. Proses Pengkonsepan Solo *Beatbox* Community dalam Karyanya

Bahasan selanjutnya adalah mengenai proses pengkonsepan karya oleh Solo *Beatbox* Community. Konsep yang sudah ditentukan melalui beberapa pertimbangan di atas dilanjutkan dengan tahap selanjutnya yakni memproses apa yang sudah didiskusikan menjadi sebuah konsep yang akan dijadikan karya oleh mereka. Proses ini juga bisa dikatakan sebagai proses kreatif Solo *Beatbox* Community. Dalam proses pengkonsepan karya ini akan muncul jawaban-jawaban dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat sebelumnya menjadi sebuah kerangka konsep, yakni:

1. Jumlah Lagu yang akan dibawakan.

Pada bagian ini ditentukan berdasarkan durasi yang sudah diberikan dan di tentukan oleh sie acara dari *event* yang bersangkutan. Misalnya durasi yang diberikan 20menit, maka jumlah lagu yang akan dibawakan kira-kira ada dua atau tiga judul lagu yang masing-masing lagu berdurasi 5 menit. Penentuan jumlah lagu/karya tersebut sudah diperkirakan dengan pengenalan yang harus mereka tampilkan sebelum masuk ke pertunjukan beatbox. Jadi ketika Solo *Beatbox* Community menentukan dua lagu dengan masing-masing durasi selama 5menit, sedangkan durasi yang diberikan oleh panitia 20menit, maka mereka

masih punya waktu 10menit yang bisa digunakan sebagai *warming up*, perkenalan, maupun improvisasi ketika sedang berlangsungnya pertunjukan.

2. Lagu-lagu yang akan di bawakan.

Pada bagian ini ditentukan berdasarkan kesepakatan dari masing-masing pemain, bisa juga berdasarkan jenis *event*. Selain itu bisa berdasarkan judul-judul lagu yang sedang tren saat di pasar musik kalangan masyarakat. Sebagai contoh, ketika mereka akan mengisi *event* musik keroncong, maka mereka akan membawakan lagu keroncong, opsi lainnya adalah mereka akan mengaransemen beberapa lagu populer menjadi bernuansa keroncong. Contoh lain, jika mereka akan mengisi *event* diluar genre tertentu, bisa jadi lagu yang akan mereka bawa merupakan lagu yang sedang ngetrend dimasyarakat, sebagai contoh adalah lagu Sayang milik Via Valen yang akan mereka sajikan dengan *beatbox*.

3. Bentuk aransemen dalam lagu yang akan dibawakan.

Sedangkan pada bagian ini bentuk aransementnya bisa dilihat berdasarkan jenis *event* dan konsep dari *event* terkait. Misalnya terdapat suatu *event* dimana mereka harus menjadi salah satu pengisi di dalamnya, sebagai bintang tamu, sebut saja *event* musik keroncong. Maka mereka

akan mengkonsepkan karya mereka menjadi sebuah karya yang berunsur keroncong, maupun membawakan lagu keroncong dengan aransemennya *beatbox*.

Setelah mendiskusikan tiga hal di atas, masuklah Solo Beatbox Community ke tahap selanjutnya yakni pada tahap proses pengkaryaan.

C. Proses Latihan Solo Beatbox Community.

Solo Beatbox Community memiliki jadwal rutin setiap minggunya. Pada pertemuan rutin tersebut juga merupakan waktu bagi mereka untuk *sharing* satu sama lain. Dalam pertemuan satu hari tersebut mereka mempunyai kesempatan untuk belajar mengenai *beatbox*. Bisa berbagi info terkini berkaitan dengan *beatbox*, atau bersama-sama mencari informasi terkini tentang *beatbox*. Dan yang paling utama dalam pertemuan itu adalah sebagai wadah bagi anggota Solo Beatbox Community untuk latihan bersama anggota lain, baik melatih teknik baru, mempelajari teknik dari tutorial, dan berproses dalam suatu karya yang sedang dibuat.

Tentunya setiap pertemuan akan ada orang baru yang datang untuk masuk dalam komunitas tersebut. Oleh karena itu pertemuan rutin ini sangat berperan terhadap eksistensi Solo Beatbox Community sebagai komunitas yang sekaligus menjadi wadah untuk berbagi *beatbox*. Pada

proses latihan Solo Beatbox Community akan lebih menjelaskan tentang bagaimana mengatur mood ketika latihan, seperti apa suasana saat berproses, metode dalam latihan setiap instrumen hingga kelompok.

Dalam menekuni suatu hal sangat diperlukan yang namanya proses, proses sendiri merupakan suatu tahapan agar seseorang bisa menguasai suatu bidang. Solo Beatbox Community merupakan salah satu komunitas yang berproses, mereka berdiri dari nol. Memulai saat belum menguasai beatbox sama sekali. Ketekunan dari keinisiatifan para founder SBC ini membuahkan hasil ketika mereka meraih keberhasilan pertama yakni secara otodidak bisa memainkan teknik beatbox dan tentunya keberhasilan dalam memperkenalkan beatbox kepada masyarakat hingga akhirnya menjadi sebuah komunitas.

Komunitas yang sudah dibangun sudah pasti harus dikembangkan, inilah yang dilakukan Solo Beatbox Community. Setelah melakukan publikasi dan upaya-upaya dalam mengenalkan beatbox kepada masyarakat, mulai ada yang mengenal komunitas tersebut dan turut bergabung untuk sama-sama mempelajari beatbox. Orang-orang baru yang pada akhirnya turut menjadi bagian dari Solo Beatbox Community yang sama sekali belum bisa bermain beatbox oleh mereka dibimbing, diajak untuk belajar bermain beatbox.

Awalnya pertemuan rutin mereka diadakan di hari minggu, pukul tiga sore di Balaikambang, Manahan, Surakarta, di sinilah proses pembelajaran dimulai. Tahun 2018 tempat untuk pertemuan rutin diganti menjadi di Warung Wijaya Solo. Para founder Solo Beatbox Community yang sudah lebih dulu lihai bermain beatbox memberikan sharing kepada anggota (baru) Solo Beatbox Community yang lainnya. Dalam proses latihan sangat diperlukan suasana hati atau mood yang baik agar masing-masing anggota merasa nyaman dan fokus saat latihan. Mood yang baik dapat tercipta jika keadaan sekitar mendukung, seperti tempat latihan yang nyaman, pelatihan yang sifatnya sabar.



Gambar 15: Solo Beatbox Community saat diliput oleh televisi lokal di Balaikambang, Manahan, Surakarta. Screenshot oleh penulis, sumber:

https://youtu.be/FjVIroB_R88



Gambar 16: Berkumpulnya anggota SBC di Warung Wijaya Surakarta. (Sumber pribadi Solo Beatbox Community)

Tempat pertemuan rutin yang sekaligus menjadi tempat latihan berada di tempat terbuka, alasannya agar anggota tidak merasa minder satu sama lain, agar tidak malu ketika dihadapkan dengan orang banyak. Apalagi kedepannya bisa menjadi penampil ketika Solo Beatbox Community mendapat kesempatan untuk tampil disuatu pertunjukan. Dalam setiap pertemuannya pasti di tempat itu ada orang lain yang mengunjungi tempat tersebut, karena tempat untuk pertemuan mereka pada dasarnya merupakan tempat umum. Tak jarang ketika sedang beramai-ramai latihan terdapat pengunjung lain yang justru menjadikan proses latihan SBC ini sebagai tontonan yang menarik.

Seperti orang belajar pada umumnya, dalam proses latihan tidak semua langsung bisa begitu saja. Yang menjadi bahan pembelajaranpun dimulai dasar, dalam hal ini yang dimaksud adalah teknik-teknik dari

permainan beatbox. Proses latihan teknik beatbox dimulai dengan menggunakan pola yang paling dasar. Dalam beatbox pola yang paling dasar adalah pola B-T-K. Seperti yang sudah dituliskan pada bab sebelumnya B-T-K merupakan beat dasar yang diimitasi dari suara instrumen drum, B yang menirukan suara *kick drum* atau *bass drum*, T yang berarti menirukan suara *hihat*, dan K yang berarti menirukan suara *snare drum*.

Berikut adalah cara yang bisa dilakukan untuk memainkan teknik beatbox dasar B-T-K seperti yang terdapat pada YouTube mereka:

- 1. "B" sebagai simbol untuk permainan *kick drum*:**

Cara termudah untuk menghasilkan suara *kick drum* atau *bass drum* adalah dengan mengatakan huruf "b". Agar suaranya lebih keras dan nyata, Anda harus melakukan osilasi bibir. Tindakan ini berarti Anda mengalirkan dan menggetarkan udara melalui celah bibir seperti saat anda ingin mengejek seseorang. Setelah Anda bisa melakukan hal ini, lakukan osilasi. Dengan praktek sebagai berikut: Buat suara B sama dengan pengucapan "Be" dengan menghilangkan bunyi vokal 'e' saat pengucapannya, namun diberi tekanan lebih besar di awal hingga suara vokal dari penyebutan tersebut menjadi hilang. Jika diulang-ulang seperti pengucapan behb-behb-behb.

2. "T" sebagai simbol untuk permainan *hithat*:

Buat suara "ts" sederhana namun gigi tertutup atau sedikit tertutup. Gerakkan ujung lidah Anda ke depan di belakang gigi depan untuk membuat suara *hat* tipis dan posisi t tradisional untuk suara *hat* berat. Diperlukan nafas yang panjang untuk memainkan teknik ini. Sehingga suara yang dihasilkan akan seperti ttes-ttes-tess atau ces-ces-ces. Bisa juga dengan teknik pengucapan dasar "ch" yang akan menjadi edceh-edceh-edceh.

3. "K" sebagai simbol untuk permainan *snare drum*:

Menggunakan dasar pengucapan K. Dalam pengucapannya dengan menarik udara dari rongga mulut dan di beri sentakan dalam pengucapannya. Seolah-olah seperti suara orang tercekik. Diperlukan nafas yang panjang untuk memainkan teknik ini. Sehingga suara yang dihasilkan akan seperti kekh-kekh-kekh.

Tingkatan selanjutnya adalah memainkan ketiga pola tersebut secara bersamaan, yakni B-T-K yang secara di ulang-ulang dan bisa di bolak-balik seperti B-T-K-T-B-T-B-T-K. Dengan kurang lebih pengucapannya seperti behb-edceh-keh-edceh-behb-edceh-keh.

Selain tiga suara (B-T-K) diatas, karena Solo Beatbox Community menggunakan genre beabox new school maka menggunakan eksplorasi

suara lain selain bunyi drum diatas. Bunyi efek merupakan salah satu bentuk eksplorasi untuk melengkapi permainan beatboxn, juga merupakan strategi agar pertunjukan mereka lebih menarik. Bunyi-bunyian tersebut seperti bunyi peluit, bunyi sirine polisi. Selain itu bunyi instrumen musik lain seperti terompet. Dibawah ini adalah beberapa bunyi efek yang sering digunakan Solo Beatbox Community:

1. Bunyi Peluit dan Tembakan Laser

Untuk dapat menghasilkan bunyi seperti peluit dan tembakan laser, kuncinya adalah bisa bersiul. Caranya yakni seperti bersiul biasa, dipadukan dengan menggetarkan bibir. Sehingga tercipta bunyi siul yang bergetar seperti bunyi peluit dan tembakan laser.

2. Bunyi Sirine Polisi

Untuk dapat menghasilkan bunyi sirine polisi, yang di perlukan adalah menggunakan suara falseto. Mengeluarkan suara falseto dengan bibir mengkatup dan posisi gigi sejajar. Teknik ini mengandalkan suara tiupan yang akan keluar dari celah-celah gigi, lalu di sambung dengan suara falseto yang menghasilkan suara akan semakin nyaring namun tipis. Tinggi rendahnya suara sirine tergantung dengan tekanan dan kemampuan falseto yang beatboxer.

3. Bunyi Terompet

Untuk dapat menghasilkan bunyi terompet, dasarnya adalah seperti mengucapkan huruf F. Mengucapkan huruf F dengan bibir terbuka sedikit saja, seperti halnya menirukan bunyi peluit yang menggunakan suara falseto saat meniupkan suara. Bedanya, pada bunyi terompet tidak menggunakan getaran pada bibir. Kelemahan bunyi ini adalah tidak bisa digabungkan dengan beat, sehingga harus ada pemainnya sendiri dalam memainkan bunyi terompet ini sebagai instrumen tambahan pertunjukan.

4. Bunyi Robot (*Depthroath*)

Untuk mendapatkan bunyi ini, beatboxer mengeluarkan suara seperti orang sedang serak dan berdehem, namun diberi tekanan di dalam leher. Bunyi ini sangat bisa digabungkan dengan beat B-T-K. Kelemahannya adalah dalam teknik ini dapat menyebabkan beatboxer mengalami muntah dan serak jika belum terbiasa.

5. Bunyi Tekno Bass

Untuk dapat menghasilkan bunyi ini, pada dasarnya diperlukan bunyi bass biasa. Teknik bunyi bass tersebut dipadukan dengan suara falseto, contohnya seperti bernyanyi dengan falseto "hu". Hasil akhirnya seperti "pew pew pew" dengan getaran pada akhir pengucapan. Teknik

ini sangat bisa dipadukan dengan B-T-K baik dengan beat cepat maupun lambat.

6. Bunyi Double Pedhal

Bunyi Double Pedhal ini merupakan bunyi efek. Untuk dapat menghasilkan bunyi ini pada dasarnya menggunakan bunyi kick (B) biasa, namun diberi sisipan huruf D. Pada pengucapan huruf D tersebut perlu diberikan penekanan. Sehingga tercipta pola baru seperti B-D-B, pengucapannya seperti sedang mengucapkan kata "Be-de-be" namun diberikan tekanan pada pengucapannya seperti "Bheh-dheh-bheh". Teknik ini sangat bisa dipadukan dengan B-T-K baik dengan beat cepat maupun lambat.

7. Bunyi "pst" Snare

Bunyi ini merupakan jenis lain dari dasar bunyi snare. Pada bunyi snare jenis PST ini lebih mudah dihasilkan. Untuk dapat menghasilkan bunyi tersebut, pada dasarnya beatboxer menggunakan pengucapan seperti yang bisa digunakan untuk memanggil orang, yakni "pst" atau "set". Namun dengan volume yang kecil dengan posisi bibir yang terbuka kecil dalam pengucapannya.

8. Bunyi Humming

Pada dasarnya bunyi ini adalah bunyi yang keluar dari hidung, dalam bahasa Jawa di kenal dengan istilah “ndeleming”. Dasarnya hanya perlu mengucapkan bunyi “hem” yang disesuaikan dengan lagu yang akan dibawakan. Penggunaan bunyi humming ini seperti halnya memberi melodi dalam permainan beatbox. Sangat bisa di padukan dengan bunyi beat yang lain, karena bunyi humming ini seperti memberi lagu dalam beat tanpa perlu menggunakan vokal.

9. Bunyi Klop

Bunyi klop ini sering digunakan untuk menggantikan bunyi Hi-Hat. Bunyi ini biasanya sering dipadukan dengan suara humming. Untuk dapat menghasilkan bunyi ini, dasarnya memerlukan pengucapan kata seperti “klik” dengan huruf vokal yang bisa dirubah seperti “klik-klok-klek” yang diucapkan dengan cepat.

10. Bunyi Bongo

Bunyi bongo merupakan bunyi perkusi, suaranya sama seperti suara senar (K). Untuk dapat menghasilkan bunyi ini diperlukan dasar pengucapan Snare (K) yang dipadukan dengan humming. Biasanya bunyi ini dipadukan dengan beat B-T-K untuk menghasilkan efek seperti musik dugem ataupun musik EDM.

11. Bunyi Crab Scratch

Bunyi ini juga berhubungan dengan musik EDM. Untuk dapat menghasilkan bunyi ini pada dasarnya memerlukan bunyi seperti ketika sedang menghirup melalui mulut atau menyedot. Uniknya untuk menghasilkan bunyi ini memerlukan bantuan dari ibu jari. Jadi ketika seperti sedang menyedot, ibu jari di tempelkan di depan bibir siposisi tengah. Bunyi yang dihasilkan seperti “wut-wut-wut” atau “cut-cut-cut”, sering digunakan sebagai efek musik EDM.

12. Bunyi Ciwi Scratch

Bunyi ini juga berhubungan dengan musik EDM. Untuk dapat menghasilkan bunyi ini pada dasarnya memerlukan pengucapan “ciwi”, namun dengan cara mengucapkannya dengan gigi tertutup. Sehingga bunyinya sangat tipis, dan seolah huruf vokal “i” pada kata “ciwi” menghilang, seolah-olah yang ucapkan seperti “cew-cew-cew”. Bunyi ini biasa disisipkan di sela-sela beat B-T-K.

13. Bunyi Dubstep

Pada dasarnya bunyi beat ini memerlukan 2 beat dasar yakni B dan K yang merupakan bunyi kick drum dan snare drum. Untuk menyempurnakan bunyi ini diperlukan sisipan antara beat B dan K berupa instrumen, contohnya beat deeptroath, bisa juga menggunakan instrumen beat yang lain.

14. Bunyi Water Drop

Bunyi ini termasuk bunyi efek. Pada dasarnya dalam memainkan beat ini pastikan posisi mulut terbuka seperti membentuk huruf O. Pernafasan yang dipakai sama seperti jika seseorang hendak merokok. Posisi ujung lidah berada di atas. Jadi ketika angin keluar dari tenggorokan, seketika lidah didorong ke depan agar tercipta suara air yang jatuh seperti bunyi "thok" hanya saja bunyinya lebih bulat. Pada bunyi beat ini terdapat dua cara, selain seperti yg sebelumnya. Pada dasarnya sama yakni dengan posisi mulut membentuk huruf O, bedanya pada bagian akhirnya yakni ketika angin keluar dari tenggorokan dan didorong dengan lidah, pada waktu yang bersamaan gunakan tangan untuk menyentil pipi. Bunyi yang dihasilkan akan terdengar lebih nyaring. Bunyi ini sangat bisa padukan dengan beat B-T-K biasanya peletakan beat ini ada pada akhiran beat B-T-K.

15. Bunyi Rim Shoot

Bunyi ini seperti snare K, tapi lebih pendek. Bunyi ini seperti saat memainkan drum dengan posisi stik yang miring pada pinggiran snare drum. Untuk mendapatkan bunyi ini sama seperti saat memainkan bunyi snare K, posisi ujung lidah berada diatas, setelah itu lidah di tarik ke dalam. Bunyi yang dihasilkan akan seperti "cak". Rim Shoot ini bisa

digunakan untuk beat lambat seperti irama bozanova, bisa juga dengan beat yang cepat dipadukan dengan B-T-K.

16. Bunyi Fadeout Scratch

Bunyi ini merupakan bunyi transisi untuk perpindahan beat satu ke beat yang lain, bisa juga sebagai akhiran dalam sebuah beat. Untuk menghasilkan bunyi ini pada dasarnya sama seperti mengucapkan “wa-a-i-u” secara berulang, pengucapannya menggunakan suara tenggorokan dimana pangkal lidah harus ditekan seperti halnya orang yang akan muntah “huwek”. Bunyi ini tergolong menjadi dua, yakni low dan high. Bunyi low cenderung lebih bulat, bunyi high cenderung lebih nyaring. Keduanya tergantung dari tekanan dan rendah maupun tingginya nada yang diberikan.

17. Bunyi Triplate Kick

Bunyi ini merupakan perkembangan dari bunyi double pedhal. Untuk mendapatkan bunyi ini menggunakan huruf D dan R. Pengucapan huruf R yang dibantu dengan huruf D sehingga bunyinya seolah-olah seperti “dher”. Dalam prakteknya posisi ujung lidah berada diatas, bunyi yang lebih ditekankan adalah bunyi huruf R yang bergetar secara berulang.

Jika diatas sudah disebutkan teknik-teknik atau bunyi-bunyi lain sebagai eksplorasi dari permainan beatbox Solo beatbox Community, tips mengenai pernafasan juga di sampaikan oleh beatboxer Solo ini. Mereka berbagi ilmu agar pernafasan beatbox konstan. Terdapat tiga cara untuk melakukan pernafasan ketika bermain beatbox. Teknik menarik dan membuang nafas dilakukan di saat yang tepat. Caranya dengan menarik nafas ketika bermain beat B, menghirup nafas ketika bermain beat T dan membuang nafas ketika bermain beat K, untuk meminimalisir terjadinya kehabisan nafas, dan agar tidak ngos-ngosan dalam ber-beatbox.



Gambar 17: Gambaran dari halaman akun YouTube SBC yang pada akunnya menampilkan video tutorial beatbox dengan Bahasa Jawa dan kegiatan-kegiatannya yang bisa diakses oleh semua orang melalui You Tube.

Schreenshoot oleh penulis, sumber:

<https://www.youtube.com/user/cahbeatboxsolo/playlist>

Sedangkan untuk rangkaian sebuah lagu, memerlukan instrumen yang lengkap seperti halnya grup musik dengan instrumen seperti gitar, drum, dan bass. Maka dari itu harus ada yang namanya pembagian instrumen, dimana setidaknya ada 4 orang yang akan menjadi penampil. Dari 4 orang tersebut akan dibagi masing-masing instrumen. Orang pertama yang memainkan beat, orang kedua yang memainkan suara melodi, orang ketiga memainkan suara bass, dan orang keempat memainkan suara effect. Suara effect dalam beatboxpun ada macam-macam. Suara effect seperti suara alien, suara robot. Dengan begitu aransemen yang mampu diciptakanpun beragam, seperti musik beatbox bernuansa EDM dan dangdut.



Gambar 18: Pamflet SBC di event basket.

Gambar 19: Pamflet SBC pada event gathering komunitas fans Fade2black di Surakarta.

Sumber: https://www.instagram.com/solobeatbox_official/
(screenshot oleh penulis)



Undangan Seabad
1917-2017
cinta sepanjang hayat
kotasolo

**Dalam rangka mengenang 100 tahun
Alm. Gesang Martohartono**

Mengharap kehadiran Bpk/Ibu/sdr untuk hadir
Minggu, 1 Oktober 2017
Jam 08:00-22:00 WIB
di Panggung Gesang, Omah Sinten
Jl. Diponegoro No.34-37 Surakarta

Acara:

Ziarah Makam Gesang Jam, 07:30 WIB dari Omah Sinten	Sarasehan Seabad Gesang Jam, 16:00 WIB "Sumbangan Komponis Gesang Martohartono terhadap Musik Indonesia" Danis Sugiyanto, S.Sn., M.Hum. di Cinema Omah Sinten
Pembukaan Pameran Jam, 09:00 WIB di Omah Sinten	Apresiasi Karya Gesang Jam, 19:30 WIB di Panggung Gesang Sruhi Respati, Gudang Hipi Hop Solo, Solo Beatbox Community, HAMKRI, OK Swastika, OK Pandawa, OK Netral Omahsini, Kuangenan Budaya Prabudisingrat, Boti Pusi, DJ Aris&Friends, Open Jam Session, DLL
Pemutaran Film Jam, 15:30 WIB "Gesang Sang Maestro Keroncong" Director: Marselli Sumarmo (Citra Award for Best Extended Documentary) di Cinema Omah Sinten	

Gratis
& terbuka untuk umum

#SeabadGesang #Kotasolo

Gambar 20: Pamflet event Solo Beatbox Community sebagai pengisi acara kemerdekaan, diantara para penampil berbagai genre musik.
https://www.instagram.com/solobeatbox_official(schreenshoot oleh penulis)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat memperoleh kesimpulan sbb:

1. Eksistensi Pertunjukan Solo Beatbox Community

Eksistensi Pertunjukan Solo Beatbox Community tak lepas dari penggunaan sosial media. Melalui sosial media SBC dapat mempublikasikan keberadaan kelompok mereka kepada masyarakat, hingga akhirnya kelompok tersebut bisa berkembang menjadi sebuah komunitas Beatbox di kota Solo. Selain mempublikasi perihal komunitas mereka yang mempunyai ketertarikan terhadap beatbox, SBC memanfaatkan fungsi dari sosial media dengan baik. Mereka menggunakan sosial media sebagai wadah untuk memperlihatkan karya mereka (berupa video tutorial di You Tube). Hal tersebut turut sebagai pembuktian bahwa SBC bukan hanya komunitas penikmat, tetapi juga sebagai pelaku musik tersebut.

Eksistensi pertunjukan SBC berlanjut melalui ajang pertunjukan musik yang ada Solo dan sekitar. Pertemuan SBC dengan grup musik

berbeda genre justru menambah koneksi bagi mereka dipanggung pertunjukan. Event-event di bidang beatbox mulai bermunculan dan menambah pengalaman pertunjukan bagi SBC. Berbagai macam event yang mengundang SBC itulah yang menjadikan SBC membuat konsep dalam setiap pertunjukannya.

2. Konsep dalam Berkarya Solo Beatbox Community

Konsep dalam Berkarya Solo Beatbox Community menjadi pemicu eksistensi mereka di pertunjukan. Mereka selalu mempersiapkan konsep sesuai dengan acara yang terkait. Konsep event yang bersangkutan, jenis event yang bersangkutan menjadi pertimbangan bagi mereka dalam membentuk konsep suatu karya baik aransemen maupun repertoar. Mampu mengikuti tren musik dipasaran, mampu membawakan berbagai genre dengan teknik beatbox yang mereka punya. Sehingga pertunjukan mereka menciptakan suasana baru disetiap pertunjukannya. Hal ini jugalah yang menjadi salah satu yang bisa mempertahankan eksistensi pertunjukan Solo Beatbox Community hingga sekarang.

Dari dua hal tersebut bisa disimpulkan kembali bahwa eksistensi pertunjukan Solo Beatbox community tidak lepas dari event-event yang diadakan oleh pihak terkait, tidak terbatas pada satu jenis genre. Koneksi melalui pertemanan memudahkan mereka untuk berada disuatu

panggung pertunjukan. Semakin banyak panggung semakin eksis pula mereka. Untuk mengembangkan ke-eksistensian mereka di panggung pertunjukan. Konsep yang diciptakan pada tiap pertunjukan juga menjadi salah satu pemivcu eksistensi pertunjukan bagi mereka.

B. Saran

Suatu komunitas alangkah lebih baik jika terdapat struktur kepengurusan di dalamnya, karena hal tersebut bisa membantu keberlangsungan kegiatan suatu komunitas. Tidak hanya cukup sebatas ketua saja, dalam struktur kepengurusan terdapat peran seperti sekretaris, bendahara, bisa juga di isi dengan pengurus dokumentasi maupun admin. Peran sekretaris yang dapat membantu pencatatan hasil diskusi mengenai suatu hal agar bisa dijadikan catatan penting dalam keberlangsungan kegiatan komunitas tersebut. Bendahara yang berperan dalam mengatasi keuangan, seperti mengumpulkan kas pada setiap pertemuan yang nantinya bisa digunakan untuk mendanai suatu kegiatan yang akan berlangsung ke depannya. Dokumentasi sangatlah penting, sehingga sangat diperlukannya orang yang mampu mendokumentasikan kegiatan-kegiatan SBC, seperti latihan, kumpul, maupun saat perform karena hal tersebut sangat berguna jika ada pihak yang membutuhkan informasi berkaitan dengan Solo Beatbox Community.

Dalam memanfaatkan sosial media sangat diperlukan peran admin yang memegang akun-akun dari Solo Beatbox Community, karena sejak awal SBC terlihat sangat memanfaatkan sosial media dalam pengembangan komunitas mereka. Sayangnya ketika komunitas tersebut mulai berkembang, media sosial justru kurang diperhatikan lagi. Postingan terbaru yang jarang di jumpai baik di twitter, facebook, dan instagram. Video-video tutorialpun sudah jarang didapati di akun Youtube mereka. Alangkah lebih baik jika dibentuk tim untuk menjadi admin bagi sosial media mereka, agar masyarakat bisa mendapatkan informasi mengenai kegiatan ataupun event mendatang.

Eksistensi Solo Beatbox Community akan lebih meningkat dan stabil jika komunitas tersebut terdapat struktur pengurus yang lengkap. Hal tersebut juga bisa memudahkan untuk regenerasi anggota kedepannya. Selain itu, dokumentasi dalam setiap kegiatan baik di panggung dan di luar panggung bisa dijadikan materi untuk menjaga eksistensi mereka di sosial media. Hasil dokumentasi bisa diupload di sosial media, dengan begitu akan selalau tersimpan di akun Solo Beatbox Community yang sekaligus bisa menjadi arsip berkaitan riwayat kegiatan Solo Beatbox Community.

KEPUSTAKAAN

- Alisjahbana, Takdir, S. 1983. *Proses Kreatif, Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang*. Jakarta: Gramedia Jakarta.
- Bagus, Lorens. 1996. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia.
- Definisi Konsep Menurut Para Ahli | La Ode Syamri dalam <https://laodesyamri.net/2015/01/02/defenisi-konsep-menurut-para-ahli/> diunduh pada 12 Januari 2015
- Denis Setiaji (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Dongkari: Konsep, teknik, dan Ornamentasi Tembang Sunda Cianjuran.”
- Djarwanto. 1984. *Tatacara Menulis Karya Ilmiah Skripsi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dwi Okta Renanda(2014) dalam skripsinya yang berjudul “Eksplorasi Organ Vokal dan proses Pelatihan *Beatbox* pada Komunitas *Beatboxing of Jogja* (BeJo).”
- Eka Yuliana (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Strategi Mempertahankan Eksistensi Komunitas *Virginity* Yogyakarta.”
- Getok Tular | Kasijanto Satrodinomo dalam <https://rubrikbahasa.wordpress.com/2013/10/19/getok-tular/> diunduh pada 19 Okt 2013
- Haryamawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Imam Taufik (2012) yang berjudul “Band Indie Reggae Samalona Surakarta, kajian pengelolaan organisasi dan kreativitas musikal.”
- Lindsay, Jennifer. 1991. *Klasik, Kitsch, Kontemporer, Sebuah Studi Tentang Seni Pertunjukan Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Rifiana Abdul Razzak (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox Community of Semarang*.”

Soeharto, M.1978. *Kamus Musik Indonesia*. Jakarta: Pt Gramedia.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung. CV. Alfabeta.

Suharto, M.1979. *Kamus Musik Indonesia*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.



WEBTOGRAFI

<https://www.youtube.com/intl/id/yt/about/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>

https://id.wikipedia.org/wiki/Twitter#Keamanan_dan_privasi

<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>

<http://www.swissbeatbox.com/category/artists/>

<http://www.swissbeatbox.com/category/events/>

<https://noisemultivocal.wordpress.com/category/local-event/page/4/>

DISKOGRAFI

<https://youtu.be/11oa3C8zyzQ>

https://youtu.be/FHVIroB_R88



NARASUMBER

Andreas Dhiwangkara (27th), selaku founder dan anggota Solo Beatbox Community (masih aktif di komunitas sebagai pendamping).

Jhosua Adi Nugraha (26th), selaku founder dan anggota Solo Beatbox Community (masih aktif di komunitas sebagai pendamping).

Ian Raditya (26th), selaku founder dan anggota Solo Beatbox Community (sekarang sudah tidak aktif sebagai member dan penampil).

Vava Yosalva (24th), selaku founder dan anggota Solo Beatbox Community.

Farid Hadi (22th), selaku anggota Solo Beatbox Community.



FOTO



Foto 1: Solo Beatbox Community sedang tampil di acara battle komunitas yang diselenggarakan oleh Solopos Tv (Dokumentasi Solopos Tv)



Foto 2: Solo Beatbox Community tampil di event Hip Hop yang diselenggarakan oleh ProJam(Dokumentasi SBC)



Foto 3: Gathering Komunitas Beatbox se-Jateng dan DIY
(Dokumentasi pribadi Solo Beatbox Community)



Foto 4: Solo Beatbox Community dalam event JJBB (Jateng-Jogja Beatbox Battle)
(dokumentasi pribadi Solo Beatbox Community)



Foto 1: Jojo dan Doby walaupun sudah tidak menjadi member aktif, mereka masih bergelut di dunia pertunjukan Beatbox sebagai MC dari event beatbox. (Dokumentasi pribadi Jojo dan Doby)



Foto 2: Penulis sedang mewawancarai kedua founder dari Solo Beatbox Community. (Dokumentasi pribadi penulis, Surakarta, 2018)

BIODATA PENULIS



Identitas Diri

Nama Lengkap : Tantri Nindyas Wari
Tempat, tanggal lahir : Surakarta, 11 Desember 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Katolik
Nama Orangtua : Heri Tri Winardo dan Eny Surniawati
Alamat Rumah : Jati RT 03/RW 04 Cemani Grogol Sukoharjo
No. HP : 085602017911
E-mail : Tantrinin@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

- a. TK Kanisius Purbayan Surakarta 1999-2001
- b. SD Kanisius Keprabon 02 Surakarta 2001 - 2007
- c. SMP N 15 Surakarta, 2007 - 2010
- d. SMA St. Joseph Surakarta, 2010 - 2013
- e. Institut Seni Indonesia Surakarta, 2013 - 2018