

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

*Beatbox* merupakan salah satu bentuk seni musik yang memfokuskan diri dalam menghasilkan sebuah bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrument musik maupun sebuah tiruan dari bunyi-bunyian lainnya seperti suara tetesan air, suara robot, suara hewan, suara alat musik dan suara unik lainnya. Dalam sebuah media yaitu melalui alat-alat ucap yang ada di tubuh kita seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Imitasi suara sudah ada sejak zaman dahulu seperti teknik vocal perkusi dari Afrika turut menjadi sebuah landasan dalam *Beatboxing*. Untuk perkembangan dan sejarah *Beatbox* ada pada era 1990 musisi *Beatbox* banyak sekali bermunculan dan mereka berkontribusi dalam penyebaran *Beatbox* ke seluruh penjuru dunia.

East Java *Beatbox* merupakan sebuah komunitas yang didirikan pada tahun 2017 yang diketuai oleh Eksa Pulung Wijaya, tujuannya didirikan East Java *Beatbox* adalah untuk menciptakan sebuah sarana atau wadah untuk mengembangkan eksistensi dan kreativitas *Beatbox* yang ada di Jawa Timur dan hal tujuan lainnya yaitu mewadahi komunitas *Beatbox* yang tersebar diseluruh region Jawa Timur sehingga dengan adanya wadah untuk komunitas dan sebagai pelaku scene *Beatbox* di Jawa Timur diharapkan memudahkan koordinasi dan pengembangan scene *Beatbox* di Indonesia terkhusus untuk komunitas *Beatbox* yang ada di Jawa Timur.

Anggota Komunitas East Java *Beatbox* itu sendiri terdiri atas perwakilan dari tiap anggota komunitas yang berada dalam naungan dalam komunitas East Java *Beatbox* itu sendiri terdiri atas perwakilan dari tiap anggota komunitas yang berada dalam naungan East Java *Beatbox*, dan juga dilakukan secara detail untuk kompetensi dari perwakilan yang akan menjadi anggota pengurus di komunitas East Java *Beatbox*. Selain itu bertujuan untuk menjadi

suatu wadah untuk komunitas di region Jawa Timur Komunitas tersebut sering melakukan hal aktif seperti mengadakan event yang di adakan setiap setahun ataupun dua tahun sekali yang tujuan event ini membangun eksistensi dan kretivitas sekaligus silaturahmi dan juga pergerakan scene *Beatbox* yang ada di Jawa Timur. Event tersebut dilakukan setiap 2 kali yang pertama pada mei 2017 dan dilaksanakan acara tersebut dilakukan di tretes, pandaan Jawa Timur lalu event yang kedua diadakan pada Februari 2019 yang dilakukan di Kota Batu Malang Jawa Timur. Event yang diadakan setiap 2 tahun ini diberi nama dengan *Gathering East Java Beatbox* dalam hal ini orang diluar Jawa Timur pun di persilahkan dengan lapang dada dikarenakan tujuan dalam hal ini membangun dan menunjukan eksistensi maupun kreativitas scene *Beatbox* di Jawa Timur untuk teman yang ada diluar sekalipun.

Dalam hal ini komunitas kami mereka lebih banyak belajar *Beatbox* melalui sebuah video yang ada di internet. Dan mereka biasanya mengadakan meet dan bertemu setiap komunitas seperti sharing disebuah rumah maupun tempat mereka berkumpul. Di kota Jawa Timur munculnya musik *Beatbox* dianggap asik oleh pemuda jawa timur sampai saat ini yang masih *eksis* dan aktif mengembangkan kreativitasnya. Sehingga komunitas tersebut giat berlatih dan rajin latihan dengan tujuan memperkenalkan musik *Beatbox* kepada masyarakat Jawa Timur dan sekitarnya. Keberadaan musik *Beatbox* sendiri memunculkan dan memberikan daya tarik sendiri bagi para penikmat musik terutama bagi kaum awam yang belum kenal dengan musik *Beatbox*. Dengan mengembangkan eksistensi dan kreativitas tersebut komunitas East Java *Beatbox* memanfaatkan media sosial Youtube sebagai sarana berekspresi serta mengembangkan kreativitas dan eksistensi *Beatbox* yang ada di Jawa Timur

Menggunakan bahasa daerah sehingga memiliki cirri khas dan daya tarik sendiri kepada penontonnya. Para *Beatboxer* tidak perlu memakai alat

musik apapun karena mereka hanya di bekali mulut untuk menirukan suara alat musik dengan semirip mungkin. Dengan mendengar dan melihat pertunjukan mereka, masyarakat dan orang awan bisa membuat terkesan oleh kehadirannya yang memukau. Dengan hal ini penyebaran eksistensi dan kreativitas dalam sebuah komunitas menjadikan musik *Beatbox* semakin banyak dinikmati oleh masyarakat luas. Banyak sekali komunitas yang muncul di Jawa Timur di setiap daerahnya dengan nama komunitas yang berbeda. Komunitas ini merupakan sekumpulan anak muda yang mempunyai ketarikan khusus terhadap musik *Beatbox*, bukan hanya sebagai pendengar, tetapi mereka sama-sama belajar untuk menjadi seorang *Beatboxer*.

East Java *Beatbox* merupakan satu-satunya sebuah komunitas yang murni focus terhadap musik *Beatbox*. Komunitas ini merupakan bukan komunitas biasa tetapi mereka merupakan sebuah pelopor akan musik *Beatbox* di kalangan pemuda Jawa Timur. Mereka berani terjun dalam sebuah dunia musik dengan memilih musik *Beatbox* karena dianggap sebagai sebuah musik yang simple dan unik. Sehingga dalam memperkenalkan sebuah eksistensi dan kreativitasnya mereka bisa membawa komunitasnya memperkenalkan kepada semua orang ke panggung pertunjukan dengan memperlihatkan sebuah karya dari aransemen lagu, skill bahkan mempengaruhi komunitas lain untuk beradu kreativitas dalam sebuah menciptakan karya. Komunitas ini memiliki konsep di setiap karyanya apalagi bagi komunitas East Java *Beatbox* tersebut selain menunjukkan jati diri mereka di dunia pertunjukan agar karya yang dibawakan oleh mereka memiliki keisnambungan terhadap pertunjukan terkait eksistensi dan kreativitas yang mereka tampil.

Tokoh *Beatbox* yang cukup terkenal sebagai pelopor *Beatbox* antara lain Vaughan Chadderto, Rahzel, Kenny Muhammad, Babeli, Eklips, Joseph Poolpo, Alem dan Skiller. Serta perkembangan internet memberikan daya tarik sendiri dan memiliki dampak positif bagi perkembangan *Beatbox* di

seluruh dunia. Dalam konteks pertunjukannya *Beatbox* terdapat dua genre yakni *Beatbox old school* dan *Beatbox new school*. Dalam hal ini *Beatbox old school* merupakan sebuah *Beatbox* yang hanya menggunakan dasar dalam *Beatbox* sedangkan *Beatbox new school* berkembang dari era *old* ke *new* yang para *Beatboxer* lebih mengeksplorasi kemampuan mereka agar memiliki daya tarik sendiri dan ciri khas terhadap diri mereka. Seperti efek dj, suara robot suara instrument musik lainnya di antara lain seperti tokoh new school yaitu Allem, Skiller, Dan Reeps One.

Acara *Beatbox* diadakan pada tahun 2005 sampai tahun 2012 di Berlin, Jerman diikuti oleh pemain *Beatbox* dari seluruh dunia yang memiliki bakat dan skill yang bagus. Acara ini diselenggarakan oleh Bee Low (Petinggi *Beatbox battle*) sekaligus kontenkreator di sebuah media sosial yaitu Youtube. Sehingga dengan adanya sebuah media sosial tersebut perkembangan *Beatbox* di seluruh Indonesia maupun dunia semakin berkembang pesat dan luas. Ditambah lagi ada sebuah platform sekaligus kontenkreator di sebuah media sosial terutama youtube yaitu Swissbeatbox platform ini merupakan sebuah organisasi dan memiliki sebuah tim yang sangat terkenal pada saat ini di kalangan seluruh *Beatboxer* di dunia. Mereka memvideokan sebuah acara dari dokumentasi, konvensi, shoutout dan acara kompetisi di seluruh dunia. Mereka juga mempromosikan beberapa video dari *Beatboxer*. Disini Swissbeatbox bukan sekedar hanya sebuah channel biasa tetapi mereka memiliki sebuah tujuan membangun eksistensi dan kreativitas seorang *Beatboxer* yang ada di seluruh dunia. Dimana mereka memiliki slogan “*We Love Beatbox*” dan mereka ingin memajukan *Beatbox*, membuat menjadi trending, dan membuat scene ini tetap aktif dan semakin berkembang pesat dan luas. Dengan hal lain mereka membuat sebuah scene persiapan selama beberapa tahun, mereka berinteraksi membuat hal lain dan mencoba mengeksplorasi dengan tujuan meningkatkan eksistensi dan kreativitas sehingga

lebih maju kedepannya. Seiring berkembangnya dan berjalannya waktu musik *Beatbox* di Indonesia dan khususnya di Jawa Timur hingga terbentuknya komunitas East Java *Beatbox* yang ada di Jawa Timur termasuk pulau Madura terbentuk karena adanya kesamaan sebuah komunitas yaitu dance, hip-hop.

Dalam hal ini kreativitas musik *Beatbox* adalah suatu proses untuk menghasilkan nada-nada atau suara yang dirangkai sedemikian rupa memiliki sebuah irama, lagu dan keharmonisan yang baru atau merupakan produksi musik yang berbeda dengan yang lain. Berbagai macam musik dapat disajikan dan disampaikan menurut selera dan jenis musik yang digemar oleh kreator. Biasanya seorang kreator harus berimajinasi untuk menciptakan suatu kreativitas musik dan memiliki musikal yang tidak sedikit. Dalam hal ini *Beatbox* merupakan hal kreatif musik adalah *Beatbox*. *Beatbox* merupakan hal kreatif dari ide musik Rap dan RnB. Permainannya musik dengan *Beatbox* dilakukan hanya dengan mulut saja tanpa menggunakan instrument tambahan dalam melakukannya. Tetapi *output* yang dihasilkan hampir menyerupai musik saat ini. *Beatbox* dalam penyajiannya ditampilkan secara solo yakni yang bermain satu orang. Kemudian *Beatbox* yang ditampilkan secara duet atau dua orang yang saling berkolaborasi, *Beatbox* dengan tiga orang *Beatboxer* atau disebut *trio*, ada juga penampilan empat orang *Beatboxer* atau sering disebut *kuarter*. Dan selanjutnya adalah penyajian *Beatbox* yang terdiri dari lima orang yang disebut *kuintet*. Masing-masing memiliki eksistensi dan kreativitas yang berbeda dalam penyajiannya. Sajian *Beatbox* selain melihat dari berapa jumlah orang yang mementaskan, *Beatbox* juga sering disajikan dalam bentuk battle atau pertarungan antara *Beatboxer* satu dengan *Beatboxer* lainnya. Yang diadu dari segi *skill* dengan *Beatboxer* lainnya. Yang diadu biasanya jenis juara yang dibunyikan, ketetapan tempo, kecepatan tempo, dan

stamina *Beatboxer* yang kaitannya dengan rangkaian rajian yang mereka pertontonkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Komunitas East Java *Beatbox* membangun *Conversation* komunikasi kelompok untuk mempertahankan eksistensi dan mengembangkan kreativitas?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang di kemukakan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang membangun *Conversation* dalam komunikasi kelompok komunitas East Java *Beatbox* untuk mempertahankan eksistensi dan mengembangkan kreativitasnya.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di ambil dalam penelitian ini adalah:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Sebagai literatur untuk pengayaan pada dimensi riset komunikasi terutama pada komunikasi kelompok.
2. Sebagai referensi pada pola pengembangan konsep *Conversation* dalam komunikasi kelompok.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Sebagai referensi bagi praktisi *Beatbox* dalam pengembangan kreativitas bermusik.
2. Pada komunitas sejenis dalam pengembangan komunikasi kelompok untuk komunitas yang lebih solid dan kreatif.
3. Untuk para pemerhati musik dalam pengembang wawasan pada genre musik baru.

4. Bagi masyarakat umum, penelitian ini bermanfaat sebagai informasi alternative hiburan musik yaitu sebuah pementasan *Beatbox*, selain ada musik band dan lain sebagainya.
5. Memberikan sumbangan atau sebuah wawaasan tentang komunitas anak muda *Beatbox* yang ada di Jawa Timur.