

# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Globalisasi telah memberikan banyak ruang baru bagi budaya dari satu negara ke negara lainnya. Maraknya media-media asing yang menyebar ke berbagai kawasan dunia sangat berpengaruh pada tingginya volume penyebaran budaya antar bangsa. Arus budaya global dikendalikan oleh perusahaan media internasional yang memanfaatkan berbagai teknologi komunikasi baru untuk membentuk masyarakat dan identitas seseorang. Banyaknya citra dan gagasan semakin mudah dan cepat dialirkan dari satu tempat ke tempat yang lainnya, maka akan berdampak besar pada cara orang menjalani kehidupan mereka sehari-hari. Budaya menjadi tidak lagi berkaitan dengan lokalisasi yang tetap seperti kota atau negara, tapi mendapat makna baru yang mencerminkan tema dominan yang muncul dalam konteks global. Pada dasarnya persoalan identitas merupakan hal penting untuk dipelajari. Dengan mempelajari identitas kita dapat mengetahui langkah-langkah seseorang dalam suatu kelompok sosial terutama yang mengalami perubahan identitas. Anggraini (2008:1) menjelaskan bahwa, “melalui penelusuran proses pembentukan identitas, seorang individu, sebuah komunitas atau masyarakat, akan terungkap sejauh mana usaha seseorang memperoleh kesadaran baru akan dirinya sendiri dan pandangannya terhadap ruang sosialnya”.

Merujuk dari hal di atas, para remaja khususnya di Indonesia sudah banyak yang telah kehilangan identitas diri. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya remaja yang mengaplikasikan budaya luar kedalam kehidupannya sehari-hari tanpa adanya proses penyaringan terlebih dahulu. Mulai dari perubahan selera makan, gaya berbusana layaknya seorang *superstar*, bahkan ada beberapa remaja yang melazimkan gaya hidup pergaulan bebas kedalam kehidupannya sehari-

hari. Dari beberapa keterangan yang telah dijelaskan diatas, penulis mencoba memberikan pendapat bahwa, didalam masa remaja inilah seseorang individu cenderung mudah terpengaruh terhadap suatu hal yang mereka anggap baru dan mereka beranggapan bahwa, hal baru yang mereka *adopsi* tersebut jauh lebih baik dari apa yang mereka miliki sebelumnya. Hal baru itu yang merubah dan membentuk identitas remaja tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Whannel (2003:21) menjelaskan bahwa, “salah satu media yang dapat digunakan untuk membentuk identitas seseorang adalah musik”.

Musik berasal dari suara, dan suara itu sendiri adalah suatu partikel dari semua elemen yang membentuk dunia ini. Dunia yang tidak ada musik atau suara sama sekali, bisa dikatakan tidak memiliki kehidupan didalamnya. Setiap negara maupun wilayah di dunia memiliki musik masing-masing yang spesifik dan terbatas untuk daerah itu saja. Jenis musik tersebut dikenal dengan istilah *World Musik* atau musik dunia, yang di defenisikan sebagai musik tradisional dan musik rakyat yang berkembang di suatu wilayah atau negara tertentu yang telah kita ketahui, musik dunia atau *world musik* memiliki berbagai macam aliran atau *genre* dengan ciri khas dan keunikan-keunikan yang terkandung di dalamnya. Beberapa macam *genre* tersebut diantaranya adalah, *Blues, Jazz, Country, Reggae, Metal, Hip Hop, Underground*, dan lain sebagainya. Keunikan *genre-genre* musik tersebut, salah satunya dapat dilihat dari gaya hidup atau *lifestyle* para pengikut-pengikutnya.

Musik dan gaya hidup merupakan unsur-unsur yang terkandung di dalam suatu kebudayaan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Gaya hidup dari suatu *genre* musik dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi para calon pengikutnya termasuk para remaja yang cenderung mudah terpengaruh terhadap suatu hal yang mereka anggap baru. Dengan kata lain, apabila remaja itu tertarik dengan gaya hidup suatu *genre* musik yang mereka

lihat, maka remaja itu akan mudah terpengaruh untuk mengadopsi unsur-unsur dari kebudayaan luar tersebut kedalam dirinya tanpa adanya proses penyaringan terlebih dahulu. Salah satu *genre* musik dunia yang kerap diadopsi dan dijadikan sebagai gaya hidup oleh para remaja, khususnya di Indonesia adalah musik *Hip Hop*.

Musik *Hip Hop* adalah satu dari sekian banyak *genre* musik dunia yang berkembang pesat di kalangan remaja khususnya di Indonesia. Dewasa ini, para pengikut musik *Hip Hop* atau yang sering disebut dengan julukan *Hiphoppers* telah menjadikan musik *HipHop* itu sebagai gaya hidup yang sangat *glamour*. Mereka mengenakan pakaian-pakaian mewah dan mahal, menggunakan aksesoris yang berkilau, bahkan beberapa dari *hiphoppers* tersebut juga menggunakan mobil atau motor mewah yang merupakan ciri khas dari gaya hidup *Hip Hop* yang *glamour*. Disamping itu, *HipHop* juga sudah menjadi ajang *fashion* bagi kalangan penikmat dan pengikutnya, hal tersebut dikarenakan musik yang mereka adopsi telah menjadi musik yang memiliki nilai mahal dan otomatis menuntut *gaya/style* yang *glamour* dari para pengikutnya. Dengan kata lain, mereka mengekspresikan seni musikal dari musik *Hip Hop* itu dengan gaya hidup yang *glamour*.

Di Indonesia sendiri musik *Hip Hop* mulai berkembang pada era 90'an, dan melahirkan beberapa musisi *Hip Hop* Indonesia yang karya-karyanya sudah beredar di pasaran. Beberapa musisi *Hip Hop* tersebut diantaranya, "Iwa K", kemudian diikuti oleh beberapa musisi *Hip Hop* lainnya seperti, "8 Ball Sleepless In Mind", "Saykoji", "Homicide", "Kill the DJ", "Lipooz", "Bondan & Fade 2 Black", "Saint Loco", dan masih banyak lagi musisi-musisi *Hip Hop* lainnya yang ikut ambil bagian dalam meramaikan balantika musik Indonesia. Perkembangan yang sangat pesat dari *genre* musik dunia tersebut mengakibatkan para remaja khususnya di kota Pematangsiantar ikut mengambil bagian dalam memperkenalkan, mengembangkan dan

menyebarkan *genre* musik yang mereka *adopsi* kepada calon pengikut dan penikmatnya. Salah satu upaya yang mereka lakukan adalah dengan membentuk komunitas musik remaja. Komunitas musik remaja yang hingga saat ini diminati oleh kalangan remaja di Indonesia khususnya dikota Pematangsiantar adalah komunitas musik remaja yang mengadopsi *genre* musik *Hip Hop*. Beberapa komunitas musik *Hip Hop* yang berkembang di kota Pematangsiantar diantaranya adalah, “*Hip Hop After School (HAS)*”, dan *The Real Foundation “Siantar Hip Hop Soul (SHS)”*.

Keunikan dari setiap komunitas musik *Hip Hop* ini terletak pada setiap anggotanya yang sebagian besar menerapkan gaya hidup *glamour* sesuai dengan ciri khas dari musik *Hip Hop* dewasa ini. Namun tak jarang juga dari mereka yang meminimalis gaya/*style* yang *glamour* itu menjadi se-minimalis mungkin dan tetap mendapatkan kesan *glamour* dalam *style* mereka. Disamping itu, keunikan lain yang dapat dilihat adalah keseriusan mereka dalam menggeluti *genre* musik yang mereka *adopsi* tersebut. Mereka saling berlomba untuk berkarya dalam bidang musik *Hip Hop* yang mereka *adopsi*, mulai dari menciptakan lagu, sampai membentuk *team* untuk memainkan karya-karya yang mereka ciptakan. Mereka kemudian merealisasikan karya-karya musik *Hip Hop* yang mereka ciptakan tersebut melalui proses *recording* yang selalu di *support* oleh teman satu komunitas maupun yang berbeda komunitas. Mereka juga memanfaatkan jejaring sosial media salah satunya [www.reverbnation.com](http://www.reverbnation.com) sebagai tempat mempublikasikan karya-karya mereka kepada para penikmat dan calon pengikutnya. Perubahan identitas diri yang mengakibatkan perubahan gaya hidup dari remaja-remaja tersebut menimbulkan berbagai macam komentar serta pandangan-pandangan dari masyarakat setempat, baik itu pandangan positif maupun pandangan negatif. Beberapa lapisan masyarakat menganggap komunitas musik *Hip Hop* ini adalah suatu bentuk kreativitas dari para remaja di kota

Pematangsiantar terhadap selera musik yang mereka geluti, terkait dengan keberadaan musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar.

Dari uraian-uraian yang telah disebutkan di atas, tampak jelas bahwa musik *Hip Hop* sangat mempengaruhi identitas diri dan gaya hidup remaja, khususnya para remaja di kota Pematangsiantar. Dari fenomena tersebutlah penulis sangat tertarik untuk mengangkat judul tentang “**Musik *Hip Hop* Sebagai Gaya Hidup Pada Komunitas Musik Remaja Di Kota Pematangsiantar**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Identifikasi masalah tersebut sesuai dengan pendapat Hadeli (2006:23) yang mengatakan bahwa: “Identifikasi masalah adalah suatu situasi yang merupakan akibat dari interaksi dua atau lebih faktor (seperti kebiasaan-kebiasaan, keadaan-keadaan, dan lain sebagainya) yang menimbulkan beberapa pertanyaan-pertanyaan”. Dari uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apa latar belakang terbentuknya komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar ?
2. Apa saja komunitas musik remaja yang terdapat di kota Pematangsiantar ?
3. Bagaimana gaya hidup remaja yang mengadopsi musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar ?
4. Apa saja faktor-faktor yang mendukung perkembangan musik *Hip Hop* di kota Pematangsiantar ?

5. Bagaimana pandangan masyarakat terhadap keberadaan musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar ?

### C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dana, kemampuan peneliti, maka peneliti mengadakan pembatasan masalah untuk mempermudah pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut sesuai dengan pendapat Sukardi (2003:30) yang mengatakan bahwa:

“Dalam merumuskan ataupun membatasi permasalahan dalam suatu penelitian sangatlah bervariasi dan tergantung pada kesenangan peneliti. Oleh karena itu perlu hati-hati dan jeli dalam mengevaluasi rumusan permasalahan penelitian, dan dirangkum kedalam beberapa pertanyaan yang jelas.”

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apa latar belakang terbentuknya komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar ?
2. Apa saja faktor-faktor yang mendukung perkembangan musik *Hip Hop* di kota Pematangsiantar ?
3. Bagaimana gaya hidup remaja yang mengadopsi musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar ?
4. Bagaimana tanggapan masyarakat tentang keberadaan musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar ?

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan. Berdasarkan uraian di atas hal ini sejalan dengan pendapat Maryeani (2005:14), yang mengatakan bahwa:

“Rumusan masalah merupakan jabaran detail fokus penelitian yang akan digarap. Rumusan masalah menjadi semacam kontrak bagi peneliti karena penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan sebagaimana terpapar pada rumusan masalahnya. Rumusan masalah juga biasa disikapi sebagai jabaran fokus penelitian karena dalam praktiknya, proses penelitian senantiasa berfokus pada butir-butir masalah sebagaimana dirumuskan.”

Berdasarkan uraian, baik latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan menjadi *“Musik Hip Hop Sebagai Gaya Hidup Pada Komunitas Musik Remaja Di Kota Pematangsiantar”*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan penelitian yang dilakukan harus memiliki tujuan yang akan dicapai. Berhasil tidaknya suatu penelitian yang dilakukan terlihat dari tercapai tidaknya tujuan penelitian. Hasan (2002:44) menyatakan bahwa:

“Tujuan penelitian ialah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Dengan demikian pada dasarnya tujuan penelitian memberikan informasi mengenai apa yang akan diperoleh setelah selesai penelitian”.

Dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan untuk :

1. Untuk mengetahui latar belakang keberadaan komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar.
2. Untuk mengetahui gaya hidup remaja yang mengadopsi musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung perkembangan musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar.
4. Untuk mengetahui pandangan masyarakat tentang keberadaan musik *Hip Hop* pada komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian pastilah hasilnya sangat bermanfaat karena penelitian akan dilakukan untuk mengetahui peristiwa-peristiwa apa saja yang terjadi sehingga dengan adanya hasil penelitian manusia akan tahu bagaimana masa lalu dan bagaimana menghadapi masa yang akan datang. Dalam penelitian ini penulis dapat melihat segala sesuatu yang dapat digunakan baik oleh peneliti sendiri maupun lembaga atau instansi tertentu.

Hariwijaya dan trinton (2008 : 05) mengatakan bahwa “Manfaat penelitian adalah apa yang diharapkan dari hasil penelitian tersebut, dan manfaat penelitian mencakup dua hal yaitu kegunaan dalam pengembangan ilmu atau manfaat teoritis dan manfaat bidang praktik”.

Setelah penelitian dirangkumkan, maka penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai informasi bagi pembaca.



2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan komunitas musik remaja.
4. Sebagai tambahan referensi dalam mengkaji bidang musik *Hip Hop*.
5. Sebagai bahan masukan terhadap mahasiswa dan mahasiswi seni musik UNIMED, khususnya pecinta musik *Hip Hop*.
6. Sebagai masukan terhadap komunitas musik remaja di kota Pematangsiantar, khususnya pecinta musik *Hip Hop*.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY