

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan hasil karya seni yang mengekspresikan ide, dimana ide merupakan sesuatu yang dapat dirasakan, dipikirkan dan dihayati serta sesuatu yang dapat menggetarkan jiwa sebagai sebuah kesatuan potensi. Dalam seni musik, bunyi atau nada merupakan media yang digunakan oleh seniman dalam mengekspresikan ide-ide yang terkandung dalam benaknya. Oleh karena itu musik merupakan hasil kerja manusia yang mengandung arti bahwa setiap bunyi yang baru merupakan hasil rancangan manusia atau berupa implementasi dari penguasaan teknik bermain alat musik atau instrumen, penguasaan ragam media teknologi musik dan sebagainya.

Musik sendiri telah banyak mengalami perkembangan, baik itu dari segi keharmonisan, melodi, instrumen maupun timbre. Perkembangan musik tidak terlepas dari kehidupan manusia karena musik tumbuh dan berkembang di tengah-tengah kehidupan manusia, dan bersumber dari perasaan manusia baik itu perasaan senang, sedih maupun marah. Selain menjadi media yang dapat mengungkapkan isi perasaan, musik juga dipakai sebagai iringan tari, iringan upacara keagamaan, musik ilustrasi pada drama, *soundtrack* film, dan sebagai salah satu jenis hiburan. Musik sebagai hiburan adalah musik yang dapat memberikan kesenangan dan rasa puas bagi seseorang maupun sekelompok orang yang mendengarkannya. Seseorang dapat menikmati musik tersebut dikarenakan merasa puas akan irama yang ia dengarkan, di tambah lagi dengan keharmonisan

melodi dan didukung juga dengan dinamik-dinamik yang ada dalam musik tersebut.

Terdapat berbagai jenis musik yang dapat dinikmati oleh masyarakat sebagai hiburan maupun untuk keperluan lainnya. Begitu banyaknya musik yang populer saat ini menggambarkan bahwa musik selalu mengalami perkembangan dari masa ke masa. Musik mengalami perkembangan yang berbeda-beda di setiap daerah, karena musik dianggap sebagai suatu ciri khas tersendiri dari kebudayaan masing-masing daerah, bahkan dalam hal-hal tertentu musik berperan penting dalam adat istiadat.

Perkembangan musik dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, baik dari segi genre musik mulai dari klasik, dangdut, rock, reggae, *R&B*, hip-hop dan saat ini terdapat juga musik *beatbox*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan hiburan musik di nusantara maupun mancanegara. Melalui berbagai media kita dapat menikmati musik yang sedang berkembang saat ini. Salah satunya adalah musik *beatbox*.

Musik *beatbox* atau menciptakan suara musik dengan menggunakan mulut kini semakin berkembang karena musik ini telah menarik perhatian banyak orang terutama di kalangan pelajar maupun mahasiswa. Penikmat musik *beatbox* telah ada di berbagai daerah, hal ini dapat dilihat dari adanya komunitas-komunitas musik *beatbox* di berbagai daerah di Indonesia. Setelah sebelumnya jenis musik acapella sempat populer di kalangan anak muda sebagai jenis musik yang cukup menarik, maka kini telah hadir dan mulai tidak asing lagi ditelinga kita, yakni jenis musik *beatbox*.

“*Beatbox* merupakan salah satu bentuk seni yang mengfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara turntable, melalui alat-alat ucap manusia mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya” <http://www.unikaneh.com>

Dari pengertian diatas dapat kita ketahui bahwa musik *beatbox* adalah jenis musik yang mempergunakan instrumen yang ada pada tubuh misalnya mulut untuk menghasilkan nada-nada maupun suara-suara instrumen dapat dikatakan bahwa musik *beatbox* adalah seni meniru. Pemain musik *beatbox* atau lebih dikenal dengan *beatboxer*, mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal.

Teknik dasar *beatbox* adalah dengan melafalkan huruf tertentu dan membuat suara yang dihasilkan menyerupai suara dari sebuah alat musik. Jenda Munthe <http://reformata.com> mengatakan “Menurut Billy teknik dasar yang bisa dipelajari untuk pemulamenirukan tiga bunyi dasar, yaitu bunyi kick drum, high head drum, dan snare drum. Untuk meniru bunyi kick biasanya diwakilkan dengan lafal “B”, untuk high head diwakilkan dengan lafal “T”, sedangkan untuk snare drum diwakilkan dengan lawal “K”.

Dengan bermodalkan suara yang berasal dari mulut, lidah, bibir dan rongga ucap lainnya serta mempelajari teknik dasar *beatbox* diatas maka musik *beatbox* dapat dimainkan. Hal ni merupakan salah satu keunikan dari musik *beatbox*, dimana musik *beatbox* dapat juga menjadi pengiring yang menggantikan alat musik drum. Saat ini dapat kita lihat acara di beberapa stasiun televisi menggunakan musik *beatbox* sebagai

pengiring dalam bernyanyi sehingga ketiadaan instrumen terutama instrumen drum tidak lagi menjadi kendala.

Musik *beatbox* ini telah berkembang di beberapa daerah di Indonesia dan ini terbukti dari adanya komunitas-komunitas *beatbox* di beberapa daerah. Di kota Medan terdapat komunitas Gendang Mulut yang mengembangkan musik *beatbox* dikalangan anak-anak muda. Komunitas Gendang Mulut ini berani tampil beda dengan menampilkan musik *beatbox* dimana seperti yang sudah dikatakan sebelumnya dimana musik ini dibawakan tanpa menggunakan instrumen musik hal ini membuat penulis tertarik untuk mengangkat keberadaan musik *beatbox* komunitas gendang mulut untuk diteliti. Musik *beatbox* telah memberi warna baru dan kesempatan bagi anak-anak muda yang kreatif untuk mengembangkan potensinya.

Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk mengangkat tentang keberadaan musik *beatbox* ini untuk dapat di publikasikan terhadap masyarakat khususnya yang berada di kota Medan. Musik ini dapat menjadi sasaran kreativitas para seniman di Medan khususnya untuk membuat sebuah inovasi yang baru dan unik. Demikian juga halnya dengan komunitas musik Gendang Mulut di jalan Gagak Hitam Ringroad Medan ini yang mempunyai peranan penting sebagai wadah kesenian musik *beatbox* di kota Medan.

Hal ini menyebabkan masyarakat khususnya kalangan muda yang berdomisili di kota Medan dapat menyaksikan, menikmati, dan menghayati musik *beatbox* khususnya bagi para seniman dan para *beatboxer* agar dapat lebih bebas dalam menampilkan keunikan dari musik *beatbox*. Komunitas *beatbox* Gendang

Mulut saat ini mulai berkembang, baik dari segi kualitas musiknya dan juga penampilan mereka. Kebanyakan musik *beatbox* ini digunakan untuk menghibur para penggemarnya seperti dalam acara-acara musik di lapangan benteng Medan dan acara-acara Musik di Pekan Raya Sumatera Utara. Komunitas Gendang Mulut secara rutin menampilkan karya barunya di setiap penampilan mereka.

Keadaan ini jugalah yang menarik perhatian penulis untuk mengangkat jenis musik *beatbox* tersebut dan mengaplikasikannya sebagai bahan penelitian serta untuk mengapresiasikannya kepada masyarakat kota Medan. Maka dari itu dalam kesempatan ini penulis memilih judul “Keberadaan Musik *Beatbox* Komunitas Gendang Mulut jalan Gagak Hitam Ringroad Medan”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dibuat agar penelitian dapat lebih terarah serta masalah yang akan diteliti tidak terlalu luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Bungin (2002 : 181) yang mengatakan bahwa: “Permasalahan merupakan titik tolak dari keseluruhan penelitian”. Berdasarkan pendapat tersebut maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa tujuan berdirinya komunitas Gendang Mulut jalan Gagak Hitam Ringroad Medan ?
2. Bagaimana teknik atau cara menirukan suara instrumen musik dalam musik *beatbox* ?
3. Bagaimana aksi anak-anak komunitas Gendang Mulut pada saat tampil di berbagai acara ?

4. Bagaimanakah sarana dan prasarana yang digunakan sebagai pendukung kegiatan musik *Beatbox* komunitas Gendang Mulut ?
5. Apa saja keberhasilan yang sudah dicapai komunitas Gendang Mulut ?
6. Apa saja kendala yang dihadapi komunitas Gendang Mulut dalam mengembangkan musik *beatbox* ?
7. Bagaimana metode latihan musik *Beatbox* komunitas Gendang Mulut ?
8. Di mana dan dalam upacara apa saja musik *beatbox* sering ditampilkan ?
9. Apakah yang menjadi syarat untuk menjadi seorang *beatboxer* ?
10. Apa saja Faktor yang menghambat perkembangan musik *Beatbox* di komunitas Gendang Mulut ?
11. Apa saja faktor-faktor yang mendukung perkembangan musik *Beatbox* komunitas Gendang Mulut ?
- 12.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dan kemampuan teoritis maka penulis merasa perlu membatasi masalah-masalah dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu untuk memudahkan pemecahan masalah yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukardi (2004:30) yang mengatakan bahwa :

“Dalam merumuskan ataupun membatasi permasalahan dalam suatu penelitian 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, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apa tujuan berdirinya komunitas Gendang Mulut jalan Gagak Hitam Ringroad Medan
2. Bagaimana teknik atau cara menirukan suara instrumen musik dalam musik *beatbox*
3. Bagaimanakah sarana dan prasarana yang digunakan sebagai pendukung kegiatan musik *beatbox* komunitas Gendang Mulut.
4. Di mana dan dalam acara apa saja musik *beatbox* sering ditampilkan
5. Apa saja keberhasilan yang sudah dicapai komunitas Gendang Mulut.
6. Bagaimana metode latihan musik *beatbox* Komunitas Gendang Mulut
7. Apa saja kendala yang dihadapi komunitas Gendang Mulut dalam mengembangkan musik *beatbox* ?

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan fokus dari sebuah penelitian, dimana penelitian dilakukan untuk menemukan jawaban pertanyaan. Untuk itu perumusan masalah dibutuhkan sehingga dapat mendukung menemukan jawaban dari apa yang akan diteliti.

Uraian diatas didukung juga dengan pendapat Maryeani (2005:14), yang menyatakan bahwa :

“Rumusan masalah merupakan sebuah 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 bisa disikapi sebagai jabatan fokus penelitian karena dalam praktiknya, proses penelitian senantiasa berfokus pada butir-butir masalah sebagaimana dirumuskan.

Oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimanakah Keberadaan Musik *Beatbox* Komunitas Gendang Mulut di jalan Gagak Hitam Ringroad Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan selalu memiliki tujuan ingin dicapai pada akhirnya, tercapainya tujuan adalah merupakan keberhasilan peneliti dan tujuan penelitian merupakan jawaban atas pertanyaan dan penelitian. Maka dari itu tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan tutjuan berdirinya komunitas Gendang Mulut Jalan Gagak Hitam Ringroad Medan.
2. Mendeskripsikan bagaimana teknik atau cara menirukan suara instrumen musik dalam musik *beatbox*.
3. Mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan sebagai pendukung kegiatan musik *Beatbox* komunitas Gendang Mulut
4. Mengetahui di mana saja dan dalam acara apa saja komunitas Gendang Mulut tampil.
5. Mengetahui keberhasilan yang telah dicapai Komunitas Gendang Mulut
6. Mengetahui metode latihan musik *Beatbox* Komunitas Gendang Mulut
7. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi komunitas Gendanng Mulut dalam mengembangkan musik *beatbox*

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari sebuah penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Sebagai bahan informasi kepada para seniman dan *beatboxer* tentang keberadaan musik *Beatbox* Komunitas Gendang Mulut di Jl. Gagak Hitam Ringroad Medan
2. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini.
3. Sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan bagi mahasiswa seni musik Unimed.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti.