

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mandailing merupakan etnis yang berasal dari kabupaten Mandailing natal dengan luas (kurang lebih) 662,070 ha atau 9,24% dari wilayah provinsi Sumatera Utara (<https://madina.go.id/gambaran-umum-mandailing-natal-2/>, diakses pada 2020). Mayoritas suku Mandailing menganut agama Islam sebagai kepercayaan. Beberapa kesenian Mandailing antara lain: *tortor* sebagai tarian dalam upacara, *sarama* (tarian), *onang-onang*, *jeir-jeir*, *gondang bulu*, *gondang topap*, *gordang tano*, dan salah satunya adalah *Gordang Sambilan*. Menurut Abdur-razaq Lubis dalam *The Politics of Identity Construction: The Case of The Mandailing People (The Asian Face of Globalisation Reconstructing Identities, Institutions, and Resources; The Papers of the 2001 API Fellows)*:

*“first, to strengthen Mandailing community and civil society through the development of cultural heritage resources and environmental stewardship; and second, to mobilise the Mandailing community towards increased self determination through public participation, cultural heritage and environmental activism.”*

Meskipun mengalami tekanan yang tidak hanya bermula akibat penjajahan yang mendekonstruksi sistem kebudayaannya, namun tekanan itu juga muncul seiring pergantian zaman, suku Mandailing konsisten mempertahankan kebudayaannya. Pada dekonstruksi budaya terdapat adanya sistem pengganti

terhadap sistem yang terdahulu. Menurut Uli Kozok dalam *Rasism in Mandailing Literature : A Postcolonial Discourse (Proceedings of the 28th International Conference on Literature: "Literature as a Source of Wisdom", July 11-13, 2019)*:

*"Kozok interprets nationalism as an understanding which creates and maintains a country sovereignty by realizing a shared identity concept for a group of people."*

Gordang Sambilan adalah jenis alat musik *membranphone* (sumber suara berasal dari selaput kulit). Secara harfiah Gordang Sambilan adalah kumpulan alat musik pukul sejenis beduk berjumlah 9 (sembilan) buah yang disusun sedemikian rupa dengan urutan:(a) satu gendang ukuran (terkecil) yang disebut *enek-enek*;(b) dua gendang lebih besar dari enek-enek yang disebut *patolu*;(c) dua gendang lebih besar dari patolu yang disebut *padua*;(d) dua gendang lebih besar dari padua yang disebut *hudong-kudong*;(e) dua gendang lebih besar (terbesar) dari hudong-kudong yang disebut *jangat*.

Keberadaan Gordang sambilan pada saat ini masih bisa kita temukan di beberapa acara perkawinan adat Mandailing. Fungsi gordang sambilan sebagai hiburan mulai jarang ditemukan, termasuk pada acara muda-mudi Naposo Nauli Bulung. Karena pada era postmodernisme kebudayaan-kebudayaan rentan mengalami kepunahan akibat sesuatu yang muncul dari arus globalisasi sehingga generasi muda cenderung lebih mengikuti gaya hidup dan selera musik dari budaya dari barat.

Adapun bentuk permainan pada gordang sambilan dibagi dalam beberapa kategori berdasarkan ritmis yang ada, yakni: (a) pembagian kecepatan dupel pada patolu;(b) pembagian kecepatan tripel pada hudong-kudong dan padua;(c) pembagian kecepatan kuadrupel pada enek-enek, (d) jangat memainkan ritme secara ad libitium. Pada acara adat Mandailing gordang sambilan digunakan dalam rangkaian kegiatan upacara pernikahan adat Mandailing, ritual, hiburan bagi para raja, penyambutan tamu-tamu besar, hiburan bagi masyarakat, dan hiburan bagi generasi muda.

Masuknya kesenian *beatbox* ini di Indonesia melalui media elektronik online berbasis video yaitu youtube. Teknologi Informatika & komunikasi yang berkembang seiring arus globalisasi mempermudah masyarakat mengakses youtube untuk mempelajari *beatbox* itu sendiri. Menurut Purcell dan Miller dalam *Youtube Across The Disciplines: A Review Of The Literature (MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, Vol. 7, No. 1, March 2011)* :

“The growth of educational video on YouTube runs concurrent with broader trends in educational video viewership, which rose from 22% to 38% between 2007 and 2009 (Purcell, 2010). Those who seek educational video have numerous places to look for content, including websites created specifically for the purpose of disseminating educational video. It is beyond the scope of this article to delve into a detailed analysis of all of the websites offering academic video content, which has been written about elsewhere (Miller, 2009).”

*Beatbox* adalah seni musik yang mengimitasi beberapa suara pada drum dan perkusi lainnya dengan menggunakan mulut, lidah, dan tenggorokan. Kesenian ini lahir berasal dari aliran musik *Hip-hop* yang memiliki lima element seperti *DJ*,

*Bboy, Graffiti, Rap, dan Beatbox* yang lahir dari kalangan komunitas ras kulit hitam (*black american*) yang berada di Amerika pada sekitar tahun 1980. Secara etimologi *beat* berarti bunyi sedangkan *box* adalah makna interpretasi dari kata mulut, demikian pelaku *beatbox* disebut *beatboxer* atau *Human Beatbox* (wikipedia, 2020). Menurut Benjamin Picart, Sandrine Brognaux, Stephan Deupont dalam *Analysis And Automatic Recognition Of Human Beatbox Sounds: A Comparative Study* TCTS Lab, Faculte Polytechnique (FPMs), University of Mons (UMons), Belgium ; 2Cental - ICTEAM, Universite catholique de Louvain, Belgium; *IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP)2015*:

*“Indeed, notations proposed for drum sound imitations often rely on the international phonetic alphabet, and performers produce sounds that are close to stop consonants, although they rely on a larger set of variants. Besides, performers make use of both ingressive and egressive sounds, which is rather unusual for standard spoken language technologies. In the past, various studies focused on HBB, e.g. on the description of acoustic properties of some sounds used in HBB compared to speech sounds , based on author’s observations; the investigation of HBB as a query mechanism for music information retrieval; and the automatic classification of HBB sounds amongst kick/hihat/snare categories. More recently, the repertoire of a human beatboxer was analyzed by real-time magnetic resonance imaging, where the articulatory phonetics involved in HBB performance were formally described. The vocal tract behaviour in HBB was analyzed through fiberscopic imaging, to understand how they manage instrumental, rhythmic and vocal sounds at the same time.”*

Selama perkembangannya satu dekade terakhir *beatbox* mengalami perkembangan dari segi teknik sehingga memiliki ruang khusus ditelinga masyarakat karena sudah ada penyesuaian dengan gaya penyajiannya menyerupai musik kontemporer *EDM (elektronik dance music)* yang lebih mudah diterima

oleh generasi muda. Menurut Bruno Deschenes dalam *Toward an Anthropology of Music Listening* (*International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, Vol. 29, No. 2, Dec.1998, pp. 135-153):

*“Obviously, the technological developments of the past hundred years or so have irremediably transformed our relation to music, making the musical situations considerably more complex and elusive. This transformation has not been uniquely musical, but psychosocial and psychocultural, as well as philosophical, aesthetic, psychological and cognitive. It metamorphosed how and what one appreciates in music, bringing a diversity of musical choices - which was not the case previously - but also a complexity in ascertaining one's musical experiences.”*

Adanya gagasan untuk mempertahankan kesenian tradisional Gordang Sambilan peneliti menemukan ide dalam pelestariannya melalui ide-ide musikal yang berlandaskan pada idiom, makna dan tujuannya dalam teknik permainan beatbox untuk diperkenalkan kepada generasi muda di tengah globalisasi.

Maka dari itu *rhythm* Gordang Sambilan akan disajikan menggunakan teknik *beatbox*, mengingat dalam teknik permainan *beatbox* mampu memproduksi jenis suara yang hampir menyerupai suara yang dihasilkan alat musik Gordang Sambilan. Demikian untuk memainkan *rhythm* Gordang Sambilan dalam permainan *beatbox* akan dilakukan pendekatan dalam memproduksi warna suara yang menyerupai bunyi yang dihasilkan Gordang Sambilan.

Hal ini justru dianggap penting bagi peneliti sebagaimana kesenian Gordang Sambilan sudah mulai dilupakan maka dari itu menjadikan kesenian *beatbox* sebagai media untuk memperkenalkan kembali *rhythm* Gordang Sambilan. Beberapa hal yang penting untuk dikaji antara lain; (1) Bagaimana keberadaan

Gordang Sambilan, (2) Bagaimana teknik memainkan Gordang Sambilan, (3) Bagaimana teknik memainkan *beatbox*, (4) Bagaimana eksplorasi *rhythm* Gordang Sambilan dalam teknik permainan *beatbox*, (5) Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap eksplorasi *rhythm* Gordang Sambilan dalam teknik permainan *beatbox*.

Fenomena di atas penting untuk dijadikan dalam sebuah penelitian. Berdasarkan hal tersebut akan diusulkan sebuah judul penelitian dengan judul **“EKSPLORASI *RHYTHM* GORDANG SAMBILAN DALAM TEKNIK PERMAINAN *BEATBOX*”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti. Sugiyono (2017 : 52) mengatakan bahwa “setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian”. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah tidak terlalu luas. Setelah masalah diidentifikasi, selanjutnya perlu dipilih dan ditentukan masalah yang diangkat dalam suatu penelitian. bahwa: “Untuk kepentingan karya ilmiah sesuatu yang perlu diperhatikan adalah masalah penelitian sedapat mungkin tidak terlalu luas. Masalah yang luas akan menghasilkan analisis yang sempit dan sebaliknya bila ruang lingkup masalah di persempit maka diharapkan analisis secara luas dan mendalam”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Keberadaan Gordang Sambilan
2. Teknik memainkan Gordang Sambilan
3. Teknik memainkan *Beatbox*
4. Eksplorasi memainkan *rhythm* Gordang Sambilan menggunakan teknik *Beatbox*.
5. Tanggapan masyarakat terhadap eksplorasi *rhythm* Gordang Sambilan dalam teknik permainan *beatbox*.

### C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan permasalahan dalam topik yang diangkat penulis, maka untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dana, kemampuan peneliti, oleh karena itu peneliti mengadakan pembatasan masalah untuk mempermudah penulis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017 : 269) mengatakan bahwa “oleh adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti”. Pembatasan merupakan upaya untuk menetapkan batas-batas permasalahan dengan jelas, yang memungkinkan kita untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang masuk kedalam ruang lingkup permasalahan dan faktor mana yang tidak bisa ialah usaha untuk menetapkan batasan masalah dari peniliti yang akan diteliti.

Dari hasil identifikasi terhadap latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian perlu di fokuskan untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas :

1. Teknik memainkan Gordang Sambilan
2. Teknik memainkan *Beatbox*
3. Eksplorasi memainkan *rhythm* Gordang Sambilan menggunakan teknik permainan *beatbox*
4. Tanggapan masyarakat terhadap eksplorasi *rhythm* Gordang Sambilan dalam teknik permainan *beatbox*.

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

Rumusan masalah merupakan jabaran detail fokus penelitian yang akan digarap. Rumusan masalah menjadi semacam kontrak peneliti karena penelitian merupakan upaya untuk menetapkan jawaban pertanyaan sebagaimana terpapar pada rumusan masalahnya. Rumusan masalah juga berfokus pada butir-butir masalah sebagaimana telah dirumuskan. Menurut Dalman (2012:207) “Rumusan masalah merupakan permasalahan yang muncul secara jelas dan logis. Perumusan masalah dapat dilakukan dengan menggunakan kalimat pertanyaan ataupun naratif. Masalah yang dirumuskan harus relevan dengan tujuan penelitian dan hipotesis”. Maka dapat dipahami bahwa perumusan masalah diperlukan dalam sebuah penelitian yang akan dikaji. Dalam perumusan masalah kita akan mampu untuk lebih memperkecil batasan-batasan yang telah dibuat sekaligus berfungsi untuk lebih mempertajam arah penelitian.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dapat dirumuskan :

1. Bagaimana teknik memainkan Gordang Sambilan
2. Bagaimana teknik memainkan *Beatbox*
3. Bagaimana eksplorasi memainkan *rhythm* Gordang Sambilan menggunakan teknik permainan *beatbox*
4. Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap eksplorasi *rhythm* Gordang Sambilan dalam teknik permainan *beatbox*.

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

Setiap kegiatan penelitian tentu berorientasi kepada tujuan karena dengan mengetahui tujuan arah dari penelitian itu akan jelas. Menurut Sugiyono (2017:290) “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Tujuan penelitian mengungkap sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tau apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Bagaimana teknik memainkan Gordang Sambilan
2. Untuk mendeskripsikan Bagaimana teknik memainkan *Beatbox*
3. Untuk mendeskripsikan Bagaimana eksplorasi memainkan *rhythm* Gordang Sambilan menggunakan teknik permainan *beatbox*
4. Untuk mendeskripsikan Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap

eksplorasi *rhythm* Gordang Sambilan dalam teknik permainan *beatbox*

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tidak hanya tentang kajian *rhythm* gordang sambilan dan permainan *beatbox*, melainkan tentang kajian eksplorasi *rhythm* gordang sambilan dalam permainan *beatbox*. Namun kajian ini akan memberikan manfaat sumbangan teori tentang bentuk pertunjukan musik bagi akademisi di Prodi Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa mendapatkan informasi serta wawasan tambahan tentang kajian ilmu kebudayaan nusantara sebagai sumbangan pemikiran dalam mengkaji dan menyajikan karya seni.

#### b. Bagi Institusi

Institusi mendapatkan referensi tambahan yang dapat dijadikan sumbangan koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat umum yang membacanya.

c. Bagi Masyarakat

Masyarakat mendapatkan materi tambahan mengenai bentuk pertunjukan musik nusantara, khususnya *rhythm* gordang sambilan dan permainan *beatbox* yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian musikal dan diperkenalkan kepada generasi muda mengenai idiom musik tradisional.

