

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia seni saat ini bisa dikatakan sangat pesat. Manusia dengan bekal keterampilan, kreativitas, pengetahuan dan pengalaman di dunia seni mampu membawa perkembangan yang berarti dalam wujud seni. Sesuai dengan fungsi seni sebagai hiburan, manusia makin berinovasi untuk membuat seni yang beragam dan tidak membosankan.

Seni musik sebagai cabang dari seni yang media ekspresinya berupa nada atau suara memiliki beragam jenis yang mampu menghibur penikmat senidengan beragam bentuknya. Menurut Widya Pekerti, musik adalah salah satu cabang seni yang terwujud dengan adanya bunyi. Dengan kata lain, media musik atau bahan untuk terwujudnya music adalah bunyi atau diam (Pekerti dkk, 2007: 23).

Jenis musik dibagi menurut sumber bunyinya dibagi atas 2 golongan, yaitu musik instrumental dan music vocal. Dalam musik instrumental, sumber bunyinya bukan berasal dari makhluk hidup, tetapi berasal dari alat musik yang menghasilkan bunyi. Bunyi yang dihasilkan bisa dari gesekan, pukulan, petikan, dan sebagainya. Sedangkan musik vocal, sumber bunyinya berasal dari suara manusia.

Musik vokal lahir pada era Renaissance sekitar abad ke-14 sampai abad ke-17. Zaman Renaissance yang dalam bahasa Prancis berarti

“kelahiran kembali” adalah sebuah zaman yang berpusat pada kebangkitan intelektual. Pada masa Renaissance, musik vokal dianggap jauh lebih penting daripada musik instrumental. Dalam perkembangan filsafat zaman Renaissance, perkembangan filsafah humanism yang artinya terdapat peranan manusia dalam music, sehingga terjadi hubungan yang erat antara kata-kata (lirik) dari manusia dan melodi dari musik.

Pada era Renaissance lahir berbagai musik vokal (*choral*) seperti, Motet, Misa, Madrigal, dan music sekuler vokal. Musik *choral* dalam Renaissance tidak memerlukan iringan instrumental, sehingga banyak ahli musik mengatakan bahwa zaman Renaissance adalah zaman emas musik *a capella*.

Musik *a capella* atau musik vokal tanpa iringan terus berkembang sampai pada proses pengimintasian bunyi instrument perkusi ke dalam vokal (vokal perkusi). Penggunaan vokal perkusi pada pertunjukan musik mempunyai sejarah panjang dalam berbagai budaya. Seperti pembacaan *kannakol* di India Selatan, *scat sing* di Amerika Serikat, pertunjukan *kouji* di China, dan di Indonesia terdapat tari kecak yang musik latarnya terdapat dari bunyi-bunyi kosakata tertentu.

Pada 1970, muncul istilah *beatbox* yang merupakan salah satu bentuk seni yang menggunakan organ vokal manusia untuk mengimitasi bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrument musik, maupun tiruan bunyi-bunyian lainnya. *Beatbox* selalu dikatkan dengan vokal perkusi meskipun masih banyak suara-suara lain yang terdapat di *beatbox*. Secara umum,

beatbox memiliki keterkaitan pada salah satu jenis musik, yaitu hip-hop. Meski demikian pada prakteknya, *beatbox* juga diterapkan untuk musik jenis lainya seperti Rock dan R&B. seseorang yang melakukan *beatbox* disebut *beatboxer*.

Pada dekade 1990-an, musisi *beatbox* bermunculan dan berkontribusi dalam penyebaran *beatbox* ke seluruh dunia. *Beatboxer* yang cukup tersohor pada masa itu antara lain Vaughan Chadderton, Razhel, Kenny Muhammad, serta Matisyahu. Dan perkembangan musik vokal *beatbox* terus berkembang pesat di seluruh dunia.

Di Indonesia sendiri, musik vokal *beatbox* mulai berkembang sejak tahun 2007 lewat situs jejaring sosial (internet). Jakarta Beatboxing Community (JBC) selaku pelopor utama perkembangan musik vokal *beatbox* di Indonesia ini yang berdiri pada 4 Desember 2007. Mereka membentuk wadah bagi pecinta dan pemula yang ingin belajar *beatbox* untuk bergabung. Pada pertengahan 2008, JBC mengubah nama mereka menjadi Indonesian Beatboxing Community (IBC) sehingga mendapat respon dan peminat yang cukup tinggi dari daerah luar Jakarta yang ingin belajar musik vokal *beatbox*. Lewat IBC, *beatbox* mulai mewabah di kalangan remaja lewat situs jejaring sosial media Facebook.

Di NTT, khususnya Kota Kupang, musik vokal *beatbox* mulai populer pada akhir tahun 2013, diawali dengan berdirinya komunitas *beatbox* pertama di Kupang yaitu Mega Beatbox Kupang (MBX), sehingga menarik minat pemuda di Kota Kupang untuk mempelajari musik vokal

beatbox termasuk para siswa sekolah menengah atas yang berinisiatif membuat kelompok minat *beatbox* di sekolah sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler. Walaupun begitu, masih ada beberapa kelompok yang belum mengerti betul tentang teknik dasar permainan musik vokal *beatbox*. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti tentang : Penerapan Teknik Kick, Hi-Hat, Dan Snare Pada Musik Vokal *Beatbox* Dengan Menggunakan Metode Imitasi Dan Drill Pada Model Lagu “*We Will Rock You*” Ciptaan Band Queen Bagi Siswa SMAK Sint Carolus Kupang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah menerapkan teknik dasar Kick, Hi-Hat dan Snare pada musik vokal *beatbox* dengan menggunakan metode imitasi pada model lagu “*We Will Rock You*” ciptaan band Queen bagi siswa SMAK Sint Carolus Kupang
2. Bagaimana langkah-langkah menerapkan teknik dasar Kick, Hi-Hat dan Snare pada musik vokal *beatbox* dengan menggunakan metode drill pada model lagu “*We Will Rock You*” ciptaan band Queen bagi siswa SMAK Sint Carolus Kupang.

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah penerapan teknik dasar Kick, Hi-Hat, dan Snare pada musik vokal beatbox dengan menggunakan metode imitasi pada model lagu “*We Will Rock You*” ciptaan band Queen bagi siswa SMAK Sint Carolus Kupang.
2. Mengetahui langkah-langkah penerapan teknik dasar Kick, Hi-Hat, dan Snare pada musik vokal beatbox dengan menggunakan metode imitasi pada model lagu “*We Will Rock You*” ciptaan band Queen bagi siswa SMAK Sint Carolus Kupang.

D. MANFAAT PENELITIAN

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan juga dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan metode drill dan imitasi dalam menerapkan teknik dasar Kick, Hi-Hat, dan Snare pada musik vokal *beatbox*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian lapangan ini akan menjadi modal pembelajaran bagi penulis untuk terus meningkatkan kemampuan dalam meningkatkan permainan musik vokal *beatbox*.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Musik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi dan wawasan yang lebih lanjut tentang musik vokal *beatbox* bagi Program Studi Pendidikan Musik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

3. Bagi Siswa Minat *Beatbox* SMAK Sint Carolus Kupang.

Penelitian ini dapat membekali keterampilan siswa minat *beatbox* SMAK Sint Carolus Kupang dalam memainkan dan menyajikan permainan musik vokal *beatbox* pada pertunjukan seni, baik dalam kelompok atau solo. Dan juga dapat menjadi salah satu kegiatan ekstrakurikuler baru di sekolah.

4. Bagi Masyarakat.

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sarana informasi bahwa masih ada keterampilan yang tidak perlu memakan banyak biaya yaitu musik vokal *beatbox*.