

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan musik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan musik dunia. Indonesia memiliki kebudayaan dan kesenian yang kuat sejak jaman dahulu. Ini terbukti dengan banyaknya kesenian-kesenian daerah, terutama musik daerah. Meskipun demikian, negara Indonesia tidak menutup diri dari dunia luar. Banyak aliran-aliran musik yang masuk ke Indonesia yang berasal dari Eropa maupun Asia dan berkembang seiring berjalannya waktu.

Kemajuan teknologi dengan munculnya internet juga merupakan sarana yang dapat mengakses informasi dengan cepat mempengaruhi selera musik dan perkembangan musik di Indonesia. Di Indonesia sekarang ini banyak bermunculan jenis-jenis seperti musik *pop*, *reggae*, *rock*, *underground*, *punk*, *funk*, *jazz*, *rap*, *hiphop*, *k-pop*, dan masih banyak lagi aliran musik yang berkembang.

Banyaknya jenis atau aliran musik ini berbanding lurus dengan banyaknya komunitas musik di Indonesia. Di Kupang, yang merupakan ibu kota dari provinsi Nusa Tenggara Timur, juga terdapat banyak komunitas musik seperti. Diantaranya adalah anak-anak band seperti Second Two Band, komunitas Slankers Lembata, dj Topan, komunitas beatbox MBX (Mega Beatbox), komunitas Beatbox Low Profile beatbox family (LPBF) Kupang dan masih banyak lagi.

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni musik yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan *drum*, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya seperti suara tetesan air, motor gede, suara robot, langkah kaki, dan khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan

rongga-rongga ucap lainnya. Imitasi suara sudah dikenal sejak dahulu kala, contohnya seni seni vokal perkusi seperti musik Bol di India, Kouji di China, maupun teknik vokal perkusi dari Afrika turut menjadi landasan dalam beatboxing. Di Indonesia pun terdapat Tari Kecak yang musik latarnya merupakan paduan bunyi-bunyi dari kosakata tertentu.

Pemain *beatbox* atau lebih dikenal sebagai *beatboxer*, mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. *Beatbox* selalu dikaitkan dengan vokal perkusi maupun multi vokal. Meskipun dasarnya sama namun secara umum perbedaan *beatbox* terletak pada keterkaitannya dengan budaya dan musik hiphop. Meski demikian pada prakteknya *beatbox* juga diterapkan untuk genre musik lainnya seperti Rock, Pop, dan sebagainya .(Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas). *Beatbox* dalam dunia *Hiphop* mulai dikenal pada tahun 1980-an. Kata “beatbox” secara harfiah mengacu pada mesin drum generasi pertama, oleh sebab itu para *beatboxer* pada era tersebut sering dijuluki sebagai “*Human Beatbox*”. Musisi yang menjadi populer diantaranya *Doug E.Fresh*, *Darren”Buffy” Robinson* dari grup *The Fatboys*, dan *Leonardo “Wise” Roman* dari *Stetsasonic*. Masing-masing musisi memelopori ciri khas dan gaya yang berbeda-beda dan menginspirasi generasi *beatboxer* berikutnya. Selain menghasilkan suara ketukan dan ritme, pada era ini musisi Biz Markie juga memperkenalkan teknik micing dan menyanyi yang digabungkan dengan perkusi.

Pada dekade 1990-an, musisi *beatbox* bermunculan dan berkontribusi dalam penyebaran *beatbox* ke seluruh dunia. *Beatboxer* yang cukup tersohor antara lain Vaughan Chadderton, Rahzel, Kenny Muhammad, serta Matisyahu. Perkembangan internet memberi dampak positif bagi perkembangan *beatbox* di seluruh dunia.

Pada tahun 2005, untuk pertama kalinya diadakan kejuaraan *beatboxing* sedunia di Leipzig, Jerman. Kejuaraan ini diikuti oleh Beatboxer dari seluruh penjuru dunia seperti Tom Thumb dan Joel Turner dari Australia, White Noise dari Irlandia, Roxorloops dari Belgia, Poizunus dari Kanada, serta Faith SFX dari Inggris. Di akhir kejuaraan, dinobatkanlah Joel Turner dari Australia sebagai pemenangnya. Sedangkan posisi runner-up diberikan kepada Irlandia Roxorloop dari Belgia.



Gambar 1.1 Kejuaraan Beatbox  
( Sumber : [natanst21.blogspot.com](http://natanst21.blogspot.com))

Pada tahun 2009, kejuaraan *beatbox* dunia ke-2 diselenggarakan oleh Bee Low di Berlin, Jerman. Para beatboxer hebat dari seluruh dunia seperti Krnfx dari Kanada, Dharni dari Singapura, Skiller dari Bulgaria, Vahtang dari Rusia, dan Zede dari Swiss mengambil bagian dalam kejuaraan tersebut dan akhirnya memenangkan pertandingan setelah melawan Vahtang di final.

Pada bulan Maret 2012 kejuaraan beatbox dunia ke-3 diselenggarakan kembali oleh Beatbox Beatle di Berlin, Jerman. Indonesia untuk pertama kalinya berpartisipasi kejuaraan beatbox dunia yang diikuti oleh Billy BdaBX. Lewat audisi online wildcard

pun banyak beatboxer dari Indonesia yang mencoba ikut audisi seperti Lazuandi dari Depok, Jawa barat. Final kejuaraan beatbox dunia ke-3 ini adalah Skiller dari Bulgaria melawan Allem dari Perancis. Juara beatbox battle dunia ke-3 diambil oleh Skiller, dan Allem pada posisi runner up. Meskipun Billy BdaBX dari Indonesia belum memenangkan kejuaraan ini, tapi ini langkah awal yang sangat bagus untuk Indonesia.



*Gambar1. 2. Final Beatbox  
Sumber : amp. kaskus. co.id.*

Seiring berjalannya waktu, musik beatbox mulai memasuki Indonesia, dan khususnya di kupang hingga terbentuknya komunitas beatbox yang ada di kota kupang pada tahun 2011. Komunitas beatbox yang awalnya hanya beranggotakan 5 orang siswa Mereka terbentuk karena kesamaan selera genre musik mereka yakni budaya Hiphop. Saat ini beranggotakan 3 orang dan tidak dari mereka jarang menggunakan mic atau alat bantu penguat suara. Kreasi mereka untuk menirukan permainan *beatbox* para *beatboxer* luar negeri sampai akhirnya mereka dapat menciptakan gaya permainan sendiri merupakan suatu keunikan yang perlu untuk digali lebih dalam. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti : penerapan teknik dasar musik

beatbox menggunakan metode kooperatif dengan lagu model sajojo yang dihasilkan melalui alat ucap pada kelompok minat bakat siswa kelas XI smk negeri 4 kupang.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

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

- 1 Bagaimana langkah-langkah menerapkan teknik dasar musik Beatbox menggunakan alat ucap mulut dengan model lagu Sajojo melalui Metode Kooperatif pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Kupang.
- 2 Seberapa efektifkah metode kooperatif untuk menerapkan teknik dasar musik beatbox dengan model lagu Sajojo pada Siswa Kelas XI Kelompok Minat Bakat di SMK Negeri 4 Kupang.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian tindakan lapaangan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah yang tepat dalam menerapkan teknik dasar beatbox dengan menggunakan alat ucap mulut dengan model lagu sajojo melalui metode koperatif pada Siswa Kelas XI kelompok minat bakat SMK Negeri 4 Kupang.
2. Mengetahui tingkat efektivitas metode kooperatif dalam menerapkan teknik dasar beatbox dengan menggunakan alat ucap mulut dengan model lagu sajojo pada Siswa Kelas XI kelompok minat bakat SMK Negeri 4 Kupang.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya tentang menggunakan metode kooperatif dalam menerapkan teknik dasar musik *beatbox* menggunakan alat ucap mulut.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Penulis

Penelitian lapangan ini akan menjadi bahan pembelajaran yang sangat berarti bagi peningkatan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian lapangan lebih lanjut dalam bidang pembelajaran seni musik disekolah.

### b. Bagi Program Studi Pendidikan musik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan referensi karya tulis tentang *beatbox* yang merupakan sebuah seni yang masi relatif baru di Nusa Tenggara Timur, khususnya pada program Studi Pendidikan Musik Katolik Widya Mandira Kupang.

### c. Bagi Kelompok Minat Bakat Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Kupang

Penelitian ini akan membekali keterampilan siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Kupang Kelompok minat bakat dalam menyajikan music *beatbox* pada pertunjukan kelompok maupun solo.

### d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu alternatif menyebarkan informasi bahwa terdapat salah satu jenis musik hiburan, yaitu musik *beatbox*.

