



SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index>

Proses Kreasi Bandung Beatbox Dalam Menampilkan Karya Musik

Lintang Yustika Azzahra¹, Sukanta²

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: lintangyustikaa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mendiskusikan mengenai proses kreasi yang dilakukan Bandung *Beatbox* dalam menampilkan sebuah karya. Untuk menjawab persoalan ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bersifat menggambarkan secara terperinci mengenai masalah yang diteliti. Data yang diperoleh kemudian diolah berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi oleh penulis untuk nantinya ditarik kesimpulan guna menjawab perumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Adapun hasilnya dapat dinyatakan bahwa proses kreasi pada Bandung *Beatbox* dilakukan oleh setiap personalnya masing-masing dengan kemampuan yang mereka miliki serta kemampuan musikal personal sebelum bergabung ke dalam komunitas Bandung *Beatbox* mempengaruhi proses belajar dan berlatih *beatbox* personal. Durasi waktu yang ditempuh untuk belajar bergantung pada kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap personal. Dalam membangun chemistry-nya, Bandung *Beatbox* memiliki cara-cara untuk anggotanya saling dekat dan mengenalsatu sama lain. Namun, proses pendekatan ini relatif dan tidak dapat dipukul rata karena setiap personal memiliki proses dan waktu yang berbeda-beda.

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diserahkan 4 Desember 2022

Revisi Pertama 14 Januari 2023

Diterima 6 Februari 2023

Tersedia online 10 Maret 2023

Tanggal Publikasi 1 April 2023

Kata Kunci:

Kreativitas, *Beatbox*, Proses

Kreasi

1. PENDAHULUAN

Bandung merupakan kota yang kondusif dalam membangun kreativitas, karena memiliki masyarakat yang terbuka dan toleransi tinggi sehingga dapat lebih mampu mengikuti perkembangan zaman (Delanova, 2019). Bandung “*heurin ku tangtung*” yang artinya padat penduduk dari berbagai etnis dan sub-etnis bahkan mancanegara (Kausan dkk., 2019). Bandung dengan segala keragamannya dipenuhi oleh pribumi (etnik Sunda) dan pendatang yang berbaur menjadi satu. Banyak pengaruh yang datang dari luar baik itu melalui kehidupan sosial dan budaya pendatang atau melalui media sosial dan informasi yang kini sudah semakin mudah untuk diakses. Salah satu unsur budaya yang mendapat banyak pengaruh pada proses pengembangannya yaitu seni musik (Sutikno, 2020). Menurut Giri (2018), perkembangan dan penyebaran musik secara digital saat ini sangat mudah, hal ini didukung oleh kemajuan teknologi yang pesat. Menurut Mastra, dkk (2021), datangnya pengaruh dari luar melalui perjumpaan antar manusia serta dari teknologi informasi seperti media sosial membuat musik kini semakin berkembang dan dapat dengan cepat mempengaruhi selera musik masyarakat Bandung, sehingga kini banyak bermunculan jenis-jenis musik di kota Bandung seperti contohnya musik *Underground, Punk, Pop Punk, Hiphop, EDM* dan masih banyak lagi. Selain jenis musik tersebut, terdapat juga musik *beatbox* yang merupakan bagian dari musik Hiphop (Supriyadi, 2019).

Dalam hal imitasi suara, sebetulnya sudah ada sejak zaman dahulu, seperti seni vokal perkusi musik Bol yang ada di India, musik Kouji di China, dan juga vokal perkusi yang ada di Afrika menjadi landasan adanya teknik *beatboxing* (Said dan Limbong, 2021). *Beatbox* merupakan sebuah bunyi yang dihasilkan menggunakan alat ucap manusia yakni mulut, tenggorokan, bibir, lidah dan lainnya dengan menirukan berbagai jenis suara seperti ketukan drum, instrumen musik maupun tiruan dari turntable ataupun bunyi- bunyi lainnya (Izzah dkk., 2023). Jika ditelisik lebih lanjut mengenai sejarahnya, *beatbox* pertama kali muncul pada tahun 1980-an. Darren Robinson of The Fat Boys musisi yang membaca genre musik *beatbox* ke ranah nasional. Kemudian menurut Tok Thompson di dalam bukunya yang berjudul *Posthuman Folklore*, Doug E. Fresh (Doug E. Davis) merupakan orang yang pertama kali mengaku menjadi penemu dari musik *beatbox* ini. Berdasarkan data hasil kajian oleh Wari (2018), terdapat tiga suara dasar atau beat dasar dalam *beatbox* yaitu: B T K (B= *KickDrum/BassDrum*, T= *HiHat*, K= *SnaresDrum*). Menurut Icht (2019), beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh *beatboxer* yaitu dapat menggunakan pernafasan diafragma dengan baik, dapat membunyikan bunyi perkusi (*bassdrum*, *HiHat*, *snaresdrum*), membunyikan suara *scratch*, menguasai teknik micing, dan menjaga kestabilan tempo. Selain itu, daya tarik *beatbox* dapat dilihat dari isyarat, gerakan, ekspresi yang khas (Powell, 2021). *Beatbox* dapat ditampilkan secara solo maupun ansambel (Widodo, 2022).

Salah satu keterbatasan *beatbox* yakni berdasarkan mediumnya yang hanya mengandalkan vokal, sehingga *beatboxer* perlu berpikir secara kreatif dalam menghasilkan karya dan sajian *beatbox* agar permainan tidak terdengar monoton (Lockwood *et al.*, 2022). Selain itu, seorang *beatboxer* juga harus menunjukkan kreativitas dalam menciptakan suara baru, kecerdikan dalam berpindah antar suara, dan kemampuan berkolaborasi dengan musisi lain dalam berbagai situasi (Dodderi *et al.*, 2023). *Beatboxing* adalah seni yang dinamis dan terus berkembang, sehingga pengembangan keterampilan yang konstan dan eksplorasi kreatif sangat penting dalam perjalanan seorang *beatboxer* (Greer *et al.*, 2018).

Irama yang dimunculkan adalah pengembangan irama yang sudah ada menjadi inovasi baru yang dimainkan secara *beatbox*.

Di Indonesia, *beatbox* ini mulai dikenal pada tahun 2007 dengan nama *Jakarta Beatboxing Community* (JBC) yang pada saat itu baru beranggotakan 20 orang. Menurut Panggabean dan Marwan (2021), seiring dengan berjalannya waktu, peminat *beatbox* semakin meluas dan terbentuklah komunitas-komunitas *beatbox* di berbagai kota di Indonesia salah satunya yaitu Bandung Beatbox, bahkan semakin banyak penelitian yang membahas mengenai teknik vokal *beatbox*. Beatboxers menggunakan seluruh saluran vokal untuk menghasilkan berbagai suara tersebut, sehingga meminimalkan 'keausan' pada bagian tunggal sistem vokal. Beatboxing turut menjaga glotis, yaitu ruang di antara pita suara, tetap terbuka. Ini berarti beatboxing sebenarnya justru melindungi pita suara. Seluruh sistem vokal digunakan ketika beatboxers membuat irama dan hal ini mencegah mereka mengembangkan jaringan parut yang biasanya muncul pada pita suara penyanyi. Tak hanya itu, bahkan beberapa teknik yang digunakan beatboxers bisa membantu penyanyi mengatasi stres pada pita suara mereka. Misalnya, menggunakan otot untuk memanjangkan saluran vokal bisa membantu penyanyi mencapai nada yang lebih tinggi.

Munculnya *beatbox* membuat banyak remaja di Kota Bandung tertarik untuk mempelajarinya, selain unik *beatbox* juga termasuk simpel karena untuk mempelajari dan memainkannya tidak perlu membeli alat musik bahkan sampai mengikuti les musik. Untuk menjadi pemain *beatbox* hanya membutuhkan keterampilan mulut dalam menirukan suara-suara dari instrumen musik tersebut. Belajar *beatbox* dapat dilakukan dengan mendengar dan menonton video-video *beatbox* yang ada di Youtube, bahkan sudah banyak video tutorial untuk belajar *beatbox*. Dengan adanya komunitas Bandung Beatbox ini menjadi sebuah wadah untuk berlatih dan berbagi ilmu *beatbox* di kalangan remaja di kota Bandung.

Kreativitas atau proses kreatif merupakan kemampuan daya cipta sesuatu yang tidak ada menjadi ada yang ditentukan oleh sifat kebaruan dengan didukung oleh inovasi dan modifikasi (Sari dkk., 2020). *Beatbox* merupakan hasil kreativitas dari sebuah inovasi atau kebaruan yang terlahir dari sesuatu yang sebelumnya sudah ada (Hasibuan & Muniir, 2019). Proses kreasi pada *beatbox* di dalamnya tidak terlepas dari banyaknya pengalaman dalam mendengar atau meniru *beatboxer* lain yang hal tersebut dapat menentukan kekayaan dalam permainan musik *beatbox* itu sendiri. Menurut Inchley (2021) beberapa strategi untuk melakukan kreasi dalam *beatbox* yakni sebagai berikut; Pertama, *beatboxers* dapat menambah instrument yang diimitasi. Beatboxers dapat meniru suara alat musik seperti gitar, trumpet, piano, dan lainnya menggunakan teknik vokal mereka. Ini membuka peluang untuk menciptakan suara yang lebih beragam dan menarik.

Selanjutnya, *beatboxers* dapat menambah efek suara. Beatboxers dapat mengintegrasikan efek suara seperti *reverb*, *echo*, dan distorsi vokal untuk memberikan dimensi tambahan pada performa mereka. Beatboxers juga dapat melakukan inovasi teknik baru yang belum pernah terdengar sebelumnya. Mereka bermain-main dengan lidah, bibir, dan aliran udara untuk menghasilkan suara-suara yang belum pernah dibayangkan sebelumnya. Selain itu, *beatboxers* juga dapat melakukan improvisasi. Mereka dapat merespons reaksi audiens atau merespons musik lainnya dengan improvisasi kreatif yang muncul saat itu juga. Selanjutnya, mereka dapat berkolaborasi dengan musisi lain, menciptakan komposisi baru. Strategi kreativitas dalam beatboxing sangat tergantung pada individualitas dan gaya masing-masing *beatboxer* (Singh dan Campbell (2022). Kreativitas dalam *beatboxing* melibatkan pemikiran inovatif dan *out of the box*, eksperimen dengan suara, dan kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur yang berbeda untuk menciptakan musik yang unik dan menghibur.

Kreativitas musik pada Bandung *Beatbox* dilakukan dengan perseorangan, setiap orang di dalamnya memiliki kreativitas yang berbeda dalam aransemen atau pembuatan karya.

Bentuk penyajian karya pada Bandung *Beatbox* terdiri dari solo dan team yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dalam bentuk team, biasanya konsep terbentuk dari setiap orang yang kemudian disatukan dalam satu ide dan gagasan. Maka dari itu dibutuhkan hubungan yang dapat membangun chemistry agar memiliki ikatan perasaan yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti berasumsi bahwa untuk mewujudkan karya *beatbox* yang utuh diperlukan dua komponen yang sekaligus menjadi pertanyaan penelitian yaitu mengenai tahapan yang dilakukan oleh personal kelompok musik Bandung *Beatbox* dalam mewujudkan sebuah karya, dan proses membangun chemistry antarpersonal anggota.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana pada penelitian kualitatif ini mendeskripsikan mengenai data-data yang diperoleh selama penelitian dengan berupa kata-kata yang ditulis. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif ini dengan mempertimbangkan kesesuaian subjek yang diteliti agar dapat mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Oleh karena itu peneliti memilih metode penelitian ini agar dapat mendeskripsikan mengenai proses kreasi yang dilakukan oleh kelompok musik Bandung *Beatbox* dalam sebuah sajian penampilan karya musik mereka. Dalam hal ini, yang menjadi subjek penelitiannya adalah proses kreasi Bandung *Beatbox*.

Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung dengan subjek penelitian yaitu komunitas Bandung *Beatbox*, dan peneliti memilih tiga orang partisipan yang akan dijadikan sebagai narasumber diantaranya adalah wakil ketua yaitu Nabil Albakri, dan dua anggota dari Bandung *Beatbox* yaitu Yazid Ali Fahmi dan Surya Nurjaman.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi menjadi data primer dan sekunder dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisa data yaitu dengan cara deskriptif dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang diperoleh melalui deskripsi atau berupa kata-kata yang ditulis. Dari data yang telah diperoleh dan diolah, akan ditarik kesimpulan untuk menjawab perumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses Kreasi Bandung *Beatbox*

Proses kreasi merupakan kegiatan yang bertujuan menghadirkan atau menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada. Hal ini berhubungan dengan konsep kreativitas yaitu kemampuan daya cipta. *Beatbox* merupakan proses kreatif dengan mengimitasi bunyi-bunyi melalui keterampilan mulut yang penyajian karyanya dilakukan secara solo ataupun team. Kreativitas pada *beatbox* dapat dinilai atau diukur dari kerumitan pola permainannya, efek suara yang dipakai serta tempo yang digunakannya.

Proses kreasi pada Bandung *Beatbox* dilakukan oleh personal atau perseorangan. Setiap orang pasti memiliki ide kreativitasnya masing-masing, baik itu muncul dari dalam diri sendiri ataupun pengaruh dari lingkungan.

Dalam tahap proses kreasi yang dilakukan secara personal dari kelompok musik Bandung Beatbox dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mencari Referensi Lagu

Sebelum membuat lagu atau karya musik *beatbox*, biasanya seorang *beatboxer* mencari referensi lagu untuk mendapatkan ide atau untuk dijadikan bahan dalam pembuatan karya mereka. Selain itu, mencari referensi lagu bertujuan untuk memperkaya beat dan efek suara yang dapat ditambahkan dalam permainan *beatbox* mereka dengan dimodifikasi atau kombinasi dengan teknik yang mereka miliki. Dalam tahap ini, seorang *beatboxer* diharuskan untuk menggunakan kreativitasnya dalam berpikir dan bagaimana menirukan suara yang dapat terdengar sama persis dengan suara instrumen musik yang ada pada lagu tersebut, atau bahkan dapat memodifikasi atau mengaransemen lagu tersebut dengan menambahkan efek suara dan teknik yang dimiliki oleh *beatboxer* tersebut. Referensi lagu yang didengarkan biasanya tergantung pada kesukaan masing-masing personal dan tidak terpaku pada genre lagu apa yang harus didengarkan, melainkan lagu-lagu yang menurut mereka enak untuk didengarkan dan mereka mendapatkan ide dari kegiatan mendengarkan lagu tersebut. Dalam hal *cover* lagu atau menyanyikan kembali lagu milik orang lain, seorang *beatboxer* dengan kreativitas yang dimilikinya sebisa mungkin menirukan lagu tersebut sama persis dengan lagu aslinya atau sama persis dengan suara instrumen yang ditirukannya.

2. Menentukan Genre

Dalam menentukan genre musik sebisa mungkin disesuaikan dengan tema acara tersebut atau bisa disesuaikan dengan lagu yang sedang trend atau populer pada saat ini. Seorang *beatboxer* bisa saja memasukkan beberapa genre dalam sebuah penampilannya, misalnya dalam suatu penampilan dapat membawakan beberapa potongan lagu atau menyelipkan lagu-lagu kedalam karyanya. Namun hal tersebut kembali lagi kepada kemampuan dan kreativitas masing-masing yang dimiliki oleh setiap *beatboxer*.

3. Menentukan Konsep (Tema, Ide dan Gagasan)

Dalam membuat konsep untuk ditampilkan baik dalam sajian *showcase* atau *battle*, biasanya dilakukan secara personal dengan mengandalkan kreativitas dan kemampuan yang dimiliki oleh tiap personalnya. Suatu konsep bisa tercipta dari hasil referensi lagu-lagu yang didengarkan lalu diaransemen atau dikreasikan dengan teknik yang dimiliki oleh *beatboxer* tersebut. Konsep juga dapat diperoleh dari melihat atau menonton *beatbox* kemudian menirukannya namun dengan ditambah ide-ide dari personal anggotanya. Dalam proses mencari ide dan gagasan, ini bisa didapatkan pada saat kapanpun dan dimanapun. Ide dapat muncul darimana saja, baik dari referensi lagu ataupun pada saat menonton *beatbox*. Pada sajian karya secara team, ide dan gagasan dapat diperoleh dari setiap orang ataupun salah satu diantaranya. Namun, untuk dapat menyatukan ide-ide dan gagasan tersebut dibutuhkan persamaan rasa serta kerjasama musikal antar keduanya.

Namun tak jarang juga, seorang *beatboxer* diminta untuk *perform* secara mendadak tanpa sebelumnya memikirkan konsep terlebih dahulu. Jika terjadi seperti itu, biasanya *beatboxer* tersebut menampilkan karyanya secara *freestyle* atau bisa saja menampilkan karya yang pernah ia bawa sebelumnya.

4. Membuat Struktur Lagu

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh bahwa dalam musik *beatbox*, struktur lagu tidak berbeda jauh dengan musik pada umumnya, namun kembali lagi kepada

keaktivitas masing-masing *beatboxer* dalam menciptakan karyanya tersendiri. Bentuk struktur lagu yang umumnya digunakan dalam *performance beatbox* atau *battle beatbox*, diantaranya:

a. Intro

Intro atau *introduction* adalah awal pembuka dari sebuah lagu. Dalam struktur lagu, *intro* ini berfungsi sebagai pembuka dan pengenalan seorang *beatboxer* melalui karyanya. *Intro* pada *beatbox* dapat berupa melodi, lirik, atau beat dan bass.

b. Build Up

Build Up adalah bagian yang menunjukkan lagu tersebut akan mencapai Drop atau puncak. Biasanya beat yang digunakan lebih padat.

c. Drop

Drop merupakan bagian isi dari sebuah karya lagu *beatbox*. Pada bagian ini biasanya memiliki tingkat kompleksitas atau kerumitan yang tinggi.

d. Outro

Outro atau *ending* merupakan bagian akhir atau penutup pada sebuah lagu. Pada bagian *outro* ini, dapat mengambil dari *intro* atau dapat berbeda sesuai dengan kreativitas setiap *beatboxer*.

Struktur lagu diatas merupakan struktur yang umumnya digunakan pada saat kompetisi *battle beatbox*. Namun, struktur lagu tersebut juga sering digunakan pada sajian *performance beatbox* yang pada bagian-bagiannya dapat digunakan secara berulang-ulang tergantung pada kreativitas seorang *beatboxer* tersebut dan durasi waktu yang digunakannya. Namun, tak jarang juga *beatboxer* yang tidak terlalu memikirkan secara terstruktur bentuk lagu yang dimainkannya. Beberapa *beatboxer* lebih memikirkan efek suara dan kerumitan pola beat yang ia mainkan dan tempo yang digunakan.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kedua anggota Bandung Beatbox, pada partisipan 1 yaitu YAF, dalam merancang konsep biasanya ia menentukan struktur musik terlebih dahulu, struktur musik yang sering dipakainya adalah *Intro-Verse- Build Up-Drop-Outro/Ending*. Setelah itu baru membuat musiknya sesuai dengan struktur musik yang telah dibuat sebelumnya. Dalam membuat *intro*, YAF pertama-tama membuat nada terlebih dahulu yang dapat diambil dari hasil menirukan lagu atau referensi *beatboxer* lain. Pada bagian *verse*, ia menggunakan suara *kick* dan *snare* yang sering ditambahkan juga dengan lirik lagu. Bagian yang paling utama yaitu *drop*, YAF biasanya memakai efek suara yang menjadi andalannya, seperti *Lipbass*, *Dropbass*, *Klickroll*, *Fortex* dan *Throudbass*. Dan pada bagian *outro*, YAF menggunakan bagian *intro* yang sedikit ia rubah atau modifikasi. Dalam penyajian karyanya, YAF lebih menyukai dan sering tampil secara solo karena dirasa lebih bebas dalam permainannya tersebut.

Dalam mengkonsep karyanya, SN biasanya mencari dan mendengarkan lagu-lagu terlebih dahulu untuk nantinya dijadikan sebagai referensi dan inspirasi dalam karya *beatbox*nya. Proses dalam membuat karya, ia biasanya menirukan lagu orang lain namun dengan sedikit mengubah dan menambahkan ide-ide yang ia miliki. Setelah mendapatkan referensi dan ide, kemudian SN membuat struktur lagu yang akan digunakan dalam karyanya. Struktur lagu yang sering ia pakai yaitu *Intro-Build Up-Drop* yang umum digunakan pada kompetisi *battle beatbox*. Pada bagian *intro*, SN membuat pola beat terlebih dahulu dan kemudian menambahkan dengan suara bass, biasanya ia membuat pola beat yang simple namun susah untuk ditiru oleh orang lain. Bagian *Build Up* SN lebih sering menggunakan efek suara *snare*,

dan padabagian *drop* ia biasanya menyesuaikan dengangenre yang dipakainya atau dapat menirukan lagu namun dengan diaransemen ulang. Efek suara yang disukai dan sering digunakan yaitu *Kiss Hihat*, *Lipbass*, *Vokal Bass*, *Fartbass* dan *Tooth snare*, seperti pada Setelah terbentuk pola-pola dan suara-suara yang diinginkan, SNbiasanya sering merekam karyanya melalui *Handphone* untuk kemudian didengar ulangagar dapat dikoreksi. Karena sama halnya dengan pendapat Syahbandi dan Silaban (2019), yang mengatakan bahwa “proses penciptaan karya musik merupakan sesuatu yang penting untuk dipahami dan mendapatkanperhatian khusus agar mendapatkanpemahaman mendalam tentang kreatifitas musik setiap komposer yang berbeda-beda dalam menciptakan sebuah karya komposisi musik”.

Penyajian musik *beatbox* biasanya dilakukan secara solo, *tag team*, dan *loop station*. Penampilan ini dapat berupa sajian *showcase* ataupun *battle*, namun bedanya *battle* ini merupakan penampilan pada kompetisi *beatbox* yang biasanya terbagi menjadi dua kategori yaitu solo dan *tag team*. Namun penyajian karya yang dilakukan oleh komunitasBandung Beatbox hanya dilingkup bidang solodan *tag team*.

3. 2 Membangun *Chemistry*

Chemistry merupakan perasaan yang saling bertaut dan memiliki koneksi denganorang lain. Secara sederhananya, *chemistry* adalah rasa saling terhubung satu sama lain. Dalam komunitas, hubungan yang baik perlu dibangun agar tercipta kenyamanan. Selain itu,dalam sebuah komunitas perlu adanya hubungan *chemistry* antara satu anggota dengan anggota yang lain untukmenghubungkan gagasan dan perasaan saat tampil secara team.

Dalam membangun sebuah *chemistry*, Bandung *Beatbox* mempunyai cara-cara tersendiri agar hubungan tersebut dapatterbangun antar anggotanya. Seperti pada saat latihan, mereka sering mengadakan *games* yang dilakukan secara individu dan kelompok yang terdiri dari 2 orang. *Games* tersebut berisikegiatan membuat beat sebanyak 1-4 bar lalu memainkannya secara bergantian satu sama lain dengan membentuk lingkaran. Lalu gamespun dilakukan secara kelompok yang terdiri dari dua orang, mereka diminta untuk membuatkonsep bersama untuk nantinya ditampilkan didepan anggota yang lain dalam sajian *tag team*. Hal ini dilakukan untuk membangun kedekatanantar anggota juga *chemistry* dalam sebuah sajian penampilan.

Tak hanya itu, dalam membangun *chemistry* antar anggota dilakukan sharing mengenai teknik-teknik dan efek suara yang dimiliki oleh tiap personalnya, karena mulut merupakan kekuatan dari musik *beatbox*. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Razzak (2013) yang mengatakan bahwa imitasi suara dengan mulut juga mempunyai kompleksitas dan kerumitan, sehingga perlu dilatih terus menerus. Selain itu juga mereka sering berbincang disela-sela latihan atau pun setelah latihan. Terkadang mereka juga berkumpul diluar kegiatan latihan seperti main bersama hingga menginap disalah satu rumah anggota dari Bandung *Beatbox*. Hal tersebut semakin membuat kedekatan dan hubungan kekeluargaan didalamnya, meskipun tidak semua anggota dari Bandung *Beatbox* mengikuti dan melakukan hal tersebut. Sekitarkurang lebih 1-2 bulan, mereka sudah bisa menjalin hubungan kedekatan antar anggotanya. Setiap grup *Beatboxers* memang hampir seluruhnya menganggap hubungan kekeluargaan sangat penting bagi setiap anggota, contohnya *Beatboxers* Jogjakarta (BeJo). Berdasarkan hasil penelitian Renanda, dkk (2014), selain berlatih *beatbox*, BeJo juga melatih tanggung jawab antar anggota, menciptakan suasana kekeluargaan, saling menghormati, serta memberikan nuansa komunitas yang menyenangkan. Namun, proses kedekatan tersebut kembali lagi kepada setiap personalnya, tergantung orang tersebut berani

untuk membuka diri atau tidak. Proses membangun hubungan *chemistry* ini tidak dapat dipukul rata, setiap anggota memiliki waktunya tersendiri. Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, partisipan pertama dapat membangun hubungan kedekatan dan *chemistry* di dalam komunitas tersebut selama 1 bulan. Sedangkan pada partisipan kedua, waktu yang dibutuhkan untuk membangun *chemistry* tersebut selama kurang lebih 1 tahun lamanya. Setiap orang memiliki proses dan waktu yang berbeda-beda dalam membangun hubungan *chemistry* ini hingga dapat saling terhubung satu sama lain.

4. KESIMPULAN

Banyaknya prestasi yang diraih tidak terlepas dari kemampuan setiap personal dalam permainan *beatbox*nya. *Beatbox* memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan kerumitannya tersendiri dalam menirukan bunyi-bunyian dan instrumen musik agar samapersis dengan suara aslinya. Proses kreasi atau tahap perencanaan kreativitas dalam membuat karya pada Bandung Beatbox dilakukan oleh perseorangan dengan menggunakan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap personalnya masing-masing. Sebelum *perform* atau mengikuti *battle beatbox*, setiap personal menyiapkan sebuah konsep terlebih dahulu untuk kemudian ditampilkan. Persiapan konsep tersebut dimulai dari: (1) menentukan tema, (2) mencari referensi lagu, (3) mencari ide, dan (4) membuat struktur lagu hingga sampai pada karya tersebut utuh dan dapat ditampilkan. Untuk dapat membuat karya tersebut, personal telah melalui proses belajar serta berlatih di dalam komunitas Bandung Beatbox dengan durasi waktu yang berbeda setiap orangnya. Didalam suatu komunitas, hubungan yang baik perlu dibangun agar tercipta kenyamanan. Selain itu, dalam suatu komunitas juga perlu adanya hubungan *chemistry* antara satu anggota dengan anggota yang lain untuk menghubungkan gagasan dan perasaan saat tampil dalam sajian team. Dalam membangun sebuah *chemistry*, Bandung Beatbox mempunyai cara-cara tersendiri agar hubungan tersebut dapat terbangun antar anggotanya. Seperti pada saat latihan, mereka sering mengadakan *games* yang dilakukan secara individu dan kelompok. Terkadang mereka juga berkumpul diluar kegiatan latihan seperti main bersama hingga menginap disalah satu rumah anggota dari Bandung Beatbox. Hal tersebut semakin membuat kedekatan dan hubungan kekeluargaan didalamnya, meskipun tidak semua anggota melakukan hal tersebut. Sekitar kurang lebih 1-2 bulan, mereka sudah bisa menjalin hubungan kedekatan antar anggotanya. Namun, proses kedekatan tersebut relatif atau tidak mutlak pada setiap personalnya, tergantung orang tersebut berani untuk membuka diri atau tidak. Proses membangun hubungan *chemistry* ini tidak dapat dipukul rata, karena setiap personal memiliki waktunya tersendiri. Setiap personal memiliki proses dan waktu yang berbeda-beda dalam membangun hubungan *chemistry* ini hingga dapat saling terhubung satu sama lain. Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, partisipan 1 (YAF) dapat membangun hubungan kedekatan dan *chemistry* di dalam komunitas tersebut selama 1 bulan. Sedangkan pada partisipan 2 (SN), waktu yang dibutuhkan untuk membangun *chemistry* selama kurang lebih 1 tahun lamanya.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Delanova, M. (2019). Strategi Pengembangan Industri Kreatif Bandung Oleh Pemerintah Kota Bandung Dalam Mengantisipasi Implementasi Asean Free Trade Area Dan Asean Economic Community. *Dinamika Global: Jurnal Ilmu Hubungan Internasional*, 4(01), 66-122.
- Dodderi, T., Johnson, A., & Aji, A. M. (2023). Vocal Fatigue In Beat Boxers. *Journal Of Voice*, 37(1), 146-E1.
- Giri, G. A. V. M. (2018). Klasifikasi Musik Berdasarkan Genre Dengan Metode K- Nearest Neighbor. *Jurnal Ilmu Komputer*, 11(2), 104-108.
- Greer, T., Blaylock, R., Patil, N., & Narayanan, S. S. (2018). How Beatboxers Produce Percussion Sounds: A Real-Time Magnetic Resonance Imaging Investigation. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 144(3_Supplement), 1827-1827.
- Hasibuan, H., Djau, N. S., & Muniir, A. (2019). Melodious: Karya musik absolut. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1-10.
- Icht, M. (2019). Introducing The Beataalk Technique: Using Beatbox Sounds And Rhythms To Improve Speech Characteristics Of Adults With Intellectual Disability. *International Journal Of Language & Communication Disorders*, 54(3), 401-416.
- Inchley, M. (2021). 'It's Alive': Towards A Monsterized Theatre With Beatbox Academy's Frankenstein: How To Make A Monster. *Contemporary Theatre Review*, 31(3), 307-322.
- Izzah, N., Duku, S., & Yahya, A. H. (2023). Efektivitas Penggunaan Instagram Dalam Membentuk Citra (Studi Pada Palembang Beatbox Family). *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (Jkomdis)*, 3(1), 296-310.
- Kausan, B. Y., Wijayanti, P. A., & Atno, A. (2019). Kampung-Kota Dan Permukiman Kumuh Di Kota Bandung Tahun 1965-1985. *Journal of Indonesian History*, 8(1), 53-61.
- Lockwood, K., Long, T., Loucks, N., Raikes, B., & Sharratt, K. (2022). A Double-Edged Sword: Children's Experiences Of Visiting A Parent In Prison In Scotland. *Probation Journal*, 69(2), 159-176.
- Mastra, I. W., Adnyana, I. B. G. B., & Pancawati, L. P. (2021). Determinisme Teknologi Komunikasi Dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 182-194.
- Panggabean, A. R. B., & Marwan, R. H. (2021). Perancangan Buku Fotografi Tentang Beatbox Di Jabodetabek. *JCA of Design & Creative*, 1(01), 1-9.
- Powell, E. H. (2021). Getting Freaky With Missy: Missy Elliott, Queer Hip Hop, And The Musical Aesthetics Of Improprity. *Journal of Popular Music Studies*, 33(3), 145-167.
- Said, A. N., & Limbong, H. E. (2021). Teknik Permainan Beatbox Flute Dalam Box Karya Christopher Kuhns. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 22(2), 89-99.
- Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44-50.
- Singh, J. N., & Campbell, C. M. (2022). The Enregisterment Of Esh In Global Beatboxing Culture. *Journal of Linguistic Anthropology*, 32(2), 408-430.

- Supriyadi, S. (2019). Nilai Estetis Musik Dalam Rentang Sejarah Musik Barat. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 2(1), 1-18.
- Sutikno, P. Y. (2020). Era Digital? Pendidikan Seni Musik Berbasis Budaya Sebagai Sebuah Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(1), 39-49.
- Syahbandi, R., Mering, A., & Silaban, C. Y. (2019). Studi Proses Penciptaan Karya Musik Oleh Mahasiswa Program Studi Seni Tari Dan Musik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1-8.
- Widodo, J. (2022). Beatbox Sebagai Media Kreativitas Musik. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 5(2), 171-180.