

BAB I

PENDAHULUAN

Sebagai pendahuluan, peneliti menjabarkan alasan utama mengambil skripsi ini. Ditemukan berbagai masalah yang teridentifikasi. Setelah masalah tersebut diidentifikasi, peneliti membatasi pada masalah pokok yang menjadi representasi penelitian ini. Dari pembatasan masalah ditemukan rumusan masalah yang kemudian terdapat tujuan untuk pemecahan masalah tersebut. Peneliti juga menyertakan manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis sebagai penutup pada bab ini.

A. Latar Belakang Masalah

Segala sesuatu hasil dari olah pikir, akal, budi dan perasaan manusia atau semua hasil karya manusia jika dilihat dari segi keindahannya adalah seni. Manusia tidak bisa terlepas dari seni karena pada dasarnya manusia sangat tertarik dengan keindahan. Berkesenian dapat dilakukan secara aktif maupun pasif. Berkesenian secara aktif berarti orang yang bertindak sebagai pelaku seni, seperti komposer, *arranger*, pelukis, penari, penyanyi, pemain musik, anggota paduan suara, dan aktor / aktris. Sementara berkesenian secara pasif berarti hanya dilakukan dengan mengapresiasi tanpa menghasilkan karya apapun yang bisa dinikmati atau dimengerti orang lain (*audience*).

Bermusik atau memainkan alat musik termasuk kegiatan berkesenian secara aktif. Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda - beda

berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Menurut Aritoteles, musik adalah sesuatu yang mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah, mempunyai terapi reaktif dan menumbuhkan jiwa patriotisme.

Seni musik adalah ungkapan perasaan atau ide yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media suara (manusia maupun alat) yang ditata dengan prinsip - prinsip tertentu. Seni musik sebagai salah satu cabang seni menurut Jamalus adalah suatu karya yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur - unsur musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.¹ Sehubungan dengan hal tersebut, maka bermusik sebagai bagian dari perilaku berkesenian pada dasarnya merupakan proses menyampaikan pesan, emosi, nilai kemanusiaan, hasil tafsir pribadi atau sekelompok seniman lewat media bunyi dalam bentuk ekspresi musikal kreatif. Musik juga salah satu seni yang mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, yang unsurnya berupa tangga nada, instrumen, syair, irama, melodi, harmoni, tanda tempo, tanda dinamika, tanda ekspresi, tanda birama / *metrum*, warna suara / *timbre*, tekstur dan aransemennya.

Djohan mengatakan:

“Seni musik dapat mempengaruhi setiap segi kehidupan manusia, baik segi spiritual atau rohani yang nantinya akan mempengaruhi fisik manusia, bahkan mereka yang berkecimpung dalam dunia musik mengakui bahwa musik tidak mungkin dipisahkan dari gejolak perasaan penciptanya. Sementara bagi mereka yang menyukai musik, setiap rangkaian melodi, irama, *timbre*, dan dinamika sangat mungkin menimbulkan perasaan tertentu yang berbeda - beda.”²

¹ Jamalus, *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik* (Jakarta: DIRJEN Pendidikan Tinggi dan Depdiknas, 2008), hlm. 1

² Djohan, *Psikologi Musik* (Yogyakarta: Buku Baik, 2009), hlm. 49

Seni musik merupakan cabang seni yang menggunakan media bunyi sebagai sarana pengungkapan ekspresi senimannya. Media bunyi ini bisa melalui alat, tetapi bisa juga melalui vokal pada manusia. Vokal pada manusia memproduksi suara dengan standar tinggi rendahnya suara (*pitch tone*). Tetapi seiring berkembangnya musik dunia, vokal pada manusia sudah sampai pada proses memproduksi imitasi bunyi instrumen perkusi (vokal perkusi maupun multivokal (*unpitched tone*)), yang berarti kegiatan bermusik tidak hanya menggunakan alat musik, tetapi juga bisa tanpa menggunakan alat musik yang disebut *beatbox*.

Beatbox, merupakan bentuk seni *a capella* yang menggunakan organ vokal manusia dan memfokuskan diri dalam mengimitasi bunyi - bunyi ritmis dan ketukan instrumen drum / perkusi, maupun tiruan dari bunyi - bunyian lainnya khususnya suara *turntable*, melalui alat - alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir dan rongga - rongga ucap lainnya.³ *Beatbox* adalah seni suara yang tidak memproduksi suara secara harmoni pada vokal umumnya (padanan akor), tetapi merupakan seni suara yang menghasilkan jenis suara *DJ / Turntable* yang dikenal dengan *Electronic Dance Music* (EDM). Pada praktiknya, *beatbox* diterapkan untuk jenis genre dalam musik EDM. Tetapi secara umum, *beatbox* memiliki keterkaitan pada salah satu jenis musik, yaitu *Hip Hop*.

Asal muasal *beatbox* diawali dengan masa keemasan musik *a capella* pada zaman *Renaissance* yang kemudian terus berkembang menjadi musik *beatbox*. Perkembangan *beatbox* di Indonesia ditandai lewat situs *youtube* dengan

³ Michael Proctor, "Paralinguistic Mechanisms of Production in Human 'Beatboxing': A real-time magnetic imaging study", research (London: University of Southern California, 2013), hlm. 1

banyaknya video tutorial ataupun pertunjukkan *beatbox* dari seluruh dunia yang diunggah ke situs tersebut. Khusus di Jakarta, Perkembangan *beatbox* ditandai dengan munculnya berbagai komunitas *beatbox*, antara lain *Indobeatbox*, *Beatbox Indonesia*, Jakarta *Beatbox Clan* (JBC) dan lain sebagainya.

Pada tahun 2010, salah satu dari komunitas di atas (JBC), mendirikan sekolah khusus *beatbox* yang dinamakan Sekolah *Beatbox* Indonesia bertempat di kotamadya Jakarta Selatan, tepatnya di Jalan Pengadegan Selatan 8 No.3 RT.08 RW.05 Pancoran, Jakarta Selatan, 12770. Menurut Gustaf sebagai salah satu perintis JBC, sekolah ini menjadi tempat berkumpulnya aktifis seni *beatbox*, yang memberikan ruang kreatif bagi seniman *beatbox* untuk mempresentasikan dan mengajarkan karya kreatif dan pemikiran yang perlu dilestarikan.

Laurentius Rando, pendiri sekolah *beatbox* tersebut menyatakan sekolah ini sebagai satu - satunya lembaga di Jakarta yang mempelajari *beatbox* secara mendalam dan terperinci mulai dari pengenalan dan pemberian materi, proses latihan (produksi suara dan aransemen) serta bahan evaluasi karya. Proses belajar *beatbox* berbeda dengan proses yang terjadi pada komunitas *beatbox*. Dalam proses belajar *beatbox* di sekolah ini membutuhkan proses yang tidak sebentar karena setiap peserta didik dibentuk suaranya agar menjadi bulat melalui pemanasan kemudian masuk ke materi utama *beatbox*.⁴

Memasuki produksi suara *beatbox*, peserta didik dilatih untuk dapat memproduksi berbagai jenis *beat pattern* dan *sound effect* pada materi *beatbox* tersebut sampai menguasai dan mampu mengaplikasikannya dengan baik.

⁴ Wawancara dengan Laurentius Rando, pendiri Sekolah *Beatbox* Indonesia pada Sabtu, 27 Mei 2017

Berikutnya masuk pada proses mengaransemen *beat pattern* dan *sound effect*, yang merupakan proses inti dalam mengembangkan berbagai jenis *beat pattern*, menggabungkan *sound effect* dengan *beat pattern* yang sudah dikembangkan, menyusun *bass line* yang sesuai dengan berbagai pola irama pada *beatbox*, dan menyesuaikan lirik / *rapping* dalam *beatboxing*.

Kemudian sebagai bahan evaluasi, peserta didik di sekolah ini diwajibkan menampilkan materi dengan iringan *beat* yang sudah diaransemen oleh peserta didik sendiri pada setiap pertemuan. Peserta didik dievaluasi untuk *show off* secara *solo*, *duet*, *trio* dan *kwartet*. Selain itu peserta didik ditantang untuk menampilkan *beatbox* secara *battle* (bertanding) dan *jamming*. Hal ini ditujukan untuk mengulang materi yang sudah dipelajari setiap bulannya dengan pembagian *bass line*, *sound effect*, *rapping* dan sebagainya.

Dari proses di atas terlihat bahwa ruang lingkup vokal pada *beatbox* cukup luas. Seperti bagaimana teknik memproduksi suara (khususnya *beat pattern* dan *sound effect*)? Seperti apa pembagian suara / *part*? Bagaimana mengembangkan berbagai jenis *beat pattern*? Bagaimana menggabungkan *sound effect* dengan *beat pattern* yang sudah dikembangkan? Bagaimana menyusun *bass line* yang sesuai dengan berbagai pola irama? Bagaimana menyesuaikan lirik / *rapping*? Seperti apa sistem penyajiannya bagaimana penyajiannya? Apakah hanya sebagai pengiring atau bisa sebagai *main performer*?

Dari pertanyaan di atas dapat disimpulkan bahwa *beatbox* sebagai salah satu seni yang aplikasinya melalui organ vokal, tentunya juga memiliki unsur - unsur musik di dalamnya, seperti vokal yang memiliki irama, melodi, harmoni,

tempo, dinamika, ekspresi, *timbre*, tekstur dan aransemen. Bagaimana pola ritme dan alur melodi? Bagaimana vokal pada *beatbox* jika dilihat dari segi harmoni dan komposisi vokal pada umumnya? Seperti apa perubahan tempo? Apakah terdapat dinamika? Ekspresi apa saja yang bisa ditampilkan? Imitasi suara apa saja yang dihasilkan? Berapa metrum yang bisa dihasilkan? Bagaimana teksturnya? Apa saja elemen aransemen yang terdapat di dalamnya?

Teknik produksi suara, unsur - unsur musik dan format penyajian tersebut merupakan suatu keunikan yang perlu untuk digali lebih dalam mengingat *beatbox* sebagai kegiatan bermusik tanpa alat musik membuatnya menarik untuk dikaji dan diteliti sebagai bentuk dari ekspresi seni suara. Proses mengkaji teknik produksi suara, unsur - unsur musik dan format penyajian pada *beatbox* ini yang menarik minat peneliti untuk meneliti vokal pada *beatbox* di Sekolah *Beatbox* Indonesia. Hal inilah yang dijadikan penelitian dalam lingkup kontekstual. Dengan beranjak dari pernyataan tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul, “Kajian Vokal *Beatbox* pada Musik *EDM* di Tingkat *Basic-Intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia”.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia ditinjau dari teknik produksi suara, unsur – unsur musik dan format penyajian.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan penulis ke dalam sebuah pertanyaan: “**Bagaimana kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia ditinjau dari teknik produksi suara, unsur – unsur musik dan format penyajian?**”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang akurat dan mendalam mengenai kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia ditinjau dari teknik produksi suara, unsur – unsur musik dan format penyajian.

E. Manfaat Penelitian

Dengan pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

1.1 Dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa / i yang ingin mengambil penelitian dalam ruang lingkup *beatbox*, teknik produksi suara, unsur – unsur musik dan format penyajian.

1.2 Dapat digunakan sebagai masukan bagi para akademis untuk bahan pertimbangan menyempurnakan hasil penelitian.

1.3 Dapat digunakan sebagai bahan informasi oleh berbagai pihak yang berkepentingan untuk mengkaji vokal pada musik *beatbox* secara mendalam.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi komunitas seni *beatbox*, menjadi referensi metode kajian, pengajaran dan aransemen *beatbox*.

2.2 Bagi mahasiswa seni musik, dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengetahui dan mendeskripsikan kesenian musik *beatbox*, teknik produksi suara, unsur – unsur musik dan format penyajian serta dapat digunakan sebagai media apresiasi jenis musik yang ada di Jakarta.

2.3 Bagi pengamat seni, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kajian vokal pada *beatbox* di Sekolah *Beatbox* Indonesia.

BAB II

DESKRIPSI TEORITIS

Dalam deskripsi teoritis, peneliti mengutip teori - teori yang menjadi landasan dalam penelitian yang dilakukan. Teori - teori yang dikutip adalah teori yang memiliki keterkaitan dengan variabel - variabel penelitian. Beberapa teori yang dijabarkan adalah teori mengenai musik dan jenisnya, *EDM*, *beatbox* dan komponennya, vokal, teknik produksi suara, unsur – unsur musik serta macam - macam format penyajian.

A. Kajian Teori

1. Musik

1.1 Pengertian Musik

Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu *musike* yang berasal dari perkataan *muse - muse*, yaitu sembilan dewa - dewi Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam metodologi Yunani kuno, *musike* mempunyai arti suatu keindahan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa – dewi yang diwujudkan sebagai bakat. Pengertian tersebut ditegaskan oleh Pythagoras, bahwa musik bukanlah sekedar bakat dari dewa – dewi, tetapi musik terjadi karena akal budi manusia dalam menghasilkan teori – teori.

Kamus musik menjabarkan tentang pengertian musik yaitu suatu cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai macam suara ke dalam pola - pola

yang dapat dimengerti dan dipahami manusia.⁵ Musik kerap menjadi tempat untuk menuangkan ungkapan seni, kreatifitas dan ekspresi. Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda - beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang.

Musik menurut Alan ialah seni mengombinasikan nada-nada sedemikian rupa sehingga nada-nada itu menyenangkan, mengungkapkan perasaan atau dapat dimengerti.⁶ Pendapat serupa dikemukakan oleh Taylor yang menyatakan bahwa musik adalah ekspresi artistik dengan bunyi - bunyian atau melodi dari alat - alat musik ritmis, atau nada - nada yang harmonis.⁷

Musik menurut Sila Widhyatama adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dengan melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah.⁸

Pengertian mengenai musik juga dikemukakan oleh Baker dan dikutip oleh Mudjilah, bahwa musik adalah suatu susunan tinggi rendah nada yang berjalan dalam waktu. Hal ini dapat dilihat dari notasi musik yang menggambarkan besarnya waktu dalam arah *horizontal* (→), dan tinggi rendahnya dalam arah *vertikal* (↑↓).⁹

⁵ Banoe, *Kamus Musik* (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2003), hlm. 288

⁶ Alan P. Merriam, *The Anthropolgy of Music*, ed-5 (USA: Northwestern University Press, 2004), hlm. 223-226

⁷ Ralph Taylor, *New Masters Pictorial Encyclopedia*, vol-8 (USA: Books, Inc, 2009), hlm. 272

⁸ Sila Widhyatama, *Sejarah Musik dan Apresiasi Seni* (Jakarta: PT. Balai Pustaka, 2012), hlm. 1

⁹ Hanna Sri Mudjilah, *Teori Musik*, diktat perkuliahan (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik, FBS IKIP Yogyakarta, 2004), hlm. 4

Sejalan dengan itu, Supanggih menambahkan bahwa bermusik pada dasarnya menyampaikan pesan, emosi atau nilai kemanusiaan pribadi atau sekelompok seniman lewat media bunyi dalam ekspresi musikal yang kreatif.¹⁰

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa musik adalah suatu hasil karya seni lewat media bunyi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur - unsur musik dan menghasilkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati melalui indera pendengar.

1.2 Jenis - Jenis Musik

Sumarno dan Sumarno membagi musik menjadi 3 macam berdasarkan nada, salah satunya yaitu musik diatonis. Musik diatonis adalah musik yang menggunakan 7 buah nada standar. Nada dalam teori musik diatonis barat diidentifikasi menjadi 12 nada yang masing - masing diberi C, D, E, F, G, A dan B. Selain itu terdapat pula nada - nada kromatis $C^\#/D^b$, $D^\#/E^b$, $F^\#/G^b$, $G^\#/A^b$ dan $A^\#/B^b$.¹¹

Adapun jenis - jenis musik yang dihasilkan dari musik diatonis antara lain musik *jazz*, klasik, *blues*, *gospel*, *R&B*, *funk*, *rock*, metal, *reggae*, *hip hop*, pop, *country* dan elektronik. Peneliti memfokuskan pada musik elektronik sebagai variabel dalam penelitian ini. Sesuai dengan sebutannya, yang paling membedakan musik ini dengan jenis musik lainnya ialah adanya tambahan alat musik yang lebih modern atau instrumen elektrik dimana memberi sentuhan

¹⁰ Rahayu Supanggih, *Dunia Pewayangan di Hati Seorang Pengrawit* (Yogyakarta: ISI Press, 2011), hlm. 2

¹¹ Ronny Sumarno dan Fery Sumarno, *Bentuk Persaingan Penyediaan Jasa Musik di Surabaya Periode Juli 2000-Juni 2001* (Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2002), hlm. 15

aplikasi untuk menyempurnakan musiknya. *EDM* memang lebih dikenal sebagai musik yang dimainkan oleh para *DJ*. Musik ini kian diterima di Indonesia dalam beberapa waktu terakhir.¹²

2. EDM

2.1 Pengertian EDM

Menurut Zulkarnaen, genre musik ini memiliki dinamika progresif yang mampu memancing manusia untuk lebih fokus dan konsentrasi sebagai reaksi dari masuknya irama - irama repetitif ke indera pendengaran.¹³ Sebuah penelitian yang dimuat dalam *Journal of Sports Medicine* pada tahun 2003 membuktikan bahwa mendengarkan genre ini ketika berolahraga (khususnya lari maupun bersepeda) ternyata dapat menstimulasi penciptaan energi di dalam tubuh manusia. Musik yang memiliki tempo rata - rata 140 bpm ini memotivasi tubuh untuk menyesuaikan pacu gerakan dengan musik ber-tempo cepat yang diputar, sehingga ada kemungkinan kalori yang terbakar akan lebih banyak daripada biasanya.

Musik elektronik adalah gaya musik yang dibuat dengan perangkat elektronik yang dapat ditambahkan dengan software musik elektronik. Jenis musik ini menggunakan ketukan drum, disintesis instrumen dan suara lain untuk menghasilkan berbagai macam suara yang tidak dapat diproduksi pada instrumen tradisional. Grimonia mengatakan pada zaman yang serba digital ini, menjadi

¹² Yugi Al, 2018 <https://www.eduspensa.id/jenis-jenis-musik-genre-musik/> diakses pada Kamis, 01 Februari 2018, pukul 22.05 WIB

¹³ Andhika Zulkarnaen, *Beberapa Manfaat Kesehatan Menikmati Electronic Dance Music*, 2013 <http://jakartavenue.com/beberapa-manfaatkehatan-menikmati-electronic-dance-music/> diakses pada Kamis, 25 Januari 2018, pukul 10.03 WIB

komposer bisa dilakukan dengan mudah. Banyak aplikasi atau *software* yang bisa dipakai untuk merekam, membuat template suara alat musik tertentu dan mengkonversinya menjadi suara alat musik lain.¹⁴

Menurut Kurniawan, musik elektronik sering disebut oleh anak muda jaman sekarang merupakan genre musik baru, dan itu merupakan kesalahan besar. *EDM* sendiri merupakan sebuah rumah besar untuk genre - genre musik yang beraliran elektronik atau dapat disebut proses pembuatan musiknya 100% menggunakan alat - alat elektronik. *EDM* sendiri sudah ada cukup lama, yang berkembang terus sejak tahun 1960.¹⁵

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa seperti genre musik lain, *EDM* memang punya pengaruh pada kehidupan manusia. Secara umum, *EDM* memiliki ketukan irama yang cepat yang membangkitkan semangat. Secara tidak sadar, tubuh memang merespon musik dengan melepas serotonin yang memengaruhi rasa bahagia. Selain itu, tubuh juga memproduksi dopamin, hormon yang membuat manusia merasa bersemangat. Di saat yang sama, otak akan melepas norepinephrine, yang meningkatkan konsentrasi serta rasa euforia. Semakin cepat irama musik, semakin banyak pula hormon yang dikeluarkan. Tidak heran bila *EDM* bisa memicu semangat untuk berdansa semalaman.

Di beberapa eksperimen, musik elektronik juga terbukti punya pengaruh dalam mengatasi gangguan mood, stres dan depresi. Banyak penelitian menyebut

¹⁴ Eya Grimonia, *Dunia Musik* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hlm. 49

¹⁵ Andy Kurniawan, *Sejarah Singkat Musik EDM*, 2014 <http://frontrowflag.net/sejarah-singkat-musik-edm/> diakses pada Kamis, 25 Januari 2018, pukul 11.00 WIB

musik merupakan terapi anti-depresan yang ampuh. Namun, jenis musik pelepas stress bagi setiap orang tentu berbeda.

2.2 Jenis - jenis EDM

Sekitar tahun 1970 musik EDM masih menggunakan alat - alat analog seperti *synth*, *drum machine* dan lain - lain. Pada masa itu, genre yang sangat booming adalah *Electronic Disco*. Genre ini berkembang di daratan Eropa terutama Inggris. Di tahun 1980, para produser mulai menggunakan 100% alat elektronik seperti *synthesizer*, *sequencer* dan *drum machine*. Genre musik pada tahun 1980, *Nu-Disco* menjadi genre yang sangat populer pada saat itu. Awal 1990 makin banyak genre yang menjadi *booming*, seperti Acid House, Techno, Trance, dan Drum & Bass. Pada saat itu, sebutan *EDM* mulai marak digunakan, akan tetapi sangat sulit bila menyebut *EDM* adalah sebuah genre karena sebenarnya di dalam *EDM* ada banyak genre.¹⁶

Nervous Records dan Project X Magazine ditahun 1995 mengadakan sebuah acara dan menggunakan “Electronic Dance Music” sebagai nama acara, karenanya masyarakat Amerika mulai melirik hal tersebut. Di awal tahun 2000, *EDM* mulai mendapat perhatian lebih di masyarakat Amerika. *EDM* mulai menjadi sebuah hal yang *booming* pada saat itu dan melahirkan banyak subgenres. Genre yang berkembang pesat pada era tersebut adalah Trance.

Tahun 2010 David Guetta menggebrak *EDM* ke arah lebih global atau dapat dikatakan menjadi lebih komersil atau menghasilkan uang. Ia melakukan

¹⁶ *Ibid*

kolaborasi dengan artis - artis lain diluar *EDM* dan hal tersebut terbukti cukup menjual dan menjadikan lagu-lagu pria asal Perancis ini menduduki peringkat pertama di chart *Electronic Music* di berbagai negara. Dampak besar dari hal ini adalah tersingkirnya Armin van Buuren dari posisi pertama selama 4 tahun berturut - turut.

Pada tahun 2011 semakin banyak genre underground yang muncul seperti Dubstep (Skrillex), Moombathone (Major Lazer dan Dillon Francis), Hardstyle (Headhunterz, Cascada, dan lain-lain) dan masih banyak lagi. Menurut old generation, hal ini malah merusak keaslian genre tersebut. Banyak aspek yang dapat diperhatikan di dalam sebuah lagu, akan tetapi dikarenakan banyak masyarakat berpendapat bahwa yang mereka dengar sekarang sudah bisa dibilang genre - genre yang berkembang tersebut, seringkali masyarakat tidak mengerti keaslian lagu tersebut terhadap genre yang mereka labeli sekarang dan banyak dari mereka menganggap bahwa *EDM* merupakan genre itu semua.

EDM ialah musik yang memayungi berbagai genre musik elektronik, termasuk techno, house, trance, hardstyle, drum & bass, dubstep, trap, jersey club dan berbagai sub-genre lainnya.

Para peneliti menganjurkan jenis musik elektronik dengan ketukan pelan dan menenangkan untuk meredakan ketegangan saraf, seperti chillstep atau chillwave. Sementara bagi mereka yang membutuhkan konsentrasi tinggi, musik elektronik dengan ketukan 50-80 BPM, merupakan yang paling sesuai untuk belajar atau bekerja. Alasannya, ketukan itu tidak akan mengalihkan perhatian

dari fokus. Contoh musik elektronik dalam kisaran tersebut adalah Minimal House atau Ambient.

Lain lagi dengan musik untuk meditasi. Mereka yang membutuhkan ketenangan pikiran dan kedamaian, bisa mencoba subgenre elektronik eksperimental, yang dipercaya bisa membuat otak ‘diam’. Adapun untuk mereka yang ingin berolahraga, Dubstep, Drum&Bass serta Breaks/Breakbeats adalah subgenre yang tepat. Jenis musik dengan ketukan diatas 100 BPM secara otomatis akan membuat badan bergerak.¹⁷

Setiap aliran musik mempunyai BPM (*Beat Per Minute*) yang berbeda, tergantung genrenya. Setiap EDM berada di kisaran 125 – 135 BPM. Kehebatan EDM ialah mampu berkolaborasi dari berbagai genre musik lainnya.

3. Beatbox

3.1 Pengertian Beatbox

Beatbox menurut Stowell merupakan tradisi vokal perkusi yang berkembang di tahun 1980, dan berkaitan erat dengan budaya *Hip Hop*. *Beatbox* meliputi imitasi suara drum dan berbagai perkusi, juga merupakan imitasi bass, melodi, dan vokal, untuk menciptakan kesan musik polifoni.¹⁸

¹⁷ Lesthia Kertopati, *Mengupas Pengaruh Musik Elektronik Pada Otak*, 2015
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20151213054455-277-97833/mengupas-pengaruh-musik-elektronik-pada-otak> diakses pada Kamis, 25 Januari 2018, pukul 11.20 WIB

¹⁸ Dan Stowell, *Making music through real-time voice timbre analysis: machine learning and timbral control*, PhD thesis (Queen Mary University of London: School of Electronic Engineering and Computer Science, 2010), hlm. 23

Sejalan dengan itu, Sherman berpendapat bahwa *beatbox* adalah bentuk vokal perkusi, tetapi bisa digambarkan sebagai ‘musik melalui mulut, membuat dan menghasilkan musik, bukan hanya *rhythm*.’¹⁹

Pendapat serupa dikemukakan oleh Proctor. Menurutnya, *beatbox* merupakan bentuk seni yang diaplikasikan melalui organ vokal manusia dan dimainkan secara *a capella* dalam meniru bunyi instrumen ritmis maupun melodis yang mengacu pada musik *EDM* dan diproduksi melalui alat - alat ucap.²⁰

Beatboxing dapat diartikan menggunakan mulut sebagai sebuah instrumen. Terdapat berbagai macam suara drum yang dapat dibuat dengan menggunakan mulut. Ketika berbagai macam suara ini digabungkan dengan irama yang pasti, maka akan terdengar seolah kita sedang memainkan *Beat Box*.²¹ *Beatbox* adalah istilah yang digunakan untuk pemain yang secara vokal meniru ketukan drum dan sampel yang digunakan dalam musik *Hip Hop*.²²

Beatbox adalah bentuk seni manusia yang mengutamakan untuk memanfaatkan tubuh sebagai instrumen serbaguna. ekspresi musik melalui tubuh membuat *beatbox* menjadi sebuah bentuk seni yang sangat organik.²³ *Beatbox* juga bisa dijelaskan sebagai suatu bentuk seni yang berkembang pesat yang melampaui satu - satunya replikasi drum dan efek suara yang mendukung pertunjukkan musik secara keseluruhan. Dalam *beatboxing*, mulut memberi ilusi

¹⁹ Philip Sherman, *Boots and cats! Beatboxing from a pedagogical perspective*, thesis (Swedia: Royal College of Music in Stockholm, Department of Music Education, 2015), hlm. 3

²⁰ Proctor, *Op.cit*, hlm. 1

²¹ Karen Latchana Kenney, *Cool Hip-Hop Music: Create and Appreciate What Makes Music Great* (Minnesota: Abdo Publishing, 2008), hlm. 18

²² Mickey Hess, *Icons of Hip-Hop* (London: Greenwood Press, 2007), hlm. 52

²³ Human Beatbox, *A Beginner's Guide to Beatboxing*, <https://www.humanbeatbox.com/articles/a-beginners-guide-to-beatboxing/#whatisbeatbox>, diakses pada Kamis, 23 maret 2017, pukul 13.30 WIB

suara instrumen musik seperti bass, drum dan simbal tambahan tanpa memerlukan *drum set*.²⁴

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *beatbox* merupakan salah satu bentuk seni yang mengimitasi suara ritmis dan ketukan drum, suara melodis (suara *turntable*), instrumen musik, maupun tiruan bunyi - bunyian lainnya menggunakan organ vokal. *Beatbox* merupakan satu - satunya kegiatan bermusik tanpa alat musik.

3.2 Sejarah *Beatbox*

Seni vokal perkusi *beatbox* diawali dengan *a capella*. *A capella* adalah suatu teknik bernyanyi yang biasanya dilakukan secara berkelompok tanpa diiringi oleh alat musik. Perkembangan *a capella* dimulai dari para imigran Afrika yang sudah terbiasa bernyanyi dalam perayaan pesta - pesta di suku - suku pedalaman. Kemudian pada jaman perbudakan, mereka mulai menirukan orang - orang *Kaukasia* yang bernyanyi di Gereja dengan diiringi alat musik. Karena ketidakmampuan mereka dalam membeli dan bahkan tidak diberi kesempatan untuk memainkan alat musik itu, mereka mulai berlatih menirukan suara berbagai alat musik untuk mengiringi nyanyian - nyanyian di tenda - tenda tempat mereka berkumpul.²⁵

A capella bagi orang *Kaukasia* hanya dianggap bernyanyi dengan pembagian suara tanpa alat musik dan tanpa menirukan suara alat musik. Tetapi bagi orang Afrika, *a capella* berarti bernyanyi dengan pembagian suara tanpa alat

²⁴ Cheryl Kirk-Duggan dan Marlon Hall, *Wake Up!: Hip-Hop Christianity and The Black Church* (Nashville: Abingdon Press, 2011) hlm. 55

²⁵ Jenda Munthe, *Bermain Musik Tanpa Instrumen* (Jakarta: Tabloid Reformata, 2010), hlm. 26

musik tetapi juga sekaligus menirukan suara alat musik. Hal ini akhirnya ditiru oleh bangsa - bangsa lain terutama Spanyol yang akhirnya meninggalkan warisan teknik bernyanyi ini sampai ke Filipina.²⁶

Pertunjukkan musik *a cappella* sudah dikenal sejak dahulu kala oleh berbagai budaya, seperti pembacaan *konnakol* pada acara *Karnatic* di India Selatan, *scat singing* dan *a capella* di Amerika Utara, *lilting* dan *diddling* di Celtic dan pertunjukkan *kouji* dari China. Proses pengimitasian bunyi perkusi juga telah digunakan secara pedagogik, dan juga sebagai sarana komunikasi motif yang berirama. Sebagai contoh, tradisi musik *bols* di India Utara yang digunakan sebagai kode irama *tabla*, notasi *drum changgo* yang diterapkan melalui pengucapan suku kata (*vocables*) di Korea, dan pertunjukkan musik *drum conga* di Cuban yang dilafalkan menjadi pola *tumao* atau *guauganco*. Di Indonesia sendiri terdapat tari kecak yang musik latarnya merupakan paduan dari bunyi - bunyi kosakata tertentu.²⁷

Musik *a cappella* terus berkembang sampai pada proses pengimitasian bunyi instrumen perkusi ke dalam vokal (vokal perkusi maupun multivokal). Pada tahun 1970 muncul salah satu bentuk seni *a capella* yaitu *beatbox* yang secara umum terkait pada salah satu jenis musik, yaitu *Hip Hop*.

3.3 Musik *Beatbox* di Era *Hip-Hop*

Beatbox mulai berkembang di awal tahun 1980-an di kalangan masyarakat Afro-Amerika. Terdapat tiga nama yang menjadi pelopornya saat itu, yaitu Darren

²⁶ Multazam, 2012 <http://www.tendasejarah.com/2012/11/sejarah-awal-mula-beatbox.html> diakses pada Kamis, 01 Februari 2018, pukul 21.32 WIB

²⁷ Michael Proctor, *op.cit*, hlm. 1

'Buffy' Robinson, Doug E Fresh, dan Leonardo "Wise" Roman dari grup Stetsasonic. Namun masih menjadi perdebatan tentang siapa orang yang pertama kali mempelopornya. Pada tahun 1983, Darren 'Buffy' Robinson membentuk grup trio yang dikenal dengan nama The Fat Boys, terdiri dari Mark "Prince Markie Dee" Morales, Damon "Kool Rock-Ski" Wimbly dan Darren "Buffy" Robinson sendiri. Buffy membantu grup tersebut dalam memenangkan sebuah kontes melalui kemampuan dalam memainkan mulutnya yang menciptakan irama *Hip Hop* dan variasi dari segala efek suara.²⁸ Selain menghasilkan suara ketukan dan ritme, pada era ini, musisi Biz Markie juga memperkenalkan teknik *MC-ing* dan menyanyi yang digabungkan dengan suara perkusi. Dapat dikatakan bahwa kehadiran *beatbox* adalah representasi sebuah generasi.²⁹

Buffy saat itu memang terkenal akan kemampuan nafasnya antara *kicks* dan *snare*s. Karena kemampuan itulah Buffy dijuluki sebagai "The Human Beatbox" atau Manusia *Beatbox*. Dan sebagai hadiah, mereka dikontrak oleh sebuah perusahaan rekaman. Namun grup tersebut bubar di awal tahun 1990-an, dan pada tanggal 10 Desember 1995 Darren "Buffy the Human Beat Box" Robinson meninggal dunia di Rosedale, New York karena serangan jantung. Doug E Fresh (Doug E. Davis), juga pada tahun 1983 memulai debut solonya. Doug dikenal akan gayanya yang istimewa, didukung dengan berbagai suara - suara lainnya, yang sekarang dikenal dengan istilah 'Clik-Rolls'. Dia juga diakui sebagai salah satu *beatboxer* terbaik sepanjang masa. Di tahun 1985, Doug E. Fresh bersama meluncurkan album klasik *Hip Hop* yaitu 'The Show / La Di Da

²⁸ Joe Mansfield, *Beatbox: A Drum Machine Obsession* (United States of America: Get On Down, 2013), hlm. 14

²⁹ Michael Proctor, *op.cit*, hlm. 10

Di'. Semua lagu di album tersebut dibuat secara vokal. Ini juga merupakan salah satu album pertama yang menampilkan *layer studio beatbox*, dan pada saat itu juga video *beatboxing* ditayangkan di televisi musik. Dan untuk pertama kalinya video musik menampilkan *track beatbox* secara utuh yang diputar berulang - kali di televisi.

Sejak tahun 2000, *beatbox* telah menjadi lebih *mainstream* terutama di kalangan seniman seperti di Amerika, yang juga mengangkat seni vokal perkusi ini.³⁰ *Beatbox* juga ditampilkan pada upacara pembukaan *Olympic Games* di tahun 2004. Dan di tahun 2005, Federasi *Beatboxing* Dunia (*The World Beatboxing Federation (WBBF)*) dibentuk dengan tujuan untuk menyatukan para *beatboxer* yang tersebar di seluruh negara hingga saat ini.

3.4 Perkembangan *Beatbox* di Indonesia

Sekitar tahun 2007, *beatbox* mulai berkembang di Indonesia. *Jakarta Beatboxing Community* atau yang sering disingkat dengan JBC, merupakan sebuah komunitas *beatbox* pertama di Indonesia yang didirikan oleh Billy 'Bdabx' dan Tito 'Titz' (yang merupakan salah satu personel band Bondan and Fade 2 Black). Namun pada pertengahan tahun 2008, JBC berubah nama menjadi '*Indonesia Beatboxing Community*' atau IBC, karena melihat respon yang cukup tinggi dari para *beatboxer* luar daerah Jakarta untuk ikut bergabung. Sejauh ini komunitas *beatbox* terbesar di Indonesia adalah *Indonesia Beatbox Community (IBC)*.

³⁰ Seniman seperti Justin Timberlake, Daniel Benningfield, Bjork, dan juga Elliot yang merilis album DVD pertamanya dengan kompilasi *beatbox*

Meskipun pada umumnya kegiatan IBC berada di seputar Jakarta, namun komunitas ini berafiliasi dengan komunitas *beatbox* lainnya dari luar Jakarta yang tersebar di seluruh Indonesia. Pada 31 Maret 2012 kejuaraan *beatbox* dunia ke-3 diselenggarakan di Berlin, Jerman.³¹ Untuk pertama kalinya Indonesia berpartisipasi pada kejuaraan *beatbox* dunia atau *World Beatbox Battle* yang diikuti oleh Billy 'BdaBX', yang merupakan pendiri dari *Indonesia Beatbox Comunity (IBC)*. Lewat audisi *online wildcard*, selain Billy 'BdaBX' ada juga *beatboxer* dari Indonesia lainnya yang mencoba ikut audisi seperti Lazuandi dari Depok, Jawa Barat. Hal tersebut merupakan langkah awal yang sangat bagus untuk Indonesia, karena menyebabkan munculnya berbagai komunitas *beatbox* di berbagai daerah yang ada di Indonesia.

Kini seni musik *beatbox* sudah banyak dikenal dan diminati di Indonesia, mulai dari kalangan pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum. Di berbagai media seperti televisi pun sudah banyak program yang menampilkan jasa *beatboxer* untuk mengisi acara. Karena dianggap unik dan menarik, *beatbox* dinilai menjadi suatu daya tarik bagi sebuah acara atau pertunjukkan.

3.5 Perkembangan *Beatbox* di Jakarta

Seperti halnya kota - kota lain di Indonesia, *beatbox* mulai merambah ke kota Jakarta. Tentu tidak terjadi begitu saja, hal ini ditandai dengan munculnya beberapa anak muda Jakarta yang tertarik dan mulai mengangkat seni musik

³¹ Mickey Hess, *op.cit*, hlm. 33

perkusi ini kepada khalayak ramai.³² Salah satu pelopornya adalah Laurentius Rando. Pemuda ini berhasil mengembangkan kemampuan *beatbox*-nya sampai ke Ibukota dengan mengikuti ajang pencarian bakat seperti ‘Indonesia’s Got Talent’ dan ‘Indonesia Mencari Bakat.’ Dia pun berhasil lolos sebagai salah satu peserta dengan mengalahkan puluhan *beatboxer* dari daerah lainnya. Hal tersebut merupakan suatu prestasi yang membanggakan bagi kota Jakarta dan khususnya bagi para pecinta seni musik *beatbox*.

Semenjak itu, berbagai komunitas *beatbox* pun mulai muncul di Jakarta. Diantaranya adalah komunitas *Indobeatbox* dan JBC yang didirikan oleh Laurentius Rando. Dia menjadi pendiri sekaligus pelatih komunitas ini hingga sekarang. Komunitas JBC merupakan sebuah *team beatbox* yang beranggotakan 30 orang, dan mereka merupakan hasil seleksi *beatboxer* yang dianggap terbaik di kota Jakarta.

Berbeda dengan komunitas *Indobeatbox*, komunitas JBC sudah lebih dahulu hadir dan tidak membatasi berapa banyak jumlah anggota yang ada di dalamnya. Komunitas ini bisa dimasuki oleh siapa saja, asalkan memiliki tujuan dan visi misi yang sama dalam mengembangkan kemampuan *beatbox* dan memperkenalkannya kepada masyarakat luas. Dengan adanya komunitas - komunitas ini, seni musik *beatbox* menjadi lebih dikenal oleh masyarakat khususnya anak muda di Jakarta. Karena bagi mereka, komunitas adalah sebuah wadah yang memudahkan mereka dalam mengembangkan kemampuan *beatbox*

³² <http://id.wikipedia.org/wiki/Beatbox> , diakses pada Sabtu, 15 April 2017, pukul 21:30 WIB

dan menunjukkannya kepada masyarakat, melalui undangan ataupun kompetisi - kompetisi di berbagai acara.

3.6 Beatbox dan Vocal Percussion

Terdapat 2 istilah utama dalam menyebutkan seseorang yang memproduksi tiruan suara drum menggunakan mulut, yakni *Beatbox* atau *Vocal Percussion*. Dari segi bunyinya, *vocal percussion* mampu menghasilkan bunyi - bunyi ritmis dan ketukan drum senyata mungkin. Sebuah prestasi yang biasanya sulit disaingi para *beatboxer*. Banyak *beatboxer* menggunakan semacam audio tambahan untuk bunyi yang dihasilkan, sehingga menyerupai suara instrumen aslinya, yang biasanya kurang akurat, namun tetap mencoba untuk mencocokkan berbagai bunyi tersebut menjadi ketukan yang cukup cepat. Mereka juga menghasilkan bunyi instrumen lain seperti *horns*, *synthesizers*, *strings* dan *bass*.

Di tahun 2002, seorang *rapper* Amerika, mendefinisikan perbedaan antara *vocal percussion* dan *beatboxing* sebagai berikut. *Vocal percussion* biasanya berhubungan dengan grup *a cappella* dan *rock apella*, sedangkan *beatbox* biasanya berhubungan dengan genre musik urban (EDM) dan *Hip Hop*.³³

Banyak *beatboxer* menganggap bahwa *beatbox* sebagai bagian dari *Vocal Percussion*. *Vocal Percussion* adalah istilah segala macam bunyi drum menggunakan mulut. *Vocal Percussion* cenderung meniru bunyi asli drum dan mencakup banyak sekali jenis ritme vokal seperti pembacaan *Indian Bols* (*Konnakol*) dimana paduan suku katanya / bunyinya melambangkan jenis perkusi

³³ Vocal Percussion & Beatboxing Demonstration - Six Appeal
<https://www.youtube.com/watch?v=2J7WXyg03hs> , diakses pada Rabu, 01 November 2017, pukul 07.20 WIB

apa yang digunakan. Sedangkan *beatboxing* diistilahkan secara spesifik berlatarbelakang *Hip Hop*. *Beatbox* cenderung meniru bunyi *electronic dance music / DJ*.

Saat musik *blues* dibawa oleh budak berkulit hitam yang mengisahkan tentang pahitnya hidup yang dijalani masa itu, tidak ada instrumen musik lewat tangan. Para musisi akan mengembangkan apa yang mereka miliki, melalui tubuh dan suara mereka. *Claps* dan *clicks* mewakili suara drum, suara (*humming*) rendah mewakili suara *double bass*. Sehingga 1 orang akan *humming*, kemudian 1 orang lagi akan melakukan *claps* dan *clicks* juga memukul sesuatu layaknya musik drum, dan 1 orang terakhir akan bernyanyi. Alhasil mengalami perkembangan dalam menirukan banyak suara / bunyi, seperti ‘shhchh’ mewakili bunyi *snare drum* dan ‘tssa’ mewakili hi-hat yang dimainkan dengan sikat.

Kelompok musik *blues* pada akhirnya menemukan cara membuat musik lewat bunyi / suara. Seiring merebaknya musik *blues*, *scatting* dan *bass humming* juga semakin terkenal. Ambitus suara para penyanyi semakin melengking panjang dan menggabungkan notasi – notasi sehingga mampu menggantikan suara terompet. Seketika, bentuk *vocal percussion* ini menjadi intisari dari *urban culture*,³⁴ yaitu *street culture*.³⁵ Seniman kelas bawah akan berkeliaran di jalanan, berkerumun di pojok jalan, sambil menirukan suara terompet dan saxophone diluar ruang / aula musik jazz.

Hal tersebut pasti memberi kesan kalau *beatbox* adalah bentuk *vocal percussion* yang mengalami perkembangan seperti yang diketahui pada masa kini

³⁴ Adi Setijowati dkk, *Sastra dan Budaya Urban dalam Kajian Lintas Media* (Surabaya: Airlangga University Press, 2010), hlm 101

³⁵ *Ibi.id*, hlm 103

tentang kelahiran musik *EDM*. Sedangkan pada kenyatannya, *beatbox* merupakan regenerasi dari musik *EDM*. Oleh karena itu acuan *beatbox* hanya pada musik *EDM*. Tidak seperti *vocal percussion* yang acuannya ialah musik populer.³⁶

3.7 Notasi Standar *Beatbox*

Standard Beatbox Notation (SBN) adalah notasi *beatbox* yang berlaku resmi di dunia dan dikembangkan pada tahun 2002 oleh Mark Splinter dan Revd Gavin Tyte untuk menyederhanakan, mempermudah, dan sebagai metode yang konsisten dalam menggabungkan *human beatbox sounds* dan *beat patterns* dengan menggunakan karakter sederhana sesuai standar keyboard komputer bahasa inggris (US / UK).

SBN dirancang se-detail mungkin sehingga dapat digunakan oleh kalangan manapun dari berbagai penjuru dunia, dengan menggabungkan tipografi³⁷ dan fonetik³⁸ dalam penggunaan jenis huruf sebagai lambang bunyi yang dihasilkan. Pada *SBN*, urutan abjad digunakan untuk menggambarkan ritme. Abjad dalam bahasa inggris dipilih karena bentuk abjad selaras dengan jenis bunyi. Sebagai contoh, bunyi b, d dan p terlihat serupa dan terdengar sama. Hal tersebut memungkinkan untuk membuat notasi beat dan bunyi secara bersamaan.

Billy, seorang pakar *beatbox* Indonesia mengatakan bahwa *SBN* mempunyai keterbatasan dalam penulisan bunyi atau pola *beatbox* secara umum di dunia. Penulisan bunyi atau pola tersebut secara ritmis. Hal ini dimaksudkan

³⁶ Arya Sanggra Pradipta, 2014 <https://aryyasanggrazone.wordpress.com/2014/07/26/sejarah-musik-edm-elektronik-dance-music/> diakses pada Kamis, 01 Februari 2018, pukul 23.35 WIB

³⁷ Penulismaster.com, *60 Menit Pintar Design Grafis* (Semarang: Kunci Aksara, 2014), hlm. 5

³⁸ Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, ed-4 (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm.

untuk mempermudah dalam belajar, mengingat, dan mendiskusikan bunyi dan pola irama *beatbox*. *SBN* tidak bisa digunakan untuk menulis bunyi atau pola secara melodis. Untuk menulis bunyi atau pola secara melodis diperlukan *software* / aplikasi notasi musik klasik seperti *finale* dan *sibellius*.³⁹

Lembar *SBN* terbagi atas 2 set yang terdiri dari 4 bar (kebanyakan musik populer dibagi menjadi 4 / 8 / 16 / 32 bar). Berikut peneliti paparkan tata cara membaca dan menulis *SBN* beserta tabel sebagai keterangan efek bunyi dan pelafalannya :

EFEK	SBN	PELAFALAN
<i>Kick / bass drum</i>	{ B }	Be' (disentak, hilangkan huruf 'e')
<i>Classic kick drum</i>	{ Bh }	Be' (disentak, hilangkan huruf 'e' namun dihembuskan sehingga terkesan ditambah 'h')
<i>Hi-hat</i>	{ t }	Bunyi ts / tch tidak dipaksakan
<i>Psh Snare</i>	{ Psh }	Kombinasi 2 bunyi - { P } dan { sh }
<i>Snare drum</i>	{ k }	K (mengucapkan huruf K namun ditarik ke dalam / dihisap namun tidak dipaksa)
<i>Kick / bass drum</i>	{ b }	Bunyi B tidak dipaksakan
<i>Snare drum</i>	{ K }	K (mengucapkan huruf K namun ditarik ke dalam / dihisap namun dipaksakan)
<i>Hi-hat</i>	{ T }	Ts / Tch
<i>Pf snare</i>	{ Pf }	Kombinasi 2 bunyi - { P } dan { f }
<i>Bf kick</i>	{ Bf }	Kombinasi 2 bunyi - { B } dan { f }

³⁹ Wawancara dengan pakar beatbox, Billy Beatbox pada Jumat, 01 Desember 2017

<i>Classic Bf kick</i>	{ Bfh }	Kombinasi 2 bunyi - { B } dan { f } dihembuskan sehingga terkesan ditambah 'h'
------------------------	---------	---

Tabel 1. Efek dan Pelafalan *Beatbox*(sumber : kurikulum SBI tingkat *basic-intermediate*)**1. Curly Brackets / Kurung Kurawal**

Semua *SBN* terlampir dalam kurung kurawal, seperti berikut : { B t t t }

2. Single Sounds / Bunyi Tunggal

Single Sounds diwakili oleh 1 atau lebih huruf kecil atau huruf besar dalam abjad bahasa Inggris, seperti berikut : { B } { t } { Psh }

3. Unforced Sounds / Bunyi yang tidak dipaksakan

Unforced sounds adalah kondisi dimana aliran udara tidak terbatas atau terhimpit dan biasanya digunakan saat berpidato sehingga tidak terlalu besar volume suaranya. Dalam *SBN*, *unforced sounds* dinotasikan dalam huruf kecil pada abjad, seperti berikut : { k } { b } { t }

4. Forced Sounds / Bunyi yang dipaksakan

Biasanya pada plosif, yakni kondisi dimana bunyi terjepit menjadikan volume lebih kuat dan kencang. Misalnya, bunyi b pada kata 'bogus' terdengar lemah. Bunyi 'b' tersebut sama dengan bunyi { B } pada *kick drum*, hanya saja bunyi {B} dipaksakan dalam pelafalannya sehingga menjadi lebih besar volumenya. Dalam *SBN*, *forced sounds* dinotasikan dalam huruf kapital pada abjad, seperti berikut :

$$\{ K \} \{ B \} \{ T \}$$

5. *Beat Patterns* / Pola ketukan

Pertunjukkan *beatboxing* biasanya dibagi ke dalam bagian besar seperti *pattern* *beatbox* yang secara umum sering digunakan, bait atau refrain, dan bagian – bagian ini dibagi ke dalam bagian kecil yang disebut *beat patterns* (biasanya 1 birama). Sebuah *beat patterns* dibagi menjadi ketukan yang berurut dari satu bunyi atau lebih. Pada *SBN*, pola ketukan terlampir dalam kurung kurawal dan setiap bunyi terpisah satu spasi, seperti berikut : { B t t t } { B t t t }

6. *Beats* / ketukan

Dalam istilah musik, bunyi / suara setara dengan not penuh, not ½, not ¼, not 1/8 dan not 1/16. Bunyi pada *beat pattern* dapat dibagi ke beberapa bagian dan dipisahkan oleh garis miring (/). Kemudian, setiap bagian menjadi sebuah ketukan. Bagian dan ketukan mempermudah pola untuk dipelajari. Sebagai contoh, meninjau pola ketukan dengan 2 ketuk : 1, 2. Berikut 3 contoh pola ketukan 2 ketuk :

$$\{ B / t \}$$

$$\{ B t / B t \}$$

$$\{ B t t t / B t t t \}$$

7. *The 8-Beat* / 8 bunyi

Secara khusus pada *human beatboxing*, sebuah *beat pattern* memiliki 4 ketukan. Ini berarti dapat dihitung seperti “1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, etc”. Dalam hal ini *beat*

pattern akan dibagi menjadi 4 bagian, dimana satu bagian untuk satu ketukan. Berikut contoh *beat pattern* dengan 8 bunyi dalam sebaris. Perlu diingat, meskipun hanya terdiri atas 4 ketukan, asalkan terdapat 8 bunyi, maka dapat disebut *the 8-beat*.

Contoh pola 4 ketukan dengan 4 bunyi :

$$\{ B / Pf / B / Pf \}$$

Contoh pola 4 ketukan dengan 8 bunyi : { B - / Psh - / B B / Psh - }

8. *The 16-Beat* / 16 bunyi

SBN membagi ke dalam empat bagian, dimana satu bagian untuk satu ketukan.

Contoh di bawah ini adalah pola 4 ketukan dengan 16 bunyi :

$$\{ B t t t / Psh t t B / t t B t / Psh t t t \}$$

9. *Rests* / Tanda Diam

Pada *beat pattern*, kadang tak ada bunyi yang dibuat yang merupakan adanya tanda diam. Tanda diam ini ditunjukkan menggunakan tanda minus { - } atau garis bawah { _ }.

Lamanya tanda diam / istirahat bergantung pada *beat pattern*. Tiap pola 4 ketukan di bawah ini terdengar identik.

Tiap bunyi atau tanda diam berlangsung selama 1 ketukan, seperti :

$$\{ B / Psh / B / Psh \}$$

Tiap bunyi atau tanda diam berlangsung selama ½ ketukan, seperti :

$$\{ B - / Psh - / B - / Psh - \}$$

Tiap bunyi atau tanda diam berlangsung selama $\frac{1}{4}$ ketukan, seperti :

{ B - - - / Psh - - - / B - - - / Psh - - - }

Berikut contoh *beat pattern* dengan kombinasi bunyi dan tanda diam :

{ B t t b / Psh - t b / t t t b / Psh - t b }

10. *Duplets and Triplets* / Ketukan dua dan tiga

Duplets adalah rangkaian 2 suara / bunyi / tanda diam dalam jangkauan 1 ketuk pada sebuah *beat pattern*. *Triplets* adalah rangkaian 3 suara / bunyi / tanda diam dalam jangkauan 1 ketuk pada sebuah *beat pattern*.

Duplets dan *triplets* digambarkan dalam *SBN* dengan penggunaan 2 atau 3 bunyi tunggal dalam sebaris dengan tidak dipisahkan oleh spasi, sebagai contoh :

{ tb } adalah *duplet*

{ btb } adalah *triplet*

Berikut peneliti lampirkan contoh *the 16-beat* yang menggunakan *duplets* :

{ B t tb b / Psh - t bt / t tb t bt / Psh - tb b }

Berikut peneliti lampirkan contoh *the 8-beat* yang menggunakan *triplets* :

{ B tkt / Psh B / tkt B / Psh tkt }

11. *Aspirated Sounds* / Bunyi yang dihembuskan

Bunyi yang dikeluarkan tanpa pengambilan napas disebut *ejectives*. Bunyi yang dihasilkan dengan menghembuskan napas disebut *aspirated sounds*. Pada *SBN*, *aspiration* ditunjukkan dengan penambahan { h } pada akhir bunyi.

Sebagai contoh, bunyi *classic kick drum* { B } dapat dihembuskan sehingga menjadi *aspirated classic kick* { Bh } :

$$\{ B \} + \{ h \} = \{ Bh \}$$

12. *Combination Sounds / Bunyi Gabungan*

Pada *SBN*, bunyi yang lebih kompleks dihasilkan dengan penggabungan plosif (bunyi seperti { P } dan { B }) dan *fricative* (bunyi seperti { f } dan { s }). Artinya, 2 atau lebih bunyi tunggal yang dibunyikan secara bersamaan dalam satu waktu. Sebagai contoh :

$$\{ P \} + \{ sh \} = \{ Psh \}$$

$$\{ B \} + \{ f \} = \{ Bf \}$$

Kombinasi bunyi juga dapat dihembuskan, seperti mengeluarkan napas :

$$\{ Psh \} + \{ h \} = \{ Pshh \}$$

$$\{ Bf \} + \{ h \} = \{ Bfh \}$$

13. *An Unaspirated Inward Sounds*

Tanda carot { ^ } biasanya menunjukkan bahwa bunyi seharusnya dihasilkan antara menghirup dan menarik napas, bukan menghembuskan napas seperti biasanya. Dalam *SBN*, tanda { ^ } diletakkan sebelum bunyi. Berikut contoh *an unaspirated inward sounds* :

$$\{ ^k \} \{ ^p \} \{ ^ts \}$$

3.8 Sound Effects Technique

Efek suara sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, dimana kemunculannya dimulai dari ritual - ritual di daratan Afrika dan Asia. Salah satu contoh efek suara yang sudah ada sejak lama adalah *flutter tongue*. Penyanyi klasik terlatih belajar untuk menggulung lidah sebagai bagian dari pengucapan bahasa Italia, Perancis, dan Jerman. Jadi, pada prinsipnya teknik ini sudah cukup dikenal.⁴⁰

1. Drum Set

Beatbox mempunyai tiga suara dasar, yaitu *bass drum*, *hi-hat* dan *snare drum*. Berikut ini adalah teknik untuk membunyikan tiga suara tersebut.

1.1 Hi-Hat

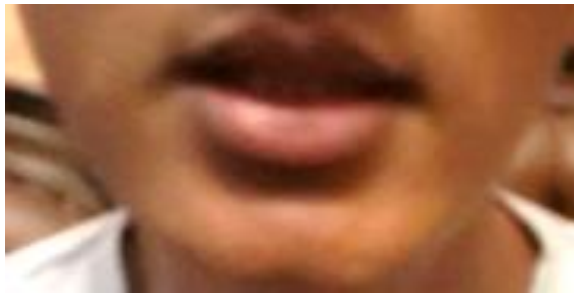
Hi-hat merupakan nama alat musik bagian dari *drum set*, yang terbuat dari lempengan logam yang berjumlah 2 buah, ditumpuk menjadi 1 dan dimainkan secara kombinasi dengan kaki kiri saat dipukul. Dapat digerakkan membuka dan menutup melalui kaki kiri yang dihubungkan dengan pedal.

- 1) *Hi-hat* disimbolkan dengan huruf { T }
- 2) Seperti mengucapkan huruf C dalam Bahasa Indonesia atau huruf T dalam Bahasa Inggris
- 3) Membunyikan *hi-hat* tergolong teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

⁴⁰ Sharon Mabry, *Exploring Twentieth-Century Vocal Music: A Practical Guide to Innovations in Performance and Repertoire* (New York: Oxford University Press, 2002), hlm. 136

a. *Closed Hi-Hat* (T)

Bila cukup fasih dalam berbahasa Inggris, maka suara ini dibentuk dari huruf T dimana pelafalannya seperti 'TSI'. Kalau dalam bahasa Indonesia seperti huruf C dan lafalnya seperti 'CI'. Nah, ini adalah bunyi dari *hi-hat* dalam keadaan tertutup.

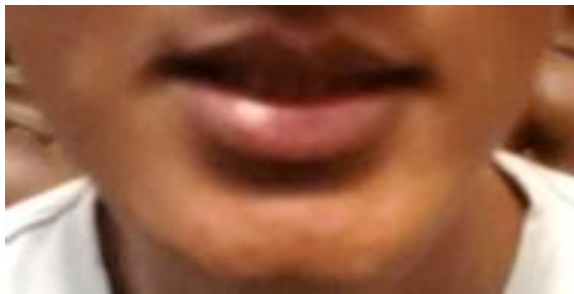


Gambar 2. bentuk vokal *closed hi-hat*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Seperti mengucapkan huruf T dalam bahasa Inggris yang jika ditulis pengucapannya adalah 'TCHI'
- 2) Selanjutnya mengucapkan 'TCHI' dengan menghilangkan huruf vokal I, menjadi 'TCH'
- 3) Dalam teknik ini posisi gigi dirapatkan dan lidah tepat berada di belakang gigi

b. *Opened Hi-Hat* (TS)

Untuk suara *hi-hat* dalam keadaan terbuka, lafalnya adalah 'TS'. Jadi setelah bunyi awal T keluar, segera disambung dengan bunyi 'S'.



Gambar 3. bentuk vokal *opened hi-hat*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

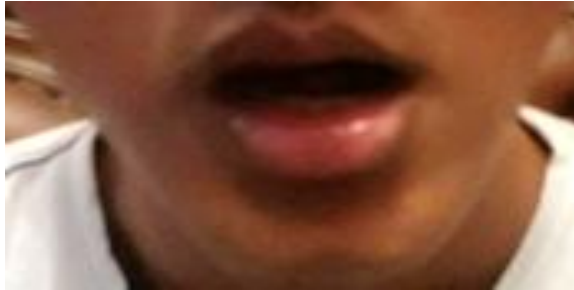
- 1) Seperti mengucapkan huruf T dalam bahasa Inggris yang jika ditulis pengucapannya adalah 'TCHI'
- 2) Selanjutnya mengucapkan 'TCHI' dengan menambahkan huruf konsonan S, menjadi 'TCHS'
- 3) Dalam teknik ini posisi gigi agak sedikit diregangkan agar dapat menghasilkan bunyi 'S'

1.2 Bass Drum (B)

Bass Drum merupakan instrumen drum dalam keluarga instrumen musik perkusi dengan diameter berukuran besar untuk menghasilkan suara dalam intonasi nada rendah.

- (1) *Bass drum* disimbolkan dengan huruf { B }
- 2) Seperti menyebutkan huruf B, jika dituliskan pengucapannya yaitu 'BHE'
- 3) Selanjutnya menghilangkan vokal E, menjadi 'BH'
- 4) Kemudian mengucapkan 'BH' dengan menghilangkan huruf H, menjadi 'B'
- 5) Membunyikan *bass drum* tergolong teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

a. *Kick Drum*



Gambar 4. bentuk vokal *kick drum*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

merupakan salah satu teknik dasar *beatbox*. Cara memainkannya adalah seperti mengucapkan “dug”. Tetapi ada juga yang memainkan *kick drum* dengan ucapan lain, misalnya “bwuh” atau “bub”.

- 1) Seperti mengucapkan huruf D dalam bahasa Inggris yang jika ditulis pengucapannya adalah ‘DUG’
- 2) Ada juga dengan mengucapkan huruf B yang jika ditulis pengucapannya adalah ‘BWUH’ atau ‘BUB’
- 3) Dalam teknik ini posisi mulut agak dimajukan agar dapat menghasilkan bunyi bulat *kick drum*

b. *808-Kick*

Teknik ini adalah salah satu teknik *bass drum*. Biasanya digunakan dalam kombinasi untuk menghasilkan teknik *bongo drum*. Cara memainkan teknik ini adalah dengan seperti membunyikan “eg” di dalam rongga mulut bagian belakang.



Gambar 5. bentuk vokal *808-kick*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Seperti mengucapkan huruf 'EK' yang jika ditulis pengucapannya adalah 'EG'
- 2) Dalam teknik ini posisi mulut tertutup agar dapat menghasilkan bunyi bulat *808-Kick*

1.3 K-Snare (Snare Drum)

K-snare (Snare Drum) adalah teknik dasar *beatbox* yang biasanya dilatih bersamaan dengan suara *bass drum* dan *cymbal*-nya, atau sering disebut dengan B-T-K.

- 1) *Snare drum* disimbolkan dengan huruf { K }
- 2) Seperti mengucapkan huruf K, jika dituliskan pengucapannya yaitu 'KHA'
- 3) Selanjutnya mengucapkan 'KHA' dengan menghilangkan huruf vokal A, menjadi 'KH'
- 4) Membunyikan *snare drum* tergolong teknik *inward* dan *outward*, yaitu menarik dan menghembuskan napas

a. *Inward K-Snare*

adalah imitasi bunyi dari *snare drum* yang cara membunyikannya dengan menghirup udara melalui mulut dengan *ambresure* tertentu sehingga suara yang ditimbulkan seperti bunyi *snare drum*.



Gambar 6. bentuk vokal *inward k-snare*
(sumber: dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Mengucapkan KH dilakukan dengan teknik *inward*, yaitu menarik napas
- 2) Napas ditarik melalui pinggir bibir melewati sela antara dinding mulut dan gigi
- 3) Dalam teknik ini dilakukan dengan menempelkan gigi, posisi lidah ditempel pada langit - langit

b. *Outward K-Snare*

merupakan peniruan bunyi *snare drum* dengan mulut. Caranya adalah hampir sama dengan *inward k-snare*, hanya saja jika napas pada *inward k-snare* dihirup, pada *outward k-snare* dikeluarkan.



Gambar 7. bentuk vokal *outward k-snare*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Mengucapkan KH dilakukan dengan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas
- 2) Napas dihembuskan melalui pinggir bibir melewati sela antara dinding mulut dan gigi
- 3) Dalam teknik ini dilakukan dengan merenggangkan gigi, posisi lidah diletakkan di bawah

Ketiga teknik dasar itulah yang sering disebut oleh para *beatboxer* sebagai BTK, artinya dalam *beatbox* terdapat tiga suara dasar yaitu *bass drum* (B), *hi-hat* (T) dan *snare drum* (K). Ada pula beberapa komunitas *beatbox* yang menyebut teknik *snare drum* sebagai “Pf” karena ada beberapa jenis suara *snare drum* dalam *beatbox*. Teknik B-T-K menggunakan teknik *outward air* atau hembusan angin dari paru - paru atau mulut.

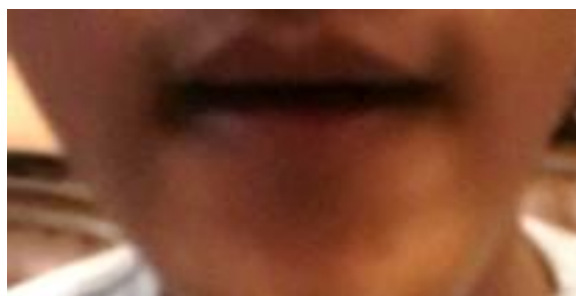
1.4 *Pf-Snare*

Berbeda dengan *inward* atau *outward k-snare*, teknik *pf-snare* menggunakan bentuk bibir yang menyerupai senyum untuk membunyikan atau mengimitasi bunyi *snare drum* tersebut.

- 1) *Pf-Snare* disimbolkan dengan huruf { Pf }
- 2) Seperti mengucapkan huruf PF, jika dituliskan pengucapannya yaitu 'PFH'
- 3) Selanjutnya mengucapkan 'PFH' dengan menghilangkan huruf konsonan H, menjadi 'Pf'
- 4) Membunyikan *Pf-Snare* tergolong teknik *inward* dan *outward*, yaitu menarik dan menghembuskan napas

a. *Inward Pf-Snare*

adalah teknik *pf-snare* yang cara membunyikannya dengan menghirup atau memasukkan udara ke dalam mulut, sehingga tercipta bunyi seperti *snare drum*.



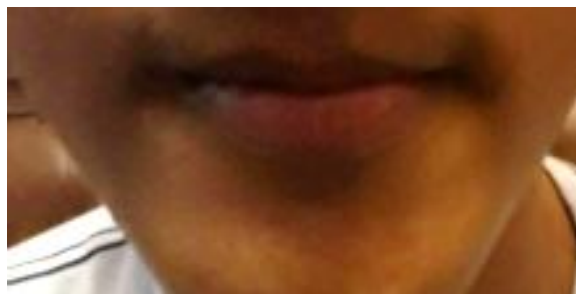
Gambar 8. bentuk vokal *inward pf-snare*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Mengucapkan 'PF' dilakukan dengan teknik *inward*, yaitu menarik napas
- 2) Napas ditarik melalui pinggir bibir melewati sela antara dinding mulut dan gigi

3) Dalam teknik ini dilakukan dengan menempelkan gigi, posisi lidah diletakkan di bawah

b. *Outward Pf-Snare*

adalah teknik *pf-snare* yang cara membunyikannya dengan membuang atau mengeluarkan udara dari dalam mulut, sehingga tercipta bunyi seperti *snare drum*.



Gambar 9. bentuk vokal *outward pf-snare*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Mengucapkan 'PF' dilakukan dengan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas
- 2) Napas dihembuskan melalui pinggir bibir melewati sela antara dinding mulut dan gigi
- 3) Teknik ini dilakukan dengan menempelkan kedua bibir serapat mungkin dan mengucapkan 'Pf' pada sisi setengah bagian bibir, kiri atau kanan.

1.5 Rimshoot

Cara mengimitasinya adalah hampir sama dengan *K-snare* tetapi tidak ada udara yang keluar maupun masuk. Jadi hanya memainkan bagian dalam mulut sehingga

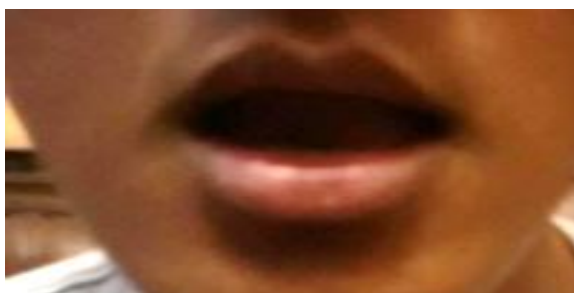
timbul bunyi mirip seperti *snare drum* yang dipukul sisi luarnya dengan menggunakan *stick* dengan posisi melintang.



Gambar 10. bentuk vokal *rimshoot*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) *Rimshoot* disimbolkan dengan huruf { Ka }
- 2) Seperti mengucapkan huruf 'KA', jika dituliskan pengucapannya yaitu 'KHA'
- 3) Selanjutnya mengucapkan 'KHA' dengan menghilangkan huruf konsonan H, menjadi 'KA'
- 4) Membunyikan *rimshoot* tergolong teknik *inward*, yaitu menarik napas

1.6 *Bongo Drum*



Gambar 11. bentuk vokal *bongo drum*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

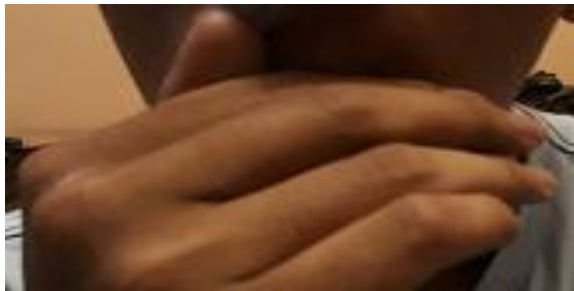
- 1) *Bongo drum* disimbolkan dengan huruf { *Dung* }
- 2) Seperti mengucapkan efek *808-kick* dan *rimshoot* yang dikombinasikan
- 3) Membunyikan *bongo drum* tergolong teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

2. Melodi dan Efek

Perkembangan melodi dan efek suara pun terjadi pada *beatbox*, dengan pengaruh musik *Hip Hop* yang dominan dengan musik *DJ*, maka efek - efek suara *beatbox* pun terpengaruh dengan *turntable* yang digunakan oleh musik *DJ / EDM*. Jenis - jenis melodi dan efek suara yang populer dalam *beatbox* antara lain :

2.1 Scratch

a. *Crab Scratch*



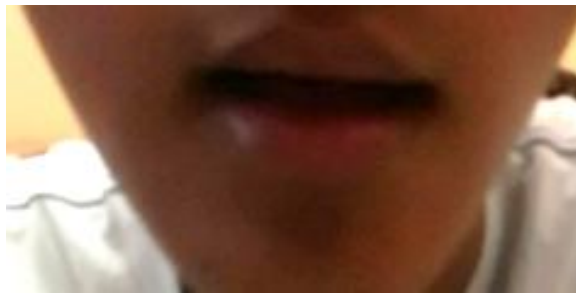
Gambar 12. bentuk vokal *crab scratch*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini dilakukan dengan menggunakan bantuan jari tangan
- 2) 4 jari tangan (telunjuk, jari tengah, jari manis, kelingking) ditekuk 90°
- 3) Kemudian menempelkan ibu jari dan telunjuk ke bibir

- 4) Selanjutnya menghisap udara dari himpitan tersebut hingga muncul efek *crab scratch* tersebut
- 5) *Crab scratch* disimbolkan dengan huruf { S }
- 6) Membunyikan *crab scratch* tergolong teknik *inward*, yaitu menarik napas

b. *Vocal Scratch*

merupakan teknik *scratch* yang menggunakan vokal atau ucapan sehingga *output* yang dihasilkan seperti vokal dalam pertunjukkan musik *DJ* dengan piringan hitam yang ditahan secara berkala.



Gambar 13. bentuk vokal *vocal scratch*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini dilakukan dengan memenggal kata dalam setiap pengucapannya
- 2) Dapat dilakukan dengan mengucapkan kata “eewwwaaak” dengan nada tinggi (*falsetto*) dan dengan penekanan pada tenggorokan
- 3) Ibu jari diarahkan ke atas
- 4) Suara tersebut muncul dari sudut yang dibentuk oleh ibu jari dan jari telunjuk
- 5) Suara tersebut muncul akibat tabrakan angin dari sisi atas dan sisi bawah pada sudut jari

- 6) Posisi bibir di buka dengan celah seukuran sedotan air minum kemasan gelas
- 7) Sudut tersebut ditempelkan pada bibir dengan disisakan sedikit celah dan dihisap dengan kuat, ritme bunyi yang timbul diatur oleh lidah seperti saat mengucapkan huruf T
- 8) *Vocal scratch* dilambangkan dengan huruf { VS }
- 9) Teknik ini termasuk teknik *inward*, yaitu menarik napas

c. *Chewy Scratch*



Gambar 14. bentuk vokal *chewy scratch*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini menggunakan bibir sebagai media bunyi
- 2) Seperti menghembuskan udara secara cepat melalui *ambresure*
- 1) Teknik ini dilakukan dengan mengucapkan kata 'CHUWIC'
- 2) *Chewy scratch* dilambangkan dengan huruf { CS }
- 3) Teknik ini menggunakan 2 teknik bernapas, yaitu bisa dengan *outward* (mengeluarkan napas) atau dengan *inward* (mengambil napas)

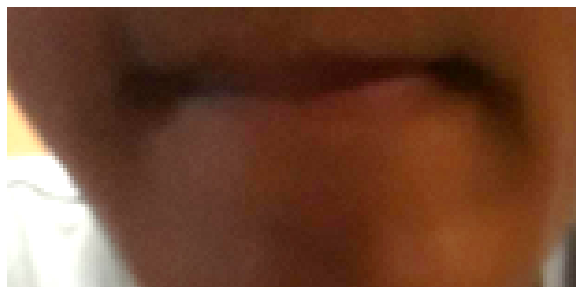
2.2 *Deep Throat*



Gambar 15. bentuk vokal *deep throat*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara robot
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menggetarkan otot di sekitar pita suara (tenggorokan)
- 3) Membunyikan suara ini sama seperti menggeram, atau seperti sedang membersihkan tenggorokan dari cairan (lendir)
- 4) Yang digetarkan adalah otot di sekitar pita suara, bukan pita suara (vibra)
- 5) *Deep throat* dilambangkan dengan huruf { DT }
- 6) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

2.3 *Zipper*



Gambar 16. bentuk vokal *zipper*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara *resleting*
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menggetarkan bibir melalui udara dari dalam mulut
- 3) Kemudian bibir akan membentuk lubang yang bergetar
- 5) *Zipper* dilambangkan dengan huruf { Z }
- 6) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.4 Click

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara *click*
- 2) Teknik tersebut dilakukan dengan membunyikan huruf konsonan ‘T’ sampai berbunyi seperti ‘THOK’ atau ‘THAK’
- 3) *Click* dilambangkan dengan huruf { Ck }
- 4) Teknik ini menggunakan teknik *inward* dan *outward*, yaitu menarik dan menghembuskan napas

a. Click Roll

Penggunaan *clickroll* hampir sama dengan *click*, tetapi fungsinya hanya untuk sisipan dalam rangkaian *click – pfsnare - bassdrum* saja.

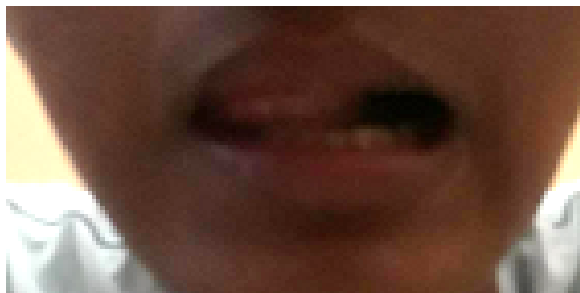


Gambar 17. bentuk vokal *click roll*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini dilakukan dengan mengarahkan lidah ke rongga mulut bagian atas
- 2) Kemudian bunyikan huruf konsonan 'R'
- 3) *Click roll* dilambangkan dengan huruf { CR }
- 4) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

b. *Loud Click*

adalah teknik *click* yang suaranya dibuat semakin keras.



Gambar 18. bentuk vokal *loud click*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini dilakukan dengan menarik lidah ke rongga mulut bagian bawah secara ekstrim
- 2) *Loud Click* dilambangkan dengan huruf { LC }

3) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.5 Trumpet Voice



Gambar 19. bentuk vokal *trumpet voice*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara terompet
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menggetarkan pertemuan bibir atas dan bibir bawah
- 3) Kemudian senandungkan nada - nada dengan teknik *falsetto*
- 4) *Trumpet* dilambangkan dengan huruf { Tr }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

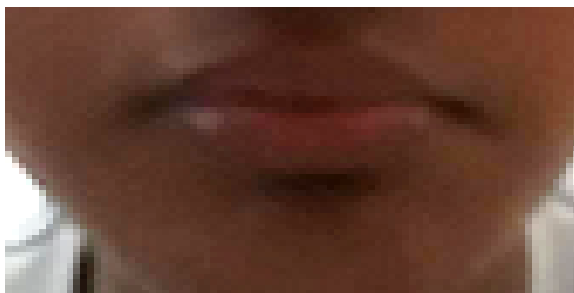
2.6 Synthizer Voice



Gambar 20. bentuk vokal *synthizer voice*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara *synthizer*
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menempelkan gigi seri ke bagian bawah bibir dalam
- 3) Kemudian senandungkan nada - nada dengan teknik *falsetto*
- 4) *Synthizer* dilambangkan dengan huruf { Sy }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

2.7 Techno Alarm

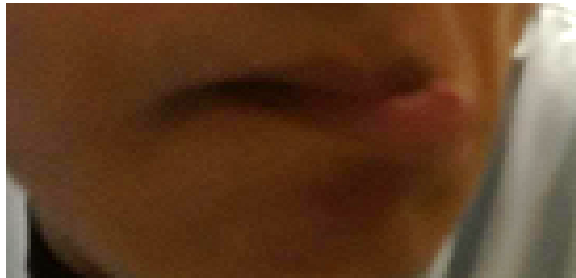


Gambar 21. bentuk vokal *techno alarm*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara jam alarm digital
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara merekatkan bibir atas dan bawah
- 3) Harus diberi celah sedikit untuk udara
- 4) Kemudian getarkan bibir tersebut dengan menghembuskan napas sambil bersenandung
- 5) *Techno Alarm* dilambangkan dengan huruf { TA }
- 6) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

2.8 *Liproll*

Liproll adalah salah satu *sound effect* yang menjadi kombinasi dalam sebuah *pattern beatbox*.

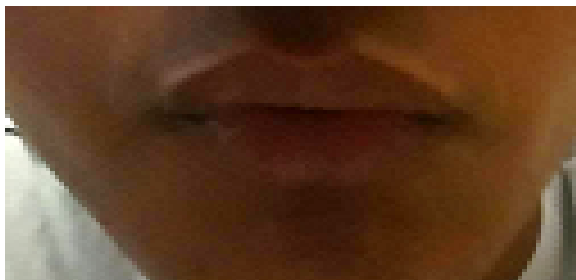


Gambar 22. bentuk vokal *liproll*

(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara merekatkan bibir atas dan bawah
- 3) Kemudian hembuskan dan tarik udara secara spontan
- 4) *Liproll* dilambangkan dengan huruf { LR }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *inward* dan *outward*, yaitu menarik dan menghembuskan napas

2.9 *Sirine*

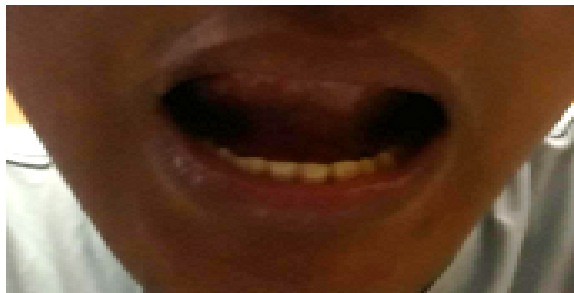


Gambar 23. bentuk vokal *sirine*

(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini digunakan untuk menirukan suara sirine ambulance
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara merekatkan gigi depan bagian atas dengan bibir dalam bagian bawah
- 3) Setelah direkatkan, mulut membentuk vokal u (terkesan monyong)
- 4) Setelah itu mengeluarkan suara falsetto dengan ejaan u-niu-niu-niu
- 5) *Sirine* dilambangkan dengan huruf { S }
- 6) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

2.10 *Granulizer*



Gambar 24. bentuk vokal *granulizer*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menempelkan lidah ke dinding mulut tepat di belakang gigi bagian atas
- 2) Kemudian mengucapkan 'wer' dengan menggetarkan lidah
- 3) *Granulizer* dilambangkan dengan huruf { G }
- 4) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

2.11 *Clop*

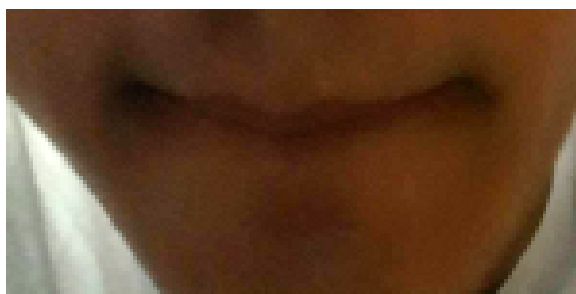


Gambar 25. bentuk vokal *clop*

(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menempelkan lidah ke dinding mulut tepat di bagian tengah
- 2) Kemudian lidah dihentakkan ke bawah sekeras mungkin
- 3) *Clop* dilambangkan dengan huruf { Cl }
- 4) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.12 *Wooble Bass*

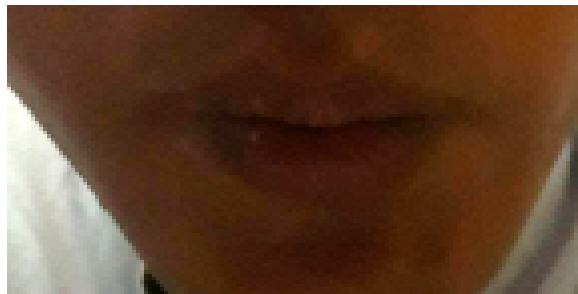


Gambar 26. bentuk vokal *wooble bass*

(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini menirukan efek gelembung pecah
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara memajukan bibir bagian atas dan memundurkan bagian bawah
- 3) Kemudian getarkan bibir sehingga bibir bagian atas dan bawah menjadi sejajar
- 4) *Wooble Bass* dilambangkan dengan huruf { WB }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.13 Cricket Sound



Gambar 27. bentuk vokal *cricket sound*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini menirukan efek suara jangkrik
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara bersiul tetapi dihisap ke dalam
- 3) Kemudian bibir sambil digetarkan sehingga terdengar kesan bunyi 'er' sambil bersiul.
- 4) *Cricket* dilambangkan dengan huruf { Cr }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.14 *Duck Sound*

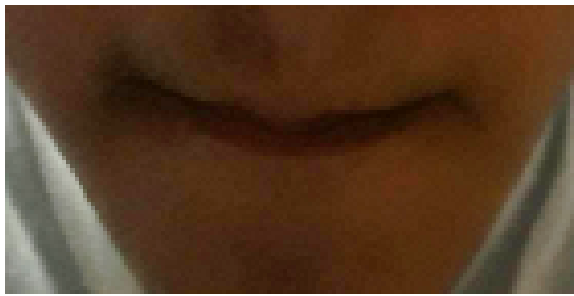


Gambar 28. bentuk vokal *duck sound*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini menirukan efek suara bebek
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara memajukan bibir dan membunyikan suara 'kuek', seperti memasukkan udara ke dalam mulut melalui celah pipi bagian dalam dan menyentuh gigi geraham
- 3) Udara yang dimasukkan harus menggetarkan pipi sehingga menghasilkan suara 'kuek' Udara yang dimasukkan harus berotasi artinya saat membunyikan suara 'ku' udara masuk, saat membunyikan suara 'ek' udara keluar
- 4) *Duck* dilambangkan dengan huruf { Dk }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.15 *Nasal Growl Bass*

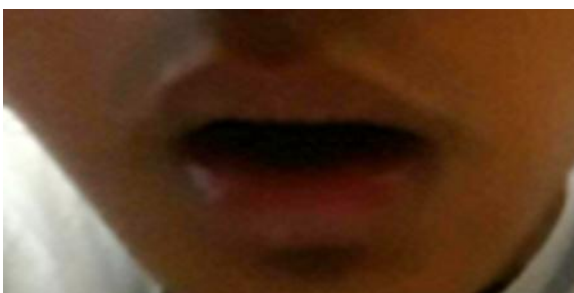
Teknik ini hampir sama dengan teknik *deep throat*, hanya saja teknik *nasal growl bass* menggunakan *bass drum* sebagai kombinasinya.



Gambar 29. bentuk vokal *nasal growl bass*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menggetarkan otot di sekitar pita suara (tenggorokan)
- 2) Membunyikan suara ini sama seperti menggeram, atau seperti sedang membersihkan tenggorokan dari cairan (lendir)
- 3) Yang digetarkan adalah otot di sekitar pita suara, bukan pita suara (vibra)
- 4) *Nasal Growl Bass* dilambangkan dengan huruf { Ngb }
- 5) Teknik ini menggunakan teknik *outward*, yaitu menghembuskan napas

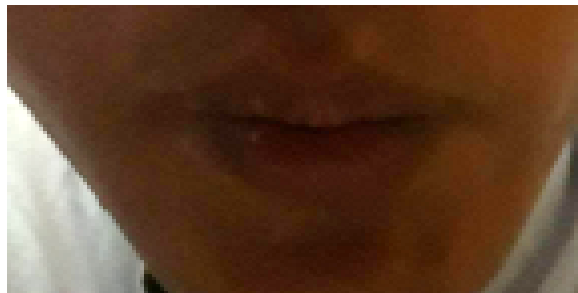
2.16 Frog Sound



Gambar 30. bentuk vokal *frog sound*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini menirukan efek suara katak
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara menghirup udara dari mulut dan memposisikan lidah yang ditebuk ke belakang dan bentuk mulut
- 3) *Duck* dilambangkan dengan huruf { Dk }
- 4) Teknik ini menggunakan teknik *inward*, yaitu menarik napas

2.17 *Water Drop*



Gambar 31. bentuk vokal *water drop*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

- 1) Teknik ini menirukan efek suara tetesan air
- 2) Teknik tersebut mengeluarkan suara dengan cara memukul pipi dengan jari yang dikombinasikan dengan mulut yang seperti berbicara “oiy” tanpa suara
- 3) *Water Drop* dilambangkan dengan huruf { WD }

4. Vokal

Vokal adalah bunyi yang berasal dari suara manusia. Oleh karena itu, pemaknaan vokal tidak terbatas pada penyanyi saja, tetapi juga oleh mereka yang bergelut dalam dunia komunikasi, seperti MC, aktor dan presenter.

Menurut Adjie, vokal diartikan sebagai suara manusia.⁴¹ Sedangkan Soeharto berpendapat yang dimaksud vokal yaitu “memakai pita suara di dalam mulut sebagai sumber suara”.⁴²

Suara merupakan alat yang sangat berperan dalam kegiatan olah vokal. Adapun organ - organ yang berhubungan dengan terjadinya suara antara lain : *trachea*, selaput suara, rongga tekak, lidah, anak lidah, rongga mulut, langit - langit, rongga kepala, rongga hidung, hidung, gigi atas dan gigi bawah.⁴³

Dapat disimpulkan bahwa vokal adalah suara manusia yang dihasilkan melalui proses kerja beberapa organ tubuh yang salah satunya adalah pita suara yang bergetar sebagai sumber suara. Vokal atau suara manusia merupakan bahan musik yang melekat pada hamper setiap manusia. Karena itu, vokal digunakan hampir di seluruh belahan bumi sebagai media musik.

5. Teknik Produksi Suara

5.1 Produksi Suara

5.1.1 Pengertian Produksi Suara

Produksi, dapat diartikan sebagai menghasilkan. Sehingga jika kata produksi itu melekat pada kata produksi suara, maka dapat diartikan sebagai menghasilkan suara. Menurut Alwi :

“Produksi suara dalam proses pembentukan suara ada tiga faktor yang terlibat, yaitu sumber tenaga (udara yang dihembuskan oleh paru-paru), alat ucap yang dilewati udara dari paru-paru (batang tenggorok,

⁴¹ Adjie Esa Poetra, *1001 Jurus Mudah Menyanyi* (Bandung: DAR! Mizan, 2007), hlm. 30

⁴² A H Soeharto, *Membina Paduan Suara dan Grup Vokal* (Jakarta: PT.Gramedia, 1982), hlm. 1

⁴³ M. Soewito, *Teknik Termudah Belajar Vokal* (Bandung: Titik Terang, 1996), hlm. 12

kerongkongan, rongga mulut dan rongga hidung), dan artikulator (penghambat)”⁴⁴

Proses pembentukan suara dimulai dengan memanfaatkan pernafasan sebagai sumber tenaganya. Pada saat kita mengeluarkan nafas, paru-paru menghembuskan tenaga yang berupa arus udara. Arus udara itu dapat mengalami perubahan pada pita suara. Arus udara dari paru-paru dapat membuka kedua pita suara yang merapat hingga menghasilkan ciri - ciri suara tertentu. Gerakan membuka dan menutup pita suara itu menyebabkan udara di sekitar pita suara itu bergetar. “Perubahan bentuk saluran suara yang terdiri atas rongga faring, rongga mulut, dan rongga hidung menghasilkan bunyi suara yang berbeda - beda”⁴⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa produksi suara dapat diartikan sebagai menghasilkan suara. Produksi suara dalam proses pembentukan suara ada tiga faktor yang terlibat, yaitu sumber tenaga (udara yang dihembuskan oleh paru - paru), alat ucap yang dilewati udara dari paru - paru (batang tenggorokan, kerongkongan, rongga mulut dan rongga hidung) dan artikulator (penghambat).

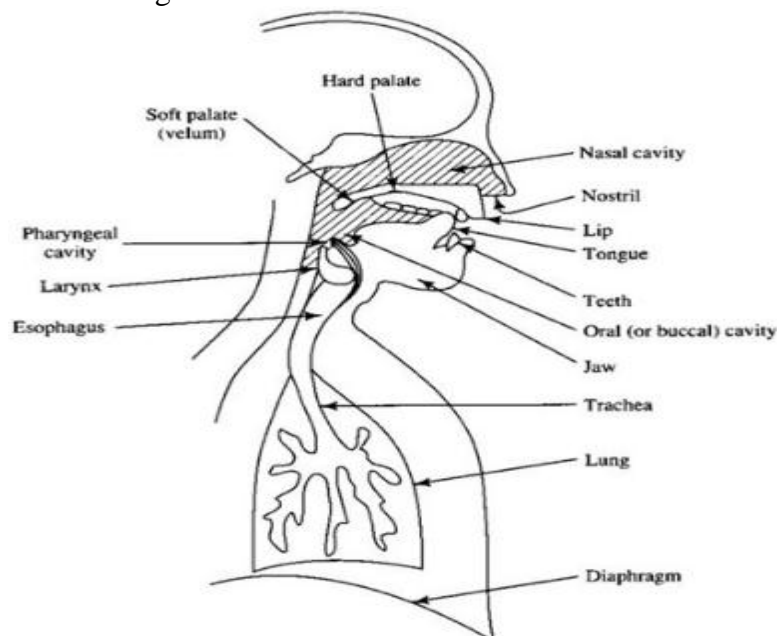
5.1.2 Alat-alat Produksi Suara

Secara garis besar suara yang keluar dari mulut manusia bukan suatu peristiwa yang muncul secara tiba - tiba begitu saja tanpa ada proses terjadinya suara. Secara nyata, suara tersebut terjadi ketika diawali adanya udara masuk ke paru-paru. Bermula dari udara itu dihasilkan oleh paru - paru yang diatur oleh gerakan-gerakan teratur dari sekat rongga dada. Menurut Alwi :

⁴⁴ Alwi Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hlm. 48

⁴⁵ *Ib.id*, hlm. 48

“Apabila udara itu mengalir ke atas, melalui laring dan faring, lalu ke depan dan keluar mulut atau hidung atau kedua-duanya, arus udara itu dapat dihambat atau dirintangi pada berbagai tempat seluruh jalan itu dan bentuk dari ruang-ruang yang dilaluinya dapat diubah-ubah. Apabila pada saat suara itu keluar dari rongga mulut dan hidung mendapatkan halangan atau penyempitan dan disertai dengan bergetarnya atau tidaknya pita suara maka akan mengasilkan suarasuara kontoid / konsonan. Sedangkan, bila saat keluarnya tidak disertai hambatan atau penyempitan pada rongga mulut tetapi disertai penyempitan pada glotis sehingga pita suara turut bergetar maka akan dihasilkan suara-suara vokoid / vokal”⁴⁶



Gambar 32. Produksi Suara

(sumber : <http://cahyolife.blogspot.co.id/2012/04/proses-produksi-suara-manusia.html>)

5.2 Teknik Vokal dalam *Beatbox*

Unsur - unsur yang harus diperhatikan dalam bernyanyi terdiri dari sikap tubuh yang baik, cara bernapas, cara mengucapkan dan cara memproduksi suara dengan intonasi yang baik yang disebut teknik vokal.⁴⁷ Pada dasarnya peningkatan

⁴⁶ *Ib.id*, hlm. 58

⁴⁷ M. Soewito, *Op.cit*, hlm. 11

teknik vokal sulit dilakukan, jika tidak dilatih, diasah dan dicoba secara teratur.⁴⁸ Teknik vokal ini mencakup cara - cara seseorang dalam menggunakan organ - organ vokalnya dengan baik dan benar yang pada umumnya memiliki beberapa unsur, diantaranya adalah teknik intonasi, teknik pernapasan, teknik *phrasing*, teknik resonansi, teknik artikulasi dan teknik vibrasi. Namun demikian, dalam *beatbox*, tidak semua unsur - unsur teknik vokal ini digunakan, dikarenakan *beatbox* bukan menghasilkan suara seperti bernyanyi biasa, melainkan menghasilkan suara tiruan dari instrumen musik, terutama instrumen ritmis. Oleh karena itu, pada bagian ini peneliti hanya akan menjelaskan unsur - unsur teknik vokal yang terkait dengan *beatbox*.

5.2.1 Intonasi

Menurut Aley, intonasi adalah salah satu cara membidik atau menyanyikan nada dengan tepat.⁴⁹ Ketepatan nada yang dimaksud terletak pada tinggi rendahnya nada yang harus dijangkau oleh penyanyi. Adapun syarat - syarat terbentuknya intonasi yang baik adalah pendengaran yang baik, kontrol pernafasan dan *musical feeling*.

Sejalan dengan itu, Ali berpendapat bahwa intonasi berkaitan dengan kemampuan seorang penyanyi untuk membunyikan nada dengan tepat, baik nada tinggi ataupun rendah.⁵⁰ Dalam proses kegiatan belajar mengajar, intonasi sering disebut dengan ketepatan membidik nada.

⁴⁸ Yudha Pramayuda, *Buku pintar olah vokal* (Yogyakarta : Buku Biru, 2010), hlm. 65

⁴⁹ Ririe Aley, *Intisari Pintar Olah Vokal* (Yogyakarta: Falash Book, 2010) hlm. 58

⁵⁰ M. Ali, *Teknik-teknik Vokal* (Bandung : Sinar Baru, 2006), hlm. 51

Pendapat serupa dikemukakan oleh Pono Banoe, bahwa intonasi adalah pengucapan kata dengan memperhatikan tekanan suaranya. Jadi intonasi berkaitan dengan kemampuan seorang penyanyi dalam membidik nada lagu secara tepat, baik nada tinggi maupun nada rendah.⁵¹ Dalam bernyanyi, intonasi sangatlah penting karena sebuah lagu tidak tersusun atas nada - nada yang sama melainkan mengandung variasi dan ragam nada yang terbagi atas nada yang tinggi dan rendah.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa intonasi adalah tinggi rendahnya nada dengan memberikan tekanan yang sesuai pada kata tertentu. Melalui intonasi yang tepat, akan menghasilkan suara dan nada yang indah serta enak didengar. Untuk menghasilkan intonasi yang baik, maka pendengaran perlu dilatih agar peka terhadap tinggi rendahnya dan jenis nada. Sesusah atau semiring apapun nada yang diproduksi, dapat melaluinya dengan sempurna.

Teknik - teknik melatih intonasi antara lain :

1. Melakukan latihan dengan tangga nada, dimulai dari tangga nada natural
2. Mencoba lagu yang sesuai dengan tahapan - tahapan latihan yang sedang dilakukan
3. Melatih lagu - lagu tersebut dengan tempo yang bervariasi
4. Berlatih tebak nada dengan menggunakan interval dekat ataupun interval jauh
5. Berlatih dengan tangga nada beserta modulasi yang digunakan.⁵²

⁵¹ Pono Banoe, *op.cit*, hlm. 197

⁵² Made in Indonesia, *Teknik Bernyanyi*, <http://lirikindonesia-lirikku.blogspot.co.id/2010/06/teknik-bernyanyi.html>, diakses pada Jumat, 10 November 2017, pukul 16.00 WIB

5.2.2 Pernapasan

Menurut Soewito, pernapasan merupakan unsur terpenting dalam bernyanyi yang terdiri atas 3 jenis, yaitu pernapasan dada, pernapasan perut dan pernapasan diafragma.⁵³

Sejalan dengan itu, Rudy mengatakan bahwa ada 3 jenis pernapasan yang sering digunakan dalam bernyanyi.⁵⁴ Pernapasan - pernapasan tersebut adalah :

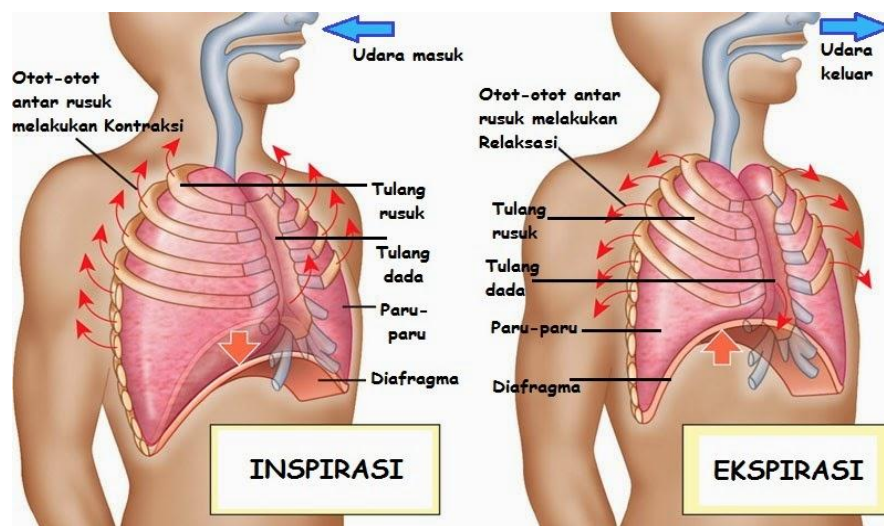
1. Pernapasan dada, dilakukan dengan cara menggunakan daya tampung dada dalam bernapas (mengembang dan mengempisnya paru - paru). Dengan demikian, maka volume udara yang didapat hanya sedikit, sebatas daya tampung dan kemampuan mengembang rongga dada.
2. Pernapasan perut, menggunakan perut sebagai daya tampung pernapasan, sehingga mengembang dan mengempisnya paru - paru selalu diikuti dengan mengembang dan mengempisnya perut.
3. Pernafasan diafragma, sekat yang terletak diantara rongga dada dan rongga perut sebagai pengendali besar - kecilnya udara yang keluar, sehingga mampu menampung udara cukup banyak dan dapat dikendalikan dengan baik.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pernapasan adalah unsur terpenting dalam bernyanyi. Ada 3 jenis pernapasan dalam bernyanyi, yaitu pernapasan dada, pernapasan perut dan pernapasan diafragma. Dari ketiga jenis pernapasan tersebut, pernapasan yang baik digunakan dalam bernyanyi adalah pernafasan diafragma. Diafragma terletak diantara rongga dada dan rongga perut, dan dilakukan dengan cara menarik atau mengambil napas

⁵³ M. Soewito, *Op.cit*, hlm. 11

⁵⁴ Rudy My, *op.cit*, hlm. 52-54

untuk mengisi paru - paru dengan mengembangkan rongga perut dan tulang rusuk. Pernapasan diafragma paling baik digunakan karena akan menghasilkan napas yang panjang, ringan, santai dan produksi suara lebih bermutu.



Gambar 33. posisi diafragma sebelum dan sesudah mengambil napas
(sumber : <http://nurhamidahelrifqiya.blogspot.co.id/2014/03/latihan-napas-dalam-dan-batuk-efektif.html>)

Anatomi

Paru - paru manusia terletak pada rongga dada (*thorax*) dan di bagian bawahnya terdapat diafragma. Diafragma adalah otot yang bentuknya seperti parasut yang terbuka, terletak di bagian bawah dada dan bersentuhan dengan otot - otot di seluruh lingkaran tubuh kita.

Diafragma memisahkan tubuh bagian atas dengan tubuh bagian bawah, dimana pada tubuh bagian atas terdapat paru - paru dan bagian bawahnya terdapat rongga perut.

Proses Yang Tidak Disadari

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, proses pernapasan meliputi proses pengambilan dan penghembusan napas yang terjadi secara berulang. Kemudian diafragma akan bekerja layaknya sebuah piston yang mengatur proses pengambilan dan penghembusan napas tanpa disadari mengikuti pola ritmenya sendiri. Bagaimanapun juga, seorang penyanyi akan “menggangu” proses ini dan terkadang menjadi kesulitan tersendiri bagi banyak penyanyi.

5.2.3 Artikulasi

Widyastuti mengatakan artikulasi adalah dasar ucapan bunyi bahasa yang terjadi dalam mulut. Dalam bernyanyi harus jelas agar pesan dari teks lagu dapat dimengerti. Seorang penyanyi perlu melatih artikulasi dengan jelas. Untuk melatih artikulasi secara jelas, penyanyi perlu berlatih mengucapkan huruf vokal seperti a, i, u, e, o.⁵⁵ Berkaitan dengan artikulasi, Tim Pusat Musik Liturgi, menyatakan bahwa:

Bernyanyi itu berhubungan dengan kata - kata. Agar pesan dari kata - kata itu dapat dimengerti, maka sebagai penyanyi kita harus meningkatkan ucapan kata, karena kata - kata yang dinyanyikan, mudah menjadi kabur. Apalagi dalam bernyanyi bersama, cara membentuk huruf hidup dan mati harus sama, dan seragam hingga nampak kesatuan dari paduan suara.⁵⁶

Menurut Aley, artikulasi adalah cara pengucapan kata demi kata yang baik dan jelas. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa bernyanyi adalah “berbicara” melalui syair lagu yang memiliki notasi / melodi / irama dan birama, dan di dalam

⁵⁵ MG Widyastuti, *Diktat perkuliahan Vokal 1* (Yogyakarta: UNY, 2007), hlm. 16

⁵⁶ Pusat Musik Liturgi, *Menjadi Dirigen II*, cet-11 (Yogyakarta: PML, 2005), hlm. 56

syairnya terkandung pesan, cerita, ikrar dan lain - lain, yang harus disampaikan kepada penonton / pendengar dan harus dapat dimengerti tujuan dari pesan itu.⁵⁷

Artikulasi yang jelas merupakan hal yang penting bagi seorang penyanyi. Dengan artikulasi yang jelas, seorang penyanyi dapat menyampaikan isi dan makna lagu yang terkandung kepada penonton dengan baik. Selain huruf vokal, penyanyi juga harus berlatih huruf konsonan / huruf mati. Huruf konsonan adalah huruf selain a, i, u, e, o.

Menurut Pramayudha, bernyanyi adalah berbicara melalui syair lagu yang memiliki notasi / melodi / irama dan birama dan di dalam syairnya terkandung pesan dan cerita yang harus disampaikan kepada pendengar dan harus dapat dimengerti yang disebut artikulasi.⁵⁸

Artikulasi berkaitan dengan pelafalan atau pengucapan kata dalam suatu lagu. Seorang penyanyi yang baik harus mampu menyanyikan atau mengartikulasikan kata dalam lagu dengan jelas, nyaring dan merdu. Hal ini dimaksudkan agar pesan atau makna dari kata - kata yang dinyanyikan dapat diterima pendengar dengan jelas. Kemampuan artikulasi yang baik dapat dicapai dengan cara berlatih secara intensif. Latihan artikulasi dapat dimulai dengan berlatih mengucapkan huruf - huruf vokal a , i, u, e dan o dengan jelas.

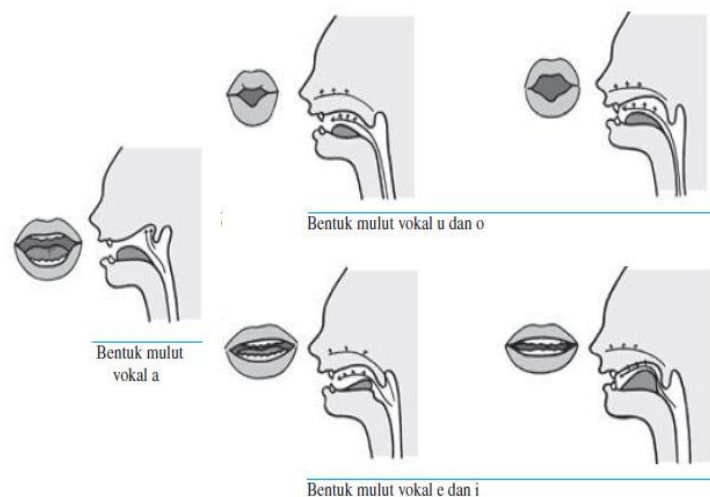
Pelafalan atau artikulasi sangat dipengaruhi oleh keadaan lidah, bibir, gigi, rongga hidung dan langit - langit yang terdapat di dalam rongga mulut. Demikian juga dengan suara yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh paru - paru, sekat rongga badan, batang tenggorokan, rongga mulut, rongga hidung dan pita suara.

⁵⁷ Ririe Aley, *Op.cit*, hlm. 49

⁵⁸ Yudha Pramayuda, *Op.cit*, hlm. 81

Apabila alat - alat suara tersebut keberadaannya dalam kondisi yang baik, maka suara yang dihasilkan pada saat kita menyanyi akan terdengar merdu, indah dan jelas.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa artikulasi adalah bunyi yang berasal dari dalam mulut dan merupakan salah satu unsur yang sangat penting, sehingga harus meningkatkan ucapan kata - kata agar nampak kesatuan atau kejelasan liriknya.



Gambar 34. teknik artikulasi

(sumber : <http://walpaperhd99.blogspot.co.id/2015/08/teknik-vokal-intonasi-artikulasi.html>)

5.3 Wilayah Suara

Pada mulanya pembagian wilayah vokal manusia hanyalah ditujukan untuk seni paduan suara di Eropa. Namun sekarang, hal itu telah dijadikan patokan tipe vokal seorang penyanyi. Setiap wilayah memiliki jangkauan sekitar 2 oktaf, ini adalah standar rata-rata jangkauan suara asli manusia. Tentunya tidak mutlak karena setiap manusia memiliki jangkauan suara yang berbeda-beda. Ada

yang hanya menjangkau 1,5 oktaf hingga ada yang memiliki jangkauan 3 oktaf. Namun biasanya lebih dari itu, suara penyanyi sering terbantu dengan register lain secara tidak sadar. Misalnya untuk nada rendah terbantu oleh *vocal fry* dan di nada tinggi terbantu oleh *mixed voice*.

5.3.1 Ambitus

Perlu diketahui bahwa setiap individu manusia memiliki suara yang berbeda - beda. Hal tersebut disebabkan adanya perbedaan pada alat pembentuk suara seperti pita atau selaput suara yang dimiliki setiap manusia. Pita atau selaput suara ini yang menghasilkan sifat suara yang bisa membedakan antara satu dengan lainnya, juga mempunyai wilayah yang menjadi karakternya sendiri dan menentukan kemampuan seseorang dalam menyuarakan atau menyanyikan wilayah nada suatu lagu. Batas - batas wilayah nada yang bisa dicapai atau disuarakan oleh seseorang disebut ambitus suara. Istilah *ambitus* berasal dari bahasa latin, yang dalam bahasa inggris mendekati kata *border* yang berarti pembatasan.

Ambitus menurut Banoe, ambitus mempunyai arti “wilayah pada alat musik yang menunjukkan kemampuan produksi nada dari rendah hingga suara tertinggi yang dapat dicapai (wilayah suara bagi manusia).”⁵⁹ Menurut Tambajong “Ambitus adalah ukuran jarak suara instrumen atau melodi.”⁶⁰ Sedangkan menurut Syafiq adalah jangkauan nada yang dapat dicapai oleh sebuah alat musik

⁵⁹ Pono Banoe, *op.cit*, hlm. 354

⁶⁰ Japi Tambajong, *Ensiklopedi Musik*, ed-3 (Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 2002), hlm. 10

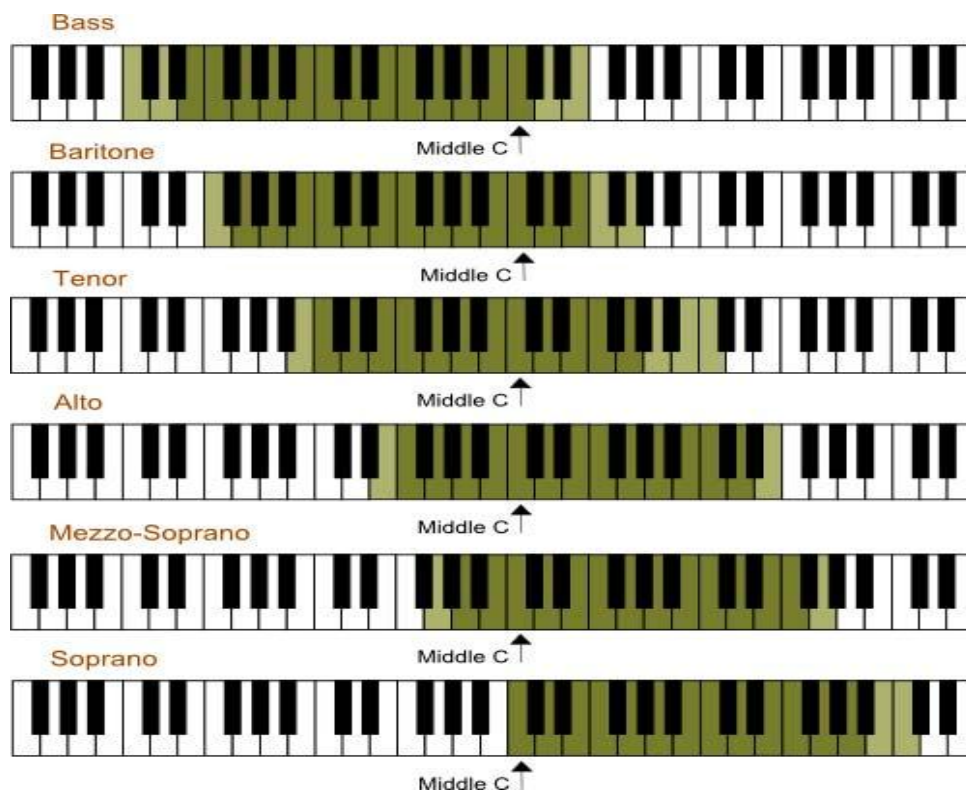
atau suara seseorang, atau jangkauan nada yang digunakan oleh sebuah komposisi.⁶¹

Terdapat perbedaan yang signifikan antara wilayah suara pria dewasa dengan wanita dewasa, begitu juga dengan suara anak - anak. Suara anak - anak tidak dibedakan lewat jenis kelaminnya dan hanya mempunyai dua wilayah suara. Berikut penjabaran mengenai wilayah suara. Masing - masing warna suara memiliki wilayah nada yang berbeda, antara lain menurut Aley :⁶²

1. Suara anak - anak dibagi menjadi jenis suara tinggi dengan wilayah nada $c^1 - f^2$ dan jenis suara rendah dengan wilayah nada $a - d^2$
2. Suara dewasa dibagi menjadi 2 yaitu suara perempuan (suara tinggi atau sopran dengan wilayah nada $c^1 - a^2$, suara sedang disebut mezzosopran dengan wilayah nada $a - f^2$, suara rendah disebut alto dengan wilayah nada $f - c^2$) dan suara laki - laki (suara tinggi disebut tenor dengan wilayah nada $C - g^1$, suara sedang disebut bariton dengan wilayah nada $G - e^1$, suara rendah disebut bass dengan wilayah nada $E - c^1$).

⁶¹ Muhammad Syafiq, *op.cit*, hlm. 11

⁶² Ririe Aley, *op.cit*, hlm. 20



Gambar 35. ambitus suara manusia

(sumber : <http://handokoagusbudi.blogspot.co.id/2013/08/ambitus-vokal-manusia.html>)

Dari pernyataan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa ambitus adalah rentangan atau jangkauan suara yang dihasilkan oleh suatu instrument melodi atau suara manusia. Wilayah suara tersebut sangat bervariasi antara setiap alat musik atau pada setiap manusia. Pada manusia, wilayah suara dibedakan atas umur dan jenis kelamin yang menurut penelitian para ahli sudah ditentukan secara garis besar jangkauan nada yang dapat dicapai dari nada terendah sampai nada tertinggi.

5.3.2 Register

Register suara adalah salah satu elemen yang sangat penting dalam bernyanyi. Seorang vokalis tidak akan bisa memaksimalkan kualitas vokal, jangkauan vokal (*vocal range*), pembentukan posisi pita suara (*vocal cord*) tanpa menguasai register vokal.

Vocal register adalah “any of the perceptually distinct regions of vocal quality, each with characteristic range of pitches, pattern of vocal cord vibration, and tone quality”. Atau jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti : "salah satu daerah perseptual yang berbeda dari kualitas vokal, masing-masing dengan berbagai karakteristik lapangan, pola kabel getaran suara, dan kualitas nada.

Sejatinya, prinsip *vocal register* yaitu menggunakan ruang / rongga di dalam tubuh untuk mengolah suara dimana proses penempatan suara itu terjadi. Rongga tubuh yang secara umum digunakan adalah rongga dada, rongga mulut, rongga kepala dan rongga hidung. Penempatan suara pada masing - masing rongga tersebut akan merefleksikan jenis *vocal register* di atas.

Berikut ini adalah 6 register suara yang sering digunakan oleh manusia :⁶³

1. *Vocal Fry*

Adalah suara manusia yang dihasilkan melalui getaran glottis / pita suara dimana kedua belah pita suara menyatu sempurna tetapi lemah dengan sedikit dorongan udara dari paru - paru. Nada yang dihasilkan register ini adalah nada yang sangat rendah mirip bunyi 'prekotok-prekotok'.

⁶³ Register Suara, 2012 <http://sastranitaranti.blogdetik.com/2012/01/05/register-suara/> diakses pada Rabu, 24 Januari 2018, pukul 22.25 WIB

2. *Chest Voice / Modal register*

Adalah suara yang dihasilkan apabila ruang resonansi terjadi di rongga mulut atau para ahli menyebutnya di dada. Suara ini terjadi jika resonansi berada di rongga dada. Ini adalah suara asli manusia karena setiap orang memilikinya. Digunakan saat berbicara atau bernyanyi nada rendah. Register ini adalah yang paling banyak dipakai untuk bernyanyi.

3. *Mixed Voice / Middle Voice*

Adalah suara campuran antara *chest voice* dengan *head voice / falsetto*. Register ini digunakan untuk mencapai nada tinggi tanpa menggunakan *falsetto*. Ini merupakan register paling banyak membuat orang 'jatuh' karena tidak mampu menjangkau nada tingginya.

4. *Falsetto / Suara Palsu*

Adalah *head voice* yang resonansinya tidak mencapai rongga hidung / kepala sehingga nada yang dihasilkan lebih rendah dari nada hasil *head voice*. Suara yang dihasilkan agak tipis dan sengau.

Menurut sejarahnya, *falsetto* sendiri berarti keliru. Dahulu, beberapa gereja di Eropa melarang wanita untuk bernyanyi Sehingga pria bernyanyi menggunakan *falsetto* untuk menirukan suara wanita, karena *falsetto* hampir mirip suara asli wanita.

5. *Head Voice / Suara Kepala*

Adalah suara yang dihasilkan apabila ruangan resonansi terjadi di rongga hidung / kepala. Sifat *head voice* itu sendiri adalah ringan, lembut, nyaring, renyah, lebih merdu daripada *falsetto*, dan nada yang dihasilkan juga lebih tinggi

daripada *falsetto*. Hal ini seperti yang dilakukan Agnes Monica saat menembak nada Eb6(studio) dan F6(live) pada lagu “Karna Ku Sanggup”.

6. *Whistle Register* / Register Peluit

Whistle Register merupakan register fonasial tertinggi, mencakup wilayah frekuensi dari bagian atas wilayah *falsetto* wanita. Register ini bermula dari wilayah atas soprano, nada C6 (104 Hz) hingga mencapai nada C7 (2093 Hz) atau D7 (2349 Hz). Pada anak kecil, register ini dapat mencapai nada G7 tinggi (3136 Hz). Register ini dikenal sebagai nada tertinggi dalam suara wanita menyerupai suara sebuah peluit.

Nama lain yang digunakan untuk menggambarkan register ini adalah : *flageolet*, *flute*, *small* dan *superfalsetto*. Bunyi register ini menyerupai peluit, memiliki sebuah bentuk gelombang sinusoidal sederhana tanpa *overtone* yang menonjol. Suara jenis ini dihasilkan dengan cara mengalirkan udara melalui bukaan segitiga antara tulang rawan aritenoid. Informasi mengenai register whistle tidak banyak, dibutuhkan banyak penelitian tentang penggunaan serta akibat dari kesalahan penggunaan register ini.

5.4 Kualitas Nada

5.4.1 Kualitas

Menurut Feigenbaum, kualitas adalah kepuasan pendengar sepenuhnya (*full audience satisfaction*).⁶⁴ Produksi suara dikatakan berkualitas apabila dapat

⁶⁴ A V Feigenbaum, *Total Quality Control*, ed-5 (Singapore: Prentice-Hall, 2006), hlm. 7

memberi kepuasan sepenuhnya kepada pendengar, yaitu sesuai dengan apa yang diharapkan pendengar atas produksi suara.

Sejalan dengan itu, Crosby berpendapat bahwa kualitas adalah *conformance to requirement*, yaitu sesuai dengan yang disyaratkan atau distandarkan.⁶⁵ Sesuatu tersebut memiliki kualitas apabila sesuai dengan standar kualitas yang telah ditentukan.

5.4.2 Nada

Nada merupakan rangkaian bunyi yang dihasilkan getaran gelombang di udara yang mampu didengar oleh indera pendengaran manusia dengan klasifikasi terang, gelap, bersih dan jernih.⁶⁶ Nada adalah bunyi yang beraturan, dan memiliki frekuensi tunggal tertentu. Dalam teori musik, setiap nada memiliki tinggi nada atau tala tertentu menurut frekuensinya ataupun menurut jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap tinggi nada patokan.⁶⁷

Yang dimaksud dengan nada adalah suatu jenis unsur suprasegmental yang ditandai oleh tinggi - rendahnya arus - ujaran. Tinggi rendahnya arus-ujaran terjadi karena frekuensi getaran yang berbeda antar segmen. Bila seseorang berada dalam kesedihan ia akan berbicara dengan nada yang rendah (gelap). Sebaliknya bila berada dalam keadaan gembira atau marah, nada tinggilah yang biasanya dipergunakan orang (terang).⁶⁸

⁶⁵ P B Crosby, *Quality is Free: The Art of Making Quality Certain*, ed-3 (New York: McGraw-Hill, 2009), hlm. 58

⁶⁶ A T Mahmud, *Pustaka Nada* (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 7

⁶⁷ <https://id.wikipedia.org/wiki/Nada> diakses pada Rabu, 24 Januari 2018, pukul 22.34 WIB

⁶⁸ Mokhammad Irman dkk, *Bahasa Indonesia 1: untuk SMK/MAK Semua Program Keahlian Kelas X* (Jakarta: Depdiknas, 2008), hlm. 5-6

Jadi dapat disimpulkan bahwa kualitas nada merupakan karakter suara yang dihasilkan yang terbagi atas kualitas bersih, jernih, gelap dan terang. Artinya nada yang dihasilkan harus masuk ke dalam 4 klasifikasi tersebut.

6. Unsur - Unsur Musik

Dalam pembentuk musik secara utuh, unsur - unsur dan struktur musik mempunyai peranan penting dan keterkaitan yang kuat antara satu dan yang lainnya. Unsur - unsur musik terdiri dari beberapa kelompok yang secara bersama merupakan satu kesatuan membentuk suatu lagu atau komposisi musik. Pada dasarnya unsur musik dapat dikelompokkan atas unsur – unsur pokok dan unsur – unsur ekspresi. Kedua unsur musik tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penjelasan unsur - unsur musik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

6.1 Unsur - Unsur Pokok

Musik adalah suatu cabang seni abstrak yang berbentuk suara dan terdiri dari tiga unsur dasar yaitu ritme atau irama, melodi dan harmoni serta bentuk / struktur lagu.⁶⁹ Peneliti memfokuskan unsur – unsur musik dalam *beatbox* hanya pada irama, melodi dan harmoni, karena *beatbox* tidak mempunyai bentuk / struktur sajian tertentu. Terlebih bahwa musik dapat terbentuk karena gabungan dari ketiga unsur tersebut. Berikut penjelasannya :

⁶⁹ S. D. Hendro, *Panduan Praktis Berimprovisasi Piano Rock & Blues* (Jakarta: Puspa Swara, 2005), hlm. 2

6.1.1 Pola Irama

Menurut Prier, irama adalah prinsip yang mengatur gerak lambat atau cepat serta waktu panjang atau pendek. Irama merupakan istilah dasar musik disamping melodi dan harmoni yang berhubungan dengan ukuran gerak seperti gerakan badaniah, suara, bahasa, nyanyian dan gerakan nada yang dihasilkan oleh alat musik.⁷⁰

Sejalan dengan itu, Sila Widhyatama berpendapat bahwa irama adalah bunyi dengan bermacam – macam panjang pendeknya not dan aksentuasi pada not. Irama merupakan rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik dan terbentuk dari sekelompok bunyi dengan bermacam – macam lama waktu dan panjang.⁷¹

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa irama adalah urutan rangkaian nada - nada yang bergerak teratur dengan panjang pendeknya not dan berat ringannya tekanan atau aksentuasi pada not yang dapat didengar dan dirasakan.

Adapun contoh pola irama dapat dilihat pada gambar di bawah :



Gambar 36. pola irama pop

⁷⁰ Prier, *Kamus Musik* (Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2011), hlm. 185

⁷¹ Widhyatama, *Op.cit*, hlm. 3

Gambar 37. pola irama *disco*Gambar 38. pola irama *funk*Gambar 39. pola irama *rock*

(sumber : <http://beritakotabontang.blogspot.co.id/2013/09/unsur-unsur-musik.html>)

Salah satu unsur musik yaitu pola irama. Pola irama ialah bentuk susunan tertentu panjang pendek bunyi dan diam. Setiap bentuk lagu mempunyai pola - pola irama yang berbeda. Pola irama dapat sama atau berupa pengulangan atau dapat pula berbeda sedikit bahkan bisa sangat berbeda yang meliputi :⁷²

1. Pola irama yang sama disebut pola irama rata, yaitu bentuk pola irama yang susunan panjang pendek bunyinya terbagi rata / sama atas pulsanya.

⁷² Ciptoworohapsari Masfufah, *Irama dan Melodi*, 2010
<http://edukasi.kompasiana.com/2010/11/05/irama-dan-melodi316024.html> diakses pada Kamis, 7 Desember 2017, pukul 07.30 WIB

2. Pola irama tidak sama panjang disebut pola irama tidak rata, yaitu bentuk pola irama yang susunan panjang pendek bunyinya tidak terbagi rata / tidak sama pulasanya.
3. Pola irama yang berulang - ulang disebut ostinato irama, yaitu bentuk pola irama yang dibunyikan atau terdengar berulang - ulang. Jika diulang lebih dari satu macam disebut instrumen.
4. Pola *sincope* : terjadi apabila aksentuasi dipindahkan dari pulsa yang seharusnya mendapat tekanan ke pulsa yang seharusnya tidak mendapat tekanan.
5. Pola suku bangsa : merupakan ciri khas yang dikaitkan dengan irama musik yang digunakan oleh suatu suku, daerah atau bangsa. Misalnya : irama melayu, india, latin, arab, samba, dan sebagainya.
6. Poliritmik : penggunaan bermacam pola irama secara serentak.
7. Polimerik : penggunaan pola irama yang berbeda antara satu instrumen dengan instrumen lainnya.

6.1.2 Alur Melodi

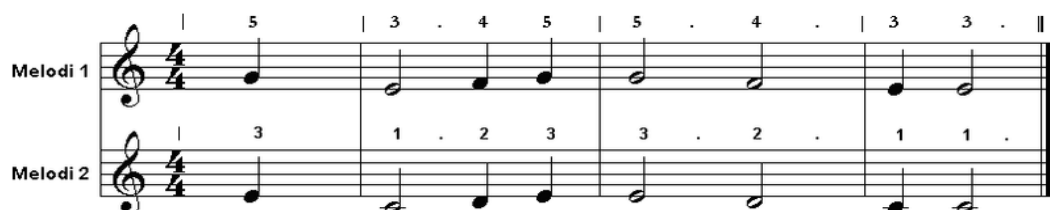
Melodi berasal dari bahasa Yunani, *meloidia*, yang berarti bernyanyi atau berteriak. Unsur musik yang paling mudah ditangkap manusia adalah melodi. Hal ini karena kemampuan manusia yang hanya dapat menghasilkan satu suara dalam satu waktu. Gerak nada dalam melodi ada dua macam yaitu gerak melangkah dan gerak melompat. Gerak melodi melangkah memberi kesan rasa tenang. Sedangkan gerak melompat memberi rasa tegang.

Sementara secara harfiah, melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar beruntutan atau seirama serta mengungkapkan suatu gagasan.⁷³

Pengertian melodi juga dikemukakan oleh Kusumawati bahwa melodi sangat erat hubungannya dengan pola ritme karena didalamnya terdapat unsur pola ritme. Dalam melodi juga terdapat *pitch* (tinggi rendahnya) nada dan lompatan - lompatan nada (*intervals*). Melodi yang dinamis artinya hidup. Sedangkan gerakan - gerakan melodi dapat tetap, naik dan turun.⁷⁴

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa melodi adalah rangkaian dari beberapa nada yang bergerak naik turun dalam suara yang teratur dan berirama secara berurutan.

Adapun contoh pola melodi dapat dilihat pada gambar di bawah :



Gambar 40. melodi 2 suara

Gambar 41. melodi 3 suara

⁷³ Jamalus, *Op.cit*, hlm. 16

⁷⁴ Heni Kusumawati, *Komposisi 1*, Diktat Perkuliahan (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik, FBS, UNY Yogyakarta, 2011), hlm. 34

De pro - fun - dis cla - ma - - vi ad te do - mi -
 De pro - fun - dis cla - - ma - - vi ad
 ne. De pro - fun - dis cla - ma - vi ad te do - mi - ne.
 te do - mi - ne, cla - ma - - - - vi ad te do - mi - ne.
 Do - mi - ne, cla - ma - - - - vi ad te do - mi - ne.
 De pro - fun - dis cla - ma - vi ad te do - mi - ne.

Gambar 42. melodi 4 suara

(sumber : <http://musikgerejawigpib.blogspot.co.id/2013/09/kanon-musik.html>)

Melodi sebenarnya lebih mudah dikenal dari pada didefinisikan. Sebuah melodi mempunyai bagian awal, pergerakan nada - nada dan bagian akhir. Melodi mempunyai arah, bentuk dan kesinambungan. Gerakan naik dan turun nada - nada melodi menimbulkan kesan ketegangan dan penyelesaian. Melodi yang bergerak dalam interval - interval yang kecil dinamakan melodi melangkah, sedang yang bergerak dalam interval besar dinamakan melodi melompat. Di samping naik dan turun berupa langkah - langkah dan lompatan, melodi dapat juga hanya berupa pengulangan nada - nada yang sama.

6.1.3 Harmoni

Harmoni mempunyai arti keselarasan antara nada yang satu dengan nada yang lainnya yang memberikan nuansa yang estetis untuk indera pendengaran manusia.⁷⁵ Harmoni juga masih erat hubungannya dengan istilah akor dan progresi dalam dunia musik.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Soeharto, bahwa harmoni merupakan keselarasan paduan bunyi yang secara teknis meliputi susunan, peranan dan hubungan dari sebuah paduan bunyi dengan sesamanya atau dengan bentuk keseluruhan.⁷⁶

Menurut Syafiq, harmoni merupakan kombinasi dari bunyi - bunyi musik.⁷⁷ Sejalan dengan itu, menurut Banoe, harmoni adalah cabang ilmu pengetahuan musik yang membahas dan membicarakan perihal keindahan komposisi musik.⁷⁸

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah kombinasi dari bunyi - bunyi musik yang menciptakan keselarasan.

Adapun contoh partitur harmoni dapat dilihat pada gambar di bawah :

⁷⁵ Prier, *Op.cit*, hlm. 60

⁷⁶ Soeharto, *Op.cit*, hlm. 48

⁷⁷ Muhammad Syafiq, *Ensiklopedia Musik Klasik* (Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa, Cisy Kencana Orchestra, dan Forum Lingkar Pena , 2003), hlm. 133

⁷⁸ Banoe, *Op.cit*, hlm. 180



Gambar 43. contoh harmoni yang terdiri dari akor dan nada

(sumber : <http://wawasancepat.blogspot.co.id/2014/09/unsur-unsur-musik.html>)

1. Homogenitas

Simanungkalit menyatakan bahwa homogenitas suara adalah kebersamaan suara. Diantara anggota sopran misalnya, ada kemungkinan penonjolan suara seseorang atau lebih. Hendaknya tidak ada penojolan suara seseorang atau lebih, demikian juga diantara anggota alto,tenor dan bass.⁷⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata homogenitas adalah persamaan macam, jenis, sifat, watak dari anggota suatu kelompok; keadaan atau sifat homogen; kehomogenan.⁸⁰

Dapat disimpulkan bahwa homogenitas suara sangat diperlukan pada kelompok bernyanyi. Tanpa adanya homogenitas suara, suatu kelompok bernyanyi menjadi kurang baik untuk didengar karena homogenitas bertujuan

⁷⁹ Nortir Simanungkalit, *Teknik Vokal Paduan Suara* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 68

⁸⁰ Departemen Pendidikan, *KBBI* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 407

untuk memadukan suara - suara dari semua anggota kelompok bernyanyi. Oleh karena itu homogenitas sangat penting peranannya.

2. Blending

Menurut Sitompul bahwa tiap kelompok, Sopran, Alto, Tenor dan / atau Bass di dalam suatu unit paduan suara masing - masing harus merupakan suatu unit dengan suara yang padu - bulat - menyatu (*blend*).⁸¹ Dari kalimat di atas menerangkan bahwa paduan suara memang harus memiliki suara yang padu atau homogen. Para anggota paduan suara harus memiliki tingkat kesadaran dan disiplin untuk selalu menyesuaikan suara dalam rangka menciptakan perpaduan suara dalam paduan suara.

Menurut Pohan, beberapa syarat untuk mencapai *blend* di dalam lingkungan satu kelompok suara :⁸²

- Tinggi nada (pitch) harus tepat bersih. Nada yang tidak tepat antar suara menjadikan suara keruh. Di sinilah perlunya pemanasan (Vokalizi) sebelum membawakan lagu.
- Kualitas suara yang baik. Ini tergantung dari cara membentuk suara dan cara membentuk vokal (vowels).
- Menggunakan register yang sama. Penggunaan register yang berbeda (ada yang falseto dan ada yang suara leher), juga antara sopran dan alto yang jauh warnanya menjadikan suara tidak padu.
- Penggunaan vibrato yang tidak terkendali. Vibrasi boleh digunakan asal jangan terlalu besar intensitasnya dan jangan menonjolkan individu. Sebaiknya hanya beberapa saja, kecuali sebagai solis.
- Tingkat dinamik yang seragam. Penyamaan dinamik agar tidak ada yang lebih menonjol, agar tidak terdengar sia-sia penggarapannya.

⁸¹ B Sitompul, *Paduan suara & Pemimpinnya*, ed-3 (Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia, 2008), hlm. 39

⁸² E L Pohan-Shn, *15 Menit Sebelum Latihan Paduan Suara* (Jakarta: Yayasan Musik Gereja Indonesia, 2010), hlm. 22

Coward menyatakan bahwa cara mengatasi masalah homogenitas suara tidak terlalu sulit. Masalah homogenitas muncul karena penempatan suara dan pernafasan yang salah saat memproduksi suara.⁸³

The problem of how to blend the harsh, dull, and twangy voices of untrained singers into an agreeable unity is not so difficult as it appears at first sight. The defects enumerated above (page 19) nearly all arise from one source the wrong placing of the voice, which stated in simple language, means that the air current after it has passed over the vocal chords (the larynx) when producing sound is allowed to proceed in the wrong direction, or lacks control.

Dari pemaparan di atas jelas cara mengatasi masalah homogenitas suara itu tidak terlalu sulit. Masalah tidak terbentuknya homogenitas bersumber dari penempatan suara yang tidak tepat. Hal ini terjadi karena udara menyebar ke segala arah saat akan melewati pita suara. Dibutuhkan kontrol untuk dapat mengarahkan udara pada satu titik saat akan memproduksi suara.

Untuk memperoleh suara yang homogen, diharuskan memiliki keseragaman teknik yang digunakan. Ada berbagai cara untuk menyeragamkan teknik vokal. Salah satunya adalah vokalisasi. Menurut Silaen, vokalisasi ialah suatu latihan suara dengan berbagai tujuan yang akan dicapai.⁸⁴ Dalam vokalisasi, anggota paduan suara dilatih untuk menyeragamkan produksi suara, penggunaan register, dan mencapai *pitch* dengan bersih.

Menurut Rahardjo upaya suara dapat diproduksi menjadi bulat, bersih dan merdu adalah dengan cara vokalisasi agar sambungan huruf hidup menjadi

⁸³ Coward Ware, *Basics of Vocal Pedagogy* (USA: The McGraw-Hill Companies, 2008), hlm. 21

⁸⁴ H T Silaen, *Praktek Instrumen Mayor Vokal 1 – Vokal* (Yogyakarta. UNY, 2006), hlm. 17

sempurna. Dari kutipan ini jelas terlihat bahwa homogenitas suara bisa diperoleh melalui latihan - latihan vokalisasi.⁸⁵

6.2 Unsur – Unsur Ekspresi

Unsur komposisi yang berupa ekspresi dari sebuah karya musik terdiri atas tempo, dinamik, tanda ekspresi, tanda birama / *metrum*, warna nada / *timbre*, tekstur dan aransemennya.⁸⁶ Bahwa unsur - unsur tersebut sebagai pelengkap dalam musik.

Peneliti memfokuskan unsur - unsur ekspresi dalam *beatbox* pada tanda tempo, tanda ekspresi (artikulasi), tanda birama / *metrum*, warna nada / *timbre*, tekstur dan aransemennya. Karena unsur ekspresi lainnya yaitu tanda ekspresi perasaan dan dinamika sama persis dengan tanda ekspresi perasaan dan dinamika dalam musik pada umumnya.

6.2.1 Tempo

Rudy berpendapat bahwa tempo adalah penunjuk ukuran kecepatan dalam menyanyikan sebuah lagu.⁸⁷ Sementara menurut Prier, tempo berkaitan erat dengan panjangnya hitungan dasar dalam musik.⁸⁸ Susetyo menambahkan bahwa tanda tempo adalah tanda yang menunjukkan cepat lambatnya suatu karya musik dimainkan atau dinyanyikan.⁸⁹

⁸⁵ Slamet Rahardjo, *Teori Seni Vokal untuk SMA*, ed- 2(Semarang: Media Wiyata, 2000), hlm. 31

⁸⁶ Jamalus, *Op.cit*, hlm. 7

⁸⁷ Rudy My, *Panduan Olah Vokal* (Jakarta: PT. Buku Kita, 2008), hlm. 89

⁸⁸ Prier, *Op.cit*, hlm. 214

⁸⁹ Bagus Susetyo, *Kondakting* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2005), hlm. 49

Jadi dapat disimpulkan bahwa tempo adalah panjangnya hitungan dasar dalam musik meliputi cepat, sedang atau lambatnya lagu yang dimainkan atau dinyanyikan.

Tanda yang menyatakan kecepatan lagu dilaksanakan disebut tanda tempo. Alat untuk mengukur tempo disebut Metronom Maelzel disingkat MM. MM merupakan satuan untuk kecepatan tempo.

Tanda tempo dibagi dalam tiga bagian yaitu ; tempo lambat, sedang, dan tempo cepat. Beberapa tanda tempo yang biasa digunakan untuk menyatakan cepat lambatnya suatu lagu antara lain :

Tempo sangat lambat : *larghissimo, lentissimo*; tempo lambat: *adagio, lento, largo*; tempo kurang lambat: *larghetto, adagietto*. Sedangkan tempo sedang yaitu : *andantino, moderato, dan andante*. Tempo cepat antara lain : *allegro, allegretto, presto, vivace, assai, marcia, prestissimo*.

Pada tempo, dikenal juga perubahan. Sebuah lagu kadang dinyanyikan dengan tempo yang berubah - ubah. Istilah - istilah yang sering digunakan biasanya adalah *accelerando* atau *accel* yang berarti makin cepat dan *ritardando* atau *rit* yang berarti melambat. Beberapa istilah untuk mengembalikan tempo dalam musik setelah mengalami perubahan yaitu *a tempo* berarti kembali ke tempo awal, *tempo primo* berarti kecepatan seperti tempo pertama, dan *al rigoro del tempo* berarti sesuai tempo yang ditetapkan.⁹⁰

⁹⁰ Joseph Wagiman, *Teori Musik I dan II* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2006), hlm. 62

Tempo	Nilai Kecepatan (<i>beat per minute</i>)
Prestissimo	>192
Presto	184 (176-192)
Allegro vivace	168 – 176
Vivace	160 (152-168)
Allegro assai	144 (138-152)
Allegro	132 (126-138)
Animato	120 (116-126)
Allegretto	108 (104-112)
Moderato	96 (92-100)
Maestoso	88 (84-92)
Andantino	80 (76-84)
Andante	72 (69-76)
Adagietto	66 (63-69)
Larghetto	60 (58-63)
Adagio	56 (54-58)
Lento	52 (50-54)
Largo	46 (44-48)
Grave	42 (40-44)

Tabel 2. tanda tempo

(sumber : <http://www.hendrimusic.com/2011/01/tempo.html>)

6.2.2 Tanda Ekspresi

Seni ialah mengungkapkan perasaan menggunakan alunan suara manusia dan kadang alunan suara instrumen musik serta dilakukan dengan penuh perasaan baik itu perasaan sedih, gembira, khidmat dan syahdu. Perasaan dalam lagu diungkapkan dengan tanda yang disebut tanda ekspresi.⁹¹

Ekspresi adalah ungkapan perasaan dan pikiran yang diwujudkan oleh para seniman musik untuk disampaikan kepada pendengar yang mencakup tempo, dinamika dan warna nada dari unsur pokok musik.⁹²

Pendapat Serupa dikemukakan oleh Susetyo, bahwa tanda ekspresi adalah tanda yang menunjukkan rasa penjiwaan pada naskah musik atau lagu yang akan dibawakan. Tanda ini biasanya ditulis pada awal lagu, bersama - sama atau terpisah dengan tanda tempo.⁹³

Dari ketiga definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ekspresi adalah suatu sifat atau jiwa lagu secara spesifik. Sifat atau jiwa tersebut dinyatakan dalam suatu istilah yang menggambarkan perasaan yang menjiwai lagu secara keseluruhan.

Ekspresi dalam musik ialah ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup semua nuansa dari tempo, dinamik dan warna nada. Unsur - unsur pokok musik, dalam pengelompokan frase (*phrasing*) yang diwujudkan oleh seniman musik atau penyanyi, disampaikan kepada pendengarnya.

⁹¹ Wahyu Purnomo dan Fasih Subagyo, *Terampil Bermusik untuk SMP dan MTs* (Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), hlm. 16

⁹² Jamalus, *op.cit*, hlm 35

⁹³ Bagus Susetyo, *op.cit*, hlm. 53



Gambar 44. tanda artikulasi

(sumber : <https://www.thoughtco.com/symbols-of-piano-music-ii-2701989>)

6.2.3 Tanda Birama / *Metrum*

Birama, yaitu bagian pendek - pendek dari suatu lagu yang telah mempunyai irama lengkap. Birama adalah suatu garis vertical { | } yang dituliskan untuk membatasi jumlah ketukan / pulsa , ketukan ini berjalan secara berulang - ulang dan teratur sesuai dengan tempo yang digunakan.⁹⁴

Berkaitan dengan birama, timbul-lah istilah tanda birama atau tanda sukat atau *time signature* atau metrum. Pengertian tanda birama adalah tanda pada permulaan notasi musik setelah tanda kunci yang menunjukkan banyak pulsa dan satuan pulsa (ketukan) setiap birama.⁹⁵

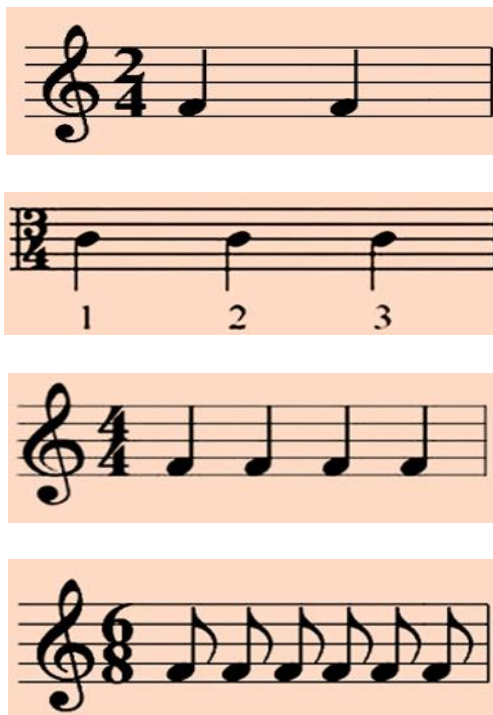
Dari berbagai definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa birama merupakan pembagian nilai - nilai not yang merupakan realisasi dari ritme atau irama itu sendiri yang dibatasi dengan apa yang dinamakan garis birama.

⁹⁴ Karl E Prier, *Ilmu Bentuk Musik* (Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2004), hlm. 36

⁹⁵ Joseph, *Op.cit*, hlm. 38

Pada umumnya tanda birama berupa angka pecahan, pembilang menunjukkan banyak pulsa setiap birama, dan penyebut menunjukkan satuan pulsa setiap birama. Berikut contoh tanda birama beserta penjelasannya :

$4/4$ artinya ada 4 ketuk dalam tiap bar, dan not $1/4$ dihitung sebagai satu ketuk. $3/4$ artinya ada 3 ketuk dalam tiap bar, dan not $1/4$ dihitung sebagai satu ketuk. $2/4$ artinya ada 2 ketuk dalam tiap bar, dan not $1/4$ dihitung sebagai satu ketuk. $6/8$ artinya ada 6 ketuk dalam tiap bar, dan not $1/8$ dihitung sebagai satu ketuk.



Gambar 45. tanda birama

(sumber : <http://yurniakit96.blogspot.co.id/2016/12/pola-irama-lagu-bertanda-birama-tiga.html>)

Birama adalah suatu tanda untuk menunjukkan jumlah ketukan dalam satu ruas birama. Satu ruas birama ditunjukkan oleh batas - batas garis vertikal yang

disebut garis birama. Dalam tangga nada diatonis, petak - petak yang dibatasi garis birama disebut ruas birama. Tiap birama dalam musik mempunyai tekanan suara yang teratur yang disebut arsis dan aksen. Arsis adalah birama yang ringan. Aksen adalah birama yang kuat. Birama terdiri atas beraneka macam, di antaranya birama $2/4$, $3/4$, $4/4$ dan $6/8$.

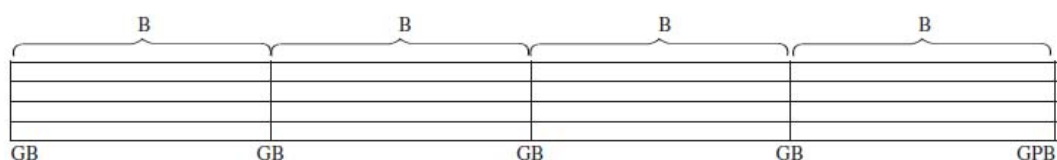
Tanda Birama	Metrum	Jenis Irama
$2/4$	• —	<i>Mars / Tempo d'marcia</i>
$3/4$	• — —	<i>Waltz</i>
$6/8$	• — • —	<i>Jazz Waltz</i>
$4/4$	• — — —	<i>Mars, bozanova, disco, shuffle, rumba-rumba, jazz rock, samba, mambo, cha-cha, hustel, swing, fox trot, tango, slow beat, bequine, keroncong, langgam dan dangdut.</i>

Tabel 3. metrum

(sumber : buku terampil bermusik SMP kelas VII)

Keterangan =

- = arsis (tekanan kuat)
- = thesis (tekanan ringan)



Gambar 46. ruas birama

(sumber : <http://walpaperhd99.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-dan-jenis-birama-birama-24.html>)

Keterangan =

B = Birama

GB = Garis Birama

6.2.4 Warna Nada / *Timbre*

Menurut Banoe, *timbre* / warna suara dapat dibedakan dengan ragam alat dan proses pembuatannya.⁹⁶ Menurut Joseph, *timbre* adalah ciri khas bunyi yang terdengar bermacam - macam dan dihasilkan oleh bahan sumber bunyi yang berbeda - beda dan cara memproduksi nada yang bervariasi.⁹⁷

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *timbre* / warna suara / warna bunyi / warna nada merupakan ciri ataupun karakteristik model / jenis suara yang dimiliki oleh sumber suara tertentu seperti alat musik ataupun pita suara manusia. Warna nada tergantung pada jenis sumber bunyi, resonator (ruang gema) dan cara memainkan sumber bunyinya.

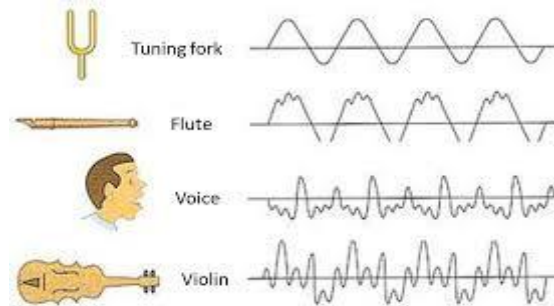
Timbre adalah suatu sifat dari suara manusia atau instrumen karena beda intensitas dan banyaknya harmonik dan sub harmonik sehingga dapat dibedakan instrumen yang satu dengan instrumen lainnya. *Timbre* dalam seni musik sering juga disebut dengan warna suara.

Sebagai contoh suara gitar akustik yang menggunakan senar nylon warna nadanya berbeda dengan gitar akustik yang menggunakan senar logam. Suara yang dihasilkan dari alat musik saxophone terdengar berbeda dengan suara yang

⁹⁶ Banoe, *Op.cit*, hlm. 414

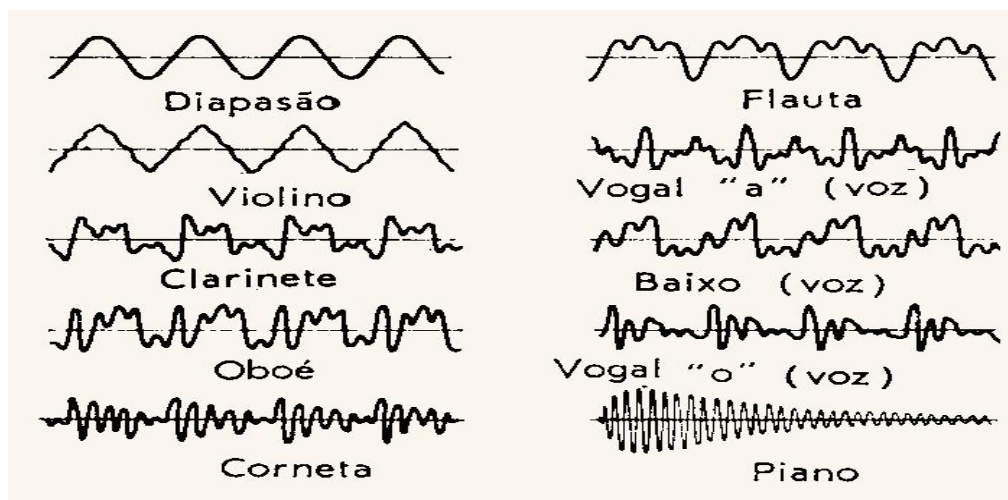
⁹⁷ Joseph Wagiman, *Teori Musik 2* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2009), hlm. 63

dihasilkan dari alat musik harpa, karena alat musik saxophone merupakan alat musik tiup sedangkan harpa merupakan alat musik petik.



Gambar 47. *timbre*

(sumber : <http://www.musictheory.com/timbre/>)



Gambar 48. *timbre*

(sumber : <http://www.simplifyingtheory.com/timbre/>)

6.2.5 Tekstur

Dalam musik, tekstur merupakan susunan dan hubungan yang khas dari faktor-faktor melodis dan harmonis.⁹⁸ Menurut Joseph, tekstur adalah istilah yang mengacu pada jalinan bunyi atau nada.⁹⁹ Di sisi lain Banoe mengemukakan bahwa tekstur dalam musik merupakan jalinan bunyi.¹⁰⁰

Banyaknya tekstur musik merupakan hasil gabungan dari irama, melodi, harmoni, dan komposisi. Tekstur musik dibagi menjadi beberapa macam, yaitu :

1. *Monophonic*

Merupakan tekstur paling sederhana. Selama pusat perhatian hanya pada 1 baris melodi, maka termasuk tekstur monofoni. Beberapa musik timur tengah memiliki tekstur ini.

Sebuah karya musik yang hanya memiliki garis melodi tunggal tanpa iringan lain. Dalam beberapa kasus, iringan berirama mungkin hadir dalam tekstur ini. Menurut Banoe, *monophony* adalah suara tunggal dimana karya musik berupa melodi tanpa dukungan harmoni maupun suara lain yang kontrapungtis.¹⁰¹ Sebagai contoh seseorang menirukan melodi lagu dengan bersiul.

2. *Biphonic*

Sebuah karya musik yang memiliki 2 baris berbeda, dimana baris bawahnya bertahan pada notasi yang konstan, sementara baris atas menciptakan

⁹⁸ Triyono Bramantyo, "Pengantar Apresiasi Musik, terjemahan" : M. Hugh Miller, *Introduction to Music A Guide To Good Listening*, ed-2 (Yogyakarta: FSP ISI, 2006), hlm. 41

⁹⁹ Joseph Wagiman, *op.cit*, hlm. 58

¹⁰⁰ Pono Banoe, *op.cit*, hlm. 412

¹⁰¹ *Ib.id*, hlm. 281

variasi melodi yang cukup rumit. Contoh dari tekstur ini adalah peranan *basso ostinato*.

3. Homophonic

Merupakan jenis tekstur yang cukup familiar dalam musik. Satu suara menjadi melodi utama, sementara suara lain memainkan harmoninya dan mengambil peran di baris bawah. Sebuah karya musik yang hanya berisi satu baris melodi utama menonjol dengan suara dan instrumen lain berkontribusi sebagai iringan, harmoni dan akor.

Homophony adalah bunyi yang sama yang dimainkan secara serempak (bersamaan). Homofoni adalah musik yang disusun secara vertikal yang artinya masing - masing suara pada setiap hitungan / ketukan menghasilkan salah satu akor yang menentukan juga kombinasi nada yang dipakai oleh masing - masing suara.¹⁰² Contoh tekstur ini yaitu seorang vokalis yang bernyanyi dengan iringan piano.

4. Homorhythmic

Merupakan jenis tekstur yang cukup familiar dalam musik, yaitu sebuah karya musik yang hanya berisi satu pola ritmik / pola ritmik yang sama persis. Baris melodi utama diiringi instrumen lain yang berkontribusi sebagai iringan, harmoni dan akor memainkan ritmik yang sama, hanya saja notasinya yang berbeda.

¹⁰² Karl E Prier, *op.cit*, hlm 102

Homorhythmic adalah bunyi yang sama yang dimainkan secara serempak (bersamaan). *Homoritmik* adalah musik yang disusun secara vertikal yang artinya masing - masing suara pada setiap hitungan / ketukan dapat ditarik garis lurus dengan pola yang sama. menghasilkan salah satu akor yang menentukan juga kombinasi nada yang dipakai oleh masing - masing suara.¹⁰³ Suara - suara mulai dan berakhir bersama, kata - kata syair diucapkan bersama. Kesannya kompak, menyakinkan tetapi juga berat dan statis. Sebagai contoh pada tekstur ini adalah 4 vokalis yang terdiri atas suara sopran, alto, tenor dan bass menyanyikan lagu bagimu negeri dengan ritmik yang sama tetapi melodi disesuaikan dengan klasifikasi suara masing - masing.



Gambar 49. Tekstur *Monophonic*

(sumber : <http://www.ijunoon.com/dictionary/monophony-Polski-meaning/>)



Gambar 50. Tekstur *Biphonic*

(sumber : [http://www.wikiwand.com/ms/Tekstur_\(muzik\)](http://www.wikiwand.com/ms/Tekstur_(muzik)))

¹⁰³ Karl E Prier, *op.cit*, hlm 103

Sop. If ye love me, keep my com- mand- ments,

Alto If ye love me, keep my com- mand- ments,

Ten. If ye love me, keep my com- mand- ments,

Bass If ye love me, keep my com- mand- ments,

Gambar 51. Tekstur *Homophonic*(sumber : [http://www.wikiwand.com/ms/Tekstur_\(muzik\)\)](http://www.wikiwand.com/ms/Tekstur_(muzik)))

Nun komm, der Hei- den Hei- land,

Nun komm, der Hei- den Hei- land,

Nun komm, der Hei- den Hei- land,

Nun komm, der Hei- den Hei- land,

Gambar 52. Tekstur *Homorhythmic*(sumber : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Row_your_boat.svg)

6.2.6 Aransemen

1. Pengertian Aransemen

Terciptanya sebuah karya musik ialah melalui suatu proses kreatifitas seniman. Dalam hal ini, karya seni digarap dalam bentuk aransemen. Kata ‘aransemen’ berasal dari bahasa Inggris ‘*arrange*’ (kata kerja), yang dalam konteks musik berarti menyusun, mengubah musik. Kemudian dikenal ‘*arrangement*’ (kata benda), yang dalam konteks musik berarti susunan musik.¹⁰⁴

Aransemen juga disebut gubahan. Pono Banoe dalam Marisa Isman menjelaskan bahwa kata gubahan berasal dari kata gubah atau mempercantik bunyi.¹⁰⁵ Pengertian seperti ini ternyata bersesuaian dengan pengertian kata gubahan dalam Kamus Bahasa Indonesia yang diartikan sebagai hiasan atau bentukan dari sesuatu. Menurut Banoe, aransemen merupakan gubahan lagu untuk orkes atau kelompok paduan musik, baik vokal maupun instrumental.¹⁰⁶

Menurut Prier, aransemen adalah segala pengolahan musik termasuk vokal yang berbeda dengan komposisi asli.¹⁰⁷ Sedangkan Kennedy menulis tentang aransemen atau yang dia sebut juga dengan ‘transparasi’ sebagai berikut :

*Adaption of a piece of music for a medium other than that for which it was originally performed. In this sense it is largely synonymous with *transcription, although the later term carries a number of alternative connotations. In jazz or popular music, arrangement may refer to the orchestration and elaboration of a simple central theme.*¹⁰⁸ (Penyesuaian dari karya musik untuk media lain yang merupakan komposisi aslinya. Dalam hal ini selaras dengan istilah *transkripsi

¹⁰⁴ John M Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia : An English – Indonesian Dictionary* (Jakarta: Gramedia, 2004), hlm. 38

¹⁰⁵ Marisa Isman, *Aransemen Lagu “Lubuak Sao” Untuk Ensemble Musik Sekolah* (Padang: Karya Akhir UNP, 2011), hlm. 19

¹⁰⁶ Pono Banoe, *op.cit*, hlm. 30

¹⁰⁷ Prier, *op.cit*, hlm. 11

¹⁰⁸ Michael dan Joyce Kennedy, *The Oxford Dictionary of Music* (Oxford University: Press, 2012, cet-6), hlm. 32

meskipun mengandung makna lain. Pada musik jazz atau pop, aransemen lebih condong terhadap bentuk orkestrasi dan elaborasi sebuah tema sederhana.)

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan tentang aransemen yaitu penyesuaian komposisi musik dengan suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah serta menata dan memperkaya sebuah komposisi musik, melodi, atau lagu menjadi suatu *style* dan atmosfer yang baru dengan sentuhan kreatifitas *arranger*. Di samping itu, aransemen merupakan usaha yang dilakukan terhadap sebuah karya musik untuk suatu pagelaran yang pengerjaannya bukan sekedar perluasan teknis, tetapi juga menyangkut pencapaian nilai artistik yang dikandungnya. Media yang digunakan dalam membuat aransemen bermacam - macam, dapat berupa alat musik tunggal, band, paduan suara hingga orkestra.

2. Jenis Aransemen

Setiap orang dapat menyusun aransemen lagu sesuai dengan selera masing - masing. Orang yang membuat aransemen lagu dikenal dengan *arranger* atau pengaransemen. Modal dasar yang harus dimiliki seorang *arranger* adalah menguasai pengetahuan tentang ilmu komposisi, orkestrasi, harmoni serta bentuk dan analisa. Pengetahuan ini yang menjadi landasan dalam pembuatan berbagai jenis aransemen. Ada tiga jenis aransemen, diantaranya yakni aransemen vokal, aransemen instrumen, dan aransemen campuran. Peneliti memfokuskan pada aransemen vokal saja dimana *beatbox* merupakan aplikasi dari organ vokal.

2.1 Aransemen Vokal

Setiap lagu dapat disusun aransemen khusus vokal, yaitu dalam dua suara, tiga suara, empat suara. Untuk menyusun aransemen vokal, yang paling mudah adalah menyusun aransemen lagu dalam dua suara, karena untuk menyusun aransemen lagu dalam tiga dan empat suara ada banyak persyaratan yang harus diperhatikan. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik dan memuaskan, setelah selesai disusun aransemen lagunya kemudian dicoba untuk dinyanyikan secara bersama – sama. Apabila dirasa kurang baik / memuaskan maka dapat dicoba lagi untuk menyusun aransemen lagu tersebut hingga pada akhirnya diperoleh hasil yang sangat memuaskan.¹⁰⁹

3. Elemen Aransemen

3.1 *Rhythm Section*

3.1.1 *Fill In / Pattern Transisi*

Fill In merupakan suatu pola permainan yang dimainkan dengan tujuan untuk variasi dalam permainan musik maupun sebagai penanda dalam perubahan lagu. *Fill in* mengacu pada frase pendek (ketukan atau birama tunggal) yang ditempatkan antara frase pokok yang terputus dan berguna untuk memberikan tekanan tertentu.¹¹⁰

Istilah ini biasanya mengacu pada teknik yang dimainkan oleh *drum set*, tetapi *fill in* dapat juga digunakan untuk *rhythm section*, diantaranya ritme untuk

¹⁰⁹ Bagus Tri Wibowo, *Teknik Aransemen Lagu* (Yogyakarta: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 2014), hlm. 24

¹¹⁰ Genichi Kawakami, *Arranging Popular Music : A Practical Guide* (Japan: Yamaha Music Foundation, 1975), hlm. 170

nstrumen gitar, bass maupun piano. Dalam beberapa kasus, teknik *fill in* sebagai kebebasan berimprovisasi oleh para performer.



Gambar 53. Macam – macam *fill in*

(sumber : <http://www.klinikdrum.com/artikel/fil-in1.html>)

3.1.2 *Ostinato*

Ostinato merupakan motif atau frase yang secara teratur berulang terus menerus, biasanya *pitch*-nya adalah sama. Akan tetapi dewasa ini, *ostinato* juga berlaku pada ritme. Dengan kata lain, bentuk melodi, ritme atau harmoni yang pendek, yang diulang - ulang di sepanjang permainan atau sepanjang frase.¹¹¹



Gambar 54. Pola *Ostinato* Irama

(sumber : <http://senimusik-sma6-ska.blogspot.co.id/p/blog-page.html>)

¹¹¹ *ib.id*, hlm. 181



Gambar 55. macam – macam pola *ostinato*

(sumber : <http://trayamusica.blogspot.co.id/2011/06/bab-iv-irama-dan-birama.html>)

3.1.3 Syncopation

Merupakan salah satu elemen penting dalam irama jazz disamping *blue notes*, improvisasi, *polyrhythms* dan *shuffle note*. Singkopasi atau *syncop* adalah penekanan atau aksentuasi pada not - not *upbeat* (not - not dengan ketukan lemah).¹¹²

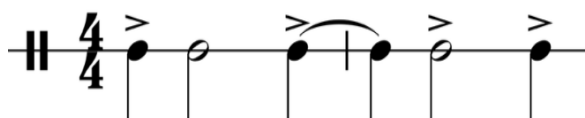
Sinkopasi adalah teknik menuliskan atau memainkan musik yang menjadikan ketukan pada sebagian atau seluruh musik tersebut menjadi *off-beat*. Ada beberapa cara yang bisa digunakan dalam membuat melodi mengikuti

¹¹² Wawancara dengan Ronald Yehezkiel pada Minggu, 26 November 2017, pukul 18.05 WIB

ketukan yang tersinkopasi seperti memberi suspensi, aksen, nada $\frac{1}{2}$ ketuk dan tanda diam.¹¹³ Berikut adalah penjabaran dari teknik tersebut :

1. Memberi suspensi

Suspensi adalah teknik memperpanjang durasi ketukan suatu not. Pada penulisan musik, biasanya suspensi dilakukan dengan menggunakan tanda legato. Perhatikan notasi berikut :



Notasi 1. sinkopasi menggunakan teknik suspensi
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Notasi di atas terdiri atas 2 bar. Pada bar 1 terlihat cukup jelas bahwa not yang berada di hitungan 1 diberi aksentuasi (>). Namun pada hitungan 3 tidak diberikan penekanan apapun karena not tersebut masih merupakan bagian dari not hitungan 2. Terlihat pada hitungan 4 terdapat not yang diberikan penekanan. Pada bar 1, sinkopasi telah terjadi dan berlanjut pada bar 2 dimana not pada hitungan 1 bar 2 masih merupakan kelanjutan dari not pada hitungan 4 bar 1. Hasilnya, hitungan 1 pada bar 2 tidak mendapatkan aksentuasi. Bila diperhatikan lebih lanjut, hitungan 3 pada bar 2 juga tidak mendapat penekanan. Not di hitungan 1 pada bar 2 merupakan suspensi dari not di hitungan 4 pada bar 1.

¹¹³ Eko S Mulyanto, *Panduan Dasar Bermain Jazz* (Jakarta: Kawan Pustaka, 2008), hlm. 37

2. Memberi aksen (penekanan)

Not yang diberi aksen bunyinya lebih keras dari not yang tidak diberi aksen. Bila aksen diberikan pada not di hitungan 2 dan 4, tentu saja akan menjadikannya tersinkopasi. Contoh sama dengan contoh pada penjelasan *off-beat* di atas.

3. Mengganti posisi not ½ ketuk

Not ½ ketuk dapat menjadikan suatu ritme tersinkopasi bila diposisikan pada hitungan suatu bar seperti notasi berikut :



Notasi 2. re-posisi not ½ ketuk

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Penempatan not ½ ketuk pada hitungan 1 di partitur tersebut akan mengurangi tekanan hitungan 1 tersebut. Alhasil hitungan 2 akan terdengar lebih keras dan menjadikannya *off-beat*.



Notasi 3. re-posisi not ½ ketuk

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Not $\frac{1}{2}$ ketuk pada ketukan terakhir suatu bar seperti di atas, walau tidak mengurangi penekanan di hitungan 1 pada bar berikutnya, akan menghasilkan penekanan yang tidak biasa. Ini pun bisa disebut sinkopasi.

4. Memberi tanda diam

Tanda diam, baik $\frac{1}{2}$ atau 1 ketuk, pasti akan mengurangi atau bahkan menghilangkan penekanan. Jika tanda diam ditempatkan pada hitungan 1 atau 3, maka akan menjadi musik yang *off-beat*.

Kekurangan pola seperti ini yakni ritme (aliran musik) yang diberikan sinkopasi akan terdengar seolah - olah tertahan, tertunda, namun kemudian tiba-tiba melompat dan seperti terburu - buru. Dalam pandangan sebagian besar genre musik, sinkopasi menjadikan aliran ritme musik terkesan terganggu dan tidak normal. Dalam taraf sinkopasi yang ekstrim seperti pada *free jazz*, ritme akan terdengar kacau balau dan bahkan sama sekali tidak mengindahkan *beat*.

3.2 Melody Section

3.2.1 Counter Melody

Counter melody merupakan melodi pendukung / kedua dari melodi original. Sebagai melodi pendukung, tentu tidak lepas peranannya dari melodi original / utama. *Counter melody* memainkan peran penting dalam aransemen, dan

digunakan dalam berbagai variasi. *Filler* dan *obligato* termasuk salah satu variasi *counter melody*.¹¹⁴



Notasi 4. *counter melody*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

3.2.2 Ornament

Ornament artinya hiasan atau variasi. Khusus dalam vokal yang lazim dikategorikan sebagai *ornament*, yaitu improvisasi atau hiasan yang dilakukan secara mendadak dan impromptu atau hiasan yang direncanakan. Ornamentasi pada dasarnya bertujuan membuat lagu menjadi lebih hangat dan lebih kaya nuansa. Ornamentasi tidak akan bermakna apapun apabila dilakukan tidak dengan sepenuh jiwa.¹¹⁵

Mengingat menyanyi merupakan pekerjaan hati, maka prinsip dasar saat melakukan ornamen vokal pun tetap perlu dilakukan dengan penuh perasaan. Yang termasuk dalam katagori ornamentasi vokal, selain memproduksi *soft* distorsi dan distorsi, termasuk *vibrato*, *echo*, *tremolo* dan *falsetto* / kopstem.

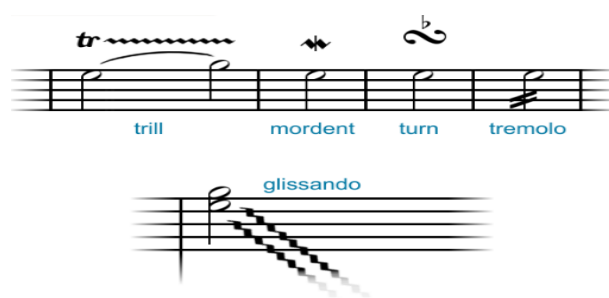
¹¹⁴ Genichi Kawakami, *op.cit*, hlm. 46

¹¹⁵ *Ib.id*, hlm. 55

Distorsi adalah vokal suara yang dibuat dengan kesan kasar seperti penyanyi rock, sedangkan *soft* distorsi merupakan vokal yang lembut dan serak.

Teknik *vibrato* adalah gelombang vokal lembut yang mendalam, sebagaimana yang banyak dilakukan hampir semua penyanyi pop. Teknik *tremolo* adalah getaran vokal yang lebih rapat seperti yang banyak dilakukan para penyanyi seriosa. Teknik *echo* adalah cara bernyanyi mendesah, hal ini sering digunakan oleh para penyanyi yang kurang memiliki potensi mengalunkan gelombang *vibrato* atau *tremolo*. Kopstem / *falsestto* adalah suara palsu yang ditujukan bagi pria dan dapat dimanfaatkan sebagai ornamen.

Ornamen lainnya juga berarti not – not yang ditambahkan pada melodi, tetapi tidak termasuk nilai not melodi dan tidak termasuk birama. Sejumlah *ornament* ditandai dengan simbol standar dalam notasi musik. Sementara *ornament* lain dapat ditambahkan ke staf di not kecil, atau hanya ditulis secara normal. Beberapa jenis ornamen diantaranya *slide*, *trill*, *mordent*, *gruppetto*, *appoggiatura* dan *aciaggatura*.



Gambar 56. *Ornament*

(sumber : https://www.thoughtco.com/symbols-of-piano-music-part-i-2701991?utm_source=pinterest&utm_medium=social&utm_campaign=shareurlb uttons_nip)

3.2.3 *Ostinato*

Ostinato selain terdapat pada ritme, juga terdapat pada melodi bahkan diawali oleh melodi. Pada pembahasan *ostinato* di pola irama telah dijelaskan bahwa *ostinato* merupakan motif atau frase yang secara teratur berulang terus menerus, biasanya *pitch*-nya adalah sama.

♩. = 100

Su - mer is i - cu - men in _____

lhu-de sing cu-cu Grow-eth seed and blow-eth mead and springth the wood a-new.

Gambar 57. pola *ostinato* melodi

(sumber : <https://www.8notes.com/scores/4988.asp>)

3.2.4 *Dead Spot Filler*

Elemen pada melodi terdiri atas tanda bergerak (*motion*) dan tanda diam (*rest*). Elemen tanda diam disebut juga *dead spots*, yang sangat efektif diisi dengan *filler*. *Dead spot* diisi pada *line 2* dan dibagi 2 baik secara melodis ataupun ritmis. Secara melodis berarti melodi pada *line 1* yang notasinya panjang /

menggunakan *tie*. Secara ritmis berarti ritmik / tanda istirahat pada *line* 1 yang ketukannya panjang. *Filler* inilah yang mengisi 2 macam *dead spot* tersebut.¹¹⁶

3.2.5 Tail

Istilah *tail* secara harfiah ditafsirkan sebagai ‘mengisi *dead spot* pada akhir frase’. Pada umumnya, teknik ini digunakan dalam gaya *impromptu* oleh pemain musik selama pertunjukkan, namun pada beberapa kasus, teknik ini sengaja digunakan oleh *arranger*.¹¹⁷

3.2.6 Lead In

Secara umum, sebuah *filler* kecil digunakan sebelum frase dengan maksud memperhalus dalam memperkenalkan melodi utama. Karena digunakan untuk memperkenalkan melodi, maka disebut *lead in* yang merupakan berbentuk *scale*.¹¹⁸

3.2.7 Obbligato

Berlawanan dengan *filler*, yang penggunaannya pada *dead spot*, *obbligato* lebih mengarah sebagai melodi kedua, mendukung melodi utama di berbagai tempat, tidak hanya pada *dead spot*. Elemen utama *obbligato* adalah sebuah komposisi yang menggunakan *counter melody* sebagai dasarnya. Teknik tersebut

¹¹⁶ *Ib.id*, hlm. 34

¹¹⁷ *Ib.id*, hlm. 37

¹¹⁸ *Ib.id*, hlm. 38

memberikan kesempatan besar bagi *arranger* untuk menunjukkan talentanya dalam mengkomposisi karya.¹¹⁹

3.2.8 Motif

Dalam komposisi musik, rangkaian motif yang diakhiri dengan tanda yang jelas disebut frase. Umumnya panjang satu frase adalah empat birama. Ada dua macam frase, yaitu frase pertanyaan yang ditandai dengan sebuah batas akhir yang memberi kesan berhenti sementara, dan frase jawaban yang ditandai dengan sebuah batas akhir yang memberi kesan selesai. Frase pertanyaan yang selalu diikuti dengan frase jawaban disebut kalimat musik. Ada beberapa tanda yang digunakan untuk menyatakan frase, yaitu garis lengkung, kalimat syair dan kadens. Kadens ialah tanda baca dalam musik.

Motif dapat diartikan suatu bentuk pola irama dan melodi yang pendek tetapi mempunyai arti. Motif berguna memberi arah tertentu pada melodi yang memberi hidup pada suatu komposisi.¹²⁰ Sepasang motif biasanya membentuk frase.

Dalam *beatbox* seringkali terdapat motif pada *sound effects*, baik itu efek biasa maupun efek melodi. Teknik pengolahan motif tersebut antara lain :¹²¹

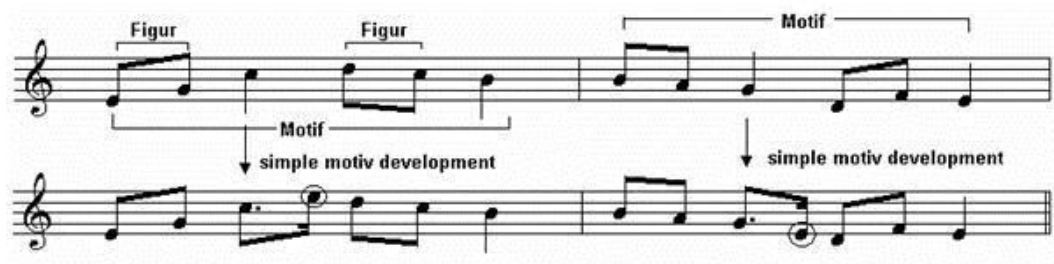
1. Repetisi : pengulangan dari bagian yang baru saja dimainkan dengan jenis instrumen musik yang sama.
2. Imitasi : pengulangan dari bagian yang baru saja dimainkan dengan jenis instrumen musik yang berbeda.

¹¹⁹ *Ibi.d*, hlm. 50

¹²⁰ *Ib.id*, hlm. 59

¹²¹ Heni Kusumawati, *Diktat Komposisi 1* (Yogyakarta: UNY, 2010), hlm. 12

3. Sekuen : pengulangan dengan arah yang sama, tetapi pada tingkatan yang berbeda.
4. Augmentasi : pengulangan dengan cara perluasan nilai nada / waktu.
5. Retrogesi : pengulangan dengan cara arah yang berlawanan, tetapi nada dan intervalnya tidak berubah.
6. Ornamentasi : pemberian hiasan pada nada - nada pokok.
7. Reharmonisasi : pengulangan dengan harmonisasi yang sama dengan cara *acciaccatura*, *appoggiatura*, *gruppetto*, *trill*, *scheifer* dan *mordent*.
8. *Echo* : pengulangan pada bagian akhir.



Notasi 5. Motif

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

3.2.9 Bass Line

Bassline merupakan salah satu hal penting dalam mengaransir sebuah karya. Jika dibandingkan dengan *part* suara lain, bass bukan menjadi *part* dominan, tetapi mendukung harmoni, menciptakan *rhythm* dan berperan penting dalam menjadi pondasi. Dengan kata lain, *bassline* mengiringi baik secara vertikal maupun horizontal dalam musik.¹²²

¹²² *Ibid*, hlm. 223

Bassline adalah gaya iringan bass yang melandasi akor dan *rhythm* sebuah lagu. Dalam membangun sebuah *bassline*, not yang paling utama dimainkan adalah not dasar dari akor itu sendiri. *Bassline* adalah sebuah istilah garis bass yang digunakan oleh genre musik tertentu dengan menarik motif musik atau frase yang diulang - ulang dengan variasi di sepanjang lagu.



Gambar 58. *Boogie-Woogie Bassline*

(sumber :

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22Texas_%26_Pacific%22_boogie_wogie_bass.png)

7. Format Penyajian

Menurut Margono, penyajian bukan hanya menata materi sajian, tetapi juga tempat / latar penyajiannya.¹²³ Sementara menurut Sumaryo, bentuk penyajian diartikan sebagai cara menyampaikan, menghidangkan atau dengan kata lain pengaturan penampilan.¹²⁴ Djelantik menambahkan bahwa bentuk penyajian merupakan unsur - unsur dasar dari susunan pertunjukkan.¹²⁵

¹²³ Margono, *Apresiasi Seni* (Jakarta: Yudhistira, 2007), hlm. 115

¹²⁴ L. E. Sumaryo, *Komponis, Pemain Musik dan Publik*, ed-2 (Jakarta: Pustaka Jaya, 2009), hlm. 62

¹²⁵ A. A. M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, ed-2 (Bandung: Masyarakat Seni Indonesia, 2004), hlm 14

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk penyajian adalah cara menyampaikan atau menghadirkan wujud penampilan yang didalamnya terdapat susunan berupa tata panggung, tempat dan waktu pertunjukkan, media tampilan, lagu yang disajikan serta kostum.

Format penyajian menciptakan suatu aktifitas yang dinamakan *jamming* dan *battle*. *Jamming* adalah suatu kalaborasi dari para performer yang dijadikan satu menjadi suatu tampilan yang enak didengar. *Jamming* umumnya dibawakan oleh 2 orang atau lebih. Karena *jamming* dibawakan orang banyak, maka harus ada pembagian *job desk*, artinya setiap *performer* menampilkan 1 suguhan.



Gambar 59. *jamming beatbox*

(sumber : <https://i.ytimg.com/vi/hIDaN5KUjwM/maxresdefault.jpg>)

Sedangkan *battle* merupakan kontak antara dua atau lebih pihak dimana masing - masing pihak bertujuan mengalahkan pihak lainnya dan dinilai oleh juri. *Battle* dilakukan pada suatu arena dimana taktik (bukan strategi) dipergunakan untuk mengalahkan lawan.¹²⁶

Dewasa ini banyak kompetisi vokal yang diadakan seperti Indonesian idol, x factor, rising star, the voice dan sebagainya ajang tersebut bertujuan untuk

¹²⁶ <https://id.wikipedia.org/wiki/Pertempuran>, diakses pada Rabu, 22 November 2017, pukul 18.15 WIB

mencari bibit penyanyi baru di Indonesia. dalam kompetisi tersebut terdapat 12 kontestan yang saling beradu untuk memperebutkan posisi pertama sebagai juara dengan penilaian oleh masyarakat melalui komentar juri.



Gambar 60. *battle beatbox*

(sumber : <https://beatboxhq.wordpress.com/2015/08/31/dharni-vs-beasty-best-16-3rd-beatbox-battle-world-championship-beatboxing-beatbox-beatboxbattles-beatboxbattle-beatboxbattle/>)

Berbagai bentuk penyajian dalam musik barat yaitu :

7.1 Solo

Menurut Tyas bahwa *solo* adalah penyajian yang dilakukan secara perorangan atau tunggal oleh pemain yang bersangkutan, baik itu pemain instrumen ataupun vokal dengan iringan instrumen.¹²⁷ Sejalan dengan itu, Soeharto berpendapat bahwa *solo* adalah permainan atau pagelaran musik yang menampilkan pelaku tunggal untuk pemeran utama dengan atau tanpa iringan.¹²⁸ Lain pihak menurut Okatara, *solo* berarti menyanyi yang dilakukan satu orang.¹²⁹

¹²⁷ Hartaris Andijanang Tyas, *Seni Musik SMA* (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 89

¹²⁸ Soeharto, *Kamus Musik* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), hlm. 105

¹²⁹ Bebbi Okatara, *6 Jam Jago Teknik Vokal* (Jakarta Timur: Gudang Ilmu, 2011), hlm.105

Solo merupakan istilah yang digunakan untuk menentukan jumlah pemain atau penyanyi dengan komposisi tunggal dalam sebuah penampilan dengan atau tanpa iringan.



Gambar 61. *solo beatbox*

(sumber : <http://coub.com/view/c1u3f>)

Beatbox dapat disajikan secara *solo*, berarti satu *beatboxer* yang tampil dalam satu panggung dan sifatnya kompetitif. *Solo beatbox* secara bebas menentukan efek suara, genre dan struktur yang dibunyikan karena *beatboxer* itu sendiri yang mengetahui kapasitasnya. *Solo beatboxer* memiliki keterbatasan dalam hal jumlah efek suara yang diproduksi. *Solo beatboxer* maksimal dapat membunyikan 5 atau 6 efek suara dengan memperhatikan pengambilan napas dan kapan harus membunyikan *filler* ataupun unsur – unsur musik lainnya. Khusus master *solo beatboxer* maksimal dapat membunyikan 7 atau 8 suara.¹³⁰

¹³⁰ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 09.00 WIB

7.2 Duo

Prier berpendapat bahwa *Duo* adalah dua alat musik yang dimainkan bersama.¹³¹ Menurut Okatara, *duo* memiliki pengertian menyanyi yang dilakukan oleh dua orang penyanyi.¹³² Lain pihak menurut Tyas, *duo* berarti penyajian musik yang dimainkan oleh dua orang pemain.¹³³

Istilah *duo* digunakan untuk menentukan jumlah pemain dengan komposisi dua orang pemain atau penyanyi dengan atau tanpa iringan.



Gambar 62. *duet beatbox*

(sumber : <https://www.humanbeatbox.com/articles/beatbox-breakdown-why-hiss-vs-alexinho-was-the-best-solo-battle-of-gbbb-2017/>)

Beatbox juga dapat disajikan dalam bentuk *duet*, yaitu dua *beatboxer* yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Jika format tampilan *beatbox* dimainkan dua *beatboxer* (minimal) atau lebih, maka *beatboxer* selalu bermusyawarah tentang aturan dalam permainan *beatbox*, supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam menyajikan dan meminimalisir keegoisan *beatboxer* saat tampil. Karena semakin banyak personil *beatbox*, maka semakin hati – hati dalam

¹³¹ Prier, Op.cit, hlm. 37

¹³² Okatara, Op.cit, hlm. 105

¹³³ Tyas, Op.cit, hlm. 89

memainkan agar tidak terjadi tumpang tindih antar bunyi yang dihasilkan. Aturan tersebut ialah penentuan genre, penentuan struktur dan pembagian suara / *part*.

Penentuan genre berarti menentukan genre *beatbox* yang akan dimainkan, dalam hal ini para *beatboxer* tidak boleh melenceng dari genre yang ditentukan saat penyajian. Pada penentuan struktur berarti menentukan susunan sajian yang dibawakan mulai dari detik pertama hingga terakhir, mengingat *beatbox* tidak memiliki susunan sajian tertentu dalam tampilannya, maka dari itu disusun struktur sajian agar kedua *beatboxer* (atau lebih) dapat mengetahui kapan harus memainkan *intro*, *verse*, *chorus*, *bridge* dan *coda*. Sebagai aturan terakhir, pembagian suara / *part* berarti menentukan siapa yang harus memainkan beat, tap tempo, efek dan melodi. Dengan demikian maka para *beatboxer* dapat memfokuskan diri saat membawakan *beatbox*.¹³⁴

Dalam penyajian *beatbox* secara *duet*, kedua *beatboxer* lebih bersifat berkolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna suara / *timbre* yang belum dimainkan. Untuk pembagian *part* secara *duet*, maka *beatboxer* pertama membunyikan beat dan efek, sedangkan *beatboxer* kedua membunyikan melodi dan tap tempo.

7.3 Trio

Menurut Prier, *trio* adalah tiga alat musik yang main bersama.¹³⁵ Lain pihak menurut Okatara, *trio* adalah menyanyi yang dilakukan oleh tiga orang.¹³⁶

¹³⁴ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 09.20 WIB

¹³⁵ Prier, Op.cit, hlm. 220

¹³⁶ Okatara, Op.cit, hlm 105

Pendapat serupa dikemukakan oleh Tyas bahwa *trio* berarti penyajian musik yang dimainkan oleh tiga orang pemain.¹³⁷

Trio merupakan istilah untuk menentukan jumlah pemain dengan komposisi tiga orang pemain instrumen atau tiga orang penyanyi yang bermain atau bernyanyi secara bersama dalam setiap penampilan.



Gambar 63. *trio beatbox*

(sumber : <https://beatboxhq.wordpress.com/2015/09/20/kim-sng-malaysia-3rd-beatbox-battle-world-championship-beatboxing-beatbox-beatboxbattles-beatboxbattle-beatboxbattle/>)

Beatbox juga dapat disajikan dalam bentuk *trio*, yaitu tiga *beatboxer* yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Seperti format penyajian *beatbox* secara *duet*, dalam format penyajian *beatbox* secara *trio* pun juga berlaku aturan yang sama. Dalam penyajian *beatbox* secara *trio*, ketiga *beatboxer* juga bersifat berkolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna suara / *timbre* yang belum dimainkan dengan mengeksplor kemampuan *beatboxing* masing - masing sesuai karakter. Untuk pembagian *part* secara *trio*,

¹³⁷ Tyas, Op.cit, hlm. 89

maka *beatboxer* pertama membunyikan beat, *beatboxer* kedua sebagai pemegang tempo, sedangkan *beatboxer* ketiga membunyikan melodi. Untuk efek, dapat dibunyikan oleh *beatboxer* kedua atau ketiga (pilih salah satu).¹³⁸

7.4 *Kwartet*

Menurut Prier, *kwartet* adalah istilah untuk sebuah komposisi bagi empat alat musik.¹³⁹ Menurut Okatara, *kwartet* adalah menyanyi yang dilakukan oleh empat orang.¹⁴⁰ Tyas berpendapat bahwa *kwartet* adalah penyajian musik yang dimainkan oleh empat orang pemain.¹⁴¹

Kwartet merupakan sebuah istilah untuk menentukan jumlah pemain dengan komposisi empat orang pemain dalam bentuk vokal maupun instrumental yang bermain atau bernyanyi secara bersama dalam setiap penampilannya.



Gambar 64. *kwartet beatbox*

(sumber : <http://beatboxbattle.tv/interview/ball-zee-2011/>)

¹³⁸ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 09.40 WIB

¹³⁹ Prier, Op.cit, hlm. 173

¹⁴⁰ Okatara, Op.cit, hlm 105

¹⁴¹ Tyas, Op.cit, hlm 89

Beatbox dapat juga disajikan dalam bentuk *kwartet*, yakni empat *beatboxer* yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Seperti format penyajian *beatbox* secara *duet* maupun *trio*, dalam format penyajian *beatbox* secara *kwartet* pun juga berlaku aturan yang sama. Dalam penyajian *beatbox* secara *kwartet*, keempat *beatboxer* juga bersifat kolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna suara / *timbre* yang belum dimainkan dengan mengeksplor kemampuan *beatboxing* masing - masing sesuai karakter. Untuk pembagian *part* secara *kwartet*, maka *beatboxer* pertama membunyikan *beat*, *beatboxer* kedua sebagai pemegang tempo, *beatboxer* ketiga memproduksi efek, sedangkan *beatboxer* keempat membunyikan melodi.¹⁴²

8. Sekolah *Beatbox* Indonesia

8.1 Profil Sekolah *Beatbox* Indonesia

Sekolah *Beatbox* Indonesia merupakan lembaga pendidikan khusus untuk mempelajari *beatbox* yang didirikan oleh satu - satunya komunitas *beatbox* terbaik se - Indonesia, Jakarta *Beatbox Clan*, pada tahun 2010 yang berlokasi di Jakarta Selatan. Sekolah *Beatbox* Indonesia ini adalah sekolah *beatbox* pertama yang berdiri di Jakarta. Para *beatboxer* ternama di Indonesia yang juga anggota dari komunitas Jakarta *Beatbox Clan* tidak lain berperan langsung sebagai tenaga pengajar di Sekolah *Beatbox* Indonesia.

Sekolah *Beatbox* Indonesia tidak memiliki kriteria khusus dalam penerimaan siswa, oleh karena itu sekolah ini sangat terbuka bagi siapapun yang

¹⁴² Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 10.00 WIB

ingin belajar *beatbox*. Kegiatan pembelajaran di Sekolah *Beatbox* Indonesia ini berlangsung selama 2 x 30 menit atau satu setengah jam pada setiap pertemuannya. Materi yang disajikan di setiap pertemuan di Sekolah *Beatbox* Indonesia ini telah disusun dan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tingkatan yang telah dibuat oleh tim komunitas Jakarta *Beatbox Clan*. Sekolah *Beatbox* Indonesia memiliki visi yaitu menjadikan sekolah ini sebagai salah satu wadah pendidikan musik yang mampu menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia Indonesia khususnya generasi muda. Berdasarkan visi tersebut, Sekolah *Beatbox* Indonesia melakukan beberapa misi sebagai berikut.

- Menjadi media pembelajaran musik *beatbox* yang benar, teratur, terarah, yang ditopang oleh kurikulum dan guru (instruktur) berstandar internasional.
- Melahirkan siswa yang berpikir kreatif dan berketerampilan di dunia musik sehingga mampu terlibat di kancah musik nasional dan internasional.
- Menjadikan musik sebagai media pengembangan pribadi.
- Berperan serta secara aktif dalam membangun masyarakat melalui pendidikan musik.¹⁴³

SBI merupakan wadah bagi yang ingin menyalurkan bakat dan hobinya, khususnya hobi bereksplorasi dalam hal vokal perkusi. Para *beatboxer* dilatih dan dibiasakan untuk berpikir kreatif. Dalam mengembangkan kemampuannya, *beatboxer* bereksperimen dalam peniruan bunyi. Dengan mencontoh cara memproduksi bunyi oleh pengajar, peserta didik SBI berhasil meniru apa yang mereka pelajari dalam prosesnya.

¹⁴³ Kurikulum Sekolah *Beatbox* Indonesia

8.2 Tingkat *Basic-Intermediate*

Sekolah *Beatbox* Indonesia terbagi atas 3 jenjang studi yaitu *basic*, *intermediate* dan *advance*. Fokus dalam penelitian ini yaitu pada kelas *basic-intermediate* disebabkan kemampuan peneliti menyesuaikan dengan pelajaran *beatbox* hanya sampai pada jenjang *intermediate*. Selain itu, waktu penelitian pada kelas *basic-intermediate* yang sesuai dengan ketersediaan waktu peneliti.

B. Penelitian Relevan

Penelitian tentang kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia ini merupakan penelitian yang pertama dilakukan sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan orisinalitasnya. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain :

1. Hasil penelitian Windy Monika Tifany, 2016, yang berjudul *Pelatihan*

Beatbox Untuk Usia Remaja di Komunitas Mulut Travellers Bandung

Menunjukkan bahwa komunitas *beatbox* Mulut Travellers hadir untuk memberi wadah bagi para penikmat dan pencinta musik *beatbox* yang ada di Bandung dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang proses pelatihan *Beatbox* di KBMT Bandung serta mengembangkan dan memperkenalkan musik *beatbox* itu sendiri kepada khalayak ramai melalui sebuah komunitas.

Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti yaitu memaparkan materi serta bagaimana strategi dalam melatih materi tersebut kepada peserta didik. Perbedaan penelitian di atas yaitu menggambarkan tentang proses pelatihan

beatbox, sedangkan peneliti meninjau tentang kaidah unsur - unsur musik, teknik produksi suara dan format penyajian pada *beatbox* baik secara solo dan kelompok.

2. Hasil penelitian Gilang Abdi Pamungkas, 2017, yang berjudul *Beatbox Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Individual Ritmis di Sekolah Musik Alam Yogyakarta*

Menunjukkan bahwa Sekolah Musik Alam Yogyakarta hadir untuk mengkombinasikan antara pelajaran musik dengan hakekat yang membentuk bunyi - bunyian seperti gesek, petik, tiup, pukul dan vokal di Yogyakarta dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *beatbox* dalam meningkatkan kesadaran individual ritmis dengan menggunakan *beatbox*.

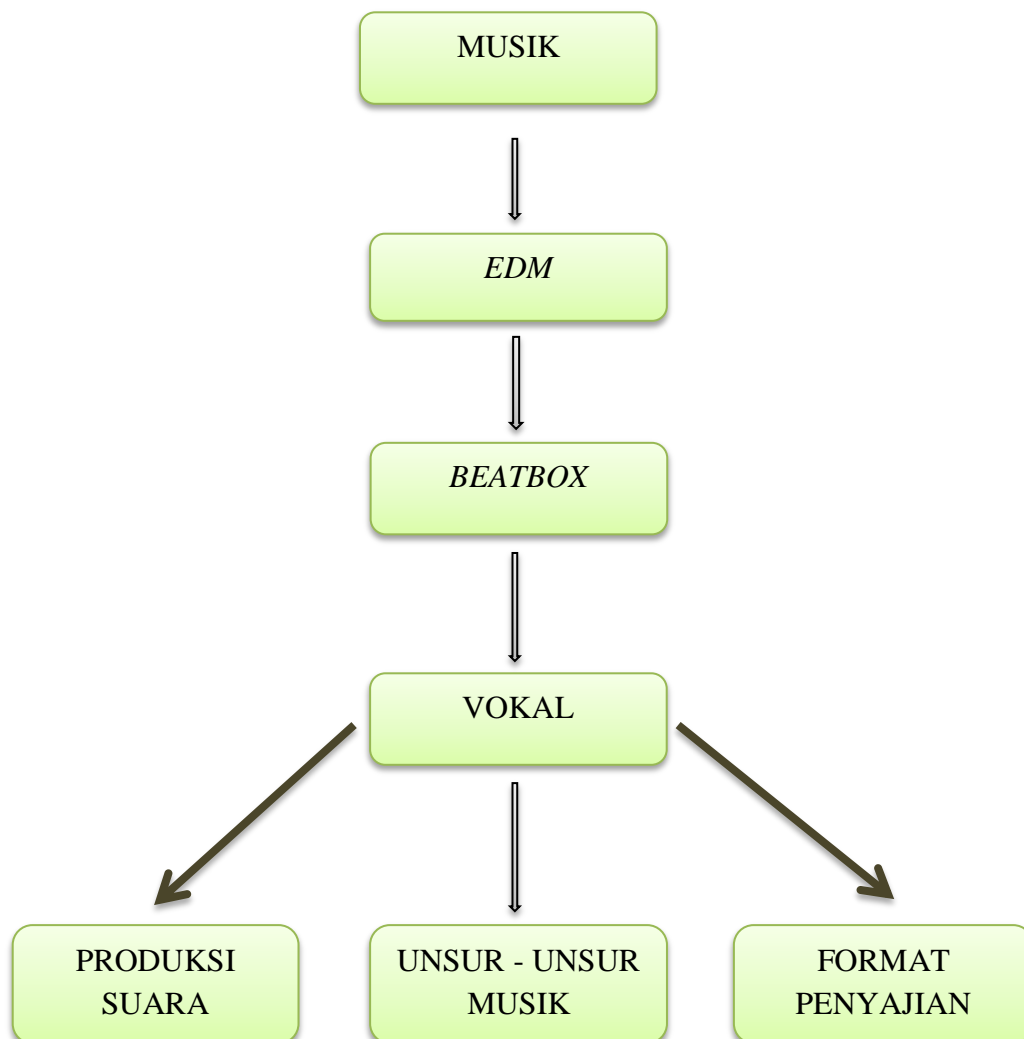
Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti yaitu meneliti tentang penggunaan materi bunyi *beatbox*. Perbedaan penelitian di atas yakni menggambarkan keefektifan *beatbox* sebagai media pembelajaran musik, sedangkan peneliti meninjau tentang kaidah unsur - unsur musik, teknik produksi suara dan format penyajian pada *beatbox* baik secara solo dan kelompok.

C. Kerangka Konseptual

Musik terbagi atas berbagai macam genre, salah satunya *EDM*. Lewat genre *EDM* lahirlah kesenian *beatbox* yang mengacu terhadap genre tersebut. *Beatbox* diaplikasikan melalui organ vokal, tentunya memiliki teknik produksi suara yang cakupannya yaitu teknik vokal, wilayah suara dan kualitas nada yang dihasilkan.

Selain itu karena *beatbox* mengacu pada musik *EDM* yang merupakan tangga nada diatonis barat, maka di dalamnya jelas terdapat unsur - unsur musik seperti irama, melodi, harmoni, tempo, dinamika, ekspresi, *metrum*, *timbre*, tekstur dan aransemen.

Oleh karena *beatbox* diaplikasikan melalui organ vokal, maka dapat disajikan layaknya seni suara (menyanyi). Penyajian ini bersifat *solo*, *duet*, *trio* dan *kwartet*. Terdapat aturan dan syarat tertentu dari format penyajian tersebut.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam metodologi penelitian, peneliti menjabarkan rancangan penelitian yang dimulai dari metode, waktu dan lokasi, objek, jenis dan sumber data serta langkah – langkah penelitian yang terdiri atas teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.

A. Metode Penelitian

Setiap karya ilmiah dibuat sesuai dengan metodologi penelitian, yang merupakan seperangkat pengetahuan tentang langkah - langkah (cara) sistematis dan logis tentang pencarian data yang berkenaan dengan masalah - masalah tertentu.

Dalam dunia pendidikan, pendekatan penelitian yang terkenal terbagi menjadi 2, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dimana lebih menekankan pada makna dan proses daripada hasil suatu aktivitas.

Berpijak dari pendekatan penelitian di atas, jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah jenis deskriptif kualitatif yang bertujuan mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Bahwasannya penelitian deskriptif kualitatif dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan - keadaan nyata sekarang yang sementara

berlangsung.¹⁴⁴ Penelitian deskriptif yang dimaksud berupa pengumpulan data yang berupa kata dan gambar, yang diperoleh ketika mengadakan penelitian di lapangan seperti hasil wawancara dengan narasumber, hasil observasi terhadap objek yang diteliti, studi pustaka terhadap teori yang sesuai dan dokumentasi foto dan video yang mendukung dalam penelitian.

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan tentang bagaimana kajian vokal pada *beatbox* ditinjau berdasarkan unsur – unsur musik, teknik produksi suara dan format penyajian di Sekolah *Beatbox* Indonesia.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 bulan, dimulai pada bulan Oktober hingga Desember 2017, setiap hari Minggu pukul 13.00 hingga 14.00 di Sekolah *Beatbox* Indonesia yang bertempat di kotamadya Jakarta Selatan, tepatnya di Jalan Pengadegan Selatan 8 No.3 RT.08 RW.05 Pancoran 12770, berada berdampingan dengan kampus STEKPI Trilogi Kalibata.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah teknik produksi suara, unsur – unsur musik dan format penyajian vokal pada *beatbox*.

¹⁴⁴ Consuello G. Sevilla dkk, *Pengantar Metode Penelitian* (Jakarta : UI Press, 2006), hlm. 71

D. Jenis dan Sumber Data

Data kualitatif meliputi data tentang gambaran umum mengenai objek penelitian serta data lain yang tidak berupa angka.

Untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan maka ditentukan sumber data. Lofland dan lofland dalam Moleong berpendapat bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata - kata dan tindakan, sementara data tambahan seperti dokumen.¹⁴⁵ Maka dari itu jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung dari informan. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini antara lain : narasumber yaitu Melvin Melvelous dan Devin Edric, praktisi *beatbox* yaitu Ronald Yehezkiel dan pakar *beatbox* yaitu Billy Beatbox.

Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yakni data yang diperoleh peneliti dari berbagai buku mengenai vokal perkusi, teknik produksi suara, unsur - unsur musik, format penyajian dan juga dokumentasi video tutorial *beatboxing* dari situs *youtube*.

E. Langkah - Langkah Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini agar diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda -

¹⁴⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, cet-26 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 157

beda demi mendapatkan data dari sumber yang sama.¹⁴⁶ Yakni dengan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka dan Dokumentasi.

1.1 Observasi

Menurut Margono, observasi didefinisikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.¹⁴⁷

Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara partisipasi pasif, artinya peneliti datang ke tempat kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Peneliti melakukan observasi pasif secara detail tentang teknik produksi suara, unsur - unsur musik dan format penyajian pada *beatbox*.

Data yang didapat oleh peneliti ialah data tentang teknik dasar *beatbox* dan persiapan awal dalam melakukan *beatbox*, data proses latihan materi suara drum dan efek pada *beatbox*, data proses dan teknik produksi suara pada *beatbox*, data proses dan teknik mengkaji unsur - unsur musik pada *beatbox* serta data tentang format penyajian pada *beatbox* sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* yang diterapkan di Sekolah *Beatbox* Indonesia.

Peneliti memilih observasi sebagai teknik dalam mengumpulkan data karena teknik observasi dianggap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti, dan juga mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Selain itu, observasi dilakukan agar peneliti dapat mengetahui dengan jelas dan

¹⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, cet-23 (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 241

¹⁴⁷ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet-9 (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014), hlm. 158

terstruktur bagaimana kajian unsur – unsur musikal pada *beatbox* sesuai yang dipaparkan oleh pengajar sehingga data tentang kajian vokal *beatbox* tersebut dapat terkumpul.

Peneliti melakukan pengamatan sebanyak 4 pertemuan, dalam kurun waktu 2 bulan. Setiap pertemuan berdurasi selama 60' kegiatan belajar mengajar. Selama melakukan observasi, peneliti membuat catatan lapangan pada setiap pertemuannya yang berguna untuk mencatat data yang didapat dalam pertemuan, yang kemudian akan diseleksi kembali untuk menggunakan data yang diperlukan, serta direduksi untuk membuang data yang tidak diperlukan dari catatan lapangan yang sudah dibuat.

1.2 Wawancara

Esterberg dalam Sugiyono menjabarkan bahwa pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu disebut wawancara.¹⁴⁸

Wawancara dilakukan sebagai upaya mendekati informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan untuk melengkapi data apa saja yang ingin diketahui tetapi tidak ditemukan saat observasi. Tanpa wawancara, peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan jalan bertanya langsung.

Adapun jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara semi terstruktur, yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan

¹⁴⁸ Sugiyono, *op.cit*, hlm. 231

permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide - idenya.

Adapun narasumber dalam wawancara sebagai berikut :

1. Melvin Melvelous, sebagai narasumber
2. Devin Edric, sebagai narasumber
3. Ronald Yehezkiel, sebagai praktisi
4. Billy Beatbox (BdaBx), sebagai pakar sekaligus pelopor *beatbox* Indonesia

Wawancara yang dilakukan terhadap keempat narasumber ini dilakukan dengan jumlah satu kali dalam penelitian, dan berlangsung kurang lebih selama 60 menit. Peneliti melakukan wawancara agar dapat memperoleh data yang dibutuhkan yang tidak dapat diperoleh melalui observasi, seperti penjelasan dan opini berdasarkan pengalaman tiap narasumber.

1.3 Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka sebagai informasi tambahan yang berasal dari sumber tertulis dan berkaitan dengan judul penelitian, dengan cara mendata dari buku, jurnal, dalil, artikel terkait, juga dengan catatan lapangan hasil observasi lalu mengutipnya sesuai dengan kategori bahasan yang ada dalam penelitian untuk memperkuat pernyataan peneliti dalam penelitian ini, ataupun untuk memperkuat pernyataan dari narasumber maupun dari hasil observasi.¹⁴⁹

Buku yang digunakan oleh peneliti antara lain :

¹⁴⁹ Margono, *op.cit*, hlm. 181

1. Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
2. Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
3. Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Rosdakkarya
4. Kawakami, Genichi. 1975. *Arranging Popular Music: A Practical Guide*. Japan: Yamaha Music Foundation
5. Mickey Hess. 2007. *Icons of Hip-Hop*. London: Greenwood Press
6. Proctor, Michael. 2013. *Paralinguistic Mechanisms of Production in Human 'Beatboxing' : A real-time magnetic imaging study*. Los Angeles: University of Southern California

1.4 Dokumentasi

Yaitu proses melihat kembali sumber - sumber data dari dokumen yang ada dan dapat digunakan untuk memperluas data - data yang telah ditemukan. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa audio visual dari observasi dan juga dokumentasi audio visual milik Sekolah *Beatbox* Indonesia dan komunitas Jakarta *Beatbox Clan* sebagai data pelengkap. Data yang didokumentasikan berupa kegiatan proses belajar mengajar (mengkaji) *beatbox* di Sekolah *Beatbox* Indonesia serta dokumentasi penampilan dari siswa sekolah *beatbox* dan komunitas Jakarta *beatbox*.

2. Teknik Analisis Data

Tahap menganalisis data adalah tahap yang paling penting dan menjadi penentu dalam suatu penelitian. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.¹⁵⁰

Dapat disimpulkan bahwa teknik analisa data yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akurat adalah memilih yang penting, menggunakan pengkodean atau pengelompokkan data menjadi bentuk kategori dan subkategori dan membuang yang tidak dipakai.

a. Pedoman observasi

Peneliti meninjau kembali pedoman lapangan yang sudah dibuat saat pengamatan. Kemudian peneliti melakukan pengelompokkan data yang terdapat pada pedoman lapangan tersebut sehingga terbentuk kategori dan subkategori. Setiap kategori dan subkategori diberikan warna yang berbeda oleh peneliti, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan analisis data.

b. Transkrip wawancara

Peneliti mendengarkan kembali rekaman dialog wawancara dengan narasumber yaitu Melvin Melvelous dan Devin Edric sebagai narasumber, Ronald Yehezkiel sebagai praktisi dan Billy Beatbox sebagai pakar. Kemudian peneliti

¹⁵⁰ Moleong, *op.cit*, hlm. 112

memindahkan data dalam bentuk tulisan atau yang biasa disebut dengan mentranskrip hasil wawancara dengan narasumber. Serta melakukan pengelompokan data sehingga terbentuk kategori dan subkategori dengan memberikan warna yang berbeda pada masing - masing kategori, agar memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data.

c. Studi Pustaka

Peneliti memberi catatan pinggir pada buku, jurnal atau artikel untuk mengelompokkan data dan menandai catatan - catatan penting dengan menggunakan stabilo / sapidol.

Dalam penelitian ini, pola analisis yang digunakan yaitu analisis non - statistik yang sesuai untuk data deskriptif.¹⁵¹ Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, hingga datanya jenuh, antara lain yaitu
.¹⁵²

2.1 Reduksi data

Peneliti akan mengidentifikasi adanya bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian, merangkum, memilih hal - hal pokok, memfokuskan pada hal - hal penting membuat kategorisasi berdasarkan huruf besar, huruf kecil maupun angka dan membuat catatan.

¹⁵¹ Margono, *Op.cit*, hlm. 190

¹⁵² Sugiyono, *Op.cit*, hlm. 246

2.2 Penyajian data

Artinya data - data yang berasal dari hasil reduksi disusun untuk memudahkan penulisan. Peneliti menelaah kembali data yang sudah direduksi. Peneliti kemudian menyajikan data - data tersebut dengan terstruktur dan dalam bentuk teks yang bersifat naratif sehingga terlihat sosoknya secara lebih utuh.

Setelah data disajikan, maka data akan terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami.

2.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi data

Penarikan kesimpulan merupakan pemberian makna / tafsiran terhadap data yang telah direduksi dan disajikan sesuai dengan informasi yang diperlukan. Untuk mendapatkan kesimpulan yang akurat maka diperlukan pengujian atau verifikasi.

Memverifikasi kesimpulan merupakan kegiatan menguji kebenaran dan kecocokan tafsiran yang muncul dari paparan data yang ditampilkan. Langkah menarik kesimpulan pada praktiknya menyatu dalam kegiatan yang merupakan siklus reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Maksudnya dalam setiap langkah tersebut pengambilan kesimpulan selalu dilakukan dari awal penelitian telah mulai dibuat proposisi - proposisi kemudian setelah itu disambung menjadi pernyataan yang lebih abstrak tingkatannya. Dari penarikan kesimpulan, peneliti melakukan analisi satu persatu dari setiap informan. Dan dari hasil analisa kemudian menarik kesimpulan dari data yang sudah dianalisa.

3. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data diterapkan dalam rangka membuktikan temuan hasil dengan fakta yang diteliti di lapangan untuk menjamin validitas dan reliabilitas data yang meliputi derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*) dan kepastian (*confirmability*).¹⁵³

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan kriteria derajat kepercayaan (*credibility*). Cara pengujian dengan kriteria ini antara lain melalui perpanjangan keikutsertaan (*prolonged engagement*), ketekunan pengamatan (*persistent observation*), triangulasi, diskusi dengan teman sejawat (*peer debriefing*), analisis kasus negatif, pengecekan kecukupan referensi (*referencial adequacy checks*) dan *membercheck*.

Peneliti hanya menggunakan 3 cara pengujian, sebagai berikut :

3.1 Ketekunan Pengamatan (*Persistent Observation*)

Yakni serangkaian kegiatan yang dibuat secara terstruktur dan dilakukan secara serius dan berkesinambungan terhadap segala realistik yang ada di lokasi penelitian dan untuk menemukan berbagai ciri dan unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau peristiwa yang sedang dicari kemudian difokuskan secara terperinci dengan melakukan ketekunan pengamatan mendalam. Maka dalam hal ini peneliti diharapkan mampu menguraikan secara

¹⁵³ *Ibid*, hlm. 269 - 270

rinci berkesinambungan terhadap proses bagaimana penemuan secara rinci tersebut dapat dilakukan.¹⁵⁴

3.2 Triangulasi

Dibagi 3 yakni triangulasi sumber, teknik dan waktu. Peneliti memfokuskan pada triangulasi teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda.¹⁵⁵

. Untuk itu keabsahan data dengan cara sebagai berikut :

- a. Membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan
- b. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan

Yang ingin diketahui dari perbandingan ini adalah mengetahui alasan - alasan apa yang melatarbelakangi adanya perbedaan tersebut (jika ada perbedaan), bukan titik temu atau kesamaannya sehingga dapat dimengerti dan dapat mendukung validitas data.

3.3 Membercheck

Yakni proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data dengan maksud untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh sumber data, maka data tersebut dinyatakan valid dan kredibel.

¹⁵⁴ Margono, *op.cit*, hlm. 192

¹⁵⁵ Moleong, *op.cit*, hlm 115

Tujuan *membercheck* agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan skripsi sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.¹⁵⁶

¹⁵⁶ Margono, *op.cit*, hlm. 194

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini, peneliti menjabarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan narasumber serta praktisi *beatbox* demi kelengkapan data yang terdiri dari hasil kajian teknik produksi suara, unsur - unsur musik dan format penyajian *beatbox*.

A. Teknik Produksi Suara

1. Teknik Vokal pada *Beatbox*

1.1 Intonasi

Salah satu pakar *beatbox* di Indonesia, Billy berpendapat bahwa dalam melakukan *beatbox*, intonasi sangat perlu untuk dilatih. Karena akan dibutuhkan kepekaan terhadap nada pada saat seorang *beatboxer* mengiringi vokal, membunyikan suara efek, menghasilkan suara drum, atau bahkan menjadi melodi utama, sehingga nada yang dibunyikan tidak terdengar *false*.¹⁵⁷

Seorang *beatboxer* memang harus memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi - bunyi ritmis atau menyerupai ketukan drum. Namun, Ibarra dalam artikelnya mengatakan bahwa, “setiap *beatboxer* harus melatih instrumen musik seperti piano atau gitar (menurut pendapat saya lebih baik piano) setidaknya selama satu tahun atau dua tahun. Ini akan membantu *beatboxer* mengembangkan

¹⁵⁷ Wawancara dengan Billy BdaBx, pada Rabu, 20 Desember 2017, pukul 21.30 WIB

kepekaan terhadap nada dan pemahaman tentang harmonisasi yang mungkin mereka butuhkan untuk menjadi musisi yang lebih baik.”¹⁵⁸

Menurut Ibarra, melatih kepekaan terhadap nada juga penting bagi *beatboxer*, meskipun *beatbox* memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi - bunyi ritmis. Namun, kepekaan terhadap nada tetap diperlukan dalam waktu tertentu, misalnya ketika sedang mengiringi vokal bernyanyi, membunyikan suara efek atau bahkan menjadi *cantus firmus*.

1.2 Pernapasan

Melvin berpendapat bahwasannya dalam memainkan musik vokal *beatbox* sama dengan ketika seseorang melakukan olah vokal atau menyanyi. Termasuk salah satunya adalah teknik pernapasan.¹⁵⁹ Pernapasan adalah bagian utama dan terpenting dalam sebuah latihan vokal. Kekuatan napas dapat menimbulkan dan menciptakan getaran sebagai sumber dari bunyi yang ditimbulkan. Dari beberapa macam teknik pernapasan, memainkan *beatbox* menggunakan pernapasan diafragma. Kelebihan menggunakan teknik pernapasan diafragma yaitu *beatboxer* dapat menghembuskan napas dengan kuat hanya dengan sedikit pengambilan napas. Penggunaan pernapasan diafragma sangat dianjurkan kepada para pelaku olah vokal seperti seorang penyanyi atau *beatboxer* karena dapat mengeluarkan suara yang bulat dan lantang. Ketika *beatboxer* melakukan teknik memainkan *beatbox*, pada saat menarik napas hampir tidak terlihat karena pemainannya

¹⁵⁸ Ibarra, “*The Importance of Learning an Instrument*”, <https://www.humanbeatbox.com/articles/the-importance-of-learning-an-instrument/>, diakses pada 20 Oktober 2017, Jam 14.00 WIB

¹⁵⁹ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 13.20 WIB

dilakukan dengan tempo cepat hampir tanpa jeda dan terdengar rumit. Dalam teknik memainkan *beatbox*, napas diambil saat membunyikan efek / melodi yang menggunakan teknik *inward* (menarik napas). Antara lain membunyikan suara snare dengan simbol *K*, *electric scratch* dan teknik *crab scratch*. Pengambilan napas harus dilakukan dengan cepat atau dalam satu hitungan karena harus segera membunyikan suara selanjutnya. Contoh:

B . K . | B B K . |
ow iw ow ow iw

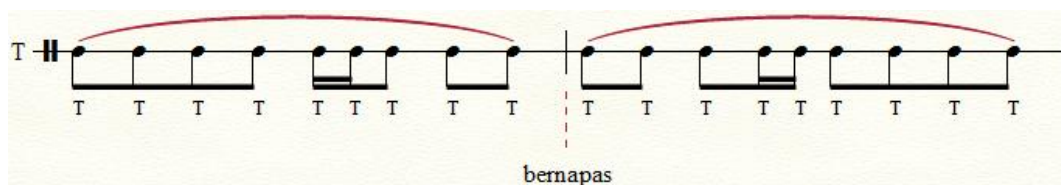
Keterangan:

- a. *ow* = *outward* (mengeluarkan napas)
- b. *iw* = *inward* (menarik napas)
- c. B = bunyi *bass drum*
- d. K = bunyi *snare drum*

{ B k b / B k - b / - k - b / B k }



{ T T / T T / T T T / T T }



Notasi 6. pengambilan napas dalam *beatbox*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Ketika memainkan musik vokal *beatbox*, mengambil napas dilakukan pada awal beat dan pada saat mengucapkan bunyi tertentu seperti snare (*K*) atau mencuri pada sela pengucapan bunyi. *Beatboxer* harus bisa memperkirakan dapat mengambil napas dalam waktu yang sangat singkat, terutama jika beat sudah berjalan.¹⁶⁰

Keterangan :

- B = Bunyi *bass drum*, teknik *outward* (mengeluarkan napas)
 T' = Bunyi *close hi-hat*, teknik *outward* (mengeluarkan napas)
 T = Bunyi *open hi-hat*, teknik *outward* (mengeluarkan napas)
 K = Bunyi *snare drum*, teknik *inward* (menarik napas)

Memainkan musik vokal *beatbox* memerlukan power yang kuat, teknik pernapasan sangat mempengaruhi terbentuknya power tersebut. Dalam proses pengambilan napas diperlukan latihan tekun dan rutin untuk melatihnya supaya dapat melakukannya dengan cepat dan kuat. Selain itu yang perlu diperhatikan adalah saat mengambil napas tidak mengeluarkan suara dan pundak tidak terangkat. Hal ini dapat menyebabkan leher menjadi tegang dan mengganggu produksi suara. Pramayudha menyebutkan bahwa pernapasan yang buruk akan mengakibatkan produksi suara yang buruk, teknik pernapasan yang tidak benar akan menghasilkan suara yang tidak berkualitas.¹⁶¹

Hampir sama dengan teknik pernapasan dalam bernyanyi namun ada sedikit perbedaan. Teknik pernapasan pada *beatbox* dapat dilakukan dengan cara

¹⁶⁰ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 13.35 WIB

¹⁶¹ Pramayuda, *op.cit*, hlm. 132

menggunakan napas paksa untuk menciptakan suara dengan membangun tekanan udara dalam mulut, dengan bibir, lidah atau keduanya. Udara bertekanan kemudian dilepaskan, dengan cara seperti ledakan namun sangat terkontrol atau terkendali.¹⁶² Yang dimaksud dari penjelasan ini adalah, pada tahap awal mempelajari *beatbox*, pernapasan dilakukan dengan cara menahan udara dalam mulut selama beberapa detik lalu dikeluarkan dengan cara dihentakkan seperti ledakan.

Menurut Melvin, pengajar di Sekolah *Beatbox* Indonesia, bernapas dalam *beatbox* dapat dilakukan dengan cara mengambil napas secukupnya pada saat akan melakukan *beatbox*. Lalu napas tersebut digunakan selama 2 bar *pattern*, kemudian setelah itu dapat mengambil napas kembali untuk melakukan *beatbox* 2 bar *pattern* selanjutnya. Jadi pengambilan napas dapat dilakukan setiap 2 bar *pattern*.

Menurut Obeth, salah satu pendiri komunitas *Beatbox Simeulue Community* (BESIC), diafragma adalah otot berbentuk dome yang menempel pada rusuk terbawah, yang letaknya tepat di bawah paru - paru. Seorang *beatboxer* haruslah memiliki diafragma yang kuat, karena banyak teknik *beatbox* yang memerlukan tarik hembus napas secara mendadak dan cepat. Apalagi disaat perlu *nge-beat* terus - menerus selama beberapa menit, dengan diafragma yang kuat, seorang *beatboxer* harus mampu mempertahankan irama yang konstan walau *beatnya* kompleks.

¹⁶² Deke Sharon dkk, *A Capella* (New York: Alfred Music Publishing, 2015), Chapter 20

Dalam melakukan *beatbox*, seorang *beatboxer* dianjurkan untuk mengeluarkan udara dengan sedikit demi sedikit dalam memainkan *pattern*, agar napas tidak mudah habis. Dapat disimpulkan bahwa teknik pernapasan yang digunakan dalam *beatbox* sama persis dengan teknik pernapasan yang digunakan dalam bernyanyi, yaitu pernapasan diafragma. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menirukan suara bersin. Berikut detail pelatihan diafragma dalam *beatbox* :

1. Suara bersin yang kita gunakan adalah "AKCHOO"
2. Kita penggal bagiannya menjadi A, Kh, dan Choo. A-Kh-Choo.
3. Tarik nafas dari mulut ketika mengucap A, keluarkan nafas tapi tahan saat mengucapkan Kh, dan keluarkan sisa udara saat mengucapkan Choo.
4. Ulangi perlahan - lahan hingga lancar. Pertahankan kekuatan udara yang ditarik dan dikeluarkan.
5. Setelah lancar, naikan tempo sedikit, ulangi hingga lancar. Pertahankan kekuatan udara yang ditarik dan dikeluarkan.
6. Dan seterusnya sampai kita bisa melakukannya dengan cepat dan kekuatan udaranya konstan.

Saat berlatih, pegang otot perut di bawah ulu hati dan rasakan otot diafragma kita mengencang dan mengendur. Dengan sering berlatih, otot tersebut akan terbiasa untuk mengencang dan mengendur secara otomatis sehingga dapat menghembuskan udara yang kuat dengan sedikit pengambilan napas. Dalam hal ini, kaitannya dengan kekuatan volume bunyi ketika *beatboxing*.

1.3 Artikulasi

Hampir serupa dengan artikulasi yang digunakan pada vokal untuk bernyanyi, menurut Melvin Melvelous, artikulasi pada *beatbox* berpengaruh pada penggunaan pernapasan saat melakukan *beatbox*. Selain untuk mempermudah dalam respirasi, artikulasi atau bentuk - bentuk mulut pada *beatbox* lebih difokuskan pada bentuk mulut atau organ lainnya di dalam mulut untuk menghasilkan suara drum atau efek tertentu, sehingga suara yang dihasilkan dapat terdengar mirip dengan suara instrumen aslinya.¹⁶³

Selain teknik vokal di atas, juga ada beberapa teknik tambahan tetapi memegang peranan penting dalam memproduksi efek suara dalam *beatbox*. Teknik tersebut antara lain sebagai berikut :

1.4 Pemanasan

Sebelum memainkan *beatbox* diperlukan pemanasan agar anggota tubuh yang berfungsi sebagai sumber bunyi dalam *beatbox* dapat bergerak dengan ringan dan menghasilkan bunyi yang baik. Pada umumnya teknik pemanasan pada *beatbox* sama dengan teknik pemanasan pada saat melakukan olah vokal lain seperti bernyanyi.

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam teknik pemanasan sebelum memainkan musik vokal *beatbox* adalah sebagai berikut :¹⁶⁴

¹⁶³ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 13.50 WIB

¹⁶⁴ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 14.00 WIB

- a. Membuka mulut dengan lebar seperti saat mengucapkan huruf vokal A dengan menarik seluruh otot rahang dan mulut.
- b. Merapatkan gigi dan menarik bibir kesamping sekencang mungkin dengan posisi gigi terlihat dari depan seperti saat mengucapkan huruf I.
- c. Bibir ditarik mengerucut ke depan dengan menarik otot - otot bibir sekencang mungkin seperti saat mengucapkan huruf U.
- d. Membentuk bibir dan mulut seperti saat mengucapkan huruf O dengan menarik otot - otot wajah sekencang mungkin.
- e. Membentuk bibir dan mulut seperti saat mengucapkan huruf E dengan menarik otot - otot wajah sekencang mungkin.
- f. Membuka rahang selebar mungkin dan menutupnya kembali dan dilakukan beberapa kali sampai terasa tidak kaku.
- g. Pelenturan lidah dengan cara melipat lidah.
- h. Menggumam beberapa detik dan dilakukan beberapa kali.
- i. Latihan pernapasan diafragma dilakukan dengan menarik napas sekuat - kuatnya hingga otot diafragma mengembang dan dikeluarkan dengan mendesis, menyebutkan "huss" dengan terputus - putus atau dengan mengeluarkan napas dengan menghentak.

1.5 Humming

Humming atau bersenandung merupakan salah satu cara pemanasan vokal yang dapat dilakukan sebelum bernyanyi. dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Setiap metode memiliki peranan tersendiri dalam pemanasan suara. Berikut adalah salah satu cara melakukan teknik *humming* dalam *beatbox* :

Dengan mulut tertutup, mulailah menyenandungkan nada misalnya Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do. Pada saat yang sama, pegang pangkal hidung dan rasakan getaran yang ditimbulkan. Lakukan berulang - ulang sampai terasa getaran pada hidung.

Humming bertujuan untuk menghangatkan tenggorokan sebelum bernyanyi. kadang *beatboxer* mendapati suara parau pada saat memulai *beatbox*. Hal itu disebabkan karena tenggorokan yang tidak siap sehingga suara yang ditimbulkan pun menjadi parau (serak). Untuk itu sebelum memulai *beatbox* ada baiknya melakukan *humming* terlebih dahulu.¹⁶⁵

Dalam *beatbox*, terdapat banyak efek suara yang diproduksi melalui teknik *humming*. Efek suara yang dihasilkan melalui teknik *humming* merupakan melodi dalam *beatbox*. Efek suara tersebut antara lain *techno swallow / 808 kick, lip oscillation, sirine, trumpet sound, cricket, alien sound, techno alarm* dan *scratch*.

1.6 Falsetto / High Pitched Sound

Teknik *falsetto* adalah teknik vokal dengan volume pelan (p) dan salah satu teknik yang cukup sulit dikuasai. Dikarenakan, saat melantunkan nada - nada *falsetto* tidak didukung oleh tekanan udara. Berbeda dengan suara asli / *full voice* yang didukung oleh tekanan udara saat memproduksi suara. Biasanya, *falsetto*

¹⁶⁵ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 14.10 WIB

lebih mudah dinyanyikan pada register *head voice*. Berikut adalah salah satu cara melakukan teknik *false* dalam *beatbox* :¹⁶⁶

Cobalah *vocalizing* beberapa nada di bawah batas suara tinggi (misalnya : D4 atau G4), lalu dari titik itu naik sampai ke (C5 atau E5). Bunyikan “Aa-a-a-a-a...” dengan nada do-re-mi-fa-sol, kemudian ganti dengan do-mi-sol-mi-do. Latih terus setiap hari selama 15-30 menit hingga *false* memiliki power dan nyaman didengar.

Dalam *beatbox*, terdapat banyak efek suara yang diproduksi melalui teknik *false*. Efek suara yang dihasilkan melalui teknik *false* merupakan melodi dalam *beatbox*. Efek suara tersebut antara lain *techno swallow / 808 kick*, *lip oscillation*, *sirine*, *trumpet sound*, *cricket*, *alien sound*, *techno alarm* dan *scratch*.

1.7 Ventriloquism (Suara Perut)

Ventriloquisme atau *Ventriloquism* adalah seni berbicara tanpa menggerakkan bibir. Berasal dari bahasa latin *venter* yang artinya perut, dan *loqui* yang artinya berbicara dan *ism* yang artinya ilmu atau paham. *Ventriloquisme* sering pula diartikan sebagai ilmu atau keterampilan berbicara dari perut. Istilah ini sebenarnya menyesatkan karena seolah - olah sang *ventriloquis* memakai perutnya untuk berbicara.

Orang yang dapat menggunakan *ventriloquism* disebut sebagai *ventriloquis*, yaitu seorang yang ahli berbicara atau bersuara sedemikian rupa sehingga seolah-olah berasal dari sesuatu atau orang lain atau bahkan

¹⁶⁶ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 14.20 WIB

bersuara dari tempat yang agak jauh. Dalam bahasa Indonesia dikenal juga sebagai ahli suara perut atau ahli sulap suara.

Seni *ventriloquism* dapat digunakan untuk menghibur, mengajar, serta berpromosi. Pertunjukkan seorang *ventriloquis* digemari mulai dari anak - anak sampai dengan orang tua karena pada umumnya dibawakan dalam bentuk komedi.

Ada 2 jenis *Ventriloquism* yaitu :

1. *Near Ventriloquism* atau suara perut jarak dekat. Suara perut jarak dekat digunakan pada saat seorang *ventriloquis* menggunakan keahliannya untuk membuat satu (atau lebih) boneka atau benda yang berada di dekatnya untuk dapat mengeluarkan suara atau bahkan berbicara.

2. *Distant Ventriloquism* atau suara perut jarak jauh. Suara perut jarak jauh digunakan pada saat seorang *ventriloquis* menggunakan keahliannya untuk membuat suara yang seolah - olah berasal dari tempat yang jauh atau dari ruangan yang lain.

Dalam *beatbox*, terdapat banyak efek suara yang diproduksi melalui teknik *ventriloquism*. Efek suara yang dihasilkan melalui teknik *ventriloquism* merupakan efek *unpitched* antara lain *techno swallow / 808 kick*, *lip oscillation*, *deep throat*, *vocal echo* dan *scratch*.¹⁶⁷

2. Teknik Produksi *Beatbox*

Dalam *beatbox*, hal mendasar dan harus dipahami adalah cara membuat *pattern*. *Pattern* dalam *beatbox* dapat diartikan sebagai kalimat yang berisi

¹⁶⁷ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 14.30 WIB

susunan tiruan suara drum dan efek – efek lain sesuai dengan birama yang ditentukan. Setiap *pattern* dalam *beatbox* memiliki 4 suku kata untuk memenuhi 4 ketukan pada setiap bar. Diharuskan menguasai 3 teknik bunyi / efek mendasar untuk memulai *pattern beatboxing*. Berikut merupakan teknik bunyi / efek dasar pada *beatbox* beserta pelafalannya :¹⁶⁸

EFEK	SBN	PELAFALAN
<i>Kick / bass drum</i>	{ B }	Be' (disentak, hilangkan huruf "E')
<i>Snare drum</i>	{ K }	K (mengucapkan huruf K namun ditarik ke dalam / dihisap)
<i>Hi-hat</i>	{ T }	Ts / Tch

Tabel 4 . Efek – efek dasar dalam *beatbox*

(sumber : kurikulum SBI)

Beatbox sebenarnya tidak terlalu berbeda dengan kemampuan bicara pada manusia, hanya harus mulai mengembangkan perasaan akan irama serta menekankan pelafalan beberapa huruf dan bunyi vokal tertentu hingga bisa berbicara dalam bahasa *beatbox*. *Beatbox* akan mulai dengan suara dasar dan irama, lalu berkembang ke pola yang lebih sulit seiring makin bertambah ahli. Di bawah ini peneliti menggambarkan sebaran tabel produksi suara yang terbagi atas efek, notasi dan pelafalan sebagai berikut :

¹⁶⁸ Kurikulum Sekolah *Beatbox* Indonesia

2.1 Teknik Produksi *Basic*

EFEK	SBN	PELAFALAN
<i>Pf Snare</i>	{ Pf }	Kombinasi 2 bunyi - { P } dan { f }
<i>Rimshoot</i>	{ Ka }	Bunyi <i>snare drum</i> dengan vokal ‘ka’ melalui teknik <i>inward</i>
<i>Bongo Drum</i>	{ D }	Kombinasi bunyi <i>808-kick</i> dan <i>rimshoot</i>
<i>Zipper</i>	{ Wut }	Menggetarkan bibir melalui udara dari dalam mulut dengan ejaan ‘wut’
<i>Trumpet</i>	{ Tet }	Teknik <i>falsetto</i> dengan vokal ‘tet’
<i>Techno Alarm</i>	{ Pert }	Teknik <i>falsetto</i> dengan vokal ‘pert’
<i>Sirine</i>	{ Niu }	Teknik <i>falsetto</i> dengan vokal ‘niu’
<i>Clop</i>	{ Cl }	Hentakkan lidah ke bawah sekeras mungkin hingga berbunyi ‘Tlok’

Tabel 5. teknik produksi suara pada tingkat *basic*

(sumber : kurikulum SBI tingkat *basic*)

2.2 Teknik Produksi *Intermediate*

EFEK	SBN	PELAFALAN
<i>Scratch</i>	{ Ciwi }	Bibir sebagai media bunyi dengan penyebutan ‘chuwic’
<i>Deep Throat</i>	{ Omm }	Menggetarkan otot di sekitar pita suara sampai terdengar bunyi ‘Omm’
<i>Synthizer</i>	{ Eff }	Teknik <i>falsetto</i> dengan vokal ‘lut’

<i>Water Drop</i>	{ Clup }	Memukul pipi dengan jari sambil seolah mengatakan 'oiy'
<i>Click</i>	{ Ck }	Membunyikan huruf konsonan 'T' sampai berbunyi seperti 'thok' atau 'thak'
<i>Liproll</i>	{ Rr }	Merekatkan bibir atas dan bibir bawah sehingga terdengar bunyi 'Rr'
<i>Granulizer</i>	{ Br }	Mengucapkan 'wer' dengan menggetarkan lidah
<i>Wooble Bass</i>	{ Wok }	Mendorong lidah ke bagian dalam bibir bawah hingga terdengar efek 'wok'
<i>Cricket Sound</i>	{ Krik }	Bersiul sambil menggetarkan bibir
<i>Duck Sound</i>	{ Kwek }	Memajukan bibir dan membunyikan suara 'kuek'
<i>Frog Sound</i>	{ Rog }	Memposisikan lidah yang ditekuk ke belakang dan bentuk mulut hingga terdengar bunyi 'rog'

Tabel 6. teknik produksi suara pada tingkat *intermediate*(sumber : kurikulum SBI tingkat *intermediate*)

2.3 Bernyanyi dan *Beatboxing*

1. Lakukan saja. Bernyanyi sambil ber-*beatbox* mungkin terlihat mustahil (terutama sebelum mempelajarinya). Akan tetapi, sebenarnya hal ini cukup mudah

dilakukan. Berikut sampel yang bisa membantu dalam berlatih. Dapat menggunakan teknik standar ini dan mengadaptasikannya untuk semua lagu :

(b)if your (pff)mother (b)(b)on(b)(pff)ly knew(b)knew(pff) (“If Your Mother Only Knew” karya Rahzel).

2. Dengarkan berbagai lagu. Dengarkan lagu yang ingin dinyanyikan sambil ber-*beatbox* beberapa kali hingga menguasai ketukannya. Pada contoh di atas, ketukan tersebut ditandai dalam kurung.

3. Nyanyikan nadanya beberapa kali dengan kata – kata. Hal ini akan berguna untuk membantu menguasai lagunya.

4. Cobalah memasukkan ketukan pada liriknya. Kebanyakan lagu akan menggunakan ketukan di depan kata – kata. Pada contoh ini :

- a. “If” – Karena kata “if” dimulai dengan huruf hidup, bisa menyisipkan suara bass dengan mudah sebelumnya, seperti mengatakan “bif”. Akan tetapi, pastikan huruf “b”nya tidak terlalu kuat. Jika diperlukan, pisahkan ketukan dari kata – kata saat pertama kali mulai.
- b. “Mother” – Kata “mother” dimulai dengan huruf mati. Jika demikian, huruf “m” dapat dihilangkan dan menggantikannya dengan kata “pff” karena suara kedua kata ini mirip saat diucapkan bersamaan dengan cepat. Alternatifnya, bisa menyesuaikan kata tersebut agar ketukannya dimainkan terlebih dahulu, baru liriknya yang diucapkan dengan sedikit tertunda. Jika memilih cara pertama, berarti menyanyikan kata “pffother”. Perhatikan gigi atas yang menyentuh bibir bawah. Tindakan inilah yang menghasilkan suara seperti

huruf m. Jika hal ini bisa dimanipulasi, suara yang dihasilkan akan jauh lebih baik.

- c. “On” – Untuk ketukan ganda pada kata “on”, bisa menggumamkan tinggi nadanya seperti ini: “b-b-on”, lalu segera mengucapkan bagian “b pff-ly knew”, sambil tetap bergumam. Pada kata “on”, bunyinya mungkin kacau jika melakukan ketukan bass kedua. Untuk mengatasi hal ini, bergumamlah melalui hidung. Hal ini bisa dilakukan dengan mendorong bagian belakang lidah hingga tertutup dan menyentuh langit – langit mulut. Gumaman tersebut akan keluar dari hidung dan tidak diinterupsi oleh apa yang dilakukan dengan mulut.
- d. “Knew” – Kata “knew” bergema dan memelan.¹⁶⁹

2.4 Teknik Micing saat Beatboxing

Dalam memainkan musik vokal *beatbox* dapat dilakukan tanpa menggunakan mic dan dengan menggunakan mic. Pada saat memainkan musik vokal *beatbox* untuk kepentingan pertunjukan yang memerlukan penguat suara maka perlu menggunakan teknik *micing* yang benar agar dapat menghasilkan bunyi yang maksimal. Berikut ini adalah hal yang perlu diperhatikan untuk teknik *micing* dalam memainkan musik vokal *beatbox* :¹⁷⁰

- a. Mic yang biasa digunakan *beatboxer* adalah jenis mic dynamic tipe SHURE SM 58 yang mempunyai sensitivitas tinggi.
- b. Cara memegang mic

¹⁶⁹ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 14.45 WIB

¹⁷⁰ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 15.00 WIB

- 1) Kepala mic diletakkan pada bagian tengah telapak tangan
- 2) Posisi mic dipegang oleh ke lima jari, dengan posisi sebagai berikut :
 - a) Ibu jari berada di bawah
 - b) Jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis berada di atas
 - c) Kelingking berada di bawah
 - d) Kelima jari tersebut menggenggam erat mic
 - e) Pada saat memegang mic perlu dibuat lubang di sela jari-jari yang memegang dengan tujuan agar tidak terjadi *feed-back*.
- c. Posisi bibir ditempelkan pada kepala mic
- d. Dianjurkan agar bibir tertutup oleh lingkaran atau lubang yang dibentuk oleh tangan yang memegang kepala mic. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan bunyi yang bulat dan tebal.
- e. Berikut ini beberapa cara memegang mic pada saat *beatboxing* :¹⁷¹

1. *The Standard Grip*



Gambar 65. teknik *micing standard grip*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

¹⁷¹ <https://www.humanbeatbox.com/guides-and-tips/beatbox-tutorial-how-to-hold-a-microphone/> diakses pada Senin, 29 Januari 2018, pukul 14.20 WIB

Merupakan teknik yang paling banyak digunakan oleh *beatboxer*. Yang harus dilakukan yaitu melengkungkan jari di sekitar kepala mic dan menutupi dengan ibu jari. Teknik ini menghasilkan sedikit aliran udara sehingga bunyi yang dihasilkan murni diterima oleh mic. Mulut harus sedekat mungkin dengan mic.

2. *The One-Up Grip*



Gambar 66. teknik *micing one-up grip*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Teknik ini hampir sama dengan teknik *standard grip*, namun penempatan jari telunjuk pada sisi hidung.

3. *Two-Hand Cup*



Gambar 67. teknik *micing two-hand cup*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Teknik ini merupakan kombinasi teknik *standard grip* dan *one-up grip* dengan menggunakan tangan lainnya untuk melengkungkan kepala *mic* sehingga bunyi sengau dapat dirangkap oleh *mic*.

4. *Cupping Grip*



Gambar 68. teknik *micing cupping grip*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Teknik ini dilakukan dengan memegang *mic* oleh jari manis dan kelingking selagi menciptakan lengkungan dekat mulut dan hidung.

5. *Old School / Under-The-Nose Grip*



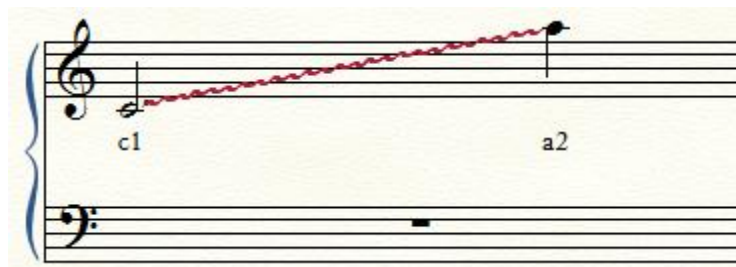
Gambar 69. teknik *mic*ing *old school grip*
(sumber : dokumentasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Teknik ini dilakukan dengan meletakkan ibu jari ke sisi bawah *mic* sementara 4 jari lainnya ke sisi atas *mic*. Posisikan kepala *mic* di antara hidung dan mulut (area kumis).¹⁷²

¹⁷² *Beatbox Micing Technique*, 2014 <https://www.humanbeatbox.com/guides-and-tips/beatbox-tutorial-how-to-hold-a-microphone/> diakses pada Selasa, 26 Desember 2017, pukul 06.30 WIB

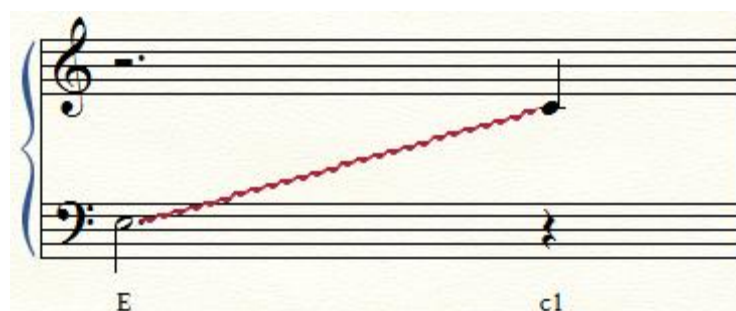
3. Wilayah Suara

3.1 Ambitus



Gambar 70. ambitus melodi *beatbox*
(sumber : kurikulum SBI)

Melodi yang diproduksi dalam *beatbox* antara lain *trumpet voice*, *techno alarm sound*, *sirine sound*, *synthizer voice*, *cricket sound*, *alien sound*, *duck sound* dan *scratch*. Melodi - melodi tersebut berada dalam ambitus c1 - a2.



Gambar 71. Ambitus Efek *Beatbox*
(sumber : kurikulum SBI)

Efek yang diproduksi dalam *beatbox* antara lain *liproll*, *granulizer*, *wooble bass*, *nasal growl bass*, *frog sound*, *zipper*, *deep throat* dan *woob woob bass*. Efek - efek tersebut berada dalam rentang E - c1.

Untuk beat, tap tempo dan beberapa efek seperti *clap*, *click* dan *water drop*, tidak memiliki ambitus dikarenakan suara yang dihasilkan tergolong *unpitched tone*.¹⁷³

3.2 Register

Segala bunyi yang tergolong *pitched tone* dipastikan memiliki klasifikasi register tertentu. Melodi dan efek dalam *beatbox* juga memiliki klasifikasi register tertentu. Peneliti memaparkan klasifikasi bunyi melodi dan efek *beatbox* ke dalam register vokal seperti di bawah ini :¹⁷⁴

<i>Vocal fry</i>	=	<i>Deep Throat, Frog Sound, Nasal Growl Bass</i> dan <i>Granulizer</i>
<i>Chest Voice</i>	=	<i>Zipper, Liproll</i> dan <i>Wooble Bass</i>
<i>Mixed Voice</i>	=	<i>Scratch</i> dan <i>Duck Sound</i>
<i>Falsetto</i>	=	<i>Trumpet Voice, Sirine Sound, Techno Alarm Voice,</i> <i>Synthizer Sound</i> dan <i>Cricket Sound</i>
<i>Head Voice</i>	=	-
<i>Whistle Voice</i>	=	-

Klasifikasi di atas didasarkan pada *placement* bunyi di masing – masing ruang resonansi. *Placement* bunyi ini berasal dari teknik membunyikan melodi / efek. Peneliti menyertakan tabel yang berisi melodi dan efek (*pitched tone*),

¹⁷³ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 15.10 WIB

¹⁷⁴ Wawancara dengan Melvin Melvelous, pada Minggu, 17 Desember 2017, pukul 15.20 WIB

beserta ambitus, teknik membunyikan (pada bab II), *placement* dan berakhir pada register.

Bunyi	Kategori	Ambitus	<i>Placement</i>	Register
<i>Scratch</i>	Efek	e1 - c2	rongga dada	<i>Mixed Voice</i>
<i>Deep Throat</i>	Efek	E - G	rongga dada	<i>Vocal Fry</i>
<i>Zipper</i>	Efek	G - c1	rongga dada	<i>Chest Voice</i>
<i>Frog Sound</i>	Efek	E - G	rongga dada	<i>Vocal Fry</i>
<i>Nasal Growl Bass</i>	Efek	f1 - e2	rongga dada	<i>Vocal Fry</i>
<i>Trumpet Sound</i>	Melodi	c1 - a2	rongga dada dan kepala	<i>Falsetto</i>
<i>Synthizer Voice</i>	Melodi	f1 - e2	rongga dada dan kepala	<i>Falsetto</i>
<i>Techno Alarm</i>	Melodi	e1 - f2	rongga dada dan kepala	<i>Falsetto</i>
<i>Liproll</i>	Efek	A - d1	rongga dada	<i>Chest Voice</i>
<i>Sirine Sound</i>	Melodi	d1 - g2	rongga dada dan kepala	<i>Falsetto</i>
<i>Granulizer</i>	Efek	E - c1	rongga dada	<i>Vocal Fry</i>
<i>Wooble Bass</i>	Efek	G - c1	rongga dada	<i>Chest Voice</i>
<i>Cricket Sound</i>	Efek	c1 - g1	rongga dada dan kepala	<i>Falsetto</i>
<i>Duck Voice</i>	Efek	c1 - a1	rongga dada	<i>Mixed Voice</i>

Tabel 7. wilayah suara

(sumber : kurikulum SBI)

4. Kualitas Nada

Setiap bunyi baik itu tergolong *pitched* maupun *unpitched tone* memiliki kualitas nada yang dihasilkan. Begitu juga dengan bunyi dalam *beatbox* yang memiliki kualitas bersih, jernih, gelap dan terang melalui tabel di bawah ini :

Bunyi	Kategori	Kualitas
<i>Scratch</i>	Efek	Terang
<i>Deep Throat</i>	Efek	Jernih
<i>Zipper</i>	Efek	Bersih

<i>Frog Sound</i>	Efek	Jernih
<i>Nasal Growl Bass</i>	Efek	Gelap
<i>Trumpet Sound</i>	Melodi	Terang
<i>Synthizer Voice</i>	Melodi	Terang
<i>Techno Alarm</i>	Melodi	Terang
<i>Liproll</i>	Efek	Bersih
<i>Sirine Sound</i>	Melodi	Terang
<i>Granulizer</i>	Efek	Bersih
<i>Wooble Bass</i>	Efek	Gelap
<i>Cricket Sound</i>	Efek	Jernih
<i>Duck Voice</i>	Efek	Jernih
<i>Hi-hat</i>	Efek	Jernih
<i>Snare Drum</i>	Efek	Bersih
<i>Bass Drum</i>	Efek	Gelap
<i>Pf Snare</i>	Efek	Bersih
<i>Bongo Drum</i>	Efek	Jernih
<i>Rimshoot</i>	Efek	Gelap

Tabel 8. kualitas nada
(sumber : kurikulum SBI)

Kualitas nada terang dalam *beatbox* meliputi melodi. Kualitas nada bersih dalam *beatbox* mencakup efek yang diproduksi oleh koordinasi organ mulut dan tenggorokan. Kualitas nada jernih dalam *beatbox* ialah efek yang hanya diproduksi oleh organ tenggorokan. Dan kualitas nada gelap dalam *beatbox* yaitu efek yang memegang peranan sebagai beat atau tap tempo atau *unpitched percussion*.

Dari tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kualitas nada gelap terdapat pada efek *nasal growl bass*, *wooble bass*, *bass drum* dan *rimshoot*; kualitas nada jernih terdapat pada efek *deep throat*, *frog sound*, *cricket sound*, *duck voice*, *hi-hat* dan *bongo drum*; kualitas nada bersih terdapat pada efek *woob woob bass*, *zipper*, *liproll*, *granulizer*, *snare drum* dan *Pf snare*; dan kualitas nada

terang terdapat pada *scratch*, *trumpet sound*, *synthizer voice*, *techno alarm* dan *sirine sound*.

B. Unsur – Unsur Musik

1. Unsur – Unsur Pokok

1.1 Pola Irama

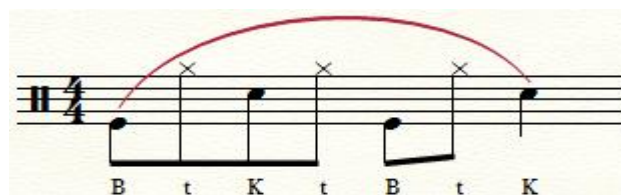
a. *Beat Pattern Beatbox*

Beat pattern dalam *beatbox* merupakan kalimat utama yang menjadi penentu irama *beatbox*. *Beat pattern* terbagi menjadi 3 tingkat, yaitu *basic*, *intermediate* dan *advanced pattern*. Peneliti memaparkan *beat pattern* dalam 2 tingkat saja sesuai dengan fokus masalah. Berikut penjelasan masing - masing tingkat :

Basic Pattern

Setelah memahami teknik bunyi / efek dasar dalam *beatbox* tersebut, barulah dapat disusun teknik bunyi / efek tadi menjadi sebuah *pattern*. Berikut adalah contoh *pattern* dasar *beatbox* atau biasa disebut *basic pattern* dengan SBN dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B t / K t / B t / K }



Notasi 7. *Basic Pattern 1*

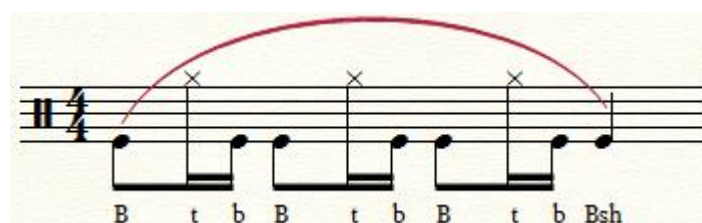
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Notasi tersebut yaitu sebagai *pattern* atau kalimat dalam *beatbox*. *Basic pattern* 1 ini memenuhi satu birama 4/4 atau senilai 4 ketukan. Cara melatihnya yakni dilihat urutannya dan coba hafalkan urutan *pattern* di atas kemudian temukan ritmenya. Ketika ritmenya sudah dirasa pas, maka bisa menggunakan *pattern* tersebut berkali - kali sebagai bahan latihan. Lakukan terus menerus dan berulang - ulang sampai *pattern* ini dikuasai dengan baik.

Dalam *beatbox*, satu *pattern* harus diulang minimal sebanyak tiga kali, lalu ditutup dengan *pattern* transisi 1 atau kalimat transisi 1 sebagai jembatan menuju *basic pattern* 2. Kalimat transisi yang disusun diharuskan lebih padat not dan temponya. Hal ini disebabkan kalimat transisi harus lebih ritmis dibanding kalimat utamanya.

Berikut adalah *pattern* transisi yang paling dasar dan umum yang digunakan dalam *beatbox* dengan *SBN* dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B tb / B tb / B tb / Bsh }



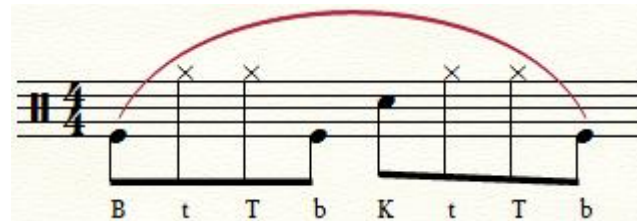
Notasi 8. *Pattern* Transisi 1

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah *pattern* transisi 1 di atas dibunyikan, maka dilanjutkan ke *basic pattern* 2. *Basic pattern* 2 pada dasarnya sama seperti *basic pattern* 1, hanya

dirubah urutan B-T-K nya saja. Berikut adalah contoh *basic pattern 2* dengan SBN dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B t / T b / K b / T b }

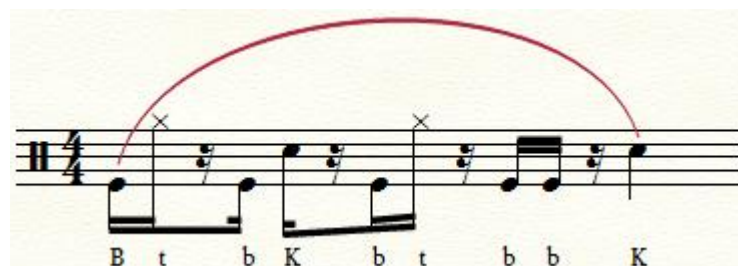


Notasi 9. *Basic Pattern 2*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah *basic pattern 2* di atas dibunyikan dan diulang dalam rentang 3 birama, maka dilanjutkan ke *basic pattern 3* dengan diawali *pattern transisi 2*. Penyusunan *pattern transisi 2* tidak jauh berbeda dengan *pattern transisi 1*. Berikut adalah *pattern transisi 2* dengan SBN dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

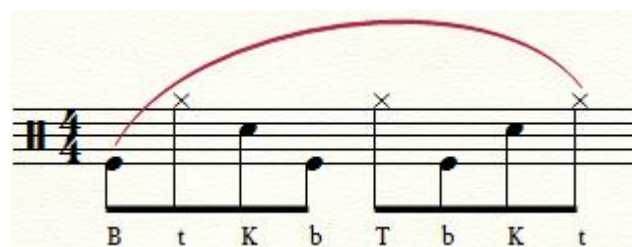
{ B t - b / K - b t / - b b - / K }



Notasi 10. *Pattern Transisi 2*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah *pattern* transisi 2 tersebut dibunyikan, maka dilanjutkan ke *basic pattern* 3. *Basic pattern* 3 pada dasarnya sama seperti *basic pattern* 1 dan 2, hanya dirubah urutan B-T-K nya saja. Berikut adalah contoh *basic pattern* 3 dengan *SBN* dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

$$\{ B t / K b / T b / K t \}$$


Notasi 11. *Basic Pattern* 3

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Selanjutnya dengan mengikuti pedoman di atas, dapat disusun *pattern* transisi 3 dan seterusnya. Berikut partitur lengkap dari 5 *pattern* dasar yang sudah peneliti paparkan di atas dengan ditutup suara *bass drum* pada ketukan pertama :

$$\{ \{ \{ B t / K t / B t / K \} \} \} \{ B t b / B t b / B t b / B s h \}$$

$$\{ \{ \{ B t / T b / K b / T b \} \} \} \{ B t - b / K - b t / - b b - / K \}$$

$$\{ \{ \{ B t / K b / T b / K t \} \} \} \{ B \}$$



Notasi 12. *Basic Pattern*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

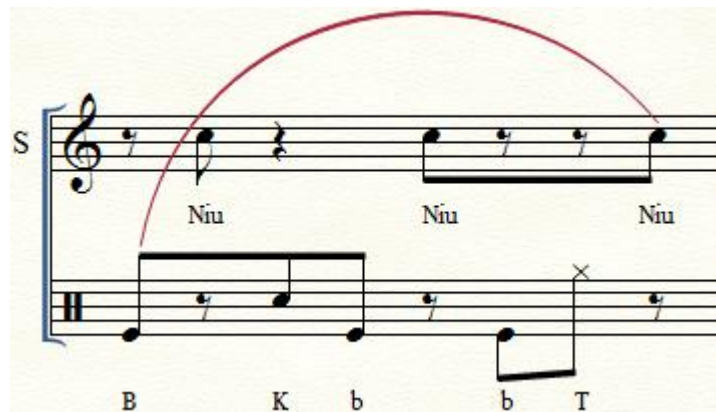
Basic pattern tidak hanya terdiri dari 3 jenis suara, { B }, { T } dan { K }, namun ada beberapa suara lain yang nilai ketukannya panjang (terdapat kerenggangan antar not). Jika *pattern* tersebut tidak rumit (tidak mengandung *fast beat* atau not yang bernilai ketukan pendek / rapat), maka merupakan *basic pattern beatbox*. Jika efek dalam *pattern* tersebut terdapat suara lain, yang dalam memproduksinya termasuk lama dalam dilatih, dan polanya rumit / mengandung *fast beat* dan tidak renggang antar not nya, maka pola tersebut termasuk pada tingkat *intermediate / advance*.

Intermediate Pattern

Setelah memahami penyusunan *basic pattern*, berikutnya akan dijelaskan mengenai *intermediate pattern* yang merupakan pengembangan pola *basic pattern*. Berikut adalah contoh *pattern* menengah *beatbox* atau biasa disebut

intermediate pattern dengan *SBN* dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B Niu / K b / Niu b / T Niu }



Notasi 13. *Intermediate Pattern 1*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

S = *Sirine*

Notasi di atas inilah yang disebut sebagai *pattern* menengah yang harus diulang minimal sebanyak tiga kali, lalu ditutup dengan *pattern* transisi 1 atau kalimat transisi 1 sebagai jembatan menuju *intermediate pattern 2*. Kalimat transisi yang disusun diharuskan lebih padat not dan temponya. Hal ini disebabkan kalimat transisi harus lebih ritmis dibanding kalimat utamanya.

Berikut adalah *pattern* transisi yang umum digunakan dalam *beatbox* dengan *SBN* dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B b t b / K - Wok Wok / - Wok Wok - / Niu }

Notasi 14 *Pattern* Transisi 1

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

WB = *Wooble Bass*

Setelah *pattern* transisi 1 di atas dibunyikan, maka dilanjutkan ke *intermediate pattern 2*. *Intermediate pattern 2* pada dasarnya sama seperti *intermediate pattern 1*, hanya dirubah urutan pola-nya atau ditambahkan *sound effect*-nya. Berikut adalah contoh *intermediate pattern 2* dengan SBN dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B Cl b / K b / Cl b b / K Cl }

Notasi 15. *Intermediate Pattern 2*

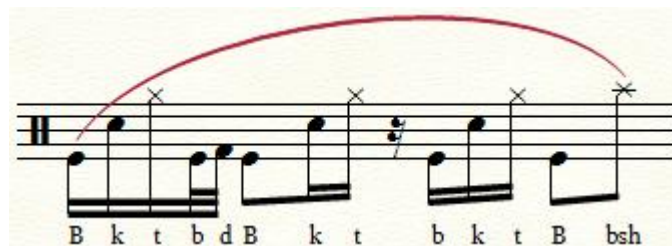
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

CL = *Clop*

Setelah *intermediate pattern 2* tersebut dibunyikan dan diulang dalam rentang 3 birama, maka dilanjutkan ke *intermediate pattern 3* dengan diawali *pattern transisi 2*. Penyusunan *pattern transisi 2* tidak jauh berbeda dengan *pattern transisi 1*. Berikut adalah *pattern transisi 2* dengan SBN dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek - efeknya :

{ B k t bd / B k t / - b k t / B bsh }



Notasi 16. *Pattern Transisi 2*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah *pattern transisi 2* di atas dibunyikan, maka dilanjutkan ke *intermediate pattern 3*. *Intermediate pattern 3* pada dasarnya sama seperti *intermediate pattern 1* dan *2*, hanya dirubah urutan pola-nya atau ditambahkan *sound effect*-nya. Berikut adalah contoh *intermediate pattern 3* dengan SBN dan notasi balok untuk membantu menuliskan irama yang dibunyikan bersamaan dengan efek – efeknya :

{ B ah / K ahah / - b / K t }

Notasi 17. *Intermediate Pattern 3*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

Say = katakan

Selanjutnya dengan mengikuti pedoman di atas, dapat disusun *pattern* transisi 3 dan seterusnya. Berikut partitur lengkap dari 5 *pattern* menengah yang sudah peneliti paparkan di atas dengan ditutup suara *bass drum* pada ketukan pertama :

{{{ B Niu / K b / Niu b / T Niu }}}}

{ B b t b / K - Wok Wok / - Wok Wok - / Niu }

{{{ B Cl b / K b / Cl b b / K Cl }}}}

{ B k t b d / B k t / - b K t / B bsh }

{{{ B ah / K ahah / - b / K t }}} { B }

The image displays three systems of musical notation for an 'Intermediate Pattern'. Each system includes a vocal line and an instrumental line.

- System 1 (Soprano/Wind Bass):** The vocal line (S) has the lyrics "Niu Niu Niu Niu Niu Niu Niu Niu Niu Niu". The instrumental line (WB) has the lyrics "Wok Wok Wok Wok". Chord notations below the instrumental line are: B K b b T, B K b b T, B K b b T, B b t b K.
- System 2 (Clarinet):** The vocal line (Cl) has the lyrics "Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok". The instrumental line has two first endings (1. and 2.) and a final ending. Chord notations below are: B b K b b b K, B b K b b b K, B k t b d B k t b k t B bsh.
- System 3 (Saxophone):** The vocal line (Say) has the lyrics "Ah Ah Ah Ah Ah Ah". The instrumental line has no lyrics. Chord notations below are: B K, b K t, B K, b K t, B K, b K t, B.

Notasi 18. *Intermediate Pattern*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Intermediate pattern tidak hanya terdiri dari 3 jenis suara, { B }, { T } dan { K }, melainkan ada suara lain yang masih dalam kelompok menengah dengan

pattern yang tidak terlalu rumit. Jika efek dalam *pattern* tersebut sudah mulai padat dan terdapat banyak suara, maka pola tersebut termasuk pada tingkat *advance*.

b. Pola Irama Khusus Berdasarkan Genre EDM

Irama dalam *beatbox* maupun vokal perkusi memang bukan irama baru tetapi pengembangan berbagai jenis irama yang ada menjadi sebuah inovasi baru dan dimainkan secara *beatbox*. Beberapa macam genre *beatbox* berdasarkan musik EDM meliputi *dutch*, *trap*, *progressive*, *hip hop*, *drum & bass*, *dubstep*, *disco* dan *techno*.¹⁷⁵

Contoh pola irama dalam *beatbox* yang tertulis dalam SBN dan notasi balok adalah :

{ B - k / - b / T b / K t } { B t t k / - b / T b / K t }



Notasi 19. Pola Irama 1

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola irama tersebut merupakan pola irama yang biasa dimainkan untuk para peserta didik dalam belajar *beatbox*. Ketika dimainkan, irama tersebut merupakan transkripsi irama *Hip Hop*. Permainan pola irama tersebut dimainkan

¹⁷⁵ Wawancara dengan Devin Edric, pada Jumat, 15 Desember 2017, pukul 22.30 WIB

hanya oleh 1 *beatboxer* meskipun, partitur terpisah antara *hi-hat cymbal*, *snare drum* dan *bass drum*-nya.

{ -DungDungDung / KDungDungDung / -DungDungDung / KDungDungDung }

{ B t / B t / B t / B t }

Notasi 20. Pola Irama 2

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

Bgo.Dr = *Bongo Drum Effect*

S.D = *Snare Drum*

Pola di atas adalah pola irama yang sering juga digunakan sebagai media belajar paling efektif bagi *beatboxer*. Sebab suara atau *voice* untuk *cymbal*, *snare drum*, *bass drum* serta *bongo drum* sangat mudah untuk dibedakan dan ditirukan dengan mulut melalui motif irama di atas. Irama tersebut mirip dengan irama *techno* yang identik dengan musik - musik yang diproduksi oleh *turntable* atau *disc jockey* (DJ). Permainan pola irama tersebut dimainkan oleh 2 orang, dimana *beatboxer* 1 memainkan pola *bongo drum* dan *snare drum*, sedangkan *beatboxer* ke-2 memainkan pola *drum set*.

{ B / - t / K t / B } { - t / B t / K / - }



Notasi 21. Pola Irama 3

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Motif tersebut di atas adalah motif irama *trap*, yang diartikan sebagai salah satu genre dalam *Electronic Dance Music (EDM)* yang terdiri dari permainan *synthesizers* berlapis, melodi ringan, dentuman *snare* yang tajam, serta garis *sub-bass* yang berat dan lambat. *Run the Trap* menyimpulkan bahwa komposisi musik ini di antaranya 1/3 *Hip Hop*, 1/3 musik *dance*, dan 1/3 *dub*. Pada sejarahnya, garis *bass* itu tadinya dibuat dari mesin drum yang terprogram, The Roland TR-808 Rhythm Composer atau yang biasa disebut The 808.

Trap memiliki rata-rata tempo 140 Beats Per Minute (BPM), sama seperti *Dubstep* biasa, sementara *Hip Hop* 80-115 BPM, dan *House* 118-135 BPM. Untuk membandingkannya, "Sorry"-nya Justin Bieber memiliki 100 BPM, sementara "Turn Down For What"-nya DJ Snake & Lil Jon memiliki 130 BPM. Semakin kecil BPM-nya, semakin cepat tempo sebuah lagu.¹⁷⁶

¹⁷⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Trap_music diakses pada Senin, 29 Januari 2018, pukul 12.38 WIB

1.2 Alur Melodi

Terdapat beberapa elemen dalam unsur melodi, antara lain : tangga nada, sistem nada, jenis nada, sifat nada, kunci nada dan interval nada. Elemen melodi dalam *beatbox* hanya terdapat pada sifat nada, yaitu :

1. Intensitas nada, berarti keras atau lembutnya bunyi suatu nada. Hal ini tergantung pada lebarnya getaran dan sifatnya relatif. Nada yang terdengar keras di dalam ruangan belum tentu keras bila terdengar di stadion.
2. Tinggi nada, berkaitan dengan frekuensi atau banyaknya getaran tiap detik. Makin besar frekuensi, makin tinggi nadanya. Setiap nada mempunyai frekuensi tertentu. Bila banyaknya getaran atau besarnya frekuensi berkurang sedikit saja, nada akan terdengar sumbang. Jadi, *pitch* yang dibunyikan harus tepat.
3. Panjang nada merupakan lama suatu nada dibunyikan. Panjang nada, dihitung dengan satuan ketuk yang sifatnya relatif, bisa panjang bisa pendek. Dalam musik, waktu diam atau nada tidak berbunyi pun memiliki durasi agar dapat diatur kapan dan sebesar apa nada harus berbunyi.

Berikut penjelasan rinci mengenai sifat nada pada *beatbox* :

{ - / Tet / Tet / - } { Tet / - / - / Tet } { - Tet / Tet / - / Tet Tet } { - TetTet / Tet Tet / Tet / - }

{ - / - / Pert Pert / Pert } { Pert / Pert Pert / - / - } { Pert / Pert / Pert Pert / Pert - }

{ - / - / Pert Pert / Pert - }

{ B T / K k t b / B b t b / K k t b } { B T / K k t b / B b t b / K k t b }

{ B T / K k t b / B b t b / K k t b } { B T / K k t b / B b t b / K k t b }

The image shows two musical staves, labeled 'Tr' and 'TA', with a drum line below them. The 'Tr' staff has notes labeled 'Tet'. The 'TA' staff has notes labeled 'Pert'. The drum line has notes labeled 'B t K k t b B b t b K k t b B t K k t b B b t b K k t b'.

Notasi 22. Pola Melodi 1

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan:

Tr = *Trumpet Sound*

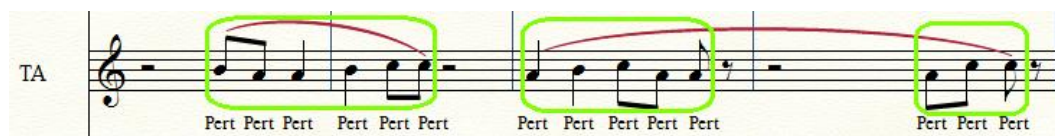
TA = *Techno Alarm*

Partitur 3 line tersebut merupakan hasil transkrip bunyi oleh narasumber. Terdiri atas 4 birama, dimana setiap birama-nya terdapat sifat nada. Tinggi nada (*pitch*) terdapat pada efek suara *techno alarm*. Panjang nada (durasi) terdapat pada

efek suara terompet dan *click*. Sementara intensitas nada hanya berada pada efek bunyi *B-T-K*.

Jika partitur efek *techno alarm* dinotasikan dalam *SBN*, maka menjadi :

{ - / - / Pert Pert / Pert } { Pert / Pert Pert / - / - } { Pert / Pert / Pert Pert / Pert - }
 { - / - / Pert Pert / Pert - }



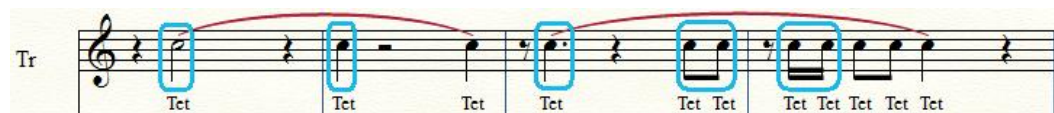
Notasi 23. Pola Efek *Click*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Jelas terlihat perbedaan tinggi nada pada *line 2*, dimana pada bar 1, not di ketukan 'ti' berbeda letak dengan not di ketukan 'ga'. Begitu juga pada bar 2 dimana not di ketukan 'satu' lebih rendah dibanding not di ketukan 'dua' dan pada bar 3 dimana not bergerak melangkah mulai dari ketukan 'satu' hingga 'ti', sedangkan pada ketukan 'ga', not kembali turun. Dapat dikatakan tinggi nada di setiap bar bervariasi.

Jika partitur efek terompet dinotasikan dalam *SBN*, maka menjadi :

{ - / Tet / Tet / - } { Tet / - / - / Tet } { - Tet / Tet / - / Tet Tet } { - TetTet / Tet Tet / Tet / - }



Notasi 24. Pola Efek Terompet

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Seperti kondisi tersebut, hal mengenai panjang nada (durasi) juga tampak jelas pada *line* 1 yang dibunyikan dengan efek suara terompet. Dengan menghiraukan tanda istirahat, not pada bar 1 bernilai 2 ketuk. Sedangkan pada bar 2, setiap not bernilai 1 ketuk. Di sisi lain, pada bar 3 terdapat not bernilai $1^{1/2}$ ketuk dan $\frac{1}{2}$ ketuk. Dapat disimpulkan durasi not di tiap bar berbeda – beda.

Jika partitur efek *drum set* dinotasikan dalam *SBN*, maka menjadi :

{ B T / K k t b / B b t b / K k t b } { B T / K k t b / B b t b / K k t b }

{ B T / K k t b / B b t b / K k t b } { B T / K k t b / B b t b / K k t b }



Notasi 25. Pola Efek *Drum Set*

(Sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Sesuai dengan aturan membaca dan menulis pada *SBN*, maka huruf besar menunjukkan suara yang lebih keras dibanding huruf kecil :¹⁷⁷

- B = *bass drum* sebagai *spondee*
- b = *bass drum* sebagai *pyrrhic*
- T = *hi-hat* sebagai *spondee*
- t = *hi-hat* sebagai *pyrrhic*
- K = *snare drum* sebagai *spondee*
- k = *snare drum* sebagai *pyrrhic*

¹⁷⁷ Grosvenor Cooper dan Leonard Meyer, *The Rhythmic Structure of Music* (Chicago: The University of Chicago Press, 1960), hlm. 6

Sebagai pembeda antara tekanan kuat dan tekanan lemah adalah volume bunyi. Bunyi pada tekanan kuat jelas lebih keras volumenya jika dibandingkan dengan bunyi pada tekanan lemah.

Pada bab II peneliti sudah memaparkan mengenai melodi pada *beatbox*. Melodi pada *beatbox* berarti *sound effects* yang diproduksi melalui teknik *humming*, *falsetto* atau organ tenggorokan, seperti *sirine*, *trumpet sound*, *cricket*, *techno alarm*, *deep throat* dan *scratch*. Melodi pada *beatbox* merupakan *sound effects* yang dapat membuat alur (*flow*).

Di sisi lain, *sound effects* yang diproduksi melalui organ bibir / lidah / mulut, atau tidak diproduksi melalui teknik *humming* dan *falsetto* serta tidak terdapat alur pada bunyinya antara lain *liproll*, *clop*, *granulizer*, *click*, *water drop*, *zipper* dan *wooble bass*.¹⁷⁸

1.3 Harmoni

Beatbox erat kaitannya dengan aransemen vokal sebagai salah satu teknik dalam bermusik. Dalam mengaransemen vokal pada *beatbox* yang baik, harus diimbangi oleh kemampuan musikal dan banyaknya pengetahuan tentang musik.

Semakin banyak mendengar musik semakin baik untuk melatih kepekaan *beatboxer* itu sendiri. Sebuah aransemen vokal pada *beatbox* yang baik terdiri atas dua hal yang mendasar, yaitu komposisi *beat / rhythm* dan harmonisasi suara. Komposisi dalam *beatbox* berarti bunyi - bunyian yang mengacu pada ritmik, seperti bunyi *drum set*, *bongo*, perkusi dan peniruan bunyi alat pukul lainnya.

¹⁷⁸ Wawancara dengan Devin Edric, pada Jumat, 15 Desember 2017, pukul 22.40 WIB

Harmonisasi dalam *beatbox* berarti nada, *humming* dengan nada, efek suara (*sound effect*), *deep throat*, *wooble bass*, *falseto*, *humming*, lirik, *rapping*, dan bernyanyi. Antara komposisi ritmik dan harmonisasi suara harus seimbang dan menyatu, dimana dalam ilmu paduan suara dikatakan *blending* / homogenitas.¹⁷⁹

Homogenitas dan *blending* dalam *beatbox* berarti mencakup hal - hal sebagai berikut :

1. Penentuan irama / beat
2. Penentuan efek yang menjadi beat
3. Pemilihan efek dan melodi yang sesuai dengan karakteristik irama
4. Penyusunan pola efek dan melodi harus sesuai dengan beat yang dimainkan
5. Kontrol terhadap masing - masing produksi suara, artinya bunyi melodi tidak menutupi bunyi efek, bunyi efek tidak menutupi bunyi tap tempo dan sebaliknya
6. Kestabilan tempo
7. Substitusi elemen aransemen seperti *fill in*, *lead in*, *counter melody*, *filler*, *obligato*, *tail* dan *fill out* harus dimainkan oleh 4 *line* tersebut dan senada dengan beat yang dimainkan.

Harmonisasi dalam *beatbox* juga ditentukan oleh penyusunan dan pembuatan pola. Seperti musik pada umumnya, *beatbox* berfokus untuk membangun *rhythm* dan pola dalam menyusun bermacam - macam bunyi yang diproduksi. Membuat pola sendiri merupakan hal kegemaran, kesabaran dan latihan.

¹⁷⁹ Wawancara dengan Billy, pakar *beatbox* pada Rabu, 20 Desember 2017, pukul 21.05 WIB

2. Unsur – Unsur Ekspresi

2.1 Tempo

Selain mencontoh permainan *beatbox* orang lain, *beatboxer* harus memberikan berbagai improvisasi dalam permainan *beatbox*-nya untuk menjadikan sajian *beatbox*-nya lebih menarik. Contohnya dalam hal tempo. Biasanya *beatboxer* yang sudah ahli menggabungkan antara musik *beatbox* tempo cepat dengan tempo lambat dalam satu penyajian. Di saat perpindahan tempo yang signifikan, dapat menggunakan suara *alarm digital* atau *fill in* pada genre berikutnya. Jika dituliskan dalam partitur menjadi :

{ { { { -CkCkCk / PfCk-Ck / -CkCkCk / PfCkCk- } } } }

{ { { { B / B b / B - - - / B - - b } } } }

{ Pert / Pert / Pert / Pert }

{ - / - / - / - / - / } { - / - / - / - / - / } { - / - / - / - / - / } { - / - / - / - / - / }

{ { - K / - - - k / - K / - - - k } { - K / - - - k / - K - / K - k } }

{ B / b / b / b } { B / b / b / b } { B / b / b / b } { B / b / b / b }

Animato = 120 bpm

Click
Thak Thak ThakThakThakThak Thak ThakThak Thak Thak Thak ThakThakThak Thak ThakThak Thak

Pf
Pf Pf Pf Pf

B
B b B B b B b B B

TA
techno alarm voice (tempo transition)

Notasi 26. Pola *Beatboxing* Perubahan Tempo
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur tersebut merupakan bagian dari sajian *beatbox* yang dimainkan oleh Devin. Terdapat dua pola dengan tempo yang dimainkan pada setiap pola berbeda yang dipisahkan dengan *techno alarm*. Pola yang terakhir lebih cepat dan warna suaranya pun berbeda. Pola pertama adalah *click*, *pf-snare* dan *bass drum*. Sedangkan pola kedua adalah permainan *bongo drum*.

Selain dalam hal tempo, *beatboxer* yang sudah ahli juga menggabungkan antara musik *beatbox* genre *dutch* dengan genre *trap music* dalam satu penyajian. Di saat perubahan genre yang signifikan, trik yang digunakan yaitu menggunakan *fill in* pada genre berikutnya sebagai transisi perubahan genre. Jika dituliskan dalam partitur menjadi :

$$\begin{aligned} & \{ \{ \{ \text{Pert} - / - \text{Pert} / \text{Pert} - / \text{Pert} - \} \} \} \{ \text{Pert} - / - / \underline{\text{Pert} / \text{Pert}} \} \\ & \{ \{ \{ - \text{Ciw} / - / - / - \text{Ciw} \} \} \} \{ - \text{Ciw} / \text{Ciw} / - \text{Ciw} / \text{Ciw} \} \\ & \{ \{ \{ \text{B T} / \text{K tb} / \text{Tb t} / \text{K t} \} \} \} \{ \text{B tb} / \text{B tb} / \text{B tb} / \text{K t} \} \\ & \{ \{ \{ \text{Pert} - / \text{Pert} / \text{Pert} - / \text{Pert} \} \} \} \{ \underline{\text{Pert} / \text{Pert} / \text{Pert} / \text{Pert}} \text{Pert} \} \\ & \{ \{ \{ - \text{Ciw} / - / - \text{Ciw} / - \} \} \} \{ \text{Ciw} \text{Ciw} / - \text{Ciw} / \text{Ciw} - / \text{Ciw} \text{Ciw} \} \end{aligned}$$

{{{ B t / K t / - - - t / K t }}} { K t k / K k / T k k / K t }
 {{{ - / Pert Pert / Pert - / Pert Pert }}} { Pert / Pert / Pert / Pert }
 {{{ Ciwi / - / - Ciwi / Ciwi }}} { Ciwi / Ciwi Ciwi / - Ciwi / Ciwi - }
 {{{ B t b / B b / T b b / B t }}} { Pf t p f / Pf p f / T p f p f / Pf t }
 { Pert / Pert / Pert / Pert }
 { Ciwi / Ciwi Ciwi / - Ciwi / Ciwi - }
 { Pf t p f / Pf p f / T p f p f / Pf }

Maestoso = 88 bpm
Hip Hop

TA
Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert

CS
Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi

B t K t b T b t K t B t K t b T b t K t B t K t b T b t K t

Trap

TA
Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert

CS
Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi

B t b B t b B t b K t B t K t t K t B t K t t K t B t K t t K t

The image shows two systems of musical notation for beatboxing. The first system is labeled 'Dutch' and the second system is labeled 'Trap Music'. Each system consists of three staves: a Techno Alarm Sound (TA) staff, a Chewy Scratch Effect (CS) staff, and a bass line staff. The TA staff uses notes and rests to represent 'Pert' sounds. The CS staff uses notes and rests to represent 'Cwi' sounds. The bass line staff uses letters and symbols to represent various drum sounds like K, t, B, b, T, Pf, and t.

Notasi 27. Pola *Beatboxing* Perubahan Genre

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

TA = *Techno Alarm Sound*

CS = *Chewy Scratch Effect*

Partitur tersebut merupakan bagian dari sajian *beatbox* dimana pada efek suara yang dimainkan meliputi *techno alarm*, *scratch* dan B-T-K. Terdapat tiga pola dengan genre yang dimainkan pada setiap pola berbeda yang dipisahkan dengan *fill in* pada genre setelahnya. Perubahan genre tersebut terjadi antara *hip hop*, *trap music* dan *dutch*. Saat genre *hip hop* dimainkan dalam 3 birama, kemudian untuk berubah genre, maka digunakan *fill in* pada genre yang akan dituju. Dalam hal ini *fill in* pada genre *trap music*. Setelah itu masuk ke pola

pokok *trap music* yang dimainkan selama 3 putaran. Kemudian untuk berubah genre menjadi *dutch*, maka *fill in* yang digunakan ialah fill in pada genre *dutch*.

Dari kedua pola yang sudah peneliti paparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa perubahan tempo dalam satu genre atau perubahan genre itu sendiri ditentukan oleh variasi *fill in* dan *fill out* sebagai jembatan transisi antar tempo atau genre. Artinya kedua *filler* menentukan kecocokkan dalam perubahan. Disarankan untuk memulai dengan tempo / genre lambat lalu menuju tempo / genre cepat. Kedua pola di atas dimulai dengan tempo / genre lambat yang mengalami perubahan ke tempo / genre cepat.

2.2 Tanda Ekspresi

Seperti telah dipaparkan pada bab II mengenai unsur – unsur ekspresi, peneliti memfokuskan unsur - unsur ekspresi dalam *beatbox* hanya pada tempo, tanda birama / metrum dan warna nada / *timbre*. Karena unsur - unsur ekspresi lainnya antara lain dinamik dan tanda ekspresi tidak terlalu berbeda dengan unsur ekspresi dalam vokal pada umumnya. Akan tetapi peneliti menyertakan transkrip partitur yang disajikan oleh Devin Edric, dimana di dalamnya terkandung tanda dinamika dan tanda ekspresi :

$$\begin{aligned} & \{ \{ B t / T tpeh / K t / B t \} \{ T tpeh / B t / K / - \} \{ B t / T tpeh / K t / B t \} \{ T tpeh / B t / K dk / Dk dk \} \} \\ & \{ \{ \{ \{ B t / Ka tpeh / K ka / B t \} \{ Ka tpeh / B ka / K dk / Dk dk \} \} \} \} \\ & \{ \{ \{ B t / Ka tpeh / K ka / B t \} \{ Ka tpeh / B ka / K dk / Dk dk \} \} \} \\ & \{ B t / Ka tpeh / K ka / B t \} \{ Dk / - / - / - \} \\ & \{ \{ \{ B t / T' tpeh / K t' / B t \} \{ T' tpeh / B t' / K dk / Dk dk \} \} \} \end{aligned}$$

Beatbox

Sample 1

2

3

13

4

21

Ad Lib...

Key:

Bass Drum Hi-Hat Ghost Snare Snare Rim Shot Synth Hit 'Ha' Hit Reeps Inward Drag

Notasi 28. Tanda Dinamika dan Ekspresi
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Dari partitur tersebut, terdapat tanda dinamika : *crescendo* serta tanda ekspresi, dalam hal ini adalah artikulasi : *accent* dan *marcato*.

2.3 Tanda Birama / *Metrum*

Beatbox adalah seni yang mengimitasi suara yang dihasilkan oleh *EDM* atau yang biasa dimainkan oleh *DJ*. Musik yang dihasilkan hanyalah dengan tanda birama 4/4, dengan variasi melodi dan harmoni tidak sama seperti musik pada umumnya, dikarenakan musik ini merupakan perkembangan *urban art* masa kini dimana sangat berkembang musik *dance* elektronik. Musik *dance* elektronik inilah yang hanya mempunyai 1 tanda birama. Dengan demikian, *beatbox* sebagai seni yang mengimitasinya, maka hanya memiliki 1 tanda birama.

2.4 Warna Nada / *Timbre*

Dalam *beatbox*, *beatboxer* yang dapat memainkan banyak layer *sound effects* maka semakin tinggi kualitas *beatboxer* tersebut. *Sound effects* yang dibunyikan tentunya merupakan imitasi dari sumber bunyi aslinya. Artinya, pada *sound effects* tersebut terdapat warna suara / *timbre* sumber bunyi aslinya. Jenis - jenis warna suara atau yang populer disebutkan oleh para *beatboxer* sebagai *timbre* antara lain *808-Kick* dan *Bongo Drum* mengimitasi bunyi *bass drum*. Sedangkan *K-snare*, *Pf-Snare*, dan *Rimshoot* mengimitasi suara *snare drum*.¹⁸⁰

1. *Scratch*

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara - suara yang ada pada *turntable* atau permainan *DJ (Disc Jockey)*.

2. *Deep Throat*

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara robot.

3. *Zipper*

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara resleting.

4. *Click*

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara kursor *mouse* yang ditekan.

¹⁸⁰ Wawancara dengan Devin Edric, pada Jumat, 15 Desember 2017, pukul 23.15 WIB

5. Trumpet Voice

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara terompet. Sesuai dengan karakternya sebagai melodi, maka tidak dapat disajikan secara *solo*. Maka *beatboxer* yang menggunakan teknik ini harus berkolaborasi dengan *beatboxer* lain agar dapat menyajikan sajian *beatbox* yang lengkap dengan ritme atau *percussion section*.

6. Synthizer Voice

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara *synthizer*.

7. Techno Alarm

Merupakan teknik permainan *beatbox* menirukan dan mengimitasi suara pengingat jam digital.

8. Liproll

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara bass *EDM*.

9. Sirine

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara *sirine*.

10. Granulizer

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara R pada setiap kata.

11. Clop

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara tepukan tangan.

12. Wooble Bass

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara gelembung pecah.

13. Cricket Sound

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara jangkrik.

14. Duck Sound

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara bebek.

15. Nasal Growl Bass

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang dicampur dengan *falsetto* akan menimbulkan efek *techno*.

16. Frog Sound

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara kodok.

17. Water Drop

Merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan dan mengimitasi suara tetesan air.

Di bawah ini merupakan tabel lengkap seluruh warna suara / *timbre* pada *sound effects* dalam *beatbox* beserta tingkat kesulitan, tutorial latihan, teknik (*inward* / *outward*) dan pelafalannya :

/r/beatbox's List of Sound Effects:					
-Name of Sound:	-Type of Sound:	-Difficulty to Learn:	-Tutorial:	-Inward/Outward:	-Abbreviation:
Kick Drum	Bass Drum	1. Very Easy	https://www.youtube.com	Outward	B
Click	Hi-hat	1. Very Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Hi-hat	Hi-hat	1. Very Easy	https://www.youtube.com	Outward	T
Outward Rimshot	Snare	1. Very Easy	https://www.youtube.com	Outward	K
Tsch Snare (808 snare)	Snare	1. Very Easy	https://www.youtube.com	Outward	Tsch
Whistle	Whistle	1. Very Easy	https://www.youtube.com	Inward/Outward	-
Cheek Bass	Bass	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Humming	Bass	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Lip Oscillation	Bass	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Throat Bass	Bass	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Dry Kick	Bass Drum	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	D
Throat Kick	Bass Drum	2. Easy	https://www.youtube.com	Inward	U
Vocal Tap	FX	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Electro Scratch	Scratch	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Zede Scratch	Scratch	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	-
Classic Snare	Snare	2. Easy	https://www.youtube.com	Outward	Pf / Pff
Chest Bass	Bass	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Tongue Bass	Bass	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Bongo Drum	Bass Drum	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Balloon Squeak	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Cat/Duck Sound	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Clown Horn	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward/Outward	-
Faith FX Pop	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Hollow Clop	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Inward Robot Voice	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
KIM Squeak	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Outward Siren	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Robot FX	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Tongue Clop	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Trumpet	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Uvular Oscillation	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-

/r/beatbox's List of Sound Effects:					
-Name of Sound:	-Type of Sound:	-Difficulty to Learn:	-Tutorial:	-Inward/Outward:	-Abbreviation:
Water Drop	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Zipper	FX	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Inward Tk's	Hi-hat	3. Moderate	-	Inward	-
Tk's and Tf's	Hi-hat	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	tk and tf
Kick Roll	Rolls	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	BTB
Crab Scratch	Scratch	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Vocal Scratch	Scratch	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Whistle Scratch	Scratch	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Double Snare	Snare	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Inward K Snare	Snare	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Inward Rimshot	Snare	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	Kch
Kenny Muhammed Snare	Snare	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Whistle Snare	Snare	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward	-
Sonic Boom	Whistle	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward/Outward	-
Tooth Whistle	Whistle	3. Moderate	https://www.youtube.com	Outward	-
Vocalised Whistle	Whistle	3. Moderate	https://www.youtube.com	Inward/Outward	-

Tabel 9. *timbre* dalam *beatbox*
(sumber : kurikulum SBI tingkat *basic-intermediate*)

Tabel di atas menerangkan berbagai jenis *sound effect* yang dipelajari di tingkat *basic-intermediate*. Setiap *sound effect* diklasifikasikan ke dalam jenis efek, tingkat kesulitan, tutorial, teknik dan pelafalan.

Klasifikasi jenis efek tersebut yang berhubungan dengan *timbre*. Sebagai contoh, efek *click* termasuk jenis *hi-hat* yang memang menandakan bahwa *click* mengimitasi suara *hi-hat*. Sama halnya dengan efek lainnya yang terdapat dalam tabel.

2.5 Tekstur

Dalam *beatbox*, tekstur yang terjalin yakni *biphonic* dan *homorhythmic*, dimana masing – masing tekstur dijabarkan sebagai berikut :

{ Pert pert / - pert / Pert pert / Pert pert }

{ Wok / Wok / Wok / Wok }

{ Pertpert pert / - pertpert / Pertpertpert / Pertpertpert- }

{ Wok / Wok / Wok / Wok }

Notasi 29. Pola Tekstur *Biphonic*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

TA = *Techno Alarm*

WB = *Wooble Bass*

Pola tersebut membentuk tekstur *biphonic*, dimana terdapat 2 baris yang menjalankan peran sebagai melodi yang bervariasi dan melodi yang menahan.

{ Niu niu / - niu / - niu / Niu niuniu }

{ Omm omm / - omm / - omm / Omm ommomm }

{ Niuniuniu- / Niuniuniu- / Niuniu niu / Niuniu - }

{ Ommommomm- / Ommommomm- / Ommomm omm / Ommomm - }

Notasi 30. Pola Tekstur *Homorhythmic*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

S = *Sirine*

DT = *Deep Throat*

Pola di atas membentuk tekstur *homorhythmic*, dimana terdapat 2 bunyi dengan ritme yang sama di setiap birama.

2.6 Elemen Aransemen

1. *Rhythm Section*

Pola irama pada *beatbox* kurang lebih sama seperti pola irama pada musik instrumental, yakni terdapat pola transisi dan pola yang berulang. Jika dianalogikan dengan musik instrumental, maka pola transisi disini berarti *fill in* sebagai jembatan antar pola pokok / inti yang menjadi irama sebuah musik. Sedangkan pola yang berulang yang dalam bahasa musik disebut dengan *ostinato*, berarti berhubungan dengan pola pokok / inti. Hukum pola pokok yaitu dimainkan minimal 3 bar sebelum masuk pada pola transisi. 3 bar inilah yang menjadi penyebab pola tersebut berulang karena sangat tidak mungkin pola dimainkan berbeda di tiap barinya.¹⁸¹ Terlebih dalam pola irama terdapat *tesis* dan *arsis* yang tidak pada tempatnya. Artinya not yang seharusnya bertekanan lemah, pada saat tertentu mendapat tekanan kuat. Begitu juga sebaliknya yakni not yang seharusnya bertekanan kuat, pada saat tertentu mendapat tekanan lemah. Berikut penjabaran secara rinci antara *fill in*, *ostinato* dan *syncopation* :

1.1 Fill In / Pattern Transisi

Langkah pertama dalam membuat *fill in beatbox* tentunya harus menentukan genre irama yang dimainkan. Berikutnya menentukan pola ketukan apa yang ingin digunakan, apakah tunggal atau ganda. Setelah menentukan pola pukulannya, langkah berikutnya menentukan nilai not yang ingin dimainkan.

¹⁸¹ Wawancara dengan Devin Edric, pada Jumat, 15 Desember 2017, pukul 23.30 WIB

Kemudian bunyikan dengan semua komponen pada alat musik drum seperti *snare drum*, *bass drum*, dan *hi-hat* (teknik dasar *beatbox*). Selanjutnya kembangkan lagi *fill in* tersebut, dengan memindahkan pola ketukan ke simbal lainnya, tom 1, tom 2 ataupun *floor tom*. Dengan mengerti nilai not, maka akan lebih mudah dan memiliki kreativitas yang lebih dalam mengembangkan *fill in*.

Berikutnya, berikan dinamika berupa aksentuasi pada setiap ketukan. Misalkan berikan aksentuasi pada setiap “1” dan “E” dari masing – masing nilai not 1/16 tersebut. Tentunya hal ini akan memberikan nuansa yang berbeda pada *fill in* yang dibunyikan. Kesimpulannya yaitu buatlah *fill in* yang sederhana terlebih dahulu, yang terpenting adalah akurasi pukulan dan tempo yang benar dan tepat.

Berikut peneliti paparkan berbagai *fill in* berdasarkan pola irama dalam *beatbox* :

{ Pf / T pf / T / Pf } { T pf / T / Pf / - }



Notasi 31. *Fill in* pada Irama *Dubstep*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *fill in* tersebut merupakan *fill in* pada irama *dubstep* yang terdiri dari 2 suara yaitu *Snare Drum* { Pf } dan *Hi-hat* { T }. Suara *snare drum* tersebut dihasilkan secara *outward* (*Pf outward*), sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* terbuka.

{ K / T k / T / K } { T k / T / K / - }



Notasi 32. *Fill in* pada Irama *Trap*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *fill in* di atas merupakan *fill in* pada irama *trap* yang terdiri dari 2 suara yaitu *Snare Drum* { K } dan *Hi-hat* { T }. Suara *snare drum* tersebut dihasilkan secara *inward* (K *inward*), sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* terbuka.

Jika diperhatikan secara seksama, pola *fill in* pada irama *dubstep* dan *trap* terdapat persamaan pola. Hal ini disebabkan irama *trap* merupakan revolusi / perkembangan dari irama *dubstep*. Maka jelas terdapat persamaan pola. Hanya yang membedakan yaitu jenis suara. Jka pada irama *dubstep*, suara *snare drum* yang digunakan yaitu jenis *Pf snare*, sedangkan pada irama *trap*, suara *snare drum* yang digunakan yaitu *K snare*.

{ Pf / T b / B / Pf } { T b / B / Pf / T }

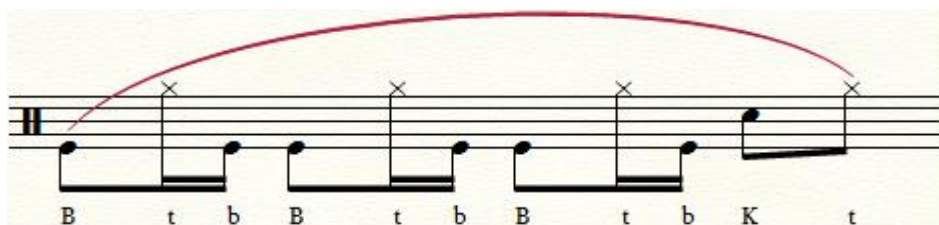


Notasi 33. *Fill in* pada Irama *Dutch*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *fill in* di atas merupakan *fill in* pada irama *dutch* yang terdiri dari 3 suara yaitu *Bass Drum* { B }, *Snare Drum* { Pf } dan *Hi-hat* { T }. Suara *bass drum* tersebut dihasilkan seperti *bass drum* pada umumnya, suara *snare drum* dihasilkan secara *inward* (K *inward*), sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* terbuka.

{ B t b / B t b / B t b / K t }



Notasi 34. *Fill in* pada Irama *Hip Hop*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *fill in* di atas merupakan *fill in* pada irama *hip hop* yang terdiri dari 3 suara yaitu *Bass Drum* { B }, *Snare Drum* { K } dan *Hi-hat* { T }. Suara *bass drum* tersebut dihasilkan seperti *bass drum* pada umumnya, suara *snare drum* dihasilkan secara *inward* (K *inward*), sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* terbuka/

{ Pf t - pf / T - pf t / - pf t - / Pf }



Notasi 35. *Fill in* pada Irama *Drum & Bass*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *fill in* tersebut merupakan *fill in* pada irama *drum & bass (D&B)* yang terdiri dari 2 suara yaitu *Snare Drum* { Pf } dan *Hi-hat* { T }. Suara *snare drum* dihasilkan secara *inward* (Pf *inward*), sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* tertutup.

1.2 *Ostinato*

Berikut peneliti paparkan berbagai macam *ostinato* berdasarkan pola irama dalam *beatbox* :

{{{ { B t / K tk / Tk t / B } } } }



Notasi 36. Pola *Ostinato* pada Irama *Hip Hop*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *ostinato* di atas merupakan *ostinato* pada irama *hip hop* yang terdiri dari 3 suara yaitu *Bass Drum* { B }, *Snare Drum* { K } dan *Hi-hat* { T }. Suara *bass drum* tersebut dihasilkan seperti *bass drum* pada umumnya, suara *snare drum* tersebut dihasilkan secara *outward* (Pf *outward*), sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* terbuka.

{{{ { B / T b / B / B } { T b / B / B / T } } } }



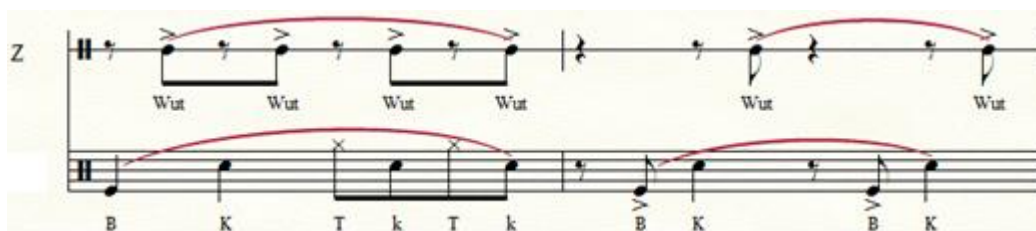
Notasi 37. Pola *Ostinato* pada Irama *Dutch*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola *ostinato* tersebut merupakan *ostinato* pada irama *dutch* yang terdiri dari 2 suara yaitu *Bass Drum* { B } dan *Hi-hat* { T }. Suara *bass drum* tersebut dihasilkan seperti *bass drum* pada umumnya, sedangkan suara *hi-hat* yang digunakan yaitu *hi-hat* terbuka.

1.3 Syncopation

Syncopation adalah irama yang ditandai dengan aksentuasi - aksentuasi kuat pada ketukan yang semestinya ber-aksentuasi lemah. Dalam *beatbox*, terdapat beberapa *syncopation* yang biasa dimainkan sebagai berikut :

{ - Wut / - Wut / - Wut / - Wut } { - / - Wut / - / - Wut }
{ B / K / T k / t k } { - B / K / - B / K }



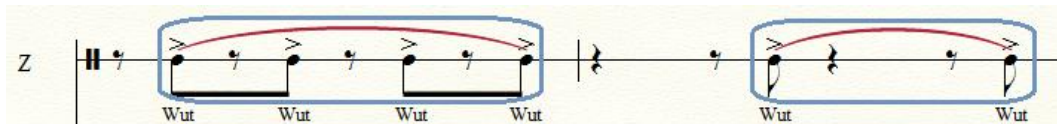
Notasi 38. Pola *Syncopation* pada Irama Pop
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

Z = *Zipper*

Pola *syncopation* tersebut dimainkan pada irama pop. Pada *line* 1, cukup jelas pada *down beat* hanya terdapat tanda diam. Sementara pada *up beat*, terdapat

efek yang dimainkan dengan aksentuasi sehingga menyebabkan pola sinkopasi yang terdengar kuat.



Pada *line 2*, pola sinkopasi terdapat pada birama 2 yang dihasilkan oleh *bass drum*.



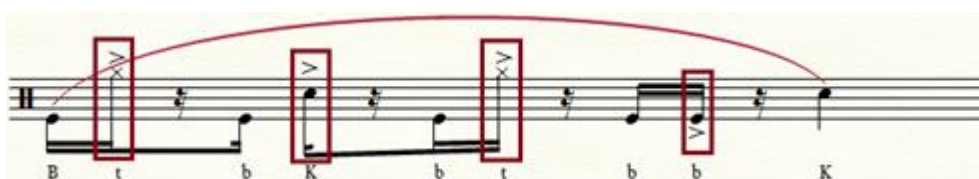
{ B t - b / K - b t / - b b - / K }



Notasi 39. Pola *Syncopation*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola di atas tidak terdapat bunyi efek lain selain suara *drum set* (B-T-K). terlihat jelas pola sinkopasi yang diproduksi oleh *hi-hat* dan *bass drum* dengan pemberian aksentuasi.



2. Melody Section

2.1 Counter Melody

Pada *beatbox*, yang menjadi melodi original yaitu *sound effects* yang diproduksi melalui teknik *humming*, *falsetto* atau organ tenggorokan, sementara posisi *counter melody* dipegang oleh *sound effects* yang diproduksi melalui organ bibir / lidah / mulut, atau tidak diproduksi melalui teknik *humming* dan *falsetto* serta tidak terdapat alur pada bunyinya.

Berikut ini merupakan contoh berbagai pola melodi pendukung dalam irama *dutch* :

{{{{ - / Niu Niu / NiuNiu Niu / Niu }}}}

{{{{ Brr / - Brr / Brr / Brr Brr }}}}

{{{{ B t b / K t / -ttbk / B t }}}}

The image displays two identical musical examples of Dutch beatboxing patterns. Each example consists of three staves:

- S (Soprano):** A vocal line with lyrics "Niu Niu Niu Niu Niu Niu" and "Counter Melody".
- BL (Beatbox Line):** A beatbox line with lyrics "Brr Brr Brr Brr Brr Brr Brr Brr".
- Bass Line:** A bass line with lyrics "B t b K t t t b k B t B t b K t t t b k B t".

Red lines connect the notes across the three staves, illustrating the counter-melody relationship between the vocal line and the beatbox line.

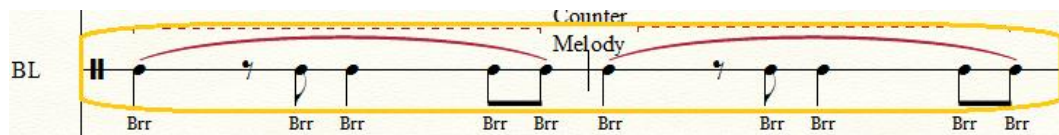
Notasi 40. Pola 1 *Counter Melody*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

S = *Sirine Sound*BL = *Bass Line Sound*

Berdasarkan partitur di atas, melodi utama diwakili oleh suara *sirine*, sementara melodi pendukung diproduksi oleh suara *bass line*. Dalam hal ini melodi utama dihasilkan oleh melodi dan melodi pendukung dihasilkan oleh efek.



```

{{{ - / Pert Pert / PertPert pert / Pert }}}

```

```

{{{ - / - / - / - Niu }}}

```

```

{{{ B Tb / K t / -ttbk / B T }}}

```

The image shows two identical systems of musical notation. Each system consists of three staves. The top staff is labeled 'TA' and contains a melody with the lyrics 'Pert Pert Pert Pert Pert Pert'. The middle staff is labeled 'S' and contains a melody with the lyrics 'Niu' and a dashed line labeled 'CM'. The bottom staff is a percussion staff with rhythmic notation consisting of letters: B t b K t t t b k B t B t b K t t t b k B t. Red curved lines connect the TA and S staves, indicating a relationship between the two melodies. The 'CM' label is positioned above the S staff, and a dashed line extends from it across the staff.

Notasi 41. Pola 2 *Counter Melody*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

TA = *Techno Alarm Sound*

S = *Sirine Sound*

Berdasarkan partitur di atas, melodi utama diwakili oleh suara *techno alarm*, sementara melodi pendukung diproduksi oleh suara *sirine*. Dalam hal ini melodi utama dihasilkan oleh melodi dan melodi pendukung juga dihasilkan oleh melodi.

This is a close-up of the S staff from the musical score. It shows a single staff with a treble clef. The lyrics 'Niu' are written below the staff at two points. A dashed line labeled 'CM' is positioned above the staff, indicating a counter-melody line.

2.2 Ornament

Dalam *beatbox*, ornamen yang terdapat didalamnya yakni *appoggiatura* dan *slide*. Berikut peneliti paparkan penerapan kedua *ornament* tersebut pada partitur di bawah ini :

{ { - Niu / Niu Niu / - / - } { Niu / Niu / Niu / Niu } }

{ { B / - t / K t / B } { - t / B t / K / - } }

Notasi 42. Ornamen *Slide* dan *Appoggiatura*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

S = *Sirine*

Pada gambar, terlihat penggunaan ornamen *slide* sesuai dengan penulisannya.

Sementara untuk ornamen *appoggiatura*, tidak ditulis seperti notasi pada umumnya, melainkan ditulis seperti dibunyikan.



2.3 Ostinato

Berikut peneliti paparkan berbagai *ostinato* berdasarkan alur melodi dalam *beatbox* :

{ { { { - Tet / Tet Tet / Tet TetTet / TetTet Tet } } } }

{ { Ciwi - / - Ciwi / - / - } { Ciwi - / - Ciwi / - / Ciwi } }

{ { B / T b / - t / K } { B / T b / t k t k / B k } }



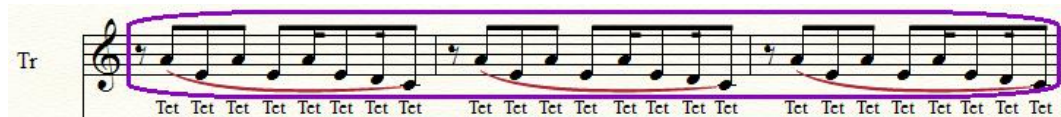
Notasi 43. Pola *Ostinato* pada melodi
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

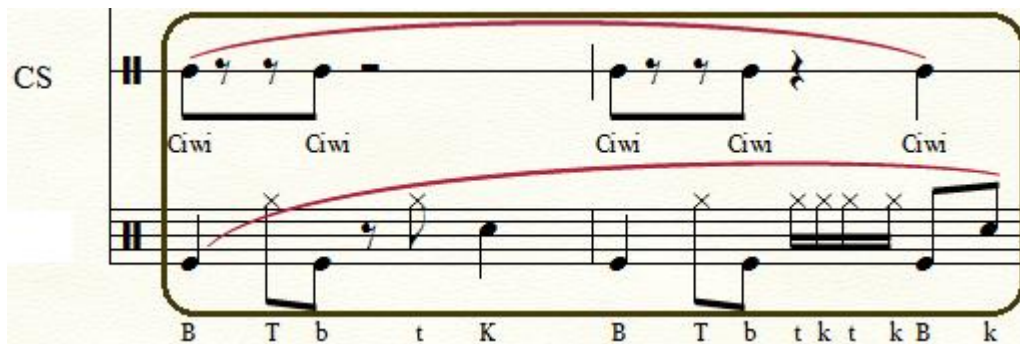
Tr = *Trumpet Sound*

CS = *Chewy Scratch Sound*

Pola *ostinato* di setiap bar terjadi pada *line trumpet*.



Sementara pola *ostinato* di tiap 2 bar terdapat pada line *Scratch* dan *B-T-K*.



2.4 Filler dan Fill-in

1. Dead Spot Filler

a. Melodic Filler

Filler yang diisi pada melodi panjang dibawah ini diwakili oleh efek suara *wooble bass* dengan irama pop.

b. Rhythmic Filler

Filler yang diisi pada tanda istirahat panjang dibawah ini juga diwakili oleh efek suara *wooble bass* dengan irama pop.

{ Tet / Tet / Tet - / - Tet } { Tet tet / Tet / Tet / Tet }

{ - Wok / WokWok Wok / Wokwok - / - } { - / Wok--Wok / WokWok - / Wok }

{{ B t / K b t t / - t k / B t k }}

Notasi 44. Pola *Melodic Filler*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Jika diperhatikan lebih detail, maka *filler* yang diproduksi oleh efek *Wooble Bass* mengacu terhadap melodi panjang yang dihasilkan oleh efek *Trumpet*.

{ Tet / - / - Tet / Tet - } { - / Tet Tet / TetTet Tet / - }

{ - Wok / WokWok Wok / WokWok - / - Wok } { Wok Wok / - / - / Wok Wok }

{{ B t / K b t t / - t k / B t k }}

Notasi 45. Pola *Rhythmic Filler*
 (sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Jika diperhatikan lebih detail, maka *filler* yang diproduksi oleh efek *Wooble Bass* mengacu terhadap tanda diam panjang yang dihasilkan oleh efek *Trumpet*.

2. Tail

Berikut peneliti berikan beberapa motif *tail* dalam *beatbox* :

{{{ - Pert / Pert / -PertPertPert / Pert }}}}

{{{ Ciwi - / - Ciwi / - / - }}}}

{{{ B t / B t b / T b t / K t }}}}

{ - Pert / Pert Pert / -PertPertPert / Pert Pert } { Pert / - / - / - }

{ Ciwi Ciwi / -Ciwi-Ciwi / -Ciwi-Ciwi / - CiwiCiwi } { - / - / - / - }

{ B t b / B t b / B t b / K t } { B / - / - / - }

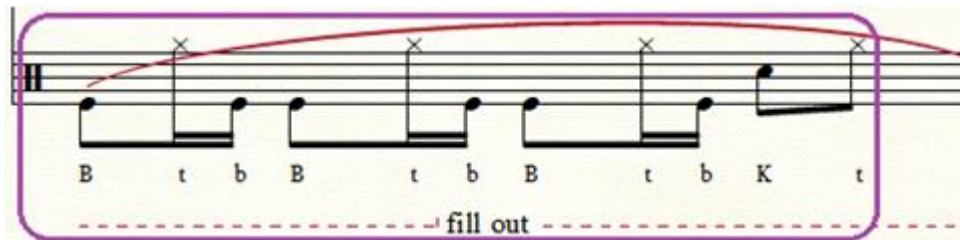
The image shows two systems of musical notation. The first system consists of three staves: TA (top), CS (middle), and a lower staff with rhythmic patterns. The TA staff has notes with lyrics 'Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert'. The CS staff has notes with lyrics 'Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi'. The lower staff has rhythmic patterns with letters 'B t B t b T b t K t B t B t b T b t K t B t B t b T b t K t'. The second system also consists of three staves, with the top two labeled 'Tail'. The TA staff has notes with lyrics 'Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert'. The CS staff has notes with lyrics 'Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi'. The lower staff has rhythmic patterns with letters 'B t b B t b B t b K t B'.

Notasi 46. Pola *Tail* pada Irama *Hip Hop*
 (sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola di atas dimainkan pada irama *hip hop*, dimana pada 3 bar pertama merupakan pola pokok. Sementara 2 bar terakhir merupakan *tail* yang diproduksi oleh *techno alarm* dan *electro scratch*.

The image shows a single system of musical notation for the 'Tail' section. It consists of two staves: TA (top) and CS (bottom). The TA staff has notes with lyrics 'Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert'. The CS staff has notes with lyrics 'Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi Ciwi'. A dashed line labeled 'Tail' spans across the top of the TA staff and the CS staff, indicating the end of the section.

Sedangkan pada *drum set* menghasilkan *fill out*.



Dapat disimpulkan jika *tail* terjadi hanya pada melodi ataupun efek. Sedangkan *fill out* hanya terjadi pada ritme.

{{{Niu / - NiuNiu / -NiuNiu- / Niu}}}{NiuNiu-Niu / Niu NiuNiu / -NiuNiu- / Niu}

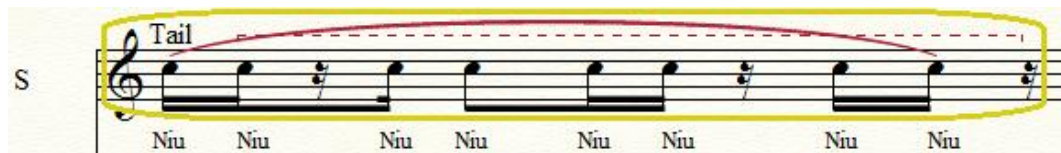
{{{ - Rr / - Rr / Rr--Rr / - }}} { - Rr / - Rr / Rr--Rr / - }

{{{ Pft-pf / T-pft / -pft- / Pf }}} { Pftpft / Pf pft / tktktk / Pf }

Notasi 47. Pola *Tail* pada Irama *D&B*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola di atas dimainkan pada irama *D&B*, dimana pada 3 bar pertama merupakan pola pokok. Sementara bar terakhir merupakan *tail* yang diproduksi oleh *sirine*.



Sedangkan pada *beat* menghasilkan *fill out*.



Dapat disimpulkan jika *tail* terjadi hanya pada melodi ataupun efek. Sedangkan *fill out* hanya terjadi pada ritme.

3. Lead in

Berikut peneliti berikan beberapa motif *lead in* dalam *beatbox* :

{ - / - / - / - } { Niuuu..... }

{ Omm / - / - / Omm } { Omm / - / - / Omm }

{ Pf / T pf / Pf / Pf } { T pf / Pf / Pf / - }

{{{{ - NiuNiu / Niu - / -Niu Niu / Niu }}}}

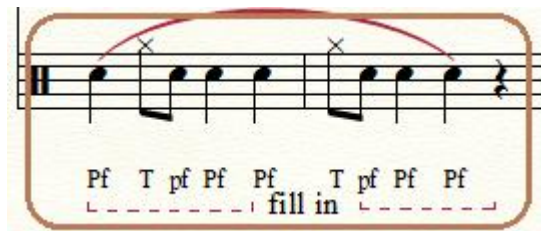
{{ Omm / - / - / Omm } { - / Omm / Omm / - }}

{{{{ B tk / B pf / Bt k / B pf }}}}

Notasi 48. Pola *Lead in* pada Irama *Dubstep*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola tersebut dimainkan pada irama *dubstep*, dimana pada 2 bar pertama merupakan *lead in* yang diproduksi oleh *trumpet*.

Sementara 4 bar terakhir merupakan pola pokok. Sedangkan pada *beat* menghasilkan *fill in*.



Dapat disimpulkan jika *lead in* terjadi hanya pada melodi ataupun efek. Sedangkan *fill in* hanya terjadi pada ritme.

{ Niu..... } { - Niu / Niu Niu / Niu / - }

{ Wut / - Wut / Wut / - Wut } { Wut / - Wut / - / Wut }

{ B / T k / T / K } { T k / T / K / - }

{{ - / Niu / - Niu / Niu } { - / - / - / - }}

{{ - / Wut / - Wut / Wut } { - / Wut Wut / - / Wut }}

{{ B / - t / K t / B } { - t / B t / K / - }}



Notasi 49. Pola *Lead in* pada Irama *Trap*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola tersebut dimainkan pada irama *trap*, dimana pada 2 bar pertama merupakan *lead in* yang diproduksi oleh *sirine*.

Sementara 4 bar terakhir merupakan pola pokok. Sedangkan pada *drum set* menghasilkan *fill in*.

Dapat disimpulkan jika *lead in* terjadi hanya pada melodi ataupun efek. Sedangkan *fill in* hanya terjadi pada ritme.

4. *Obbligato*

Berikut pemaparan motif *obbligato* dalam *beatbox* :

{-Thak/-Thak/ThakThak Thak/Thak ThakThak}{-Thak/Thak/Thak/ThakThak -}

{ Tet / Tet / Tet / Tet } { Tet / Tet Tet / Tet Tet / Tet TetTet }

{ B / T b / B / B } { T b / B / B / T }

{ - Thak / - Thak / ThakThak Thak / Thak ThakThak }

{ - Thak / - Thak - Thak / - Thak - Thak / ThakThak Thak }

{ Tet / Tet / Tet / Tet } { Tet / Tet Tet / Tet Tet / Tet TetTet }

{ B / T b / B / B } { T b / B / B / T }

The image shows two systems of musical notation for a piece titled 'Obbligato'. Each system consists of three staves: Ck (Cymbal), Tr (Triangle), and a bass staff. The Ck staff has a 'Thak' rhythm pattern. The Tr staff has a 'Tet' rhythm pattern. The bass staff has a 'B / T b / B / B' rhythm pattern. Red arcs connect the notes across staves. A dashed line above the Ck staff is labeled 'Obbligato'.

Notasi 50. Pola *Obbligato* pada Irama *Progre*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola di atas dimainkan pada irama *progre*, dimana pada *line* kedua merupakan pola pokok. Sementara pada *line* pertama merupakan *obligato* yang diproduksi oleh *click*.

Ck

Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak

Ck

Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak Thak

{ Pert / Pert PertPert / Pert / Pert Pert } { Pert / Pert / - Pert / - Pert }

{ CICI - / CI-CI- / CICI - / CI-CI- } { -CICI- / CICI-CI / CI-CICI / -CICI- }

{{ B tk / K tk / B tk / K tk }}

{ Pert / Pert PertPert / Pert / Pert PertPert } { Pert / Pert / - Pert / - Pert }

{ CICI - / CI-CI- / CICI - / CI-CI- } { -CICI- / CICI-CI / CI-CICI / -CICI- }

{{ B tk / K tk / B tk / K tk }}

CI

Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok

TA

Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert

B t k K t k B t k K t k B t k K t k B t k K t k

CI
Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok

TA
Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert

B t k K t k B t k K t k B t k K t k B t k K t k

Notasi 51. Pola *Obligato* pada Irama *Techno*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola di atas dimainkan pada irama *techno*, dimana pada *line* kedua merupakan pola pokok. Sementara pada *line* pertama merupakan *obligato* yang diproduksi oleh *clop*.

CI
Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok

CI
Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok Tlok

Dapat disimpulkan jika *obligato* terjadi hanya pada melodi ataupun efek dan berperan seperti *filler* dan *counter melody*, namun lebih variatif dan terletak di atas pola pokok.

5. Motif

Namun motif dalam *beatbox* tidak sedalam motif pada musik secara umum. Berikut peneliti sertakan contoh motif dalam *beatbox* :

{{{ Pert Pert / - Pert / Pert - / Pert Pert }}} { - / - / Pert - / Pert Pert }

{{{{ - / - / Krik - / Krik Krik }}}}

{{{{ B t / K b / - b / - }}}}

{{ Pert Pert / - Pert / Pert - / Pert } { Pert / Pert / Pert / - }}

{{{{ Krik Krik / - Krik / - / - }}}}

{{{{ B t / K b / - b / - }}}}

The image shows three systems of musical notation. Each system consists of three staves: TA (top), Cr (middle), and a lower staff (bottom). Red arcs connect notes across staves, indicating phrasing or rhythmic groupings.

- System 1:**
 - TA: Notes with lyrics "Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert".
 - Cr: Notes with lyrics "Knk Knk Knk Knk Knk Knk Knk Knk Knk".
 - Lower staff: Notes with lyrics "B t K b b B t K b b B t K b b".
- System 2:**
 - TA: Notes with lyrics "Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert Pert".
 - Cr: Notes with lyrics "Knk Knk Knk Knk Knk Knk Knk Knk Knk".
 - Lower staff: Notes with lyrics "B t K b b B t K b b B t K b b B t K b b".
- System 3:**
 - TA: Notes with lyrics "Pert Pert".
 - Cr: Notes with lyrics "Knk Knk Knk".
 - Lower staff: Notes with lyrics "B t K b b".

The image displays musical notation for Notasi 52. Pola Motif dalam Beatbox, organized into three systems. Each system consists of three staves: TA (Techno Alarm Sound) in the top staff, Cr (Cricket Sound) in the middle staff, and a third staff with notes and accidentals (B, t, K, b, b).

- System 1:**
 - TA staff: A sequence of notes labeled "Sequence".
 - Cr staff: A repetitive pattern of notes labeled "Repetisi".
 - Third staff: Notes with accidentals: B t K b b, B t K b b, B t K b b.
- System 2:**
 - TA staff: Notes labeled "Imitasi (Cr)", "Augmentasi (TA)", and "Augmentasi (TA)".
 - Cr staff: Notes labeled "Retrograde (Cr)".
 - Third staff: Notes with accidentals: B t K b b, B t K b b, B t K b b, B t K b b.
- System 3:**
 - TA staff: Two notes labeled "Pert".
 - Cr staff: Three notes labeled "Knk".
 - Third staff: Notes with accidentals: B t K b b.

Notasi 52. Pola Motif dalam *Beatbox*

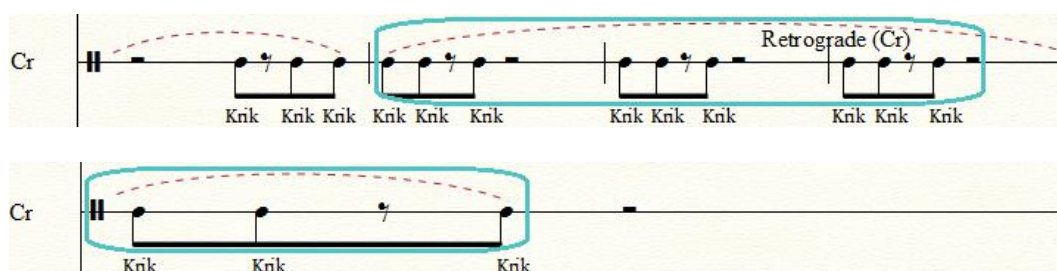
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

TA = *Techno Alarm Sound*

Cr = *Cricket Sound*

Sementara itu pada *line cricket* terjadi retrogesi.



6. Bass Line

Pada *beatbox*, *bassline* berarti peranan yang dihasilkan oleh efek suara *drum set* yang terdiri atas suara *bass drum* { B }, *snare drum* { K } dan *hi-hat* { T }.¹⁸² Peneliti sudah memaparkan peranan *bass line* dalam *beatbox* yaitu sebagai pola irama (lihat pola irama khusus berdasarkan genre *EDM*).

C. Format Penyajian

Beatbox merupakan salah satu jenis musik *a capella* yang merupakan sajian musik tanpa alat musik, tetapi justru menarik minat *audience* karena keunikannya sehingga dapat memproduksi sebuah sajian karya musik meskipun hanya dengan menggunakan organ vokal.

Keterbatasan yang dimiliki oleh *beatbox* dimana penggunaannya hanya pada organ vokal justru memancing para *beatboxer* untuk dapat berpikir lebih kreatif dalam menghasilkan sajian atau karya *beatbox* agar permainan terdengar tidak monoton. Maka dari itu, diperlukan tingkat kreativitas yang tinggi dalam

¹⁸² Wawancara dengan Devin Edric, pada Jumat, 15 Desember 2017, pukul 23.45 WIB

beatbox sebagai salah satu bentuk kesenian musik yang banyak melakukan imitasi permainan musik instrumen ke dalam permainan vokal.

Melalui SBI, para peserta didik dituntut semakin mahir dalam bermain *beatbox*. Mereka menjadikan latihan itu sebagai batu loncatan untuk menciptakan karakter individu masing – masing, karena idealis para *beatboxer* yaitu harus memiliki ciri khas masing - masing dalam *beatboxing*.¹⁸³

Jamming, sebagai salah satu kontes *showing off our skills*. Artinya, *jamming* dalam bidang seni manapun, seperti *jamming* instrumental ataupun *jamming* vokal, haruslah menunjukkan kekhasan individualistis *performer* tersebut.

Dalam ruang lingkup *beatbox*, *jamming* berarti ketika *beatboxer* berkumpul dan membunyikan *beatbox* secara bersamaan dengan teknik yang berbeda - beda dan membentuk suatu irama. Harus dibagi personil yang khusus membunyikan *beat*, menjadi *bassline*, membunyikan efek dan terakhir, khusus *rapping* / melodi. *Jamming* bersifat spontan, artinya *performer* diwajibkan mampu meng-*improve* bagian yang ditampilkan, namun bergantung kepada personil yang membunyikan *beat*. Artinya mau dibawa ke *genre* atau struktur lagunya seperti apapun oleh pemegang *beat*, personil lain wajib mengikuti alur dan meng-*improve* sesuai struktur dan *genre* yang dihasilkan.

¹⁸³ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 10.20 WIB

1. *Solo*

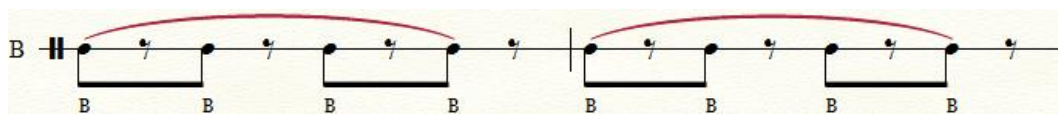
Beatbox dapat disajikan dalam format *solo*, yaitu satu *beatboxer* yang tampil dalam satu panggung. *Soloist beatbox* secara bebas menetapkan genre, struktur dan efek suara yang dibunyikan karena *beatboxer* itu sendiri yang mengetahui kemampuannya. Akan tetapi *solo beatboxer* memiliki keterbatasan dalam hal banyaknya efek suara yang dibunyikan. Kebanyakan *solo beatboxer* maksimal dapat membunyikan 5 atau 6 efek suara. Itupun harus diatur kapan harus mengambil napas dan kapan harus membunyikan *filler* ataupun unsur musikal lainnya. Khusus master *solo beatboxer* maksimal dapat membunyikan 7 atau 8 suara.¹⁸⁴

Solo beatboxer lebih bersifat kompetitif, artinya secara otomatis menggabungkan konsep - konsep yang sudah matang (pernah dibawakan). Penggabungan konsep - konsep yang sudah ada sebagai penunjang dalam penampilan merupakan hal yang dilakukan para *beatboxer*, terutama masalah *pattern* atau warna suara atau pola - pola irama (*genre*).

Kombinasi konsep pola irama / *genre* merupakan hal yang lumrah dilakukan oleh para *beatboxer*. Dalam hal ini, *beatboxer* dituntut untuk berpikir lebih inovatif saat mengkreasikan konsep pola irama yang digabung supaya hasilnya maksimal dan tidak timpang karena penggabungan dua konsep yang berbeda serta tidak terkesan menjiplak. Di bawah ini merupakan contoh kombinasi pola irama yang sudah peneliti transkripsi dari hasil wawancara oleh Ronald Yehezkiel :

¹⁸⁴ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 09.00 WIB

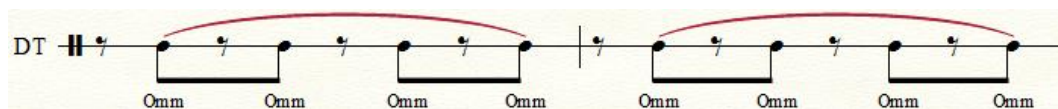
Yang pertama adalah pola *bass drum*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :



Notasi 53. Pola Irama *Bass Drum*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

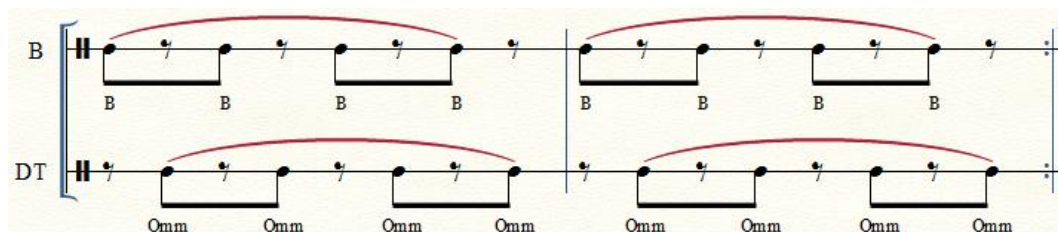
Yang kedua adalah pola *deep throat*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :



Notasi 54. Pola Irama *Deep Throat*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Hasil kombinasi pola *deep throat* dan *bass drum* :



Notasi 55. Kombinasi Pola Irama

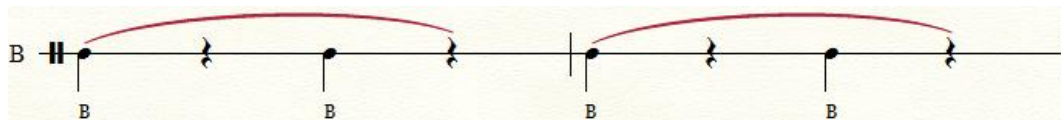
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

DT = *Deep Throat Sound*

Pola irama di atas dimainkan dalam irama *progressive* yang terdiri dari 2 suara (*bass drum* dan *deep throat*).

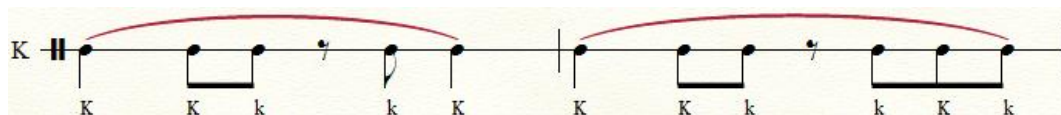
Selain konsep pola irama / genre yang dapat dikombinasikan menjadi satu penyajian baru, warna suara yang memiliki karakter berbeda pun dapat dijadikan satu penyajian. Ronald memainkan lima karakter suara secara satu persatu dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola dengan warna suara *bass drum*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :



Notasi 56. Pola Warna Suara *Bass Drum*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

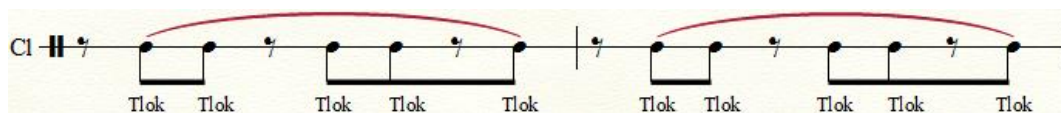
Yang kedua adalah warna suara *BMG Snare* dengan pola irama yang berbeda dengan yang sebelumnya, yaitu :



Notasi 57. Pola Warna Suara *Snare Drum*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Yang ketiga adalah salah satu teknik permainan *clop*, yang partiturnya adalah sebagai berikut :



Notasi 58. pola warna suara *clop*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Musical score for Notasi 61, showing a combination of vocal colors. The score includes five staves: Say (Soprano), Hum (Horn), Cl (Clarinet), K (Trumpet), and B (Bass). The lyrics are "ah", "emm he emm he", and "Tlok Tlok Tlok". The bass line consists of a simple rhythmic pattern of quarter notes.

Notasi 61. kombinasi warna suara (konsep 1, 2, 3, 4 dan 5)

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Kelima konsep tersebut jika digabung menjadi satu ternyata menjadi sebuah sajian musikal *beatbox* yang unik. Tetapi jika diperhatikan secara jeli, terdapat sedikit perubahan nilai not yang mengindikasikan setiap suara pasti akan terbagi secara vertikal. Penjelasan secara detail dapat dilihat di bawah ini :

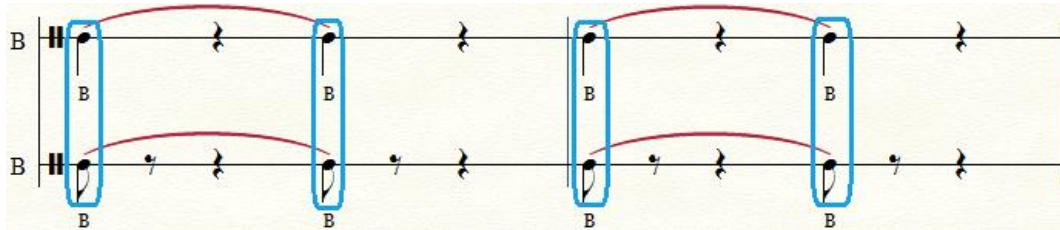
Musical notation for the first part of the beatbox sequence, showing a bass line with notes B, K, B, K. A red slur is drawn over the notes B and K in the first measure, and another red slur is drawn over the notes B and K in the second measure.

menjadi

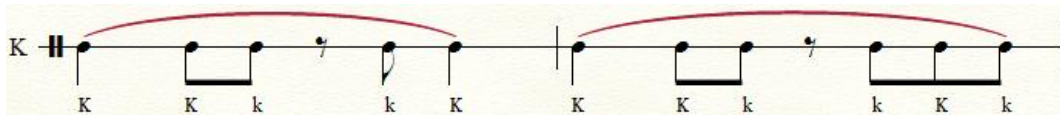
Musical notation for the second part of the beatbox sequence, showing a bass line with notes B, K, B, K. A red slur is drawn over the notes B and K in the first measure, and another red slur is drawn over the notes B and K in the second measure.

Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *bass drum* yang dihasilkan bernilai 1 ketuk pada hitungan 'sa-tu' dan 'ti-ga'. Namun saat Ronald

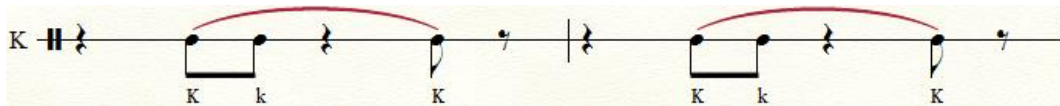
menggabungkan seluruh suara, bunyi *bass drum* yang dihasilkan berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan ‘sa’ dan ‘ti’.



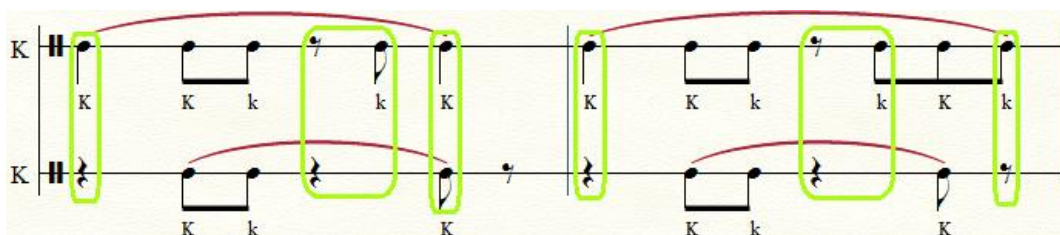
Hal ini menunjukkan bahwa hitungan ‘tu’ dan ‘ga’ pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



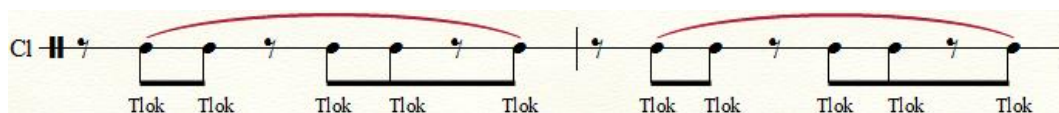
menjadi



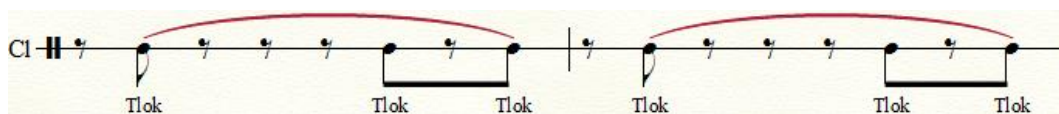
Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *BMG snare* yang dihasilkan bernilai 1 ketuk pada hitungan ‘sa-tu’, bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan ‘ga’ dan bernilai 1 ketuk pada hitungan ‘em-pat’. Namun saat Ronald menggabungkan seluruh suara, bunyi *BMG snare* yang dihasilkan hilang pada hitungan ‘sa-tu’ dan ‘ga’ dan berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan ‘em’.



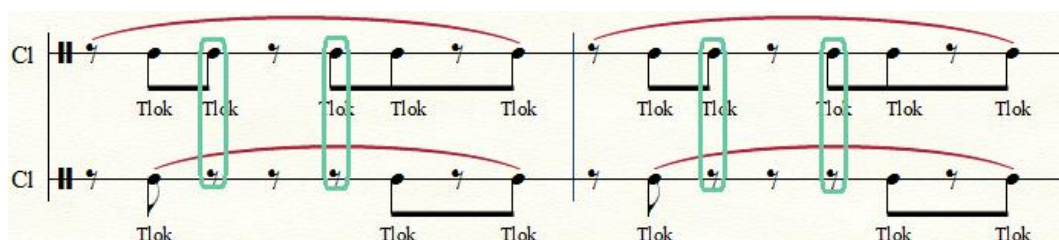
Hal ini menunjukkan bahwa hitungan ‘sa-tu’, ‘ga’ dan ‘pat’ pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



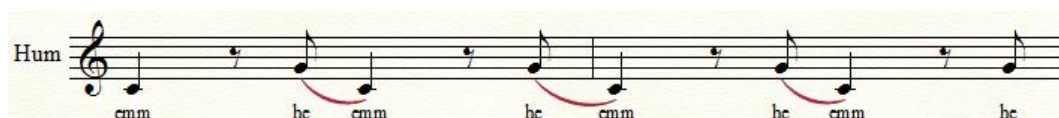
menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *clop* yang dihasilkan bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan ‘du’ dan bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan ‘ti’. Namun saat Ronald menggabungkan seluruh suara, bunyi *clop* yang dihasilkan hilang pada hitungan ‘du’ dan ‘ti’.



Hal ini menunjukkan bahwa hitungan ‘du’ dan ‘ti’ pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *humming* yang dihasilkan bernilai 1 ketuk pada hitungan ‘sa-tu’ dan bernilai 1 ketuk pada hitungan ‘ti-ga’. Namun saat Ronald menggabungkan seluruh suara, bunyi *humming* yang dihasilkan berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan ‘sa’ dan ‘ti’.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan ‘tu’ dan ‘ga’ pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

menjadi

Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi ‘ah’ yang dihasilkan bernilai 1 ketuk pada hitungan ‘em-pat’. Namun saat Ronald menggabungkan seluruh suara, bunyi ‘ah’ yang dihasilkan berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan ‘em’.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan ‘pat’ pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

Jika digabungkan antara kombinasi pola irama dan kombinasi warna suara, maka menjadi sajian yang sangat menarik. Berikut penggabungan keduanya :

Notasi 62. kombinasi pola irama dan warna suara
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Pola irama *progressive* dimainkan dalam ruas 2 birama yang kemudian dilanjutkan kepada kombinasi warna suara sebanyak 4 putaran dan pada akhirnya kembali ke irama *progressive* sebanyak 2 bar.

Diperlukan pemikiran yang kreatif dalam penggabungan konsep - konsep *beatbox* agar tercipta konsep yang baru merupakan salah satu kreativitas dalam *beatbox*.

Di sisi lain, ternyata berbagai permasalahan juga sering dijumpai dalam membawakan *beatbox* secara *solo*, diantaranya adalah pembawaan melodi dan

ritme yang konstan (tidak variatif) ketika *beatboxing*. Pemecahan masalah dari hal tersebut memang butuh cara berpikir yang inovatif supaya mendapat hasil yang variatif dan tidak membosankan. Melodi dan ritme yang terjadi biasanya seperti dalam partitur di bawah ini :

Tr
Tet Tet Tet Tet
T
T T T T
B k b k B k b k

Notasi 63. pola sederhana

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Melodi dan ritme yang tertulis tersebut merupakan melodi dan ritme yang sering dibawakan dalam sajian *beatbox* secara *solo*. Karena pola melodi dan ritme hanya sedikit dan kurang variatif, maka tak jarang pola ini menjadi sesuatu yang menimbulkan kejenuhan. Biasanya hanya digunakan pada bagian awal sajian kemudian digabungkan dengan pola lain diantaranya :

Tr
Tet Tet Tet Tet
T
T T T T
B K b b K k b k B k k b

Notasi 64. pola variatif

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Biasanya disisipi dengan ritme seperti :

The image shows a musical score for a rhythm pattern. It consists of two staves. The top staff is a treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The notes are: B-flat, K, B-flat, B, k, B-flat, k, B-flat, B, k, K, B-flat, d, B, k, B-flat, k, B-flat. There are rests above the notes. The bottom staff is a bass clef with a key signature of one flat. The notes are: B, K, b, d, B, k, b, k, b, B, k, K, b, d, B, k, b, k, b. There are rests below the notes. The letters B, K, b, d, B, k, b, k, b, B, k, K, b, d, B, k, b, k, b are written below the bass staff.

Notasi 65. pola ritme sisipan

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Ritme tersebut merupakan ritme sisipan yang digunakan *beatboxer* untuk memberikan variasi sajian, agar penyajiannya tidak membosankan dan menjenuhkan. Seorang *beatboxer* yang sudah mahir biasanya dapat memainkan beberapa warna suara dalam satu sajian *solo beatbox*, dan peneliti mencoba menuliskannya ke dalam notasi balok seperti di bawah ini :

The image shows a musical score for a rhythm pattern. It consists of two staves. The top staff is a treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The notes are: B-flat, Tet, B-flat, Tet, Tet. There are rests above the notes. The bottom staff is a bass clef with a key signature of one flat. The notes are: B, k, b, k, B, k, b, k. There are rests below the notes. The letters B, k, b, k, B, k, b, k are written below the bass staff.

Tr

T

B K b d B k b k b B K b d B k b k b

Tr

Tet Tet Tet Tet Tet Tet Tet Tet

T

B K b b K k b k B k k b

Notasi 66. bagian kombinasi pola sederhana + ritme sisipan + pola variatif
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Sajian *solo beatbox* yang sebagian tertulis dalam partitur di atas merupakan contoh penyelesaian masalah kejenuhan sajian *beatbox*. Dengan memainkan beragam warna suara dan kombinasi melodi dan ritme, sajian *solo beatbox* menjadi lebih menarik untuk disaksikan.

Beatbox merupakan sajian musik yang memerlukan kreativitas, dalam hal ini kreatif untuk berpikir bagaimana caranya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Oleh sebab itu, banyak sekali diadakan kompetisi *battle beatbox* dalam rangka mencari bibit baru yang kreatif dan original. Usaha untuk menciptakan

sesuatu yang baru dalam bermain *beatbox* sering dilakukan oleh para *beatboxer* untuk menghasilkan ritme baru.¹⁸⁵ Contoh ritme tersebut antara lain :



Notasi 67. Contoh Ritme 1

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)



Notasi 68. Contoh Ritme 2

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Ritme di atas tercipta karena pancingan atau stimulus dari irama - irama *hip hop* atau musik sejenis *DJ / urntable* yang sudah terbentuk sebelum melodi muncul.

Selain menciptakan ritme yang baru, para *beatboxer* juga mengubah melodi sedemikian rupa menjadi lebih menarik. Usaha untuk menciptakan melodi

¹⁸⁵ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 10.30 WIB

tersebut memerlukan stimulan gagasan irama, karena akan mempengaruhi model melodi yang tercipta. Mereka menggabungkan melodi tersebut dengan rangkaian sajian ritme *beatbox* yang bernuansa modern dan *a capella*. Peneliti telah menuliskannya ke dalam notasi balok sebagai berikut :

Notasi 69. Contoh Melodi 1

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Notasi 70. Contoh Melodi 2

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Keterangan :

Sz = Synthizer

harus memadukan dengan unsur - unsur musik yang lain, misalnya melodi, tempo dan dinamika. Saat melakukan *battle*, teknik mereka benar - benar diuji saat itu. Kelincahan dalam memadukan berbagai jenis suara yang dikuasai dengan irama - irama yang memukau akan menjadikan nilai tambah bagi seorang *beatboxer* yang sedang *battle beatbox*. Selain itu, stamina mereka juga diuji karena dalam bermain *beatbox* dengan tempo cepat membutuhkan tenaga yang lebih daripada bermain *beatbox* dasar atau dengan tempo lambat.

Battle dalam *beatbox* berarti ketika seorang *beatboxer* melawan salah seorang *beatboxer* lainnya, dengan cara membunyikan *pattern* dalam waktu dan putaran tertentu secara bergiliran. Aspek yang dinilai antara lain tempo, kerumitan *beat* / pola, banyaknya *sound effects* yang diproduksi dan orisinalitas *beatboxer* tersebut. *Battle* ini dijadikan sebagai ajang kejuaraan dalam *Beatbox*.

3.2 Duet

Beatbox juga dapat disajikan dalam bentuk *duet*, yaitu dua *beatboxer* yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Jika format tampilan *beatbox* dimainkan dua *beatboxer* (minimal) atau lebih, maka *beatboxer* selalu bermusyawarah tentang aturan dalam permainan *beatbox*, supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam menyajikan dan meminimalisir keegoisan *beatboxer* saat tampil. Karena semakin banyak personil *beatbox*, maka semakin hati - hati dalam memainkan agar tidak terjadi tumpang tindih antar bunyi yang dihasilkan. Aturan tersebut ialah penentuan genre, penentuan struktur dan pembagian suara / *part*.

Penentuan genre berarti menentukan genre *beatbox* yang akan dimainkan, dalam hal ini para *beatboxer* tidak boleh melenceng dari genre yang ditentukan saat penyajian. Pada penentuan struktur berarti menentukan susunan sajian yang dibawakan mulai dari detik pertama hingga terakhir, mengingat *beatbox* tidak memiliki susunan sajian tertentu dalam tampilannya, maka dari itu disusun struktur sajian agar kedua *beatboxer* (atau lebih) dapat mengetahui kapan harus memainkan *intro*, *verse*, *chorus*, *bridge* dan *coda*. Sebagai aturan terakhir, pembagian suara / *part* berarti menentukan siapa yang harus memainkan beat, tap tempo, efek dan melodi. Dengan demikian maka para *beatboxer* dapat memfokuskan diri saat membawakan *beatbox*.¹⁸⁶

Dalam penyajian *beatbox* secara *duet*, kedua *beatboxer* lebih bersifat berkolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna suara / *timbre* yang belum dimainkan. Untuk pembagian *part* secara *duet*, maka *beatboxer* pertama membunyikan beat dan efek, sedangkan *beatboxer* kedua membunyikan melodi dan tap tempo.

Beatboxer 1 memainkan 2 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola dengan warna suara vokal *say* 'what?', dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :

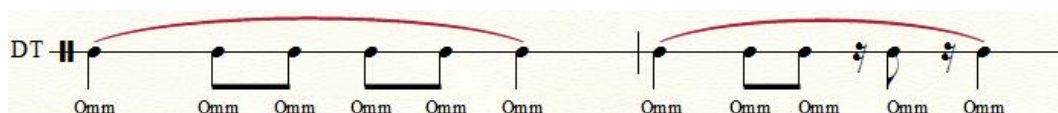


Notasi 73. pola warna suara *say* 'what?'

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

¹⁸⁶ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 09.20 WIB

Yang kedua adalah warna suara *deep throat* dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :



Notasi 74. pola warna suara *deep throat*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer 1* menggabungkan kedua jenis suara tersebut sebagai berikut :

Notasi 75. partitur *beatboxer 1*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 1*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas vokal *say* 'what?' dan *deep throat*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat mengatakan 'what?', efek *deep throat*

tidak dibunyikan. Begitu juga sebaliknya dimana saat memproduksi bunyi *deep throat*, *beatboxer* 1 tidak mengatakan 'what?'.
 Berikutnya, *beatboxer* 2 juga memainkan 2 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah salah satu teknik vokal *humming*, yang partiturnya adalah sebagai berikut :



Notasi 76. pola warna suara *humming*
 (sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Dan yang kedua merupakan pola melodi melalui teknik *B-T-K* yang peneliti transkrip seperti di bawah ini :



Notasi 77. pola warna suara *B-T-K*
 (sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer* 2 menggabungkan kedua jenis suara tersebut sebagai berikut :

The image displays two systems of musical notation for a beatbox performance. The first system, labeled 'B.2', features a humming line in the treble clef and a drum set line in the bass clef. The humming line contains the syllables 'emm' and 'he' repeated in a rhythmic pattern. The drum set line uses letters 'B', 't', 'K', and 'd' to represent different drum sounds, with 'K' appearing only when the humming syllable is present. The second system, also labeled 'B.2', shows a humming line with a long 'emm' syllable and a drum set line with letters 'B', 't', 'k', 'b', 'T', 'b', 't', 'k', and 'B' representing a more complex drum pattern.

Notasi 78. partitur *beatboxer 2*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur tersebut merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 2*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas *humming* dan *drum set*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat mengatakan *humming*, efek *K* tidak dibunyikan selain dikarenakan efek *K* dan *humming* merupakan 1 organ dalam mengaplikasikannya, tetapi juga dikarenakan teknik memproduksi yang berbeda dimana efek *K* secara *inward*, sedangkan teknik *humming* secara *outward*. Namun efek *B-T* dibunyikan bersamaan karena berbeda organ dalam membunyikannya.

Keempat bagian permainan *beatbox* tersebut biasanya diperkenalkan terlebih dahulu sebelum memainkannya ke dalam beat atau *pattern* dasarnya. Setelah masing - masing dari ke-dua pola tersebut dimainkan, kemudian digabungkan menjadi satu sajian *beatbox* dengan 4 jenis warna suara. Peneliti mencoba mentranskrip permainannya ke dalam notasi balok sebagai berikut :

Say
 B.1 What? What? What? What?
 DT
 Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm
 Hum
 B.2 emm he emm he emm he emm he
 B t B t K t B b d B t B t K t B b d

Say
 B.1 What? What? What? What?
 DT
 Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm Omm
 Hum
 B.2 emm he emm he emm
 B t B t K t B b d B t B t k b T b t k B

Notasi 79. partitur *duet beatbox*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

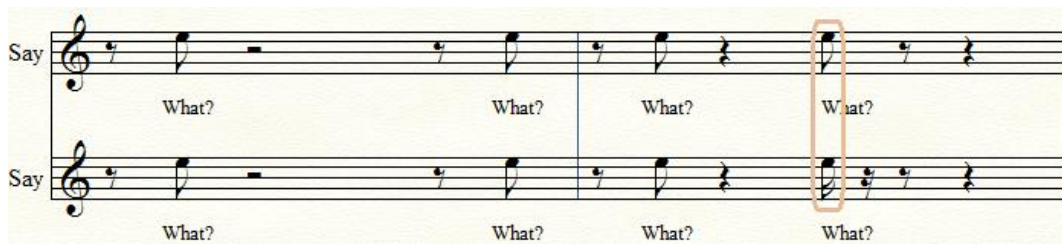
Keempat konsep tersebut jika digabung menjadi satu ternyata menjadi sebuah sajian musikal *beatbox* yang unik. Tetapi jika diperhatikan secara jeli, terdapat sedikit perubahan nilai not yang mengindikasikan setiap suara pasti akan terbagi secara vertikal. Penjelasan secara detail dapat dilihat di bawah ini :



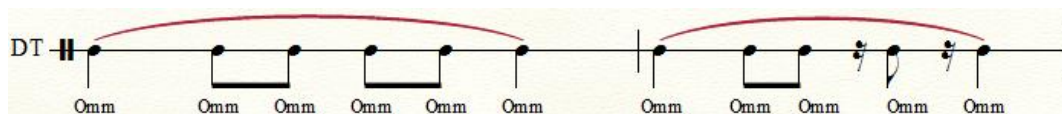
menjadi



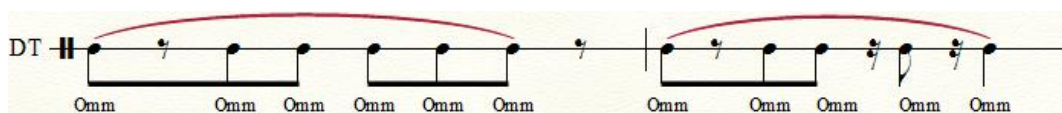
Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi pengucapan 'what?' yang dihasilkan pada bar 2 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'ti'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi pengucapan 'what?' yang dihasilkan berkurang menjadi $\frac{1}{4}$ ketuk hanya pada hitungan 't' dari 't-i-g-a'.



Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'i' pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *deep throat* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai 1 ketuk pada hitungan 'sa-tu' dan bernilai 1 ketuk pada hitungan 'em-pat', sedangkan pada bar 2 bernilai 1 ketuk pada hitungan 'sa-tu'.

Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *deep throat* yang dihasilkan pada bar 1 berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'sa' dan 'em', sedangkan pada bar 2 berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'sa'.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'tu' dan 'pat' pada bar 1 dan hitungan 'tu' pada bar 2 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

menjadi

Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *humming* yang dihasilkan pada bar 1 dan 2 sama – sama bernilai 1 ketuk pada hitungan 'sa-tu'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *humming* yang dihasilkan kedua bar berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'sa'.

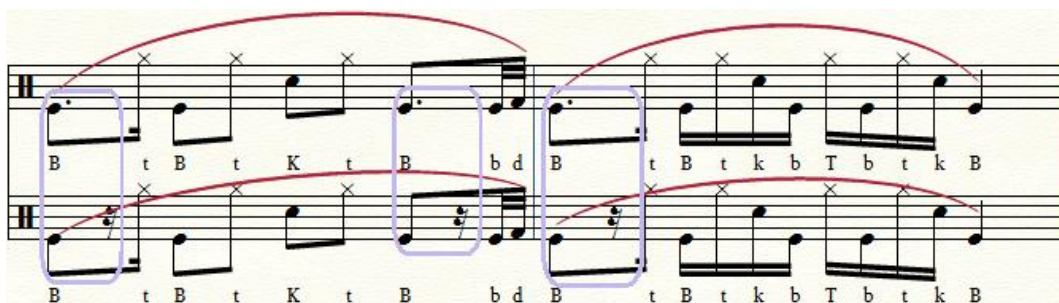
Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'tu' pada bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *B-T-K* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $1\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 's-a-t' dari 's-a-t-u' dan bernilai $1\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'em-p-a' dari 'em-p-a-t', sedangkan pada bar 2 bernilai $1\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 's-a-t' dari 's-a-t-u'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *B-T-K* yang dihasilkan pada bar 1 berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'sa' dan 'em', sedangkan pada bar 2 berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'sa'.



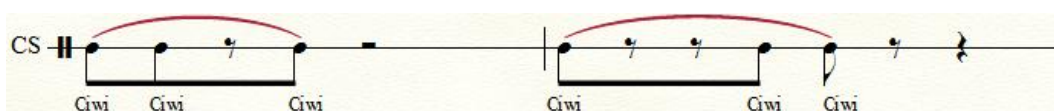
Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'tu' dan 'pat' pada bar 1 dan hitungan 'tu' pada bar 2 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

Pemaparan di atas merupakan hasil transkrip notasi dari penampilan yang dibawakan secara *duet*. Genre *techno* untuk dimainkan dengan susunan / struktur sajian seperti partitur tersebut.

3.3 Trio

Beatbox juga dapat disajikan dalam bentuk *trio*, yaitu tiga *beatboxer* yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Seperti format penyajian *beatbox* secara *duet*, dalam format penyajian *beatbox* secara *trio* pun juga berlaku aturan yang sama. Dalam penyajian *beatbox* secara *trio*, ketiga *beatboxer* juga bersifat berkolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna suara / *timbre* yang belum dimainkan dengan mengeksplor kemampuan *beatboxing* masing - masing sesuai karakter. Untuk pembagian *part* secara *trio*, maka *beatboxer* pertama membunyikan beat, *beatboxer* kedua sebagai pemegang tempo, sedangkan *beatboxer* ketiga membunyikan melodi. Untuk efek, dapat dibunyikan oleh *beatboxer* kedua atau ketiga (pilih salah satu).¹⁸⁷

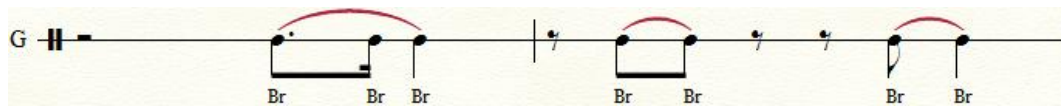
Beatboxer 1 memainkan 2 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola dengan warna suara *chewy scratch*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :



Notasi 80. pola warna suara *electro scratch*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

¹⁸⁷ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 09.40 WIB

Yang kedua adalah warna suara *granulizer* dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :



Notasi 81. pola warna suara *granulizer*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer 1* menggabungkan kedua jenis suara tersebut sebagai berikut :

Notasi 82. partitur *beatboxer 1*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

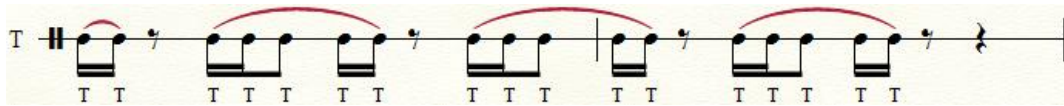
Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 1*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas *scratch* dan *granulizer*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat membunyikan *scratch*, efek *granulizer* tidak dibunyikan. Begitu juga sebaliknya dimana saat memproduksi bunyi *granulizer*, *beatboxer 1* tidak membunyikan *scratch*.

Berikutnya, *beatboxer 2* memainkan 2 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola melodi dengan warna suara *sirine*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :



Notasi 83. pola warna suara *sirine*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Dan sebagai warna suara kedua adalah *hi-hat* dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :



Notasi 84. pola warna suara *hi-hat*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer 2* menggabungkan kedua jenis suara tersebut sebagai berikut :

Notasi 85. partitur *beatboxer 2*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 2*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas *sirine* dan *hi-hat*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat membunyikan *sirine*, efek *hi-hat* tidak dibunyikan. Begitu juga sebaliknya dimana saat memproduksi bunyi *hi-hat*, *beatboxer 2* tidak membunyikan *sirine*.

Yang terakhir, *beatboxer 3* memainkan hanya 1 karakter suara dalam sebuah penyajian, yaitu teknik drum set dalam pola *B-T-K*, yang partiturnya adalah sebagai berikut :

Notasi 86. pola warna suara *B-T-K*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan, kemudian *beatboxer 3* membunyikan secara keseluruhan suara *B-T-K* tersebut sebagai berikut :

Notasi 87. partitur *beatboxer 3*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 3*. Efek suara yang dihasilkan ialah *drum set*. Efek *K* yang diproduksi digunakan oleh *beatboxer 3* untuk mengambil napas disebabkan teknik produksi efek *K* yang secara *inward*, juga terdapat beberapa tanda diam yang dimanfaatkan oleh *beatboxer 3* untuk bernapas.

Kelima bagian permainan *beatbox* tersebut biasanya diperkenalkan terlebih dahulu sebelum memainkannya ke dalam beat atau *pattern* dasarnya. Setelah satu per satu dari kelima pola tersebut dimainkan, kemudian digabungkan menjadi satu sajian *beatbox* dengan 5 jenis warna suara. Peneliti mencoba mentranskrip permainannya ke dalam notasi balok sebagai berikut :

The image shows a musical score for beatboxing, divided into four parts: B.1, G, B.2, and B.3. Each part has its own staff and includes lyrics and musical notation. Red arcs connect notes across measures, indicating phrasing or breath control. Part B.1 (CS) has lyrics 'Ciwi Ciwi Ciwi'. Part G has lyrics 'Br Br Br'. Part B.2 (S) has lyrics 'Niu Niu Niu'. Part B.3 (T) has lyrics 'T T'. The bottom part of the score shows a sequence of notes and rests: B t b K b t b b K.

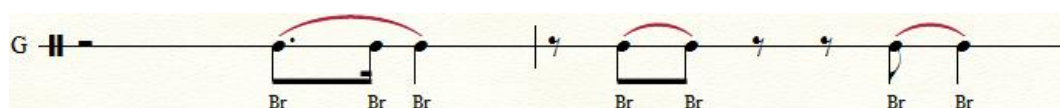
Notasi 88. partitur *trio beatbox*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

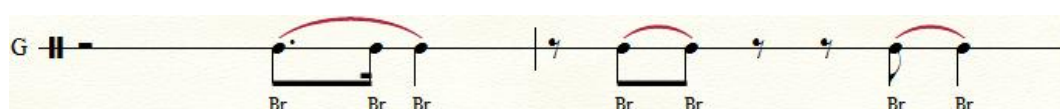
Kelima konsep tersebut jika digabung menjadi satu ternyata menjadi sebuah sajian musikal *beatbox* yang unik. Tetapi jika diperhatikan secara jeli, terdapat sedikit perubahan nilai not yang mengindikasikan setiap suara pasti akan terbagi secara vertikal. Penjelasan secara detail dapat dilihat di bawah ini :

menjadi

Jika diperhatikan secara seksama, bunyi yang dihasilkan oleh *beatboxer 1* di atas tidak mengalami perubahan sedikit pun antara bunyi *chewy scratch* yang diperkenalkan secara terpisah maupun secara gabungan.



menjadi



Jika diperhatikan secara seksama, bunyi yang dihasilkan oleh *beatboxer 2* di atas tidak mengalami perubahan sedikit pun antara bunyi *granulizer* yang diperkenalkan secara terpisah maupun secara gabungan.



menjadi



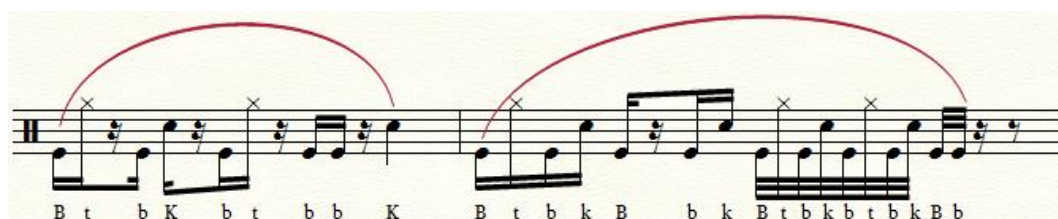
Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *sirine* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'sa' dan 'ti' dan bernilai 1 ketuk pada hitungan 'em-pat'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *sirine* yang dihasilkan pada bar 1 hilang pada hitungan 'sa' dan 'ti' dan berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'pat'.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'sa', 'ti' dan 'em' pada bar 1 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

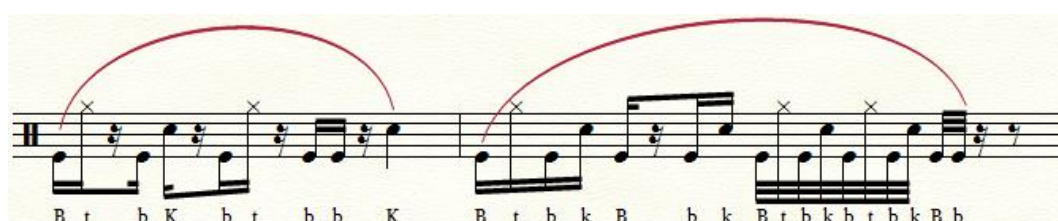
menjadi

Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *hi-hat* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'a' dan 'pat' dan bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'a'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *hi-hat* yang dihasilkan pada bar 1 hilang pada hitungan 'a' dan 'pat' dan pada bar 2 hilang pada hitungan 'a'.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'a', 'pat' pada bar 1 dan hitungan 'a' pada bar 2 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



menjadi



Jika diperhatikan secara seksama, bunyi yang dihasilkan oleh *beatboxer 3* di atas tidak mengalami perubahan sedikit pun antara bunyi *drum set* yang diperkenalkan secara terpisah maupun secara gabungan.

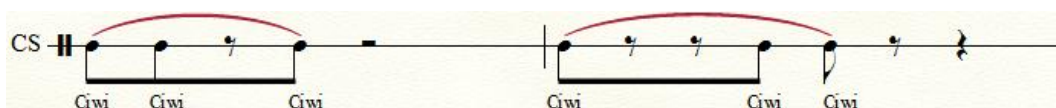
Pemparan di atas merupakan hasil transkrip notasi dari penampilan yang dibawakan secara *trio*. Genre yang ditentukan yaitu *Disco* untuk dimainkan dengan susunan / struktur sajian seperti di atas.

3.4 *Kwartet*

Beatbox dapat juga disajikan dalam bentuk *kwartet*, yakni empat *beatboxer* yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Seperti format penyajian *beatbox* secara *duet* maupun *trio*, dalam format penyajian *beatbox* secara *kwartet* pun juga berlaku aturan yang sama. Dalam penyajian *beatbox* secara *kwartet*, keempat *beatboxer* juga bersifat berkolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna suara / *timbre* yang belum dimainkan dengan mengeksplor kemampuan *beatboxing* masing - masing sesuai karakter.

Untuk pembagian *part* secara *kwartet*, maka *beatboxer* pertama membunyikan beat, *beatboxer* kedua sebagai pemegang tempo, *beatboxer* ketiga memproduksi efek, sedangkan *beatboxer* keempat membunyikan melodi.¹⁸⁸

Beatboxer 1 memainkan 2 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola dengan warna suara *chewy scratch*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :



Notasi 89. Pola Warna Suara *chewy scratch*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Yang kedua adalah warna suara *granulizer* dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :



Notasi 90. Pola Warna Suara *Granulizer*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer* 1 menggabungkan kedua jenis suara tersebut sebagai berikut :

¹⁸⁸ Wawancara dengan Ronald Yehezkiel, pada Selasa, 19 Desember 2017, pukul 10.00 WIB

Notasi 91. Partitur *Beatboxer 1*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 1*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas *scratch* dan *granulizer*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat membunyikan *scratch*, efek *granulizer* tidak dibunyikan. Begitu juga sebaliknya dimana saat memproduksi bunyi *granulizer*, *beatboxer 1* tidak membunyikan *chewy scratch*.

Berikutnya, *beatboxer 2* memainkan 2 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola melodi dengan warna suara *sirine*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :

Notasi 92. pola warna suara *sirine*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Dan sebagai warna suara kedua adalah *hi-hat* dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :

Notasi 93. pola warna suara *hi-hat*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer 2* menggabungkan kedua jenis suara tersebut sebagai berikut :

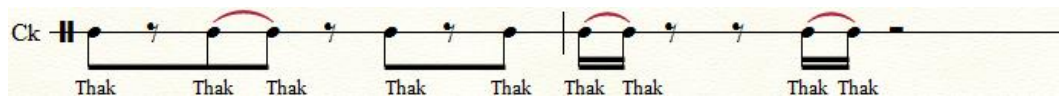
The image shows two systems of musical notation. Each system consists of a vocal line (S) and a drum line (T). The vocal line is written on a treble clef staff and contains a sequence of eighth notes with the lyrics 'Niu Niu Niu'. The drum line is written on a bass clef staff and contains a sequence of eighth notes with 'T' symbols. Red arcs connect the vocal notes to the drum notes, indicating the timing of the hi-hat effects. The first system is labeled 'B.2' and the second system is also labeled 'B.2'.

Notasi 94. partitur *beatboxer 2*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

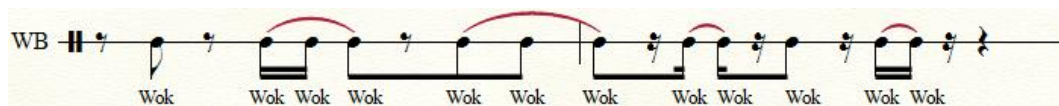
Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 2*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas *sirine* dan *hi-hat*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat membunyikan *sirine*, efek *hi-hat* tidak dibunyikan. Begitu juga sebaliknya dimana saat memproduksi bunyi *hi-hat*, *beatboxer 2* tidak membunyikan *sirine*.

Selanjutnya, *beatboxer 3* memainkan 3 karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian, yang pertama adalah pola melodi dengan warna suara *click*, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi :

Notasi 95. Pola Warna Suara *Click*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Dan sebagai warna suara kedua adalah *wooble bass* dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :

Notasi 96. Pola Warna Suara *Wooble Bass*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Dan sebagai warna suara ketiga adalah *claps* melalui tepukan tangan dengan ditranskrip ke dalam notasi balok menjadi :

Notasi 97. Pola Warna Suara *Claps*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan satu persatu, kemudian *beatboxer* 3 menggabungkan ketiga jenis suara tersebut sebagai berikut :

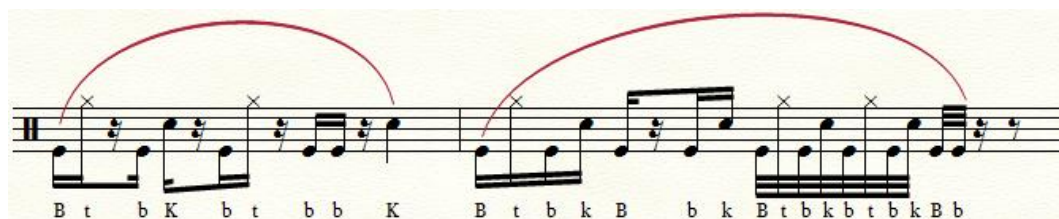
The image displays two systems of musical notation for a beatboxer. The first system consists of three staves: Ck (Click), WB (Wooble Bass), and c. (Claps). The Ck staff has a rhythmic pattern of eighth notes with the sound effect 'Thak Thak Thak Thak Thak' written below. The WB staff has a rhythmic pattern of eighth notes with the sound effect 'Wok Wok Wok Wok Wok' written below. The c. staff has a rhythmic pattern of eighth notes. The second system also consists of three staves: Ck, WB, and c. The Ck staff has a rhythmic pattern of eighth notes with the sound effect 'Thak Thak' written below. The WB staff has a rhythmic pattern of eighth notes with the sound effect 'Wok Wok' written below. The c. staff has a rhythmic pattern of eighth notes. Red curved lines connect the notes in the Ck and WB staves across the two systems, indicating a continuous rhythmic flow.

Notasi 98. Partitur *Beatboxer 3*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer 3*. Efek suara yang dihasilkan terdiri atas *click*, *wooble bass* dan *claps*. Terlihat pembagian suara secara tepat dimana saat membunyikan *click*, efek *wooble bass* tidak dibunyikan. Begitu juga sebaliknya dimana saat memproduksi bunyi *wooble bass*, *beatboxer 3* tidak membunyikan *click*. Akan tetapi khusus bunyi efek *claps* tidak mempengaruhi kedua bunyi sebelumnya oleh karena efek *claps* tidak dihasilkan dari mulut melainkan dari tepukan tangan.

Yang terakhir, *beatboxer 4* memainkan hanya 1 karakter suara dalam sebuah penyajian, yaitu teknik drum set dalam pola *B-T-K*, yang partiturnya adalah sebagai berikut :

Notasi 99. Pola Warna Suara *B-T-K*

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Setelah diperkenalkan, kemudian *beatboxer* 4 membunyikan secara keseluruhan suara *B-T-K* tersebut sebagai berikut :

Notasi 100. Partitur *Beatboxer* 4

(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

Partitur di atas merupakan hasil transkrip notasi oleh *beatboxer* 4. Efek suara yang dihasilkan ialah *drum set*. Efek *K* yang diproduksi digunakan oleh *beatboxer* 4 untuk mengambil napas disebabkan teknik produksi efek *K* yang secara *inward*, juga terdapat beberapa tanda diam yang dimanfaatkan oleh *beatboxer* 4 untuk bernapas.

Ke-delapan bagian permainan *beatbox* tersebut biasanya diperkenalkan terlebih dahulu sebelum memainkannya ke dalam beat atau *pattern* dasarnya.

Setelah satu per satu dari kelima pola tersebut dimainkan, kemudian digabungkan menjadi satu sajian *beatbox* dengan 8 jenis warna suara. Peneliti mencoba mentranskrip permainannya ke dalam notasi balok sebagai berikut :

The image displays musical notation for five beatbox patterns, labeled B.1 through B.4. Each pattern is represented by a set of staves with rhythmic notation and specific sound labels.

- B.1:**
 - CS:** Cwi Cwi Cwi
 - G:** Br Br Br
 - S:** Niu Niu Niu Niu Niu Niu Niu
 - H.h:** T T T T T T T T
 - Ck:** Thak Thak Thak Thak Thak
 - WB:** Wok Wok Wok Wok Wok
- B.4 D.S:** B t b K b t b b K

Red curved lines connect notes across staves, indicating rhythmic groupings or phrasing. The notation uses various note values (quarter, eighth, and sixteenth notes) and rests to represent the timing of the sounds.

The image shows a musical score for a beatbox quartet. It consists of seven staves, each representing a different beatboxer's part. The parts are labeled as follows:

- B.1 CS:** Lyrics: Ciwi Ciwi Ciwi
- G:** Lyrics: Br Br Br
- B.2 S:** Lyrics: Niu Niu Niu Niu Niu Niu
- H.h:** Lyrics: T T T T T T
- Ck:** Lyrics: Thak Thak Thak Thak Thak
- B.3 WB:** Lyrics: Wok Wok Wok Wok Wok
- c.:** (Drum part)
- B.4 D.S.:** Lyrics: B t b K b t b b K

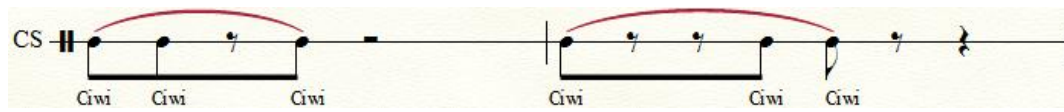
Red arcs connect notes across staves, indicating rhythmic relationships or phrasing. The score is divided into two measures.

Notasi 101. Partitur *Kwartet Beatbox*
(sumber : transkrip notasi oleh Arlen Orlando Lukas)

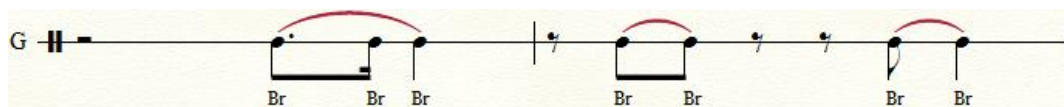
Ke-delapan konsep tersebut jika digabung menjadi satu ternyata menjadi sebuah sajian musikal *beatbox* yang unik. Tetapi jika diperhatikan secara jeli, terbagi secara vertikal. Penjelasan secara detail dapat dilihat di bawah ini :

This image shows a close-up of the CS part from the musical score. It consists of a single staff with the lyrics 'Ciwi Ciwi Ciwi' written below the notes. Red arcs are drawn over the notes, indicating their rhythmic structure.

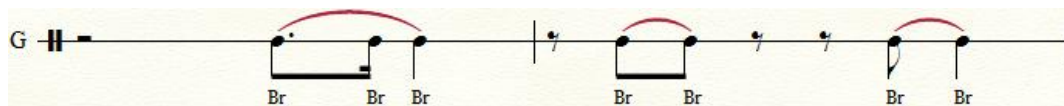
menjadi



Jika diperhatikan secara seksama, bunyi yang dihasilkan oleh *beatboxer 1* di atas tidak mengalami perubahan sedikit pun antara bunyi *chewy scratch* yang diperkenalkan secara terpisah maupun secara gabungan.



menjadi



Jika diperhatikan secara seksama, bunyi yang dihasilkan oleh *beatboxer 2* di atas tidak mengalami perubahan sedikit pun antara bunyi *granulizer* yang diperkenalkan secara terpisah maupun secara gabungan.



menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *sirine* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'sa' dan 'ti' dan bernilai 1 ketuk pada hitungan 'em-pat'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *sirine* yang

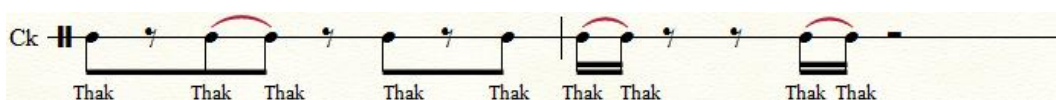
dihasilkan pada bar 1 hilang pada hitungan 'sa' dan 'ti' dan berkurang menjadi $\frac{1}{2}$ ketuk hanya pada hitungan 'pat'.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'sa', 'ti' dan 'em' pada bar 1 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

menjadi

Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *hi-hat* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'a' dan 'pat' dan bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'a'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *hi-hat* yang dihasilkan pada bar 1 hilang pada hitungan 'a' dan 'pat' dan pada bar 2 hilang pada hitungan 'a'.

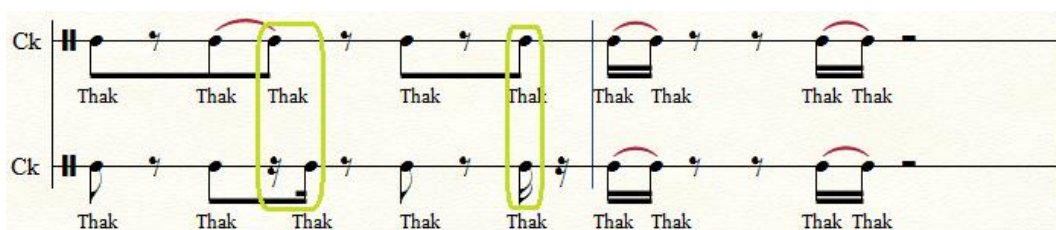
Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'a', 'pat' pada bar 1 dan hitungan 'a' pada bar 2 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



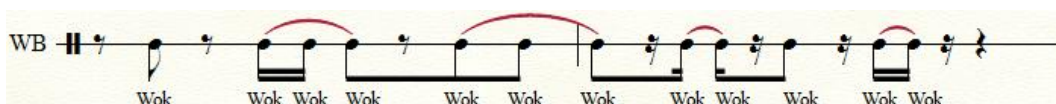
menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *click* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan 'a' dan 'pat'. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *click* yang dihasilkan pada bar 1 berkurang menjadi $\frac{1}{4}$ ketuk pada hitungan 'a' dan berkurang menjadi $\frac{1}{4}$ ketuk pada hitungan 'at' dari 'e-m-p-at'.



Hal ini menunjukkan bahwa hitungan 'a' dan 'at' pada bar 1 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.



menjadi



Pada saat diperkenalkan secara terpisah, bunyi *wooble bass* yang dihasilkan pada bar 1 bernilai $\frac{1}{4}$ ketuk pada hitungan ‘a’, dan $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan ‘pat’. Sementara pada bar 2 bernilai $\frac{1}{2}$ ketuk pada hitungan ‘sa’ dan ‘a’. Namun saat menggabungkan seluruh suara, bunyi *click* yang dihasilkan pada bar 1 hilang pada hitungan ‘a’ dan terbagi menjadi hilang $\frac{1}{4}$ ketuk pada hitungan ‘p’ dan berkurang $\frac{1}{4}$ ketuk pada hitungan ‘at’.

The image shows two staves of musical notation, both labeled 'WB'. The first staff contains a sequence of notes with 'Wok' written below them. Red boxes highlight three specific notes in the first staff. Red arcs connect these highlighted notes to corresponding notes in the second staff, illustrating the relationship between the two staves.

Hal ini menunjukkan bahwa hitungan ‘a’ dan ‘p’ pada bar 1 serta hitungan ‘sa’ dan ‘a’ pada bar 2 saat bunyi gabungan dibunyikan oleh suara lain.

The image shows a single staff of musical notation with two measures. Red arcs connect notes across the two measures, indicating a continuous melodic or rhythmic line. Below the staff, there are letters: B t b K b t b b K B t b k B b k B t b k b t b k B b.

menjadi

This image is identical to the one above, showing a single staff of musical notation with two measures and red arcs connecting notes across the measures. The letters below the staff are: B t b K b t b b K B t b k B b k B t b k b t b k B b.

Jika diperhatikan secara seksama, bunyi yang dihasilkan oleh *beatboxer 4* di atas tidak mengalami perubahan sedikit pun antara bunyi *drum set* yang diperkenalkan secara terpisah maupun secara gabungan.

Pemaparan di atas merupakan hasil transkrip notasi dari penampilan yang dibawakan secara *kwartet*. Genre yang ditentukan ialah *Dubstep* untuk dimainkan dengan susunan / struktur sajian seperti di atas.

BAB V

PENUTUP

Sebagai penutup, peneliti menyimpulkan dan merangkum semua hasil penelitian yang telah diuraikan secara lengkap dengan tata urutan yang sama dalam Bab IV. Kemudian, peneliti memaparkan implikasi karena dalam sebuah penelitian ilmiah, hasil yang didapat pasti selalu memiliki suatu konsekuensi atau akibat langsung. Peneliti juga menjabarkan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Dan terakhir peneliti menyertakan rekomendasi spesifik berupa rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, pihak yang terkait dengan penelitian dan masyarakat secara umum berdasarkan temuan penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah *Beatbox* Indonesia, ditemukan beberapa catatan penting yang dapat dijadikan simpulan hasil penelitian. Catatan hasil penelitian tersebut diantaranya mengenai prinsip dasar musik *beatbox* terletak pada 3 teknik dasar B-T-K. Jika sudah mampu membunyikan 3 teknik dasar tersebut, maka sudah dikatakan *beatbox*.

Beatbox merupakan kegiatan bermusik yang diproduksi melalui organ vokal, sehingga terdapat teknik produksi suara. Teknik produksi suara dalam musik *beatbox*, yaitu mencakup teknik vokal dalam *beatbox* yang terdiri atas

intonasi, pernapasan, artikulasi, pemanasan, *humming*, *falsetto / high pitched sound* dan *vertiloquism*; teknik produksi *beatbox* meliputi teknik dasar hingga menengah; bernyanyi sambil melakukan *beatbox* dan teknik *mic'ing*; wilayah suara meliputi ambitus dan register; dan kualitas nada meliputi kualitas gelap, bersih, jernih dan terang.

Hal penting yang perlu diperhatikan sehingga para *beatboxer* mampu memproduksi melodi dan efek yaitu pita suara dan kemauan belajar. Pita suara manusia diciptakan sangat elastis sehingga mampu meniru berbagai jenis instrumen. Kemauan belajar tentu menjadi poin utama dalam meraih segala sesuatu.

Musik vokal *beatbox* memiliki keunikan jika dibandingkan dengan musik yang lain, yaitu kemampuan manusia menirukan bunyi alat musik. Sehubungan dengan mengimitasi bunyi instrumen musik *EDM*, maka tentunya *beatbox* memiliki unsur - unsur musik layaknya kesenian musik lainnya. Penggunaan unsur - unsur musik dalam musik *beatbox*, yaitu mencakup unsur – unsur pokok dan ekspresi. Unsur - unsur pokok meliputi pola irama yaitu penyusunan *beat pattern beatbox* dimulai dari tingkat *basic* hingga *intermediate* dan penjabaran pola irama khusus berdasarkan genre *EDM*; alur melodi yaitu pemaparan sifat nada sebagai salah satu elemen melodi yang terdiri atas intensitas, tinggi dan panjang nada; dan harmoni yaitu homogenitas dan *blending*.

Kemudian unsur - unsur ekspresi meliputi tempo yaitu penjelasan mengenai perubahan tempo dalam 1 genre dan perubahan tempo dari 2 genre berbeda; tanda ekspresi yaitu tanda ekspresi yang terdapat dalam *beatbox*

hanyalah *accent* dan *marcato*; *metrum* hanya terdapat 1 tanda birama yaitu 4/4; *timbre* yaitu segala bunyi dalam *beatbox* mengimitasi bunyi tertentu dalam ruang lingkup musik *EDM*; tekstur dalam *beatbox* memiliki 2 tekstur, yaitu *biphonic* dan *homorhythmic*; dan elemen aransemen yang ditinjau dari *rhythm section*, terdapat *fill in*, *fill out*, pola *ostinato* dan pola *syncopation*, ditinjau dari *melody section*, terdapat *counter melody*, *ornament*, pola *ostinato*, *filler* dan *fill in / fill out (tail dan lead in)*, *obligato*, motif dan *bass line*.

Penelitian ini dilakukan pada sebuah sekolah yang evaluasi tes dilakukan secara *solo*, *duet*, *trio*, *kwartet* dan *battle*. Untuk format *solo*, tolak ukurnya yakni kembali ke tujuan *beatboxer* itu sendiri. Jika tujuan *beatboxer* itu untuk *entertain*, maka pola yang dihasilkan sederhana. Namun jika tujuan *beatboxer* itu untuk *showing off*, maka pola yang dihasilkan rumit. Untuk *duet*, tolak ukurnya yakni menjaga tempo dan harmonisasi. Kelebihan format *duet* yakni bisa *switch* melodi dan efek antar personil. Untuk *trio*, tolak ukurnya yakni menjaga tempo dan harmonisasi. Format *trio* tidak dapat bertukar melodi, efek dan beat antar personil. Untuk *kwartet*, tolak ukurnya yakni menjaga tempo dan harmonisasi. Format *Kwartet* juga tidak dapat bertukar melodi, efek dan beat antar personil. Format ini merupakan format paling ideal karena setiap *beatboxer* dapat berkonsentrasi penuh terhadap produksi bunyi yang dihasilkan. *Jamming*, merupakan penjabaran format *solo*, *duet*, *trio* dan *kwartet*. Khusus *battle*, diperlukan keterampilan, originalitas, kerumitan pola dan kecerdasan saat menampilkan *performance*.

Bentuk penyajian pada musik vokal *beatbox* yang berupa *solo*, *duet*, *trio*, *kwartet*, *jamming* dan *battle* tidak jauh berbeda dengan bentuk penyajian musik

pada umumnya, hanya kebutuhan instrumen alat musiknya saja yang berbeda. Jika musik pada umumnya menggunakan alat musik ritmis perkusi sebagai pengiring dan pembawa tempo, maka pada *beatbox* fungsi tersebut ditempati oleh pemain *beatbox* yang menirukan bunyi instrumen tersebut.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini merupakan bukti ilmiah akan pentingnya musik *beatbox* dimana terdapat segala elemen unsur - unsur musik dalam *beatbox*, juga teknik produksi suara yang cukup sulit dipelajari serta format penyajian *beatbox* yang memiliki beragam kaidah. Terlebih musik *beatbox* merupakan kegiatan bermusik tanpa alat musik yang mengisyaratkan bahwa kesenian tersebut perlu dipelajari.

Hasil penelitian ini juga merupakan bukti ilmiah akan pentingnya peserta didik mempelajari musik *beatbox* dimana musik *beatbox* tidak dipelajari di sekolah. Artinya pengalaman musik yang diperoleh peserta didik meningkat khususnya di luar sekolah. Tentunya melalui pengalaman tersebut, berguna untuk meningkatkan minat belajar seni musik, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan pemahaman dan gambaran bagi guru seni musik agar memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar musik melalui pengalaman - pengalaman yang mereka dapatkan baik di luar sekolah maupun di lingkungan sekolah.

C. Keterbatasan

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa keterbatasan penelitian yang dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian. Keterbatasan - keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak adanya buku teori mengenai *beatbox* yang dapat peneliti gunakan sebagai deskripsi teoritis, sehingga peneliti harus mencari dari sumber lain seperti blog, jurnal dan penelitian skripsi oleh pihak lain.
2. Tidak terdapat partitur *beatbox* dalam ruang lingkup *EDM* yang diakui secara internasional, sehingga peneliti harus mentranskrip notasi dari bunyi yang dihasilkan selama penelitian oleh narasumber dan praktisi.
3. Tidak terdapat aplikasi khusus *beatbox* yang dapat peneliti gunakan untuk transkrip notasi, sehingga aplikasi yang digunakan adalah aplikasi not balok pada umumnya.

D. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan mempertimbangkan keterbatasan - keterbatasan yang ada, diharapkan untuk penelitian yang akan datang agar dapat memperbaiki hal - hal berikut :

1. Bagi komunitas *beatbox*
 - a. Kelompok yang memainkan musik vokal *beatbox* semacam ini perlu memiliki kurikulum yang jelas, sehingga mudah dalam proses latihan.

- b. Latihan teknik dasar memainkan musik vokal *beatbox* dilakukan dengan runtut, rutin dan berkelanjutan supaya hasil imitasi bunyi yang diucapkan semakin maksimal sehingga sama seperti bunyi aslinya.
- c. *Beatboxer* yang sudah ahli perlu mengadakan pelatihan atau workshop tentang vokal pada musik *beatbox* agar dapat menarik minat dan memperluas komunitas *beatbox* khususnya di Jakarta sehingga kesenian *beatbox* dapat semakin bervariasi dan berkembang.

2. Bagi pembaca umum

Bagi peminat vokal pada musik *beatbox*, disamping media tutorial, tutor sebaya dalam suatu komunitas, juga dapat mempelajari teknik memainkan vokal pada musik *beatbox* melalui hasil penelitian sehingga lebih bervariasi.