

Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam penelitian di Sekolah *Beatbox* Indonesia, peneliti melakukan observasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Profil sekolah *beatbox* Indonesia sebagai lokasi penelitian
2. *Beatbox* dan komponennya
3. Musik dan unsur - unsurnya
4. Teknik produksi suara dan elemennya
5. Macam - macam format penyajian

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER

Pedoman wawancara di bawah ini untuk mewawancarai praktisi *beatbox* sebagai objek teliti dalam kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia.

Narasumber : Melvin Melvelous

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Teknik Produksi Suara	Produksi Suara	Bagaiman teknik produksi suara dalam <i>beatbox</i> ?
	Teknik Vokal dalam <i>Beatbox</i>	Apa saja teknik vokal dalam <i>beatbox</i> ?
	Efek Dasar	Bagaimana teknik produksi efek dasar <i>beatbox</i> ?
	Bernyanyi dan <i>Beatboxing</i>	Bagaimana teknik bernyanyi sambil melakukan <i>beatbox</i> ?
	Teknik <i>Micing</i>	Bagaimana teknik <i>micing</i> saat <i>beatbox</i> ?
	Wilayah Suara	Seperti apa <i>range</i> suara dalam <i>beatbox</i> ?
	Kualitas Nada	Bagaimana suatu bunyi dalam <i>beatbox</i> dikatakan berkualitas?

Lampiran 3

HASIL WAWANCARA NARASUMBER

Narasumber : Melvin Melvelous

Aspek : Teknik Produksi Suara

Pertanyaan	Jawaban
Bagaiman teknik produksi suara dalam <i>beatbox</i> ?	Produksi bunyi di <i>beatbox</i> itu cakupannya teknik vokal, teknik produksi efek dasar, teknik bernyanyi sambil <i>beatboxing</i> , sama teknik <i>micing</i> . Juga dilihat dari range bunyi <i>beatbox</i> -nya bukan <i>beatboxer</i> -nya dan kualitas bunyinya.
Apa saja teknik vokal dalam <i>beatbox</i> ?	Intonasi, napas dan artikulasi. Intonasi harus dilatih karna <i>beatboxer</i> harus peka sama produksi bunyinya entah itu efek, beat, atau melodi supaya not nya gak fals. Berhubung <i>beatbox</i> ini dibunyiin lewat medium vokal, pastinya butuh teknik napas yang benar. Teknik napas <i>beatbox</i> sih sama kaya nyanyi ya, pakai diafragma. Karna diafragma itu bisa simpan cadangan napas banyak. Jadi kita ambil napas dikit aja, bunyi yang kita hasilkan itu panjang dan lama durasinya. Asal tekniknya benar. <i>Beatbox</i> kan beatnya banyak yang cepat, teknik napasnya itu pas bunyikan efek yang pakai teknik <i>inward</i> kaya <i>K snare</i> , <i>crab</i> dan <i>electric scratch</i> . Bernapas secukupnya untuk digunakan sepanjang 2 bar, trus ambil napas lagi untuk 2 bar berikutnya. Itu teknik pernapasan <i>beatbox</i> . Kalau artikulasi <i>beatbox</i> itu mempermudah sistem pernapasan. Kalau bentuk vokal untuk

	<p>bunyiin efek atau beat atau melodi itu benar dan bulat sesuai mekanismenya, napas yang diambil udah pasti ideal. Tapi kalo artikulasi kita kurang, kaya misalnya mau bunyiin efek <i>bass drum</i>. Kan harus ada ancang - ancang ‘EB’, nah kalo gak bener bentuk vokalnya, bunyi bass drumnya jadi kurang ngebass karna kurangnya napas dan bentuk mulut. Ada 4 teknik tambahan selain teknik di atas yaitu teknik pemanasan, <i>humming</i>, <i>falsetto</i> sama <i>ventriloquism</i>. Teknik pemanasan itu perlu banget supaya tubuh gak kaku sama bunyi yang diproduksi itu bagus. Untuk <i>humming</i>, yang dibunyiin pasti melodi bukan efek ataupun beat. Makanya perlu <i>humming</i> buat menghangatkan tenggorokan supaya suara <i>beatboxer</i> gak parau. Kalau <i>falsetto</i> itu itu salah satu teknik <i>humming</i> cuma registernya di kepala dan ada diksinya, kalo <i>humming</i> mulut tertutup. Terakhir <i>ventriloquism</i>, artinya suara perut. Pernah liat orang yang ngomong tapi mulutnya gak bergerak ya itu <i>ventriloquism</i>. <i>Beatbox</i> sangat butuh teknik ini untuk memperkaya jumlah efek yang dibunyikan.</p>
<p>Bagaimana teknik produksi efek dasar <i>beatbox</i>?</p>	<p>Yang harus dipahami yaitu pola. Pola <i>beatbox</i> berarti kalimat yang isinya tiruan drum dan efek lain. Diharuskan menguasai 3 efek dasar supaya bisa membentuk pola. Yaitu <i>kick / bass drum</i>, <i>snare drum</i> dan <i>hi-hat</i> yang kata orang awam itu B-T-K.</p>
<p>Bagaimana teknik bernyanyi</p>	<p>Ada contoh liriknya. Lagu Razhel yang if your</p>

<p>sambil melakukan <i>beatbox</i>?</p>	<p>mother only knew. Kata 'if' kan huruf hidup 'i', bisa ditambahin bass jadi 'bif' tapi bunyi 'b' jangan terlalu kuat. Abis itu 'mother' kan huruf mati 'm', bisa dihilangkan trus diganti kata 'pff' karna bunyi kedua kata ini mirip pas diucapkan bersamaan. Terus kata 'on' bisa gumamin nadanya kaya 'b-b-on', terus langsung ngucapin bagian 'b-pff-ly-knew' sambil bergumam. Kaya begitu.</p>
<p>Bagaimana teknik <i>micing</i> saat <i>beatbox</i>?</p>	<p><i>Mic</i> yang biasa digunakan jenis <i>mic</i> vokal tipe SHURE SM 56 atau SHURE Beta 58 A karna sensitivitasnya tinggi. Cara megang <i>mic</i> yaitu kepala <i>mic</i> ditaro di bagian tengah telapak tangan dan dipegang 5 jari : jempol dan kelingking di bawah, ketiga jari sisanya di atas. Ke-5 jari erat buat genggam <i>mic</i>. Dibuat lubang di sela - sela jari supaya gak <i>feed back</i>. Bibir ditempelkan di kepala <i>mic</i>. Usahakan bibir tertutup oleh lubang yang dibentuk tangan supaya bunyinya tebal dan bulat. Cara megang mic dalam <i>beatbox</i> : normal, <i>humming mode</i>, <i>scratch mode</i> dan <i>throat bass mode</i>.</p>
<p>Seperti apa <i>range</i> suara dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Jadi <i>range</i> suara disini itu bukan <i>range</i> suara manusianya, tapi <i>range</i> suara dalam ruang lingkup <i>beatbox</i>-nya. Ada range bunyi melodi <i>beatbox</i> yang terendah sampai tertinggi seluas hampir 2 oktaf. Nanti saya gambarkan batasannya. Juga range bunyi efek dari terendah sampai tertinggi tapi gak nyampe 1 oktaf karna kan efek itu gak terlalu bernada. Sama ruang</p>

	<p>resonansi bunyinya. Kalo ini ditinjau dari manusianya. Kaya suara terompet masuk ke <i>head voice</i> atau <i>chest voice</i> kah? Kan ruang resonansi itu ada banyak tuh kaya <i>whistle</i>, <i>head</i>, <i>chest</i> dan lain - lain.</p>
<p>Bagaimana suatu bunyi dalam <i>beatbox</i> dikatakan berkualitas?</p>	<p>Dikatakan berkualitas kalau bunyinya murni imitasi instrumen aslinya. Kualitas nada di <i>beatbox</i> itu kalo melodi kualitasnya tinggi, efek sedang, beat rendah. Tapi harusnya ada penjelasan yang lebih baik kalo pakai istilah musiknya.</p>

Lampiran 4

PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER

Pedoman wawancara di bawah ini untuk mewawancarai praktisi *beatbox* sebagai objek teliti dalam kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia.

Narasumber : **Devin Edric**

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Unsur - Unsur Musik	Pola Irama	Tingkat kesulitan apa yang membedakan <i>beat pattern</i> antara tingkat dasar, menengah dan lanjutan?
	Pola Irama	Genre apa saja yang dapat dimainkan pada musik <i>beatbox</i> ?
	Alur Melodi	Bagaimana sistem melodi dalam <i>beatbox</i> ?
	Harmoni	Bagaimana keharmonisasian dalam <i>beatbox</i> ?
	Tempo	Bagaimana menentukan tempo dalam <i>beatbox</i> ?
	Tanda Artikulasi	Adakah tanda artikulasi dalam <i>beatbox</i> seperti <i>legato / staccato</i> ?
	Tanda Birama	Bagaimana penentuan tanda birama dalam <i>beatbox</i> ?

	<i>Timbre</i>	Bagaimana pemilihan warna suara dalam <i>beatbox</i> ?
	Tekstur	Bagaimana jalinan bunyi dalam <i>beatbox</i> ?
	Transisi <i>Fill</i>	Bagaimana konsep <i>pattern</i> transisi dalam <i>beatbox</i> ?
	<i>Ostinato</i> Irama	Adakah pola yang berulang dalam <i>beatbox</i> ?
	Singkopasi	Adakah pola <i>syncopation</i> dalam <i>beatbox</i> ?
	<i>Counter Melody</i> dan <i>Obbligato</i>	Bagaimana konsep melodi tambahan / pendukung dalam <i>beatbox</i> ?
	<i>Ornament</i>	Seperti apa <i>ornament</i> yang terdapat dalam <i>beatbox</i> ?
	<i>Ostinato</i> Melodi	Adakah melodi yang berulang dalam <i>beatbox</i> ?
	<i>Dead Spot Filler</i>	Saat melodi bernilai panjang atau tanda diam panjang, bagaimana isian untuk kekosongan beat tersebut?
	<i>Tail</i>	Bagaimana konsep <i>fill out</i> melodi untuk mengakhiri sajian?

	<i>Lead in</i>	melodi untuk memulai sajian?
	Motif	Adakah suatu bentuk pola irama atau melodi yang pendek tetapi mempunyai arti? Misalnya <i>canon</i>
	<i>Bassline</i>	Bagaimana penyusunan <i>bass line</i> dalam <i>beatbox</i> ?

Lampiran 5

HASIL WAWANCARA NARASUMBER

Narasumber : Devin Edric

Aspek : Unsur - Unsur Musik

Pertanyaan	Jawaban
Tingkat kesulitan apa yang membedakan <i>beat pattern</i> antara tingkat dasar, menengah dan lanjutan?	Untuk tingkat dasar, bunyi yang dihasilkan maksimal 3 jenis. Tapi kebanyakan <i>beatboxer</i> awal cuma memainkan beat aja dengan pola yang mudah. Kalau tingkat menengah, bunyi yang dihasilkan maksimal 5 jenis. Dan untuk tingkat lanjutan, bunyi yang dihasilkan maksimal 7 jenis. Namun <i>basically</i> , tingkatan tersebut nggak terlalu dipengaruhi oleh banyaknya suara, tapi lebih bergantung ke penentuan tempo dan kerumitan pola. Tempo cepat dengan pola yang rumit pastinya bukan berada pada tingkat dasar atau menengah. Tapi udah berada pada tingkat lanjutan.
Genre apa saja yang dapat dimainkan pada musik <i>beatbox</i> ?	<i>Beatbox</i> itu kan lebih mencondong ke musik EDM, makanya genre yang dimainkan ya dalam ruang lingkup EDM. Seperti <i>Dutch, Disco, Trap, Hip Hop, Techno, Progre, D&B</i> dan <i>Dubstep</i> . Jadi bukan genre kaya biasanya, seperti <i>pop, R&B, jazz</i> dsb.
Bagaimana sistem melodi dalam <i>beatbox</i> ?	Yang harus dipahami pas membuat melodi itu volume, tinggi dan panjang nada. Volume di <i>beatbox</i> itu gak terlalu diperhatikan sih. Intinya harus kedengaran sampai penonton karna kan bersifat mengajak penonton joged (EDM). Tinggi nada berarti tinggi rendahnya nada yang

	<p>dibunyikan. Jangan sampai <i>pitchy</i> meskipun ini bukan ketrampilan bernyanyi, tapi tetap jadi 1 poin penting. 1 lagi panjang nada, berarti suara yang dibunyikan bisa berkisar 2 atau 3 bahkan 4 ketuk. Jadi napas berpengaruh untuk panjang nada.</p>
<p>Bagaimana keharmonisan dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Harmoni disini tidak sesuai dengan padanan <i>chord</i>, karena cuma 1 atau 2 jenis bunyi yang bernada, sisanya beat, tap tempo dan efek. Jadi tidak mungkin harmoni dilihat dari konteks bernyanyi. Dalam <i>beatbox</i>, kalau solo, <i>beatboxer</i> tersebut harus mempertimbangkan total bunyi yang diproduksi, kesatuan dan kepaduan bunyi tersebut, penentuan tempo, sama keselarasan bunyi. Kalau grup, setiap <i>beatboxer</i> harus mendengar bunyi yang dihasilkan kanan kirinya supaya dia bisa mengendalikan kekuatan bunyinya. Terus bunyi yang ditentukan harus cocok, seimbang dan nyatu. Dan tempo stabil. Selain itu, harmoni di <i>beatbox</i> tergantung penyusunan <i>pattern</i>.</p>
<p>Bagaimana menentukan tempo dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Tempo harus stabil pastinya. Tempo harus sesuai sama karakter genre EDM yang dimainkan. Di <i>beatbox</i> itu ada namanya tempo berubah. Nah perubahan tempo misalnya dari lambat ke cepat, harus cerdas memilih efek atau melodi apa yang bisa dipakai sebagai pengantar ke tempo cepat. Jadi pengantarnya itu pakai efek atau melodi tertentu. Ada juga transisi genre. Jadi dalam sekali tampilan, <i>beatboxer</i> menampilkan 2 genre secara langsung tanpa berhenti. Nah triknya pas mau masuk <i>fill out</i> di genre pertama, <i>fill out</i> itu dihilangkan dan diganti</p>

	<i>fill in</i> pada genre kedua. Jadi udah terkode untuk masuk ke genre kedua.
Adakah tanda ekspresi dalam <i>beatbox</i> seperti <i>legato / staccato</i> ?	<i>Beatbox</i> cuma pakai penekanan yang ada tanda segitiga tanpa sisi bawah sama segitiga ke samping. Kalau gak salah yang segitiga ke samping itu namanya aksent untuk penekanan. Cuma kalau segitiga yang berdiri tanpa sisi bawah saya gak tau namanya. Sama volume suara dari pelan menuju kencang tapi perlahan bukan dadakan. Ada lambangnya juga. Nah lambang - lambang itu cuma ada sebagai teori. Karna setelah mempelajari lebih dalam, para <i>beatboxer</i> udah tau kapan harus aksent, kapan harus menuju kencang, kapan harus segitiga tanpa sisi bawah itu. <i>So</i> di notasi <i>beatbox</i> udah gak pakai lambang - lambang itu.
Bagaimana penentuan tanda birama dalam <i>beatbox</i> ?	Bicara tanda birama berarti bicara genre. Genre <i>beatbox</i> itu semuanya tanpa terkecuali bernilai 4 ketuk. Karna musik EDM bernilai 4 ketuk. Gak ada yang 3 ketuk atau 6 ketuk per barisnya. Meskipun cuma bernilai 4 ketuk, tapi variasi melodi dan harmoninya beda dikarnakan mengikuti perkembangan <i>urban art</i> .
Bagaimana pemilihan warna suara dalam <i>beatbox</i> ?	Warna suara di <i>beatbox</i> itu bukan warna suara <i>beatboxernya</i> , tapi warna suara produksi bunyinya. Semua orang bisa jadi <i>beatboxer</i> entah itu laki atau perempuan bisa. Yang membedakan cuma ketebalan suaranya apalagi saat bunyikan efek atau beat dengan <i>range</i> rendah. Makanya warna suara di <i>beatbox</i> hanya dipandang dari sudut efek bunyi. Artinya bunyi dalam <i>beatbox</i> itu mengimitasi suara

	<p>asli apa. Warna suara itu diperlukan banget untuk memperkaya <i>voicing</i> saat <i>beatboxing</i>.</p>
<p>Bagaimana jalinan bunyi dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p><i>Beatbox</i> itu sistemnya bebas. Tapi ada yang kaya gini : <i>beatboxer</i> pertama bertugas produksi melodi dengan pola ketukan tertentu. Nah <i>beatboxer</i> kedua produksi efek tapi lebih ke tap tempo. Jadi gitu gitu aja <i>beatboxer</i> kedua dan stabil. Kalau istilah musiknya saya gak tau. Selain itu ada juga <i>beatboxer</i> pertama bunyiin melodi pakai pola A. <i>Beatboxer</i> kedua bunyiin melodi / efek juga pakai pola A. sama persis kaya <i>beatboxer</i> 1. Cuma beda bunyinya aja.</p>
<p>Bagaimana konsep <i>pattern</i> transisi dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Jadi bunyiin <i>pattern</i> utama dulu sebanyak 3 bar minimal baru mau masuk ke <i>pattern</i> utama yang lain harus melalui <i>pattern</i> transisi. <i>Pattern</i> transisi ya tergantung genre. Karna beda genre beda <i>pattern</i> transisi.</p>
<p>Adakah pola yang berulang dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Ada. Pola yang berulang berarti berhubungan dengan pola utama. Aturan pola pokok dimainkan minimal 3 bar sebelum masuk pada pola transisi. 3 bar ini yang jadi penyebab polanya berulang karena gak akan mungkin pola dimainkan beda - beda tiap barnya.</p>
<p>Adakah pola <i>syncopation</i> dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Singkup itu kan berarti not yang harusnya lemah, pas saat tertentu jadi kuat. Gitu juga sebaliknya kan. Kebanyakan adanya di irama pop.</p>
<p>Bagaimana konsep melodi tambahan / pendukung dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Melodi pendukung itu ibaratnya suara 2 atau 3 kalo nyanyi. Tapi kalau di <i>beatbox</i> itu ya efek yang jadi melodi pendukung. Karna melodi utama diproduksi sama melodi itu sendiri.</p>

<p>Seperti apa <i>ornament</i> yang terdapat dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Kalau bentuk <i>ornament</i> secara detail sih saya kurang paham. Setahu saya di <i>beatbox</i> itu ada melodi macam 'do - re - mi' terus dikasih bendera gitu dilanjut ke 're - do - la'. Ada juga macam 'fa - sol', abis itu istirahat. Terus lanjut lagi 'la - si'. Gitu sih.</p>
<p>Adakah melodi yang berulang dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Ada lah. Kan gak mungkin tiap bar melodi berubah. <i>At least</i> melodi itu harus berbentuk pola yang sama minimal 3 kali pengulangan.</p>
<p>Saat melodi bernilai panjang atau tanda diam panjang, bagaimana isian untuk kekosongan beat tersebut?</p>	<p>Biasanya isian dimainkan sama efek atau melodi lain yang jadi pendukung. Jadi pas melodi utamanya nahan 3 ketukan, efek atau melodi lain ini yang ngisi di ketukan 2 dan 3. Biar gak sepi.</p>
<p>Bagaimana konsep <i>fill out</i> melodi untuk mengakhiri sajian?</p>	<p>Konsep <i>fill out</i> melodi cuma ada di melodi atau efek atau bisa keduanya. Kalo melodi sama efek dikasih <i>fill out</i> semua, intinya jangan sampe tabrakan. Harus kaya ngedukung gitu. Kalau <i>fill out</i> cuma ada di ritme.</p>
<p>Bagaimana konsep <i>fill in</i> melodi untuk memulai sajian?</p>	<p>Kalau konsep <i>fill in</i> melodi cuma ada di melodi aja. Karna <i>fill in</i> melodi itu harus bernada. Kaya suara alarm dari rendah dan pelan ke keras dan tinggi.</p>
<p>Adakah suatu bentuk pola irama atau melodi yang pendek tetapi mempunyai arti? Misalnya <i>canon</i></p>	<p>Kaya pola yang berulang kan berarti sama. Ada lagi pola melodi yang turun nada kaya 'mi - sol - do - re - do - si - do' turun jadi 're - fa - si - do - si - la - si'. Terus kaya ngebalikin pola gitu misalnya pola 'a - b - cb - a' jadi 'a - bc - b - a'. Ada juga bunyi tapi ngikutin pola bunyi lain jadi polanya sama padahal bunyinya beda. Ketukan not juga ada yang berubah misalnya not 2 ketuk jadi 4 ketuk, 1 ketuk jadi 2</p>

	ketuk. Semacam itulah.
Bagaimana penyusunan <i>bass line</i> dalam <i>beatbox</i> ?	<i>Bass line beatbox</i> tuh tergantung beat. Bukan <i>bass line</i> yang kaya suara bass cowok gitu. Tapi di sini maksudnya beat. Sama kaya pola irama sih jadi beat itu menentukan pola irama yang mau dimainkan.

Lampiran 6

PEDOMAN WAWANCARA PRAKTISI

Pedoman wawancara di bawah ini untuk mewawancarai praktisi *beatbox* sebagai objek teliti dalam kajian vokal *beatbox* pada musik *EDM* di tingkat *basic-intermediate* Sekolah *Beatbox* Indonesia.

Praktisi : **Ronald Yehezkiel**

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Format Penyajian	Format <i>Solo</i>	Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>solo</i> ?
	Format <i>Duet</i>	Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>duet</i> ?
	Format <i>Trio</i>	Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>trio</i> ?
	Format <i>Kwartet</i>	Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>kwartet</i> ?
	Format <i>Jamming</i>	Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>jamming</i> ?
	Format <i>Battle</i>	Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>battle</i> ?
	Tolak Ukur <i>Solo</i>	Apa yang menjadi tolak ukur dalam format <i>beatbox</i> secara <i>solo</i> ?

	Tolak Ukur <i>Duet</i>	Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>duet</i> ?
	Tolak Ukur <i>Trio</i>	Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>trio</i> ?
	Tolak Ukur <i>Kwartet</i>	Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>kwartet</i> ?
	Tolak Ukur <i>Battle</i>	Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>battle</i> ?

Lampiran 7

HASIL WAWANCARA PRAKTIKI

Praktisi : **Ronald Yehezkiel**

Aspek : **Format Penyajian**

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>solo</i> ?	<i>Solo beatbox</i> itu satu <i>beatboxer</i> yang tampil. Enaknya solo ini bebas pilih genre, struktur sama efek suara yang dibunyikan sebab <i>beatboxer</i> itu sendiri yang tau kapasitasnya. Sayangnya, efek suara yang diproduksi <i>solo beatboxer</i> itu terbatas. Kebanyakan <i>beatboxer</i> paling maksimal 6 efek yang dibunyiin. Itupun dengan syarat tau kapan harus napas sama kapan harus bunyiin <i>fill in, fill out</i> , melodi pemanis atau lainnya. Khusus suhu <i>beatboxer</i> maksimal dapat 8 efek suara. Itupun udah kelabakan sebenarnya.
Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>duet</i> ?	<i>Duet</i> , yaitu dua <i>beatboxer</i> tampil dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Kalau format tampilan <i>beatbox</i> dimainin dua <i>beatboxer</i> (minimal) atau lebih, <i>beatboxer</i> pasti rembukan dulu supaya gak ada slaah paham saat tampil sama meminimalisir keegoisan <i>beatboxer</i> . Semakin banyak personil <i>beatbox</i> , pasti semakin hati – hati untuk bunyikan efek biar gak tumpang tindih antar bunyi yang dihasilkan. Yang dirembukin itu genre, struktur sama pembagian <i>part</i> . Genre disini berarti pilih genre <i>beatbox</i> yang mau dimainkan, biar para <i>beatboxer</i> gak melenceng dari genre yang dipilih pas tampil.

	<p>Kalau struktur berarti rembuk susunan sajian yang mau dibawakan mulai dari detik pertama sampe terakhir, soalnya <i>beatbox</i> kan gak ada susunan sajian yang pasti, makanya disusun struktur sajian supaya kedua <i>beatboxer</i> (atau lebih) bisa tau kapan harus memainkan <i>intro</i>, <i>verse</i>, <i>chorus</i>, <i>bridge</i> dan <i>coda</i>. Nah kalau pembagian <i>part</i> berarti rembukan siapa - siapa yang harus bunyiin beat, tap tempo, efek dan melodi. Jadi <i>beatboxer</i> bisa fokus ke bunyi masing - masing saat tampil. Untuk pembagian <i>part duet</i>, <i>beatboxer</i> pertama membunyikan beat dan efek, <i>beatboxer</i> kedua membunyikan melodi dan tap tempo.</p>
<p>Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>trio</i>?</p>	<p>Bentuk <i>trio</i>, yaitu tiga <i>beatboxer</i> yang bermain dalam satu panggung. Berlaku prinsip yang sama kaya <i>duet</i>. ketiga <i>beatboxer</i> mengeksplor kemampuan <i>beatboxing</i> masing - masing sesuai karakter untuk mengisi kekurangan <i>beat</i> sama warna suara yang belum. Untuk pembagian <i>part</i>, <i>beatboxer</i> pertama membunyikan beat, <i>beatboxer</i> kedua sebagai pemegang tempo, sedangkan <i>beatboxer</i> ketiga membunyikan melodi. Khusus efek, bisa dibunyiin sama <i>beatboxer</i> yang megang tempo atau melodi. Gak boleh yang megang beat.</p>
<p>Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>kwartet</i>?</p>	<p>Bentuk <i>kwartet</i>, yakni empat <i>beatboxer</i> yang bermain dalam satu panggung. Persis format secara <i>duet</i> maupun <i>trio</i>, juga berlaku prinsip yang sama dalam format <i>kwartet</i>. Untuk</p>

	<p>pembagian <i>part</i>, <i>beatboxer</i> pertama membunyikan beat, <i>beatboxer</i> kedua sebagai pemegang tempo, <i>beatboxer</i> ketiga bunyikan efek, <i>beatboxer</i> keempat membunyikan melodi.</p>
<p>Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>jamming</i>?</p>	<p><i>Jamming</i>, sebagai salah satu kontes <i>showing off our skills</i>. Artinya, <i>jamming</i> dalam bidang seni manapun, seperti <i>jamming</i> instrumental ataupun <i>jamming</i> vokal, haruslah menunjukkan kekhasan individualistis <i>performer</i> tersebut.</p> <p>Dalam ruang lingkup <i>beatbox</i>, <i>jamming</i> berarti saat <i>beatboxer</i> berkumpul untuk <i>beatbox</i> secara bersamaan dengan teknik yang beda - beda jadi suatu irama. Harus dibagi personil yang khusus bunyikan <i>beat</i>, <i>bassline</i>, efek dan <i>rapping</i> / melodi. <i>Jamming</i> itu sifatnya spontan, artinya <i>beatboxer</i> harus mampu <i>improve part</i>, tapi bergantung sama yang bunyiin <i>beat</i>. Artinya mau dibawa ke <i>genre</i> atau struktur lagunya kaya gimapun sama pemegang <i>beat</i>, personil lain wajib ikutin alur dan <i>improve</i> sesuai struktur dan <i>genre</i>-nya.</p>
<p>Bagaimana format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>battle</i>?</p>	<p><i>Battle</i> dalam <i>beatbox</i> berarti saat satu <i>beatboxer</i> melawan satu <i>beatboxer</i> lain dengan membunyikan <i>pattern</i> dalam waktu dan putaran tertentu. Formatnya <i>solo VS solo</i>.</p>
<p>Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>solo</i>?</p>	<p>Sebenarnya nih kembali ke prinsip <i>solo beatboxer</i> itu sendiri. Prinsipnya mau sebagai entertain atau dimakan sendiri. Kalo buat entertain, berarti efek suara yang dihasilkan harus bisa dinikmati sama khalayak umum. Efek</p>

	<p>suaranya itu gak yang susah - susah karna penonton gak bakalan ngerti bahkan bakal diprotes karna terlalu lebay. Intinya kalo entertain sih bunyiin efek sama beat yang bisa diterima di hati penonton. Kalau prinsip dimakan sendiri, berarti <i>beatboxer</i> itu lagi dalam kompetisi <i>beatbox</i> yang harus menampilkan kehebatan atau keahlian pola sama efek. Semakin rumit pola sama sulit efek, ya <i>beatboxer</i> itu semakin dijagokan.</p>
<p>Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>duet</i>?</p>	<p><i>Duet</i> bersifat kolaboratif atau saling mendukung. Tolak ukurnya jaga tempo sama harmonisasi. Kelebihan format <i>duet</i> itu bisa <i>switch</i> melodi dan efek antar personil. Artinya gini, pas <i>beatboxer</i> pertama bunyiin beat dan efek, <i>beatboxer</i> kedua bunyiin tap tempo dan melodi. Saat bersamaan bisa tukeran, <i>beatboxer</i> pertama bunyiin tap tempo dan melodi, <i>beatboxer</i> kedua bunyiin beat dan efek.</p>
<p>Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>trio</i>?</p>	<p><i>Trio</i> juga bersifat kolaboratif. Untuk tolak ukur sama persis kaya <i>duet</i>, jaga tempo dan harmonisasi. Sayangnya, format <i>trio</i> gak bisa <i>switch</i> produksi bunyinya antar personil. Artinya tiap <i>beatboxer</i> harus fokus sama bunyinya aja gak pakai tukeran.</p>
<p>Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>kwartet</i>?</p>	<p><i>Kwartet</i> pun juga bersifat kolaboratif. Sama persis kaya tolak ukur di <i>trio</i>. Tapi format <i>kwartet</i> tuh format paling ideal karna masing - masing <i>beatboxer</i> fokus sama 1 jenis bunyi. Kalo <i>trio</i> atau <i>duet</i> kan tiap <i>beatboxernya</i> bunyikan 2</p>

	efek. Tapi kalo <i>kwartet</i> ya fokus 1 aja karna terbagi untuk bunyiin beat, tap tempo, efek sama melodi.
Apa yang menjadi tolak ukur dalam format penyajian <i>beatbox</i> secara <i>battle</i> ?	Tolak ukur format <i>battle</i> itu yang dinilai tempo, kerumitan <i>beat</i> / pola, banyaknya <i>sound effects</i> yang dibunyikan sama orisinalitas <i>beatboxer</i> itu sesuai karakter. <i>Battle</i> harus ada tim penilai / juri.

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA PAKAR

Pakar : Billy Beatbox (BdaBX)

Aspek : *Beatbox*, Teknik Produksi Suara Unsur – Unsur Musik dan

Format Penyajian

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang anda ketahui mengenai <i>beatbox</i> ?	<i>Beatbox</i> adalah seni vokal yang meniru / imitasi / <i>imposter</i> hampir semua bunyi -bunyian, namun penekanannya adalah membuat komposisi ketukan (beat) dari semua bunyi yang dapat ditiru oleh seseorang. Seni ini di era modern berawal pada awal perkembangan musik <i>Hip Hop</i> (1970an - 1980an) memang meniru alat yang namanya <i>beat machine</i> . <i>Beatbox</i> pertama kali muncul pada di kalangan <i>Hip Hop</i> antara tahun 1970an - 1908an. Dinamakan <i>Beatbox</i> atau <i>Human Beatbox</i> , karena pada waktu itu para pelaku <i>Hip Hop</i> mencoba meniru alat bernama <i>BEATBOX</i> . Tapi jauh sebelum ada nama <i>Beatbox</i> / <i>Human Beatbox</i> , pada kesenian tradisional sudah ada seni meniru bunyi alat instrumen. Juga seiring berkembangnya musik modern, manusia juga sudah mampu meniru alat instrumen non elektronik, seperti biola, trumpet, dll.
Apakah <i>beatbox</i> berhubungan dengan seni?	Jelas, <i>beatbox</i> merupakan cabang dari seni vokal. Berawal dari kemampuan seorang menyanyi, baik dalam kelompok (<i>choir, vocal group, a capella</i> dll) maupun individu (<i>solo</i>). Suara manusia sangat unik, suara manusia adalah instrumen organik yang dapat meniru hampir semua bunyi yang didengar oleh

	<p>manusia itu sendiri. Dalam hubungannya dengan seni musik sendiri, suara manusia dapat melantunkan hampir semua harmonisasi bunyi. Dalam satu komposisi musik orkestra / klasik, suara manusia dapat mewakili hampir semua alat instrumen.</p>
<p>Bagaimana proses seseorang menciptakan <i>beatbox</i>?</p>	<p>Jawaban paling mendasar adalah meniru. Prosesnya adalah bunyi yang hendak ditiru, didengar, otak mengkonversi bunyi tersebut kedalam bentuk ‘huruf’ yang pelafalannya mendekati bunyi yang didengar, kemudian mulut, pita suara, dan semua organ yang dapat menghasilkan bunyi pada manusia.</p>
<p>Apakah seorang <i>beatboxer</i> harus menguasai nada?</p>	<p>Seharusnya demikian, bagaimana mungkin memainkan musik tanpa nada? Sebuah lagu dikenal karena nada tentunya. Pikirkan saja sendiri, jika dalam suatu orkestra atau band, cuma ada seorang penabuh drum? Atau hanya memainkan beat? Tentu tidak enak bukan.. Jadi saran saya mulailah mengenal nada, warna suara anda, entah anda laki - laki atau perempuan, karena suara anda unik dan mempunyai karakter yang beda dengan orang lain. (Sopran, Mezzo, Alto, Tenor, Bariton & Bass)</p>
<p>Apakah seorang <i>beatboxer</i> harus menguasai suatu efek tertentu?</p>	<p>Iya, pada dasarnya semua manusia mempunyai spesial efek tertentu, atau dapat dikatakan sudah mempunyai efek bawaan sejak Ia lahir. Tapi ada juga yang butuh waktu untuk mempelajari satu atau lebih efek.. Hal ini sangat dipengaruhi oleh karakter sih <i>beatboxer</i>. Jadi jangan takut untuk mempelajari</p>

	<p>efek baru, intinya hanya "Mengulik"! Tidak ada yang tidak bisa, semua dapat ditiru.. Tuhan menciptakan kita sebagai makhluk peniru yang HANDAL diantara ciptaan-NYA yang lain bukan!</p> <p>" GOOD ARTIST COPY, GREAT ARTIST STEAL!"</p>
<p>Bagaimana menciptakan komposisi beat yang baik?</p>	<p>Komposisi beat yang baik tentu saja harus dibarengi oleh banyaknya pengetahuan tentang musik yang banyak pula. Semakin banyak kita mendengar musik semakin baik untuk melatih kepekaan kita. Satu komposisi <i>beatbox</i> yang baik terdiri atas dua hal yang mendasar, yaitu komposisi dan harmonisasi. Komposisi dalam <i>beatbox</i> adalah bunyi - bunyian yang mengacu pada ritmik, seperti bunyi drum set, bongo, perkusi dan peniruan bunyi alat pukul lainnya. Sedangkan harmonisasi dalam <i>beatbox</i> berarti nada, <i>humming</i> dengan nada, efek suara (sound efek), <i>throat bass</i>, <i>wooble bass</i>, suara falset, lirik, rap dan bernyanyi.</p>
<p>Apakah <i>beatbox</i> memiliki keterkaitan dengan unsur - unsur musik seperti pola irama, melodi, harmoni, warna nada, tempo dan sebagainya?</p>	<p>Sangat terkait tentunya. Unsur - unsur musik pasti ada di musik yang mediumnya instrumen. Mengingat <i>beatbox</i> adalah kegiatan bermusik yang harusnya lewat medium instrumen tapi ternyata hanya lewat vokal bisa menghasilkan musik. Berarti di dalamnya tentu terdapat unsur - unsur musik.</p>
<p>Bagaimana proses produksi suara dalam <i>beatbox</i>?</p>	<p>Ok, kita pakai konsep bernyanyi. <i>Beatbox</i> = bernyanyi. Jadi prosesnya sama apalagi sama - sama diproduksi oleh organ vokal. Teknik vokal seperti pernapasan, artikulasi mulut dan intonasi supaya jelas klasifikasi bunyinya, juga di dalamnya</p>

	terdapat teknik produksi efek seperti <i>ventriloquism</i> dan melodi seperti <i>humming</i> dan <i>falsetto</i> . Ditambah dengan teknik pemanasan yang biasa <i>beatboxer</i> lakukan buat kelenturan produksi bunyi.
Apakah ada teknik dan cara tertentu dalam penggunaan <i>microphone</i> oleh seorang <i>beatboxer</i> ?	Iya, cara penggunaan <i>microphone</i> dalam kegunaannya tentu berbeda - beda. Untuk digunakan oleh seorang <i>beatboxer</i> , cara memegang <i>microphone</i> yang umum adalah memegang kepala <i>microphone</i> dengan jari jempol, telunjuk dan jari tengah, sedangkan jari yang lainnya menggenggam badan <i>microphone</i> . Mulut diarahkan ke lingkaran genggamannya dimana terdapat kepala <i>mic</i> . Atur jarak untuk menghasilkan tekanan bunyi yang tidak menghantam langsung ke dalam kepala <i>mic</i> . Untuk mereka yang mempunyai power (tekanan) udara sangat besar, sebaiknya harus mengatur seberapa banyak udara / tekanan yang harus keluar dari mulut, hal ini menyangkut emosi dalam <i>beatbox</i> , dan juga kepekaan terhadap hasil dari bunyi yang dimainkan ketika keluar di <i>loudspeaker</i> . Jika bunyi yang dihasilkan pada <i>loudspeaker</i> berlebihan, sebaiknya kurangi penekanan pada bunyi - bunyi yang berlebih tersebut. Pada saat menggenggam <i>mic</i> , sebaiknya perlu diperhatikan juga celah untuk membuang tekanan udara dari mulut pada sisi dalam genggamannya <i>mic</i> .
Format penyajian mana yang paling ideal dalam <i>beatbox</i> ?	4 orang adalah yang paling ideal. <i>Beatboxer</i> pertama sebagai pemegang beat. <i>Beatboxer</i> kedua sebagai pemegang <i>bassline</i> / tap

	tempo. <i>Beatboxer</i> ketiga sebagai pemegang efek 1 / rap / bernyanyi / harmoni 1. <i>Beatboxer</i> keempat sebagai pemegang efek 2 / rap / bernyanyi / harmoni 2. Sebaiknya efek / rap / bernyanyi / harmoni yang digunakan adalah yang berbeda antara <i>beatboxer</i> ketiga dan keempat. Komposisi perform seperti ini juga dapat diadopsi dari komposisi group <i>a capella</i> .
Apakah perlu membuat konsep <i>perform</i> untuk seorang <i>beatboxer</i> atau <i>Group</i> ?	Sangat perlu, sebaiknya di <i>list</i> , kemudian di pelajari / dpraktekkan langsung sebelum <i>perform</i> . Tentu semakin kita mengenal konsep yang akan kita bawakan akan semakin baik.
Seperti apa konsep <i>perform</i> untuk <i>group beatboxer</i> ?	Menurut pengalaman saya, konsep yang biasa saya dan teman - teman gunakan adalah <i>jamming</i> (<i>freestyle</i> atau cover lagu), <i>solo perform</i> dari ke-4 <i>beatboxer</i> dan <i>games beatbox</i> .
Perbedaan <i>beatboxer</i> Eropa dengan <i>beatboxer</i> Indonesia?	<i>Beatboxer</i> Eropa inovatif, mereka dapat dengan mudah menginovasi beat yang sudah ada.. Mungkin karena pemahaman tentang seni musik yang baik. Sedangkan <i>beatboxer</i> Indonesia, rata - rata hanyalah peniru yang handal, bahkan dapat dengan sangat baik meniru <i>beatboxer</i> Eropa. Memang kiblat <i>beatboxer</i> Indonesia adalah <i>beatboxer</i> Eropa sendiri, tapi bukan berarti harus <i>dicopy paste</i> mentah - mentah kan? Ayo, banyak musik tradisional yang bisa diangkat / diaransemen dalam versi <i>beatbox</i> .