

BAB I

PENDAHULUAN

A. Dasar Pemikiran

Manusia sebagai makhluk berbudaya memiliki kebudayaan yang mencakup setidaknya tiga aspek utama, yaitu ide-ide, interaksi sosial dalam masyarakat, serta objek-objek yang dihasilkan oleh manusia (Koentjaraningrat, 1993). Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan terdiri dari tujuh elemen, diantaranya adalah seni dan musik termasuk dalam kategori kebudayaan tersebut (Koentjaraningrat, 1986). Menurut Supanggah (2003), seni dapat dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sekaligus sebagai cara mengungkapkan perasaan dan mencerminkan nilai-nilai budaya maupun sosial, baik dari penciptanya maupun dari masyarakat yang mendukungnya, melalui sebuah karya yang memiliki nilai estetis.

Musik dapat dipahami sebagai salah satu bentuk ekspresi manusia yang diwujudkan melalui pengolahan bunyi menjadi susunan yang teratur, seperti nada, ritme, dan harmoni. Melalui susunan tersebut, musik dapat dipahami dan dinikmati baik oleh individu maupun dalam kehidupan sosial masyarakat (Soedarsono, 1992). Sebagai bagian dari kebudayaan, musik tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena selalu hadir dalam berbagai aktivitas, baik di lingkungan pedesaan maupun di kawasan perkotaan. Hardjana (1983) menjelaskan bahwa karya seni musik lahir dari hubungan manusia dengan alam, ketika bunyi-bunyian yang ada di sekitar diolah dan ditafsirkan kembali menjadi bunyi yang memiliki nilai seni. Dari proses tersebut, bunyi alami dan bunyi buatan saling berpadu dan berkembang menjadi bentuk ekspresi yang kita kenal sebagai musik (Hardjana, 1983).

Dalam perkembangan musik modern, perubahan teknologi dan industri rekaman memegang peranan penting dalam membentuk lahirnya berbagai genre musik populer. Musik tidak lagi hadir hanya sebagai

pertunjukan langsung, tetapi juga menjadi produk budaya yang dapat direkam, diproduksi, dan disebarluaskan secara luas (Katz, 2004). Perubahan ini membuat musik semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat dan membuka ruang bagi munculnya bentuk-bentuk ekspresi baru dalam musik populer. Di sisi lain, musik juga selalu berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya, karena tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari praktik sosial manusia (Merriam, 1964). Dari perkembangan inilah, musik populer abad ke-20 kemudian melahirkan berbagai gaya baru, termasuk tradisi musik Afrika-Amerika yang menjadi salah satu landasan penting bagi lahirnya *Hip-hop* dan *rap* (Burkholder, dkk., 2019).

Musik pada dasarnya bersifat universal, sehingga dapat dinikmati dan dimainkan oleh berbagai kalangan tanpa batasan tertentu. Kondisi ini membuat perkembangan musik global turut mempengaruhi perkembangan musik di Indonesia. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi juga berperan penting dalam membentuk selera musik masyarakat. Media massa, baik cetak seperti surat kabar, majalah, dan tabloid, maupun media elektronik seperti televisi dan radio, ikut memperkenalkan berbagai jenis musik kepada publik. Selain itu, penggunaan internet yang semakin luas membuat penyebaran musik menjadi lebih cepat dan mudah diakses. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dan budaya saling berkaitan, karena teknologi tidak hanya diciptakan oleh manusia, tetapi juga mempengaruhi cara manusia berperilaku dan berinteraksi dalam kehidupan sosial (Syahrie, 2012).

Sebelum perkembangan musik digital semakin pesat seperti saat ini, pengaruh musik asing sebenarnya telah lama hadir dalam perkembangan musik di Indonesia. Sebagai contoh, musik dangdut banyak dipengaruhi oleh budaya musik India dan Timur Tengah, sementara musik *rock and roll* yang berkembang pada tahun 1970-an berasal dari Amerika Serikat pada pertengahan 1950-an sebagai kelanjutan dari perkembangan musik *RnB*

(Shaw, 1982). Selain itu, musik *reggae* yang berasal dari Jamaika juga mulai dikenal dan berkembang di Indonesia. Di samping ketiga genre tersebut, masih banyak genre musik lain yang turut berkembang, termasuk musik *Hip-hop* yang mulai memperoleh perhatian masyarakat Indonesia pada dekade 1990-an.

Perkembangan *boom bap* sebagai salah satu genre dalam *rap Hip-hop* di Indonesia tidak berlangsung secara linear. Sejak kemunculannya, *boom bap* mengalami berbagai perubahan yang dipengaruhi oleh proses adaptasi budaya global ke dalam kondisi lokal, perkembangan komunitas *Hip-hop*, perubahan teknologi musik, serta dinamika industri musik yang terus berkembang. Selain itu, *boom bap* juga menghadapi berbagai tantangan dalam mempertahankan karakteristiknya di tengah perubahan selera pendengar dan munculnya berbagai gaya baru dalam musik *Hip-hop*. Oleh karena itu, perkembangan *boom bap* tidak cukup dipahami hanya melalui urutan peristiwa secara kronologis, tetapi perlu dikaji melalui pendekatan historis yang dapat menjelaskan keterkaitan antara faktor sosial, budaya, dan teknologi yang memengaruhi perkembangannya di Indonesia pada periode 1994-2020.

Kondisi sosial-politik Indonesia turut berperan dalam membentuk perkembangan *boom bap* pada setiap periodenya. Pada masa Orde Baru, keterbatasan ruang kebebasan berekspresi mendorong sebagian pelaku *Hip-hop* memanfaatkan musik sebagai sarana penyampaian kritik sosial. Memasuki era Reformasi, terbukanya ruang publik memberikan peluang yang lebih besar bagi perkembangan *Hip-hop*, tetapi juga memunculkan beragam gaya dan orientasi bermusik. Pada periode ini mulai muncul dinamika antara perkembangan *Hip-hop* di jalur *mainstream* dan keberlangsungan komunitas *underground* yang berupaya mempertahankan nilai-nilai *Hip-hop old school*. Sementara itu, pada era digital 2010-an, *boom bap* menghadapi persaingan dari *trap* dan berbagai gaya *Hip-hop* modern lainnya. Meskipun demikian, perkembangan platform digital dan

menguatnya komunitas independen justru membuka ruang baru bagi para pelaku *boom bap* untuk memproduksi dan mendistribusikan karya mereka secara lebih luas tanpa bergantung sepenuhnya pada label rekaman besar.

Musik *Hip-hop* dapat dipahami sebagai budaya urban yang lahir dari pengalaman sosial kelompok-kelompok marginal di kawasan Bronx, New York, pada dekade 1970-an (Forman & Neal, 2004). *Hip-hop* tidak hanya hadir sebagai bentuk musik, tetapi berkembang sebagai gerakan budaya yang mencakup berbagai bentuk ekspresi alternatif seperti *DJ (Disc Jockey)*, *MC-ing* atau *rapping*, *breakdance*, dan *graffiti* (Rose, 1994). Dalam perkembangannya, musik *Hip-hop* menjadi wadah bagi komunitas Afrika-Amerika dan Latin, serta dipengaruhi oleh tradisi diaspora Karibia, termasuk Jamaika, untuk mengekspresikan identitas, menyampaikan kritik sosial, dan merespons berbagai ketimpangan sosial yang mereka alami (Chang, 2005). Oleh karena itu, *Hip-hop* tidak dapat dipahami sekadar sebagai hiburan, melainkan juga sebagai sarana untuk menyuarakan pengalaman hidup, membangun solidaritas, dan menunjukkan bentuk perlawanan terhadap kondisi sosial yang mereka hadapi.

Seiring perkembangannya, *Hip-hop* bergerak dari ruang-ruang komunitas lokal menuju arus budaya populer global, tanpa sepenuhnya kehilangan akar sosial dan kritik yang melekat pada kemunculannya (Chang, 2005). Popularitas musik *Hip-hop* tidak terlepas dari kemampuannya merepresentasikan realitas sosial yang dekat dengan kehidupan banyak orang, terutama dalam menyuarakan pengalaman, keresahan, dan aspirasi kelompok masyarakat yang selama ini kurang mendapat ruang dalam budaya arus utama. Lirik *Hip-hop* yang bersifat naratif dan lugas memungkinkan pendengarnya merasa terhubung secara emosional, karena isi pesan yang disampaikan sering kali berkaitan dengan isu nyata seperti isolasi sosial, ketimpangan ekonomi, demoralisasi politik, serta eksploitasi budaya yang dialami oleh banyak komunitas miskin di kawasan *ghetto*. Situasi inilah yang kemudian melahirkan *Hip-hop* sebagai

bentuk ekspresi musik yang berakar pada pengalaman hidup masyarakat tersebut (Dyson, 1993).

Selain itu, perkembangan teknologi media dan industri musik turut mendorong penyebaran *Hip-hop* secara luas, mulai dari rekaman, media sosial, hingga platform digital seperti YouTube, SoundCloud, hingga Spotify, sehingga genre ini mudah diakses oleh berbagai kalangan lintas usia dan budaya. Fleksibilitas *Hip-hop* dalam beradaptasi dengan kondisi lokal juga menjadi faktor penting, karena genre ini dapat dikombinasikan dengan unsur musik lain tanpa kehilangan identitas dasarnya. Dengan demikian, *Hip-hop* tidak hanya populer sebagai bentuk hiburan, tetapi juga diterima sebagai media ekspresi budaya yang relevan dengan dinamika sosial masyarakat global.

Di Indonesia sendiri, musik *Hip-hop* mulai dikenal pada awal 1990-an, diperkenalkan oleh *rapper* Jakarta, Iwa Kusuma, yang lebih dikenal dengan nama panggung Iwa K sering diposisikan sebagai pelopor *Hip-hop* Indonesia karena kehadirannya menandai periode awal masuknya *rap* ke industri musik populer nasional. Menurut Bodden (2005), Iwa K adalah *rapper* pertama yang merilis album *Hip-hop* di Indonesia pada awal 1990-an. Hal ini terlihat melalui perilisan album *Kuingin Kembali* pada 1993, lalu pada tahun setelahnya, Iwa K kembali merilis album *Topeng*, yang memuat lagu “*Bebas*”. Lagu tersebut kemudian dikenal sebagai salah satu karya *rap* awal yang berhasil menarik perhatian luas dan memperkuat posisi *Hip-hop* dalam ranah musik populer Indonesia (Bodden, 2005).

Setelah kemunculan Iwa K, musisi *Hip-hop* di Indonesia mulai bermunculan dalam jumlah yang semakin banyak. Salah satu yang menonjol adalah Denada, yang sering disebut sebagai *rapper* perempuan pertama di Indonesia, melalui perilisan album *Kujelang Hari* pada 1994 (Djulianto & Sukendro, 2022). Pada periode yang sama, perkembangan *Hip-hop* di Indonesia juga ditandai dengan hadirnya album kompilasi *Pesta Rap* yang dirilis oleh Musica Studios. Kompilasi ini melibatkan sejumlah

musisi *Hip-hop* seperti Sweet Martabak, Black Skin, G-Tribe, Black Kumuh, Boyz Got No Brain, Paper Clip, Sound Da Clan, X-Crew, dan lain-lain. Banyak lagu dalam kompilasi album ini memperlihatkan ciri yang dekat dengan genre *rap boom bap*, sehingga kehadirannya dapat dipahami sebagai tanda bahwa pada pertengahan 1990-an *rap* di Indonesia mulai berkembang ke arah skena yang lebih kolektif dengan penggunaan genre *rap boom bap* saat itu.

Genre *rap boom bap* dikenal dengan penggunaan ritme yang sederhana namun bertenaga dari suara yang dihasilkan oleh kick drum (*boom*) dan snare drum (*bap*), serta lirik yang sering berisi kritik terhadap isu-isu sosial. Di Indonesia, unsur tersebut dapat ditemukan pada karya-karya awal Iwa K, Denada, dan berbagai musisi yang tergabung dalam kompilasi *Pesta Rap*. Melalui lirik-lirik mereka, *rap* digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan berbagai keresahan sosial yang dirasakan generasi muda pada masa Orde Baru. Kritik terhadap kesenjangan sosial, kerasnya persaingan hidup di perkotaan, kemunafikan sosial, hingga keterbatasan kebebasan berekspresi sering disampaikan melalui bahasa yang simbolik dan naratif. Kritik semacam ini dapat ditemukan dalam sejumlah karya rap Indonesia pada dekade 1990-an, seperti lagu "*Tikus Got*" karya Iwa K yang menggambarkan kerasnya persaingan sosial dalam kehidupan masyarakat perkotaan serta lagu "*Topeng*" yang mengangkat tema kemunafikan sosial. Oleh karena itu, *rap boom bap* tidak hanya berkembang sebagai genre musik, tetapi juga sebagai wadah yang memungkinkan para pelakunya menyampaikan kritik sosial dan merefleksikan kondisi masyarakat pada masanya.

Genre *rap boom bap* mulai memasuki Indonesia pada awal 1990-an, beriringan dengan berkembangnya musik *Hip-hop* di tanah air. Proses masuknya sendiri sudah dimulai sejak pertengahan 1980-an lewat tren *breakdance*, yang menjadi pintu masuk bagi budaya *Hip-hop* di kalangan anak muda perkotaan (Djulianto & Sukendro, 2022). Namun, sebagai genre

musik, *rap boom bap* mulai dikenal lebih serius pada 1990-an, terutama setelah munculnya *rapper* pelopor seperti Iwa K, yang pada tahun 1994 merilis album *Hip-hop* berjudul *Topeng* yang menunjukkan ciri-ciri yang dekat dengan genre *rap boom bap* sekaligus memperlihatkan perkembangan produksi *rap* yang lebih matang serta penerimaan publik yang lebih luas. Album ini dianggap sebagai momen penting dalam lahirnya musik *Hip-hop* yang lebih terstruktur di Indonesia.

Genre *rap boom bap*, yang berasal dari era *Hip-hop old school*, telah mengalami transformasi yang signifikan dalam perkembangan musik *Hip-hop* Indonesia antara tahun 1994 hingga 2020. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek musik seperti *beat*, *flow*, dan teknik produksi, tetapi juga pada tema-tema yang diangkat dalam lirik serta cara para pelaku *Hip-hop* merespons berbagai kondisi sosial yang berkembang pada setiap periode. Sebagai bagian dari budaya populer yang dekat dengan realitas kehidupan masyarakat, *rap boom bap* menjadi ruang ekspresi bagi generasi muda untuk menyampaikan identitas, kritik sosial, serta pandangan mereka terhadap berbagai persoalan yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu, perkembangan *rap boom bap* dapat dipahami sebagai salah satu cara untuk melihat perubahan sosial, politik, dan budaya yang berlangsung dalam masyarakat Indonesia.

Secara historis, pada periode 1994 hingga 2000-an, genre *rap boom bap* di Indonesia dipengaruhi kuat oleh gaya *old school* yang menonjolkan *beat* yang tegas dan lirik yang penuh dengan kritik sosial. Aliran ini mendominasi perkembangan awal *Hip-hop* Indonesia, mengangkat isu-isu kehidupan perkotaan, ketidakadilan sosial, dan kebebasan berekspresi. Pada masa itu, banyak pelaku *Hip-hop* dan grup *rap*, diantaranya Iwa K, Denada, Black Skin, dan Paper Clip yang menggunakan format *rap boom bap* untuk menyampaikan pesan yang relevan dengan kondisi Indonesia masa Orde Baru, sekaligus mengekspresikan semangat perlawanan terhadap ketidakadilan sosial dan politik.

Dalam perkembangannya, genre *rap boom bap* memiliki keterkaitan yang erat dengan situasi sosial dan politik pada masa Orde Baru. Pada periode tersebut, ruang kebebasan berekspresi cenderung dibatasi oleh kontrol negara terhadap media, seni, dan wacana publik, sehingga kritik sosial dan politik sulit disampaikan secara terbuka (Bodden, 2005). Kondisi ini mendorong munculnya bentuk-bentuk ekspresi alternatif, termasuk musik *Hip-hop* dengan *rap boom bap*, yang memungkinkan penyampaian kritik secara tidak langsung melalui lirik simbolik, narasi kehidupan sehari-hari, dan bahasa yang dekat dengan realitas masyarakat urban. *Rap boom bap* menjadi wadah bagi generasi muda untuk menyuarakan kegelisahan terhadap ketimpangan sosial, otoritarianisme, dan marginalisasi, tanpa harus berhadapan secara frontal dengan kekuasaan. Dengan demikian, *rap boom bap* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan atau ekspresi musik, tetapi juga menjadi sumber yang dapat digunakan untuk memahami hubungan antara kebudayaan populer dan kondisi sosial-politik Indonesia pada masa tersebut.

Periode 1994 memiliki makna historis yang penting dalam perkembangan *rap boom bap* dan budaya *Hip-hop* di Indonesia karena menjadi momentum awal munculnya ekspresi *Hip-hop* yang lebih terstruktur dan terdokumentasi secara luas. Pada periode ini, *Hip-hop* tidak lagi sekadar hadir sebagai bagian dari tren budaya populer seperti *breakdance*, tetapi mulai berkembang sebagai sebuah musik dengan identitas yang jelas melalui produksi album, distribusi rekaman, dan munculnya figur pelopor. Kehadiran karya-karya awal pada tahun tersebut menandai pergeseran *Hip-hop* dari ruang komunitas dan budaya jalanan menuju ranah industri musik, sehingga memungkinkan pesan-pesan sosial yang dibawa oleh *rap boom bap* menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, kondisi sosial dan politik Indonesia pada pertengahan 1990-an yang ditandai oleh keterbatasan kebebasan berekspresi turut mendorong *rap boom bap* menjadi wadah alternatif untuk menyampaikan kritik sosial secara simbolik dan naratif. Oleh karena itu, periode 1994 dapat dipahami

sebagai titik awal pembentukan skena *Hip-hop Indonesia*, khususnya *rap boom bap*, baik sebagai bentuk musik maupun sebagai sarana ekspresi sosial yang relevan dengan kondisi masyarakat pada masa tersebut.

Memasuki tahun 2000-an, genre *rap boom bap* mulai berkembang dengan pengaruh teknologi dan perubahan dalam gaya musik. Genre *rap boom bap* yang sebelumnya dominan mulai disesuaikan dengan pendekatan yang lebih fleksibel. Kemunculan grup *rap* seperti Neo menandai periode peralihan tersebut, sementara *rapper* seperti Saykoji membawa pendekatan yang lebih kontemporer dengan menggabungkan unsur lokal dan pengaruh musik global. Pada periode ini, *rap* Indonesia mulai mengalami perubahan, tidak hanya dari tema dan cara penyampaian, tetapi juga dari sisi produksi musik yang semakin dipengaruhi teknologi digital. Penggunaan efek vokal seperti *autotune*, kualitas rekaman yang lebih bersih, serta *beat* yang lebih variatif mulai muncul dan membedakannya dari *rap boom bap* era *old school* yang cenderung sederhana dan mentah. Proses tersebut kemudian menghadirkan warna baru dalam *Hip-hop* Indonesia, di mana unsur budaya lokal tetap dipertahankan, tetapi dikemas dengan pendekatan yang lebih modern dan dekat dengan perkembangan musik populer pada awal 2000-an.

Memasuki dekade 2010-an, terlihat pergeseran jelas dalam perkembangan genre *rap boom bap* di Indonesia. Genre ini mulai beradaptasi dengan tren global yang lebih modern, menggabungkan elemen-elemen dari *new school rap* yang melibatkan teknologi produksi canggih, *flow* yang lebih cepat, dan ritme yang lebih dinamis (Adams, 2009). *Rapper-rapper* muda seperti Tuan Tigabelas dan Laze mulai mengintegrasikan unsur-unsur seperti *trap* dan *beat* yang lebih kompleks, meskipun tetap mempertahankan akar-akar *boom bap* yang sudah terbentuk sebelumnya. Perubahan ini menciptakan perpaduan unik yang tetap mempertahankan gaya *old school*, namun memungkinkan berkembangnya ekspresi seni yang lebih luas.

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam *rap boom bap* Indonesia menunjukkan bahwa perkembangan sebuah genre musik tidak dapat dilepaskan dari kondisi sosial, politik, budaya, dan teknologi yang melingkupinya. Pergeseran tema lirik, gaya bermusik, pola produksi, hingga cara distribusi karya mencerminkan respons para pelaku *Hip-hop* terhadap perubahan yang terjadi dalam masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, perkembangan *rap boom bap* tidak hanya penting dipahami sebagai sejarah musik, tetapi juga sebagai bagian dari sejarah sosial dan budaya yang merekam dinamika kehidupan masyarakat pada berbagai periode.

Melalui pendekatan historis, genre *rap boom bap* dapat dikaji dengan memahami perubahan sosial, politik, dan budaya Indonesia antara 1994 hingga 2020. Perubahan tersebut meliputi transisi dari era Orde Baru ke Reformasi, serta dampak globalisasi yang membawa pengaruh budaya musik internasional. Pendekatan sejarah ini menunjukkan bagaimana perubahan sosial, politik, dan budaya tersebut memengaruhi gaya bermusik, metode berkarya, dan hubungan antara seni dan masyarakat dalam cakupan yang lebih luas. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari perjalanan sejarah dan perubahan dalam genre *rap boom bap* di Indonesia, karena hal ini tidak hanya mencerminkan perkembangan musik, tetapi juga memberikan gambaran tentang proses sosial, politik, dan budaya yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa penting untuk mempelajari genre *rap boom bap*, mulai dari aliran *old school* hingga *new school*. Meskipun merupakan salah satu genre *rap* yang berkembang pada periode awal *Hip-hop* Indonesia, *boom bap* saat ini sering dipandang sebagai gaya *rap* lama sehingga popularitasnya tidak sebesar berbagai genre *rap* yang berkembang kemudian. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggali lebih dalam kontribusi genre *rap boom bap* dari sisi seni, sosial, politik, dan budaya, serta dampaknya terhadap identitas musik *Hip-hop* Indonesia antara 1994 hingga 2020.

Penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini adalah tesis karya William Yanko yang berjudul "*Musik Brandal: Indonesian Hip-hop in The 1990s*". Tesis tersebut mengkaji hubungan antara perkembangan musik Hip-hop di Indonesia pada dekade 1990-an dengan kondisi politik pada masa Orde Baru. Hasil kajian menunjukkan bahwa kontrol dan pembatasan yang diterapkan oleh rezim Orde Baru turut memengaruhi karakter musik *Hip-hop* Indonesia, sehingga ekspresi kritik yang disampaikan cenderung dikemas secara lebih halus, tidak langsung, dan tetap berada dalam batas-batas yang dapat diterima oleh pemerintah.

Penelitian lain yang relevan adalah karya Jeff Chang (2005) dalam buku "*Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*". Chang mengkaji perkembangan *Hip-hop* sebagai fenomena budaya yang berkaitan dengan pembentukan identitas, ekspresi sosial, dan perubahan politik di berbagai komunitas. Kajian ini membantu memahami *Hip-hop* sebagai praktik budaya yang berkembang dalam kondisi sejarah tertentu.

Selain itu, Andy Bennett (1999) dalam artikelnya "*Hip hop am Main: the Localization of Rap Music and Hip Hop Culture*" menjelaskan bahwa *Hip-hop* yang berasal dari Amerika Serikat mengalami proses lokalisasi ketika berkembang di berbagai wilayah. Menurut Bennett, unsur-unsur *Hip-hop* diadaptasi sesuai dengan kondisi sosial dan budaya setempat sehingga menghasilkan bentuk ekspresi yang khas.

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian sejarah, suatu peristiwa perlu dibatasi oleh dimensi ruang (spasial) dan waktu (temporal) agar pembahasan terhadap permasalahan yang dikaji menjadi lebih terarah dan fokus. Periodisasi memiliki peran penting dalam membantu memahami perkembangan suatu peristiwa secara kronologis dengan membaginya ke dalam beberapa periode tertentu. Konsep periodisasi digunakan dalam kajian sejarah sebagai

landasan bagi sejarawan dalam menyusun penulisan sejarah berdasarkan batasan ruang dan waktu (Kuntowijoyo, 2005).

Pembatasan masalah dalam kajian mengenai Dinamika *Boom Bap* dalam *Rap Hip-hop* di Indonesia (1994–2020), dapat dilakukan dengan merujuk pada dua aspek utama, yaitu spasial dan temporal. Aspek spasial mencakup penjelasan mengenai karakteristik musik *rap boom bap*, termasuk elemen musik dan lirik yang membedakannya dari genre *rap* lainnya dalam musik *Hip-hop*. Penelitian ini akan menggali bagaimana karakteristik lokal mempengaruhi gaya dan tema lirik dalam genre *rap boom bap*, serta bagaimana interaksi antara musisi lokal dan pengaruh global membentuk identitas musik *Hip-hop* di Indonesia.

Aspek temporal dalam penelitian ini mencakup rentang waktu 1994 hingga 2020, yang dipilih sebagai satu periode penting dalam perkembangan genre *rap boom bap* di Indonesia. Tahun 1994 dijadikan titik awal karena pada masa ini *rap* Indonesia mulai terlihat lebih jelas dalam industri musik populer dan memperoleh penerimaan yang lebih luas melalui genre *rap boom bap*, terutama setelah Iwa K merilis album *Topeng*. Sementara itu, tahun 2020 dipilih sebagai batas akhir karena pandemi COVID-19 membawa perubahan besar dalam dunia musik, terutama pada pola produksi, pertunjukan, distribusi, dan konsumsi musik. Perubahan tersebut menjadikan tahun 2020 sebagai batas akhir dari satu periode perkembangan genre *rap boom bap* di Indonesia sebelum memasuki kondisi yang berbeda pada masa berikutnya.

Dalam kerangka ini, kajian akan mengkaji peralihan dari *old school* yang lebih kental dengan elemen-elemen genre *rap boom bap Hip-hop* awal seperti *MC-ing* atau *rapping* dan *DJ*, menuju *new school* yang menggabungkan gaya rima dan tema lirik baru sebagai bentuk evolusi genre *rap boom bap* dengan berbagai genre yang ada dalam musik *Hip-hop* serta teknologi modern dalam proses produksi musik. Penelitian ini juga akan mencakup perubahan tema sosial, politik, dan budaya dalam lirik, serta

bagaimana pergeseran tersebut mencerminkan dinamika sosial masyarakat Indonesia sepanjang periode tersebut.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana dinamika evolusi genre *rap boom bap* di Indonesia selama periode 1994-2020, ditinjau dari perubahan estetika musik, teknologi produksi, dan kondisi sosial-budaya?
2. Bagaimana perkembangan komunitas *Hip-hop* di Indonesia memengaruhi proses penerimaan, produksi, dan distribusi genre *rap boom bap* dari 1994-2020?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dinamika genre *rap boom bap* dalam musik *Hip-hop* di Indonesia melalui dua dimensi utama. Pertama, mengkaji proses evolusi estetika *boom bap* dari era *old school* yang berciri produksi sederhana dan lirik bermuatan kritik sosial, menuju era *new school* yang mengadaptasi unsur produksi modern, *flow* yang lebih variatif, serta hibridisasi genre dalam kondisi industri musik Indonesia 1994-2020. Kedua, mengkaji bagaimana komunitas *Hip-hop* Indonesia berperan sebagai struktur sosial yang memengaruhi proses penerimaan, produksi, dan distribusi *boom bap*, termasuk dinamika konflik internal komunitas seperti *beef* dan *diss track* yang turut membentuk posisi *boom bap* dalam ekosistem *Hip-hop* Indonesia.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pelengkap sejarah tentang perkembangan genre

musik *rap* dalam *Hip-hop* lewat *boom bap* sebagai genre musik *rap* dalam *Hip-hop*. Lebih tepatnya, waktu yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini adalah tahun 1994 sampai 2020.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bahan pengayaan dalam ensiklopedia sejarah musik di Indonesia. Diharapkan juga bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan wawasan terkait tema-tema penulisan musik *Hip-hop* di Indonesia dan memberikan kontribusi sebagai referensi yang relevan dengan topik penelitian ini di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta.

D. Metode dan Bahan Sumber

1. Metode

Penelitian ini menggunakan metode sejarah dan menyajikan hasil penelitian secara deskriptif-naratif, yang menggambarkan peristiwa dalam hubungannya dengan ruang dan waktu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian sejarah yang terdiri dari lima tahapan, yaitu pemilihan topik, pengumpulan sumber atau objek penelitian, verifikasi atau kritik sumber, interpretasi, dan penulisan historiografi (Kuntowijoyo, 2005).

Pada langkah pertama, peneliti memilih topik terkait genre *rap boom bap* dalam *Hip-hop* di Indonesia karena sesuai dengan kegemaran peneliti yaitu mendengarkan dan membuat musik *Hip-hop*. Pada langkah kedua, peneliti melakukan pengumpulan sumber atau objek penelitian yang berkaitan dengan perkembangan genre *rap boom bap* dalam budaya *Hip-hop* di Indonesia. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara sebagai sumber lisan serta berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian.

Sumber lisan dalam penelitian ini diperoleh melalui penerapan metode sejarah lisan. Metode tersebut menekankan pada pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung kepada individu yang terlibat atau menyaksikan suatu peristiwa seperti Saykoji dan Tuan Tigabelas. Dengan demikian, keterangan yang mereka berikan menjadi bahan penting dalam penulisan dan rekonstruksi sejarah perkembangan genre musik *rap boom bap* dalam *Hip-hop* di Indonesia.

Dalam pengumpulan sumber tertulis, peneliti memanfaatkan berbagai literatur yang berkaitan dengan musik *Hip-hop*. Buku-buku tersebut diperoleh dari beberapa perpustakaan, antara lain Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Ruang Baca Prodi Pendidikan Sejarah UNJ, Perpustakaan Nasional (Medan Merdeka Selatan dan Salemba), Perpustakaan Universitas Indonesia, Perpustakaan Kemendikbud, serta Arsip Nasional Republik Indonesia yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, penulis juga memanfaatkan studi kepustakaan daring yang diperlukan.

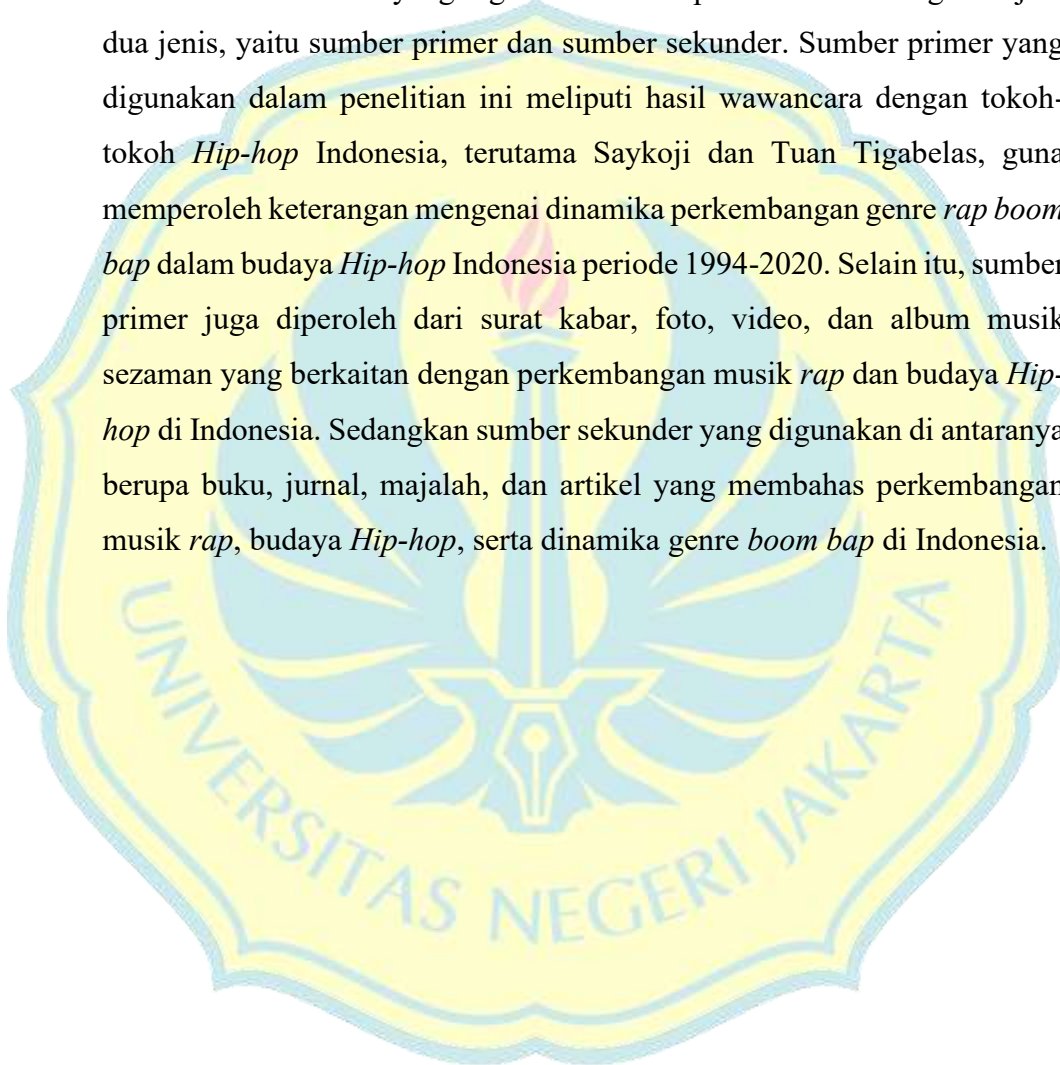
Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah melakukan verifikasi atau kritik sumber terhadap seluruh data yang telah diperoleh. Setiap bahan yang dikumpulkan dari berbagai lokasi kemudian diperiksa melalui dua bentuk kritik, yaitu kritik internal dan kritik eksternal. Kritik internal dilakukan untuk menilai kebenaran, kelogisan, dan ketepatan informasi yang terdapat dalam sumber, sedangkan kritik eksternal bertujuan untuk memastikan keaslian dokumen yang digunakan dalam penelitian.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah interpretasi, yaitu proses menafsirkan fakta-fakta historis dari sumber yang telah melalui verifikasi dengan pendekatan deskriptif-naratif, di mana peneliti menggambarkan dan menyusun fakta-fakta historis yang telah diverifikasi secara terperinci, mengikuti alur waktu dan peristiwa yang relevan. Setelah itu, penelitian dilanjutkan pada tahap historiografi atau penulisan sejarah. Dalam tahap ini, peneliti menyusun hasil temuan ke dalam bentuk tulisan dengan

menggunakan model deskriptif-naratif, sehingga fakta-fakta yang telah diolah disajikan secara runtut, logis, dan sistematis.

2. Bahan Sumber

Bahan sumber yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara dengan tokoh-tokoh *Hip-hop* Indonesia, terutama Saykoji dan Tuan Tigabelas, guna memperoleh keterangan mengenai dinamika perkembangan genre *rap boom bap* dalam budaya *Hip-hop* Indonesia periode 1994-2020. Selain itu, sumber primer juga diperoleh dari surat kabar, foto, video, dan album musik sezaman yang berkaitan dengan perkembangan musik *rap* dan budaya *Hip-hop* di Indonesia. Sedangkan sumber sekunder yang digunakan di antaranya berupa buku, jurnal, majalah, dan artikel yang membahas perkembangan musik *rap*, budaya *Hip-hop*, serta dinamika genre *boom bap* di Indonesia.



Intelligentia - Dignitas