



**KREATIVITAS MUSIK KELOMPOK *BEATBOX*  
*COMMUNITY OF SEMARANG***

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Seni Musik

oleh  
Rifiana Abdul Razzak  
2501409032

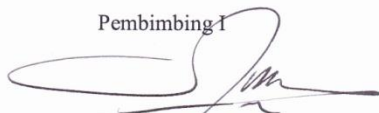
**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2013**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.


Semarang, 22 Maret 2013

Pembimbing I




Dr. Sunarto, M.Hum  
NIP. 19691215 1999031001

Pembimbing II



Drs. Wadiyo, M.Si  
NIP. 195912301988031001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PSDTM



Joko Wiyoso, S.Kar, M.Hum.  
NIP. 196210041988021003

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox Community of Semarang*” Panitia Ujian Skripsi FBS UNNES pada tanggal 2 Mei 2013.

### Panitia Ujian Skripsi



**Ketua**

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP. 196008031989011001

**Sekretaris**

Joko Wiyoso, S.Kar., M.Hum  
NIP. 196210041988031002

**Penguji**

Drs. Eko Raharjo, M.Hum  
NIP. 196510181992031001

**Penguji/Pembimbing I**

Dr. Sunarto, M.Hum  
NIP. 196912151999031001

**Penguji /Pembimbing II**

Drs. Wadiyo, M.Si  
NIP. 195912301988031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Rifiana Abdul Razzak

NIM : 2501409032

Program Studi : Pendidikan Seni Musik (S1)

Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Musik/ Pendidikan Seni Drama Taridan Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox Community of Semarang*”** saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri yang dihasilkan setelah melakukan penelitian, bimbingan, diskusi dan pemaparan ujian. Semua kutipan aik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh dari sumber pustaka, media elektronik, wawancara langsung maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas nara sumbernya. Dengan demikian tim penguji dan pembimbing membubuhkan tanda tangan dalam skripsi ini tetap menjadi tanggungjawab saya secara pribadi. Jika di kemudian hari ditemukan kekeliruan dalam skripsi ini, maka saya bersedia bertanggungjawab.

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Maret 2013

Yang membuat pernyataan,

Rifiana Abdul Razzak

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*Wahai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.*

(QS. Al-Baqarah : 153)

*Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani.*

(Ki Hadjar Dewantara)

### PERSEMBAHAN

1. Orang tuaku, Bapak Syarif  
Mustafa dan Ibu Sri Yuliana
2. Adikku, Iftinan Hikmat  
Mumtahannah
3. Orang spesial yang selalu  
mensupport perjuanganku,  
Ari Widyaningrum
4. Almamaterku, Sendratasikku
5. Beatbox Community of  
Semarang
6. Awan Management

## SARI

**Rifiana Abdul Razzak, 2013.** *Kreativitas Musik Kelompok Beatbox Community of Semarang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. 93 halaman.

Kata kunci: kreativitas, *beatbox*, musik, unik.

*Beatbox Community of Semarang* adalah kelompok musik yang belum lama berdiri, tetapi memiliki keunikan-keunikan dan kreativitas yang tidak dimiliki oleh grup musik manapun di Semarang. Permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana kreativitas kelompok musik *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) di Semarang dalam menyajikan musiknya? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang kreativitas kelompok musik *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) di Semarang dalam sebuah sajian atau pertunjukan atau penampilan yang mereka lakukan.

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian dilaksanakan di Jl.Papandayan No.5 Semarang (Kompleks Rumah Dinas). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan studi dokumen. Metode pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan, BCOS (*Beatbox Community of Semarang*) memiliki kreativitas musik dan keunikan musik yang tidak dimiliki oleh grup musik non acapella. Dalam proses berlatih maupun saat penyajian *beatbox* terdapat indikator-indikator kreativitas seperti gagasan-gagasan, penyelesaian masalah, ketrampilan dalam berpikir, menghubungkan konsep satu dengan yang lain, dan produk pada setiap unsur-unsur musik. Mereka selalu berpikir kreatif dalam mengembangkan kemampuan *beatboxing* dan sering mengikuti kegiatan-kegiatan baik yang bersifat latihan maupun pentas di depan khalayak umum. Indikator-indikator kreatif selalu muncul dalam formasi sajian apapun, baik solo, duet, battle, trio maupun penyajian kuartet *beatbox*.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah kreativitas musik kelompok BCOS atau *Beatbox Community of Semarang* selalu memunculkan ide-ide baru atau gagasan, terampil dalam berpikir, menghubungkan konsep satu dengan konsep yang lain, memecahkan masalah dengan cara-cara yang unik, dan menghasilkan produk pada setiap penyajian *beatbox*-nya dalam format apapun, seperti solo, battle, duet, trio, maupun kuartet *beatbox*.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya. Hanya dengan karunia dan ijin dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai persyaratan untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak, dorongan dari diri sendiri, orang tua, keluarga besar, dialog dan sumbang saran dari rekan-rekan se jurusan, serta bimbingan dari beberapa dosen yang turut memperlancar proses penyelesaian skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di UNNES.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang memberikan ijin penelitian penulisan skripsi ini.
3. Joko Wiyoso, S.Kar, M.Hum, Ketua Jurusan Sendratasik yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi.
4. Dr. Sunarto, S.Sn, M.Hum, selaku pembimbing pertama yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati dalam penyusunan skripsi ini.

5. Drs. Wadiyo, M.Hum, selaku pembimbing kedua yang dengan tulus ikhlas dan penuh kesabaran memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Komunitas *Beatbox* Semarang atau *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) yang telah memberikan keterangan, penjelasan, dan data tentang BCOS.
7. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dan kelemahan pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk pijakan penulisan berikutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Maret 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah.....	5
3. Tujuan Penelitian.....	5
4. Manfaat Penelitian.....	6
4.1 Manfaat Teoritis.....	6
4.2 Manfaat Praktis.....	6
5. Sistematika Skripsi.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
1. Musik.....	8

2. Kreativitas.....	14
3. Kerangka Berpikir.....	20
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>23</b>
1. Pendektan Penelitian.....	23
2. Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	24
2.1 Lokasi Penelitian.....	24
2.2 Sasaran Penelitian.....	24
3. Sumber Data.....	24
4. Teknik Pengumpulan Data.....	25
4.1 Observasi / Pengamatan.....	25
4.2 Wawancara.....	26
4.3 Studi Dokumen.....	26
5. Metode Pemeriksaan Keabsahan Data.....	27
6. Teknik Analisis Data.....	28
6.1 Reduksi Data.....	29
6.2 Penyajian Data.....	29
6.3 Menarik Kesimpulan / Verifikasi.....	30
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	31
1.1 Geografis Kota Semarang.....	31
1.2 <i>Beatbox Community of Semarang</i> .....	33
2. Penyajian Kreativitas Musik Kelompok <i>Beatbox Community of Semarang</i> .....	39

2.1 Gagasan-gagasan.....	39
2.2 Pemecahan Masalah.....	48
2.3 Daya Mencipta.....	50
2.4 Ketrampilan Berpikir.....	53
2.5 Menghubungkan Konsep dengan Konsep.....	56
2.6 Produk.....	59
2.7 Penyajian Solo.....	62
2.8 Penyajian Duet.....	63
2.9 Penyajian Trio.....	64
2.10 Penyajian Kuartet.....	65
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
1. Simpulan.....	67
2. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

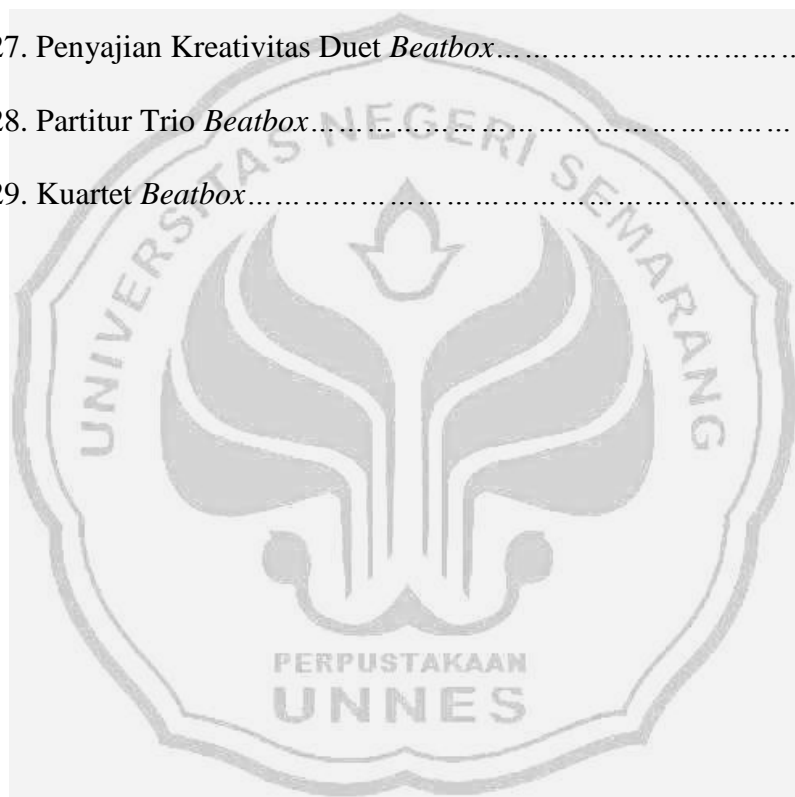
1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi
2. Surat Ijin Penelitian
3. Transkrip Wawancara
4. Foto-Foto



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Komponen-komponen Analisis Data (Model Interaktif).....	30
Gambar 2. Peta Semarang.....	31
Gambar 3. Logo BCOS.....	34
Gambar 4. Anggota BCOS.....	34
Gambar 5. Suasana Latihan BCOS.....	36
Gambar 6. Rumah Kayyis (tampak depan).....	37
Gambar 7. Rumah Kayyis (tampak teras).....	37
Gambar 8. Taman KB Semarang.....	38
Gambar 9. Motif Irama 1.....	40
Gambar 10. Motif Irama 2.....	41
Gambar 11. Melodi Sederhana.....	49
Gambar 12. Melodi 2.....	49
Gambar 13. Ritme-ritme Sisipan.....	49
Gambar 14. Bagian Kombinasi.....	50
Gambar 15. Contoh Melodi 1.....	51
Gambar 16. Contoh Melodi 2.....	51
Gambar 17. Lagu Gundhul-gundhul Pacul.....	52
Gambar 18. Brando.....	55
Gambar 19. Pola <i>Beatboxing</i> Brando.....	56
Gambar 20. Pola Permainan <i>Beatbox</i> Bagian B-T-K.....	57

Gambar 21. Pola Permainan <i>Beatbox</i> Bagian <i>Loud Click</i> .....	58
Gambar 22. Pola Permainan <i>Beatbox</i> Bagian <i>Techno Alarm</i> .....	58
Gambar 23. Pola Permainan <i>Beatbox</i> Bagian <i>Vocal Scratch</i> .....	58
Gambar 24. Part Lengkap.....	59
Gambar 25. Proses Rekaman.....	61
Gambar 26. Data Rekaman Menggunakan <i>Software</i> di Komputer.....	62
Gambar 27. Penyajian Kreativitas Duet <i>Beatbox</i> .....	64
Gambar 28. Partitur Trio <i>Beatbox</i> .....	65
Gambar 29. Kuartet <i>Beatbox</i> .....	66



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan musik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan musik dunia. Indonesia memiliki kebudayaan dan kesenian yang kuat sejak jaman dahulu. Ini terbukti dengan banyaknya kesenian-kesenian daerah, terutama musik daerah. Meskipun demikian, negara Indonesia tidak menutup diri dari dunia luar. Banyak aliran-aliran musik yang masuk ke Indonesia yang berasal dari Eropa maupun Asia dan berkembang seiring berjalannya waktu. Kemajuan teknologi dengan munculnya internet dan sarana-sarana yang dapat mengakses informasi dengan cepat mempengaruhi selera musik dan perkembangan musik di Indonesia, sehingga sekarang banyak bermunculan jenis-jenis musik di Indonesia contohnya musik pop, reggae, rock, underground, punk, funk, jazz, rap, hiphop, k-pop, dan masih banyak lagi aliran musik yang berkembang. Banyaknya jenis atau aliran musik ini berbanding lurus dengan banyaknya komunitas-komunitas musik di Indonesia. Di Semarang, yang merupakan ibukota dari provinsi Jawa Tengah ini juga terdapat banyak komunitas-komunitas musik. Diantaranya adalah komunitas jazz yang biasa dikenal dengan nama jazz ngisorringin, komunitas keroncong Semarang, komunitas nasyid atau musik-musik bernuansa islami, komunitas *beatbox* dan hiphop, dan masih banyak lagi.

*Beatbox* merupakan salah satu bentuk seni musik yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrument musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya seperti suara tetesan air, motor gede, suara robot, langkah kaki, dan khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Imitasi suara sudah dikenal sejak dahulu kala, contohnya seni-seni vokal perkusi seperti musik Bol di India, Kouji di China, maupun teknik vokal perkusi dari Afrika turut menjadi landasan dalam *beatboxing*. Di Indonesia pun terdapat Tari Kecak yang musik latarnya merupakan paduan bunyi-bunyi dari kosakata tertentu.

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



musisi Biz Markie juga memperkenalkan teknik *mic'ing* dan menyanyi yang digabungkan dengan perkusi.

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

Pada tahun 2005, untuk pertama kalinya diadakan kejuaraan *beatboxing* sedunia di Leipzig, Jerman. Kejuaraan ini diikuti oleh *Beatboxer* dari seluruh penjuru dunia seperti Tom Thumb dan Joel Turner dari Australia, White Noise dari Irlandia, Roxorloops dari Belgia, Poizunus dari Kanada, serta Faith SFX dari Inggris. Di akhir kejuaraan, dinobatkanlah Joel Turner dari Australia sebagai pemenangnya. Sedangkan posisi runner-up diberikan kepada Roxorloop dari Belgia (<http://kevinfarell.blogspot.com/2011/12/pengertian-beatbox.html>).

Pada tahun 2009, kejuaraan *beatbox* dunia ke-2 diselenggarakan oleh Bee Low (petinggi *Beatbox* Beetle) di Berlin, Jerman. Diikuti oleh banyak *beatboxer* hebat dari seluruh dunia seperti Krmfx dari Kanada, Dharni dari Singapura, Skiller dari Bulgaria, Vahtang dari Rusia, dan Zede dari Swiss yang akhirnya memenangkan pertandingan setelah melawan Vahtang di final.

Pada bulan Maret 2012 kejuaraan *beatbox* dunia ke-3 diselenggarakan kembali oleh *Beatbox* Beetle di Berlin, Jerman. Untuk pertama kalinya Indonesia berpartisipasi kejuaraan *beatbox* dunia yang diikuti oleh Billy BdaBX. Lewat

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

Seiring berjalannya waktu, musik *beatbox* mulai memasuki Indonesia, dan khususnya di Semarang hingga terbentuknya komunitas *beatbox* yang ada di kota Semarang pada tahun 2011. Komunitas *beatbox* di kota Semarang bernama *Beatbox Community of Semarang* atau biasa dikenal dengan sebutan BCOS (baca: bikos), yang awalnya hanya beranggotakan 5 orang mahasiswa. Mereka terbentuk karena kesamaan selera genre musik mereka yakni R'nB dan budaya Hiphop. Sampai saat ini BCOS beranggotakan hampir mencapai 20 orang dan tidak dari kalangan mahasiswa saja, tetapi anak SMA, SMP, dan yang tidak melanjutkan sekolah pun ada. Umur mereka berkisar antara 14 tahun sampai dengan 26 tahun. Dan uniknya, mereka belajar *beatboxing* hanya melalui video-video yang ada di internet, di rumah salah satu anggota BCOS ketika berkumpul, atau di rumah masing-masing. Dengan mengapresiasi video-video tersebut dan menirukan cara bermain *beatboxer* luar negeri, mereka dapat menciptakan *performance beatbox* yang berbeda dengan mentor mereka di dalam video. Memang belum menggunakan peralatan canggih seperti yang ada dalam video misalnya mic dengan equipment khusus untuk *beatboxing*, sound efek, sound monitor, dan lain-lain tetapi mereka hanya menggunakan mic yang ada di dalam

peralatan VCD dan karaoke. Penggunaannya hanya sebatas untuk mengecek ulang output suara yang mereka hasilkan dari meniru video-video yang ada di internet atau *youtube*. Ketika latihan mereka jarang menggunakan mic atau alat bantu penguat suara yang lainnya. Kreasi mereka untuk menirukan permainan *beatbox* para *beatboxer* luar negeri sampai akhirnya mereka dapat menciptakan gaya permainan sendiri merupakan suatu keunikan yang perlu untuk digali lebih dalam dan sepengetahuan penulis belum ada yang meneliti hal tersebut. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti kreativitas musik pada kelompok *beatbox community of Semarang* (BCOS) di Semarang dalam menyajikan musiknya diberbagai acara.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “bagaimana kreativitas kelompok musik *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) di Semarang dan penyajiannya?”.  
PERPUSTAKAAN  
UNNES

## **3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang kreativitas kelompok musik *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) di Semarang dalam sebuah sajian atau pertunjukan atau penampilan yang mereka lakukan.

#### 4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dalam penelitian ini adalah :

##### 4.1 Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai bahan informasi oleh berbagai pihak yang berkepentingan untuk mengkaji musik *beatbox* secara lebih dalam.

##### 4.2 Manfaat Praktis

4.2.1 Bagi mahasiswa seni musik, dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengetahui dan mendeskripsikan kesenian musik *beatbox*, serta dapat digunakan sebagai media apresiasi jenis musik yang relatif baru yang ada di daerah Semarang, Jawa Tengah.

4.2.2 Bagi pengamat seni, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kreativitas musik dari kelompok *beatbox* di Semarang yang biasa dikenal dengan nama BCOS atau *Beatbox Community of Semarang*.

4.2.3 Bagi E.O (*Event Organizer*), sebagai sumber informasi untuk dapat mengelola dan mempromosikan kesenian musik *beatbox* sebagai salah satu pilihan hiburan dalam acara-acara yang telah dibuat oleh E.O di daerah Semarang pada khususnya, dan di Indonesia pada umumnya.

4.2.4 Bagi masyarakat umum, penelitian ini bermanfaat sebagai informasi alternatif hiburan musik yaitu pementasan *beatbox*, selain ada musik band, solo organ, dan sebagainya.

## 5. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah para pembaca dalam mengetahui garis-garis besar dari skripsi ini. Sistematika skripsi juga merupakan kerangka awal penyusunan penelitian, sehingga penulis dapat menyusun skripsi tahap demi tahap sesuai dengan kerangka yang telah dipersiapkan.

Adapun susunannya adalah bagian awal skripsi berisi tentang halaman judul, halaman pengesahan, moto dan persembahan, kata pengantar, sari, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran.

Bagian isi atau tubuh terdiri dari bab I, II, III, IV, dan V. Bab I berisi tentang pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika skripsi. Kemudian bab II berisi tentang landasan teori dan tinjauan pustaka. Bab III tentang metode penelitian, bab IV mengenai data penelitian dan pembahasan, serta bab V penutup, yang berisi tentang simpulan, saran, dan implikasi.

Selanjutnya adalah bagian akhir dari skripsi, yaitu bagian yang terdiri dari daftar pustaka, glosarium, dan lampiran-lampiran.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 1. Musik

Secara etimologi, istilah musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *musike* (Hardjana, 1983:6-7). *Musike* berasal dari perkataan *muse-muse*, yaitu Sembilan dewa-dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan pengetahuan. Dalam buku lain mengatakan bahwa musik adalah nama salah satu dewa orang Yunani yang bernama *Mousikus* yang dilambangkan sebagai dewa keindahan dan menguasai bidang kesenian dan ilmu pengetahuan (Napsirudin, 1996:23 dalam Permatasari,2010:21). Dalam bahasa Yunani sendiri musik adalah *mousike*, yang berarti ilmu tentang penyusunan melodi. Menurut seorang filsuf besar, Aristoteles (dalam Okatara:2), musik memiliki kemampuan mendamaikan hati yang gelisah, memiliki terapi rekreatif, dan menumbuhkan jiwa patriotisme. Musik merupakan sebuah bentuk seni melalui media berupa suara. Musik dapat pula berarti nada atau suara yang dirangkai sedemikian rupa sehingga memiliki irama, lagu, dan keharmonisan.

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 (Banoe, 2003:288). 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. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam:

- a. Bunyi/kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indra pendengar.
- b. Suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya.
- c. Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau sekumpulan orang dan disajikan sebagai musik.
- d. Ekspresi artistik dengan bunyi-bunyian atau melodi dari alat-alat musik ritmis, atau nada-nada yang harmonis (*Ralph Taylor MA. New Master Pictorial Encyclopedia*).

Beberapa orang menganggap musik tidak berwujud sama sekali. Dalam penyajiannya musik sering kali dihubungkan dengan emosi atau perasaan manusia. Diungkapkan oleh Jamalus (1988:1) dalam Permatasari (2010:22) bahwa musik adalah suatu hasil karya seni musik dalam bentuk lagu atau komposisi-komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur dan ekspresi sebagai salah satu kesatuan. Pada dasarnya unsur-unsur musik dikelompokkan atas :

- 1.1 Unsur-unsur pokok yaitu harmoni, irama, melodi, atau struktur lagu.
- 1.2 Unsur-unsur ekspresi yaitu tempo, dinamik, warna nada.

Kedua unsur pokok musik tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penjelasan unsur-unsur musik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1.1.1 Harmoni

Harmoni adalah keselarasan bunyi dari penggabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi rendahnya frekuensi nada. Rochaeni dalam Permatasari (2010:23) mengartikan harmoni sebagai gabungan beberapa nada yang dibunyikan secara serempak atau *arpegic* (berurutan) walau tinggi rendah nada tersebut tidak sama tetapi selaras kedengarannya dan mempunyai kesatuan yang bulat.

### 1.1.2 Irama

Pengertian irama adalah rangkaian gerak yang terdapat dalam musik dan tari. Dalam musik irama adalah unsur pokok musik yang terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam dengan panjang pendek yang berbeda lama waktunya. Secara singkat irama adalah pola panjang pendek bunyi dalam lagu (Yoseph, 2005:52). Irama secara populer adalah adanya unsur-unsur dalam musik sebagai pembagian berlangsungnya waktu yang memberi pernyataan hidup kepada musik. Irama membuat musik terasa mempunyai gerak (Sumaryo, 1978:103 dalam Yoseph, 2005:52).

Penjelasan lain tentang irama secara singkat tertulis dalam kamus musik ciptaan Banoe (2003:198) adalah pola ritme tertentu yang dinyatakan dengan nama, seperti: waltz, mars, bossanova, dan lain-lain. Menurut Sudarsono dalam Permatasari (2010:24) irama memiliki dua pengertian. Pengertian pertama irama diartikan sebagai pukulan atau ketukan yang selalu tetap dalam suatu lagu berdasarkan pengelompokan pukulan kuat dan pukulan lemah. Pengertian kedua irama diartikan sebagai pukulan-pukulan berdasarkan panjang pendek atau nilai



nada-nada dalam suatu lagu. Irama dalam bentuk musik terbentuk dari kelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam panjang pendeknya, digunakan dengan notasi irama dengan bentuk dan nilai tertentu. Untuk tekanan atau aksentuasi pada not diperlukan tanda birama.

### 1.1.3 Melodi

Melodi berasal dari bahasa Yunani, *meloidia*, yang berarti bernyanyi atau berteriak. Sementara secara harfiah, melodi adalah susunan rangkaian tiga nada atau lebih yang terdengar berurutan secara logis serta memiliki irama dan berisi ungkapan atau gagasan (Okatara, 2011:81). Pada saat seseorang menyanyikan sebuah lagu, ia menyanyikan syair lagu. Tinggi rendahnya syair lagu yang dinyanyikan sesuai tinada-tinada dari notasi lagu tersebut. Panjang pendeknya suku kata, dan kata dari syair lagu bergantung pada nilai tinada-tinada dan tanda istirahat dalam notasi lagu. Artinya bahwa syair lagu dinyanyikan sesuai dengan melodi (Yoseph, 2005:57).

Susunan rangkaian nada yang terdengar berurutan serta berirama, dan mengungkapkan suatu gagasan disebut melodi. Atau melodi merupakan lagu pokok dalam musik (Jamalus, 1988:16 dalam Yoseph, 2005:57). Melodi yang kerap ditemukan terdiri atas satu atau lebih frase musik atau motif. Melodi terbentuk dari sebuah rangkaian nada horizontal. Unit terkecil dari melodi adalah motif. Motif adalah tiga nada atau lebih yang memiliki maksud atau makna musical. Gabungan dari motif adalah semifrase. Kemudian gabungan dari semifrase adalah frase (kalimat). Sebuah melodi yang paling umum biasanya

terdiri atas dua semifrase yaitu kalimat tanya (antisiden) dan kalimat jawab (konsekuen)(Okatara, 2011:82).

#### 1.1.4 Bentuk Lagu / Struktur Lagu

Bentuk lagu atau struktur adalah susunan atau hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu, sehingga menghasilkan komposisi lagu yang bermakna (Jamalus, 1988:35).

#### 1.2.1 Tempo

Tempo adalah tingkat kecepatan dalam memainkan lagu dan perubahan-perubahan dalam kecepatan lagu tersebut. 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(Yoseph, 2006:62).

### 1.2.2 Dinamik

Tingkat kuat lembut suatu lagu dengan perubahan kuat lembutnya dalam musik disebut dinamik. Menurut Banoe (2003:116) dinamik adalah keras lembutnya dalam memainkan musik yang dinyatakan dengan berbagai istilah. Pengelompokan dinamik dalam musik terdiri atas dinamik lembut, dinamik sedang, dan dinamik kuat. Istilah-istilah tersebut antara lain :

Dinamik Lembut	Dinamik Sedang	Dinamik Kuat	Perubahan Dinamik
pppp = <i>pianissimo possible</i> (selembut mungkin)	mp = <i>mezzo piano</i> (agak lembut)	f = <i>forte</i> (kuat)	1. <i>crescendo</i> ( <i>cresc</i> ) = makin kuat
ppp = <i>pianississimo</i> (amat sangat lembut)	mf = <i>mezzo forte</i> (agak keras)	ff = <i>fortissimo</i> (sangat kuat)	2. <i>decrescendo</i> ( <i>decrec</i> ) = makin lembut
pp = <i>pianissimo</i> (sangat lembut)	-	fff = <i>fortississimo</i> (amat sangat kuat)	3. <i>diminuendo</i> ( <i>dim</i> ) =
p = <i>piano</i> (lembut)	-	ffff = <i>fortissimo possible</i> (sekuat mungkin)	menghilang 4. <i>smorzando</i> = sedikit demi sedikit hilang 5. <i>callando</i> = makin lembut dan makin lambat 6. <i>macando</i> = berkurang 7. <i>morendo</i> = makin habis

			8. <i>perdendosi</i> = hilang seolah- olah dicari
			9. <i>fade out</i> = makin hilang

### 1.2.3 Warna Nada

Menurut Jamalus (dalam Yoseph, 2006:63) warna nada atau yang sering disebut dengan timbre adalah ciri khas bunyi yang terdengar bermacam-macam dan dihasilkan oleh bahan sumber atau bunyi-bunyi yang berbeda.

Unsur ekspresi merupakan unsure perasaan yang terkandung di dalam kalimat bahasa maupun kalimat musik yang melalui kalimat musik inilah pencipta lagu atau penyanyi mengungkapkan rasa yang dikandung dalam suatu lagu, karena ekspresi adalah suatu ungkapan perasaan yang mencakup semua nuansa dari tempo, dinamik, dan warna nada dari unsure-unsur pokok musik, dalam pengelompokan frase yang diwujudkan oleh pemusik(Yoseph, 2006:59).

## 2. Kreativitas

Perkembangan dunia dalam abad modern diwarnai oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berikut dengan segala implikasi ikutannya. Hal ini merupakan konsekuensi logis berkembangnya kreativitas manusia. Tersirat makna bahwa hanya manusia yang kreatiflah yang mampu bertahan dalam menghadapi tantangan dan perkembangan zaman yang sedemikian maju. Secara psikologis, kreativitas adalah satuan potensi yang ada pada diri manusia. Dengan kadar yang berbeda di setiap manusia pada dasarnya

memiliki potensi ini. Tidak dapat disangkal bahwa kreativitas sangat berperan dalam menentukan corak peradaban atau kebudayaan. Dilihat dari wawasan ini, kreativitas bukanlah hanya sekedar potensi, tetapi telah menjadi sebuah nilai yang menjadi acuan atau tolok ukur dalam menentukan status keberadaan manusia (Triyanto, 2001:379).

Secara harfiah, kreativitas berarti daya cipta (Echols dan Shadily, 1983:154). Hurlock dalam Munandar (1987:326) mengatakan sebagai hal yang mengacu pada hasil baru dan berbeda yang bersifat unik bagi seseorang, baik bersifat verbal, non-verbal, nyata atau abstrak. Kreativitas berkaitan dengan serangkaian faktor kejiwaan manusia yang secara umum bercirikan pada kebebasan berpikir dan bertindak. Adanya kreativitas ditandai oleh beberapa indikator sebagai berikut: memiliki kepekaan terhadap masalah, lancar dalam ide, memiliki keluwesan dalam menyesuaikan diri, memiliki keaslian dalam menanggapi dan memecahkan masalah yang dihadapi, serta kebebasan dalam mengungkapkan gagasan dan cara memecahkannya yang berbeda, memiliki kemampuan mendefinisikan dan menyusun ulang situasi, memiliki kemampuan dalam analisis dan sintesis, memiliki kepercayaan diri (Ross, 1973; Lowenfeld, 1969).

Ausbel (dalam Yoseph, 2004:58-59) membedakan istilah “kreativitas” sebagai suatu cirri perbedaan individual yang mencakup rentang lebar dan berkesinambungan, dengan istilah “orang kreatif” yang hanya digunakan secara terbatas untuk menyebut individu unik yang memiliki ciri yang langka dengan

kadar yang luar biasa, yaitu suatu kadar tertentu yang menempatkannya secara kualitatif berbeda dari kebanyakan individu lainnya.

Kreativitas dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat divergen, sebab sebagaimana dikatakan oleh Santrock (1988:273) kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak umum untuk dapat memecahkan masalah yang unik.

Vogel, 1986:192 (dalam Yoseph, 2004:59) mengutip pernyataan Guilford yang mengemukakan bahwa paling sedikit terdapat dua kemampuan yang terlibat dalam berpikir kreatif, yaitu kemampuan “produksi-divergen” dan “kemampuan transformasi”. Menurut Vogel, kreativitas tampaknya berkorelasi dengan fleksibilitas dalam proses berpikir, yaitu adanya gagasan-gagasan yang lebih mengarah pada kompleksitas berpikir. Karena itulah Vogel mendefinisikan kreativitas sebagai “proses berpikir yang menghasilkan konsep-konsep baru dan asli atau menghasilkan pemecahan masalah”.

Bower, Bootzin, dan Zajonc (1987:229) menyatakan kreativitas adalah penjabaran gagasan- gagasan dengan cara baru dan tidak biasa. Namun demikian gagasan kreatif adalah hal yang lebih dari hanya sekedar sesuatu yang tidak biasa, karena juga harus merupakan sesuatu yang dapat dipraktekkan atau relevan dengan tujuan.

Kreatif adalah kemampuan menciptakan atau bersifat memiliki daya cipta. Kreatif bisa diartikan juga sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk

karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif ([www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi\\_download.php?id=7](http://www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi_download.php?id=7)).

*Kreativitas berarti suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk suatu gagasan atau objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (Hurlock dalam Basuki,2010). Definisi kreativitas 4P yakni person, process, press, product.*

### 2.1 Person

Ditinjau dari aspek pribadi, kreatifitas muncul dari aspek pribadi yang unik dengan lingkungannya ([www.labschool-unj.schid/smpjkt/materi\\_download.php?id=7](http://www.labschool-unj.schid/smpjkt/materi_download.php?id=7)). Faktor yang kreatif menurut Roger (dalam Afifa,2007) adalah keterbukaan pengalaman; kemampuan untuk memberikan penilaian secara interval sesuai dengan lokus pribadinya; kemampuan untuk secara spontan bereksplorasi bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep. Menurut Sternberg (dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya. Proses kreatif adalah suatu produk baru yang tumbuh dari

keunikan individu di satu pihak, dan dari pengalaman (Rogers dalam Basuki, 2010).

Basuki (2010) menjelaskan pula bahwa kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya yang dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, dimana seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri, tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku. Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Soemardjan dalam Basuki, 2010).

## 2.2 *Process*

Ditinjau sebagai proses, menurut Torrance (1988) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyaipakan hasil-hasilnya ([www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi\\_download.php?id=7](http://www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi_download.php?id=7)).

Munandar (2002) mengemukakan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak ada beberapa cara yang dapat digunakan antara lain memberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif, merangsang individu untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan kreatif, memberikan kebebasan kepada individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif, menghargai kreativitas individu, meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati



oleh individu. Wallace dalam bukunya *The Art of Thought* (dalam Afifa, 2007) menjelaskan langkah-langkah atau tahapan dalam proses kreativitas yang meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

### 2.3 Press

Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan ([www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi\\_download.php?id=7](http://www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi_download.php?id=7)). Csikszentmihalyi (dalam Afifa, 2007) ada beberapa faktor yang mendorong tumbuhnya kreativitas yaitu:

#### 2.3.1 Predisposisi genetik (*Genetic predisposition*)

Predisposisi genetik atau *genetic predisposition* sebagai faktor pertama yang memberikan peluang terhadap tumbuhnya kreativitas, seseorang yang mempunyai potensi keterampilan kinestetik yang baik akan berpeluang menjadi penari, namun ia juga harus mempunyai kepekaan terhadap nada dan suara untuk memahami musik yang berkaitan erat dengan tari. Dengan memperoleh keberhasilan yang terus meningkat menjadi lebih baik pada ranahnya masing-masing, minat seorang anak akan lebih mendalam dan ingin mempelajari sesuatu yang diminatinya lebih jauh lagi.

#### 2.3.2 Akses terhadap ranah (*Acces to a domain*)

Menurut Csikszentmihalyi (dalam Afifa, 2007) untuk memicu tumbuhnya kreativitas diperlukan akses terhadap ranah yang diminati, yang ditentukan juga oleh faktor keberuntungan. Contohnya adalah bila anak dilahirkan dalam keluarga

yang mendukung minatnya, sekolah yang memberikan terhadap tumbuhnya berbagai aspek kecerdasan, adanya pembimbing yang dapat mengarahkan minat dan bakatnya (sebagai motivator dan fasilitator), serta adanya guru atau pelatih yang kompeten di bidangnya.

### 2.3.3 Akses terhadap bidang (*Acces to a field*)

Pengakuan terhadap kreativitas seseorang penting bagi orang-orang yang sedang berkarya di bidangnya. Karenanya ia perlu membina hubungan baik di lapangan dengan para pakar dan orang yang relevan di bidangnya. Dalam hal ini sekolah perlu membantu siswa yang menunjukkan minat dan bakat kreatifnya di bidang seni. Caranya antara lain, membina hubungan dengan lembaga-lembaga terkait melalui program-programnya. Seperti contohnya di Jakarta, dengan: Dewan Kesenian Jakarta, *Indonesian Dance Festival* (di Institut Kesenian Jakarta), Gedung Kesenian Jakarta dan lain-lain.

## 2.4 Product

Definisi produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna ([www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi\\_download.php?id=7](http://www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi_download.php?id=7)).

*Mengenal bakat, ciri pribadi, mendorong dengan motivasi, menyediakan waktu dan sarana prasarana, serta mempertunjukkan hasil karya guna menggugah minat untuk berkreasi akan membuat individu terpacu untuk kreatif (Munandar, 2002). Munandar (dalam Afifa, 2007) menyatakan bahwa suatu karya cipta pada hakikatnya tidaklah baru sama sekali tetapi merupakan pengembangan*

atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Stein (dalam Basuki, 2010) menyatakan bahwa suatu produk baru dapat disebut karya kreatif jika mendapatkan pengakuan (penghargaan) oleh masyarakat pada waktu tertentu.

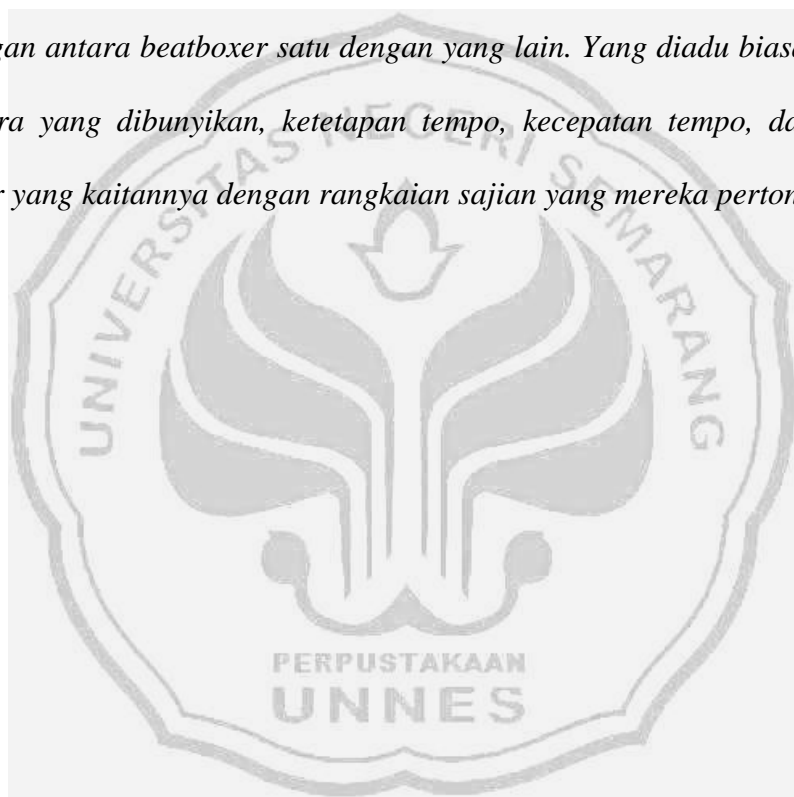
### 3. Kerangka Berpikir

*Kreativitas musik adalah suatu proses untuk menghasilkan nada-nada atau suara yang dirangkai sedemikian rupa sehingga memiliki irama, lagu, dan keharmonisan yang baru atau merupakan produksi musik yang berbeda dengan yang lain. Berbagai macam kreativitas musik dapat disajikan menurut selera dan jenis musik yang digemari oleh sang kreator. Biasanya sang kreator harus berimajinasi untuk menciptakan suatu kreativitas musik dan memiliki pengalaman musical yang tidak sedikit.*

*Salah satu hasil kreativitas musik adalah beatbox. Beatbox merupakan hasil kreatif yang berasal dari ide musik Rap dan R nB. Permainan musik beatbox dilakukan hanya dengan mulut saja tanpa menggunakan instrument tambahan dalam menyajikannya. Tetapi output yang dihasilkan hampir menyerupai musik-musik DJ yang kebanyakan berjenis R nB dan Rap. Dengan menirukan atau mengimitasi bunyi-bunyi dari turn table, dan alat-alat perkusi yang dimainkan secara vokal, beatbox dapat menjadi sajian musikal yang berbobot dan tak kalah dengan sajian-sajian musik band atau instrument pada umumnya.*

*Beatbox dalam penyajiannya, dapat ditampilkan secara solo, yakni permainan beatbox satu orang. Kemudian beatbox yang ditampilkan secara duet*

*atau dua orang yang saling berkolaborasi, beatbox dengan tiga orang beatboxer atau disebut trio, lalu ada penampilan empat orang beatboxer atau sering disebut kuartet. Dan selanjutnya adalah penyajian beatbox yang terdiri dari lima orang yang disebut kuintet. Masing-masing penyajian memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Sajian beatbox selain melihat dari berapa jumlah orang yang mementaskan, beatbox juga sering disajikan dalam bentuk beattle, atau pertarungan antara beatboxer satu dengan yang lain. Yang diadu biasanya jenis-jenis suara yang dibunyikan, ketetapan tempo, kecepatan tempo, dan stamina beatboxer yang kaitannya dengan rangkaian sajian yang mereka pertontonkan.*



## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu permasalahan yang di dalamnya terdapat pengkajian untuk menyelesaikan permasalahan yang ada berdasarkan data-data valid berupa kata-kata yang ditulis.

Lexy Moleong (2006: 6) mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahan, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan tentang bagaimana kreativitas musik kelompok *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) di Semarang dalam sebuah sajian atau pertunjukan yang mereka lakukan di berbagai acara. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam hal ini obyek penelitiannya adalah kreativitas musik kelompok *Beatbox Community of Semarang* (BCOS).

## 2. Lokasi dan Sasaran Penelitian

### 2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di rumah Kayyis, salah satu anggota kelompok BCOS yang paling sering digunakan sebagai tempat mereka berkumpul dan latihan, yang beralamat di Jl. Papandayan Selatan no.5 Kecamatan Gajahmungkur Semarang.

### 2.2 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah kreativitas musik yang dilakukan oleh kelompok musik *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) dalam sebuah sajian atau pertunjukan atau penampilan yang meliputi ide dan gagasan, kemampuan solfegio, dan kemampuan mengkombinasikan *voice beatbox* yang sudah ada menjadi suatu sajian yang baru.

## 3. Sumber Data

Untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan maka ditentukan sumber data atau informasi yang terdiri dari narasumber yang memiliki pengetahuan atau wawasan yang memadai tentang informasi yang diperlukan. Narasumber yang dimaksud adalah : 1. Pendiri komunitas *beatbox* di Semarang yaitu mas Boleng, 2. Pemilik rumah yang sering digunakan untuk berkumpul dan latihan, sekaligus anggota aktif dari BCOS sendiri yaitu Kayyis, 3. Anggota yang sudah tidak aktif lagi dalam BCOS atau sudah jarang ikut berkumpul dengan komunitas, tetapi masih eksis dengan permainan *beatbox*nya yaitu Mas Uki, 4.

Anggota aktif *Beatbox Community of Semarang* dan masih sering berlatih dan bereksplorasi dengan *beatbox* yaitu Leon dan Brando.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Rachman (1993: 57) dalam metode pengumpulan data diperlukan teknik, prosedur, dan alat serta kegiatan yang dapat diandalkan. Karena metode pengumpulan data adalah suatu proses pengadaaan data untuk keperluan penelitian. Data yang diperoleh harus valid, relevan, jelas dan akurat. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan metode:

##### 4.1 Obsevasi / Pengamatan

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang nampak pada objek-objek atau sasaran penelitian (Rachman, 1993: 71). Menurut Moleong (dalam Sumaryanto, 2007: 101) Pengamatan dibagi menjadi 2 jenis yaitu pengamatan terbuka dan pengamatan tertutup. Pengamatan terbuka diketahui oleh subyek sehingga subyek dengan sukarela memberikan kesempatan kepada pengamat untuk mengamati peristiwa yang terjadi dan mereka menyadari bahwa ada orang lain yang sedang mengamati mereka. Sebaliknya, pada pengamatan tertutup, pengamat beroperasi tanpa diketahui oleh subyeknya.

Hal-hal yang diobservasi dalam penelitian ini meliputi ide dan gagasan, kemampuan solfegio, dan proses latihan dari anggota kelompok *Beatbox*

*Community of Semarang* serta penampilan beatboxing solo dan grup dari kelompok *Beatbox Community of Semarang* (BCOS) tersebut.

#### 4.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong dalam Sumaryanto, 2007: 101). Menurut Nasution (1996: 89), wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara berstruktur. Wawancara berstruktur adalah jenis wawancara yang telah dipersiapkan secara sistematis dan terstruktur oleh pewawancara dengan jelas biasanya secara tertulis. Dalam penelitian ini bertindak sebagai narasumber adalah pendiri komunitas *beatbox* Semarang, anggota aktif sekaligus tuan rumah tempat dimana komunitas ini berkumpul dan latihan, dan anggota yang sudah jarang sekali ikut berkumpul dengan komunitas tetapi masih menjadi beatboxer, dengan pertanyaan seputar permainan *beatbox* dan tentang kelompok *beatbox* yang ada di Semarang. Menggunakan teknik wawancara dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa data yang diperoleh akan lebih menyenangkan peneliti, sehingga hasil penelitian lebih akurat mengarah ke tujuan yang diharapkan. Bentuk wawancara yang dilakukan meliputi :

4.2.1 Wawancara kepada pendiri *Beatbox Community of Semarang*

4.2.2 Wawancara kepada anggota aktif BCOS

4.2.3 Wawancara kepada anggota pasif BCOS

#### 4.3 Studi Dokumen



Studi dokumen adalah salah satu cara pengumpulan data melalui gambar, foto, dokumen-dokumen penting, video latihan, partitur, atau hal lain yang berasal dari obyek penelitian yang dapat menguatkan hasil penelitian. Data yang dicari berupa letak dan bentuk kondisi rumah latihan komunitas *beatbox* Semarang, taman KB tempat dimana sering diadakan *battle* beatboxer, sarana dan prasarana, foto BCOS saat latihan dan foto penampilan BCOS.

## 5. Metode Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan banyak kriteria keabsahan data kualitatif, akan tetapi peneliti menggunakan derajat kepercayaan dan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi berarti verifikasi penemuan melalui informasi dari berbagai sumber, menggunakan multi-metode dalam pengumpulan data, dan sering juga oleh beberapa peneliti (Sumaryanto, 2007: 114). Triangulasi dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi data. Dengan penjelasan sebagai berikut:

5.1 Triangulasi sumber adalah keabsahan data dengan mengacu pada sumber merupakan pengecekan derajat data yang diperoleh berdasarkan fakta di lapangan / obyek penelitian.

5.2 Triangulasi metode adalah keabsahan data dengan mengacu pada metode merupakan pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Hal ini dilakukan peneliti dengan sumber informan tidak

hanya satu orang. Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh data, jadi tidak terfokus pada satu metode saja.

5.3 Triangulasi data adalah keabsahan data dengan mengacu pada data merupakan triangulasi dengan menambah atau memperkaya data sampai dirasa cukup. Dalam penelitian ini peneliti sudah melakukan hal tersebut dengan mencari literatur sebanyak-banyaknya untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang ada selengkap-lengkapya.

## **6. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah cara menganalisis data yang diperoleh dari penelitian untuk mengambil kesimpulan hasil penelitian. Proses analisis data dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang telah diperoleh dari penelitian di lapangan yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya (Moleong, 2000 dalam Sumaryanto, 2007:105). Menurut langkah pertama seperti telah disebutkan di atas disebut deskripsi data. Selanjutnya mengadakan reduksi data dengan jalan membuat abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Kemudian menyusun kedalam satuan-satuan. Dan yang terakhir adalah pemeriksaan keabsahan data. Langkah terakhir dari tahapan analisis data model deskriptif kualitatif (Moleong, 2000) ini adalah memulai penafsiran data dalam mengolah hasil sementara yang dapat menjadi teori substansif dengan metode tertentu.

Menurut Miles dan Huberman terjemahan Rohidi, 1992 (dalam Sumaryanto, 2007:106), menegaskan bahwa teknik analisis data kualitatif senantiasa berkaitan dengan kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data yang terkumpul dari berbagai cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan yang diproses sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih tulis), tetapi analisisnya tetap menggunakan kata-kata yang disusun kedalam teks yang diperluas. Analisis tersebut dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu :

#### 6.1 Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan tranformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berkaitan erat dengan proses analisis data. Pilihan-pilihan peneliti tentang bagian data mana yang dipilih, data yang dibuang, cerita mana yang sedang berkembang itu merupakan pilihan-pilihan analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverivikasi.

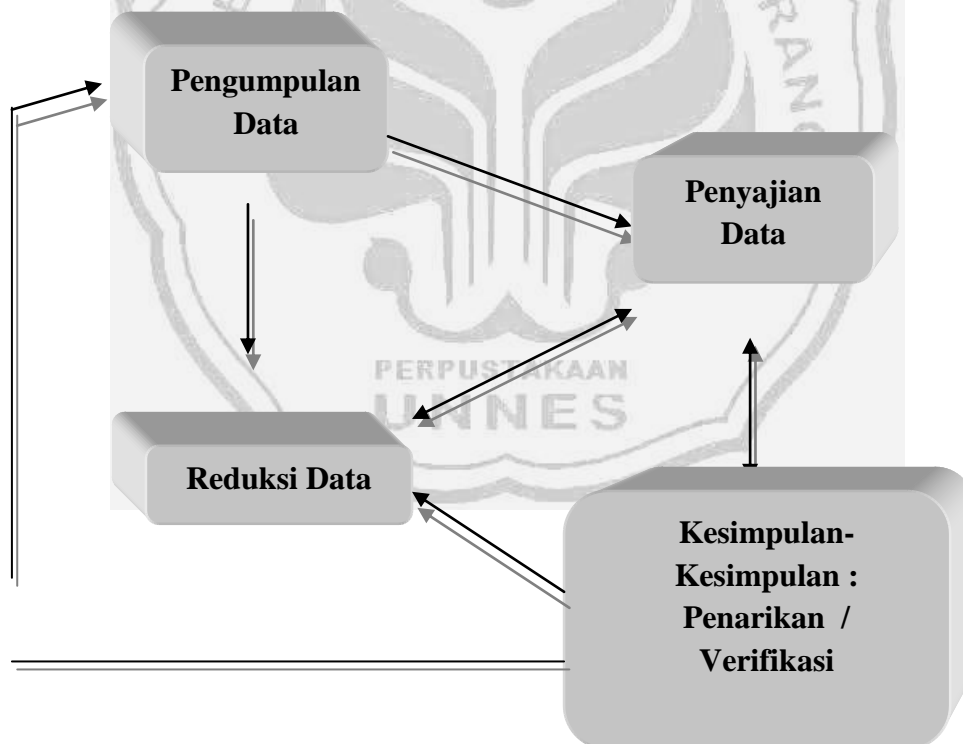
#### 6.2 Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang terkumpul dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bentuk wacana naratif (penceritaan kronologis) yang merupakan penyederhanaan

dari informasi yang banyak jumlahnya ke dalam kesatuan bentuk yang disederhanakan.

### 6.3 Menarik kesimpulan / verifikasi

Kegiatan verifikasi merupakan kegiatan yang sangat penting, sebab dari awal pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif arus mampu mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat serta preposisi (Miles and Huberman, terjemahan Tjetjep, 2005:22).



Gambar 1. Komponen-komponen Analisis Data : Model Interaktif

(sumber: Miles and Huberman terjemahan Tjetjep, 2005:22)

## BAB 4

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1.1 Geografis Kota Semarang

Kota Semarang merupakan daerah administrasi dengan luas wilayah 373,70 km<sup>2</sup> yang terdiri dari 16 wilayah kecamatan dengan 177 kelurahan dan merupakan pusat pemerintahan Propinsi Jawa Tengah.



Gambar 2. Peta Semarang

(sumber: [www.google.com/peta\\_semarang](http://www.google.com/peta_semarang))

Secara geografis Kota Semarang terletak pada  $6^{\circ}50'$  -  $7^{\circ}10'$  LS (Lintang Selatan) dan  $109^{\circ}35'$  -  $110^{\circ}50'$  BT (Bujur Timur). Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Semarang, sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa dengan panjang garis pantai mencapai 13,6 km, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Demak, dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kendal.

Pada umumnya topografis Kota Semarang bergelombang dengan ketinggian antara 0,75 m sampai dengan 359 m dari permukaan laut. Keadaan ini membagi Kota Semarang menjadi 2 daerah, yaitu Semarang Atas yang merupakan dataran tinggi dan Semarang Bawah yang merupakan dataran rendah. Topografi yang demikian menyebabkan daerah Semarang Bawah rawan terjadi banjir karena pengaruh rob dari Laut Jawa dan limpahan air dari daerah atas.

Iklm Kota Semarang masuk dalam katagori tropis lembab (*humids tropois*) dan heternik dengan ciri-ciri banyak mengandung air dan kelembabannya relatif tinggi.

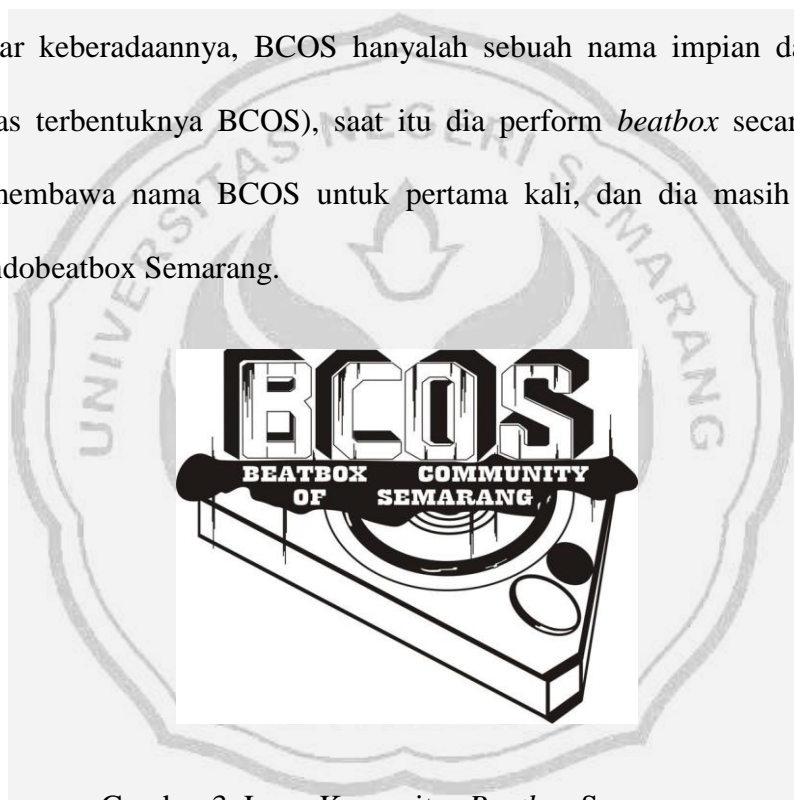
Berdasarkan data statistik Kota Semarang, jumlah penduduk Kota Semarang periode tahun 2005-2009 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 1,4% per tahun. Pada tahun 2005 adalah 1.419.478 jiwa, sedangkan pada tahun 2009 sebesar 1.506.924 jiwa, yang terdiri dari 748.515 penduduk laki-laki, dan 758.409 penduduk perempuan. Peningkatan jumlah penduduk ini dipengaruhi oleh jumlah kelahiran, kematian, dan migrasi. Pada tahun 2005 jumlah kelahiran sebanyak 19.504 jiwa, jumlah kematian sebanyak 8.172 jiwa, penduduk yang datang sebanyak 38.910 jiwa, dan penduduk yang pergi sebanyak 29.107 jiwa.

Kecamatan yang paling padat penduduknya adalah kecamatan Semarang Selatan sebesar 14.470 orang per km<sup>2</sup>, sedangkan yang paling kecil adalah Kecamatan Mijen sebesar 786 orang per km<sup>2</sup>. Jumlah usia produktif cukup besar , mencapai 69,3% dari jumlah penduduk. Ini menunjukkan potensi tenaga kerja dan segi kuantitas amat besar, sehingga kebutuhan tenaga kerja bagi mereka yang tertarik menanamkan investasinya di sini tidak menjadi masalah lagi. Belum lagi penduduk dari daerah *hinterland*-nya. Sementara itu jika kita lihat mata pencaharian penduduk tersebut tersebar pada pegawai negeri, sektor industri, TNI, petani, buruh tani, Polisi, pengusaha, pedagang, angkutan, dan selebihnya pensiunan.

## 1.2 Beatbox Community of Semarang (BCOS)

*Beatbox* merupakan salah satu sajian musik dengan media vokal yang uniknya permainannya mengimitasi atau menirukan permainan *turntable* atau disk joki, dan alat-alat perkusi lain. Jenis musik ini sudah populer di luar negeri sekitar tahun 2005 setelah diadakannya kejuaraan *beatbox* pertama di dunia. Semakin bertambahnya tahun dan perkembangan jaman, musik *beatbox* mulai memasuki Indonesia. Banyak bermunculan *beatboxer*-*beatboxer* Indonesia, baik yang bermula dari komunitas maupun individu yang belajar sendiri dari melihat video-video di internet. Dan pada tahun 2009 Indonesia diwakili oleh Billy BdaBX untuk ajang kompetisi *beatbox* dunia.

Terbentuknya komunitas *beatbox* di kota Semarang yaitu pada awal tahun 2011. Komunitas ini bernama *Beatbox Community of Semarang* atau biasa dikenal dengan sebutan BCOS (baca:bikos). Awalnya hanya beranggotakan 5 orang mahasiswa, yakni Boleng (penggagas), Ikhsan, Kayyis, Leon, dan Iboy yang hingga akhirnya berkembang dan bertambah anggotanya hingga mencapai 20 orang pada tahun 2013. Sebelum diresmikan menjadi sebuah grup atau komunitas yang benar keberadaannya, BCOS hanyalah sebuah nama impian dari Boleng (penggagas terbentuknya BCOS), saat itu dia perform *beatbox* secara individu dengan membawa nama BCOS untuk pertama kali, dan dia masih tergabung dengan Indobeatbox Semarang.



Gambar 3. Logo Komunitas *Beatbox* Semarang

(sumber: dokumentasi BCOS)





Gambar 4. Anggota *Beatbox Community of Semarang*  
(sumber: dokumentasi BCOS)

Mereka terbentuk karena kesamaan selera genre musik mereka yakni R'nB dan budaya Hiphop. Sampai saat ini BCOS beranggotakan hampir mencapai 20 orang dan tidak dari kalangan mahasiswa saja, tetapi anak SMA dan SMP. Umur mereka berkisar antara 14 tahun sampai dengan 26 tahun. Dan uniknya, mereka belajar *beatboxing* hanya melalui video-video yang ada di internet. Dengan mengapresiasi video-video tersebut dan menirukan cara bermain beatboxer luar negeri, mereka dapat menciptakan performance *beatbox* yang berbeda dengan mentor mereka di dalam video. Memang belum menggunakan peralatan canggih seperti yang ada dalam video misalnya mic dengan kelengkapan khusus untuk *beatboxing*, sound efek, sound monitor, dan lain-lain tetapi mereka hanya menggunakan mic yang ada di dalam peralatan VCD dan karaoke.

Penggunaannya hanya sebatas untuk mengecek ulang output suara yang mereka hasilkan dari meniru video-video yang ada di internet atau *youtube*.

Pada saat latihan, mereka jarang menggunakan mic atau alat bantu penguat suara yang lainnya. Yang dibutuhkan mereka saat latihan hanya media untuk memutar video latihan atau video penampilan dari beatboxer profesional. Mencontoh dan menirukan bentuk mulut serta hasil suara yang keluar adalah kegiatan yang biasa dilakukan para beatboxer anggota dari BCOS ini dalam latihannya. Kadang mereka saling bertukar ilmu tentang warna suara yang mereka punyai kepada sesama anggota BCOS. Hasilnya adalah warna suara atau jenis bunyi yang menyerupai apa yang ada dalam video, tetapi dengan pola ritme atau pola permainan yang baru, hasil kreasi beatboxer itu sendiri.



Gambar 5. Suasana saat latihan

(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Pola ritme yang dihasilkan sangat beragam. Ada yang rumit dan ada yang sederhana. Tetapi semua irama yang mereka sajikan tidak jauh dari musik DJ dan

R'nB. Kadang mereka mengaransemen lagu-lagu daerah Jawa dengan sentuhan musik *beatbox* seperti Gundul-gundul Pacul, Suwe Ora Jamu, dan Manuk Dadali. Mereka berkumpul dan berlatih di rumah salah satu anggota BCOS di daerah Papandayan, atau di Taman KB tepatnya di jalan Pahlawan Semarang.



Gambar 6. Rumah Kayyis (tampak dari depan gerbang)  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)



Gambar 7. Tempat Latihan-Rumah Kayyis (tampak dari teras rumah)  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Rumah keluarga Kayyis adalah tempat latihan favorit BCOS karena nuansa yang asri, indah, dan nyaman untuk dihuni. Meskipun rumah ini berstatus rumah dinas milik ayah Kayyis, para beatboxer tidak sungkan berlatih dan berkarya untuk musik *beatbox*. Kayyis pun yang merupakan anggota dari BCOS tidak pernah melarang atau mempersulit teman-temannya jika ingin berlatih di kediamannya tersebut.



Gambar 8. Taman KB Semarang  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Tempat favorit selain rumah keluarga Kayyis adalah taman KB. Tempat ini terletak di daerah jalan pahlawan Semarang. Taman KB adalah tempat umum yang sering digunakan oleh kebanyakan orang untuk refreasing, jalan-jalan sore, ataupun wisata kuliner, karena di sekitar taman KB juga terdapat banyak stan-stan makanan. Taman KB juga sering digunakan sebagai panggung pertunjukan musik seperti musik keroncong, konser akustik, acapella, dan *battle beatbox*.

Walaupun mereka berlatih dan berkreasi di tempat-tempat yang ramai seperti di taman KB, para beatboxer Semarang ini sangat antusias dalam memainkan *beatbox* dan justru semakin bersemangat karena menurut mereka dengan berlatih di tempat umum, mental sebagai performer yang ada pada diri mereka secara tidak langsung ikut terasah.

## **2. Penyajian Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox* Community of Semarang**

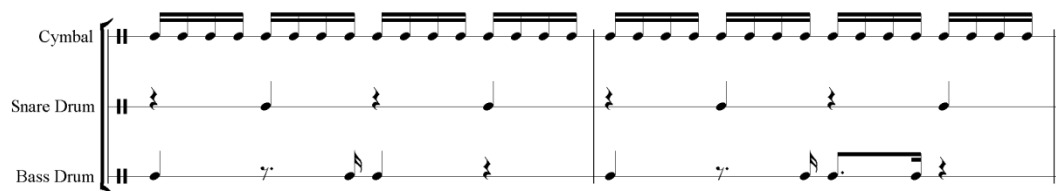
Sebagai upaya dapat mengungkap bagaimana penyajian kreativitas musik beatbox pada kelompok BCOS maka akan dilihat dari indikator-indikator kreativitas berikut meliputi gagasan-gagasan, pemecahan masalah, daya mencipta, ketrampilan berpikir, menghubungkan konsep dengan konsep, produk, serta penyajian solo, duet, trio, dan kuartet beatbox.

### **2.1 Gagasan-gagasan**

Gagasan merupakan salah satu indikator dari kreativitas. Bower, Bootzin, dan Zajonc (1987:229) menyatakan kreativitas adalah penjabaran gagasan-gagasan dengan cara baru dan tidak biasa. Namun demikian gagasan kreatif adalah hal yang lebih dari hanya sekedar sesuatu yang tidak biasa, karena juga harus merupakan sesuatu yang dapat dipraktekkan atau relevan dengan tujuan. Gagasan dan ide didapatkan dengan cara berpikir kreatif yang meliputi cara berpikir divergen dan konvergen (Campbell, 1993:27-29). Berpikir divergen adalah kemampuan berpikir ke segala arah, berangkat dari satu ide atau gagasan, menyebar ke segala arah atau segi. Sedangkan berpikir konvergen adalah kebalikan dari cara berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk bermain-main

dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep, lambang-lambang, kata-kata, angka-angka, dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tidak biasa antara ide-ide, gagasan-gagasan, dan sebagainya itu. Berpikir konvergen adalah kemampuan untuk melihat masalah atau perkara dari berbagai arah, segi dan mengumpulkan berbagai fakta yang penting dan mengarahkan fakta itu pada masalah atau perkara yang dihadapi (Yochim, 1967:35). Bower, Bootzin, dan Zajonc (dalam Yoseph, 2004:59) menyatakan bahwa kreativitas adalah penjajaran gagasan-gagasan dengan cara baru dan tidak biasa.

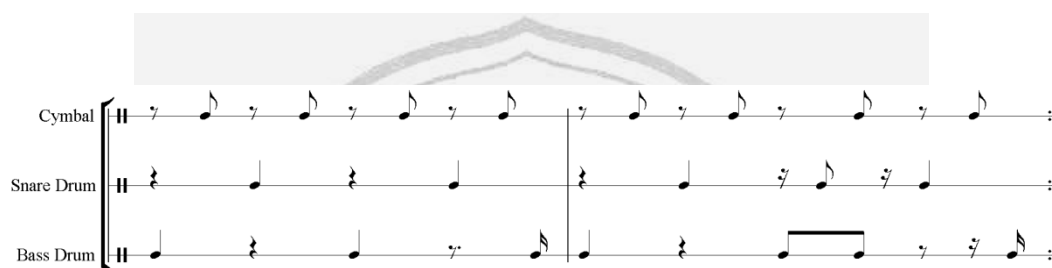
*Beatbox* merupakan sajian musikal yang memiliki tingkat kreativitas yang sangat tinggi, karena gagasan-gagasan yang dimunculkan berdasar dari pemikiran yang kreatif. Pengimitasian musik dengan *voice* atau suara yang diproduksi oleh mulut sudah termasuk gagasan yang luar biasa. Terutama gagasan tentang irama, bentuk lagu, dan warna suara. Irama yang mereka munculkan memang bukan irama baru tetapi pengembangan irama-irama yang ada menjadi sebuah inovasi baru dan dimainkan secara *beatbox*. Contoh motif irama dalam *beatbox* yang tertulis dalam notasi balok adalah :



Gambar 9. Motif Irama 1

(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Irama di atas merupakan irama yang biasanya dilatihkan untuk para beatboxer yang baru ingin belajar *beatbox*. Ketika dimainkan, irama tersebut hampir mirip dengan irama rock 16beat. Meskipun penulis menuliskan partitur secara terpisah antara cymbal, snare drum, dan bass drum nya, tetapi dalam memainkannya tetap dalam satu permainan solo *beatbox*.



Gambar 10. Motif Irama 2

(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Motif ini adalah motif irama yang sering juga digunakan sebagai media belajar paling efektif bagi beatboxer pemula. Sebab suara atau *voice* untuk cymbal, snare drum, dan bass drum sangat mudah untuk dibedakan dan ditirukan dengan mulut melalui motif irama di atas. Irama tersebut mirip dengan irama disco yang identik dengan musik-musik yang diproduksi oleh *turntable* atau *disk jokie* (DJ).

Gagasan tentang bentuk lagu dalam sajian musik *beatbox* sebenarnya sangat sederhana. Sebab permainan *beatbox* durasinya tidak sepanjang musik-musik non-acapella. Bentuk lagu yang terjadi biasanya hanya A-B. Adapun bentuk lagu lain yang mungkin terjadi adalah A-A'-B-C-D. Seorang beatboxer

jarang sekali memikirkan secara terstruktur bentuk lagu yang akan mereka mainkan. Yang mereka prioritaskan biasanya jenis suara yang akan dimainkan, tempo, dan kerumitan motif. Tetapi secara tidak langsung mereka telah memberikan gagasan bentuk lagu yang rapi, berdasarkan pola permainan *beatbox* mereka.

Selanjutnya mengenai gagasan warna suara adalah gagasan-gagasan yang sering dipikirkan oleh para *beatboxer*. Semakin banyak warna suara yang dapat dimainkan oleh seorang *beatboxer* maka semakin tinggi kualitas *beatboxer* tersebut. Jenis-jenis warna suara atau yang populer disebutkan oleh para *beatboxer* sebagai efek suara dalam *beatbox* antara lain:

### **2.1.1 Scratch**

*Scratch* merupakan teknik yang mengimitasi suara-suara yang ada pada *turntable* atau permainan DJ.

#### **2.1.1.1 Crab Scratch**

*Crab scratch* adalah salah satu jenis dari teknik *scratch* yang caranya adalah dengan menempelkan ibu jari dan telunjuk ke bibir. Kemudian menghisap udara dari himpitan tersebut hingga muncul efek *crab scratch* tersebut.

#### **2.1.1.2 Vocal Scratch**

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



### 2.1.1.3 Chewy Scratch

*Chewy scratch* adalah teknik *scratch* lain yang hanya menggunakan bibir sebagai medianya. Warna suara mirip seperti *crab scratch*. Caranya adalah dengan menghembuskan udara dengan cepat melalui ambreasure yang telah dibuat sedemikian hingga tercipta bunyi *scratch*. Dengan menambahkan seperti pengucapan “cekidiciew”, maka bunyi *scratch* akan lebih mirip.

### 2.1.2 Hi-Hat (T)

Hi-hat merupakan nama alat musik bagian dari drumset, yang terbuat dari lempengan logam yang berjumlah 2 buah, di tumpuk menjadi 1 dan dimainkan secara kombinasi dengan kaki kiri saat di pukul. Dapat digerakkan membuka dan menutup melalui kaki kiri yang dihubungkan dengan pedal.

Pada *beatbox*, hi-hat biasanya diistilahkan dengan huruf T. Dimainkan dalam teknik B-T-K. Cara memainkan teknik ini sangat mudah, yaitu dengan membunyikan seperti ucapan “cis” atau “ces”.

### 2.1.3 Bass Drum (B)

#### 2.1.3.1 Kick Drum

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

#### 2.1.3.2 808-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.

#### **2.1.4 K-Snare**

K-snare adalah teknik *beatbox* dasar yang biasanya dilatih bersamaan dengan suara bass drum dan cymbalnya, atau sering disebut dengan B-T-K.

##### **2.1.4.1 Inward K-Snare**

*Inward* K-snare adalah imitasi bunyi dari snare drum yang cara membunyikannya dengan menghirup udara melalui mulut dengan konstruk mulut atau ambreasure tertentu sehingga suara yang ditimbulkan seperti bunyi snare drum.

##### **2.1.4.2 Outward K-Snare**

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

#### **2.1.5 Pf-Snare**

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

##### **2.1.5.1 Inward Pf-Snare**

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

#### 2.1.5.2 Outward Pf-Snare

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

#### 2.1.6 Rimshoot

*Rimshoot* adalah teknik mengimitasi bunyi snare drum yang cara memukulnya adalah terletak pada daerah pinggiran snare dengan menggunakan stik drum. 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 stik dengan posisi melintang.

#### 2.1.7 Bongo Drum

Bongo drum adalah teknik permainan bass drum yang cara memainkannya adalah dengan kombinasi teknik 808-kick dan *rimshoot* yang dibunyikan secara bersamaan, kemudian dicampur dengan nada-nada sederhana.

#### 2.1.8 Woob-Woob Bass

*Woob-woob bass* adalah teknik *beatbox* yang cara memainkannya dengan menggetarkan pertemuan antara bibir atas dan bibir bawah. Kemudian pada bagian akhir setelah bergetar, mulut sedikit dibuka supaya ada efek bunyi yang

tercipta setelah efek bunyi getaran bibir. Ditambah dengan dorongan lidah yang keluar saat proses tersebut berlangsung akan menambah nuansa suara yang unik.

### **2.1.9 Deep Throat**

*Deep throat* adalah teknik *beatbox* yang mengimitasi suara robot. Caranya adalah dengan membunyikan nada rendah atau bass yang dikombinasi dengan teknik menggetarkan bagian-bagian di sekitar tenggorokan, seperti halnya orang yang mau membuang dahak, sehingga timbul *voice* atau bunyi seperti robot.

### **2.1.10 Inward Zipper**

Teknik ini adalah teknik menggetarkan bibir dengan cara menghirup udara dari mulut. Bibir yang membentuk lubang bergetar karena udara yang masuk dari hirupan tersebut, hingga tercipta efek suara yang disebut zipper.

### **2.1.11 Frogssound**

*Frogssound* merupakan teknik permainan *beatbox* yang menirukan atau mengimitasi suara dari katak. Suara katak yang dibunyikan tidak bernada. Cara melakukan teknik ini adalah dengan menghirup udara dari mulut dan memposisikan lidah yang ditebuk kebelakang dan bentuk mulut hingga tercipta suara menyerupai suara katak.

### **2.1.12 Nasal Growl Bass**

Teknik ini hampir sama dengan teknik *deep throat*, hanya saja teknik nasal *growl bass* menggunakan bass drum sebagai kombinasinya. Dicampur dengan falsetto yang akan menimbulkan efek techno dalam teknik ini.

### 2.1.13 Click

Pada waktu penyajian, posisi *click* dapat menggantikan suara hi-hat dalam permainan drum *beatbox*. Biasanya terkombinasi dengan bass drum dan pf-snare. Cara melakukannya seperti membunyikan konsonan T hingga berbunyi seperti “tok, tok” atau “thak, thak”.

#### 2.1.13.1 Click Roll

Penggunaan *clickroll* hampir sama dengan *click*, tetapi fungsinya hanya untuk sisipan dalam rangkaian *click-pfsnare-bassdrum* saja. Caranya adalah dengan mengarahkan lidah ke rongga mulut bagian atas, kemudian seperti halnya membunyikan huruf “R”.

#### 2.1.13.2 Loud Click

*Loud Click* adalah teknik *click* yang suaranya dibuat semakin keras. Caranya adalah dengan menarik lidah ke bagian rongga mulut bawah setelah dari atas rongga mulut secara ekstrim, agar mendapatkan suara yang keras.

### 2.1.14 Trumpet Voice

*Trumpet voice* adalah teknik mengimitasi suara terompet dengan mulut. Beatboxer sering menggunakan teknik ini dalam permainan *beatbox* non solo. Karena sifatnya yang hanya sebagai melodi, maka beatboxer yang menggunakan teknik ini harus berkolaborasi dengan beatboxer lain agar dapat menyajikan sajian *beatbox* yang lengkap dengan ritme atau *percussion section*.

Teknik trumpet *voice* dilakukan dengan cara menggetarkan pertemuan bibir atas dan bibir bawah. Kemudian menyenandungkan nada-nada yang diinginkan dengan falset, sehingga tercipta suara yang menyerupai terompet.

#### **2.1.15 Synthizer Voice**

Teknik ini adalah teknik menirukan atau mengimitasi suara synthizer. Beatboxer yang melakukan teknik ini biasanya hanya melakukan synthizer *voice*, tanpa menambahi ritme apapun, karena sifat teknik synthizer voice yang memainkan melodi dan struktur mulut atau ambreasure yang tidak memungkinkan untuk menggabungkan teknik ini dengan teknik yang lain. Caranya adalah dengan menempelkan gigi seri ke bagian bibir bawah dalam, kemudian senandungkan melodi dengan cara falset. Maka akan terjadi getaran yang terjadi antara gigi dan bagian bibir bawah dalam yang menimbulkan efek suara seperti suara synthizer.

#### **2.1.16 Water Drop**

*Water drop* adalah teknik *beatbox* yang menirukan atau mengimitasi bunyi air menetes. Seperti artinya water drop, teknik ini diimitasikan supaya mirip dengan bunyi air menetes yang cara membunyikannya dengan memukul pipi dengan jari yang dikombinasikan dengan mulut yang seperti berbicara “oiy” tanpa suara.

#### **2.1.17 Techno Alarm**

*Alarm techno* adalah teknik menirukan suara pengingat jam digital. Caranya adalah dengan merekatkan bibir atas dan bawah, tetapi masih diberi celah

sedikit. Kemudian getarkan bibir tersebut dengan menghembuskan udara sambil berfalset.

## 2.2 Pemecahan Masalah

Memecahkan masalah adalah salah satu dari ciri khas seseorang telah berpikir kreatif. Karena menurut Santrock (dalam Sumaryanto, 2001:4) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak umum untuk dapat menemukan pemecahan masalah yang unik. Dan Vogel (dalam Yoseph, 2004:59) menjelaskan juga bahwa definisi kreativitas adalah proses berpikir yang menghasilkan konsep-konsep baru dan asli atau menghasilkan pemecahan masalah. Oleh karena itu, ketika seseorang berusaha berpikir tentang bagaimana cara memecahkan suatu permasalahan dengan cara-cara yang diluar kebiasaan atau unik, maka orang tersebut termasuk orang yang kreatif.

Permasalahan-permasalahan sering dijumpai dalam *beatbox*. Diantaranya adalah kejenuhan tentang melodi dan ritme ketika *beatboxing*. Pemecahan masalah dari hal tersebut memang butuh pemikiran yang kreatif supaya mendapat produk atau hasil yang tidak membosankan atau menjenuhkan. Melodi yang terjadi biasanya seperti dalam partitur di bawah ini:

The image shows a musical score for a simple melody. It consists of four staves: Cymbal, Snare Drum, Bass Drum, and Melodi Vokal. The Cymbal part has a rhythmic pattern of eighth notes. The Snare Drum part has a pattern of quarter notes. The Bass Drum part has a pattern of eighth notes. The Melodi Vokal part has a simple melodic line with quarter and eighth notes.

Gambar 11. Melodi Sederhana

(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Melodi dan ritme yang tertulis di atas merupakan melodi dan ritme yang sering dibawakan dalam sajian *beatbox*. Karena pola melodi dan ritme hanya sedikit, maka tak jarang pola ini menjadi sesuatu yang menimbulkan kejenuhan. Biasanya hanya digunakan pada bagian awal sajian kemudian digabungkan dengan pola-pola lain diantaranya:

Gambar 12. Melodi 2  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Biasanya disisipi dengan ritme-ritme seperti :

Gambar 13. Ritme-ritme sisipan  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Ritme diatas merupakan ritme sisipan yang digunakan *beatboxer* untuk memberikan variasi sajian, dan supaya penyajiannya tidak membosankan dan menjenuhkan. Seorang *beatboxer* yang sudah mahir biasanya dapat memainkan beberapa warna suara dalam satu sajian solo *beatbox*, dan penulis mencoba menuliskannya ke dalam notasi balok seperti di bawah ini:



Gambar 14. Bagian Kombinasi  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

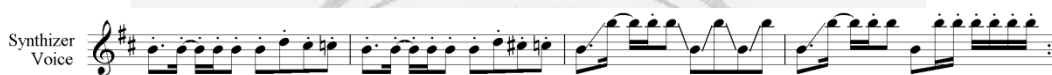
Sajian solo *beatbox* yang sebagian tertulis dalam partitur di atas merupakan contoh penyelesaian masalah kejenuhan sajian *beatbox*. Dengan memainkan beragam warna suara dan kombinasi melodi dan ritme, sajian solo *beatbox* menjadi lebih menarik untuk disaksikan.

### 2.3 Daya Mencipta

Daya untuk mencipta sesuatu atau menghasilkan produk baru merupakan salah satu gejala seseorang telah berpikir secara kreatif. Secara harfiah, menurut Echols dan Shadily (dalam Triyanto, 2001:380) kreativitas berarti daya cipta. Usaha untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda telah dijelaskan oleh Syafii (1999:112) bahwa kreatif merupakan sifat yang dilekatkan pada diri manusia, yang dikaitkan dengan kemampuan atau daya untuk mencipta. Karena itu, sepanjang kehidupan manusia, sifat kreatif ini senantiasa diperlukan untuk mengiringi tingkah laku manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari

kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Soemardjan dalam Basuki, 2010).

*Beatbox* merupakan sajian musik yang memerlukan kreativitas, dalam hal ini kreatif untuk berpikir bagaimana caranya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Usaha untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam bermain *beatbox* sering dilakukan oleh para beatboxer untuk menghasilkan melodi-melodi baru. Contoh melodi-melodi tersebut antara lain:



Gambar 15. Contoh Melodi 1  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)



Gambar 16. Contoh Melodi 2  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Melodi-melodi di atas tercipta karena pancingan atau stimulus dari irama-irama hip-hop atau musik sejenis DJ atau *turntable* yang sudah terbentuk sebelum melodi muncul. Usaha untuk menciptakan melodi tersebut memerlukan stimulan gagasan irama, karena akan mempengaruhi model melodi yang tercipta.

Selain menciptakan melodi yang baru, para beatboxer juga mengubah melodi dari lagu-lagu daerah. Mereka menggabungkan melodi lagu daerah tersebut dengan rangkaian sajian *beatbox* yang bernuansa modern dan acapella. Contoh lagu daerah tersebut adalah Gundhul-gundhul Pacul, dan penulis telah menuliskannya ke dalam notasi balok sebagai berikut:

The image shows a musical score for the song 'Gundhul-gundhul Pacul'. It consists of six staves. The first two staves are for Percussion: Pf-Snare and Bass Drum. The third staff is for Vocal Falset. The fourth and fifth staves are for another Percussion set: S. D. (Snare Drum) and B. D. (Bass Drum). The sixth staff is for a vocal line (S.). The score is written in 4/4 time and features a mix of quarter, eighth, and sixteenth notes, with rests and accents. A measure number '5' is indicated at the start of the S. D. staff.

Gambar 17. Partitur lagu Gundhul-gundhul Pacul  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Lagu Gundhul-gundhul Pacul adalah salah satu lagu daerah yang diaransemen dan dimainkan secara *beatbox* oleh para *beatboxer* Semarang untuk mendapatkan solusi atau pemecahan masalah dalam hal bentuk lagu. Karena bentuk lagu yang sering disajikan *beatbox* dapat membuat kejenuhan. Supaya sajian *beatbox* tidak menjenuhkan dan menjadi daya tarik baru, para *beatboxer* sering menggabungkan lagu-lagu daerah yang lain untuk menciptakan suasana yang baru, seperti Manuk Dadali, Apuse, dan sebagainya.

#### 2.4 Ketrampilan Berpikir

Kreativitas dapat diartikan sebagai kelenturan atau kelincahan dalam berpikir, kelancaran dalam mengemukakan pendapat, kemampuan untuk memunculkan gagasan-gagasan baru, atau kemampuan untuk melihat sesuatu dalam hubungan-hubungan baru, atau juga kemampuan untuk berpikir dengan cara-cara yang berbeda dengan orang lain. Trampil dalam berpikir merupakan sesuatu yang harus dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari. Jika seseorang belum

terbiasa untuk berpikir kreatif, maka akan terasa sulit untuk memunculkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru untuk mendapatkan produk atau hasil kreasi yang baru.

BCOS merupakan wadah bagi orang-orang 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-cara memproduksi voices atau bunyi-bunyi yang diinginkan melalui video-video di internet, anggota BCOS kebanyakan berhasil meniru apa yang mereka tonton di dalam video tutorial *beatbox* tersebut.

Berawal dari mencontoh permainan *beatbox* yang ada pada video-video tutorial *beatbox*, para anggota BCOS semakin lama semakin mahir dalam bermain *beatbox*. Mereka menjadikan latihan itu sebagai batu loncatan untuk menciptakan karakter individu mereka masing-masing, karena idealis para beatboxer dan mereka yang merasa harus memiliki ciri khas masing-masing dalam *beatboxing*.

Ketrampilan berpikir sangat diuji ketika beatboxer mengikuti sebuah pertunjukkan *beatbox* langsung. Mereka harus menghafal bentuk lagu yang notabenenya merupakan pola-pola ritme yang sangat banyak. Terkadang harus memadukan dengan unsur-unsur musik yang lain, misalnya melodi, tempo, dan dinamika. Saat melakukan *beatbox*, atau dua orang beatboxer yang saling memamerkan kepandaianya dalam bermain solo *beatbox*, teknik mereka benar-benar diuji saat itu. Kelincahan mereka dalam memadukan jenis-jenis suara yang mereka kuasai 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.

Setiap beatboxer memiliki ketrampilan berpikir yang berbeda-beda. Bergantung dengan seberapa jauh beatboxer tersebut mempelajari *beatbox* beserta isinya. Umur seorang beatboxer sama sekali tidak mempengaruhi ketrampilan bermain *beatbox*-nya. Karena permainan *beatbox* bukan bergantung kepada fisik seseorang, tetapi kepada niat dan kemauan keras untuk berlatih. Sebagai contoh adalah Brando. Dia merupakan salah satu anggota *beatbox* Semarang atau yang sering disebut BCOS. Dia masih bersekolah di bangku SMA, tepatnya di SMA N 5 Semarang. Dengan belajar *beatbox* yang dimulai sejak satu tahun yang lalu, sekarang dia telah mahir memainkan *beatbox*.



Gambar 18. Brando (kanan-memakai jam tangan)  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Cara brando berlatih *beatbox* sama dengan cara berlatih senior-seniornya atau anggota-anggota BCOS yang lebih dulu bergabung, yaitu dengan melihat

video tutorial, baik dalam negeri maupun luar negeri. Ketrampilan berpikir untuk menjadikan sajian *beatbox*-nya lebih menarik juga meningkat. Karena selain mencontoh permainan *beatbox* orang lain, dia sering memberikan inovasi-inovasi dalam permainan *beatbox*-nya. Contohnya adalah dalam bentuk lagu. Biasanya Brando menggabungkan antara musik *beatbox* tempo cepat dengan *beatbox* tempo lambat dalam satu penyajian. Di saat perpindahan tempo yang signifikan, Brando menggunakan suara alarm digital atau *techno alarm*. Jika dituliskan dalam partitur menjadi:

Gambar 19. Pola *beatboxing* Brando  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Partitur di atas merupakan bagian dari sajian *beatbox* yang dimainkan oleh Brando. Terdapat dua pola irama yang berbeda yang dipisahkan dengan *techno alarm*. Tempo yang dimainkan dalam masing-masing pola juga berbeda. Pola yang terakhir lebih cepat dan warna suaranya pun berbeda. Pola pertama adalah click, pf-snare, dan bass drum, dan pola kedua adalah permainan bongo drum.

## 2.5 Menghubungkan Konsep dengan Konsep

Menghubungkan konsep satu dengan konsep yang lain dengan tujuan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan indikasi seseorang telah bertindak dan berpikir kreatif. Kreativitas sering kali diartikan sebagai kemampuan untuk melihat sesuatu dalam hubungan-hubungan yang baru untuk lebih bersifat produktif (Syafii, 1999:112). Oleh karena itu, seniman atau orang yang biasa berpikir kreatif akan lebih banyak berapresiasi tentang hal-hal yang estetis dengan tujuan mendapatkan ilmu dan pesan-pesan estetis yang disampaikan oleh penyaji agar dapat menjadi bahan atau konsep yang nantinya akan melandasi cara berpikir orang tersebut (apresiator). Konsep tersebut adalah inspirasi bagi seseorang untuk menghasilkan produk atau karya seni.

Dalam *beatbox*, menggabungkan konsep-konsep yang sudah ada atau pernah ada merupakan hal yang biasa dilakukan, terutama masalah *pattern* atau bentuk lagu dan jenis irama atau pola-pola irama. Supaya hasilnya tidak timpang karena penggabungan dua konsep yang berbeda, maka beatboxer harus berpikir lebih kreatif, dan bagaimana caranya agar hasil maksimal dan tidak terkesan menjiplak. Seperti tertulis dalam partitur pada gambar 17, Brando menghubungkan antara konsep pola irama 1 dengan konsep pola irama 2 yang warna suaranya pun juga berbeda. Konsep-konsep itu dia dapatkan dari video-video tutorial yang menginspirasi hingga dapat menciptakan konsep baru.

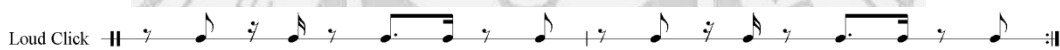
Selain konsep-konsep irama yang dapat dikombinasikan menjadi satu penyajian baru, warna suara yang memiliki karakter berbeda pun dapat dijadikan satu penyajian. *Pattern* ini sering dimainkan oleh Boleng (salah satu pendiri BCOS). Dia memainkan empat karakter suara sekaligus dalam sebuah penyajian,

yang pertama adalah *pattern* dengan warna suara B-T-K, dan jika dituliskan dalam partitur menjadi:



Gambar 20. Pola permainan *beatbox* bagian B-T-K  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Yang kedua adalah permainan salah satu warna suara yang sering disebut loud click, partiturnya adalah:



Gambar 21. Pola permainan *beatbox* bagian *loud click*  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Yang ketiga adalah warna suara techno alarm dengan pola irama yang berbeda dengan yang sebelumnya, yaitu:



Gambar 22. Pola permainan *beatbox* bagian *techno alarm*  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Yang terakhir atau yang keempat adalah salah satu teknik permainan *scratch*, yaitu vokal *scratch* yang partiturnya adalah sebagai berikut:



Gambar 23. Pola permainan *beatbox* bagian vocal *scratch*  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Keempat bagian permainan *beatbox* tersebut biasanya dia perkenalkan terlebih dahulu sebelum memainkannya ke dalam beat B-T-K atau *pattern* dasarnya. Setelah Boleng memainkan satu per satu dari keempat *pattern* itu,



kemudian dia menggabungkannya menjadi satu sajian *beatbox* dengan empat jenis teknik warna suara. Penulis mencoba mentranskrip permainannya ke dalam notasi balok sebagai berikut:

The image displays a musical score for beatboxing, organized into two systems of staves. Each staff is labeled with a specific sound effect or instrument. The first system includes tracks for T, K, B, Loud Click, Techno Alarm, and Vocal Scratch. The second system includes tracks for Anv., S. D., B. D., Cym., Whist., and S. The vocal lines are 'a wa a wa yow a wa a wa yow'.

Gambar 24. Partitur lengkap (konsep 1, 2, 3 dan 4)  
(sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

Keempat konsep tersebut jika digabung menjadi satu ternyata menjadi sebuah sajian musikal atau sajian *beatbox* yang berbeda. Penggabungan konsep satu dengan konsep yang lain memerlukan pemikiran yang kreatif. Kegiatan BCOS dalam memadukan konsep *beatbox* satu dengan konsep *beatbox* yang lain agar tercipta konsep yang baru merupakan salah satu kreativitas mereka.

## 2.6 Produk

Produk merupakan hasil dari suatu rangkaian proses yang telah melalui berbagai tahap pemikiran dan pengerjaan. Pemikiran tersebut merupakan pemikiran yang kreatif. Oleh karena itu hasil akhir atau produk merupakan salah satu indikasi telah terjadinya kreativitas. Vogel (dalam Sumaryanto, 2001:4) mengutip pernyataan Guilford yang mengemukakan pendapat bahwa paling sedikit terdapat dua kemampuan yang terlibat dalam berpikir kreatif, yaitu kemampuan “produksi-divergen” dan “kemampuan transformasi”. Menurut Vogel, kreativitas tampaknya berkorelasi dengan fleksibilitas dalam proses berpikir, yaitu adanya gagasan-gagasan yang lebih mengarah ke kompleksitas berpikir. Karena itu Vogel mendefinisikan kreativitas sebagai “proses berpikir yang menghasilkan konsep-konsep baru dan asli atau menghasilkan pemecahan masalah.

Musik acapella merupakan sajian musik tanpa iringan alat musik, dan *beatbox* merupakan salah satunya. Meskipun hanya mengandalkan vokal, *beatbox* juga dapat memproduksi sebuah sajian karya yang tidak kalah menarik dengan musik instrument atau band. Justru dengan keterbatasan *beatbox* yang hanya mengandalkan vokal, para *beatboxer* lebih berpikir secara kreatif dalam menghasilkan karya atau sajian *beatbox* agar permainan mereka terdengar tidak monoton. Tingkat produktivitas mereka memang tidak setinggi produktivitas musik non acapella, tetapi *beatbox* merupakan salah satu bentuk kesenian musik yang memerlukan tingkat kreativitas tinggi, karena *beatbox* banyak melakukan imitasi permainan musik instrument ke dalam permainan vokal.

Rekaman juga sering dilakukan oleh para beatboxer untuk dapat menghasilkan suatu karya *beatbox* yang dapat diperdengarkan ke orang lain. Biasanya rekaman dalam bentuk video tutorial, jadi selain untuk media apresiasi, video tersebut juga dapat menjadi bahan latihan untuk seseorang yang ingin belajar *beatbox* tanpa bantuan orang atau beatboxer secara langsung.



Gambar 25. Proses rekaman  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Gambar di atas merupakan gambar ketika proses rekaman yang dilakukan di rumah salah satu anggota BCOS. Biasanya beatboxer hanya sekedar merekam permainan *beatbox* mereka dengan menggunakan video, tetapi tetap dengan gaya penyampaian layaknya video tutorial. Dan ketika di unggah ke *youtube*, ternyata memang banyak video-video amatir yang meniru gaya penyampaian seperti mentor *beatbox* profesional. *Beatbox* Semarang mencoba merekam dalam bentuk mp3 dan mengolahnya dengan menambahkan efek suara digital agar lebih menarik.

Prosesnya adalah dengan merekam suara *beatbox* dengan alat bantu rekam seperti *microphone*, *sound system*, seperangkat komputer beserta *software*

*recording*, dan lainnya. Setelah suara masuk ke dalam komputer menjadi data suara, proses berikutnya adalah mengedit dan menambahkan efek-efek suara digital agar hasilnya maksimal. Biasanya jika rekaman seperti ini, para beatboxer selalu memainkan seluruh *pattern* permainannya secara individu. Hanya saja *track recording*-nya yang lebih dari satu, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 26. Data rekaman menggunakan *software* di computer (sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Dengan cara seperti inilah mereka mengeksplor pikiran-pikiran kreatif mereka ke dalam sebuah karya yang original dan dapat dijadikan bahan apresiasi untuk khalayak umum meskipun dalam bentuk mp3, tanpa ada visualisasi gambar seperti halnya video tutorial.

## 2.7 Penyajian Solo

Pengertian solo adalah permainan atau pertunjukan musik yang menampilkan pelaku tunggal untuk pemeran utama, dengan atau tanpa iringan. Pada piano solo, pemain memang dapat tampil sendiri. Tetapi pada biola solo atau vokal solo, umumnya tentu memerlukan iringan. Untuk *beatbox* sendiri, meskipun *beatbox* termasuk pada jenis permainan vokal, tetapi *beatboxing* dapat dilakukan

secara solo. Penyajian solo *beatbox* umumnya tidak dilakukan oleh satu orang dalam satu panggung, tetapi beberapa orang dengan bergantian memainkan *beatbox* tersebut. Mereka memainkan pola-pola atau *pattern beatbox* andalan masing-masing, tanpa ada persaingan apapun.

Sajian solo *beatbox* yang lain adalah penyajian *beatbox* dalam sajian *battle beatbox*. Kegiatan ini bersifat seperti perlombaan atau pertarungan antara dua *beatboxer* dalam satu panggung. Mereka berdua (*beatboxer*) memainkan *beatbox* dengan gaya atau *style beatboxing* masing-masing secara bergantian, dan pemenangnya adalah *beatboxer* yang lebih banyak memainkan pola, warna suara, dan tempo permainan yang cepat serta rumit. Yang menentukan pemenang dari *battle beatbox* adalah juri. Juri tersebut biasanya adalah seorang *beatboxer* senior, atau seorang pengamat seni yang sudah berpengalaman.

## 2.8 Penyajian Duet

Penyajian musik secara duet adalah penyajian karya musik yang dilakukan oleh dua orang pemain ataupun penyanyi, baik dengan iringan maupun tanpa iringan. Banoe (2003:126) menyatakan bahwa duet merupakan pertunjukkan musik dengan menampilkan dua orang pemain pada satu bidang ketrampilan (umpamanya vokal) baik dengan iringan (umpamanya piano) maupun tanpa iringan alat musik. Dua orang pada satu piano juga disebut permainan duet. Tetapi dua orang masing-masing dengan piano sendiri bukan termasuk duet.

Dalam penyajian kreativitas *beatbox* secara duet, kedua *beatboxer* lebih bersifat berkolaborasi atau saling mengisi kekurangan *beat* dan mengisi warna

suara yang belum dimainkan. Kolaborasi ini bisa dimainkan oleh beatboxer mana pun, meskipun kedua beatboxer tersebut belum pernah bertemu dan saling bermain *beatbox* bersama.



Gambar 27. Penyajian kreativitas duet *beatbox*  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

Gambar di atas merupakan salah satu foto dokumentasi dari BCOS. Kolaborasi duet beatboxer dalam acara ulang tahun BCOS yang ke-2 tersebut penuh dengan kejutan-kejutan kreativitas pola ritme permainan dan tempo yang semakin cepat. Kedua beatboxer tetap mengeluarkan kemampuan terbaiknya, tetapi sifatnya adalah saling mendukung penampilan, bukan untuk adu ketangkasan *beatboxing* seperti *battle beatbox*.

## 2.9 Penyajian Trio

Pengertian trio dalam musik adalah komposisi musik untuk tiga penyaji, baik vokal maupun instrumental. Dalam *beatbox*, penyajian trio pun sering ditampilkan, meskipun ada bagian penampilan untuk bermain solo. Tetapi pada

akhirnya ditutup dengan penampilan kolaborasi tiga orang beatboxer dengan mengeksplor kemampuan *beatboxing* masing-masing sesuai karakter. Sebagian contoh penampilan trio *beatbox* telah disalin oleh penulis ke dalam partitur notasi balok sebagai berikut:

The image shows a musical score for a beatbox trio, divided into two systems. The first system includes the following parts: Cymbal, Snare Drum, Bass Drum, Synthizer (Beatboxer 2), and Scratch (Beatboxer 3). The second system includes: Anv., S. D., B. D., S., and Whist. The notation uses various rhythmic symbols and notes to represent the sounds of each instrument.

Gambar 28. Contoh sajian trio *beatbox* (sumber: notasi oleh Rifiana Abdul Razzak)

## 2.10 Penyajian Kuartet

Penyajian musik oleh empat orang penyanyi atau pemain instrumen. *Beatbox* dapat juga disajikan dalam bentuk kuartet, yakni empat orang beatboxer yang bermain dalam satu panggung dan bersifat kolaboratif. Sebelum pentas, beatboxer selalu bermusyawarah tentang apa yang akan mereka mainkan, supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam hal arrangement. Penampilan-penampilan

kolaborasi seperti ini bersifat spontanitas dan tanpa latihan, jadi sebelum naik di atas panggung dan memulai *beat*, para beatboxer menetapkan bagian suara masing-masing sesuai dengan keahlian mereka.



Gambar 29. Kuartet beatbox  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)





## BAB 5

### PENUTUP

#### 2. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang memfokuskan pada “Kreativitas Musik Kelompok *Beatbox Community of Semarang*”, maka peneliti dapat mengemukakan suatu simpulan sebagai berikut :

*Beatbox* merupakan salah satu jenis sajian musik yang memiliki tingkat kreativitas dan keunikan yang tidak dimiliki oleh grup musik non acapella, karena mengolah dan mengimitasi suara-suara drum, *turntable*, dan efek suara yang lain dengan menggunakan mulut atau vokal. Pada dasarnya *beatbox* menghasilkan musik ritmis dengan sumber bunyi mulut dan bagian-bagiannya, tetapi dengan sentuhan kreativitas, *beatbox* dapat bersifat melodis dengan mengimitasi suara instrument-instrument melodis seperti synthizer dan trumpet.

Berapresiasi dengan cara melihat video tutorial *beatbox* merupakan salah satu cara belajar kelompok *beatbox* dari Semarang yang menamakan dirinya sebagai BCOS atau *Beatbox Community of Semarang*. Langkah awal mereka belajar suara-suara yang ‘aneh’ adalah menirukan sama persis dengan apa yang mereka lihat dan dengar di dalam video tutorial. Akan tetapi mereka memang harus memutar otak supaya pola permainan mereka tidak sama persis dengan pola permainan yang ada di dalam video. Kreativitas dan percaya diri para *beatboxer*

Semarang harus muncul supaya pola permainan mereka dapat menjadi ciri khas permainan dari beatboxer Semarang tersebut.

Penyajian kreativitas *beatbox* dalam kelompok BCOS ini cukup bervariasi. Ada penyajian solo *beatbox*, *battle beatbox*, duet, trio, dan kuartet *beatbox*. Masing-masing memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Semakin mahir kemampuan *beatboxing*-nya, maka akan semakin mudah untuk bereksplorasi dalam jenis penyajian solo, duet, *battle*, trio, maupun kuartet. Untuk masalah kostum atau penampilan fisik saat penyajian tidaklah terlalu diperhatikan. Mereka selalu berpenampilan apa adanya. Jika memang ada kostum tertentu, maka kostum yang digunakan adalah baju-baju dengan *style* atau gaya rapper atau hip-hop. Panggung pementasan juga tidak selalu berada di atas *stage* atau panggung pertunjukan seni yang dilengkapi *lighting* dan *property* lainnya. Kadang mereka melakukan di pinggir jalan raya atau di tempat-tempat umum lainnya sekalipun tanpa *sound system* atau penguat suara.

Bukti bahwa kelompok ini memiliki kreativitas adalah selalu terdapat indikator-indikator kreativitas. Indikator tersebut antara lain gagasan-gagasan atau ide, pemecahan masalah, ketrampilan berpikir, daya mencipta, menghubungkan konsep dengan konsep, dan produk. Gagasan-gagasan dalam bermain *beatbox* biasanya gagasan atau ide dalam hal jenis atau warna suara. Semakin banyak warna suara yang dikuasai oleh seorang beatboxer maka semakin kreatif beatboxer tersebut dalam menghasilkan karya atau menyajikan permainan *beatbox* nya. Pemecahan masalah yang ada dalam proses latihan juga termasuk indikator bahwa mereka telah berpikir kreatif. Cara berpikir beatboxer yang unik untuk

mendapatkan hasil atau karya yang unik telah mereka biasakan, supaya mereka terbiasa berpikir kreatif dan terampil dalam menghasilkan hal-hal yang baru. Menghubungkan konsep satu dengan konsep yang lain adalah cara termudah untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal ini termasuk indikator berpikir kreatif, dan BCOS hampir melakukannya setiap kali mereka akan berkarya untuk menghasilkan produk baru atau sajian yang baru. Dalam format apapun *Beatbox Community of Semarang* selalu memunculkan indikator tersebut, misalkan dalam sajian solo *beatbox*, duet, battle, trio maupun kuartet *beatbox*.

### 3. Saran

Saran yang dapat diungkapkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah : bagi *beatboxer* atau pemain *beatbox* harus memiliki media lain dalam mengembangkan kemampuan *beatboxing*-nya. Jangan hanya sekedar berapresiasi lewat *youtube* atau video tutorial saja, tetapi coba belajar langsung kepada *beatboxer* yang lebih mahir dan professional. Selain itu, mereka harus meningkatkan pengetahuan tentang ilmu ritmis atau perkusi dan kemampuan musikal supaya pola permainan mereka juga lebih bervariasi lagi. Bagi para penggemar *beatbox* yang ingin belajar *beatboxing*, disarankan agar belajar solfegio atau kepekaan musikal juga. Karena *beatbox* adalah permainan ritme dan melodi seperti halnya bermain musik instrument, selain teknik dasar *beatbox* yang memang harus dikuasai, seperti B-T-K, k-snare, dan lainnya.

Untuk dapat memunculkan kreativitas dalam BCOS atau siapapun yang ingin memunculkan pemikiran kreatif, diharapkan mereka dapat memperhatikan hal-hal ini, contohnya melihat sesuatu yang berbeda, melihat sesuatu dari cara

yang berbeda, menghasilkan pilihan majemuk, melanggar aturan, berpikir dan menghubungkan-hubungkan, menunjukkan kesadaran tinggi, mengetahui apa yang mereka pikirkan, bermain dengan kata kunci “seandainya”, dan mencoba sesuatu permainan. Untuk dapat meningkatkannya maka jadilah orang yang suka menjelajah pikiran, terbuka dengan gagasan terus menerus. Kemudian, kembangkanlah pertanyaan, gagasan sebanyak-banyaknya, dan cara baru untuk melakukan sesuatu keluar dari zona kenyamanan. Cara terakhir untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan menggunakan imajinasi seliar mungkin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, Nindah Nur. 2007. *Peran Seni Dalam Mengembangkan Kreatifitas Siswa*.  
<http://media.diknas.go.id/media/document/5465.pdf>.
- Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta : Kanisius.
- Basuki, Heru. 2010. *Pendahuluan*. <http://v-class.gunadarma.ac.id/mod/resource/view.php?id=15517>.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Teori-Teori Mengenai Kreativitas*. <http://v-class.gunadarma.ac.id/mod/resource/view.php?id=15524>.
- Griffiths, Paul. 1986. *Encyclopedia of 20<sup>th</sup>-Century Music*.
- Haryono, Slamet. 2010. *Menggal Kreativitas Mahasiswa*. Semarang : UNNES.  
<http://www.anneahira.com/sejarah-musik-pop-26829.htm>  
<http://www.facebook.com/home.php#!/pages/BCOSBeatbox-Community-of-Semarang/170788992977770?fref=ts>  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Grup\\_musik](http://id.wikipedia.org/wiki/Grup_musik)  
<http://kevinfarell.blogspot.com/2011/12/pengertian-beatbox.html>  
<http://rapendik.dindikjatim.net/program/one-for-all/pensi/44-pengertian-genre-musik-dan-jenis-jenisnya>  
<http://tyaset4.blog.com/2010/02/15/definisi-kreativitas/>
- Joseph, Wagiman. 2006. *Teori Musik I dan II*. Universitas Negeri Semarang.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Hand Out Akustik Organologi*. Universitas Negeri Semarang.
- \_\_\_\_\_, “Pembelajaran Musik Kreatif pada Anak Usia Dini”, *HARMONIA (Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni)*, Vol.V No.1 January-April 2004, hal. 57-65.
- Mack, Dieter. 2002. *Sejarah Musik Jilid 4*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi.
- Moleong, J.Lexy. 1994. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*.

[http://www.mainexchange.com/index2.php?option=com\\_docman&task=doc\\_view&gid=99&Itemid=28](http://www.mainexchange.com/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=99&Itemid=28).

Nickol, Peter. 2007. *Membaca Notasi Musik*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Okatara, Bebbi. 2011. *6 Jam Jago Teknik Olah Vokal*. Jakarta Timur : Gudang Ilmu.

Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta : Gramedia Widiasatana Indonesia.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Sumaryanto, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang : UNNES PRESS.

\_\_\_\_\_. 2001. *Diktat Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Semarang : IKIP Press.

\_\_\_\_\_, “Pemupukan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Musik”, *HARMONIA (Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni)*, Vol.2 No.1 / Januari – April 2001.

Syafii, “Aktivitas Menggambar dengan Rangsangan Bidang Geometris Sebagai Upaya Pembelajaran Berpikir Kreatif Bagi Anak Prasekolah”, *LINGUA ARTISTIKA (Jurnal Bahasa dan Seni)*, No.1 Th. XXVII Januari 1999, hal. 108-113.

Trianto, “Pembelajaran Kreativitas Melalui Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak-Kanak”, *LINGUA ARTISTIKA (Jurnal Bahasa dan Seni)*, No.3 Th.XXIV September 2001, hal. 378-389.

[www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi\\_download.php?id=7](http://www.labschool-unj.sch.id/smpjkt/materi_download.php?id=7).

Zuchdi, Darmiyati. 1982. *Penyusunan Proposal Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : FPBS IKIP Yogyakarta.

## GLOSARIUM

### A

**Acapella, It.** Menyanyi tanpa diiringi alat musik.

**Accelerando, It.** Dipercepat secara berangsur. Sering disingkat *accel.*

**Accent, Ing.** → Aksent, tekanan. Khususnya yang mendapatkan tekanan lebih dari lainnya, baik dari kata-kata maupun melodi lagu.

**Adagio, It.** Lambat, lebih lambat dari *andante*, tapi lebih cepat dari *largo*.

**Akord. Accord, Bl. Chord, Ing.** Paduan nada, bunyi serempak dari dua nada atau lebih.

**Aransemen. Arrangement, Ing.** Usaha yang dilakukan terhadap sebuah karya musik untuk suatu pertunjukan.

**Artikulasi.** Cara mengucapkan kata-kata dalam menyanyi.

### B

**Band, Ing.** Kelompok pemain musik dengan peralatan yang disesuaikan dengan tujuan pertunjukannya.

**Bas. Bass, Ing. Basse, Pr. Basso, It.** Wilayah bunyi yang rendah dan besar.

**Beat, Ing. Battuta, It.** Satuan hitungan dalam musik yang secara ritmis merupakan dasar penyajian.

**Birama.** Satuan ukuran dalam musik dengan kesamaan nilai dan imbalan aksent, yang dipakai sebagai landasan gerak sebuah lagu.

**Blending, Ing.** Padunya sifat dan corak dari asal yang berbeda-beda, misalnya kesamaan ucapan dan ekspresi dalam menyanyi bersama.

### C

### D

**Decrescendo, It.** Secara berangsur-angsur menjadi makin lembut. Disingkat *deccres.*

**Drum, Ing.** Nama umum untuk alat musik *membranofon* jenis gendering. Sangat banyak ragam bentuk, ukuran, maupun bahannya.

**Duet, Ing. Duett, Jm. Duo, Pr.** Karya musik yang dilakukan oleh dua orang penyanyi atau pemusik, baik menggunakan iringan maupun tidak.

## E

**Ekspresi.** Bagaimana seseorang mengungkapkan atau menyampaikan pesan yang tersirat dari sebuah lagu.

## F

**Falset. Falsetto, It.** Suara pria dewasa yang digunakan untuk menyanyi pada wilayah sangat tinggi di atas normal.

## G

**Harmoni. Harmony, Ing. Harmonie, Bl.** Perihal keselarasan paduan bunyi.

**Hi-Hat cymbals.** Jenis *simbal* pelengkap perangkat drum.

**Homofon. Homophone, Ing.** Bunyi serempak.

## I

**Imitasi.** Tiruan.

**Improvisasi.** Teknik bermain musik yang sifatnya spontan, seperti yang sedang terlintas pada saat itu.

**Instrumen. Instrument, Ing.** Alat musik.

**Inetrlude.** Permainan musik sebagai sisipan diantara bait-bait sebuah nyanyian, atau babak-babak suatu pementasan.

**Intonasi.** Hal tepat atau tidak tepatnya bidikan nada berkenaan dengan pitch atau ketinggiannya.

**Introduksi.** Bagian pengantar atau pendahulu bagi sebuah simfoni, sonata, ataupun overture. Namun, sering pula dipakai pada komposisi musik bentuk lainnya.

**Irama.** Gerak yang teratur mengalir, karena munculnya aksentuasi secara tetap.

## J



## K

**Koda. Coda, It. Cauda, Lat.** Nama bagian komposisi yang terletak di bagian terakhir, sebagai bagian penutup (*coda*=ekor).

**Kuartet. Quartet, Ing.** Penyajian musik oleh empat orang penyanyi atau pemain.

**Kuintet. Quintet, Ing.** Penyajian musik oleh lima orang penyanyi atau pemain.

## L

## M

**Medley.** Rangkaian dari beberapa potongan lagu, yang disusun menyatu sebagai sajian yang utuh.

**Melodi. Melodie, Bl. Melody, Ing.** Rangkaian dari sejumlah nada atau bunyi yang ditanggapi berdasarkan perbedaan tinggi-rendah atau naik-turunnya.

**Modulasi.** Peralihan nada dasar didalam suatu komposisi, baik yang sifatnya sementara maupun tetap.

**Monoton. Monotone, Ing.** Bunyi nada yang tetap.

**Musik. Music, Ing. Muziek, Bl.** Seni pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni, dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat, dan warna bunyi.

## N

**Nada.** Satuan bunyi atau suara yang getarannya teratur dengan tingkat yang juga tetap.

**Not. Noot, Bl. Note, Ing.** Gambar, angka, ataupun huruf yang melambangkan sifat-sifat nada ataupun bunyi, khususnya yang menyangkut tinggi-rendahnya dan panjang-pendeknya.

**Notasi.** Sistem pengaturan not.

## O

## P

**Partitur, *Jm.* Partition, *Pr.* Score, *Ing.*** Buku atau lembaran kertas yang memuat notasi dari sebuah komposisi musik.

**Perkusi. Percussion, *Ing.*** Alat musik yang dimainkan secara dipukul, dipukulkan, atau dibuat saling memukul.

**Pitch.** Tingkat ketinggian suatu bunyi yang diukur dari banyaknya getaran dari setiap detiknya.

## Q

## R

**Reffrain.** Ulangan. Bagian lagu yang harus dinyanyikan ulang, setiap selesainya suatu bait.

**Register.** Wilayah suara penyanyi berdasarkan resonator fisik.

**Resonansi.** Ikut berbunyi atau ikut bergetar.

## S

**Simbal. Cymbals, *Ing.*** Piringan logam tipis yang merupakan alat musik tak bernada.

**Sinkop. Syncope, *Ing.*** Irama musik yang ditandai oleh tampilnya aksent-aksent kuat pada not-not yang semestinya beraksent lemah.

**Solfegio. Solfeggio, *It.* Solfege, *Pr.*** Latihan menyanyi dengan bunyi-bunyi vocal ataupun secara solmisasi.

**Solis.** Solist, *Bl.* Pemain atau penyanyi utama yang berperan tunggal, walaupun ketika tampil disertai pengiring musik lainnya.

**Solmisasi.** Sistem membaca nada dengan suku kata, yang dirintis oleh Guido d'Arezzo.

**Solo, *It.*** Sendiri.

**Sound.** Bunyi.

**Stem-fluit, *Bl.*** Penala.

**Syair.** Teks atau kata-kata lagu.

## T

**Tangga nada.** Susunan berjenjang dari nada-nada pokok suatu sistem nada, mulai dari salah satu nada dasar sampai dengan nada oktafnya.

**Tema. Thema, Jm. Theme, Ing.** Rangkaian nada yang merupakan pokok bentuk sebuah komposisi.

**Tempo, It.** Cepat lambatnya gerak musik.

**Tremolo.** Teknik memainkan perulangan nada yang dilakukan dengan sangat cepat.

**Trio.** Komposisi musik untuk tiga penyaji, baik vocal maupun instrumental.

## U

**Unik.** Lain dari pada yang lain.

**Unison, Ing. Unisono, It.** Satu suara.

**Up beat.** Gerak tangan atau tongkat dirigen dengan tangan ke atas, sebagai pengantar untuk pukulan kuat.

## V

**Vibrato, It.** Teknik menggetarkan nada dalam penyajian musik.

**Vocal. Vocal, It. Vocaal, Bl.** Suara manusia.

**Vokalisi.** Latihan vokal.

## W

## X

## Y

## Z

**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PENYAJIAN KREATIVITAS MUSIK KELOMPOK**  
***BEATBOX COMMUNITY OF SEMARANG***

- I. PEDOMAN WAWANCARA
- II. PEDOMAN OBSERVASI
- III. PEDOMAN STUDI DOKUMEN

<b>LANDASAN TEORI</b>	
<b>Kreativitas</b>	<b>Musik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gagasan-gagasan</li> <li>2. Memecahkan masalah</li> <li>3. Respon unik / tidak biasa</li> <li>4. Daya untuk mencipta</li> <li>5. Kelincahan dalam berpikir</li> <li>6. Menghubungkan konsep dengan konsep</li> <li>7. Berpikir konvergen dan divergen</li> <li>8. Produk baru</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harmonisasi</li> <li>2. Irama</li> <li>3. Melodi</li> <li>4. Bentuk lagu</li> <li>5. Tempo</li> <li>6. Dinamik</li> <li>7. Warna nada/ suara</li> </ol>

- **Penyajian:**
  1. Solo
  2. Duet
  3. Trio
  4. Quartet

## I. PEDOMAN WAWANCARA

Menggunakan jenis pertanyaan yang mengandung 5W+1H, yaitu:

*"APA, SIAPA, KAPAN, BAGAIMANA, MENGAPA, DIMANA"*

### DAFTAR PERTANYAAN :

1. **Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal harmonisasi?**
2. Siapa yang memunculkan gagasan harmonisasi?
3. Kapan gagasan itu muncul?
4. Bagaimana proses gagasan harmonisasi Anda dapatkan?
5. Mengapa gagasan tersebut muncul?
6. Dimana gagasan harmonisasi itu Anda dapatkan?
7. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah harmonisasi?
8. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah itu?
9. Kapan pemecahan masalah harmonisasi tersebut?
10. Bagaimana cara memecahkan masalah harmonisasi?
11. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?
12. Dimana anda memecahkan masalah harmonisasi?
13. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal harmonisasi?
14. Siapa yang merespon secara unik dalam hal harmonisasi?
15. Kapan respon unik itu muncul?
16. Bagaimana respon unik itu terjadi?
17. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?
18. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal harmonisasi?
19. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan harmonisasi?
20. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta harmonisasi?
21. Kapan daya mencipta harmonisasi dilakukan?
22. Bagaimana daya mencipta harmonisasi itu terjadi?
23. Mengapa daya cipta itu dilakukan?
24. Dimana daya cipta itu dilakukan?
25. Apakah anda lincah dalam berpikir harmonisasi?

26. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah harmonisasi?
27. Kapan anda dapat berpikir secara lincah?
28. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
29. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
30. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal harmonisasi?
31. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah harmonisasi?
32. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan harmonisasi?
33. Kapan anda melakukan hal itu?
34. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
35. Mengapa anda menghubungkan konsep "x" dengan konsep "y"?
36. Dimana anda melakukan hal ini?
37. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen?
38. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
39. Kapan anda melakukan hal itu?
40. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
41. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan harmonisasi?
42. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
43. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru?
44. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?
45. Kapan hal itu terjadi?
46. Bagaimana produk baru itu dapat terwujud?
47. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?
48. Dimana produk baru ini dihasilkan?
  
- 49. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal irama?**
50. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan irama?
51. Kapan terjadinya gagasan-gagasan irama tersebut?
52. Bagaimana gagasan irama itu didapatkan?
53. Mengapa gagasan irama itu ada?
54. Dimana gagasan-gagasan tentang irama ini diperoleh?

55. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah irama?
56. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah irama itu?
57. Kapan pemecahan masalah irama tersebut?
58. Bagaimana cara memecahkan masalah irama?
59. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?
60. Dimana anda memecahkan masalah irama?
61. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal irama?
62. Siapa yang merespon secara unik dalam hal irama?
63. Kapan respon unik itu muncul?
64. Bagaimana respon unik itu terjadi?
65. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?
66. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal irama?
67. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan irama?
68. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta irama?
69. Kapan daya mencipta irama dilakukan?
70. Bagaimana daya mencipta irama itu terjadi?
71. Mengapa daya cipta itu dilakukan?
72. Dimana daya cipta itu dilakukan?
73. Apakah anda lincah dalam berpikir irama?
74. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah irama?
75. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah irama?
76. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
77. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
78. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal irama?
79. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah irama?
80. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan irama?
81. Kapan anda melakukan hal itu?
82. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
83. Mengapa anda menghubungkan konsep irama “x” dengan konsep irama “y”?
84. Dimana anda melakukan hal ini?

85. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal irama?
86. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
87. Kapan anda melakukan hal itu?
88. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
89. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan irama?
90. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
91. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru irama?
92. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?
93. Kapan hal itu terjadi?
94. Bagaimana produk baru irama itu dapat terwujud?
95. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?
96. Dimana irama baru ini dihasilkan?
- 97. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal melodi?**
98. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan melodi?
99. Kapan terjadinya gagasan-gagasan melodi tersebut?
100. Bagaimana gagasan melodi itu didapatkan?
101. Mengapa gagasan melodi itu ada?
102. Dimana gagasan-gagasan tentang melodi ini diperoleh?
103. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah melodi?
104. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah melodi itu?
105. Kapan pemecahan masalah melodi tersebut?
106. Bagaimana cara memecahkan masalah melodi?
107. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?
108. Dimana anda memecahkan masalah melodi?
109. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal melodi?
110. Siapa yang merespon secara unik dalam hal melodi?
111. Kapan respon unik itu muncul?
112. Bagaimana respon unik itu terjadi?
113. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?



114. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal melodi?
115. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan melodi?
116. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta melodi?
117. Kapan daya mencipta melodi dilakukan?
118. Bagaimana daya mencipta melodi itu terjadi?
119. Mengapa daya cipta itu dilakukan?
120. Dimana daya cipta itu dilakukan?
121. Apakah anda lincah dalam berpikir melodi?
122. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah melodi?
123. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah melodi?
124. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
125. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
126. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal melodi?
127. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah melodi?
128. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan melodi?
129. Kapan anda melakukan hal itu?
130. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
131. Mengapa anda menghubungkan konsep melodi “x” dengan konsep melodi “y”?
132. Dimana anda melakukan hal ini?
133. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal melodi?
134. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
135. Kapan anda melakukan hal itu?
136. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
137. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan melodi?
138. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
139. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa melodi?
140. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?
141. Kapan hal itu terjadi?

142. Bagaimana produk baru melodi ini dapat terwujud?

143. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?

144. Dimana melodi baru ini dihasilkan?

**145. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal bentuk lagu?**

146. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan bentuk lagu?

147. Kapan terjadinya gagasan-gagasan bentuk lagu tersebut?

148. Bagaimana gagasan bentuk lagu itu didapatkan?

149. Mengapa gagasan bentuk lagu itu ada?

150. Dimana gagasan-gagasan tentang bentuk lagu ini diperoleh?

151. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah bentuk lagu?

152. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah bentuk lagu itu?

153. Kapan pemecahan masalah bentuk lagu tersebut?

154. Bagaimana cara memecahkan masalah bentuk lagu?

155. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?

156. Dimana anda memecahkan masalah bentuk lagu?

157. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal bentuk lagu?

158. Siapa yang merespon secara unik dalam hal bentuk lagu?

159. Kapan respon unik itu muncul?

160. Bagaimana respon unik itu terjadi?

161. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?

162. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal bentuk lagu?

163. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan bentuk lagu?

164. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta bentuk lagu?

165. Kapan daya mencipta bentuk lagu dilakukan?

166. Bagaimana daya mencipta bentuk lagu itu terjadi?

167. Mengapa daya cipta itu dilakukan?

168. Dimana daya cipta itu dilakukan?

169. Apakah anda lincah dalam berpikir bentuk lagu?

170. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah bentuk lagu?

171. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah bentuk lagu?
172. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
173. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
174. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal bentuk lagu?
175. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah bentuk lagu?
176. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan bentuk lagu?
177. Kapan anda melakukan hal itu?
178. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
179. Mengapa anda menghubungkan konsep struktur lagu “x” dengan konsep struktur lagu “y”?
180. Dimana anda melakukan hal ini?
181. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal bentuk lagu?
182. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
183. Kapan anda melakukan hal itu?
184. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
185. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan bentuk lagu?
186. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
187. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru dalam bentuk struktur lagu?
188. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?
189. Kapan hal itu terjadi?
190. Bagaimana produk baru bentuk lagu itu dapat terwujud?
191. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?
192. Dimana bentuk lagu baru ini dihasilkan?
  
- 193. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal tempo?**
194. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan tempo?
195. Kapan terjadinya gagasan-gagasan tempo tersebut?
196. Bagaimana gagasan tempo itu didapatkan?
197. Mengapa gagasan tempo itu ada?

198. Dimana gagasan-gagasan tentang tempo ini diperoleh?
199. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah tempo?
200. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah tempo itu?
201. Kapan pemecahan masalah tempo tersebut?
202. Bagaimana cara memecahkan masalah tempo?
203. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?
204. Dimana anda memecahkan masalah tempo?
205. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal tempo?
206. Siapa yang merespon secara unik dalam hal tempo?
207. Kapan respon unik itu muncul?
208. Bagaimana respon unik itu terjadi?
209. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?
210. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal tempo?
211. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan tempo?
212. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta tempo?
213. Kapan daya mencipta tempo dilakukan?
214. Bagaimana daya mencipta tempo itu terjadi?
215. Mengapa daya cipta itu dilakukan?
216. Dimana daya cipta itu dilakukan?
217. Apakah anda lincah dalam berpikir tempo?
218. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah tempo?
219. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah tempo?
220. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
221. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
222. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal tempo?
223. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah tempo?
224. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan tempo?
225. Kapan anda melakukan hal itu?
226. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
227. Mengapa anda menghubungkan konsep tempo “x” dengan konsep tempo “y”?

228. Dimana anda melakukan hal ini?
229. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal tempo?
230. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
231. Kapan anda melakukan hal itu?
232. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
233. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan tempo?
234. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
235. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa tempo?
236. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?
237. Kapan hal itu terjadi?
238. Bagaimana produk baru tempo ini dapat terwujud?
239. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?
240. Dimana tempo baru ini dihasilkan?
- 241. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal dinamik?**
242. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan dinamik?
243. Kapan terjadinya gagasan-gagasan dinamik tersebut?
244. Bagaimana gagasan dinamik itu didapatkan?
245. Mengapa gagasan dinamik itu ada?
246. Dimana gagasan-gagasan tentang dinamik ini diperoleh?
247. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah dinamik?
248. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah dinamik itu?
249. Kapan pemecahan masalah dinamik tersebut?
250. Bagaimana cara memecahkan masalah dinamik?
251. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?
252. Dimana anda memecahkan masalah dinamik?
253. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal dinamik?
254. Siapa yang merespon secara unik dalam hal dinamik?
255. Kapan respon unik itu muncul?
256. Bagaimana respon unik itu terjadi?

257. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?
258. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal dinamik?
259. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan dinamik?
260. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta dinamik?
261. Kapan daya mencipta dinamik dilakukan?
262. Bagaimana daya mencipta dinamik itu terjadi?
263. Mengapa daya cipta itu dilakukan?
264. Dimana daya cipta itu dilakukan?
265. Apakah anda lincah dalam berpikir dinamik?
266. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah dinamik?
267. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah dinamik?
268. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
269. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
270. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal dinamik?
271. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah dinamik?
272. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan dinamik?
273. Kapan anda melakukan hal itu?
274. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
275. Mengapa anda menghubungkan konsep dinamik “x” dengan konsep dinamik “y”?
276. Dimana anda melakukan hal ini?
277. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal dinamik?
278. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
279. Kapan anda melakukan hal itu?
280. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
281. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan dinamik?
282. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
283. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa dinamik?
284. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?

285. Kapan hal itu terjadi?

286. Bagaimana produk baru dinamik ini dapat terwujud?

287. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?

288. Dimana dinamik baru ini dihasilkan?

**289. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal warna suara?**

290. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan warna suara?

291. Kapan terjadinya gagasan-gagasan warna suara tersebut?

292. Bagaimana gagasan warna suara itu didapatkan?

293. Mengapa gagasan warna suara itu ada?

294. Dimana gagasan-gagasan tentang warna suara ini diperoleh?

295. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah warna suara?

296. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah warna suara itu?

297. Kapan pemecahan masalah warna suara tersebut?

298. Bagaimana cara memecahkan masalah warna suara?

299. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?

300. Dimana anda memecahkan masalah warna suara?

301. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal warna suara?

302. Siapa yang merespon secara unik dalam hal warna suara?

303. Kapan respon unik itu muncul?

304. Bagaimana respon unik itu terjadi?

305. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?

306. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal warna suara?

307. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan warna suara?

308. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta warna suara?

309. Kapan daya mencipta warna suara dilakukan?

310. Bagaimana daya mencipta warna suara itu terjadi?

311. Mengapa daya cipta itu dilakukan?

312. Dimana daya cipta itu dilakukan?

313. Apakah anda lincah dalam berpikir warna suara?

314. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah warna suara?
315. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah warna suara?
316. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?
317. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?
318. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal warna suara?
319. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah warna suara?
320. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan warna suara?
321. Kapan anda melakukan hal itu?
322. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?
323. Mengapa anda menghubungkan konsep warna suara “x” dengan konsep warna suara “y”?
324. Dimana anda melakukan hal ini?
325. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal warna suara?
326. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?
327. Kapan anda melakukan hal itu?
328. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
329. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan warna suara?
330. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?
331. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa warna suara?
332. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?
333. Kapan hal itu terjadi?
334. Bagaimana produk baru warna suara ini dapat terwujud?
335. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?
336. Dimana warna suara baru ini dihasilkan?

## II. PEDOMAN OBSERVASI

1. Setting
2. Pelaku



### 3. Tindakan

Hasilnya berupa *data observasi* dalam bentuk **foto** dan **video**

## III. STUDI DOKUMEN

Peneliti mengambil hasil foto-foto dan video-video yang sudah ada pada kelompok BCOS untuk dijadikan bahan penelitian, dan hasilnya berupa *data studi dokumen* dalam bentuk **foto** dan **video**.







KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 1944/FBS/2012

Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik (Pendidikan Seni Musik) Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik (Pendidikan Seni Musik) Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik (Pendidikan Seni Musik) Tanggal 26 September 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan  
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Dr. Sunarto, S.Sn., M.Hum  
NIP : 196912151999031001  
Pangkat/Golongan : III/d - Penata Tk. I  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Drs WADIYO, M.Si  
NIP : 195912301988031001  
Pangkat/Golongan : IV/c - Pembina Utama Muda  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : RIFIANA ABDUL RAZZAK  
NIM : 2501409032  
Jurusan/Prodi : Seni Drama, Tari, dan Musik/Pendidikan Seni Drama,  
Tari, dan Musik (Pendidikan Seni Musik)  
Topik : Musik Beatbox pada Beatbox Community of Semarang  
(B-Coc) Kajian Musikologis

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



- Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Dosen Pembimbing  
4. Peringgal





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG ( UNNES )

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

TelP / Fax (024) 8508010

Laman : <http://fbs.unnes.ac.id/>

No. Dok. FM-02-AKD-20	No. Revisi : 00	Tgl Berlaku : 01 Sept. 2010	Halaman: 1 dari 1
-----------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

Nomor : 714 / FBS / 2013

Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjan

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan PSDTM adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a.	Ketua	:	Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
b.	Sekretaris	:	Joko Wiyoso, S.Kar., M.Hum
c.	Pembimbing Utama	:	Dr. Sunarto, S.Sn., M.Hum.
d.	Pembimbing Pendamping	:	Drs. Wadiyo, M.Si.
e.	Penguji	:	1. Drs. Eko Raharjo, M.Hum.
			2. Drs. Wadiyo, M.Si.
			3. Dr. Sunarto, S.Sn., M.Hum.

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Jurusan/ Program Studi	Judul Skripsi
Rifiana Abdul Razzak	2501409032	Pendidikan Seni Musik	

III. Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal : Kamis/2 Mei 2013

Jam : 09.00

Tempat : B2-212

Pakaian :

- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdasar
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.

Semarang, 26 April 2013

Dekan,



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP. 196008031989011001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan PSDTM
2. Calon yang diuji

## DAFTAR PERTANYAAN

- 337. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal harmonisasi?**  
*Menjadi stimulan munculnya karakter baru /warna suara baru*
338. Siapa yang memunculkan gagasan harmonisasi?  
*Semua personil*
339. Kapan gagasan itu muncul?  
*Ketika berlatih / nongkrong*
340. Bagaimana proses gagasan harmonisasi Anda dapatkan?  
*Datang begitu saja*
341. Mengapa gagasan tersebut muncul?  
*Kemungkinan akibat menonton youtube*
342. Dimana gagasan harmonisasi itu Anda dapatkan?  
*Dimana saja / tempat latihan*
343. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah harmonisasi?  
*Warna suara baru*
344. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah itu?  
*Semua personil*
345. Kapan pemecahan masalah harmonisasi tersebut?  
*Saat latihan itu juga*
346. Bagaimana cara memecahkan masalah harmonisasi?  
*Mencari referensi*
347. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?  
*Yang paling tepat dan solutif*
348. Dimana anda memecahkan masalah harmonisasi?  
*Di tempat latihan*
349. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal harmonisasi?  
*Mengisi bagian-bagian yang kosong dengan karakter / warna suara lain*
350. Siapa yang merespon secara unik dalam hal harmonisasi?  
*Setiap beatboxer*
351. Kapan respon unik itu muncul?  
*Ketika masalah itu muncul*
352. Bagaimana respon unik itu terjadi?  
*Karena refleks*
353. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?  
*Untuk memecahkan masalah*
354. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal harmonisasi?  
*Di tempat latihan*
355. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan harmonisasi?

- Menciptakan satu motif baru dalam permainan*
356. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta harmonisasi?  
*Setiap pemain beatbox*
357. Kapan daya mencipta harmonisasi dilakukan?  
*Saat berlatih*
358. Bagaimana daya mencipta harmonisasi itu terjadi?  
*Menggabungkan teknik yang sudah ada*
359. Mengapa daya cipta itu dilakukan?  
*Untuk menjadikan karakter suara individu*
360. Dimana daya cipta itu dilakukan?  
*Di tempat latihan*
361. Apakah anda lincah dalam berpikir harmonisasi?  
*Agak sulit*
362. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah harmonisasi?  
*Kayyis*
363. Kapan anda dapat berpikir secara lincah?  
*Ketika ide itu muncul*
364. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?  
*Merupakan suatu pemikiran yang membutuhkan pengalaman*
365. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?  
*Karena pengalaman di dunia beatbox sudah lama*
366. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal harmonisasi?  
*Di tempat latihan, nongkrong, taman KB*
367. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah harmonisasi?  
*Ya*
368. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan harmonisasi?  
*Semua beatboxer*
369. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Setiap kali beatboxing*
370. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?  
*Konsep beatboxer X dipadu dengan konsep beatboxer Y*
371. Mengapa anda menghubungkan konsep “x” dengan konsep “y”?  
*Karena akan menghasilkan konsep baru yang unik*
372. Dimana anda melakukan hal ini?  
*Di tempat latihan*
373. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Ya*
374. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?  
*Beatboxer yang berpengalaman*

375. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Saat latihan*
376. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Mencari sebuah gagasan lalu mengembangkannya*
377. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan harmonisasi?  
*Agar harmonisasi yang dihasilkan cenderung fresh*
378. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Dimana saja*
379. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru?  
*Ya*
380. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?  
*Semua beatboxer lama*
381. Kapan hal itu terjadi?  
*Kapan saja, tidak tentu*
382. Bagaimana produk baru itu dapat terwujud?  
*Dari beatle, sharing, kemudian dirangkai menjadi motif beatboxing yang baru*
383. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?  
*Berawal dari permainan-permainan sederhana*
384. Dimana produk baru ini dihasilkan?  
*Tempat latihan*
- 385. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal irama?**  
*Irama-irama dalam musik D.J (R'n B)*
386. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan irama?  
*Siapa saja*
387. Kapan terjadinya gagasan-gagasan irama tersebut?  
*Saat berkumpul dan latihan*
388. Bagaimana gagasan irama itu didapatkan?  
*Terinspirasi oleh beatboxer luar negeri di youtube*
389. Mengapa gagasan irama itu ada?  
*Karena memang sengaja dibuat seperti itu*
390. Dimana gagasan-gagasan tentang irama ini diperoleh?  
*Dimana saja saat latihan*
391. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah irama?  
*Pemecahan masalah dengan "show one of man"*
392. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah irama itu?  
*Siapa saja bisa*
393. Kapan pemecahan masalah irama tersebut?  
*Saat latihan*
394. Bagaimana cara memecahkan masalah irama?

*Show one by one*

395. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?  
*Karena semua beatboxer akan menuangkan ide-idenya*
396. Dimana anda memecahkan masalah irama?  
*Di tempat latihan*
397. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal irama?  
*Ikut beatboxing*
398. Siapa yang merespon secara unik dalam hal irama?  
*Semua beatboxer*
399. Kapan respon unik itu muncul?  
*Kapan saja*
400. Bagaimana respon unik itu terjadi?  
*Spontanitas*
401. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?  
*Agar performingnya tambah bagus*
402. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal irama?  
*Dimana saja*
403. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan irama?  
*Menciptakan / mengubah irama-irama yang ada sebelumnya*
404. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta irama?  
*Semua beatboxer berpengalaman*
405. Kapan daya mencipta irama dilakukan?  
*Kapan saja*
406. Bagaimana daya mencipta irama itu terjadi?  
*Mengubah irama yang sudah ada*
407. Mengapa daya cipta itu dilakukan?  
*Agar tercipta nuansa baru*
408. Dimana daya cipta itu dilakukan?  
*Di tempat latihan*
409. Apakah anda lincah dalam berpikir irama?  
*Ya*
410. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah irama?  
*Si Boleng*
411. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah irama?  
*Saat latihan*
412. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?  
*Bergantung pada skill yang dikuasai*
413. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?  
*Karena sudah terbiasa*
414. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal irama?



*Di tempat latihan*

415. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah irama?

*Ya*

416. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan irama?

*Semua beatboxer*

417. Kapan anda melakukan hal itu?

*Kapan saja*

418. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?

*Menyempurnakan konsep X dengan konsep Y*

419. Mengapa anda menghubungkan konsep irama “x” dengan konsep irama “y”?

*Agar lebih variatif*

420. Dimana anda melakukan hal ini?

*Di tempat latihan*

421. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal irama?

*Ya*

422. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?

*Semua beatboxer*

423. Kapan anda melakukan hal itu?

*Saat latihan*

424. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?

*Mengumpulkan konsep, kemudian menggabungkannya sehingga menjadi konsep baru*

425. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan irama?

*Karena hanya dengan seperti itu kami mendapatkan konsep baru*

426. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?

*Dimana saja*

427. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru irama?

*Ya*

428. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?

*Beatboxer ber-skill tinggi*

429. Kapan hal itu terjadi?

*Saat latihan*

430. Bagaimana produk baru irama itu dapat terwujud?

*Saat penggabungan beberapa konsep beatboxer*

431. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?

*Karena beatboxer sudah melalui tahapan sebelumnya*

432. Dimana irama baru ini dihasilkan?

*Di tempat latihan*

**433. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal melodi?**

***Hanya melodi sederhana***

434. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan melodi?  
*Semua beatboxer*
435. Kapan terjadinya gagasan-gagasan melodi tersebut?  
*Saat latihan*
436. Bagaimana gagasan melodi itu didapatkan?  
*Dari searching di internet, kemudian mencoba-coba sendiri*
437. Mengapa gagasan melodi itu ada?  
*Karena hasil mengarang saja*
438. Dimana gagasan-gagasan tentang melodi ini diperoleh?  
*Di tempat latihan*
439. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah melodi?  
*Dengan bereksperimen*
440. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah melodi itu?  
*Beatboxer*
441. Kapan pemecahan masalah melodi tersebut?  
*Saat menemukan masalah itu juga*
442. Bagaimana cara memecahkan masalah melodi?  
*Dengan bereksperimen*
443. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?  
*Karena paling simple dan gampang*
444. Dimana anda memecahkan masalah melodi?  
*Dimana saja*
445. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal melodi?  
*Mengisi melodi yang tepat*
446. Siapa yang merespon secara unik dalam hal melodi?  
*Semua beatboxer*
447. Kapan respon unik itu muncul?  
*Saat berlatih*
448. Bagaimana respon unik itu terjadi?  
*Spontanitas saja*
449. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?  
*Karena akan lebih bagus jika dibubuhi melodi tersebut*
450. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal melodi?  
*Saat berkolaborasi beatbox*
451. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan melodi?  
*Menciptakan melodi sederhana*
452. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta melodi?  
*Semua beatboxer*
453. Kapan daya mencipta melodi dilakukan?

*Kapan saja*

454. Bagaimana daya mencipta melodi itu terjadi?

*Mengisi irama atau ritmis dengan melodi*

455. Mengapa daya cipta itu dilakukan?

*Karena bagus saja*

456. Dimana daya cipta itu dilakukan?

*Di arena beatbox*

457. Apakah anda lincah dalam berpikir melodi?

*Lincah*

458. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah melodi?

*Kayyis*

459. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah melodi?

*Kapan saja*

460. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?

*Seketika itu muncul ide melodi tersebut*

461. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?

*Karena sudah terbiasa*

462. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal melodi?

*Dimana pun bisa*

463. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah melodi?

*Ya*

464. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan melodi?

*Boleng, Brando, dll.*

465. Kapan anda melakukan hal itu?

*Saat latihan*

466. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?

*Konsep motif melodi 1 dipadukan dengan konsep motif melodi 2*

467. Mengapa anda menghubungkan konsep melodi “x” dengan konsep melodi “y”?

*Agarmenghasilkan produk baru*

468. Dimana anda melakukan hal ini?

*Di tempat latihan*

469. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal melodi?

*Ya*

470. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?

*Semua beatboxer*

471. Kapan anda melakukan hal itu?

*Kapan saja*

472. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Berawal dari satu nada, kemudian dikembangkan menjadi melodi yang bagus*
473. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan melodi?  
*Karena itu cara termudah*
474. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Dimana saja*
475. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa melodi?  
*Ya*
476. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?  
*Semua beatboxer bisa*
477. Kapan hal itu terjadi?  
*Kapan saja, tak tentu*
478. Bagaimana produk baru melodi ini dapat terwujud?  
*Berawal dari satu nada yang dikembangkan*
479. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?  
*Karena telah melewati proses yang panjang*
480. Dimana melodi baru ini dihasilkan?  
*Di tempat latihan*
- 481. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal bentuk lagu?**  
*Bentuk lagu/musik sederhana*
482. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan bentuk lagu?  
*Siapa saja bisa*
483. Kapan terjadinya gagasan-gagasan bentuk lagu tersebut?  
*Saat beatboxing, kemudian evaluasi*
484. Bagaimana gagasan bentuk lagu itu didapatkan?  
*Melalui pemikiran bersama*
485. Mengapa gagasan bentuk lagu itu ada?  
*Karena itu unik menurut kami*
486. Dimana gagasan-gagasan tentang bentuk lagu ini diperoleh?  
*Di tempat latihan*
487. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah bentuk lagu?  
*Pemilihan konsep musik*
488. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah bentuk lagu itu?  
*Siapa saja bisa*
489. Kapan pemecahan masalah bentuk lagu tersebut?  
*Saat ide datang*
490. Bagaimana cara memecahkan masalah bentuk lagu?  
*Dengan cara bereksperimen dan menonton youtube*
491. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?

*Karena solutif*

492. Dimana anda memecahkan masalah bentuk lagu?

*Di tempat latihan / Taman KB*

493. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal bentuk lagu?

*Beatboxing individu, kemudian mempresentasikan dihadapan teman-teman*

494. Siapa yang merespon secara unik dalam hal bentuk lagu?

*Semua beatboxer*

495. Kapan respon unik itu muncul?

*Tidak tentu*

496. Bagaimana respon unik itu terjadi?

*Bereksperimen terlebih dahulu*

497. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?

*Karena sudah reflek saja*

498. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal bentuk lagu?

*Di tempat nongkrong*

499. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan bentuk lagu?

*Membuat suatu sajian beatboxing yang berbeda*

500. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta bentuk lagu?

*Beatboxer*

501. Kapan daya mencipta bentuk lagu dilakukan?

*Saat latihan, tapi jarang dilakukan*

502. Bagaimana daya mencipta bentuk lagu itu terjadi?

*Ketika permainan beatboxer 1 meniru beatboxer lain*

503. Mengapa daya cipta itu dilakukan?

*Untuk menghasilkan musik baru*

504. Dimana daya cipta itu dilakukan?

*Di tempat latihan*

505. Apakah anda lincah dalam berpikir bentuk lagu?

*Lincih*

506. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah bentuk lagu?

*Brando*

507. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah bentuk lagu?

*Setiap kali bosan dengan sajian beatboxing yang itu-itu saja*

508. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?

*Spontanitas saja muncul ide-ide*

509. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?

*Karena sudah terbiasa*

510. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal bentuk lagu?

*Di tempat latihan*

511. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah bentuk lagu?  
*Ya, tetapi jarang*
512. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan bentuk lagu?  
*Semua beatboxer dapat melakukannya*
513. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Setiap berlatih*
514. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?  
*Memadukan dua konsep sehingga menjadi konsep baru*
515. Mengapa anda menghubungkan konsep struktur lagu “x” dengan konsep struktur lagu “y”?  
*Karena jika kedua konsep digabung akan menjadi konsep baru*
516. Dimana anda melakukan hal ini?  
*Di tempat latihan*
517. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal bentuk lagu?  
*Ya*
518. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?  
*Semua beatboxer*
519. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Ketika menemukan suatu masalah*
520. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Mencari 1 gagasan , kemudian dikembangkan*
521. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan bentuk lagu?  
*Karena itu merupakan cara efektif untuk menemukan bentuk lagu*
522. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Di tempat latihan*
523. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru dalam bentuk struktur lagu?  
*Ya*
524. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?  
*Semua beatboxer berperan*
525. Kapan hal itu terjadi?  
*Saat latihan*
526. Bagaimana produk baru bentuk lagu itu dapat terwujud?  
*Melalui berbagai uji coba*
527. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?  
*Agar ada warna baru dalam permainan beatbox*
528. Dimana bentuk lagu baru ini dihasilkan?  
*Di tempat latihan*
- 529. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal tempo?**

***Merubah tempo dalam satu sajian beatbox***

530. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan tempo?  
*Setiap beatboxer*
531. Kapan terjadinya gagasan-gagasan tempo tersebut?  
*Ketika latihan dan perform*
532. Bagaimana gagasan tempo itu didapatkan?  
*Ketika para beatboxer merasa jenuh dengan tempo lambat, mereka akan merubahnya*
533. Mengapa gagasan tempo itu ada?  
*Karena tempo merupakan hal yang penting dalam penyajian beatbox non tunggal*
534. Dimana gagasan-gagasan tentang tempo ini diperoleh?  
*Dimana saja*
535. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah tempo?  
*Mengubah cepat lambatnya tempo*
536. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah tempo itu?  
*Semua beatboxer*
537. Kapan pemecahan masalah tempo tersebut?  
*Saat beatboxing*
538. Bagaimana cara memecahkan masalah tempo?  
*Memainkan lagu secara keseluruhan kemudian mengubah temponya*
539. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?  
*Karena paling efektif*
540. Dimana anda memecahkan masalah tempo?  
*Di tempat latihan*
541. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal tempo?  
*Memodifikasi tempo dalam satu lagu/sajian*
542. Siapa yang merespon secara unik dalam hal tempo?  
*Kayyis*
543. Kapan respon unik itu muncul?  
*Saat mengalami kejenuhan*
544. Bagaimana respon unik itu terjadi?  
*Saat berlatih, lagu dibuat dengan tempo yang berubah*
545. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?  
*Untuk menghilangkan kejenuhan*
546. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal tempo?  
*Di tempat latihan*
547. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan tempo?  
*Menciptakan variasi tempo*
548. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta tempo?

*Beatboxer yang berkompeten*

549. Kapan daya mencipta tempo dilakukan?

*Saat berlatih*

550. Bagaimana daya mencipta tempo itu terjadi?

*Merubah tempo awal menjadi tempo yang berbeda*

551. Mengapa daya cipta itu dilakukan?

*Untuk menghilangkan kejenuhan*

552. Dimana daya cipta itu dilakukan?

*Di tempat latihan*

553. Apakah anda lincah dalam berpikir tempo?

*Lincah*

554. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah tempo?

*Kayyis*

555. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah tempo?

*Kapan saja*

556. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?

*Muncul begitu saja, refleksi*

557. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?

*Karena sudah terbiasa*

558. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal tempo?

*Dimana saja*

559. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah tempo?

*Ya*

560. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan tempo?

*Semua beatboxer*

561. Kapan anda melakukan hal itu?

*Saat berlatih*

562. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?

*Hanya merubah tempo awal menjadi tempo yang berbeda*

563. Mengapa anda menghubungkan konsep tempo “x” dengan konsep tempo “y”?

*Agar lebih menarik*

564. Dimana anda melakukan hal ini?

*Di tempat latihan*

565. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal tempo?

*Ya*

566. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?

*Semua beatboxer*

567. Kapan anda melakukan hal itu?



*Saat berlatih*

568. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Memikirkan beberapa konsep tempo, hingga terpilih satu konsep*
569. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan tempo?  
*Karena itu cara paling efektif*
570. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Dimana saja*
571. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa tempo?  
*Ya*
572. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?  
*Beatboxer yang produktif*
573. Kapan hal itu terjadi?  
*Setiap saat bisa*
574. Bagaimana produk baru tempo ini dapat terwujud?  
*Melalui proses latihan*
575. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?  
*Agar masalah kejenuhan dalam hal tempo dapat teratasi*
576. Dimana tempo baru ini dihasilkan?  
*Di tempat latihan*
- 577. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal dinamik?**  
*Permainan crescendo dan decrescendo*
578. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan dinamik?  
*Beatboxer yang aktif saat latihan bersama*
579. Kapan terjadinya gagasan-gagasan dinamik tersebut?  
*Kapan saja, ketika beatboxer merasa jenuh dan harus merubah dinamikanya*
580. Bagaimana gagasan dinamik itu didapatkan?  
*Mengubah part2 beatbox dengan dinamik yang berbeda*
581. Mengapa gagasan dinamik itu ada?  
*Karena ketika dinamik tidak diberi variasi akan lebih membosankan*
582. Dimana gagasan-gagasan tentang dinamik ini diperoleh?  
*Ketika latihan dimanapun berada*
583. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah dinamik?  
*Mengubah keras/lembutnya lagu sajian*
584. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah dinamik itu?  
*Semua beatboxer berpotensi*
585. Kapan pemecahan masalah dinamik tersebut?  
*Saat masalah itu muncul*
586. Bagaimana cara memecahkan masalah dinamik?  
*Mengubah dinamik dari lagu tersebut*
587. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?

*Karena caranya mudah dan hasilnya bagus*

588. Dimana anda memecahkan masalah dinamik?

*Di tempat latihan*

589. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal dinamik?

*Merespon dengan mengubah dinamik lagu*

590. Siapa yang merespon secara unik dalam hal dinamik?

*Semua beatboxer*

591. Kapan respon unik itu muncul?

*Ketika muncul permasalahan*

592. Bagaimana respon unik itu terjadi?

*Langsung memberikan beat yang berbeda saja*

593. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?

*Karena merespon itu paling efektif*

594. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal dinamik?

*Di tempat latihan*

595. Apa daya cipta yang ada dalam penciptaan dinamik?

*Menggabungkan dinamik2 yang sudah ada menjadi 1 tampilan baru*

596. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta dinamik?

*Semua beatboxer*

597. Kapan daya mencipta dinamik dilakukan?

*Saat latihan*

598. Bagaimana daya mencipta dinamik itu terjadi?

*Hanya menggabungkan dinamik yang sudah ada*

599. Mengapa daya cipta itu dilakukan?

*Untuk mengurangi rasa kejenuhan*

600. Dimana daya cipta itu dilakukan?

*Di tempat latihan*

601. Apakah anda lincah dalam berpikir dinamik?

*Lincah*

602. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah dinamik?

*Leon*

603. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah dinamik?

*Kapan saja saat berlatih*

604. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?

*Saat latihan dan beatboxer inginkan suatu perubahan dinamik*

605. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?

*Karena kami sudah terbiasa*

606. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal dinamik?

*Dimana saja*

607. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah dinamik?  
*Tak tentu*
608. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan dinamik?  
*Seluruh beatboxer Semarang*
609. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Saat latihan*
610. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?  
*Menghubungkan dinamik keras dengan dinamik lembut dan sebaliknya*
611. Mengapa anda menghubungkan konsep dinamik “x” dengan konsep dinamik “y”?  
*Agar lebih variatif*
612. Dimana anda melakukan hal ini?  
*Di tempat latihan*
613. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal dinamik?  
*Ya*
614. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?  
*Boleng , Kayyis , Leon*
615. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Saat nongkrong /tidak latihan*
616. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Dengan cara memikirkan satu konsep awal, kemudian mengembangkannya*
617. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan dinamik?  
*Karena itu adalah cara yang tepat*
618. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?  
*Dimana saja / tak tentu*
619. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa dinamik?  
*Tidak, hanya menggunakan konsep dinamika yang sudah ada*
620. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?  
*Para beatboxer*
621. Kapan hal itu terjadi?  
*Setiap saat bisa*
622. Bagaimana produk baru dinamik ini dapat terwujud?  
*Bukan produk baru dinamik, tetapi konsep baru*
623. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?  
*Karena hasil dari kejenuhan dinamik-dinamik yang biasa*
624. Dimana dinamik baru ini dihasilkan?  
*Di tempat latihan*
- 625. Apa gagasan-gagasan yang muncul dalam hal warna suara?**

***Warna suara dari turn table***

626. Siapa yang menciptakan gagasan-gagasan warna suara?  
*Semua beatboxer*
627. Kapan terjadinya gagasan-gagasan warna suara tersebut?  
*Saa tberlatih*
628. Bagaimana gagasan warna suara itu didapatkan?  
*Dengan melihat video dari youtube*
629. Mengapa gagasan warna suara itu ada?  
*Karena sangat diperlukan untuk memeperkaya voicing saat beatboxing*
630. Dimana gagasan-gagasan tentang warna suara ini diperoleh?  
*Di tempat latihan*
631. Apa pemecahan masalah yang dipilih dalam memecahkan masalah warna suara?  
*Dengan mengapresiasivideo dari youtube*
632. Siapa yang memunculkan pemecahan masalah warna suara itu?  
*Tidak tahu*
633. Kapan pemecahan masalah warna suara tersebut?  
*Saat latihan*
634. Bagaimana cara memecahkan masalah warna suara?  
*Dengan cara sering melihat dan meendengarkan permainan DJ kemudian ditirukan denagn mulut.*
635. Mengapa pemecahan masalah itu yang dipilih?  
*Karena itulah yang paling solutif*
636. Dimana anda memecahkan masalah warna suara?  
*Di tempat latihan*
637. Apa respon unik yang anda lakukan dalam hal warna suara?  
*Menirikan warna suara turn table*
638. Siapa yang merespon secara unik dalam hal warna suara?  
*Semua beatboxer*
639. Kapan respon unik itu muncul?  
*Saat berlatih*
640. Bagaimana respon unik itu terjadi?  
*Muncul begitu saja, kadang peniruan belum persis*
641. Mengapa respon unik tersebut dilakukan?  
*Karena cepat untuk mendapatkan ide*
642. Dimana respon unik tersebut dilakukan untuk hal warna suara?  
*Di tempat berlatih*
643. Apa daya cipta yang yang ada dalam penciptaan warna suara?  
*Menciptakan warna suara baru*
644. Siapa yang melakukan daya untuk mencipta warna suara?

*Beatboxer yang kreatif*

645. Kapan daya mencipta warna suara dilakukan?  
*Saat berlatih, tetapi tidak menentu*
646. Bagaimana daya mencipta warna suara itu terjadi?  
*Berawal dari menonton videodari youtube, kemudian menirukannya menggunakan mulut, hingga karakter yang dihasilkan mirip*
647. Mengapa daya cipta itu dilakukan?  
*Karena itu merupakan cara termudah dan solutif*
648. Dimana daya cipta itu dilakukan?  
*Di tempat latihan*
649. Apakah anda lincah dalam berpikir warna suara?  
*Ya*
650. Siapa yang paling lincah dalam berpikir masalah warna suara?  
*Boleng*
651. Kapan anda dapat berpikir secara lincah untuk masalah warna suara?  
*Tidak tentu, bergantung mood*
652. Bagaimana berpikir lincah itu dapat terjadi?  
*Karena memang sudah terbiasa, jadi berpikir lincah itu berjalan sendiri*
653. Mengapa anda dapat berpikir secara lincah?  
*Karena sudah terbiasa*
654. Dimana saja anda dapat berpikir lincah untuk hal warna suara?  
*Di tempat latihan , di depan leptop/ media online*
655. Apakah anda menghubungkan konsep dengan konsep untuk masalah warna suara?  
*Tidak, karena warna suara sangat eksklusif*
656. Siapa saja yang melakukan hal ini dalam kaitannya dengan warna suara?  
*Tidak ada*
657. Kapan anda melakukan hal itu?  
*Tidak pernah*
658. Bagaimana cara menghubungkan konsep dengan konsep itu?  
*Tidak ada*
659. Mengapa anda menghubungkan konsep warna suara “x” dengan konsep warna suara “y”?  
*Tidak ada*
660. Dimana anda melakukan hal ini?  
*Tidak ada*
661. Apa anda benar-benar berpikir secara divergen dan konvergen dalam hal warna suara?  
*Ya*
662. Siapa sajakah yang dapat berpikir seperti hal di atas?

*Semua beatboxer*

663. Kapan anda melakukan hal itu?

*Saat berlatih*

664. Bagaimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?

*Berawal dari 1 konsep warna suara, kemudian mengembangkannya*

665. Mengapa anda berpikir seperti itu untuk menghasilkan warna suara?

*Karena efektif untuk memunculkan warna suara yang baru*

666. Dimana anda berpikir secara divergen dan konvergen?

*Di tempat latihan*

667. Apakah anda menghasilkan suatu produk baru berupa warna suara?

*Ya*

668. Siapa yang menghasilkan produk baru tersebut?

*Beatboxer*

669. Kapan hal itu terjadi?

*Saat latihan*

670. Bagaimana produk baru warna suara ini dapat terwujud?

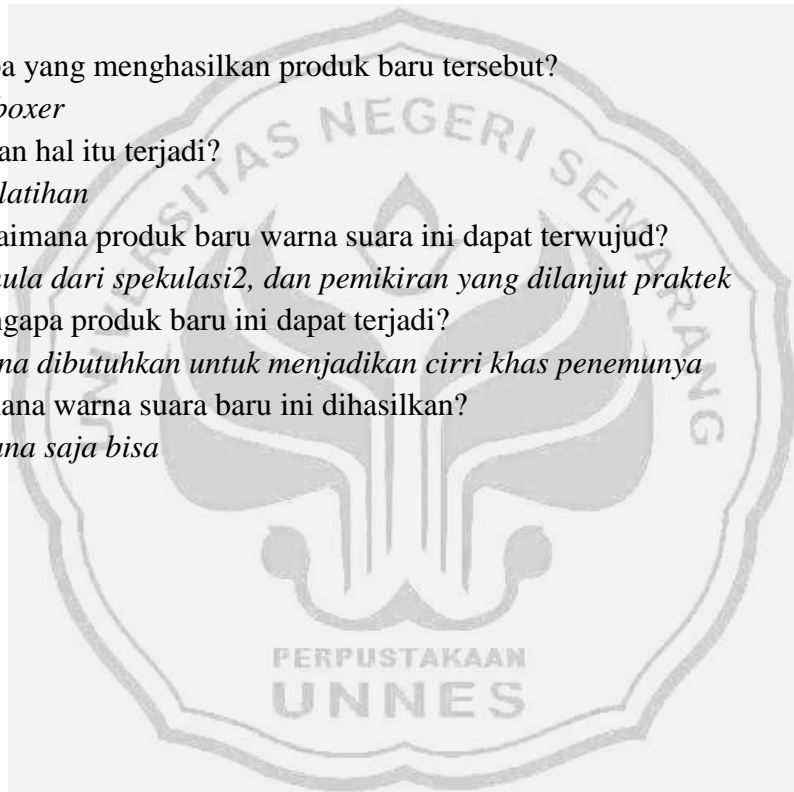
*Bermula dari spekulasi, dan pemikiran yang dilanjut praktek*

671. Mengapa produk baru ini dapat terjadi?

*Karena dibutuhkan untuk menjadikan cirri khas penemunya*

672. Dimana warna suara baru ini dihasilkan?

*Dimana saja bisa*



## DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. Anggota BCOS  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)



Gambar 2. Logo BCOS  
(sumber: dokumentasi BCOS)



Gambar 3. Kegiatan BCOS  
(sumber: dokumentasi BCOS)



Gambar 4. BCOS  
(sumber: dokumenatsi BCOS)





Gambar 5. Duet *Beatbox*  
(sumber: dokumentasi Rifiana Abdul Razzak)

