

---

Vol 1 No. 1 Maret 2017

# Laga-Laga

Jurnal Seni Pertunjukan

---

ISSN : 2597 - 9000 (Online)



Diterbitkan Oleh :  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

# Laga-Laga

JURNAL SENI PERTUNJUKAN

# Laga-Laga

Jurnal Seni Pertunjukan

Vol 1 No.1 Maret 2017 Hal. 1-85, ISSN : 2597-9000 (Online)

---

Terbit dalam dua kali setahun, Jurnal Laga-Laga merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Pertunjukan maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut. Pengelolaan Jurnal Laga-Laga berada di dalam lingkup Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Padangpanjang

**Penanggung Jawab**

Dekan FSP ISI Padangpanjang

**Pengarah**

Rozalvino  
Ferry Herdianto

**Ketua Penyunting**

Yunaidi

**Penyunting**

Hanefi  
Yurnalis  
Idun Ariastuti  
Ninon Syofia  
Yusnelli  
Emridawati  
Syahrul  
Desi Susanti

**Mitra Bebestari**

Novesar Jamarun  
Ediwar  
Hajizar  
Nursyirwan  
Andar Indra Sastra

**Koordinator Redaktur**

Saaduddin

**Redaktur**

Erfaliza  
Yusnayetti  
Amelia Fitri  
Leni Sandra Dewi

**Tata Letak dan Desain Sampul**

Aryoni Ananta

**Web Jurnal**

Vera Novaliza  
Rahmadhani

**Penerjemah**

Eliapma Syahdiza

# Laga-Laga

Jurnal Seni Pertunjukan

Vol 1 No.1 Maret 2017

## DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Sillaturrahmi	<i>Dikia Kubano</i> Dalam Upacara <i>Baralek</i> Kawin Di Kenagarian Pangkalan Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota	1 - 7
Adiyanto	Arransemèn Lagu Bangun Pemuda Pemuda Dan Maju Tak Gentar Dalam Permainan Drum Band Di SDN 02 Koto Tangah Tilatang Kamang Kabubaten Agam	8 - 14
Dwi Okta Renanda, Suryati, Umilia Rokhani	Eksplorasi Organ Vokal Dan Proses Latihan <i>Beatbox</i> Pada Komunitas <i>Beatboxing Of Jogja</i> Di Taman Budaya Yogyakarta	15 - 26
Yudhi Panji Pratama	Pemeranan Tokoh Kardiman Dalam Lakon Senja Dengan Dua Kematian Karya Kirdjomulyo	27 - 35
Andesta Lusiana	<i>Pijak Baisi</i>	36 - 43
Suci Rahmadani	Pertunjukan Tari Zapin Pecah Tiga Dalam Upacara Malam <i>Bainai</i> Pada Masyarakat Melayu Deli Sumatera Utara	44 - 51
Aan Nursyam	Bentuk Penyajian Tari <i>Adok</i> Bukit Junjung Sirih Di Nagari Paninggahan Kabupaten Solok	52 - 58
Aidil Efendi	Tabrakan Sejalan	59 - 65
Wiky Indra	Alih Wahana Dan Rancangan Dramaturgi Naskah Randai <i>Parang Kamang</i> Dengan Gaya Realisme Sosial	66 - 75
Putri Mulkih	Bentuk Tari Kipas Di Desa Perentak Kecamatan Pangkalan Jambu Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	76 - 85

# EKSPLORASI ORGAN VOKAL DAN PROSES LATIHAN *BEATBOX* PADA KOMUNITAS *BEATBOXING OF JOGJA* DI TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA

Dwi Okta Renanda, Suryati, Umilia Rokhani

Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188, Indonesia  
dwioktarenanda@gmail.com

## ABSTRAK

*Beatbox* adalah bentuk seni yang menggunakan organ vokal manusia untuk meniru suara berirama ketukan drum, alat musik, dan suara buatan lainnya. Organ vokal umumnya digunakan untuk berbicara atau berkomunikasi, sekarang dieksplorasi untuk meniru suara berbagai perkusi dan efek suara. Salah satu komunitas yang mewadahi pecinta *beatbox* adalah *Beatboxing of Jogja* (BeJo). Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan metode analisis deskriptif dengan menggunakan data kualitatif, *beatbox* unik dalam hal proses memproduksinya. Banyak teknik yang ditemukan di *beatbox*, tidak hanya suara perkusi tapi juga efek suara. Dalam proses latihan, BeJo terbagi menjadi tiga kelas, masing-masing kelas memiliki standar penguasaan teknis tertentu. latihan akan dipimpin oleh koordinator dari masing-masing kelas untuk memberi contoh dan anggota akan meniru satu persatu.

**Kata kunci** : *beatbox*, eksplorasi, *Beatboxing of Jogja* (BeJo)

## ABSTRACT

*Beatbox* is a form of art that uses the human vocal organs to imitate the rhythmic sounds and drum beats, musical instruments, and other artificial sounds. Vocal organs are generally used to speak or communicate, are now explored to imitate the sounds of various percussion and sound effects. One of community that embodies *beatbox* lovers is *Beatboxing of Jogja* (BeJo). After research using analysis descriptive method by using qualitative data, *beatbox* is unique in terms of the process of producing it. Many of the techniques found in *beatbox*, not only percussion sounds but also sound effects. In the practice process, BeJo is divided into three classes, each class has a certain standard of technical mastery. The exercise will be led by a coordinator from each class to give examples and members will imitate one by one.

**Keywords**: *beatbox*, exploration, *Beatboxing of Jogja* (BeJo)

## PENDAHULUAN

Vokal merupakan suara yang dihasilkan oleh pita suara manusia. Pertumbuhan manusia akan mempengaruhi perbedaan warna dan karakter suara yang dihasilkan karena setiap manusia mempunyai organ vokal yang berbeda. Selain sebagai sarana komunikasi vokal juga mampu menghasilkan nada sehingga mempunyai nilai seni dalam bentuk nyanyian yang biasa disebut dengan musik vokal.

Musik vokal lahir pada era Renaissance sekitar abad ke-14 sampai dengan ke-17. Zaman Renaissance yang dalam bahasa Perancis berarti “kelahiran kembali” adalah sebuah zaman yang berpusat kepada kebangkitan intelektual. Pada masa Renaissance, musik vokal dianggap jauh lebih penting dari musik instrumental. Dalam perkembangan filsafat zaman Renaissance, berkembang falsafah humanisme yang artinya terdapat peranan manusia dalam musik, sehingga terjadi hubungan yang erat antara kata-kata (lirik) dari manusia dan melodi dari musik.

Musik secara fungsional dibedakan menjadi dua macam, yang pertama fungsi estetis yaitu dalam sebuah pertunjukan audiens dikaitkan dengan materi, bentuk, suara yang berhubungan dengan kreasi artistik. Kedua, musik dalam fungsi sosial yang menghubungkan pendengar dengan ide, norma budaya atau pola masyarakat, seperti halnya musik vokal pada zaman Renaissance yang cenderung mempunyai fungsi sosial.

Pada era Renaissance lahir berbagai jenis musik vokal (*choral*) seperti, Motet, Misa, Madrigal, dan musik sekuler vokal. Musik *choral* dalam masa Renaissance tidak memerlukan iringan instrumental, sehingga banyak ahli musik mengatakan bahwa zaman Renaissance adalah zaman emas musik *a cappella*.

Musik *a cappella* atau musik vokal tanpa iringan terus berkembang sampai pada proses pengimitasian bunyi instrumen perkusi ke dalam vokal (vokal perkusi). Penggunaan vokal perkusi pada pertunjukan musik mempunyai sejarah panjang dalam berbagai

budaya, seperti pembacaan *kannakol* di India Selatan, *scat sing* di Amerika Serikat, pertunjukan *kouji* dari China, dan di Indonesia terdapat tari kecak yang musik latarnya merupakan paduan dari bunyi-bunyi kosakata tertentu.

Pada tahun 1970 muncul istilah *beatbox* yang merupakan salah satu bentuk seni yang menggunakan organ vokal manusia untuk mengimitasi bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan bunyi-bunyian lainnya. *Beatbox* selalu dikaitkan dengan vokal perkusi meskipun masih banyak suara-suara lain yang terdapat di *beatbox*. Secara umum, *beatbox* memiliki keterkaitan pada salah satu jenis musik, yaitu Hip hop. Meski demikian pada prakteknya *beatbox* juga diterapkan untuk jenis musik lainnya seperti Rock dan R&B. Seseorang yang melakukan *beatbox* disebut sebagai *beatboxer*.

Kata *beatbox* secara harfiah mengacu pada drum generasi pertama, oleh sebab itu para *beatboxer* pada era itu sering dijuluki sebagai “*Human Beatbox*”. Musisi *beatbox* yang populer diantaranya Goud 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 sehingga menginspirasi generasi *beatbox* berikutnya.

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

Tahun 2005 merupakan tahun pertama diselenggarakan kejuaraan *beatbox* sedunia di Leipzig, Jerman. Kejuaraan ini diikuti oleh *beatboxer* dari seluruh dunia seperti Thom Thumb dan Joel Turner dari Australia, White Noise dari Irlandia, Roxorloops dari Belgia, Poizunus dari Kanada, serta Faith SFX dari Inggris. Di akhir kejuaraan, dinobatkan Joel Turner dari Australia sebagai pemenangnya sedangkan posisi *runner-up* diraih oleh Rox-

erloops dari Belgia.

Seiring berjalannya waktu, musik *beatbox* mulai memasuki Indonesia khususnya Yogyakarta, sebagai kota budaya yang menerima kedatangan musik *beatbox*. Komunitas-komunitas *beatbox* muncul di kota Yogyakarta, salah satunya adalah komunitas *Beatboxing of Jogja* yang biasa disebut BeJo. *Beatboxing of Jogja* (BeJo) berdiri pada tanggal 1 September 2009, didirikan oleh tiga orang mahasiswa yaitu Gigih, Dayat, dan Erwin atas dasar memiliki hobi yang sama dan berkeinginan untuk membuat wadah bagi para *beatboxer* di Yogyakarta. Komunitas ini memiliki visi yaitu menjadikan komunitas sebagai wadah para *beatboxer* di sekitar Yogyakarta. BeJo juga memiliki misi memberikan penampilan yang unik, menarik serta kreatif pada setiap event.

BeJo terbentuk karena kesamaan selera jenis musik yaitu R&B dan Hip hop. Sampai pada tahun 2014, anggota BeJo berjumlah sekitar 30 orang, namun yang aktif mengikuti latihan rutin hanya belasan orang. Anggota BeJo terdiri dari berbagai kalangan, dengan rentang usia berkisar antara 12 sampai 26 tahun.

Selain berlatih *beatbox*, BeJo juga melatih tanggung jawab antar anggota, menciptakan suasana kekeluargaan, saling menghormati, serta memberikan nuansa komunitas yang menyenangkan. BeJo juga menjalin hubungan dengan komunitas *beatbox* yang lain, baik yang berada di Yogyakarta dan luar Yogyakarta seperti komunitas-komunitas *beatbox* se-Jateng yang berada di beberapa daerah antara lain Solo *Beatbox Community*, *Beatbox* Tiang Klaten, *Beatbox* Sobo Etnic (Besonic), dan *Beatbox Community of Semarang* (BCOS).

Pada awal terbentuknya BeJo memilih lokasi Bundaran UGM sebagai basecamp untuk berkumpul, tetapi karena terlalu sepi maka basecamp dipindah ke Titik Nol Kilometer Yogyakarta. Perpindahan basecamp tersebut justru berdampak latihan yang kurang kondusif. Kondisi Titik Nol Kilometer selalu dipadati oleh para wisatawan atau komunitas-komunitas lain untuk berkumpul,

sehingga hal itu akan mengganggu proses latihan. Pada tahun 2010 BeJo memilih Taman Budaya Yogyakarta (biasa disingkat TBY) sebagai basecamp sampai sekarang (tahun 2014).

Lokasi TBY bertempat di pusat kota Yogyakarta, tepatnya di Jalan Sri Wedani Nomor 1, Yogyakarta. TBY berada di sebelah timur benteng Vredeburg, berdampingan dengan Taman Pintar dan pasar buku Shopping. Kompleks bangunan TBY terdiri dari dua bagian: Concert Hall Taman Budaya dan Gedung Societet Militair. Di Concert Hall terdapat ruang pameran yang dapat digunakan untuk diskusi, pembacaan puisi, dan pelatihan kesenian. Sedang gedung Societet Militair digunakan untuk ruang pertunjukan berkapasitas 500 penonton. BeJo memilih spot di sayap utara Gedung Concert Hall Taman Budaya, spot ini cukup luas dan kondusif untuk mengadakan perkumpulan dan latihan bersama.

Sampai saat ini, TBY masih sering digunakan berbagai komunitas untuk berkumpul dan berlatih bersama misalnya Komunitas Teater Remaja, Komunitas Seni Tuli atau biasa disebut Deaf Art Community, Komunitas Tari, dan lainnya. BeJo juga beberapa kali sempat berkolaborasi dengan Deaf Art Community di berbagai acara. Dengan banyaknya aktifitas seni dan budaya yang berkumpul, TBY telah memberikan ruang kreatif bagi seniman dan budayawan untuk mempresentasikan karya kreatif dan pemikiran yang perlu dilestarikan.

Pada umumnya, para anggota BeJo belajar *beatbox* dengan menonton video-video yang ada di internet. Setelah mengapresiasi video-video tentang tutorial *beatbox*, para anggota BeJo mempraktekkan langkah-langkah yang dilakukan oleh mentor pada video tersebut. Selama proses berlatih *beatbox*, BeJo belum menggunakan peralatan canggih seperti yang ada dalam video misalnya mikrofon dengan kelengkapan khusus untuk *beatboxing*, efek suara, dan sound monitor. BeJo hanya menggunakan perlengkapan seadanya selama proses latihan yaitu, mikrofon dinamik, mini mixer dan sound kecil.

Metode latihan BeJo dibagi menjadi

tiga kelas dari yang terendah yaitu B (kelas dasar), T (kelas menengah), dan K (kelas atas) untuk memudahkan proses latihan sesuai dengan kemampuannya. Proses latihan inilah yang dijadikan penelitian dalam lingkup kontekstual. Selain proses latihan, cara mempraktekkan teknik-teknik *beatbox* yang diterapkan dalam BeJo juga akan dibahas dalam penelitian ini.

## PEMBAHASAN

### Eksplorasi Vokal Pada Teknik *Beatbox*

Berlatih *beatbox* dapat dilakukan oleh siapapun. Berkembangnya teknologi di masa kini mempermudah setiap orang untuk mengakses berbagai tutorial tentang *beatbox* berupa video atau teks. Saat ini musik *beatbox* banyak digemari oleh kaum pemuda di Indonesia karena keunikan untuk menghasilkan suara yang beraneka ragam dari mulut.

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

#### 1. *Bass Drum*

Suara *bass drum* dibentuk dari huruf "B" yang dilafalkan dengan ejaan bahasa Indonesia maka akan terdengar "BE". Cara melatih bunyi bass drum adalah dengan menyebut huruf B tanpa lafal "E", kemudian rapatkan bibir dan dorong dengan udara dari dalam mulut. Untuk mempermudah proses belajar, dapat dilakukan dengan melafalkan "Buh" atau "Buf" dengan meminimalisir bunyi huruf "U" atau hampir tidak terdengar.



Foto 1. Posisi Bibir Pada Teknik Bass Drum

#### 2. *Hi-hat*

*Hi-hat* merupakan nama alat musik bagian dari drumset, yang terbuat dari lembaran logam yang berjumlah 2 buah, di tumpuk menjadi 1 dan dimainkan secara kombinasi dengan kaki kiri saat di pukul. *Hi-hat* dapat digerakkan membuka dan menutup melalui kaki kiri yang dihubungkan dengan pedal. Pada *beatbox*, hi-hat biasanya diistilahkan dengan huruf "T". Suara *hi-hat* terdiri dari dua macam, yaitu hi-hat terbuka yang dibunyikan dengan melafalkan huruf "T" dan segera disambung dengan huruf "S" atau terkesan "TS"; *hi-hat* tertutup dibunyikan dengan melafalkan huruf "C".



Foto 2. Posisi Bibir Pada Teknik Hi-hat

#### 3. *Snare Drum*

Suara *snare drum* dibentuk dari huruf P. Sebagai basic, setelah membunyikan huruf P, segera disambung dengan bunyi F, sehingga terjadi bunyi "Pf" atau "Puff" dengan meminimalisir bunyi huruf U. Hal tersebut dapat diimajinasikan ada benda halus yang menempel di bibir, misalnya tembakau atau sobekan kemasan *snack*, kemudian berusaha untuk membuang benda tersebut dengan hembusan udara dari mulut sesingkat mungkin. Dalam teknik ini, bibir harus dibuat serapat mungkin agar tekanan udara di dalam mulut bisa maksimal. Teknik lain yang umum digunakan untuk suara *snare* ini adalah dengan bunyi huruf "K", yang dilafalkan dengan bunyi "Keh" atau "Kch". Penggunaannya tergantung kenyamanan masing-masing orang.

Ketiga teknik dasar itulah yang sering disebut oleh para *beatboxer* sebagai BTK, artinya dalam *beatbox* terdapat tiga



suara dasar yaitu bass drum (B), hi-hat (T), dan snare drum (K). Ada pula beberapa komunitas *beatbox* yang menyebut teknik snare drum sebagai “Pf” karena ada beberapa jenis suara snare drum dalam *beatbox*.

Teknik BTK menggunakan teknik outward air atau hembusan angin dari paru-paru atau mulut. Latihan awal dimulai dengan membuat pattern sederhana dari tiga bunyi dasar tersebut, misalnya membuat irama waltz, dengan sukut  $\frac{3}{4}$  seperti di bawah ini.



Notasi 1. Penerapan teknik BTK pada sukut  $\frac{3}{4}$  sebagai latihan dasar

Membentuk *tone color* atau artikulasi yang benar tidak dapat dipraktekkan dalam waktu yang singkat, seorang *beatboxer* harus terus berlatih agar terbiasa. Untuk sedikit mempermudah, dapat dilatih dengan mengucapkan kata *Boots* dan *Cats* dengan bunyi huruf vokal yang ditahan. Bunyi yang dihasilkan kira-kira seperti “Bts Kts Bts Kts Bts Kts” dan seterusnya.

## 1. Macam-macam Efek Suara dalam *Beatbox*

Efek suara sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, kemunculannya dimulai dari ritual-ritual di daratan Afrika dan Asia. Salah satu contoh efek suara yang sudah ada sejak lama adalah *flutter tongue* atau teknik menggetarkan lidah. Penyanyi klasik terlatih belajar untuk menggulung lidah sebagai bagian dari pengucapan bahasa Italia, Perancis, dan Jerman. Jadi pada prinsipnya teknik ini sudah cukup dikenal.<sup>1</sup>

Perkembangan efek suara pun terjadi pada *beatbox*, dengan pengaruh musik Hiphop yang dominan dengan musik DJ

<sup>13</sup> Sharon Mabry, *Exploring Twentieth-Century Vocal Music: A Practical Guide to Innovations in Performance and Repertoire*, New York: Oxford University Press, 2002, hal 136..

maka efek-efek suara *beatbox* pun terpengaruh dengan turn table yang digunakan oleh musik DJ. Jenis-jenis efek suara yang populer dalam *beatbox* antara lain:

### 2.1. *Scratch*

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

#### 2.1.1. *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.



Foto 3. Posisi Crab Scratch dari Kiri (Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)



Foto 4. Posisi Crab Scratch dari Kanan (Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)

#### 2. 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.

#### 2.1.3. *Chewy Scratch*

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

#### 2.2. *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.

#### 2.3. *K-Snare*

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

##### 2.3.1. *Inward K-Snare*

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

##### 2.3.2. *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.

#### 2.4. *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.

##### 2.4.1. *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.

##### 2.4.2. *Outward Pf-Snare*

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

#### 2.5. *Rimshoot*

*Rimshoot* adalah teknik mengimitasi bunyi snare drum yang cara memukulnya adalah terletak pada daerah pinggir *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.

#### 2.6. *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 dikombinasikan dengan nada-nada *low* atau bass.

#### 2.7. *Woob-Woob Bass*

*Woob-woob bass* adalah teknik *beatbox* yang cara memainkannya dengan getarkan 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.



Foto 5. Posisi Bibir Pada Teknik *Woob-woob Bass*  
(Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)

## 2.8. 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 menghasilkan bunyi seperti robot.

## 2.9. Inward Zipper

*Zipper* adalah bunyi yang dihasilkan ketika *restleting* ditarik. Bunyi tersebut dapat diciptakan dengan menggetarkan bibir dengan cara menghirup udara dari mulut. Bibir yang membentuk lubang bergetar karena udara yang masuk dari hirupan tersebut, sehingga tercipta efek suara yang disebut *zipper*.



Foto 6. Posisi Bibir Pada Teknik Inward Zipper  
(Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)

## 2.10. 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.

## 2.11. Nasal Growl Bass

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

## 2.12. 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”.

### 2.12.1. Click Roll

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

### 2.12.2. 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 dan hasil suaranya lebih *low*.

## 2.13. Trumpet Voice

*Trumpet voice* adalah teknik mengimitasi suara trumpet dengan mulut. *Beatboxer* sering menggunakan teknik ini dalam permainan *beatbox* non solo. Peranan suara trumpet yang hanya sebagai melodi, sehingga *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 *falseto*, sehingga tercipta suara yang menyerupai terompet.

## 2.14. Synthesizer

Teknik ini adalah teknik menirukan atau mengimitasi suara *synthesizer*. *Beatboxer* yang melakukan teknik ini biasanya hanya melakukan *synthesizer voice*, tanpa menambah ritme apapun. Sama halnya dengan teknik suara trumpet, *synthesizer* juga berperan sebagai melodi dan struktur mulut atau *ambresure* yang tidak memungkinkan

untuk menggabungkan teknik ini dengan teknik yang lain. Cara membunyikannya 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 *synthesizer*.<sup>1</sup>



Foto 7. Posisi Bibir Pada Teknik Synthesizer  
(Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)

### 2.15. *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. Cara membunyikannya dengan memukul pipi dengan jari yang dikombinasikan dengan mulut yang seperti berbicara “oiy” tanpa suara.

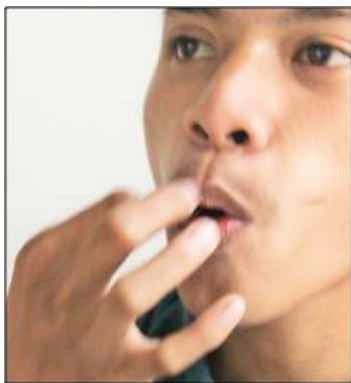


Foto 8. Posisi Tangan dan Bibir pada Teknik Water Drop  
(Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)

<sup>1</sup> Rifiana Abdul Razzak, Kreativitas Musik Kelompok Beatbox Community of Semarang, Tugas Akhir S1, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013, hal. 48.

### 2.16. *Techno Alarm*

*Techno alarm* adalah teknik menirukan suara jam waker digital. Cara membunyikannya adalah dengan merekatkan bibir atas dan bawah, tetapi masih diberi celah sedikit. Kemudian getarkan bibir tersebut dengan menghembuskan udara sambil membunyikan nada tinggi dengan *falsetto*.

### 2.17. *Liproll*

*Liproll* adalah salah satu *sound effect* yang menjadi kombinasi dalam sebuah *pattern beatbox*. Cara membunyikannya dengan merekatkan bibir atas dan bawah sekaligus menghembuskan dan menarik udara secara spontan.



Foto 9. Posisi Bibir Pada Teknik Liproll  
(Sumber: Dokumentasi Dwi Okta Renanda tanggal 18 Mei 2014)

### Proses Latihan Teknik *Beatbox*

Pada awal terbentuknya Bejo yang beranggotakan dua orang, pertemuan rutin diadakan untuk sekedar mengobrol dan diakhiri dengan jam session. Kegiatan ini bertujuan untuk mempererat kebersamaan antar anggota yang semakin bertambah.

Pada tahun 2010 dibentuk tiga kelas keanggotaan Bejo. Hal ini dilatar belakangi karena adanya perbedaan skill antara anggota baru dan anggota lama. Hal ini bertujuan untuk mencapai latihan yang efektif. Pembagian kelas dalam Bejo antara lain kelas B, untuk pemula/anggota baru; kelas T, untuk tingkat menengah; dan kelas K, untuk anggota yang sudah mahir dalam *beatbox*. Dibentuknya tiga kelas dalam BeJo memberikan manfaat bagi para anggota. Anggota tiap kelas mengetahui hal yang harus dilakukan dan dipelajari, khu-

susnya bagi anggota baru dalam mempelajari teknik yang belum dikuasai.

### 1. Kelas B (Basic)

Kelas B adalah kelas untuk anggota yang baru bergabung di Bejo. Dalam kelas ini umumnya berlatih teknik dasar *beatbox*, yaitu yang biasa disebut teknik BTK (bass drum, hi hat, dan snare drum). Tidak sedikit anggota baru yang mampu melakukan *beatbox* dengan cukup baik dan bervariasi tekniknya.



Foto 10. Proses penjelasan teknik K-Snare pada kelas B

Di kelas ini terdapat seorang koordinator yang memberikan pelatihan mengenai teknik BTK, yaitu Gigih yang juga sebagai pendiri Bejo. Proses latihan dimulai dengan membentuk lingkaran kecil dan saling memperkenalkan diri kepada anggota lain. Untuk mengetahui sejauh mana anggota baru menguasai *beatbox*, masing-masing anggota diminta untuk membunyikan pola sederhana dengan teknik BTK. Hal ini dilakukan karena sebagian besar dari anggota baru sudah memiliki basic *beatbox* secara otodidak sebelum bergabung di Bejo. Setelah anggota baru selesai melakukan *beatbox*, koordinator kelas B akan mengoreksi teknik yang belum benar.

Para anggota berlatih teknik BTK dengan pola ritmis sederhana, sebagai berikut:



Notasi 2. Pola ritmis sederhana pada teknik BTK

Dalam melatih sebuah pattern, para anggota berlatih dengan tempo lambat, selanjutnya dapat berlatih dengan tempo cepat apabila teknik sudah dikuasai secara tepat. Terdapat beberapa elemen yang harus dilatih dalam teknik BTK yaitu, *power* dan artikulasi. *Power* merupakan *volume* dari suara, dan artikulasi adalah ketepatan bunyi yang menyerupai bunyi asli perkusinya.

### 2. Kelas T (Menengah)

Kelas T merupakan kelas untuk para anggota yang telah menguasai teknik BTK. Banyak teknik yang akan dipelajari di kelas ini, antara lain suara perkusi seperti bongo atau efek suara seperti bunyi *chewy scratch*, *synthesizer*, dan lainnya. Koordinator pada kelas ini adalah Damas yang pada tahun 2014 menjabat sebagai ketua BeJo.



Foto 11. Tutor pada kelas T memberikan contoh pola ritmik

Sama seperti kelas B, banyak anggota dari di kelas T sudah memiliki kemampuan untuk mengimitasi beberapa efek suara yang cukup beragam. Kemampuan yang sudah dimiliki para anggota tentunya memberikan kemudahan untuk menguasai berbagai variasi suara. Tidak jarang dari anggota kelas T yang mempunyai keahlian khusus untuk membunyikan suara tertentu, sehingga di kelas ini juga menjadi ruang untuk saling belajar teknik yang belum dikuasai. Hal ini karena tidak se-

mua anggota dapat membunyikan berbagai variasi suara dengan sempurna. Setiap anggota mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Dikelas ini para anggota dituntut untuk mengkombinasikan teknik BTK dengan efek suara dalam satu pattern. Misalnya kombinasi BTK dengan bunyi huming dalam saat bersamaan.



Notasi 3. Penggabungan teknik BTK dengan melodi secara bersamaan

### 3. Kelas K (Atas)

Kelas K merupakan kelas yang tertinggi di Bejo. Anggota yang berada di kelas ini adalah anggota yang sudah menguasai teknik BTK, sound effect, dan siap untuk tampil. Proses belajar di kelas ini lebih fleksibel dan santai, karena kelas ini dijadikan sebagai forum untuk sharing tentang perkembangan *beatbox*, teknik-teknik *beatbox* yang cukup sulit, dan saling bertukar ilmu atau teknik *beatbox*. Kordinator di kelas ini adalah Jandon, anggota Bejo yang sudah cukup lama tergabung.

Keistimewaan di kelas K, mereka tidak hanya mempelajari *beatbox*, tetapi juga belajar hal lain yang berkaitan dengan *performance* di panggung meliputi gerak tubuh atau gestur, ekspresi meliputi mimik wajah, dan format-format penyajian *beatbox*. Dalam penyajian *beatbox* terdapat beberapa macam yang digunakan, yaitu:

1. *Jamming* atau biasa disebut *jam session*, yaitu penyajian *beatbox* yang melibatkan lebih dari satu orang dan tiap-tiap *beatboxer* mempunyai irama yang berbeda. Misalnya, *beatboxer* A berperan memainkan pattern BTK dan *beatboxer* B berperan membunyikan *sound effect*.

2. *Beatbox Battle* adalah bentuk pertunjukan *beatbox* yang melibatkan dua orang atau lebih dengan saling menunjukkan karakternya

masing-masing dalam *beatbox*. Unjuk kebolehan tersebut dilakukan secara bergantian. Penyajian ini sering digunakan untuk kejuaraan-kejuaraan *beatbox*.

## Penutup

Organ vokal merupakan bagian penting dalam memproduksi suara untuk berkomunikasi. Selain itu organ vokal juga dapat mengekspresikan emosi seperti suara teriakan, desahan atau tawa. Sama halnya dalam melakukan *beatbox*, otot yang digunakan sama dengan otot yang bekerja saat berbicara, tetapi cara memproduksi suaranya sangat berbeda dengan bicara.

*Beatbox* merupakan salah satu jenis sajian musik yang prosesnya mengeksplorasi organ vokal dan memiliki 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. Berdasarkan uraian dari pembahasan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Organ vokal yang pada umumnya digunakan untuk berbicara atau bernyanyi dapat dieksplorasi dalam praktek *beatbox*. Eksplorasi tersebut misalnya pengimitasian suara snare drum. Untuk menghasilkan suara snare drum, bagian belakang lidah ditekan mengarah ke sepanjang langit-langit mulut bagian atas. Pada posisi tersebut, hisap udara kemudian tarik lidah dari langit-langit dengan cepat seolah-olah mengucapkan bunyi huruf "k" sambil menghirup udara. Pada teknik ini, organ vokal yang dieksplorasi adalah lidah. Lidah dengan karakter yang lentur dan fleksibel pergerakannya ke segala arah mampu menciptakan bunyi yang bervariasi.

2. Proses latihan *beatbox* pada komunitas *Beatboxing of Jogja*, dibagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas B, untuk pemula/anggota baru; kelas T, untuk tingkat menengah; dan kelas K, untuk anggota yang sudah mahir dalam *beatbox*. Masing-masing kelas mempunyai standar penguasaan teknik tersendiri. Pada kelas B, anggota dilatih untuk mengua-

sai teknik BTK yaitu membunyikan suara bass drum, snare drum, dan hi-hat; kelas T para anggota yang sudah menguasai teknik BTK, dilatih untuk membunyikan *sound effect* seperti bunyi musik DJ, *synthesizer*, dan lainnya; kelas K adalah kelas untuk para anggota yang sudah menguasai teknik BTK, efek suara, dan siap untuk tampil. Proses belajar di kelas ini lebih fleksibel dan santai, karena kelas ini dijadikan sebagai forum untuk sharing tentang perkembangan *beatbox*, teknik-teknik *beatbox* yang cukup sulit, dan saling bertukar ilmu atau teknik *beatbox*.

3. Dalam proses latihan *Beatboxing of Jogja* ditemukan beberapa hambatan seperti kurang disiplin dari tiap anggota BeJo; perbedaan anatomi organ vokal antar anggota yang berpengaruh pada penguasaan berbagai teknik *beatbox*; dan perbedaan motivasi bergabung di BeJo yang berpengaruh pada semangat untuk menjalankan latihan *beatbox*.

## KEPUSTAKAAN

- Banoë, Pono. 2011. *Kamus Musik. Yogyakarta*: Penerbit Kanisius. Cetakan ke-6.
- Hess, Mickey. 2007. *Icon Of Hiphop: An Encyclopedia of the Movement, Music, And Culture*. United States of America: Greenwood Press.
- Matela, Patryk Tiktak. 2014. *Human Beat box Personal Instrument*. Zielona Gora: Mercuriusz Polski.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mabry, Sharon. 2002. *Exploring Twentieth-Century Vocal Music: A Practical Guide to Innovations in Performance and Repertoire*. New York: Oxford University Press.
- Randegger, Alberto. 1999. *Method of Singing*. New York: G. Schirmer.
- Razzak, Rifiana Abdul. 2013. *Kreativitas Musik Kelompok Beatbox Community of Semarang*, Tugas Akhir S1, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pramayuda, Yudha. 2010. *Buku Pintar Olah Vokal*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Prier, Karl-Edmund sj. 2008. *Sejarah Musik Jilid I*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
- 2008. *Sejarah Musik Jilid II*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Proctor, Michael. 2013. *Paralinguistic Mechanisms of Production in Human "Beatboxing" : A real-time magnetic imaging study*

Salim, Djohan. 2005. *Diskusi “kaum muda, musik dan gaya hidup” : Musik dan Gaya Hidup*, Yogyakarta: Seminar Tinggi St. Paulus.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta.



Alamat Redaksi :

**Gedung Fakultas Seni Pertunjukan**

**Institut Seni Indonesia Padangpanjang.**

**Jalan Bahder Johan. Padangpanjang-27128. Sumatera Barat.**

**Telpon (0752)-485466. Fax (0752)-82803.**

**[www.journal.isi-padangpanjang.ac.id](http://www.journal.isi-padangpanjang.ac.id)**

**email: [red.jurnallagalaga@gmail.com](mailto:red.jurnallagalaga@gmail.com)**

