

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan musik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan musik yang ada di dunia. Indonesia sendiri memiliki kebudayaan dan kesenian yang kuat sejak zaman dahulu dan melahirkan banyaknya kesenian-kesenian daerah. Meskipun begitu, Indonesia tidak menutup diri dari perkembangan dari dunia luar terutama pada musik. Banyak aliran-aliran musik yang masuk ke Indonesia yang berasal dari Eropa maupun Asia dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu dengan kemajuan teknologi yang memudahkan untuk mendapatkan akses informasi dengan cepat sehingga sekarang banyak bermunculan jenis-jenis musik di Indonesia contohnya musik *pop*, *reggae*, *rock*, *underground*, *punk*, *funk*, *jazz*, *k-pop*, *hip-hop* dan masih banyak lagi.

Hip-Hop merupakan gaya hidup yang biasa disebut dengan kultur. Musik *hip-hop* adalah sebuah genre yang di dalamnya terdapat musik *rap*, *r&b*, *dubstep*, *dj*, dan juga *beatbox*. Pada tahun 80-an *hip-hop* di Indonesia mulai dikenalkan oleh *rapper* seperti Iwa K lalu menyusul Denada dan musik *hip-hop* dalam perkembangan di Indonesia cukup memiliki dampak yang pesat. (Hansen Djulianto, 2022). Melihat perkembangan zaman, generasi milenial sangat melekat dengan budaya *hip-hop* dikarenakan budaya ini memberikan ruang luas bagi kreativitas dan inovasi. Anak

muda dapat menciptakan musik, tarian, seni visual, dan mengekspresikan diri mereka melalui berbagai media. Hal ini memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan kreatif dan menggali potensi mereka dalam bidang seni dan hiburan.

Beatbox mulai di kenal dalam dunia *hip-hop* pada tahun 1980-an dan *beatbox* merupakan jenis seni musik yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrument musik, ataupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya seperti suara robot, suara tetesan air, suara *turntable*, dan masih banyak suara yang bisa dihasilkan lewat *beatbox*. Tentunya itu semua dilakukan dengan melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Kelahiran *beatbox* di Indonesia sekitar 1990-an dan *rapper* Iwa K berjasa dalam menyosialisasikan *beatbox* di Indonesia dan pada tahun 2007, *beatbox* mulai berkembang di Jakarta dan memiliki komunitas Jakarta Beatbox Indonesia (JBC), merupakan komunitas *beatbox* pertama di Indonesia yang didirikan oleh Billy ‘Bdabx’ dan Tito ‘Titz’ (yang merupakan salah satu personal *band* Bondon and Fade 2 Black). Namun pada pertengahan tahun 2008, JBC berubah nama menjadi ‘Indonesia Beatboxing Community’ atau IBC karena melihat respon yang cukup tinggi dari para beatboxer dari luar daerah Jakarta untuk ikut bergabung mulai dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Hingga kini seni musik *beatbox* sudah banyak dikenal dan diminati di seluruh Indonesia yang salah satunya ialah di Sumatera Utara dan terbentuklah komunitas *beatbox* yang didirikan oleh 3 nama yaitu Fathin, Syahrul dan Arif pada tahun 2014. Komunitas *beatbox* di Sumatera Utara ini

bernama *North Sumatera Beatbox* atau biasa disebut dengan sebutan NSB dan berpusat di kota Medan. Hingga saat ini *North Sumatera Beatbox* beranggotakan 60 orang, umur mereka antara 15 sampai dengan 27 tahun. Keunikan dari beberapa anggota ini adalah mereka mempelajari *beatbox* hanya dengan media internet atau bisa dikatakan autodidak dan selebihnya belajar bersama para mentor yang ada di *North Sumatera Beatbox* tersebut. *North Sumatera Beatbox* sendiri memiliki kegiatan untuk berkumpul bersama agar bisa saling berbagi ilmu dan saling belajar yang dimana bertujuan juga untuk mendapatkan teknik-teknik suara yang baru dan unik. Hingga pada akhirnya mereka dapat menciptakan gaya permainan mereka sendiri dan membentuk *original beat* yang menjadi ciri khas setiap *beatboxer*. Masing-masing anggota memiliki ciri khas dalam mempresentasikan *beatbox* mereka sendiri, ada yang memiliki khas dalam *flow* musikalitas dan ada yang memiliki khas dalam *fast beat*. Sehingga dengan keunikan dan kelebihan yang dimiliki beberapa dari anggota membuat mereka telah berhasil mengikuti dan mendapatkan kejuaraan dalam kompetisi *beatbox battle* di event besar seperti Pekanbaru *Beatbox Battle*, Tangerang *Beatbox Battle*, Flays *Beatbox Battle* di kota Jakarta bahkan sampai mengikuti *Beatbox Battle* skala internasional secara online di youtube channel *Beatbox International*. Selain itu salah satu pencapaian terbesar yang di dapat ialah anggota dari *North Sumatera Beatbox* yang bernama Billy a.k.a GOS mendapat kesempatan untuk bisa mempresentasikan *beatbox*-nya di youtube channel *beatbox* terbesar di dunia yaitu *swissbeatbox*. Selain itu *North Sumatera Beatbox* sudah pernah membuat

event beatbox battle seperti NSB *Beatbox Battle Gathering*, NSB *Beatbox Battle Akhir Zaman*, NSB *Beatbox Battle Tosa Paradise* dan NSB *Tekejoed Beatbox Battle*.

Namun dari kelebihan dari *North Sumatera Beatbox*, adapun kekurangan dan masalah yang dimiliki ialah tidak adanya bentuk promosi yang dilakukan secara efektif dan aktif sehingga itu mengakibatkan banyak masyarakat tidak mengenal dan mengetahui keberadaan komunitas *North Sumatera Beatbox*, tidak adanya pertumbuhan komunitas, terbatasnya peningkatan anggota, kurangnya kolaborasi dan pertukaran ide, terbatasnya dukungan finansial dari sponsor ataupun pihak lain, serta terbatasnya pengakuan dan penerimaan dari masyarakat. Dengan masalah yang dihadapi tersebut membuat *North Sumatera Beatbox* tidak mengalami perkembangan dari awal terbentuk hingga saat ini. Oleh karena itu, promosi yang baik sangat penting dilakukan bagi perkembangan dan keberlanjutan komunitas *North Sumatera Beatbox*.

Dengan melihat perkembangan zaman dan teknologi generasi muda saat ini yang lebih suka mengakses video melalui youtube, instagram, dan juga tiktok. Penulis memberikan solusi bahwa *platform* tersebut merupakan salah satu media promosi yang sangat efektif dan tentunya diminati oleh banyak orang disegala golongan usia. Oleh sebab itu bentuk promosi yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan media video profil. Video profil adalah salah satu media efektif dalam mempromosikan perusahaan, individu, produk, atau organisasi. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian promosi akan tersampaikan dengan baik. Video profil secara umum berisi sebuah informasi sejarah, keunggulan,

kegiatan, produk, layanan yang ditawarkan, dan pesan-pesan yang ingin disampaikan. (Slamet Hidayat, 2023:30). Adapun isi dalam video profil ini akan disertakan wawancara dengan anggota komunitas *North Sumatera Beatbox* yang akan memberikan penjelasan mengenai latar belakang, kegiatan-kegiatan yang dilakukan, serta prestasi-prestasi yang sudah di dapat. Hal itu akan membantu menciptakan pemahaman atau pengenalan yang lebih dalam tentang keberadaan *North Sumatera Beatbox* kepada masyarakat. Sehingga dengan adanya promosi yang dilakukan melalui video profil ini mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang *North Sumatera Beatbox*, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keberadaan *North Sumatera Beatbox*, membangun kepercayaan, memperluas jaringan kolaborasi, serta menarik minat dan perhatian orang-orang yang tertarik dalam dunia *beatbox*, dan dapat merekrut orang-orang baru untuk bergabung menjadi anggota dari *North Sumatera Beatbox*. Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ditemukan diatas penulis mengangkatnya menjadi skripsi dengan judul “Perancangan Video Profil Komunitas *North Sumatera Beatbox* Sebagai Media Promosi *Genre Musik Beatbox*”.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat ditarik perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana komunitas *North Sumatera Beatbox* dapat dipromosikan melalui media video profil?

2. Bagaimana merancang video profil yang informatif untuk mempromosikan komunitas *North Sumatera Beatbox*?

I.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang diteliti dibatasi dalam hal “Perancangan video profil komunitas *North Sumatera Beatbox* sebagai media promosi *genre* musik *beatbox*” bahwa penelitian ini tidak membahas bagaimana teknik – teknik dalam *beatbox*, melainkan hanya bertujuan untuk mempromosikan komunitas *North Sumatera Beatbox* dengan merancang video profil yang dimana isi dari video tersebut adalah sejarah dari *North Sumatera Beatbox*, kegiatan yang dilakukan, *even-event* yang di ikuti, dan prestasi yang dimiliki *North Sumatera Beatbox*. Diharapkan lewat video profil ini dapat memberikan manfaat serta pengetahuan terhadap *audience* tentang dunia *beatbox* dan terutama tentang komunitas *beatbox* yang ada di Sumatera Utara.

I.4. Tujuan

Adapun tujuan yang disampaikan penulis dalam perancangan video profil *North Sumatera Beatbox* adalah :

1. Memperkenalkan kepada *audience* tentang keberadaan komunitas *beatbox* yang ada di Sumatera Utara.

2. Memperkenalkan kepada *audience* bahwa *beatbox* adalah salah satu jenis *genre* dalam musik *hip-hop*.
3. Mengembangkan dan memperluas jaringan komunitas *North Sumatera Beatbox* ke komunitas *beatbox* di luar Sumatera Utara.
4. Menciptakan video profil untuk komunitas *North Sumatera Beatbox* sebagai media promosi.

I.5. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diberikan penulis adalah :

1. *Audience* dapat mengetahui dan mengenal keberadaan komunitas tersebut yang menjadi sarana prestasi bagi anak-anak muda zaman sekarang.
2. Merekrut orang-orang baru untuk bergabung menjadi anggota *North Sumatera Beatbox*.
3. Menjadi batu loncatan bagi anggota *North Sumatera Beatbox* untuk bisa berkompetisi dengan *beatboxer-beatboxer* diluar Sumatera Utara.