

Pola Komunikasi Nonverbal dalam Musik Beatbox Cianjur

Lara Setia Ageng Selo Sopian

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Putra Indonesia

*Corresponding Author: Larasetia18@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to find out the meaning of each sound and movement and to find out the imitation process demonstrated in beatbox music in the Cianjur Beatbox community. Beatbox itself is an art form that focuses on producing rhythmic sounds and drum beats, musical instruments, and imitations of other sounds, through human speech tools such as the mouth tongue, lips, and other speech cavities. This research uses qualitative methods, type of case study research, used to describe, explain, and answer problems with cases and events in this study. The theory used is symbolic interactionism from George Herbert Mead (1932). This research sample uses purposive sampling technique. The informants of this research are considered the most knowledgeable about nonverbal communication in beatbox music in the Cianjur Beatbox community. This research approach is through observation, interviews and documentation. The validity of the data uses triangulation and the data analysis uses Miles & Huberman. The results showed that there are various techniques in beatbox that are converted into a symbol and each technique and symbol has its own meaning, as well as various forms of nonverbal communication in beatbox that have their own meaning, especially in the Beatbox Cianjur community. This is in accordance with George Herbert Mead's theory of symbolic interactionism regarding mind, self & society.

Keyword:

Communication, Nonverbal, Beatboxing, Community, Symbolic.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari setiap bunyi dan gerakan serta mengetahui proses imitasi yang didemonstrasikan dalam musik *beatbox* pada komunitas *Beatbox* Cianjur. *Beatbox* sendiri merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, dan tiruan dari bunyi-bunyi lainnya, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, jenis penelitian studi kasus, digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab persoalan dengan kasus dan peristiwa dalam penelitian ini. Teori yang digunakan yakni interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead (1932). Sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan penelitian ini dianggap yang paling tahu mengenai komunikasi nonverbal dalam musik *beatbox* pada komunitas *Beatbox* Cianjur. Pendekatan penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan datanya menggunakan triangulasi dan analisis datanya menggunakan Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai teknik dalam *beatbox* yang diubah kedalam sebuah simbol dan setiap teknik dan simbolnya memiliki makna tersendiri, adapun berbagai bentuk komunikasi nonverbal dalam *beatbox* yang memiliki makna tersendiri khususnya pada komunitas *Beatbox* Cianjur. Hal ini sesuai dengan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead mengenai *mind, self & society*.

Kata Kunci

Komunikasi, Nonverbal, Beatbox, Komunitas, Simbolik.

PENDAHULUAN

Musik merupakan sarana penyampaian pesan atau emosi melalui nada, ritme, tempo dan lain halnya. Musik sendiri biasanya dihasilkan melalui alat-alat musik seperti *drum, guitar, piano, saxophone*, dan lain-lain. Namun, seiring berkembangnya zaman muncul fenomena unik dimana musik dapat dihasilkan tanpa harus menggunakan alat musik, lebih tepatnya yakni menggunakan mulut atau biasa kita sebut dengan *Beatbox*.

Apa itu *Beatbox*? Di dalam buku *21st Century Innovation in Music Education* yang ditulis oleh Kun Setyaning Astuti, *beatbox* merupakan musik perkusi vokal yang berasal dari aliran musik *hip-hop* pada tahun 1980-an dan sangat berkaitan erat dengan budaya *hip-hop*. Aliran musik yang satu ini melibatkan imitasi vokal seperti *drum* dan juga alat musik perkusi lainnya.

Salah satu kajiannya, kita akan membahas mengenai komunitas *Beatbox* yang ada di Cianjur yang diberi nama komunitas *Beatbox* Cianjur. *Beatbox* Cianjur berdiri pada tahun 2015, *beatbox* menjadi daya tarik tersendiri terutama bagi kalangan remaja di Cianjur, hingga kini komunitas *Beatbox* Cianjur memiliki kurang lebih 14 anggota yang setiap minggunya aktif berkumpul untuk sekedar latihan dan sharing di Taman Joglo, Cianjur.

Dikaitkan dengan ilmu komunikasi, pertunjukkan *beatbox* dilakukan tanpa menggunakan kata-kata (verbal), melainkan dengan gesture, gerakan tubuh, ekspresi wajah dan berbagai bentuk komunikasi nonverbal lainnya. Setiap gerak tubuh para *beatboxer* saat menirukan bebunyian merepresentasikan sebuah pesan nonverbal, setiap gerakan memiliki makna, seolah sedang berkomunikasi menggunakan *beatbox*, ekspresi wajah *beatboxer* saat melakukan pertunjukan pun menunjukkan pola interaksi di antara mereka.

Tetapi makna dari simbol-simbol nonverbal dari gerakan *beatbox* tersebut belum diketahui oleh khalayak, apakah gerakan itu hanya sekedar pengungkapan atau penyaluran ekspresi dalam menirukan bebunyian. dan berbagai gerakan dalam *beatbox* yang mungkin sulit untuk dimaknai oleh khalayak umum. Maka berangkat dari permasalahan tersebut, saya tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pola komunikasi nonverbal dalam musik *beatbox* pada komunitas *beatbox* cianjur.

TINJAUAN TEORITIS

Komunikasi pada umumnya diartikan sebagai hubungan atau kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan masalah hubungan atau diartikan pula sebagai suatu kegiatan saling tukar menukar pendapat atau pikiran dari seseorang kepada orang lain atau kelompok orang lain (Widjaja, 2000:13).

Berbicara unsur komunikasi tentunya tidak lepas dari beberapa indikator. Lasswell mengatakan bahwa cara terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah menjawab pertanyaan: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect*. (Cangara, 2008)

Secara umum bentuk komunikasi ada dua, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Kedua bentuk komunikasi ini tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Komunikasi ini dapat dipergunakan secara terpisah maupun secara bersamaan oleh manusia. Kedua jenis komunikasi ini sifatnya saling mendukung dan saling melengkapi.

Manusia biasanya berkomunikasi menggunakan kode verbal (Bahasa), namun ada juga yang menggunakan kode nonverbal. Kode atau pesan nonverbal biasa disebut dengan bahasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*). Perhatian para ahli untuk

mempelajari bahasa nonverbal diperkirakan dimulai sejak tahun 1873, ditandai dengan munculnya tulisan Charles Darwin tentang bahasa ekspresi wajah manusia. Sederhananya, pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata.

Perilaku nonverbal memiliki beberapa fungsi, menurut (Mark L. Knapp, 2006) sebagaimana yang dikutip oleh (Rasyid, 2016), fungsi komunikasi nonverbal adalah: 1) Repetisi, yakni mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal. 2) Substitusi, yakni mengganti lambang-lambang verbal. 3) Kontradiksi, yakni menolak pesan verbal atau memberikan makna yang lainnya terhadap pesan verbal. 4) Komplemen, yakni melengkapi dan memperkaya makna pesan nonverbal. 5) Aksentuasi, yakni menegaskan pesan verbal atau menggaris bawahi.

Menurut (Ray L. Birdwhistell) sebagaimana yang dikutip oleh (Mulyana, Deddy, 2010) dan (Cangara, Hafied, 2016), mengatakan bahwa 65% dari komunikasi tatap muka adalah nonverbal, sementara menurut (Mehrabian, 1972) dalam (Rasyid, 2016) 93% dari semua makna sosial dalam komunikasi tatap muka diperoleh dari isyarat-isyarat atau kode-kode nonverbal. Menurut (Samovar, Larry A.; Porter, Richard E., 2010) pesan-pesan nonverbal terbagi kedalam dua kategori besar, yakni: 1) Perilaku terdiri dari penampilan dan pakaian, gerakan dan postur tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, bunyi, bau-bauan, dan peribahasa. 2) Ruang, waktu, dan diam.

(Ruesch, 1956) dalam (Rasyid, 2016) mengklasifikasikan isyarat nonverbal menjadi tiga bagian: 1) Bahasa tanda (*sign language*), misalnya acungan jempol untuk menumpang mobil secara gratis atau bahasa isyarat tuna rungu. 2) Bahasa tindakan (*action language*), yakni tubuh yang tidak digunakan secara eksklusif untuk memberikan sinyal, misalnya berjalan kaki. 3) Bahasa objek (*object language*), pertunjukan benda, pakaian dan lambing nonverbal bersifat publik lainnya seperti bendera, lukisan, musik dan sebagainya.

Musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi). Menurut Hardjana (2003:111) Musik adalah permainan waktu dengan mengadopsi bunyi sebagai materinya.

Menurut (Cohen, 1985) dalam (Abdullah, 2013), Komunitas adalah konstruksi simbolis tanpa parameter yang tetap yang hanya eksis dalam relasi dan oposisi dengan komunitas lain, sistem nilai dan moral yang memberi rasa identitas dan ikatan moral bagi anggotanya. Menurut (Abdullah, 2013), komunitas muncul sebagai tambahan untuk sekumpulan institusi yang mengandung hubungan yang dekat dan mendalam, horizontal dan natural.

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, dan tiruan dari bunyi-bunyi lainnya, khususnya suara turntable, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Pemain *beatbox* atau lebih sering dikenal dengan *beatboxer*, mampu mendemonstrasikan berbagai bentuk bunyi-bunyian dengan handal. *Beatbox* selalu dikaitkan dengan vokal perkusi maupun dengan *multivokalitas*. Meskipun pada dasarnya sama, namun secara umum perbedaan *beatbox*

terletak pada hubungannya dengan budaya musik *hip-hop*. Meski demikian *beatbox* diterapkan ke genre *rock, pop, R&B, jazz, dubstep* dan lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, jenis penelitian studi kasus, digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab persoalan dengan kasus dan peristiwa dalam penelitian ini. Teori yang digunakan yakni interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead (1932). Sampel penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Informan penelitian ini dianggap yang paling tahu mengenai komunikasi nonverbal dalam musik *beatbox* pada komunitas *Beatbox* Cianjur. Pendekatan penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan datanya menggunakan triangulasi dan analisis datanya menggunakan Miles & Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beatbox Cianjur merupakan sebuah wadah bagi para remaja khususnya daerah Cianjur yang ingin mengembangkan kreativitas mereka melalui seni musik yang dihasilkan melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, tenggorokan dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Dhea Wildan Pratama, yakni

"jika ditanya apa tujuan dari komunitas Beatbox Cianjur itu sendiri, kami ingin menarik minat masyarakat Cianjur khususnya para remaja terhadap pengembangan kreativitas dalam seni musik beatbox, dan membuka pemahaman Masyarakat mengenai perkembangan musik yang beragam". (Hasil wawancara 7 Maret 2023)



Gambar 1. Profil *Beatbox* Cianjur

Sumber: Grup Facebook *Beatbox* Cianjur, 2017

Berdiri pada tahun 2015, seni musik *beatbox* mulai melebarkan sayapnya ke daerah Cianjur. Bermula pada beberapa orang yang berkumpul membicarakan tentang musik *hip-hop* yang kian digemari remaja Cianjur, yang kemudian mengantarkan mereka pada seni *beatbox*. Bermodalkan media *youtube* mereka belajar segala hal tentang *beatbox*, mulai dari cara pelafalannya, imitasi suara, teknik-teknik dalam *beatbox*, juga pemahaman tentang gerakan dan bunyi yang ada dalam *beatbox* tersebut.

No	Nama	Usia	Keterangan
1.	Dhea Wildan Pratama	26	Ketua
2.	Zikri Mujahid	21	Wakil
3.	Rifki Fadillah	22	Pelatih
4.	Gani Septy	21	Koordinator Tempat
5.	Aditya Alfauzi	22	Pelatih
6.	Alfi Fauzi	22	Member

7.	Hanif Pratama	23	Member
8.	Rizal	21	Member
9.	Sabiq	18	Member
10.	Alfarizi	18	Koordinator Peralatan
11.	Wandi Hermansyah	16	Member
12.	Wildan	16	Member
13.	Sabiq	15	Member

Sumber Olahan Peneliti 2023

Makna Suara

Teknik-teknik dalam *beatbox* didasarkan pada cara menghasilkan suara dengan organ-organ vokal, seperti bibir, lidah, gigi, rahang, dan paru-paru. Berikut beberapa teknik *beatbox* yang umum digunakan termasuk:

a. *Kick drum* (dentuman dasar)



Gambar 2. *Kick Drum*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini menirukan suara dentuman *bass drum*. Untuk melakukan ini, seniman *beatbox* menutup mulut mereka dan meniup udara dari dalam pipi mereka, menyebabkan suara dentuman dasar. Ditulis sebagai "B" atau "K", diucapkan dengan suara "buh" atau "kuh". Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Zikri Mujahid, yakni:

"dalam musik beatbox banyak mengadopsi bunyi-bunyian dari alat musik lain seperti suara pedal pada alat musik drum yang biasanya kami lambangkan sebagai 'B' atau 'Buh' yang mewakili suara kick drum". (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

Hal diatas sesuai dengan pernyataan informan kunci pertama Dhea Wildan Pratama, yakni:

"Teknik bunyi-bunyian dalam beatbox yang paling dasar dan paling awal adalah bunyi drum, yakni kick drum atau biasanya kalau dalam drum itu dia bagian paling bawah yang memainkannya dengan cara diinjak dan berbunyi 'B' atau 'Buh' seperti pada drum" (Hasil wawancara 7 Maret 2023).

Dilanjutkan dengan informan kunci kedua, yakni Rizal selaku praktisi *beatbox*, yakni:

"Kalau kick drum itu sendiri biasanya kita mengajarkannya paling awal ketika seseorang ingin belajar beatbox, khususnya di komunitas kita. Biasanya saya mengajarkannya dengan cara menyuruhnya mengucapkan 'Bup', lalu saya suruh untuk menghilangkan huruf vokal pada kata 'Bup' tadi, dengan ditambahkan sedikit hentakan pada bibir yang tertutup" (Hasil wawancara 9 April 2023).

b. *Hi-hat* (simbal tertutup)



Gambar 3. *Hi-hat*

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Teknik ini menirukan suara simbal tertutup pada *drum kit*. Untuk melakukan ini, seniman *beatbox* menempatkan lidah di antara langit-langit mulut dengan merapatkan gigi seperti sedang tersenyum. Mereka kemudian meniup udara di antara bibir mereka dan menciptakan suara *hi-hat*. Ditulis sebagai "T", diucapkan dengan suara "t" atau "ts".

Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Zikri Mujahid, yakni:

"Selain bunyi pedal pada alat musik drum, beatbox juga mengadopsi bunyi lain pada drum, yaitu suara simbal atau biasa dilafalkan dengan bunyi 'tss' pada drum" (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

Hal diatas sesuai dengan Dhea Wildan Pratama selaku informan pertama juga ketua *Beatbox Cianjur*, yakni:

"Teknik dasar pada beatbox yang menirukan bunyi drum, yakni hi-hat atau biasa kita simbolkan sebagai huruf 'T' dengan bunyi 'Tss' yang jika dalam drum sendiri letaknya berada di atas sebelah kanan drummer" (Hasil wawancara 7 Maret 2023).

Selanjutnya peneliti bertanya lebih dalam mengenai cara belajar atau penggunaan teknik tersebut kepada informan kedua yakni Rizal selaku praktisi *beatbox*, yaitu:

"Untuk teknik ini termasuk yang paling mudah diantara banyaknya teknik dalam beatbox, karena cukup dengan mengucapkan huruf 'T' dengan sedikit hentakan saja menggunakan lidah yang di tempelkan pada belakang gigi atas kita" (Hasil wawancara 9 April 2023).

c. *Snare drum* (drum tepuk)



Gambar 4. *Snare Drum*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini menirukan suara drum tepuk atau *snare drum*. Untuk melakukan ini, seniman *beatbox* menempatkan lidah mereka di langit-langit mulut mereka dan menarik udara di antara lidah dan langit-langit mulut mereka. Ini menciptakan suara drum tepuk. Ditulis sebagai "K", diucapkan dengan suara "keh" atau "koh". Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Zikri Mujahid, yakni:

“Selain bunyi simbal, teknik dasar pada beatbox juga mengadopsi suara snare pada alat musik drum dan teknik ini yang tersulit menurut para pemula, karena membutuhkan hentakan pada pengolahan suaranya”. (Hasil wawancara 26 Februari 2023)

d. *Scratch*



Gambar 5. *Scratch*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini menirukan suara *DJ scratch*. Untuk melakukan ini, seniman *beatbox* menyeret lidah mereka dari belakang gigi depan mereka dan kemudian meniup udara di antara lidah mereka dan gigi mereka. Ditulis sebagai "Sc", diucapkan dengan suara "ks". Lebih lanjut lagi Zikri Mujahid menyampaikan:

“untuk DJ scratch ini sendiri merupakan variasi dari teknik beatbox, atau biasa kita sebut sebagai sound effect. DJ scartch ini merupakan tiruan dari bunyi alat DJ yang biasanya suaranya seperti kaset macet” (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

e. *Lip roll* (roll bibir)



Gambar 6. *Lip Roll*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini menirukan suara *double bass drum* atau suara *bassline*. Untuk melakukan ini, seniman *beatbox* melipat bibir mereka dan mengambil udara melalui mereka, menciptakan suara *roll* bibir. Ditulis sebagai "LR", diucapkan dengan gerakan bibir yang digerakkan ke atas dan bawah. Lebih lanjut lagi Zikri Mujahid menjelaskan:

“Lip roll sendiri memiliki arti melipat bibir, dari artinya saja kita sudah bisa membayangkan betapa sulitnya penggunaan teknik ini. Akan tetapi karena suaranya yang dapat menimbulkan tiruan bunyi bass yang sangat dibutuhkan dalam musik beatbox, maka dari itu teknik ini hampir lumrah digunakan pada setiap penampilan beatbox” (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

f. *Throat bass* (Suara robot)



Gambar 7. *Throat Bass*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini menirukan suara bass yang dalam. Untuk melakukan ini, seniman *beatbox* mengepalkan *epiglottis* (otot di dasar tenggorokan) mereka dan menghasilkan suara dasar tenggorokan yang dalam. Lebih lanjut lagi Zikri Mujahid menjelaskan:

“Throat bass itu salah satu sound effect yang sering digunakan, terutama bagi para pemula, karena bebunyiannya yang menirukan suara robot dan karena banyaknya khalayak umum yang mudah takjub ketika mendengarkan throat bass tersebut” (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

g. *Vocal scratching*



Gambar 8. *Vocal Scratching*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini melibatkan penggunaan suara vokal untuk menirukan suara *scratch DJ*. Seniman *beatbox* menggunakan suara vokal seperti "ch", "sh", dan "ts" untuk menciptakan suara *scratch*. Lebih lanjut lagi Zikri Mujahid menjelaskan:

“Teknik ini biasanya digunakan dalam dunia beatbox dan rap, karena untuk tempo dan beat-nya biasanya merujuk pada musik hip-hop” (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

h. *Beatbox Trumpet*



Gambar 9. *Beatbox Trumpet*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Teknik ini menciptakan suara seperti terompet dengan mengatur aliran udara dan menggunakan bibir untuk menciptakan vibrasi. Ini dapat dicapai dengan menekan bibir bersamaan dengan mengatur kecepatan dan tekanan nafas melalui mulut. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Zikri Mujahid:

“Beatbox itu ada banyak varian tekniknya, ada yang menirukan bunyi DJ, ada yang menirukan suara trumpet, ada yang menirukan suara robot atau kita nyebutnya throat bass, dan yang paling dasar itu suara drum, yakni B T K tadi” (Hasil wawancara 26 Februari 2023).

Ada banyak teknik *beatbox* lainnya yang bisa digunakan untuk menciptakan suara dan efek yang berbeda dalam *beatbox*, tetapi teknik-teknik di atas adalah beberapa teknik yang paling umum digunakan dalam seni *beatbox*.

Dari beberapa teknik *beatbox* diatas dapat disimpulkan bahwasanya dalam *beatbox* itu sendiri memiliki banyak sekali varian bunyi, teknik dan simbolnya. Akan tetapi dengan adanya komunitas untuk sharing dan saling bertukar tutorial justru sangat membantu *beatboxer* untuk memahami dan menggunakan berbagai teknik tersebut. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Dhea Wildan Pratama selaku informan kunci pertama juga ketua *Beatbox* Cianjur, yakni:

“Memang sudah menjadi tujuan dan fungsi kami (komunitas Beatbox Cianjur) untuk ibaratnya mengayomi dan saling bahu membahu dalam mencapai tujuan bersama yakni beatbox itu sendiri” (Hasil wawancara 7 Maret 2023).

Hal diatas sesuai dengan pernyataan Rizal selaku informan kunci kedua dan juga praktisi *beatbox*, yakni:

“Awal mula saya masuk komunitas ini memang karena saya ingin upgrade skill saya, namun pada kenyataannya dengan masuknya saya ke komunitas ini malah yang terjadi melebihi ekspektasi saya, dengan masuknya saya ke komunitas ini, saya malah bisa mewakili nama Beatbox Cianjur untuk melakukan berbagai penampilan di luar komunitas” (Hasil wawancara 9 April 2023).

Selanjutnya peneliti bertanya kepada Zikri Mujahid selaku member dari *Beatbox* Cianjur tentang bagaimana komunitas berpengaruh dalam membantu mempelajari teknik-teknik dalam *beatbox*, menurutnya:

“sangat dan sangat terbantu sekali, apalagi di komunitas itu ada yang bisa kita dijadikan acuan untuk mempelajari teknik-teknik dalam beatbox seperti Dhea Wildan Pratama maupun Rizal yang cukup mahir membuat saya takjub” (Hasil wawancara 26 Februari 2023)”

Makna Gerakan

Gerakan tubuh juga sangat penting dalam *beatbox* karena dapat membantu meningkatkan kontrol dan keakuratan suara, serta memberikan tambahan visual yang menarik pada penampilan. Berikut adalah beberapa gerakan tubuh umum dalam *beatbox*:

a. *Head nodding*



Gambar 10. *Head Nodding*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Gerakan kepala yang diikuti dengan suara *beatbox* untuk menunjukkan ritme.

b. *Body percussion*



Gambar 11. *Body Percussion*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Gerakan tubuh seperti menepuk dada, paha, atau meja untuk menghasilkan suara perkusi.

c. *Foot tapping*



Gambar 12. *Foot Tapping*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Gerakan kaki yang diikuti dengan suara *beatbox* untuk memberikan dasar ritme.

d. *Arm waving*



Gambar 13 *Arm Waving*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Gerakan tangan yang diikuti dengan suara *beatbox* untuk memberikan aksentuasi atau melengkapi suara lain.

e. *Facial expressions*



Gambar 14. *Facial Expressions*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Eksresi wajah yang membantu dalam menghasilkan suara dan memberikan penekanan pada suara tertentu.

f. *Body movement*



Gambar 15 *Body Movement*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Gerakan tubuh yang membantu dalam menghasilkan suara tertentu, seperti mengangkat bahu untuk membantu menghasilkan suara snare drum.

g. *Dancing*



Gambar 16. *Dancing*

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

Gerakan tari yang sesuai dengan genre musik untuk menambah visual penampilan. Semua gerakan ini dapat disesuaikan dengan gaya pribadi setiap *beatboxer* dan dapat dimodifikasi sesuai dengan jenis musik atau lagu yang dibawakan.

Proses Memahami *Gesture* dan Ekspresi *Beatboxer*

Proses imitasi simbol-simbol dalam *beatbox* membutuhkan waktu, latihan, dan ketelatenan. Namun, dengan berlatih secara teratur, seseorang dapat mengembangkan kemampuan untuk meniru suara instrumen musik atau efek suara lainnya dengan mulut dan suara tubuh.

Untuk memahami makna dari gerakan tubuh dan ekspresi seorang *beatboxer*, pertama-tama perlu dipahami bahwa *beatbox* adalah seni vokal yang melibatkan

penggunaan suara dan gerakan tubuh. Oleh karena itu, ekspresi wajah, gerakan tangan, dan gerakan tubuh sangat penting dalam mengekspresikan nuansa musik dan menciptakan suara yang berbeda. Berikut adalah beberapa hal yang dapat membantu dalam memahami makna dari gerakan tubuh dan ekspresi seorang *beatboxer*:

a. Perhatikan gerakan tangan dan jari

Beatboxer menggunakan jari dan tangan untuk menciptakan suara dan ritme yang berbeda. Gerakan jari yang cepat dapat menunjukkan bahwa *beatboxer* sedang membuat suara detail, sedangkan gerakan tangan yang lebih besar dapat menunjukkan perubahan ritme. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sabiq, yakni:

“Beatboxer biasanya menggunakan tangan atau jari mereka untuk mengisyaratkan ritme dan tempo yang dibawakannya, misalnya dari yang asalnya mengepalkan tangannya diatas, ketika ritme dan tempo berganti dia menghantarkan tangan yang dikepalnya menuju ke arah bawah”. (Hasil wawancara 11 April 2023).

b. Perhatikan gerakan kepala

Gerakan kepala *beatboxer* dapat menunjukkan intensitas musik atau perubahan dalam nada dan ritme. Misalnya, ketika *beatboxer* melakukan "drop" atau perubahan tiba-tiba dalam lagu, gerakan kepala yang tajam atau lebih cepat dapat menandakan perubahan itu. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sabiq, yakni: "Ada juga yang menggunakan gerakan kepala untuk mengiringi ritme yang digunakannya, biasanya gerakannya kepalanya keatas dan kebawah sesuai dengan ketukan nadanya" (Hasil wawancara 11 April 2023).

c. Perhatikan ekspresi wajah

Ekspresi wajah *beatboxer* dapat menunjukkan intensitas emosi yang mereka rasakan ketika menciptakan musik. Misalnya, ketika *beatboxer* menggunakan suara yang keras dan kuat, mereka mungkin menunjukkan ekspresi wajah yang lebih intens dan mengertakkan gigi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sabiq, yakni:

“Ekspresi wajah beatboxer biasanya akan berubah sesuai kecepatan beat yang dibawakannya, beatboxer akan menampilkan wajah sangar dan mengintimidasi ketika membawakan beat yang bertempokan cepat” (Hasil wawancara 11 April 2023).

d. Perhatikan postur tubuh

Postur tubuh *beatboxer* dapat menunjukkan fokus dan intensitas dalam menciptakan musik. Misalnya, ketika *beatboxer* menggunakan suara yang lebih pelan dan detail, mereka mungkin membungkuk atau membungkukkan tubuh untuk fokus lebih baik pada suara yang dihasilkan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sabiq, yakni: "Variasi postur tubuh seorang *beatboxer* biasanya digunakan untuk *build up beat* menuju *drop beat*, gunanya untuk mendramatisir *drop beat* yang akan digunakannya" (Hasil wawancara 11 April 2023).

Dengan memperhatikan hal-hal di atas, kita dapat memahami makna dari gerakan tubuh dan ekspresi seorang *beatboxer*. Namun, setiap *beatboxer* mungkin memiliki cara dan gaya yang berbeda dalam mengekspresikan musik mereka, sehingga perlu adanya penyesuaian dan pengamatan yang cermat pada setiap individu yang berbeda.

Mind, Self & Society

Jika dikaitkan dengan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead dengan menggunakan indikator *mind, self and society* maka:

1. *Mind* (Pikiran):

Mind mengacu pada kemampuan individu untuk memahami pesan nonverbal dan menerjemahkannya ke dalam arti yang dimengerti oleh komunitas *beatbox*.

Contohnya, *beatboxer* menggunakan berbagai elemen nonverbal seperti gerakan tangan, mimik wajah, dan postur tubuh untuk mengekspresikan ritme dan suara yang dihasilkan. Penonton yang memahami bahasa nonverbal *beatbox* akan dapat mengartikan makna di balik gerakan dan ekspresi tersebut.

2. *Self* (Diri):

Self merujuk pada bagaimana individu memahami dirinya sebagai anggota komunitas *beatbox* dan bagaimana ia berinteraksi dengan anggota lainnya. Dalam komunitas *Beatbox* Cianjur, individu mengembangkan identitas dan kepribadian mereka melalui ekspresi dan keterampilan *beatbox* mereka. Mereka menciptakan gaya unik dan mengekspresikan kepribadian mereka melalui suara *beatbox* yang berbeda.

Contohnya, *beatboxer* menggunakan gerakan tubuh, mimik wajah, dan sikap untuk menunjukkan identitas dan gaya unik mereka dalam *ber beatbox*. Setiap *beatboxer* memiliki cara sendiri untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan kepribadian mereka melalui gerakan dan ekspresi nonverbal.

3. *Society* (Masyarakat):

Indikator "*society*" mengacu pada pola-pola dan norma-norma sosial yang terbentuk melalui interaksi sosial. Dalam konteks *beatbox*, *society* mencerminkan adanya komunitas *beatbox* yang memiliki pola komunikasi nonverbal tertentu.

Contohnya, dalam komunitas *Beatbox* Cianjur, terdapat gerakan tangan, kode isyarat, dan ekspresi wajah khusus yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan *beatboxer* lainnya. Norma-norma komunitas ini dapat menjadi bentuk pengenalan dan pemahaman yang diterima oleh anggota masyarakat *beatbox* khususnya pada komunitas *Beatbox* Cianjur.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan pada pola di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya komunikasi nonverbal dalam komunitas *beatbox* dan bagaimana teori interaksionisme simbolik dengan indikator *Mind, Self, and Society* dari George Herbert Mead dapat digunakan untuk memahami fenomena ini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang komunikasi nonverbal dan untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana simbol dan interaksi sosial membentuk komunitas dan identitas individu di dalamnya

SIMPULAN

Musik *beatbox* memiliki banyak sekali varian bunyi serta teknik-tekniknya, dari setiap suara atau bunyi tersebut memiliki makna tersendiri. Khususnya di komunitas *Beatbox* Cianjur sendiri peneliti mengambil sedikitnya 10 sampel suara atau bunyi dasar seperti *kick drum* (menirukan suara dentuman *drum* dengan simbol 'B' atau 'Buh'), *hi-*

hats (menirukan suara *cymbal* tertutup *drum* dengan simbol ‘T’ atau ‘Tss’), *Snare drum* (menirukan suara *drum* tepuk dengan simbol ‘K’ atau ‘Keh’), *scratch* (menirukan suara gesekan kaset pada alat *DJ*), *lip roll* (menirukan suara *bass*), *throat bass* (menirukan suara robot), *vocal Scratching* (menirukan vokal *DJ*), *beatbox trumpet* (menirukan suara trompet). Simbol gerakan (*gesture*) dalam musik *beatbox* sudah menjadi hal yang melekat dan menjadi reflek tersendiri bagi para *beatboxer*, di komunitas *Beatbox* Cianjur sendiri terdapat beberapa gerakan dasar yang sudah lumrah digunakan dalam setiap penampilannya, seperti *head nodding* (gerakan kepala keatas dan kebawah), *body percussion* (gerakan tubuh yang menirukan suara musik *beatbox*), *foot tapping* (gerakan hentakan kaki mengikuti ritme musik *beatbox*), *facial expression* (ekspresi wajah mengikuti *genre*, tempo, emosi dari musik *beatbox*), dan lainnya. Proses imitasi pada setiap *beatboxer* tentunya berbeda, namun pada komunitas *Beatbox* Cianjur sendiri terdapat 5 tahapan yang digunakan untuk menirukan suara dalam musik *beatbox*, yakni memperhatikan gerakan mulut dan suara yang dihasilkan secara langsung maupun melalui media *youtube*, mempelajari teknik suara dengan melihat tutorial dan kemudian sharing bersama anggota komunitas, berikutnya berlatih secara terus-menerus hingga menimbulkan bunyi yang sesuai, dan yang terakhir menggabungkan dan membuat variasi dari suara tersebut sehingga tercipta proses adaptasi suara yang baru, unik dan inovatif

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, K. S. (2019). *21st Century Innovation in Music Education*. Yogyakarta: Routledge.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Inggris: Prentice Hall.
- Cangara, Hafied. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perdana.
- Cohen. (1985). *The symbolic construction of community*. London: Tavistock Publications.
- Ekman, Paul. (1965). Dalam D. Mulyana, & H. Cangara, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar & Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung & Jakarta: PT Remaja Rosdakarya & PT Raja Grafindo Persada.
- Fiske, John. (2016). Introduction to Communication Studies. Dalam J. Fiske, *Introduction to Communication Studies* (hal. 110). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitraza, V. (2008). *Teori Interaksi Simbolis (Symbolic Interaction Theory)*. Bandung: PT.Rineka Cipta.
- Huberman, M. &. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Jalaluddin Rakhmat. (2005). Dalam J. Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (hal. 287). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kristeva, J. (1980). *Desire in language: a semiotic approach in literature and art*. Columbia University Press.
- Laksmi. (2017). teori interaksionisme dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi. *Pustabilia: Journal of Library and Information Science*, 121-138.
- Mark L. Knapp. (2006). Dalam J. Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (hal. 117). Jakarta: Rajawali Pers.
- Mehrabian, A. (1972). *Nonverbal Communication*. New York: Routledge.
- Muhammad, Arni. (2007). Komunikasi Organisasi. Dalam M. Arni, *Komunikasi Organisasi* (hal. 130). Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. (2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Outhwhite, W. (2008). *Pemikiran sosial modern*. Jakarta: Kencana.
- Rasyid, Z. (2016). Komunikasi Nonverbal. *Komunikasi Nonverbal dalam Musik Beatbox Makassar*, 11.
- Ray L. Birdwhistell. (t.thn.). Dalam D. Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Redfield, R. (1955). *The Little Community and Peasant Society and Culture*. Chicago: University Chicago Press.
- Reitzes, L. a. (1993). *Symbolic Interactionism and Family Studies*. New York.
- Rogers, E. M. (1994). *History of Communication Study*. Free Press.
- Roland Barthes. (2013). Semiotika Komunikasi. Dalam R. Barthes, *Semiotika Komunikasi* (hal. 9). Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Ruesch, J. (1956). *Nonverbal Communication*. California: University of California Press.
- Samovar, Larry A.; Porter, Richard E. (2010). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Dalam D. Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (hal. 343). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, N. S. (2016). KAJIAN TENTANG INTERAKSIONISME SIMBOLIK. *KAJIAN TENTANG INTERAKSIONISME SIMBOLIK*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thompson, S. (1946). *The Folktale*. New York: Indiana University Folklore.
- Turner, W. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika