



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 5, Number 2, 2022

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

Beatbox sebagai Media Kreativitas Musik

Joko Widodo

Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta

Email: jokowidodo@ikj.ac.id

Article Info

Article History:

Received:

August 2021

Accepted:

September 2022

Published:

October 2022

Keywords:

beatbox,
creativity, music

ABSTRACT

Purpose: Beatbox is a music genre that exists in Indonesia. Beatbox as a medium for music produces and uses sound sources using the mouth. In its presentation, beatbox cannot be separated from creativity as a solo, duo, trio or quartet. This is what attracts researchers to explore beatbox and its relationship with creativity. **Research methods:** Researchers conducted observations and literature on beatbox and creativity through various media and literature. The research method used is qualitative using a psychological approach with beatbox and creativity as the subject. **Results and discussion:** As a result, beatbox as a creative medium is related to creativity indicators such as divergent, collaborative, original and flexible thinking. **Implication:** Creative indicators always appear in the beatbox menu in various forms.

© 2022 Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Tatanan kehidupan manusia saat ini menuntut berbagai perubahan yang adaptif. Gaya hidup masyarakat sangat dinamis akibat penggunaan internet serta kemajuan teknologi komunikasi mengubah pola pikir dan pola kerja manusia. Tumbuhnya industri kreatif di Indonesia, karena kreatifitas dan ide yang dihasilkannya, juga sebagai pembeda dari banyaknya produk yang sejenis.

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Sandiaga Salahudin Uno mengatakan bahwa musik telah menjadi simbol kemandirian dan kreativitas anak-anak muda Indonesia. Pada awalnya industri musik itu seragam, tetapi sekarang

tidak lagi seperti itu. Saat ini, musik telah berkembang menjadi salah satu sektor ekonomi kreatif yang diwadahi pengembangannya oleh Kemenparekraf (Ant, 2021). Selain menjadi alternatif, pelaku industri pada bidang kreatif dapat menjadi penopang perekonomian Indonesia.

Musik dan industrinya telah menjadi bagian dari kreatifitas. Kreativitas merupakan komoditi ekonomi yang dapat diperjual belikan. Oleh karenanya, perlu suatu regulasi dan dukungan dari pemerintah. Salah satu bentuk dukungan tersebut adalah dibentuknya undang-undang perlindungan hak cipta. Eksplorasi ide manusia, memiliki kreatifitas tanpa batas. Terdapat delapan belas juta masyarakat yang menggantungkan hidupnya di industri dan ekonomi kreatif termasuk musik (Zhafira, 2021). Industri ini memiliki potensi yang akan tumbuh tanpa bergantung pada sumber daya alam yang semakin menipis.

Kreativitas merupakan keterampilan pada abad ke-21. Seni adalah ekspresi kreatif yang dimanifestasikan dalam berbagai media (Phetorant, 2020). Setiap hari, tanpa disadari sebenarnya manusia selalu melakukan kegiatan kreativitas yang berhubungan dengan vokal, seperti berbicara, bersiul, bersenandung, menangis dan lainnya. Perkembangannya, musik vokal tidak hanya menyanyikan kata dengan nada dan iringan musik, tetapi muncul seni musik nasyid, akapela dan beatbox. Akapela merupakan sajian musik tanpa iringan alat musik, dan *beatbox* merupakan salah satunya dengan menirukan ragam bunyi.

Beatbox sebagai salah satu sajian musik dapat menjadi media kreatifitas. Beatbox sebagai media kreatifitas dalam musik menghasilkan dan menggunakan sumber bunyi menggunakan mulut. Keberadaan beatbox sampai sekarang dapat dilihat dari banyaknya pertunjukan dan keterlibatan peserta, baik secara individu ataupun komunitas. Selain itu, daya tarik beatbox dapat dilihat dari isyarat, gerakan, ekspresi yang khas. Beatbox dapat ditampilkan secara solo maupun ansambel (kelompok). Pertunjukan beatbox tersebut memerlukan kreatifitas yang berbeda. Musik beatbox yang unik dan menarik banyak mendapatkan perhatian besar dari kalangan anak muda. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang beatbox sebagai media kreatifitas dalam musik. Karena luasnya pembahasan, penulis membatasi pada kreativitas dan beatbox. Tujuan untuk memberikan informasi terhadap masyarakat tentang perkembangan musik (*beatbox*) yang berubah, dan berkembang dengan cepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan psikologi (berfokus pada kreativitas). Penelitian ini tidak merumuskan hipotesis karena bersifat induktif, dimana peneliti berusaha mengumpulkan data dan kemudian mengembangkan suatu teori dari data tersebut. Sumber data penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu data primer (observasi) dan data sekunder (kepuustakaan). Data kepuustakaan adalah bagian dari proses penelitian untuk menelusuri data-data literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian. Data yang diobservasi adalah fenomena *beatbox* serta kreativitas. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, yaitu memilah data atau mengukur derajat relevansinya dengan maksud dan tujuan penelitian, dengan jalan penyederhanaan atau memadukan data yang tersebar, kemudian kembali mengeksplorasi data tambahan. Setelah data-data diperoleh, peneliti memahami, menelaah, dan kemudian menafsirkan arti dari hasil data yang didapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas

Perilaku yang mesti dimiliki oleh manusia saat ini agar dapat beradaptasi dengan perubahan yang sangat cepat adalah kreativitas. J.P Guilford, tokoh perintis kreativitas mengemukakan bahwa proses berpikir manusia diklarifikasikan dua tipe, yaitu berfikir konvergen dan divergen. Berfikir konvergen sering disebut berfikir analitis, bersifat logis dan sistematis dengan mengumpulkan dan menggunakan hanya informasi-informasi yang relevan, berdasarkan data, fakta dan kenyataan. Kreativitas sering dikaitkan dengan berfikir divergen, yang mempunyai kecenderungan dan mampu menghasilkan atau memproduksi ide-ide baru. Menurut Guilford, ciri kreativitas individu bersifat kognitif dan afektif. Kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir divergen seperti kemampuan berpikir lancar, fleksibel atau luwes, orisinal, kemampuan menilai, dan kemampuan mendalami. Sedangkan ciri afektif berhubungan dengan rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, menghargai, berani mengambil resiko.

Pernyataan yang sama dinyatakan Zhou (2018:22), kreativitas diukur dengan sejumlah indikator seperti orisinalitas, fleksibilitas, kefasihan ide, imajinasi dan elaborasi. Orisinalitas saja belum cukup memadai dalam kreativitas, hal yang tidak kalah penting adalah keefektivitasan dari hasil yang diperoleh, apakah sesuatu yang

bermanfaat atau tidak. Lucas (2016:282) menyatakan bahwa ada lima kebiasaan inti kreatif, yaitu: ingin tahu, imajinatif, gigih, kolaborasi, dan disiplin.

Matin and Wilson (2017) mengategorikan bentuk kreativitas menjadi empat, yakni: 1) kreativitas material mengacu pada penemuan dari alam dunia; 2) kreativitas agensial mengacu pada penemuan dari diri; 3) kreativitas struktural berkaitan dengan penemuan dalam struktur sosial; 4) kreativitas analitis berkaitan dengan penemuan dan sistem pemikiran abstrak. Individu yang belum terbiasa untuk berpikir kreatif, akan terasa sulit untuk memunculkan gagasan/ide baru untuk mendapatkan produk atau hasil kreasi yang baru. Kreativitas merupakan sumber utama inovasi pembangunan ekonomi kreatif. Kreativitas musik terdiri dari dua elemen, elemen utama dan pendamping. Harmoni, melodi, struktur dan bentuk adalah bagian dari elemen utama. Sedangkan tempo, dinamika, merupakan elemen pendamping. Kreativitas musik bukan terletak pada persoalan teknis, seperti seberapa cepat mereka memainkan instrumen, tetapi lebih pada ide-ide sederhana yang diciptakan melalui pola ritme, atau melodi sederhana. Dengan demikian, bahwa kreativitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu dalam diri sendiri maupun dari lingkungan.

Beatbox

Beatbox diperkirakan muncul sekitar tahun 1970. *Beatbox* secara harfiah mempunyai arti ketukan (*beat*). *Beatboxing* dirintis pada 1980-an oleh seniman New York termasuk Doug E. Fresh dan Darren Robinson (Hess, 2007:640). *Beatbox* berasal dari budaya hip-hop yang identik dengan peranan *disk jockey* (DJ) dalam menggunakan mesin pemutar piringan hitam (*turntable*) untuk membentuk suara bass dan transisi antara lagu (Matela, 2014). Pertunjukan hip-hop awalnya diadakan di kampus, sekolah, taman umum, maupun trotoar. DJ menyiapkan *sound* sistem, sedangkan yang lain menyiapkan lantai kardus untuk menari. *Beatboxing* adalah elemen kelima dari musik hip-hop. Empat elemen lain hip-hop adalah *Mcing* (dikenal dengan *rapping*), *Djing*, *B-Boying* (*breakdance*), dan *graffiti*. *Beatbox* tidak jauh beda dengan hip-hop, baik itu irama atau suara yang dihasilkan. Perbedaannya, *beatbox* hanya menggunakan bagian-bagian dari mulut, sedangkan hip-hop menggunakan alat-alat musik seperti *turntable*, *launch pad* dan lainnya.

Human beatbox atau seorang *beatboxer* merupakan sebutan untuk seorang penampil yang secara vokal menirukan suara beat drum dan *samples* yang digunakan dalam musik hip-hop. Seni vokal ini merupakan sebuah ekspresi musikal yang tercipta

lewat inovasi dari suara-suara hanya dengan menggunakan mulut, tenggorokan, dan hidung. *Beatbox* menjadi bentuk seni yang berkembang pesat dan melampaui replikasi atau tiruan tunggal drum dan efek-efek suara yang mendukung sebuah pertunjukkan musik secara lengkap. *Beatbox* sendiri adalah bentuk seni yang memanfaatkan mulut sebagai instrumen serbaguna. Ekspresi musik melalui tubuh yang dilakukan seperti *beatboxer* merupakan representasi komunikasi *non-verbal*. Semua aktivitas *beatboxer* tersebut menunjukkan suatu pola komunikasi. Pola komunikasi para *beatboxer* dilakukan tanpa kata-kata (verbal), melainkan dengan suara, isyarat-isyarat (*gesture*), gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan berbagai bentuk komunikasi lainnya.

Beatbox mempunyai tiga suara dasar, bass drum, hi-hat, dan snare drum. Suara bass drum dibentuk dari huruf "B" bila diucapkan maka akan terdengar "Be" dalam bahasa Indonesia. Cara melatip huruf "B" dengan merapatkan bibir dan mengucapkan "Buf" atau "Buh", dengan meminimalkan terdengarnya huruf 'U'. Suara hi-hat biasanya diistilahkan dengan huruf "T". Seperti mengucapkan huruf C dalam Bahasa Indonesia atau huruf T dalam Bahasa Inggris. Posisi gigi dirapatkan dan lidah tepat berada di belakang gigi. Suara hi-hat tergolong teknik *outward*, yaitu mengeluarkan napas. Suara snare drum dibentuk dari huruf "P". Teknik ini dilakukan dengan menempelkan kedua bibir dengan rapat serta mengucapkan "Pf" pada sisi setengah bagian bibir, kiri atau kanan. Memainkan *beatbox* memerlukan power yang kuat, diperlukan latihan tekun dan rutin untuk melatih teknik pernapasan supaya dapat melakukannya dengan tepat. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pundak tidak terangkat dan tidak mengeluarkan suara saat mengambil napas. Tujuannya agar tidak mengganggu produksi suara.

Proses Kreatif

Musik adalah gabungan atau kumpulan frekuensi yang dapat didengar (Phetorant, 2020). Kreativitas musik merupakan proses untuk menghasilkan nada/suara yang dirangkai sedemikian rupa yang berbeda dengan yang lain. Pengaktualisasikan abstraksi ide-ide musik kedalam bunyi konkret memerlukan sebuah proses kreatif. Melalui tahapan yang panjang dan kompleks, tidak cukup dengan berfikir saja, harus diimbangi dengan perasaan atau imajinasi. Faktor tradisi dan lingkungan juga memberikan pengaruh cukup signifikan. *Beatbox* merupakan proses kreatif yang dimulai dengan mengimitasi bunyi-bunyian lewat mulut. Penyajian *beatbox* bisa

dilakukan secara individu ataupun kelompok. Masing-masing penyajian memiliki proses kreativitas yang berbeda-beda. Seperti suara yang dibunyikan hingga kecepatan tempo.

Proctor et.all (2013) pada hasil risetnya menjelaskan bagaimana mulut dapat menirukan bunyi suara drum. *Beatbox* merupakan bentuk artistik produksi suara manusia yang menggunakan organ mulut untuk menirukan suara atau bunyi perkusi. Suara musik yang dimainkan *beatboxer*, mungkin tidak terdengar seperti musik konvensional pada umumnya, ini karena mereka belajar meniru suara dengan pola tertentu. Usaha mempelajari pola ini membuat *beatboxer* menemukan teknik dalam memainkan bunyi suara sebagai sebuah proses kreativitas.

Beatbox Sebagai Media Kreativitas

Beatbox merupakan sajian media musikal yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Hanya dengan mulut, dapat membuat gagasan tentang irama, warna suara, ataupun bentuk lagu. Keterbatasan *beatbox* yang hanya menggandakan vokal, banyak *beatboxer* berpikir secara kreatif dalam menghasilkan karya, atau sajian *beatbox* agar permainan mereka terdengar tidak monoton. Irama yang dimunculkan adalah pengembangan irama yang sudah ada menjadi inovasi baru yang dimainkan secara *beatbox*. Contoh pengembangan motif irama pada *beatbox*:

The image shows a musical score for a 4/4 drum pattern. It consists of three measures. The first measure is marked with a '1' above the staff. The instruments are Rev Cymb, O-Snare, and Bass Drum. The Rev Cymb and O-Snare parts are marked with 'mf' (mezzo-forte). The Rev Cymb part consists of quarter notes on the first and third beats of each measure. The O-Snare part consists of quarter notes on the second and fourth beats of each measure. The Bass Drum part consists of eighth notes on every beat of every measure.

Gambar 1. Ritme Awal
Sumber: Joko Widodo

The image shows a musical score for three percussion instruments: Rev Cymb, O-Snare, and Bass Drum, all in 4/4 time. The Rev Cymb part consists of three measures, each starting with a quarter rest followed by a quarter note, then a quarter rest followed by a quarter note, and finally a quarter rest followed by a quarter note. The O-Snare part also consists of three measures, each starting with a quarter rest followed by a quarter note, then a quarter rest followed by a quarter note, and finally a quarter rest followed by a quarter note. The Bass Drum part consists of three measures of a continuous eighth-note pattern. The Rev Cymb and O-Snare parts are marked with a mezzo-forte (*mf*) dynamic.

Gambar 2. Pengembangan Ritme Awal
Sumber: Joko Widodo

Motif kedua irama tersebut sering digunakan oleh para beatboxer. Dalam memainkannya tetap dalam satu permainan solo beatbox, meski penulisan partitur antara cymbal, snare dan bass drum terpisah. Kedua contoh partitur pada gambar satu dan dua mudah untuk dibedakan dan ditirukan oleh mulut. Irama tersebut mirip dengan disko seperti yang diproduksi dengan *turntable*.

Bentuk lagu pada sajian musik sangat beragam. Tujuannya sama, penamaanya mungkin berbeda. Pergi ke Bali bisa menggunakan transportasi udara, laut, darat, atau kombinasi darat dan laut. Poinnya akhirnya adalah sampai Bali. Begitu halnya pada bentuk lagu. Bentuk lagu pop umumnya terdiri dari bait satu atau verse, chorus/reff, bridge, solo dan seterusnya. Bentuk lagu klasik dikategorikan satu bagian (A); dua bagian (A B), tiga bagian (A B C). Para *beatboxer* jarang memikirkan secara terstruktur bentuk lagu yang akan mereka mainkan. Mereka lebih mengutamakan jenis suara, tempo, dan kerumitan motif. Bentuk lagu pada beatbox biasanya hanya A-B. Dengan kreativitas, bentuk bisa berkembang menjadi A-A'-B-A''-C-D.

Efek atau warna suara sudah ada sejak lama, kemunculannya dimulai dari ritual-ritual di daratan Afrika dan Asia. Semakin banyak warna suara yang dapat dimainkan oleh seorang beatboxer, maka semakin tinggi kualitasnya. Jenis-jenis efek suara beatbox diantaranya:

- a) *Scratch*, sebuah teknik mengimitasi suara pada *turntable*;



Gambar 3. *Scratch*
Sumber: Beatbox Battle

- b) *Pf-Snare*, teknik yang mengimitasi suara snare drum;
- c) *Deep throat*, teknik yang mengimitasi suara robot;
- d) *Frogsound*, teknik yang mengimitasi suara katak;
- e) *Trumpet voice*, teknik mengimitasi suara terompet;
- f) *Synthesizer voice*, teknik mengimitasi suara synthesizer;
- g) *Water drop*, teknik mengimitasi bunyi air menetes; dan
- h) *Alarm techno*, teknik menirukan suara pengingat jam digital.

Berpikir divergen merupakan salah satu ciri orang kreatif. Ide-ide disusun menjadi sebuah inovasi baru. Beatboxer dapat memadukan tiga sampai lima warna suara dalam pertunjukannya. Sehingga menghasilkan inovasi warna suara yang baru. Ciri kretivitas yang lain adalah kolaborasi. Beatboxer dapat berkolaborasi berdua atau duo dengan saling mengisi kekurangan beat dan mengisi warna suara yang belum dimainkan. Kolaborasi sifatnya untuk saling mendukung, bukan untuk adu ketangkasan seperti pada lomba *battle beatbox*. Selain duo, beatbox dapat menampilkan dengan kolaborasi trio (bertiga) atau kuartet (berempat). Sebelum tampil, format trio atau kuartet berdiskusi dan bermusyawarah tentang apa yang mereka mainkan. Untuk menghindari kesalahpahaman. Penampilan kolaborasi bersifat spontan dan penuh improvisasi seperti musik jazz.

Produk yang dihasilkan oleh *beatboxer* tampak berkorelasi dengan fleksibilitas. Sejalan dengan indikator kreativitas menurut Zhou yang telah disebutkan, salah satunya indikatornya yaitu fleksibel. Suatu produk tentu sudah melewati suatu proses, tahapan dan pengerjaan. Produk-produk para *beatboxer* berupa rekaman karya orisinal atau berupa video *tutorial beatbox*. Pada proses produksi tersebut, *beatboxer* menggunakan beberapa peralatan rekam standar,

seperti *microphone*, perangkat lunak, perangkat keras, laptop atau komputer dan lainnya. Dengan cara seperti itulah, beatboxer selalu berpikir kreatif untuk membuat dan mencipta karya orsinal maupun video-video kreatif.

Beatbox di Indonesia

Beatbox di Indonesia diawali dengan adanya komunitas yang bernama *The Indonesian Beatboxing Community* di Jakarta yang didirikan oleh Billy BdaBX dan Tito Gomes pada 30 Oktober 2008 (Amateur, 2018). Komunitas ini lebih dikenal dengan nama *Indobeatbox*. Konon komunitas ini menjadi komunitas *beatbox* terbesar di dunia karena *Indobeatbox* ini merupakan induk yang mempunyai cabang di 32 daerah yang tersebar di Indonesia.

Jakarta Beatbox (JB) sebagai grup *beatbox* pertama di Indonesia terbentuk pada 15 September 2010 (Anonim, 2015). Kami semua belajar otodidak dari *tutorial beatbox* di *youtube* dalam Bahasa Inggris dan Jerman, kata Laurentius Caesarando yang juga *leader* JB. Karena peminat *beatbox* dari luar jakarta semakin banyak yang ingin ikut bergabung, JB mengubah namanya menjadi *Beatboxnesia* (*beatbox* Indonesia). *Beatboxnesia* mempunyai tujuan untuk mempromosikan *beatboxer* Indonesia lewat *website*, juga akun sosial media termasuk *youtube*.

Solo Beatbox Community (SBC) dibentuk seiring dikenalnya *beatbox* di kota Solo yakni tahun 2009 (Wari, 2019). SBC memiliki konsep pada setiap karyanya, untuk menunjukkan jati diri mereka di dunia pertunjukan. SBC menggunakan internet untuk mengeksplorasi pengetahuan, dimana di dalamnya terdapat video-video tutorial dalam bermain *beatbox* yang berlanjut dengan kegiatan *sharing* ilmu satu sama lain.

Tak hanya prestasi, Bandung *beatbox* mendapatkan rekor MURI sesuai tanggal 17 Agustus. Kita pemain *beatbox* 17 orang, DJ 17 orang, pemain bass 17 orang dan pemain terompet 17 orang. Pokoknya serba 17 orang dan lokasinya di Cikapundung Riverspot (Utami, 2016). Komunitas *beatbox* di Lampung yakni low profil *beatbox* family. Salah satu anggotanya, Rafly atau dikenal dengan nama panggung Hookha berhasil mendapatkan juaraa 1 sejak 2017-2019 di Ware Wolf Asia Tenggara *Beatbox*.

Eksistensi merupakan hal yang penting bagi setiap komunitas. Melalui eksistensi, keberadaan suatu komunitas akan langgeng dan diakui keberadaanya. Dengan menjalin relasi antar komunitas lain, dan menjalin pertemanan dengan

masing-masing anggotanya, maka komunitas beatbox dapat bertahan. Mampu mengikuti perubahan tren musik di pasaran, mampu membawakan berbagai genre dengan teknik *beatbox* yang mereka punya. Sehingga pertunjukan mereka menciptakan suasana baru disetiap pertunjukannya. Hal tersebut menjadi salah satu cara untuk mempertahankan eksistensi. Semakin banyak panggung semakin eksis pula para *beatboxer*.

KESIMPULAN

Ekonomi kreatif yang diwadahi pengembangannya oleh Kemenparekraf diharapkan dapat membuka peluang bagi pelaku industri terutama bidang industri musik. *Beatbox* sebagai salah satu genre musik semakin mendapatkan apresiasi masyarakat. Sejak awal hadirnya *beatbox* yang penuh dengan daya kreativitas sangat memungkinkan pengembangannya pada media dan kreatifitas melalui berbagai acara dan produksi musik.

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting dalam *beatbox*. Mulai dari mencari ide-ide baru, mensintesis, dan mengembangkannya. *Beatbox* sebagai media kreativitas musik dilihat dari beberapa indikator, yaitu berpikir divergen, kolaboratif, orisinal dan fleksibel. Pola berpikir kreatif akan membawa seseorang mengeksplorasi ide segar dan mencari alternatif atas musik *beatbox*. Semua orang bisa memainkan musik vokal *beatbox* mengingat teknik melakukannya tidak memerlukan alat dan biaya yang besar. Banyaknya komunitas *beatbox* di Indonesia yang mempunyai segudang prestasi nasional dan internasional merupakan bukti eksistensi musik *beatbox*. Pemerintah dan pemerhati generasi muda diharapkan memberikan dukungan moril terhadap kegiatan dan aktifitas komunitas *beatbox*. Musik *beatbox* hendaknya disosialisasikan ke berbagai masyarakat Indonesia sebagai ajang pengekspresian diri yang lebih positif, terutama untuk kalangan pelajar dan mahasiswa.

REFERENSI

- Amateur, Music. (2018). *Sejarah Beatbox*. Retrieved from <https://www.seputarmusikal.com/2018/12/sejarah-beatbox.html>
- Anonim. (2015). *Jakarta Beatbox, Musik Fun tanpa Instrumen*. Retrieved from <https://www.femina.co.id/profile/jakarta-beatbox--musik-fun-tanpa-instrumen>

- Ant. (2021). *Menparekraf: Saatnya Musisi dan Berkolaborasi dan Beradaptasi*. Retrieved from https://m.mediaindonesia.com/infografis/detail_infografis/425653-menparekraf-saatnya-musisi-dan-berkolaborasi-dan-beradaptasi
- Hess, M. (2007). *Icons of Hip Hop: An Encyclopedia of the Movement, Music, and Culture*. Greenwood Press, Westport
- Martin Lee & Wilson Nick. (2017). Defining Creativity With Discovery. *Creativity Research Journal* 29(4), 417-425. <https://doi.org/10.1080/10400419.2017.1376543>
- Matela, Patryk Tiktak. (2014). *Human Beatbox – Personal Instrument*. Retrieved from https://issuu.com/polishbeatbox/docs/patryk_tiktak_matela_-_human_beatbo
- Lucas, B. (2016). A Five-Dimensional Model of Creativity and its Assessment in Schools. *Applied Measurement in Education*, 29(4), 278–290. doi:10.1080/08957347.2016.1209206
- Phetorant, Dimas. (2020). *Jurnalisme Musik*. Retrieved from <https://dimasphetorant.blogspot.com/2020/10/jurnalisme-musik.html>
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91-102. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i1.967>
- Proctor, M., et all. (2013). Paralinguistic mechanisms of production in human “beatboxing”: A real-time magnetic resonance imaging study. *J. Acoust. Soc. Am.*, 133(2), 1043-1054
- Utami, Eulis. (2016). Bandung Beatbox: Mengukir Prestasi Hingga Ajang International. Retrieved from <https://komunita.id/2016/06/14/bandung-beatbox-mengukir-prestasi-hingga-ajang-internasional/>
- Wari, Tantri Nindyas. (2019). Eksistensi Pertunjukan dan Konsep dalam Berkarya Solo Beatbox Community. *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik Surai*, 12(1), 21-30
- Zhafira, Arnidhya Nur. *Menparekraf: Musik Adalah Penyemangat dan Pemersatu Bangsa*. Retrieved from <https://www.antaraneews.com/berita/2173850/menparekraf-musik-adalah-penyemangat-dan-pemersatu-bangsa>
- Zhou, Kai (2018). What cognitive neuroscience tells us about creativity education: A literature review. *Global Education Review*, 5(1), 20-34.

Sumber Gambar

- Battle, Beatbox. (2007). *Gambar 3*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=X43z-6hYpf0>
- Widodo, Joko. (2022). *Gambar 1 sampai 2*. Dokumentasi Pribadi