PROSES KREATIF HELLHOUSE DALAM PRODUKSI MUSIK HIPHOP

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Fachri Parsal Shafwansyah
18321045

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PROSES KREATIF HELLHOUSE DALAM PRODUKSI MUSIK HIPHOP

Disusun Oleh

FACHRI PARSAL SHAFWANSYAH

18321045

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi

Tanggal :

Dosen Pembimbing Skripsi,

Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.

NIDN : 0514078702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrohmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Fachri Parsal Shafwansyah

NIM : 18321045

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama menyusun skipsi ini saya tidak melakukan tidak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.

2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.

3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan oleh Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setujui dengan sesungguhnya.

Sleman, 8 October 2024

Yang menyatakan



Fachri Parsal Shafwansyah

18321045

MOTTO

Api yang menyala-nyala di bawah hunjam deras siksaan hujan, tolak yang menyala di ujung mulut senapan yang memaksa berucap menyerah tetap melaju kencang di rute yang tidak selalu aman.

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

orang tua dan seluruh keluarga besarku, terimakasih atas semua dukungan yang diberikan.

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menuntaskan dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Proses Kreatif Hellhouse Dalam Produksi Musik Hiphop" dengan baik dan tanpa hambatan sedikitpun. Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat pelengkap pernyataan, guna mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Selama proses pengerjaan skripsi ini banyak pihak-pihak yang terlibat didalamnya, baik dukungan materi maupun non materi, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. orang tua, Alm ayah H.Irawan saya dan ibunda HJ.Nuryani yang telah membesarkan saya dengan pengorbanan, kasih sayang, dan memberikan doa tanpa putus untuk mengiringi perjalanan saya dalam meraih pendidikan setinggi-tingginya.
2. kakak saya, yang telah mendidik saya sebagai petarung untuk menghadapi kerasnya hidup.
   Ibu Sumekar Tanjung., M.A, selaku dosen pembimbing skripsi dan dosen pembimbing akademik.
3. Seluruh dosen dan staff Prodi Ilmu Komunikasi. Terimakasih atas segala ilmu, pengetahuan, dan pengalaman yang berkesan selama ini kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir skripsi.
4. Pemilik HellHouse yang telah memberikan data dalam penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah berkenan membahas segala kebaikan seluruh pihak yang telah membantu. Peneliti juga menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan juga saran yang bersifat membangun dalam pengembangan di masa datang dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembacanya, Aamiin.

Wassalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Yogyakarta, 07 Oktober 2024

Penulis



Fachri Parsal Shafwansyah

DAFTAR ISI

PROSES KREATIF HELLHOUSE DALAM PRODUKSI MUSIK HIPHOP i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **ii**
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK ..... **iii**
MOTTO ..... **iii**
PERSEMBAHAN ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **viiii**
DAFTAR ISI viiiii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
ABSTRAK xii
ABSTRACT xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.4 Manfaat Penelitian 4
1.5 Tinjauan Pustaka 5
1.6 Kerangka Teori 9
1.7 Metode Penelitian 16
BAB II GAMBARAN UMUM 20
1.1 Sejarah Hellhouse 20
1.2 Hellhouse Musik 21
1.3 Kegiatan Sosial Hellhouse 22
1.4 Logo Hellhouse 23
BAB III HASIL PENELITIAN 25
3.1 Hasil Penelitian 25
3.1.1 Sejarah dan Tujuan Pembentukan Hellhouse 25
3.1.2 Proses Kreatifitas 27
3.2 Pembahasan 36
3.2.1 Musik Hiphop Hellhouse sebagai Komunikasi 36
3.2.2 Strategi Kreatifitas Hellhouse 39
3.2.3 Musik Hiphop dan Budaya Sekitar 44
3.2.4 Proses Kreatifitas Penggabungan Budaya Asing dan Budaya Jawa 46
BAB IV PENUTUP 49
4.1 Kesimpulan 49

4.2 Keterbatasan Penelitian 50
4.2 Saran 50
DAFTAR PUSTAKA 51
Lampiran 1. 55
Lampiran 2. 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rapper Hellhouse 21
Gambar 2.2 Majalah Milik Hellhouse 22
Gambar 2.3 Kegiatan Hellhouse Bersama Masyarakat Sekitar 23
Gambar 2.4 Logo 1 24
Gambar 2.5 Logo 2 24
Gambar 3.1 Proses Pembuatan Beat 31
Gambar 3.2 Proses Finishing Instrument 32
Gambar 3.3 Press Release Social Media 33
Gambar 3.4 Album Artist Hellhouse 34
Gambar 3.5 Lirik Cinta Sepahit Topi Miring 48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Draft Pertanyaan Wawancara. 55
Lampiran 2 Hasil Wawancara. 57

ABSTRAK

Shafwansyah, Fachri Parsal. (18321045). Proses Kreatif Hellhouse dalam Produksi Musik Hip-Hop. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2023

Kemampuan kreatif adalah kemampuan yang membantu untuk berbuat lebih dari kemungkinan rasional dari data dan pengetahuan yang dimilikinya, manusia merupakan satu-satunya makhluk lengkap yang memiliki kreativitas aktif dan pasif. Alasan penulis memilih Hellhouse sebagai objek penelitian dikarenakan penulis ingin tahu proses kreatif Hellhouse dalam memproduksi sebuah musik dan juga pengaruh terhadap gaya hidup dari para pendengarnya. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses kreatifitas komunitas HellHouse dalam membuat sebuah lagu Hip-hop yang memberikan sebuah dampak ke karakteristik Hip-hop di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hellhouse menggunakan lirik sebagai alat guna menyampaikan pesan. Pembentukan karya baik berupa lagu yang berisi lirik lirik yang bermakna juga dibentuk melalui proses. Pertama umumnya dalam pembuatan lagu di hellhouse menggunakan 2 cara yakni, sample based dan reguler composing, selanjutnya pembuatan instrumental, Pembuatan lirik, terakhir melakukan take recording yang mungkin dilakukan 1 sampai 5 kali guna mendapatkan emosi dan penyampaian lirik yang pas Dalam pembuatan salah satu lagu dari rapper hellhouse yakni “cinta tak sepait topi miring” ini memiliki unsur kebudayaan jawa yang sangat tinggi, di dalam pembuatan liriknya melibatkan seniman puisi juga seniman wayang. Hellhouse juga sangan mempengaruhi remaja di jogja, hellhouse memberikan dampak begitu besar terutama dalam bidang fashion banyak anak muda yang menjadikan hellhouse sebagai trendsetter. Hellhouse juga sangat dipengaruhi oleh budaya asing, karena awal mula hiphop berasal dari Amerika dan beberapa referensi rapper di hellhouse merupakan rapper-rapper Internasional.

kata kunci: Proses Kreativitas, Musik Hiphop, Budaya.

ABSTRACT

Shafwansyah, Fachri Parsal. (18321045). Hellhouse's Creative Process in Hip-Hop Music Production. Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia. 2023

Creative ability is the ability that helps to do more than the rational possibility of the data and knowledge it has, humans are the only complete creatures that have active and passive creativity. The reason why the writer chose Hellhouse as the research object is because the writer wants to know about Hellhouse's creative process in producing music and also the influence on the lifestyle of the listeners. The purpose of this study is to find out how the creative process of the HellHouse community in making a Hip-hop song has an impact on the characteristics of Hip-hop in Yogyakarta. This study uses a qualitative approach. Hellhouse uses lyrics as a tool to convey messages. Formation of a good work in the form of a song that contains meaningful lyrics is also formed through a process. First, generally in making songs at Hellhouse using 2 ways, namely, sample based and regular composing, then making instrumental, making lyrics, finally doing take recording which might be done 1 to 5 times to get the emotion and delivery of the right lyrics. In making one of the songs from the rapper hellhouse namely "love is not as tight as a lopsided hat" has a very high element of Javanese culture, in the making of his lyrics he involved poetry artists as well as wayang artists. Hellhouse also greatly influences teenagers in Jogja, Hellhouse has such a big impact, especially in the field of fashion, many young people make Hellhouse a trendsetter. Hellhouse is also heavily influenced by foreign cultures, because the beginnings of hip-hop came from America and some references to rappers in Hellhouse are international rappers.

keywords: *Creativity Process, Hiphop Music, Cultur*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan kreatif adalah kemampuan yang membantu untuk berbuat lebih dari kemungkinan rasional dari data dan pengetahuan yang dimilikinya, manusia merupakan satu-satunya makhluk lengkap yang memiliki kreativitas aktif dan pasif. Kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Karya seni khususnya musik merupakan objek yang berbentuk bunyi yang dapat dikembangkan dalam proses kreativitas seni. Seni musik mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan seorang siswa. Selain dapat mengembangkan kreativitas, musik juga dapat membantu perkembangan individu, mengembangkan sensitivitas, membangun rasa keindahan, mengungkapkan ekspresi, memberikan tantangan, melatih disiplin dan mengenal sejarah budaya bangsa. (Sejati dan Fikri, 2022).

Hip-hop mulai masuk dan berkembang di Indonesia pada tahun 90-an bersama musik-musik popular dan underground lainnya. Awalnya, para rapper atau musisi lokal yang bergelut di dunia hip-hop cenderung menjadikan musik hip-hop sebagai medium baru untuk berekspresi dan tidak banyak memperhatikan penggunaan rima. Tetapi, meski demikian musik hip-hop dapat dikatakan berhasil meluaskan perannya menjadi bagian budaya populer atau tren kawula muda pada

waktu itu. Pada perkembangannya, kini musik hip-hop di Indonesia tidak hanya menyuarakan kritik terhadap otoritas dan pemerintahan saja, tetapi musik hip-hop hadir dan mengambil langkah dengan membawakan lagu dengan lirik-lirik yang menyinggung tentang problema sosial dan domestik yang kerap menjadi permaslahan kontemporer dalam masyarakat (Sadiyah dan Zahroh, 2021).

Hip hop merupakan gaya hidup yang biasa disebut dengan kultur. Istilah Hip hop diambil dari slogan dancer yaitu "Be Bob" don't stop yang meniru rekaman dari Man Parrish (2008) musik Hip hop dalam perkembangan di Indonesia cukup memiliki dampak yang pesat. Pada tahun 80an hip hop di Indonesia mulai dikenalkan oleh Rapper seperti Iwa K lalu menyusul Denada. Sebelum adanya kemunculan Iwa K, Indonesia memiliki Almarhum Farid Hardja dan Benyamin Sueb yang suka bernyanyi dengan pantun dan tanpa disengaja termasuk rap yakni rima dan puisi (Djulianto dan Sukendro, 2022).

Perkembangan musik hip hop di Indonesia juga memberi dampak yang signifikan terhadap gaya hidup masyarakat Indonesia. Dampak tersebut dapat kita lihat dari cara berkomunikasi hingga cara berpakaian. Musik hip hop merupakan salah satu bentuk budaya populer. Gaya dan cara berpakaian anak muda sekarang banyak mengikuti hip hop *style*.

Oleh karena itu banyak penggemar musik ini berusaha untuk membuat nama hip hop tidak asing lagi di telinga masyarakat. Meningkatnya globalisasi akan perkembangan musik hip hop di Indonesia, melahirkan berbagai kelompok hingga komunitas-komunitas pecinta hip-hop yang tersebar di seluruh Indonesia.

Di Indonesia sendiri, tepatnya di wilayah Yogyakarta terdapat komunitas hip-

hop yang cukup berkembang yang bernama Hellhouse Indo. Komunitas Hellhouse Indo merupakan komunitas hip hop terbesar di jogja. Komunitas ini lahir di tengah perkumpulan malam mingguan di Wijilan Yogyakarta pada tahun 2007, dimana diprakarsai oleh Alexander Sinaga atau juga dikenal sebagai Donnero. Komunitas ini aktif untuk mengadakan event music hip-hop secara rutin, selain itu juga komunitas ini menjadi suatu wadah bertemunya berbagai rapper, produser, beat maker, Dj, dan bomber (grafiti) berbakat. Saat ini anggota komunitas sudah tercatat hampir 50 anggota. Menurut Alexander Sinaga dalam Tribun jogja mengatakan bahwa komunitas Hellhouse Indo merupakan wujud pergerakan untuk memotivasi scene hip-hop diyogyakarta hingga seluruh Indonesia dalam meningkatkan standar kualitas yang lebih baik kedepannya (Khasni, 2012).

Hellhouse merupakan sebuah komunitas rapper hip-hop. Tidak hanya rapper saja, seniman gravity, DJ, juga bergabung dalam Hellhouse. Alexander Sinaga, satu diantara pendiri Hellhouse mengatakan tidak banyak orang bisa menikmati musik hip hop. Itu pula yang menjadi tantangan Hellhouse sejak terbentuk pada tahun 2007. Hellhouse Indo melakukan berbagai upaya dalam mengembangkan nilai akulturasi music hip-hop di Indonesia, diantaranya dengan memproduksi musik hip-hop dengan Bahasa Indonesia bahkan juga menggunakan Bahasa daerah, sehingga adanya penerimaan sehingga lebih mudah dikomunikasikan kepada masyarakat. Selain itu dalam musik hip-hop kerap kali mengandung banyak pesan moral dan juga kritik, oleh karena itu musik hip-hop juga menjadi sarana yang sangat baik dalam mengajarkan nilai-nilai budaya lokal terhadap penikmat musik hip-hop.

Proses pembentukan kreatif Hellhouse dalam memproduksi sebuah musik sangat menarik untuk dibahas dikarenakan Hellhouse tidak hanya menampilkan kreatifitas dalam bermusik tetapi juga memberikan pengaruh terhadap gaya hidup dari para pendengarnya. Hal ini kemudian menjadi sebuah ketertarikan penulis untuk mengangkat bagaimana pengaruh Hellhouse dalam membuat sebuah musik hip-hop yang dimana akan membahas tentang Komunitas Hellhouse dan dampak terhadap adanya komunitas tersebut kepada para penggemar hingga gaya hidup dari pecinta hip-hop. Selain itu proses kreatif yang terbentuk dari komunitas Hellhouse menjadi sebuah pembahasan yang menarik berdasarkan dari hasil-hasil karya mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana proses kreatifitas komunitas HellHouse dalam membuat sebuah lagu Hip-hop

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada kajian dan focus pada penelitian ini, adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses kreatifitas komunitas HellHouse dalam membuat sebuah lagu Hip-hop yang memberikan sebuah dampak ke karakteristik Hip-hop di Yogyakarta

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menjadi referensi bagi peneliti lain untuk meneliti mengenai music hip-hop. Selain itu dapat memberikan kontribusi

pada pengembangan studi mengenai Kreativitas.

2. Manfaat Praktis

Bagi pihak yang terkait dapat menjadi pembelajaran dan masukan dalam mengetahui Proses Kreatif Hellhouse Dalam Musik Hip-hop. Selain itu dapat menjadi rujukan bagi pihak lainnya untuk juga dapat membantu proes kreatif music hip hop.

1.5 Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang akan dilakukan berhubungan dengan Proses Kreatif Hellhouse Dalam Produksi Musik Hip-Hop. Sebagai penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang terhubung dengan penelitian ini.

a. Penelitian terdahulu yang pertama berjudul **Pengaruh Globalisasi Budaya terhadap Generasi Muda di Kota Malang (Studi Kasus terhadap Band Beraliran Musik Punk No Man's Land sebagai Produk Hasil Globalisasi Budaya)** oleh Niken Dwi Sitoningrum dalam skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam penelitian ini peneliti membahas tentang globalisasi budaya menjadi sebuah media budaya baru untuk memasuki komunitas sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tahapan globalisasi budaya yang menyebabkan terjadinya akulturasi budaya antara budaya barat (music punk) dengan budaya Jawa (Malang) pada generasi muda di Indonesia, menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi globalisasi budaya, dan menganalisa perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi budaya. Hasil penelitian ini adalah band No Man's Land

berhasil menghasilkan persilangan budaya Barat (Punk) dan budaya lokal (Jawa). Hal ini menunjukkan bahwa grup musik No Man's Land merupakan generasi muda yang merepresentasikan produk-produk yang dihasilkan oleh globalisasi budaya di tengah masyarakat Kota Malang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah membahas pengaruh globalisasi budaya musik terhadap penikmatnya. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi pustaka dan wawancara dengan narasumber yang terlibat.

b. Penelitian kedua, berjudul **Globalisasi Budaya Populer Indonesia (Musik Dangdut) di Kawasan Asia Tenggara** oleh Ilham Akbar Fitriyadi dalam skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan ilmu Politik, Universitas Padjajaran. Penelitian membahas tentang globalisasi budaya popular music dangdut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan penyebaran budaya populer musik dangdut di kawasan Asia Tenggara. Dalam penelitian ini menjelaskan musik dangdut memiliki keunikan dan keunggulan, salah satunya adalah dangdut merupakan hasil budaya bersifat fleksibel dan dinamis serta musiknya yang nyaman untuk bergoyang. Eksistensi musik dangdut sebagai budaya populer dapat bertahan lama jika mampu membuat inovasi, sistem, dan dokumentasi musik yang baik Hasil penelitian ini bahwa penyebaran music dangdut di Asia Tenggara terlihat pada diadakannya kontes music dangdut se Asia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah membahas globalisasi budaya musik terhadap penikmatnya. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi pustaka dan

wawancara dengan narasumber yang terlibat. Lalu Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah dari subjek dan tempat penelitiannya. Penelitian terdahulu membahas tentang musik dangdut, sedangkan penelitian sekarang membahas musik hip hop. Tempat penelitian terdahulu dilakukan di Asia Tenggara, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di Yogyakarta.

c. Penelitian ketiga, berjudul **Perkembangan Musik Hip-Hop Sebagai Produk Budaya Popular American Musik And Radio Music, Race, And Culture** oleh Merrisa Octora dalam jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Palangka Raya. Dalam penelitian ini membahas tentang sejarah dan pertumbuhan budaya populer yaitu music hip-hop. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang pertumbuhan budaya musik hip hop. Musik hip hop mempengaruhi segala aspek di Amerika. Amerika sebagai kiblat dalam dunia film, fashion, musik, internter, dll secara tidak langsung menyebarkan musik hip hop sebagai salah satu produk budaya.Hasil penelitian ini menunjukkan music hip hop merupakan produk komunitas kulit hitam yang menjadi salah satu produk populer Amerika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah bagaimana music hip hop memiliki dampak yang signifikan terhadap budaya seperti film, music, dan fashion. Perbedaannya penelitian terdahulu lebih membahas bagaimana perkembangan musik hip hop di Amerika, sedangkan penelitian sekarang membahas peran sebuah komunitas terhadap popularitas musik hip hop.

d. Penelitian keempat, berjudul **Dampak Globalisasi Media terhadap Seni dan Budaya Indonesia** oleh Sigit Surahman dalam jurnal Komunikasi Vol. 2, No.

1, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Serang Raya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan daerah dan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjunjung tinggi kebudayaan Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh globalisasi di satu sisi ternyata menimbulkan pengaruh negatif bagi kebudayaan Indonesia. Norma-norma yang terkandung dalam budaya Indonesia sedikit demi sedikit memudar. Media massa dapat mempengaruhi pemikiran dan tingkah laku masyarakat menuju ke arah yang lebih baik ataupun lebih buruk, maka dari itu globalisasi tidak akan berkembang dengan pesat tanpa peranan media massa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah dari subjek penelitian membahas mengenai globalisasi dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah dari objek penelitian. Objek penelitian ini membahas seni dan budaya di Indonesia, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang musik.

e. Penelitian kelima, berjudul **Pengaruh Globalisasi terhadap Perkembangan Musik Metal di Indonesia Khusunya di Bandung** oleh Tri Dwi Saputra Andi Djalal dalam jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh globalisasi terhadap perkembangan budaya musik metal di Bandung serta untuk mengetahui proses akulturasi yang terjadi antara budaya musik metal dan nilai-nilai budaya Sunda. Lalu mengetahui dan memahami dampak dari terjadinya akulturasi musik metal terhadap komunitas Sunda Underground. Hasil

penelitian ini menunjukkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan budaya musik metal mengalami perkembangan yang cepat di kota Bandung. Hal tersebut menyebabkan terjadinya akulturasi dengan nilai-nilai budaya Sunda. Dampak yang dihasilkan pun cenderung positif, yaitu terbentuknya kominitas Sunda Underground yang mempopulerkan kembali budaya Sunda kepada masyarakat terutama generasi muda. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah subjek dan metode penelitian. Subjek penelitian ini dan penelitian sekarang membahas globalisasi musik di Indonesia dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaannya terdapat di objek penelitian. Penelitian ini membahas musik metal, sedangkan penelitian sekarang membahas musik hip hop.

1.6 Kerangka Teori

1) Musik Hip-hop sebagai Komunikasi

Berbeda redaksi dengan yang dilontarkan oleh Jamalus (1988) bahwasanya musik ialah wujud dari suatu karya seni suara dalam bidang nyanyian atau susunan musik, menunjukkan perasaan dan pikiran komponisnya lewat komponen-komponen musik mulai dari harmoni, irama, struktur, melodi dan bentuk lagu serta ungkapan yang menjadi suatu kesatuan. Arti kata musik sendiri berasal dari negara Yunani yakni mousikos, dilambangkan sebagai dewa keindahan oleh bangsa Yunani yang menguasai seni dan sains. Sedangkan definisi musik yang batasannya luas seperti yang disebutkan oleh (Rahoetomo & Haryono, 2017) musik ialah salah satu wujud dari seni yang dapat direalisasikan dengan memanfaatkan media perangkat

atau lagu. Sedangkan musik menurut (Agustiningsih, 2018) adalah seperangkat hiburan yang bisa disatukan dengan berbagai macam seni. Sehingga bisa menjadi sebuah objek hiburan yang paling besar dan lengkap.

Musik adalah nada dan suara yang biasa digunakan untuk mengekspresikan emosi manusia yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan suara. Menurut Jamalus berpendapat bahwa musik merupakan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur- unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan (Pendidikan, 2021) Dalam musik terdapat unsur-unsur yang terdiri dari (Efendi dan Sigit, 2016) :

a. Irama

Irama merupakan gabungan dengan panjang pendeknya not, berat ringannya aksen pada not sehingga dapat dirasakan. Irama ialah penentu ketukan dalam musik.

b. Melodi

Melodi merupakan suatu kesatuan frase yang tersusun dari nada- nada dengan urutan, interval dan tinggi rendah yang teratur, melodi menjadi daya tarik dari suatu musik.

c. Harmoni

Harmoni menurut Syafiq dalam ensiklopedia musik adalah hal yang terkait

dengan keselarasan paduan bunyi. Harmoni merupakan kombinasi dari berbagai bunyi yang dihasilkan dalam musik. Di dalam music pasti terdapat lirik lagu, lirik lagu merupakan symbol verbal yang dicipatakan manusia. Lirik merupakan reaksi yang dapat memberikan respon dari segala sesuatu yang terjadi dan dirasakan oleh lingkungan fisiknya.

Dalam fungsinya sebagai media komunikasi, lirik lagu juga bisa digunakan sebagai pesan. Lirik lagu sering kali digunakan sebagai metode untuk bersimpati tentang realitas yang terjadi. Harold D . Lasswell menyatakan, bentuk terbaik dalam melaksanakan sebuah kegiatan komunikasi adalah dengan menjawab "*Who says what, which channel to whom with what effect?*" Dari pertanyaan tersebut dapat diketahui bahwa elemen komunikasi terdiri dari komunikator, pesan, media, komunikan, dan timbal balik.

Pada nada dan lirik pada musik terdapat gagasan ide yang ada dalam pandangan penciptanya. Nada dan lirik pada musik di buat sedemikian rupa agar pesan pada musik tersebut sampai kepada pendengarnya. Proses ini dinamakan komunikasi melalui lambang musik yang berbentuk nada dan lirik. Lirik sendiri memiliki sifat istimewa dibandingkan pesan pada umumnya, lirik lagu memiliki jangkauan yang luas di dalam benak pendengarnya.

Musik hip hop berasal dari komunitas Afrika-Amerika pada tahun 1980an. Puncak kejayaan musik hip hop terjadi pada tahun 1990an. Salah satu rapper yang paling terkenal saat itu adalah Tupas Shakur. Elemen- elemen musik hip hop yang paling terkenal adalah rapping, namun tidak hanya itu saja dj, breakdance, graffiti,

beatbox, bahasa slang, dan gaya hidup juga termasuk dalam elemen hip hop (Heru, 2021).

Hip hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro- Amerika, *Grandmaster Flash* dan *The Furious Five*. Musik Hip Hop hanya diisi dengan musik dari *Disk Jockey* (DJ) dengan membuat variasi dari putaran *disk* hingga menghasilkan bunyi- bunyi yang unik. *Rapping* menjadi unsur utama dalam mengisi suara dari bunyi-bunyi tersebut, sedangkan untuk koreografinya musik tersebut kemudian diisi dengan tarian patah-patah yang dikenal dengan *breakdance*. Perkembangan Hip Hop juga dianggap sebagai bagian dari seni dan untuk mengekspresikan seni visual yaitu *Graffity* sebagai bagian dari budaya Hip Hop (Rakhmawati, 2011).

Menurut Keith Wiggins dalam Rakhmawati istilah Hip Hop terinspirasi saat ia bersenda gurau dengan teman yang barunya yang bergabung dengan angkatan bersenjata (Rakhmawati, 2011). Bunyi Hip Hop sendiri merupakan tiruan bunyian hentakan kaki tentara. Menurut Davey D dalam Rakhmawati Hip Hop adalah budyaa yang mempunyai empat unsur utama yaitu seni *grafitty*, *breakdancing*, *DJ*-ing, *Mc*ing (Rakhmawati, 2011).

Mc-ing yang paling terkenal di hip hop adalah *rapping*, orang yang melalukan *rapping* disebut *rapper*. *Rapper* adalah seseorang yang melantunkan lirik dengan cepat. Melle Mel adalah *rapper* pertama dunia, Melle Mel membuat lirik untuk mengutarakan kebencian pada pemerintah dan sudut pandang tentang kehidupan melalui lirik lagunya. Semenjak saat itu musik hip hop lebih banyak

digunakan untuk menceritakan tentang kehidupan. Karakteristik lirik musik hip hop biasanya lebih keras dan tegas.

Hip hop merupakan budaya barat yang bisa dipadukan dengan budaya Indonesia tanpa mengurangi ciri khas music hip hop sendiri. Karena hip hop digunakan untuk kebebasan berekspresi dan mengembangkan kreativitas tidak heran music hip hop banyak di gemari anak muda. Anak muda Indonesia menjadikan music hip hop sebagai media yang liriknya berisikan tentang kritik terhadap pemerintah, gaya anak hidup anak muda, maupun kondisi social lainnya. Penikmat music hip hop di Indonesia yang dominan adalah anak mida menjadikan hip hop di Indonesia berkembang tidak kalah dengan *genre* music popular lainnya.

Pada masa kejayaannya musik hip hop mulai masuk di Indonesia. Iwa Kusuma atau yang lebih dikenal Iwa K menjadi rapper pertama Indonesia yang mengenalkan musik hip hop. Pada saat itu album yang menjadi inspirasi musisi rap adalah album kompilasi Pesta Rap (Ensiklopedia Jakarta, 2019). Pada saat itu musik hip hop menjadi angin segar untuk dunia musik Indonesia, karena saat itu masyarakat hanya mendengarkan musik rock. Euforia kebebasan berekspresi melalui hip hop menjadi faktor utama musik ini cepat dan mudah dikonsumsi masyarakat Indonesia.

2) Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru. Selain itu, kreativitas adalah hal-hal yang membuat kita takjub dengan hal-

hal baru, karena kreativitas bisa mewujudkan ide-ide cemerlang kita. Startegi mewujudkan potensi dan bakat secara garis besar membahas tentang bagaimana proses kreativitas dengan ketrampilan, mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif, serta mengembangkan dalam berkreasi atau mencipta (Yogha, 2019).

Menurut Drevdahl Hurlock (1978) Kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sentesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola bar dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Sedangkan proses kreatif adalah serangkaian tindakan yang menggunakan laku kreatif dalam menciptakan atau mengubah karya seni. Proses kreatif ini menyangkut orisinalitas bahwa karya seni tersebut adalah milik seniman yang dituangkan dalam karya seninya. Proses kreatif dimulai dari dalam diri manusia berupa pikiran, perasaan atau imajinasi kreatif kemudian dituangkan menggunakan media dan teknik tertentu setelah melalui berbagai tahapan, sehingga dapat melahirkan karya-karya kreatif

Pembicaraan mengenai konsep kreativitas ini dimaksud dalam penelitian yaitu menyangkut tentang hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut Munandar (1999) apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi-mengaktualisasikan atau mewujudkannya potensinya. Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh berfungsi, dan berpikiran demokratis. Faktor-faktor tersebut seperti halnya dalam “Teori Rogers”

menurut Carl Rogers (1902-1987) menyebutkan bahwa keterbukaan dalam pengalaman, pernyataan tersebut seperti yang dilakukan oleh personil Prasaja Musik yaitu semua personil bermain musik secara otodidak yang berkembang dari diri sendiri. Kemudian kemampuan untuk mengaransemen sebuah lagu.

Kreativitas Hip-hop muncul dikarenakan memiliki sebuah keunikan tersendiri. Hip-hop memiliki ciri khas masing-masing, dengan begitu para rapper bisa memiliki ranahnya sendiri dan secara bersamaan dapat dengan mudah dikenal oleh pendengar musik rap. Pembahasan di atas merupakan hal dasar dalam musik rap yang digunakan semua rapper. Namun, interpretasi dan pemanfaatannya bersifat subjektif sesuai kemauan masing-masing rapper. Flowjuga terikat pada karakter rapperdan tema lagu. Pengembangan dari ritme, rima dan nada vokal masih akan terus berlanjut seiring berjalannya waktu. Kedua, musik rap merupakan musik yang di dalamnya berisi gabungan dari sekian banyak lapisan. Diawali dengan musik yang selalu berulang sebagai lapisan dasarnya. Kemudian ditambahkan flow rapper yang di dalamnya masih memiliki lapisan-lapisan lagi. Masing-masing lapisan tersebut saling menyatu dan menguatkan lapisan sebelumnya.Ritme flow memiliki variasi yang beragam dari hanya beberapa beat dalam sebuah bar hingga menjadi motif yang berulang hingga akhir lagu,f lowspeech effusive, percussive effusive, hingga ritme-ritme lain. Rima yang menjadi tolak ukur kepandaian rapper dalam mengolah kata-kata. Karakter nada vokal rapper yang unik secara disengaja untuk menciptakan identitasnya, serta penerapan nada tinggi, sedang, dan rendah untuk menyesuaikan isi lirik (Gadiansyah, 2021).

1.7 Metode Penelitian

Metode riset adalah kegiatan ilmiah yang secara bertahap mulai dari menentukan topik, mengumpulkan data, dan menganalisis data. Metode digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan dipilih agar penelitian menghasilkan data yang dapat dipercaya. Adapun metode riset yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Hal ini dikarenakan masalah yang diambil membutuhkan observasi langsung kelapangan dan membutuhkan realita yang terbaru. Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana definisi dari penelitian kualitatif yang dikutip dari penulis menggunakan metode kualitatif.

Penelitian kualitatif menurut Moleong (2008) merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui dan memahami fenomena yang dialami subjek. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan pandangan dari objek penelitian (Ruslan, 2010). Penelitian ini dilakukan untuk meneliti apa saja Proses Kreatif Hellhouse Dalam Produksi Musik Hip-Hop

b. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan memakan waktu kurang lebih tiga bulan. Lokasi dari penelitian ini di Sleman, Yogayakarta.

c. Narasumber Penelitian

Narasumber penelitian merupakan seseorang yang memiliki keterkaitan dengan penelitian tersebut. Pada penelitian ini narasumber utama adalah pencetus Hellhouse Indo yaitu Alexander Sinaga atau lebih dikenal Donnero, Heri Wiyoso atau lebih dikenal M2MX, dan Boyz Got No Brain.

d. Sumber Pengumpulan Data

Sumber pengumpulan data dalam penelitian ini sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer diperoleh dari wawancara dan observasi. Sumber data primer akan menjadi data utama dalam penelitian ini.

Sedangkan sumber sekunder diperoleh dari dokumentasi Instagram Hellhouse Indo dan berita di media mengenai Hellhouse Indo. Sumber data sekunder digunakan untuk data tambahan penelitian agar dapat memperkuat penelitian ini.

1.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang dengan tujuan mendapatkan informasi. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberika pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan menghasilkan informasi yang lebih mendalam.

2. Metode Observasi

Marshal dalam Sugiyono mengatakan bahwa dengan melakukan observasi, peneliti dapat memahami makna dari perilaku narasumber (Sugiyono, 2017). Observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat aktivitas

yang dilakukan Hellhouse Indo.

3. Metode Dokumentasi

   Metode dokumentasi adalah menelusuri data historis objek penelitian. Data historis penelitian ini berupa konten Instagram Hellhouse dengan melihat kegiatan yang pernah mereka lakukan dan berita mengenai Hellhouse Indo.

1.2 Teknik Analisis Data

Setelah diperoleh data melalui observasi dan wawancara, dan didukung dengan adanya dokumentasi, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis data. Pada teknik analisis data kualitatif menurut Sugiyono (2013) yaitu proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara merangkum, mengelompokan kedalam kategori, manjabarkan dalam unit-unit, malakukan analisis, menyusun dalam pola, memilih hal mana yang dianggap penting dan yang akan dipelajari, dan mambuat kesimpulan yang mudah di pahami diri sendiri maupun orang lain. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif juga sering disebut sebagai penelitian interpretative karena peneliti dianjurkan untuk memberi penafsiran maupun pemaknaan pada informasi data .

Tahapan analisis data yang dilakukan menggunakan teknik dari Miles dab Huberman, dalam Sugiyono (2013) bahwan segala aktivitas dalam menganalisis data lkualitatif yang diakukan harus secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas dan datanya jenuh. Adapun tahapan aktivitasnya meliputi reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan

kesimpulan (verification).

1) Penyajian Data (Data Display)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Penyajian data dalam penelitian ini peneliti paparkan dengan teks yang bersifat naratif dan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun sehingga mudah dipahami.

Dari hasil reduksi data yang telah dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyajikan hasil data reduksi dalam bentuk bagan atau flowchart untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data wawancara yang telah dilakukan.

2) Penarikan Kesimpulan (Verification)

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan saat mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah tetapi mungkin juga tidak karena dalam penelitian kualitatif rumusan masalah masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

BAB II

GAMBARAN UMUM

1.1 Sejarah Hellhouse

Musik dan budaya hip-hop berkembang pesat di Yogyakarta dan Hellhouse adalah nama komunitas terbesar di kota itu. Genre musik barat ini sangat dominan dan menjadi trend anak muda di Yogyakarta. Gaya berpakaian dan gaya hidup generasi muda saat ini dapat membuktikan bahwa musik hip-hop adalah genre musik yang sangat populer.

Karena proses akulturasi, musik Hip Hop yang semulanya berbahasa Inggris, kemudian mulai menggunakan bahasa Indonesia, bahkan menggunakan bahasa daerah. Di balik lagu-lagu karya sendiri tersebut terdapat banyak pesan-pesan moral yang sudah diakui, dan bisa dengan lebih mudah dikomunikasikan kepada masyarakat. Secara budaya, musik Hip Hop bisa menjadi sarana yang sangat baik untuk mengajarkan nilai-nilai budaya lokal kepada masyarakat. Pengambilan nama hellhouse didasarkan pada rumah salah satu anggota hellhouse yang sering dijuluki “neroko” karena suhu ruangan tempat tersebut yang cukup panas. Maka dari itu pengambilan nama hellhouse didasarkan dari lokasi tempat berkumpul para pendiri hellhouse sendiri.

Komunitas Hellhouse dibentuk tahun 2007 lalu oleh sesama penggemar hip hop. Hellhouse terbantuk yang berawal dari 7 orang yang berkumpul, yang menyukai genre musik yang sama dan setuju mengembangkan musik Hiphop. Bermula dari hanya sebagai naungan untuk memproduksi merchendise, musik, dan

setelah menguat, mereka pun acapkali mengaadakan event secara rutin. Hellhouse juga sebagai wahana bertemunya para rapper, produser, beat maker, Dj, dan bomber (grafiti).

Hingga kini anggota komunitas ini tercatat ada 50 lebih anggota yang bergabung. Untuk grup di antaranya terdapat nama-nama seperti, Kontra, DPMB, Begundal Clan, Elpacino, Soul 2 Playa, Zapa, Mlethod Man, dan lainnya. Sedangkan nama-nama beat maker di antaranya Dj Anto Gantaz (Rotra), Balance Jahanam, lacos, Rob Mili, Dj Holza, Donnero, dan Dj Katerachy.



Gambar 2.1
Rapper Hellhouse

1.2 Hellhouse Musik

Hellhouse merupakan salah satu representasi wajah hip hop lokal dalam hal estetika musik yang berakar pada era keemasan rap dekade 90'an. Hellhouse menciptakan banyak karya melalui musisi-musisinya. Salah satunya debut album Alex 'Donnero' Sinaga dan Heri 'M2MX' Wiyoso yang mana itu merupakan *boombap* yang mengandung DNA dari 3rd Bass, Lords of the Underground, Soul Assassin era awal, hingga Beatnutz. Alex dan Heri mengoplos semua pengaruh tadi sangat baik di album debut *Re-Attitude,* lengkap dengan *shout*

rap yang siap dibawakan *anthemic* pada setiap panggung mereka dengan energi tinggi. Karya atau musik hebat lainnya yang diciptakan oleh kolektif Hellhouse ialah melalui karya *Antixunix* milik Bacill Kill. Demikian pula *Bunga Trotoar* Boyz Got No Brain—album yang merupakan salah satu pengembangan musik G-Funk di 90-an. Hellhouse sekaligus menjadi rumah bagi salah satu beatmaker terbaik lokal saat ini: Lacos. Bersenjatakan MPC dan Boss SP–nya, ia memproduksi musik bagi beragam rapper; mulai dari roster Hellhouse seperti Optizilla hingga veteran macam Yacko, sekali lagi dengan mahzab *sound* dari kurun boombap menjadi kiblat tentunya.



Gambar 2.2
Majalah milik Hellhouse

1.3 Kegiatan Sosial Hellhouse

Hellhouse tidak hanya memiliki kegiatan berupa pembuatan karya musik, beberapa hal yang dilakukan hellhouse adalah memberikan edukasi mengenai musik Hiphop, memperkenalkan musik Hiphop kepada masyarakat melalui

kegiatan sosial. Pada tahun 2014 Hellhouse melakukan program beat to school. Melalui progam tersebut Hellhouse datang ke sekolah-sekolah untuk mengenalkan musik hip hop. Tidak hanya itu, Hellhouse juga mengajari cara untuk membuat lirik lagu dan cara memproduksi musik hiphop. Pergerakan ini merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan Hellhouse selain membuat karya musik guna mengembangkan musik hiphop, dan melalui pergerakan yang dibuat oleh Hellhouse, harapan Hellhouse musik hip hop bisa terus tumbuh di Yogyakarta.

Tidak hanya melakukan kegiatan beat to school kolektif hellhouse juga menjadi medium atau media bagi anak-anak muda yang mencintai hip hop untuk melakukan kegiatan bersama warga sekitar. Mulai dari menggalang event rap dan graffiti atau apapun yang beririsan dengan aktivitas mereka sebagai sekumpulan warga di satu teritori. Dari mulai *"Watchout Dab", "Angkringan Hip Hop"* hingga *"Beat Camp".*



Gambar 2.3
Kegiatan Hellhouse Bersama Masyarakat Sekitar

1.4 Logo Hellhouse

Logo Hellhouse memiliki suatu karakteristik yang khas seperti di bawah ini:

Gambar 2.4

Logo 1



Gambar 2.5
Logo 2



Pada logo Hellhouse ini memiliki karakteristik pada huruf H yang terletak di kata "House" dan itu menjadi sebuah identitas pada Hellhouse.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Sejarah dan Tujuan Pembentukan Hellhouse

Pada bagian ini dimaksudkan untuk menguraikan secara objektif tentang proses kreativitas bekarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan indikator dalam jenis penelitian. Dalam penelitian ini penulis mencoba menguraikan tentang kegiatan proses bagaimana Hellhouse dalam melakukan proses kreatifitas dalam membuat karya. Tujuan dari terbentuknya hellhouse sendiri adalah adalah guna sebagai wadah para penikmat musik hiphop, dengan ketertarikan yang sama untuk mengembangkan musik hiphop melalui kolektif musik hellhouse. Sesuai dengan yang dikatakan oleh narasumber yang mengatakan bahwa,

> "kita kebetulan temen-temen memilik ketertarikan yang sama untuk mengembangkan musik hiphop local dan kami akhirnya ada tujuan membesarkan hellhouse dengan car akita saling memproklamirkan diri sebagai grup hiphop yang berasal dari kolektif yang sama yakni hellhouse" (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Tujuan tersebut dikategorikan tercapai karena memiliki label, artist dan merchandise sendiri sesuai dengan apa yang dikatakan oleh pendiri dan pembentuk dari hellhouse,

> "untuk tujuan kami sudah memiliki label, artist dan merchandise sendiri dan

dari ini kami juga punya harapan dan target lebih dan diharap apa yang sudah ada ini bisa mampu di besarkan lagi lebih dari ini melalui apa yang sudah ada" (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Hellhouse sendiri dibentuk dari tujuh anak muda yang awalnya hanya sekedar duduk di tempat yang sama namun memiliki keinginan dan tujuan yang sama untuk membesarkan musik hiphop local dikalangan remaja di Indonesia. Perkembangan karya yang terjadi sekarang hellhouse mampu membuat orchestra dan memiliki acara tersendiri dan mampu mengkombinasikan musik hiphop dengan musik, dari yang dulu hanya mengimpikan membuat musik dan aransemen yang spektakuler hingga berkembang sampai sekarang. Internal hellhouse juga ikut berkembang seiring dikenalnya hellhouse yakni pada awal di bentuk hanya sekedar kolektif biasa untuk berkumpul para musisi saja, namun sekarang sudah bisa menghasilkan. Pengambilan nama hellhouse didasarkan pada rumah salah satu anggota hellhouse yang sering dijuluki "neroko" karena suhu ruangan tempat tersebut yang cukup panas. Maka dari itu pengambilan nama hellhouse didasarkan dari lokasi tempat berkumpul para pendiri hellhouse sendiri.

3.1.1.1 Target Komunikasi Hiphop

Dari pihak hellhouse tidak memiliki target yang begitu tinggi. Karena dalam musik dan lagu tidak semua lagu mampu diterima pasar dan tidak semua lagu mampu di sukai secara spontan namun hellhouse merasa target mampu tercapai *by proses* dan hellhose juga mempercayai bahwa penikmat musik juga sudah ada masing-masing. Penikmat musik sesuai dengan segmentasi pasar sudah tidak perlu

diragukan lagi, pasti dengan prosesnya lagu tersebut mampu diterima sesuai dengan segmentasi pasar dan target komunikasi yang sesuai dengan pasar sendiri. Target pasar dia akan berubah sesuai dengan umur dan loyal dan akan tetap menikmati musik yang dihasilkan artist hellhouse sendiri. Sesuai dengan narasumber katakana bahwa:

> "Kalau untuk target, kami sih tidak memberi target yang pasti, karena kalua menurut saya, segmentasi dan selera musik berubah seiring umur, dan rata-rata penikmat musik tergolong loyal" (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Musik hiphop sendiri sangat segmented dan memiliki daya tarik yang berbeda, dari segi musik yang berbeda, hiphop juga memiliki gaya lagu yang berbeda dari jenis musik lainnya, sehingga untuk target pasar sendiri sudah memiliki penikmat tetap. Bukan hanya musik yang digunakan, lirik yang sangat emosional dan lirik yang dibuat tidak umum dan kepadatan informasi yang diberikan menjadikan musik hip-hop memiliki pasar tersendiri dan target pasar tersendiri. Walaupun lagu yang dibuat hellhouse sangat berbeda, yakni dengan menggunakan bahasa jawa namun penikmatnya sangat banyak dan cukup memiliki target penikmat yang banyak.

3.1.2 Proses Kreatifitas

Kreatifitas yang dilakukan merupakan sebuah startegi mewujudkan potensi dan bakat secara garis besar membahas tentang bagaimana proses kreativitas dengan ketrampilan, mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif, serta mengembangkan dalam berkreasi atau mencipta (Yogha, 2019). Proses strategi Hellhouse dilihat dari bagaimana

menciptakan lagu dengan keunikan sendiri. Kreativitas Hip-hop muncul dikarenakan memiliki sebuah keunikan tersendiri. Hip-hop memiliki ciri khas masing-masing, dengan begitu para rapper bisa memiliki ranahnya sendiri dan secara bersamaan dapat dengan mudah dikenal oleh pendengar musik rap. Rapper-rapper di hellhouse sendiri memiliki target dalam pembuatan kreasi musik atau lagu bahkan beberapa rapper memiliki target dalam membuat album musik.

> "Daya tarik hiphop sendiri, lagu-lagu hiphop ini sangat unik, dan pendengarnya juga sangat segmented, dan lagu-lagunya cukup kekkinian dan bisa beradaptasi dengan waktu, penyampaian sebuah lirik juga sangan intim, dan dalam penyampaian lagu juga hiphop berbeda dengan lagu-lagu lainnya." (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Tahapan membuat musik hiphop sendiri dari dimulai membuat komposisi musik, lirik, instrumental, beat, flow dan sebagainya. Dalam pembuatan kreatifitas tidak lepas dari proses baik revisi lirik, pendalaman lirik, pembuatan instrumental dan hasil dari lagu tersebut juga menghasilkan sebuah karya yang dipengaruhi lingkungan. Seperti hasil wawancara pada penelitian ini menghasilkan beberapa proses kreatifitas.

> "Pesan dari kami biasanya 3, yang pertama breaking lalu keresahan dan mix antara breaking dan keresahan, tapi salah satu rapper kami yakni mario, lebih sering menceritakan keresahan, nah dalam hal ini ga melulu negatif yang di sampaikan tapi sering juga tentang self motivated dan kritik dari seorang rapper mengenai hal yang di lihat yang menjadi keresahan." (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Hellhouse juga sering melakukan kolaborasi baik kolaborasi dengan sesama kolektif hiphop ataupun dengan para musisi jenis musik lainnya. Seperti contoh kolaborasi dengan rapper-rapper daerah jawa, lalu mengkolaborasikan musik hiphop dengan jenis musik lainnya menjadi bagiam kreatifitas hellhouse dalam membuat dan mengembangkan lagu hiphop lokal di terima pasar musik yang ada. Kolaborasi musik menjadikan para rapper lebih berkembang baik secara referensi maupun secara kualitas musik. Lirik dan instrumen juga menjadi lebih beragam sehingga tak sering hellhouse memberikan warna baru dalam dunia hiphop tanpa meninggalkan budaya local.

Dari beberapa rapper pembuatan lirik dilakukan dengan melakukan pembedahan dari setiap bait. Kolektif hellhouse sangat memperhatikan lirik dari lagu yang akan dibuat, para rapper tidak diperbolehkan mencantumkan lirik yang tidak sesuai dengan apa yang menjadi kenyataan sebenarnya. Setiap Rapper dalam pembuatan lirik memiliki ciri khas dan cara masing-masing dalam menyampaikan pesan dalam setiap lirik, hampir semua rapper memikirkan keterikatan antara instrumen, lirik dan emosi yang ingin di sampaikan, karena tiga komponen ini harus menjadi satu kesatuan yang nantinya menjadi media pesan dari rapper dalam menyampaikan informasi melalui lagu yang mereka ciptakan.

Adapun beberapa artist membuat lirik guna menyampaikan keresahan, emosi dan realita hidup yang para rapper sedang alami. Namun pembuatan lirik tidak mengalami proses yang mudah, sering kali perombakan dan pembuatan ulang demi menyampaikan lirik yang sesuai. Sesuai dengan kata narasumber bahwa

“salah satu artist sering melakukan perombakan dengan lagu bahkan untuk

mencapai musik yang sesuai tidak sering musisi melakukan perombakan berupa instrument dan aransemen yang dirubah ulang, bahkan hanya karena emosi yang kurang sering dilakukan perekaman ulang demi penyampaian lirik yang sesuai" (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Hellhouse memiliki artist yakni berjumlah 7 musisi dimana tidak semua terdiri dari rapper, salah satunya narasumber yang diwawancarai yang merupakan bagian dari hellhouse yang mana proses pembuatan lagu, rekaman pembedahan lirik dilakukan Bersama-sama di studio yang dimiliki hellhouse sendiri. Dalam pembedahan lirik guna penyampaian komunikasi dilakukan secara bersama dan dilakukan cukup lama karena emosi yang disampaikan haruslah pas dan sesuai dengan keinginan rapper.

Proses rekaman juga dilakukan berkali-kali sesuai dengan output yang ingin dicapai. Lirik yang tidak padat dan tidak sesuai juga sering dirubah guna memberikan informasi yang mampu diterima pendengar. Tidak jarang para rapper melakukan pembedahan lirik bahkan mengganti lirik untuk menyesuaikan komunikasi yang ingin di bangun. Bukan hanya lirik, instrument yang digunakan juga harus sesuai dengan emosi juga lirik yang ingin disampaikan. Perubahan instrument sering terjadi bahkan sampai lebih dari 2 kali pengambilan rekaman.

"karena kalau lirik dan instrument di buat langsung atau on the spot itu nanti menjadikan lagu tidak menyatu dengan penyanyi. Nantinya lagu liriknya kurang menyatu dengan instrument. Kalua kebanyakan artis menggunakan cara menulis lirik setengah sehingga mendapatkan tema lalu membuat instrument yang sesuai dengan tema lalu di lanjutkan dengan lirik Kembali."

(Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).



Gambar 3.1 Proses Pembuatan Beat

Dalam pembuatan lagu pada kolektif hellhouse dilakukan dengan 2 cara yakni sample based dan reguler composing, untuk sample based dilakukan dengan mencari referensi dari musik ataupun lagu lama lalu di potong untuk dikembangkan, hal yang sering diadaptasi dan di kembangkan adalah bass dan melody, dalam istilah musik disebut juga kolase musikal yang mana menggabungkan beberapa elemen musik yang sudah ada lalu di mix menjadi musik baru. Sedangkan untuk reguler composing, para musisi sering membuat berawal dari drum line yang sudah cocok lalu diberikan melody dan bass yang dirasa cocok dan pas untuk menjadi sebuah lagu yang baru. Begitu juga dari narasumber yang mengatakan:

> "Komposisi ada 2 yakni sample based dan komposing biasa atau regular. Sample based itu menggunakan referensi lalu dipotong di ambil bagiannya dan di layer menggunakan drum. Saya selalu mengambil 2 hal yakni melodic dan bass, atau sering juga di sebut kolase musik, yang mana mencampur atau mix bagian lagu lama denga aransemen baru. Regular based biasanya saya

menggunakan drum line yang enak lalu di tambah bass dan melodik yang sesuai." (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Instrumental juga sangat berpengaruh dalam untuk penyampaian lirik yang pas dan sesuai guna tujuan penyampaian informasi melalui lagu sendiri. Pada umumnya pembuatan lirik dilakukan secara tidak menyeluruh melainkan dilakukan bertahap, guna menyelaraskan dengan instrumen, hal ini dilakukan untuk menemukan kecocokan antara tema dan beat yang dibuat sehingga nantinya saat di satukan menjadi kesatuan yang bisa dinikmati, pembuatan lirik di buat sesuai dengan emosi serta informasi yang ingin disampaikan kepada pendengar. Tahapan awal yang umumnya dilakukan rapper hellhouse adalah dengan pembuatan beat sesuai dengan lirik dan tema yang di buat di awal, lalu untuk tahapan kedua membuat lirik lanjutan sesuai dengan beat yang sudah dibuat, lalu pembedahan lirik dan instrumen dan terakhir melakukan take recording yang mungkin dilakukan 1 sampai 5 kali guna mendapatkan emosi dan penyampaian lirik yang pas.



Gambar 3.2 Proses Finishing Instrument

"Kalau emosi itu inginnya kami, setiap lagu itu menyampaikan emosi yang sama dengan apa yang pendengar rasakan. Atau kadang kala emosi yang di

sampaikan adalah keresahan dari sang rapper. Dan dari keresahan ini di harap mampu memberikan energi yang lain kepada para pendengar" (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Dalam memasarkan lagu hellhouse melakukan beberapa cara yakni melakukan press realease, perform, poster baik dari media sosial ataupun massa. Namun dalam penyampaian makna lagu dan guna memasarkan lagu baru, hellhouse lebih sering menggunakan press release hal ini digunakan agar para pendengar, dan para penggemar mampu mengerti bagaimana lagu ataupun album tersebut mulai dari makna dari setiap lagu sampai bagaimana proses pembuatannya lalu kegiatan dari para rapper setelah album ataupun lagu itu release. Press realese melalui media sosial yang dilakukan helhouse guna memberikan pengetahuan mengenai album, lagu dan artist hellhouse.



Gambar 3.3 Press Release Social Media

Dalam hal ini peran kolektif hellhouse sangat berperan untuk menjadi wadah untuk para rapper sendiri. Hal ini sesuai yang dikatakan narasumber yakni:

"Karena dari press release kita mampu memberikan dan menjelaskan arti dari lirik kita, menyampaikan lagu baru kita, trus juga dari situ kita bisa

memberitahu proses pembuatan lagu itu sendiri. Untuk memasarkan lagu press realease sangat membantu tapi tidak cuma itu, perform, poster lalu promosi dari media sosial ataupun massa juga membantu. Untuk perform dan acara hellhouse sangat berperan untuk merangkul para rapper-rapper." (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Berikut album dari para artis yang telaj di release, dalam proses release album memerlukan waktu 1 sampai 2 tahun untuk menjadi album.



Gambar 3.4 Album Artist Hellhouse

Proses kratifitas hellhouse juga salah satunya menggabungkan budaya Indonesia dengan budaya barat yakni musik hophop sendiri, salah satunya menggabungkan musik hiphop dan wayang dan puisi Indonesia serta Bahasa jawa yang merupakan budaya Indonesia sendiri. Salah satu lagu yang mengadaptasi puisi dan wayang adalah lagu "cinta sepahit topi miring" menurut narasumber melibatkan seniman wayang dikarenakan salah satu anggota hellhouse adalah anggota aktif dalam grup wayang hiphop, dan grup wayang ini mampu menjadi inspirasi baik musik, lirik dan kreatifitas lainnya untuk dijadikan sebuah lagu yang di buat. Seperti yang dikatakan narasumber :

"Seniman puisi dan wayang terlibat juga dalam pembuatan lagu cinta tak sepait

topi miring dimana dalam pembuatan liriknya melibatkan adaptasi dari puisi sing untuk lagu ini, nah puisi ini menggunakan Bahasa jawa yang unik yaitu piswan yang berisikan kata-kata umpatan tapi harapan kami dengan menggunakan kata-kata yang tidak biasanya tidak bisa di nikmati jadi bisa di nikmati dan di terima, menjadi sebuah hal yang indah tanpa tendensi kebencian dan menjadi unik." (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Pengaruh kreatifitas yang dilakukan oleh hellhouse bukan hanya dipengaruhi budaya yang ada namun memberikan dampak terhadap masyarakat sekitar yang juga begitu besar, Sesuai dengan narasumber mengatakan,

"Pengaruh terhadap remaja emang banyak kami rasakan tapi ada sisi negatifnya juga. Di tahun kami merilis lagu koboi kota, kami merasa banyak Tindakan yang kurang baik yang dilakukan oleh anak-anak remaja, tapi ini hanya prasangka kami saja, mungkin bisa jadi dari hal lain berpengaruhnya" (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

Dari cara dan bentuk komunikasi ini diadaptasi dan dikembangkan juga oleh beberapa rapper di Indonesia, sebagai jalam penyampaian informasi dan keresahan mengenai isu-isu pribadi maupun isu sosial dari pandangan masing-masing rapper yang ada pada kolektif hellhouse. Namun untuk adaptasi budaya asing, hellhouse paling utamanya mengadaptasi dari segi musik. Dilihat dari hasil jawaban narasumber bahwa:

"Pengaruh budaya luar hanya sekedar musikalitas, bukan bagaimana karakter rapper dan bagaimana interaksi hellhouse dengan budaya luar." (Pam, Pengurus dan pendiri hellhouse, 2023).

3.2 Pembahasan

3.2.1 Musik Hiphop Hellhouse sebagai Komunikasi

Arti kata musik sendiri berasal dari negara Yunani yakni mousikos, dilambangkan sebagai dewa keindahan oleh bangsa Yunani yang menguasai seni dan sains. Menurut Jamalus, seni musik adalah sebuah karya yang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik: ritme, melodi, harmoni, dan ekspresi, yang membentuk satu kesatuan yang utuh (Adhadiantin, 2017). Sedangkan definisi musik yang batasannya luas seperti yang disebutkan oleh (Rahoetomo & Haryono, 2017) musik ialah salah satu wujud dari seni yang dapat direalisasikan dengan memanfaatkan media perangkat atau lagu. Berbeda redaksi dengan yang dilontarkan oleh Jamalus (1988) bahwasanya musik ialah wujud dari suatu karya seni suara dalam bidang nyanyian atau susunan musik, menunjukkan perasaan dan pikiran komponisnya lewat komponen-komponen musik mulai dari harmoni, irama, struktur, melodi dan bentuk lagu serta ungkapan yang menjadi suatu kesatuan (Khoiriyah & Sinaga, 2017). Sedangkan musik menurut (Agustiningsih, 2018) adalah seperangkat hiburan yang bisa disatukan dengan berbagai macam seni. Sehingga bisa menjadi sebuah objek hiburan yang paling besar dan lengkap.

Pada hasil penelitian menjelaskan bahwa komponen musik yang digunakan Hellhouse merupakan alat komunikasi yang berasal dari keresahan, kritik, fenomena yang dirasakan oleh para rapper atau artis yang ada di Hellhouse dan disampaikan melalui lagu yang di ciptakan oleh para rapper sendiri. Salah satu

komponen musik yang dibentuk sebagai alat komunikasi adalah lirik lagu. Hellhouse menggunakan lirik sebagai alat guna menyampaikan pesan. Pembentukan karya baik berupa lagu yang berisi lirik lirik yang bermakna juga dibentuk melalui proses. Isi dan makna dari setiap lirik yang disampaikan juga tidak jauh dari guna memberitahukan bagaimana harapan Hellhouse untuk music hiphop. Menurut Jamalus berpendapat bahwa musik merupakan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur- unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan (Pendidikan, 2021).

Pada penelitian ini juga telah di jelaskan Menurut Jamalus berpendapat bahwa musik merupakan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan (Pendidikan, 2021). Lagu merupakan musik yang memiliki unsur teks/lirik (Moylan, 2007). Unsur teks/lirik mengandung pesan tertentu sehingga lagu juga bisa diklasifi kasikan sebagai produk media massa. Pada hasil diatas ditemukan bahwa berdasarkan narasumber mengatakan bahwa lirik, dan musik juga beat yang diciptakan adalah bentuk pemikiran, keresahan yang ada dalam diri rapper. Beberapa literatur menyebutkan bahwa emosi yang diekspresikan melalui musikjuga bersifat bersifat universal (Do, 2011).

Harold D . Lasswell menyatakan, bentuk terbaik dalam melaksanakan sebuah kegiatan komunikasi adalah dengan menjawab "*Who says what, which channel to whom with what effect?*" Dari pertanyaan tersebut dapat diketahui

bahwa elemen komunikasi terdiri dari komunikator, pesan, media, komunikan, dan timbal balik (Setyanto, 2013). Berdasarkan data, informasi, atau elemen yang ada atau diketahui meningkat, serta dapat dikombinasikan dengan lingkungan yang baru. Lagu hiphop menjadi salah satu alat berkomunikasi juga memberikan pesan kepada masyarakat tentang gagasan atau keresahan mengenai politik dan juga lingkungan sekitar. Permainan bahasa yang terkandung dalam lirik lagu dapat berupa gaya bahasa, permainan vocal maupun penyimpangan makna kata dan dapat ditingkatkan dengan melodi yang indah serta notasi yang tepat. Sehingga para pendengar semakin terbawa suasana dengan apa yang pengarang pikirkan atau ingin sampaikan (Mane, 2016).

Dalam hal ini Hellhouse menjadikan lagunya sebagai pengantar pesan mengenai pentingnya menjaga budaya, dari setiap lagu yang di hasilkan, beberapa lagu menggunakan bahasa Jawa, narasumber mengatakan bahwa salah satu bentuk pesan yang ingin disampaikan adalah kita tidak boleh melupakan bahasa asal kita dan harapannya para penikmat musik bisa menikmati musik dengan bahasa daerah. Seperti penelitian yang dilakukan Andar Dittya dan Gregorius Genep Sukendro yang berjudul "Analisa Gaya Bahasa Sarkasme Lagu 'Suci Maksimal' oleh Musisi Jason Ranti" (Harsa & Sukendro, 2020) bahwa musik dapat menyampaikan pesan dari berbagai fenomena, masalah, dan topik yang mempengaruhi kehidupan masyarakat.

Dalam memasarkan lagu hellhouse menggunakan peran media untuk mengantarkan komunikasi dari lagu dan di umumkan kepada masyarakat agar pengertian dari setiap lagu tersampaikan, dan agar proses komunikasi yang ingin

dicapai berhasil dilakukan. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media sosial dan media massa untuk menyampaikan lagu dan kreatifitas memberikan dampak yang cukup besar, dengan adanya media, trend dan budaya yang hadir bisa dengan cepat mempengaruhi masyarakat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Surahman (2013) yakni bahwa Media massa dapat mempengaruhi pemikiran dan tingkah laku masyarakat menuju ke arah yang lebih baik ataupun lebih buruk, maka dari itu globalisasi tidak akan berkembang dengan pesat tanpa peranan media massa.

3.2.2 Strategi Kreatifitas Hellhouse

Hellhouse memiliki tujuh pendiri yang di dalamnya terdapat satu komposer dan beberapa rapper. Saat pembuatan lagu hellhouse melibatkan seluruh anggota untuk memperkuat hasil yang diinginkan hal ini juga berguna untuk mendapatkan pemikiran-pemikiran dan ide-ide baru baik dari komposer ataupun rapper sendiri. Menurut Miller (2001) menyatakan terdapat tiga kategori partisipan yang penting bagi keberadaan musik, mereka adalah: komposer, pemain, dan pendengar (Miller, 2001). Unsur-unsur manusia tersebut menjadi faktor utama yang mendasari terbentuknya sebuah musik. Unsur mekanisme merupakan alat atau bahan untuk mendukung adanya proses pembentukan musik, terdiri atas instrumen musik hingga hal publikasi untuk menyebarkan hasil karya musik (Miller, 2001). Hal ini merupakan sifat umum, karena unsur-unsur tersebut merupakan dasar proses pembentukan musik dilakukan. Proses kreativitas di Hellhouse sendiri dilakukan menggunakan unsur-unsur tersebut. Dalam lingkup seni, musik khususnya, proses kreatif dilakukan seniman untuk menciptakan karya-karya yang mengacu pada ide

gagasan serta konsep yang akan muncul (Nugroho, 2014).

Hell house membuat musik yang mana memadukan unsur-unsur di dalam musik. Seperti dalam pembuatan irama dan juga melodi yang dilakukan oleh para artist hellhouse umumnya dilakukan dengan menggunakan dua cara seperti menggabungkan beberapa beat dasar atau menggunakan beat dari lagu lain dan dikembangkan, harmoni yang dibuat dalam pembuatan lagu adalah dengan menggabungkan melodi dengan lirik yang telah di buat oleh para rapper. Biasanya penyelarasan harmoni dilakukan dengan membedah lirik lalu mencocokkam dengan melodi yang sudah terbentuk berdasarkan hal ini hell house dalam pembuatan musik ini hell house telah menggabungkan unsur-unsur musik yang sesuai dengan teori (Efendi dan Sigit, 2016).

Proses berkesenian itu dilakukan melalui media bunyi yaitu nada, irama, dan ilmu harmoni, kemudian diolah menjadi satu, karya ini disebut sebuah komposisi musik (Mintargo, 2008). Pembentukan lirik, musik yang dilakukan oleh Hellouse secara berkala dan memakan waktu sekitar 3 hari dan juga dilakukan melalui proses berfikir, mulai dari pembentukan beat, dan pemaduan beat dan melodi juga mencocokkan antara musik dan lirik merupakan proses kreativitas untuk mendapatkan kreativitas yang baru. Berpikir adalah sebuah proses yang sudah mewakili pembentukan mental baru melalui perubahan informasi dengan hubungan yang komplek atribut-atribut mental seperti penialaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah (Khodijah, 2006).

Sarjono mengutarakan bahwa cara berpikir selama ini dicanangkan pada proses kreatif dalam berkarya seni, sering menjadi hambatan dalam melakukan

hal-hal yang baru. Proses penciptaan sebuah karya seni seringkali dihambat oleh suatu pikiran atau sistematika yang bersifat tradisional. Dengan demikian sebuah karya seni yang diproduksi hanya sekedar mengubah bentuk-bentuk tanpa membongkar dan membangun kembali secara konseptual (Sarjono, 2006). Dari proses-proses kreativitas ini Hellhouse memberikan dan menciptakan lagu-lagu yang memiliki nilai pembaharuan dan menciptakan lagu yang memadukan unsur budaya yang tidak banyak dilakukan oleh kolektif lainnya. Rachmawati (2005) beranggapan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Pengertian proses kreatif dirunut dari akar katanya yaitu to create yang berarti melahirkan atau membuat keturunan. Dari Bahasa Spanyol dikenal dengan istilah criature yang berarti menghasilkan, yaitu tindakan karena adanya kesadaran dan yang menghasilkan bertanggung jawab atas semua yang mereka perbuat dan hasilkan, akan tetapi sekedar karena skill (Widodo, 1993). Ini dapat diartikan bahwa kreatif tersebut tidak hanya semata-mata berhenti pada kerja teknis saja, melainkan seorang pencipta harus dapat mengemukakan latar belakang serta argumen mengenai karyanya secara teori.

Proses kelahiran berarti penyusunan sebuah karya dan proses penyusunan berarti juga proses kreatif berkarya seni sampai karya itu lahir atau terwujud (Rustopo, 2010). Proses kreatif adalah proses penyusunan sesuatu yang baru dan unik, yang sebelumnya belum pernah ada, di dalamnya terkandung pengertian proses rasional dan irasional. Proses irasional berhubungan dengan pemikiran dan

penggarapan materi, sedangkan proses irasional berhubungan dengan rasa atau penghayatan (Sahid Teguh Widodo, 1993). Melalui hasil dikatakan bahwa proses kreatifitas Hellhouse dalam membuat lagu dilakukan dengan 2 cara yakni sample based dan reguler composing, untuk sample based dilakukan dengan mencari referensi dari musik ataupun lagu lama lalu di potong untuk dikembangkan, hal yang sering diadaptasi dan di kembangkan adalah bass dan melody, dalam istilah musik disebut juga kolase musikal yang mana menggabungkan beberapa elemen musik yang sudah ada lalu di mix menjadi musik baru. Sedangkan untuk reguler composing, para musisi sering membuat berawal dari drum line yang sudah cocok lalu diberikan melody dan bass yang dirasa cocok dan pas untuk menjadi sebuah lagu yang baru.

Seniman ketika menciptakan karya seni tidak hanya ingin mendapatkan wujud yang melalui suara, gerak, kata, warna, garis, bidang, ruang maupun bentuk yang dibingkai dengan prinsip-prinsip maupun konsep kekaryaan dan estetika yang diinginkan. Tetapi yang lebih penting adalah apakah karya mereka dapat mewadahi ide-ide yang dimilikinya sebelum karyanya dihasilkan. Seniman mempunyai "gambaran" tentang apa yang ingin diwujudkan ke dalam karya dan mereka sadar bahwa benda yang diciptakan mempunyai kedudukan sentral dalam proses berkesenian, yaitu dalam rangka memberikan mediasi terhadap proses mental yang diharapkan terjadi ketika karyanya sudah disajikan (Santoso, 2014).

Pengembangan musik hip-hop yang dilakukan para rapper hip-hop terbilang banyak, bukan hanya menggabungkan musik hiphop dengan Bahasa daerah namun juga menggunakan pengembangan berupa menggabungkan musik

hiphop dengan musik lainnya. Seperti contohnya adalah hellhouse mampu menggabungkan musik hiphop dan orchestra lalu membentuk acara tersendiri dan mampu mengkombinasikan musik hiphop dengan musik lainnya. Startegi mewujudkan potensi dan bakat secara garis besar membahas tentang bagaimana proses kreativitas dengan ketrampilan, mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif, serta mengembangkan dalam berkreasi atau mencipta (Yogha, 2019). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Monica dan Gregorius Genep Sukendro yang berjudul "Analisis Kreativitas Cindercella dalam Melakukan Make Up Art" (Monica & Sukendro, 2019) yang dimana kreatifitas muncul dari interaksi individu dengan lingkungan dan kemampuannya, untuk menggunakan semua pengetahuan dan pengalaman seseorang untuk membuat kombinasi baru

Karakter nada vokal rapper yang unik secara disengaja untuk menciptakan identitasnya, serta penerapan nada tinggi, sedang, dan rendah untuk menyesuaikan isi lirik (Gadiansyah, 2021). Keunikan yang diangkat oleh artist di hell house adalah dengan menggabungkan budaya jawa dari segi lirik maupun musik sehingga penerapan musik hiphop yang terbilang sudah unik, menjadi lebih beridentitas dengan dilakukannya kreatifitas semacam ini. Hal ini yang membuat hellhouse menjadi lebih berbeda dengan kolektif lainnya.

Dari penelitian ini dapat ditemukan bahwa Hell house berhasil memberikan dampak yang positif dari kreatifitas yang dihasilkan, terlihat dengan adanya hellhouse banyak anak muda di Yogyakarta yang menjadikan mereka trendsetter untuk segi fashion dan menjadikan lirik-lirik menjadi keresahan yang serupa

dengan apa yang mereka rasakan. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian Fitriadi (2019) yakni bahwa penyebaran music dangdut di Asia Tenggara terlihat pada diadakannya kontes music dangdut se Asia, dimana kreatifitas hiphop juga menjadi menyebar dengan adanya percampuran budaya yang dihasilkan oleh kolektif hellhouse dan akhirnya menjadi sebuah trend di kalangan anak muda di Yogyakarta. Namun penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan Surahman (2013) yang mengatakan pengaruh globalisasi di satu sisi ternyata menimbulkan pengaruh negatif bagi kebudayaan Indonesia. Norma-norma yang terkandung dalam budaya Indonesia sedikit demi sedikit memudar. Berdasarkan hasil penelitian ini, hellhouse berhasil mengangkat budaya Indonesia dengan mengkombinasikan budaya global dengan budaya Indonesia.

3.2.3 Musik Hiphop dan Budaya Sekitar

Dengan musik yang segmentasi pasar yang tidak begitu lebar memberikan daya Tarik sendiri sehingga lagu hiphop dianggap unik. Selain lirik yang di sampaikan sangat emosional penyampaian informasi melalui lirik juga sangat beragam dari musik-musik lainnya sehingga banyak sekali mempengaruhi budaya sekitar karena penyampaian musik hiphop yang dianggap hellhouse dekat dengan kebiasaan remaja pada jamannya menjadikan musik hiphop memiliki pengaruh besar untuk remaja Indonesia. Hellhouse memberikan dampak begitu besar terutama dalam bidang fashion banyak anak muda yang menjadikan hellhouse sebagai trendsetter. Salah satu penelitian menyatakan bahwa seseorang cenderung untuk memilih teman karena memiliki kesamaan selera musik dari budaya

yang sama (Soley & Spelke, 2016). Hal ini memperkuat pernyataan narasumber yang mengatakan bahwa komunitas Hellhouse menjadi trendsetter di kalangan sosial remaja baik dari segi musik maupun fashion. Musik mengajarkan kohesi sosial dan mendekonstruksikan sikap individual (Maragani & Wadiyo, 2016). Lalu beberapa hal yang negatif juga mulai muncul karena lirik yang memiliki emosi yang mempengaruhi anak muda Yogyakarta dalam bersosialisasi, namun hal ini tidak serta merta karena pengaruh dari lagu ataupun lirik musik yang di produksi hellhouse. Dalam hal ini kreatifitas yang dibentuk oleh Hellhouse memberikan pengaruh terhadap masyarakat sosial. Kreativitas menurut Zulkarnain (2016) ialah suatu pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitasindivi du dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan oranglain.

Peneliti menemukan bahwa pembuatan musik hellhouse dipengaruhi budaya baik budaya asing dan budaya Jawa. Musik merupakan salah satu bentuk tertua dari transmisi budaya dan ditemukan dalam berbagai bentuk pada setiap budaya dari waktu ke waktu (Wallin, Merker, & Brown, 2000). Salah satu musik atau lagu Hellhouse yang di ciptakan dan dipengaruhi oleh budaya adalah "cinta tak sepait topi miring" yang mana lagu ini memiliki unsur kebudayaan jawa yang sangat tinggi dan budaya jaw aini disampaikan dalam musik yang memiliki unsur budaya asing, di dalam pembuatan liriknya melibatkan seniman puisi juga seniman wayang. Peran seniman wayang dan seniman puisi ini sendiri adalah adanya adaptasi dari puisi sing untuk lagu ini, keterlibatan puisi ini juga karena adanya penggunaan bahasa jawa yang unik yakni bahasa piswan yang mana puisi ini berisikan kata-kata umpatan, namun diharapkan dengan menggunakan puisi ini

kita bisa menikmati kumpulan kata-kata yang tadinya tidak bisa diterima, menjadi hal yang indah untuk dinikmati tanpa tendensi kebencian, dan hal ini menjadi unik.

3.2.4 Proses Kreatifitas Penggabungan Budaya Asing dan Budaya Jawa

Dalam pengaruhnya budaya asing paling sangat mempengaruhi seperti yang diketahui awalnya pertumbuhan Hip-Hop dimulai dari The Bronx di kota New York dan terus berkembang dengan pesat hingga keseluruh dunia. Hip-Hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five. Dari perkembangan musik hiphop yang berasal dari amerika juga membawa pengaruh kepad musik hiphop lokal tidak terkecuali di kolektif hellhouse karena beberapa rapper memiliki referensi yang berasal dari rapper-rapper asing.

Bisa di akui budaya sangat mempengaruhi terutama dalam pembuatan musik dan penyampaian informasi dalam bentuk komunikasi. Hal ini diakui oleh Edward T. Hall mengatakan bahwa kebudayaan adalah komunikasi dan komunikasi adalah kebudayaan (Edward T. Hall, 1995). Dalam pengaruhnya budaya asing menjadi salah satu pengaruh paling besar dalam komunikasi yang dibentuk melalui lagu-lagu hiphop yang dibuat dan dikaryakan oleh para rapper hellhouse. Di daerah asalnya musik hiphop menjadi alat komunikasi yang sangat frontal dalam menyampaikan keresahan politik, sebagai contoh disini adalah musik Hip-Hop di era 70-an yang dianggap sebagai aliran pemberontak dalam masyarakat karena musik dan lirik serta gaya hidup yang dihasilkannya merupakan suara pembebasan dan kesetaraan ras terhadap kulit hitam dan ras yang lain. Ideology yang terdapat pada lirik lagu tersebutlah yang membantu menjelaskan mengenai keadaan dunia dan disitulah terdapat kerusuhan sosial (Green, 2003). Oleh karena itu aliran Hip-

Hop pun mulai bangkit sebagai salah satu gerakan perlawanan ras kulit hitam Afro-Amerika, ditandai dengan munculnya seorang Rapper tersukses pertama di era 90-an bernama Parish Lesane Crooks atau Tupac Amaru Shakur yang adalah seorang Rapper, aktivis, penyair, dan aktor. Almarhum Tupac bisa dikatakan sebagai pejuang dalam dunia Hip-Hop karena berhasil mengangkat kelas sosial kaum kulit hitam dari rendah menjadi setara dengan ras yang lain dalam berkarya.

Beberapa lagu yang dikaryakan hellhouse menggunakan lirik bahasa jawa. Hal ini dikarenakan menurut narasumber, dasar utama pemilihan bahasa jawa sebagai bagian lirik lagu karena pada dasarnya para rapper banyak yang berasal dari Yogyakarta yang mana bahasa jawa sangat erat dan digunakan dalam kegiatan sehari hari masyarakat Yogyakarta. Banyak juga referensi dari musik ataupun rapper lama yang membuat lagu menggunakan bahasa jawa. Sastra merupakan dokumen sosial sebegai potret realitas, dokumen sosial itulah yang dapat digunakan untuk menguraikan sejarah sosial (Muhadi, 2014). Pada hasil penelitian narasumber mengatakan bahwa penggunaan bahasa jawa dalam lagu-lagu mereka karena ada tujuan mereka yakni menjadikan anak muda di Indonesia terutama di pulau jawa peka dan bangga dengan bahasa jawa. Karena salah satu kritik dan fenomena yang terjadi banyak anak muda yang kurang menghargai budaya dari negara sendiri, hal ini menjadi kritik dan konsentrasi hellhouse menjadikan musik mereka alat sebagai mengekspresikan dan melestarikan budaya Jawa. Menurut Benjamin dalam jurnal Tarihi (2017), kritik bisa dikatakan penyajian suatu kebenaran melalui karya seni.

Dalam pembuatan karya, lagu dengan bahasa jawa tidak menjadi sebuah batasan rapper lokal ataupun rapper daerah dalam membuat sebuah lagu, karena

lagu yang akan disampaikan tidak hanya dinilai ataupun dinikmati dari sekedar lirik saja namun emosi dan musik yang digunakan juga membuat lagu tersebut menjadi menarik untuk di dengar. Dari instrumen yang baik, emosi yang pas dengan beat memberikan rasa ingin tahu yang tinggi oleh pendengar sehingga akhirnya para pendengar mencari tahu dan mengerti bahasa yang digunakan juga informasi dan lirik yang disampaikan.



Gambar 3.5 Lirik Cinta Sepahit Topi Miring

Dari hasil pembahasan ini dapat ditemukan dari penelitian bahwa hellhouse berhasil membuat kreatifitas baru dari proses pembuatan kreatifitas mereka, kreatifitas baru yang dihasilkan adalah menggabungkan budaya asing yakni hiphop dengan budaya Indonesia baik dari segi musik, lirik dan sebagainya. Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yakni Sitoningrum (2019) band No Man's Land berhasil menghasilkan persilangan budaya barat (Punk) dan budaya lokal (Jawa), lagu cinta sepahit topi miring berhasil mencampurkan antara budaya asing yakni musik hiphop dengan budaya jawa yakni mencampurkan Bahasa jawa kedalam musik hiphop tersebut.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian mengenai Proses Kreatif Hellhouse dalam Produksi Musik Hip-Hop, Hellhouse menggunakan lirik sebagai alat guna menyampaikan pesan. Pembentukan karya baik berupa lagu yang berisi lirik lirik yang bermakna juga dibentuk melalui proses. Hellhouse memiliki proses kreatifitas, yakni:

1. Pembuatan lagu, di hellhouse composing menggunakan 2 cara yakni, sample based dan reguler composing.

2. Tahap selanjutnya pembuatan instrumental yang juga sangat berpengaruh dalam untuk penyampaian lirik yang guna tujuan penyampaian informasi melalui lagu sendiri. Pada umumnya pembuatan lirik dilakukan secara tidak menyeluruh melainkan dilakukan bertahap, guna menyelaraskan dengan instrumen.

3. Terakhir melakukan take recording yang mungkin dilakukan 1 sampai 5 kali guna mendapatkan emosi dan penyampaian lirik yang pas. Perubahan instrument sering terjadi bahkan sampai lebih dari 2 kali pengambilan rekaman.

Dalam pembuatan salah satu lagu dari rapper hellhouse yakni “cinta tak sepait topi miring” ini memiliki unsur kebudayaan jawa yang sangat tinggi, di dalam pembuatan liriknya melibatkan seniman puisi juga seniman wayang. Peran seniman

wayang dan seniman puisi ini sendiri adalah adanya adaptasi dari puisi sing untuk lagu ini, keterlibatan puisi ini juga karena adanya penggunaan bahasa jawa yang unik yakni bahasa piswan.

4.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian mengenai Proses Kreatif Hellhouse dalam Produksi Musik Hip-Hop, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan penelitian sehingga penelitian yang dilakukan masih tidak sempurna, yaitu:

a. Narasumber yang terbatas, dan beberapa narasumber yang tidak bisa ditemui secara langsung sehingga menghambat peneliti dalam mengetahui lebih dalam mengenai subjek penelitian.
b. Respon dari beberapa narasumber penelitian ini yang cukup lama sehingga cukup mengulur waktu pengerjaan penelitian.

4.2 Saran

Selama peneliti mengumpukan data di Hellhouse, berdasarkan proses kreatifitas peneliti mengamati bahwa masih terdapat kelemahan dalam proses kreatifitas, dari penggunaan alat rekaman dan alat musik yang seadanya yang menurut narasumber masih dalam tahap pengembangan. Oleh karena itu penting bagi para musisi hiphop di Hellhouse ikut serta mengembangkan hellhouse sehingga nantinya mampu memberikan karya yang baik dan mampu di nikmati banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

Adhadiantin, Ajeng. (2017). Kajian Psikologi Para Pemain Band Sakadathu Dalam Musik Club Malam Di Liquid Semarang. 5(2). https://doi.org/10.31227/osf.io/f7tbk

Agustiningsih, G. (2018). Konstruksi Gaya Hidup Melalui Musik sebagai Produk Budaya Populer. Jurnal Komunikasi Dan Bisnis, 6 (2), 16 –22.

Djalal, T. D. (2016). Pengaruh Globalisasi Terhadap Perkembangan Musik Metal Di Indonesia Khususnya Di Bandung. *Jurnal Universitas Pasundan*.

Djulianto, H., & Sukendro, G. G. (2022). Musik Rap Sebagai Budaya Hip-Hop di Mata Generasi Milenial (Studi Kasus Pelaku dan Penikmat Kolektif Dreamfilled). Kiwari, 1(2), 288-292.

Do, W. D. M. T. (2011). Music therapy. Retrieved from http://registration.ocali.org/rms_event _sess_handout/5942_Handout.pdf

Efendi, H. D., & Sigit, R. (2016). MUSIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI "Suatu Analisis Tentang Mini Album Tergila-gila Grup Band SHEL" Hendri Deni Efendi 076040135 (Doctoral dissertation, Seni Musik).

Fitriyadi, I. A. (2019). Globalisasi Budaya Populer Indonesia (Musik Dangdut) Di Kawasan Asia Tenggara. *Unpad Repository*.

Gadiansyah, B. (2021). Partikularitas Flow Dalam Musik Rap.

Green, Lucy. (2003). "Why 'Ideology' is Still Relevant for Critical Thinking in Music Education ". Action, Critcism & Theory for Music Education Electronic Article.

Hall, Edward, T., (1995), The Nature of Human Intelligence, McGraw Hill, New York.

Harsa, A. D., & Sukendro, G. G. (2020). Analisis Gaya Bahasa Sarkasme Lagu "Suci Maksimal" oleh Musisi Jason Ranti. Koneksi, 4(2), 265. https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8133.

Hurlock, B. Elisabeth. 1978. Perkembangan Anak Jilid 2. Jakarta : Erlangga.

Jamalus. (1988). Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan

Kemdikbud, R. B. (2020). Retrieved From Rumah Belajar Kemdikbud Youtube Channel: Https://Www.Youtube.Com/Watch?V=Si6ofli61pw.

Khasni, Iwan Al. (2012). Hellhouse Komunitas Terbesar di Yogyakarta. Tribun News.https://jogja.tribunnews.com/amp/2012/06/12/hellhouse-komunitas -terbesar-di- Yogyakarta. Di akses 10 Februari 2023, Pukul 12.09 WIB.

Khodijah. (2006). Psikologi Belajar. Palembang: IAIN Raden Patah Press.

Mane, S. S. (2016). Metafora Dalam Lirik Lagu Johnny Cash (Suatu Analisis Semantik) [Universitas Sam Ratulangi]. https://media.neliti.com/media/publications/83515-ID-none.pdf

Maragani, Meyltsan Herbert, & Wadiyo, Wadiyo. (2016). Nilai-Nilai Yang Tertanam Pada Masyarakat Dalam Kegiatan Masamper Di Desa Laonggo. Catharsis, 5(1), 48–54.

Miller, Hugh M. terj. Triyono Bramantyo. t.t. (2001). Pengantar Apresiasi Musik Yogyakarta.

Mintargo, Wisnu. (2008). Musik Revolusi Indonesia. Yogyakarta: Ombak.

Moleong, L.J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif, (Revisi Ed). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Monica, Monica dan Sukendro, Genep. (2019). Analisis Kreativitas Cindercella dalam Melakukan Make Up Art. Prologia EISSN 2598 - 0777 . Vol. 3, No. 1, Juli 2019, Hal 196- 203.

Moylan, W. (2007). Understanding and crafting the mix: The art of recording. Amsterdam, The Netherlands: Focal Press.

Munandar, Utami. (1999). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Nugroho, Merwan Ardhi. (2014). Perubahan Peran Musikal Dalam Kelompok Musik Reggae Rastaline Semarang" Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat sarjana S-1 Program Studi Etnomusikologi Jurusan Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Surakarta.

Octora, M. (2014). Perkembangan Musik Hip Hop Sebagai Produk Budaya Populer American Music And Radio Music, Race, And Culture.

Pendidikan, D. (2021). Retrieved From Dosen Pendidikan Web Site: Https://Www.Dosenpendidikan.Co.Id/Pengertian-Musik/

Rakhmawati, L. Y. (2011). Hip Hop Jawa Sebagai Pembentuk Identitas Kelompok Jogja Hip Hop Foundation. *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial*

Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahoetomo, R. B., & Haryono, S. (2017). Interaksi Sosial dalam Permainan Musik pada Grup Orkes Keroncong Gema Wredatama di Kota Magelang. Jurnal Seni Musik Unnes ,6 (2), 45–55. http://journal. unnes.ac.id/sju/index.php/jsm

Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. (2005). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta : Depdikbud

Ruslan, R. (2010). *Metode Penelitian Public Relations Dan Komunikasi*. Jakarta: Pt. Rajawali Pers.

Rustopo. (2010). Gamelan Kontemporer di Surakarta: Pembentukan dan Perkembangannya (1970-1990). Laporan Penelitian yang dibiayai oleh Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas STSI Surakarta.

Sadiyah, I., & Zahroh, D. F. (2021). Penggunaan Bahasa Slang Dalam Fenomena Glokalisasi Musik Hip-Hop Di Indonesia. Voxpop, 3(2), 92-98.

Santoso, Didik A. (2014). "Aransemen dan Kritik Sosial Lagu Lagu Koes Plus Volume 1 Tahun 1969". Universitas Negeri Semarang. Journal Arts of Education 3 (2).

Sarjono. (2006). Berbagai Pola Pikir Dalam Proses Kreatifitas Berkarya Seni. BAHASA DAN SENI, Tahun 34, Nomor 2.

Sejati, I. R. H., & Fikry, G. A. (2022). Proses Kreativitas Aransemen Lagu Lir-Ilir Oleh Grup Musik Rungon Wresthi. Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik, 4(1), 10-17.

Setyanto, A. E. (2013). Sumbangan Pemikiran Harold Lasswell terhadap Pengembangan Ilmu Komunikasi. Komunikasi, 221.

Soley, G., & Spelke, E. S. (2016). Shared cultural knowledge: Effects of music on young children's social preferences. Cognition, 148, 106–116. doi: 10.1016/j.cognition.2015.09.017

Sitoningrum, N. D. (2019). Pengaruh Globalisasi Budaya Terhadap Generasi Muda Di Kota Malang (Studi Kasus Terhadap Band Beraliran Musik Punk No Man's Land Sebagai Produk Hasil Globalisasi Budaya). *Umm Instituonal Repository*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif*. Bandung: Alfabeta.

Surahman, S. (2013). Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni Dan Budaya Indonesia. *Jurnal Komunikasi Universitas Serang Raya*, 29=38.

Tarihi, Yayin Gelis. (2017). Marxist Critism, The Frankurt School and Walter Benjamin. International Journal of Social Science Number 54, 105-112.

Widodo, Sahid Teguh. (1993). Proses Kreatif Wayang Orang Sriwedari dalam Kerangka Memperkaya Kebudayaan Nasional (Sebuah Kajian Kritik). UNS Press, Surakarta.

Yogha, P. A. (2019). Ekspresi Vulgarisme Musik Hip Hop Berbahasa Jawa (Studi Kasus: Rendy Jerk Seorang Rapper Di Surakarta) (Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia (Isi) Surakarta).

Zulkarnain. (2016). Kreativitas Dalam Persepektif Teori Kepribadian Sigmund FreudDan Implikasi Dalam Pendidikan *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* .Vol.5. No. 1. 2018:146-162. E-ISSN: 2085-8663.

Lampiran 1.

Draft Pertanyaan Wawancara 1

1. Bagaimana sejarah Hellhouse Indo ?
2. Apa tujuan terbentuk Hellhouse ?
3. Apakah tujuan tersebut sudah tercapai ?
4. Adakah dampak positif dan negativ komunitas Hellhouse pada Rapper dari Yogyakarta ?
5. Bagimana perkembangan Hellhouse dari dulu hingga sekarang ?
6. Apa alasan memberikan nama Hellhouse ?
7. Lirik dalam lagu biasanya menceritakan apa, atau ada mediasi sebelum membuat lirik ?
8. Pesan apa yang selalu disampaikan dalam lirik ?
9. Emosi apa yang ingin disampaikan ?
10. Biasanya sebelum membuat lagu mencari inspirasi dari mana aja ?
11. Apa pandangan Hellhouse terhadap music Hip-Hop yang ada sekarang ini ?
12. Harapan apa yang ingin dicapai ketika membuat lagu ?
13. Siapa target yang ingin dicapai ketika membuat lagu ?
14. Seperti yang kita ketahui music Hip-Hop banyak digemari anak muda, apa daya Tarik dari music Hip-Hop ?
15. Apa alasan lirik pada music Hip-Hop dikomunikasi Hellhouse ada menggunakan Bahasa jawa ?
16. Apa pengaruh music Hip-Hop pada kebiasaan masyrakat Indonesia terutama masyarakat jogja ?
17. Adakah perubahan pola budaya music Hip-hop setelah masuk ke indonesia ?

Draft Pertanyaan Wawancara 2

1. Apa saja tahapan dalam membuat komposisi musik Hip-hop tersebut ?
2. Apakah instrumental menentukan, lirik yang akan dibuat ?
3. Bagaimana cara Hellhouse mengajak atau diajak dalam kolaborasi sesama rapper lain ?
4. Apakah ada pemilihan talent sebagai mem-produce sebuah music atau instrumental ?
5. Seberapa besar keinginan rapper untuk membuat sebuah album atau single dari beberapa artis yang ada di Hellhouse ?
6. Bagaimana cara Hellhouse, memilih artisan baru untuk masuk dalam Hellhouse. Apa saja yang diliat dari artisan rapper tersebut ?

7. Apakah press release sangat berpengaruh dalam publikasi music rap artisan dalam Hellhouse ?
8. Bagaimana tanggapan Hellhouse terhadap netizen yang tidak mengerti bahasa jawa ?
9. Seberapa penting peran seniman puisi dan cerita wayang dalam pembuatan lirik ?
10. Apakah sebelum membuat musik, ter-inspirasi dari rapper lain ?
11. Apakah sebelum merilis lagu atau album, melakukan revisi atau perubahan dalam segi komposisi ?
12. Bagaimana cara untuk menemukan lirik-lirik yang ingin dibuat, mulai dari keresahan atau dari lingkungan sekitar ?
13. Berapa lama proses mixing dan mastering final sampe go public ?
14. Apakah secara pembuatan beat melakukan dengan software atau memainkan alat instrument secara manual ?
15. Apakah pemilihan beat,flow sangat penting dalam membuat music terutama buat Hellhouse ?
16. Berapa banyak target dalam setahun mengeluarkan album atau single?
17. Dari lagu “cinta sepahit topi miring” seberapa berperannya Hellhouse dalam pembuatan lagunya ?
18. Seberapa pengaruh budaya luar mempengaruhi Hellhouse dalam segi music Hip-hop yang udah di gandrungi selama bertahun-tahun?
19. Apakah ada persaingan dalam segi musik dengan rapper lain?

Lampiran 2.

HASIL WAWANCARA

Nama Responden : Pramudia Adi Wardana (Pam)
Umur : 40 tahun
Jabatan : Komposer

1) Bagaimana sejarah Hellhouse Indo ?
   Jawaban: Jadi itu sebenarnya awal mula hellhouse adalah kumpulan dari teman teman yang senang dengan musik hip hop awalnyaa ya nggak ada tujuan yang pasti pada awalnya cuma mengumpul rumah ya teman teman sekedar berkumpul dengan minat yang sama, ya kan semua punya apa namanya tempat bermain ada yang di sekolah ada beberapa yang masih sekolah di situ tuh disisipin kayak kita punya ketertarikanku yang sama tentang Musik

2) Apa tujuan terbentuk Hellhouse ?
   Jawaban : Setelah itu kita punya teman teman memiliki ketertarikan dan tujuan yang sama untuk mengembangkan musik hiphop lokal akhirnya kita mengembangkan dengan cara masing-masing memproklamirkan dari group musik hiphop melalui kolektif yang sama yakni hellhouse dimana kolektog ini bukan hanya sekedar main walau awal mulanya nggak nggak terikat dalam satu kolektif terus kemudian okelah kita bikin kolektif namanya hellhouse.

3) Apakah tujuan tersebut sudah tercapai ?
   Jawaban : untuk tujuan tuh sebenarnya kita dari internal nya kita proper kita punya label, line up artist yang tertata rapi itu masih walaupun masih dalam proses sendiri namun mampu menghasilkan line up artis yang memberikan kontribusi secara material.

4) Adakah dampak positif dan negativ komunitas Hellhouse pada Rapper dari Yogyakarta ?
   Jawaban: Oke kalau positif mungkin banyak ya kemungkinan sudah menginspirasi rapper baru dan mereka melihat kami sebagai kolektif yang proper dan juga bukan hanya itu namun sebuah pergerakan yang tidak mengikata tau free gitu lo sama kolektif ini berbeda dari yang lain yakni di luar musik kita selalu berusaha untuk mengumpulkan dan mengembangkan para musisi atau rapper. Negatifnya mungkin di lihat kurang terbuka oleh rapper-rapper baru.

5) Bagimana perkembangan Hellhouse dari hingga sekarang ?
   Jawaban : kalo perkembangan ya kalau dari karya itu mungkin kita juga elevate karena kayak dulu gitu cumann memiliki impian kita bikin musik yang benar Spektakuler tapi gimana caranya nah sekarang kita udah bisa

bikin acara musik salah satunya symphony from hell yang mana dari segi musik pencapaian hellhouse sendiri selain membuat acara sendiri juga membuat musik yang mana mengkombinasi musik hiphop dengan musik lain. Kalau dari internal mungkin dulu hanya sekedar perkumpulan tapi sekarang sudah bisa jadi mata pencaharian bagi anggota hellhouse sendiri.

6) Apa alasan memberikan nama Hellhouse ?
Jawaban: Iya itu ada anggota namanya Negro atau nugroho lah kita sering ke rumahnya dan dia punya kamar kamar ukurannya kecil itu buat kumpul 7 orang atau kadang juga dengan sepuuh orang, dan atapnya itu seng, jadi panas seperti neroko, jadi di sebutlah tongkrongan itu hellhouse.

7) Lirik dalam lagu biasanya menceritakan apa, atau ada mediasi sebelum membuat lirik ?
Jawaban: sebenarnya ru kita membebaskan menceritakan tentang apa, tapi kami regulasi untuk cerita yang tidak ada atau tidak sebenarnya tidak boleh di ceritakan, dan menjadi kesadaran pribadi, dan rata-rata menceritakan keresahan pribadi.

8) Pesan apa yang selalu disampaikan dalam lirik ?
Jawaban: Pesan dari kami biasanya 3, yang pertama breaking lalu keresahan dan mix antara breaking dan keresahan, tapi salah satu rapper kami yakni mario, lebih sering menceritakan keresahan, nah dalam hal ini ga melulu negatif yang di sampaikan tapi sering juga tentang self motivated dan kritik dari seorang rapper mengenai hal yang di lihat yang menjadi keresahan.

9) Emosi apa yang ingin disampaikan ?
Jawaban : Kalau emosi itu inginnya kami, setiap lagu itu menyampaikan emosi yang sama dengan apa yang pendengar rasakan. Atau kadang kala emosi yang di sampaikan adalah keresahan dari sang rapper. Dan dari keresahan ini di harap mampu memberikan energi yang lain kepada para pendengar

10) Biasanya sebelum membuat lagu mencari inspirasi dari mana aja ?
Jawaban : Referensi itu penting, dengan mendengarkan lagu-lagu yang telah diciptakan terlebih dahulu memberikan inspirasi dan rata-rata diadopsi hanya soul atau ciri khas dari lagu tersebut.

11) Apa pandang Hellhouse terhadap music Hip-Hop yang ada sekarang ini ?
Jawaban: Wave musik hiphop sangat terjaga, bergejolak dengan kemunculan lagu-lagu baru yang keren, namun beberapa memaksakan dan tidak well prepared.

12) Harapan apa yang ingin dicapai ketika membuat lagu ?

Jawaban : temen-temen dari hellhouse harapannya menyajikan lagu sebaik mungkin, maka dari itu kami dalam pembuatan lagu, kami diskusi panjang dan merevisi apabila ada instrument, lirik di dalam lagu yang kurang maka di ganti, maka harapannya kami lagu yang di sajikan yang terbaik.

13) Siapa target yang ingin dicapai ketika membuat lagu ?

Jawaban: Kalau untuk target, kami sih tidak memberi target yang pasti, karena kalua menurut saya, segmentasi dan selera musik berubah seiring umur, dan rata-rata penikmat musik tergolong loyal

14) Seperti yang kita ketahui music Hip-Hop banyak digemari anak muda, apa daya Tarik dari music Hip-Hop ?

Jawaban: Daya tarik hiphop sendiri, lagu-lagu hiphop ini sangat unik, dan pendengarnya juga sangat segmented, dan lagu-lagunya cukup kekkinian dan bisa beradaptasi dengan waktu, penyampaian sebuah lirik juga sangan intim, dan dalam penyampaian lagu juga hiphop berbeda dengan lagu-lagu lainnya.

15) Apa alasan lirik pada music Hip-Hop dikomunikasi Hellhouse ada menggunakan Bahasa jawa ?

Jawaban; Penggunaan Bahasa jawa karena adanya referensi di tahun 1996 rapper yang menggunakan Bahasa jawa, dan menjadi inspirasi bahwa penggunaan Bahasa jawa menjadi kebanggaan tersendiri, karena Bahasa jawa juga Bahasa ibu kita, dan semangat menjaga dan bangga akan Bahasa jawa sendiri itu hadir dari itu.

16) Apa pengaruh music Hip-Hop pada kebiasaan masyrakat Indonesia terutama masyarakat jogja ?

Jawaban: Anak-anak muda di jogja menjadikan hellhouse sbagai trendsetter dalam bidang fashion. Tapi tidak hanya menjadi panutan dari bidang fashion, ada kekhawatiran saya mengenai lagu koboi kota sejak rilis di tahun tersebut muncul klitih, dan secara timeline selaras, tapi itu hanya sekedar kekhawatiran.

17) Adakah perubahan pola budaya music Hip-hop setelah masuk ke indonesia?

Jawaban; Kami mencari celah bagaimana penerimaan musik ini bisa di kemas berbeda dengan cara sendiri, karena apabila di adaptasi dengan secara menyeluruh, hasilnya tidak maksimal, karena ada beberapa kata dalam Bahasa Indonesia yang tidak bisa di singkat, dan secara teknis membuat lagu tidak indah, maka perlu penyesuaian.

18) Apa saja tahapan dalam membuat komposisi musik Hip-hop tersebut ?

Komposisi ada 2 yakni sample based dan komposing biasa atau regular. Sample based itu menggunakan referensi lalu dipotong di ambil bagiannya

dan di layer menggunakan drum. Saya selalu mengambil 2 hal yakni melodic dan bass, atau sering juga di sebut kolase musik, yang mana mencampur atau mix bagian lagu lama denga aransemen baru. Regular based biasanya saya menggunakan drum line yang enak lalu di tambah bass dan melodik yang sesuai.

19) Apakah instrumental menentukan, lirik yang akan dibuat ?

Jawaban: Sangat menentukan, karena kalau lirik dan instrument di buat langsung atau on the spot itu nanti menjadikan lagu tidak menyatu dengan penyanyi. Nantinya lagu liriknya kurang menyatu dengan instrument. Kalua kebanyakan artis menggunakan cara menulis lirik setengah sehingga mendapatkan tema lalu membuat instrument yang sesuai dengan tema lalu di lanjutkan dengan lirik Kembali

20) Bagaimana cara Hellhouse mengajak atau diajak dalam kolaborasi sesama rapper lain ?

Jawaban: aku melihat dari potensi rapper tersebut dan langsung mengajak begitu juga kalua ada pihak rapper yang mengajak kami melihat potensi kolaborator tersebut.

21) Apakah ada pemilihan talent sebagai mem-produce sebuah music atau instrumental ?

Jawaban : Kita melihat spotting talent dengan melihat background rapper tersebut dan melihat juga dari segi attitude dalam pemilihan talent, kalua dari segi teknis mungkin penyampaian Bahasa, apabila terlalu medok maka itu menjadi penilaian lain dari kami.

22) Seberapa besar keinginan rapper untuk membuat sebuah album atau single dari beberapa artis yang ada di Hellhouse ?

Jawaban: Rapper hellhouse rata-rata memiliki komitmen dan jadwal sendiri untuk cepaian mereka masing-masing, dan kami juga melihat progress dan melihat perkembangan mereka maka untuk album itu terlihat kemungkinan besar terjadinya, begitu.

23) Apakah press release sangat berpengaruh dalam publikasi music rap artisan dalam Hellhouse ?

Jawaban: Karena dari press release kita mampu memberikan dan menjelaskan arti dari lirik kita, menyampaikan lagu baru kita, trus juga dari situ kita bisa memberitahu proses pembuatan lagu itu sendiri. Untuk memasarkan lagu press realease sangat membantu tapi tidak cuma itu, perform, poster lalu promosi dari media sosial ataupun massa juga membantu. Untuk perform dan acara hellhouse sangat berperan untuk merangkul para rapper-rapper.

24) Bagaimana tanggapan Hellhouse terhadap netizen yang tidak mengerti bahasa jawa ?

Jawaban: Aku percaya, apabila orang kalua sudah menikmati sebuah lagu, pasti akan mencari tau arti lagunya apa, dan maka dari itu anggapan saya Bahasa bukan sebuah pembatas yang begitu jauh ya dalam sebuah karya.

25) Seberapa penting peran seniman puisi dan cerita wayang dalam pembuatan lirik ?

Jawaban: Kebetulan untuk lagu sepahit topi miring karena ada projek dengan memusikalisasi puisi, hal ini harus dilakukan karena penting, karena puisi adalah sebuah karya yang eksotis, nah puisi yang diadaptasi ini memiliki isi kalimat-kalimat piswan yang mana puisi ini berisikan kata-kata umpatan, tapi harapan saya sih puisi ini kita bisa menikmati kumpulan kata-kata yang tadinya tidak bisa diterima, menjadi hal yang indah untuk dinikmati tanpa tendensi kebencian, dan hal ini menjadi unik. Untuk wayang kebetulan saya anggota grup wayang hiphop, menurut ku cerita wayang itu menginspirasi dengan tokoh-tokohh yang unik, menjadi bagus untuk keunikan sebuah lagu.

26) Apakah sebelum membuat musik, ter-inspirasi dari rapper lain ?

Jawaban: Pasti, kami selalu inspired oleh musisi-musisi luar, bahkan musiknya juga rata-rata diadopsi dari rapper-rapper atau musisi luar.

27) Apakah sebelum merilis lagu atau album, melakukan revisi atau perubahan dalam segi komposisi ?

Jawaban: Beberapa kali kami lalukan perombakan, aku sendiri memperlakukan lagu sebelum rilis sebagai draft, dan setelah di diskusikan dan sudah bagus menurut diskusi, maka kami ulang sebelum lagu itu rilis.

28) Bagaimana cara untuk menemukan lirik-lirik yang ingin dibuat, mulai dari keresahan atau dari lingkungan sekitar ?

Jawaban: Menemukan lirik biasanya kami menemukan dari lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari, misalnya, cerita tentang bertengkar itu karena rata-rata musisi itu sangat dekat sekali lingkungannya dengan lingkungan yang kurang baik atau bermasalah.

29) Berapa lama proses mixing dan mastering final sampe go public ?

Jawaban: Paling cepat itu sekitar 3 hari sampai go publik.

30) Apakah secara pembuatan beat melakukan dengan software atau memainkan alat instrument secara manual ?

Jawaban: aku juga beberapa lagu menggunakan saxophone atau gitar secara live, dan menggunakan web sampler atau mpc dan maka tidak sepenuhnya menggunakan software.

31) Apakah pemilihan beat,flow sangat penting dalam membuat music terutama buat Hellhouse ?

Jawaban: Sangat penting, karena beat dan flow merupakan identitas setiap rapper, dan saya sebagai komposer tidak akan melakukan penggunaan beat dan flow dari rapper lain ke rapper lainnya.

32) Berapa banyak target dalam setahun mengeluarkan album atau single?

Jawaban: tidak ada target untuk album, namun untuk rilis single itu pasti sudah harus ada, jadi untuk album mungkin menjadi sebuah momentum yang besar, beberapa artis membuat satu album itu bisa sampai 1 atau 2 tahun lamanya.

33) Dari lagu "cinta sepahit topi miring" seberapa berperannya Hellhouse dalam pembuatan lagunya ?

Jawab: secara persaudaraan, proses pembuatannya itu memiliki pengaruh sih karena sama-sama masih satu paguyuban, kebetulan saya juga ikut menggarab bersama untuk lagu tersebut.

34) Seberapa pengaruh budaya luar mempengaruhi Hellhouse dalam segi music Hip-hop yang udah di gandrungi selama bertahun-tahun?

Jawab: Pengaruh budaya luar hanya sekedar musikalitas, bukan bagaimana karakter rapper dan bagaimana interaksi hellhouse dengan budaya luar.

35) Apakah ada persaingan dalam segi musik dengan rapper lain?

Jawaban: Mungkin kalau persaingan itu secara sehat malah saling mendukung bagaimana para rapper melakukan pembuatan lagu secara maksimal, karena untuk selling point para rapper punya masing-masing sendiri.