

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan musik di Indonesia yang sangat pesat dapat dilihat dari berbagai jenis *genre* musik yang bermunculan di Indonesia, dan keberagaman tersebut juga membuat pasar musik di Indonesia semakin marak. Yogyakarta dikenal sebagai kota budaya di mana banyak kesenian yang dapat kita temukan, mulai dari seni tari, seni rupa hingga seni musik yang telah dilestarikan dari zaman dahulu hingga saat ini (Indra, 2011). Musik yang berkembang di masyarakat sangat beragam, antara lain Rock, R&B (rhythm and blues), Pop, Jazz, Soul, Punk, Hip Hop, Reggae, dan masih banyak jenis musik lainnya. Salah satu *genre* musik yang berkembang pesat adalah Hip Hop. Hip Hop adalah seni pemuda kulit hitam perkotaan di mana lirik lagu diperkusi bersama dengan suara gabungan dari lagu yang direkam sebelumnya (Pihel, 1996).

Hip Hop adalah subkultur anak muda yang telah diadaptasikan secara lokal di seluruh dunia untuk menyelaraskan dengan retorika global dari Hip-Hop Nation (Mitchell, 2003). Hip Hop merupakan perpaduan dinamis yang terdiri dari *MCing/Rapping*, *DJing*, *Graffiti*, *Breakdancing*, dan *Fashion* yang masih relevan dengan era milenial saat ini (Djulianto & Sukendro, 2022). Musik Hip Hop juga berkembang di Indonesia dengan mengadaptasi budaya lokal. Hip Hop tidak hanya berkembang di dunia nasional, tetapi juga di kota-kota dengan pengaruh budaya yang kuat, salah satunya adalah Yogyakarta. Di Yogyakarta, Hip Hop pertama kali dipopulerkan oleh Anto Gantazz yang tergabung dalam grup G-Tribe di-era 90an, kemudian ada Jahanam dan Roetra yang membuat para pecinta Hip Hop di Yogyakarta semakin banyak, sehingga terbentuklah komunitas Hip Hop pertama di Yogyakarta yang disebut "Jogja Hip Hop Foundation" oleh Mohamed Marzouki pada tahun 2003 (Nur Ibrahim Tikko, 2016). Populernya Jogja Hip Hop Foundation membuat *event* musik Hip Hop di Yogyakarta semakin banyak. *Event* musik yang semakin populer seiring berjalannya waktu membuat para pelaku *event* perlu melakukan perencanaan, persiapan, serta komunikasi yang baik, sehingga konsep dari pelaksanaan *event* dapat berjalan dengan baik.

Jumat Gombrong merupakan *event* musik Hip Hop yang dipelopori oleh Herbudi Tri Prasetya *a.k.a* Paws37 sebagai DJ dengan dibantu oleh beberapa rekan rapper profesional yang berada di Yogyakarta yakni Yanu Prihaminanto *a.k.a* Anto Gantazz, Arya Givary

a.k.a Mario Zwinkle, Kelvin Yovada *a.k.a* Bacill, dan Andi Kurniawan *a.k.a* Rockindoc dalam meramaikan setiap *event* Jumat Gombrong. Jumat Gombrong terbentuk pada masa pandemi COVID-19 sebagai salah satu *event* yang menghidupkan skena musik Hip Hop di Yogyakarta yang sempat terhenti dikarenakan dampak dari pandemi. *Event* musik Hip Hop tersebut pertama kali diselenggarakan pada tanggal 04 Desember 2020 yang berlokasi di Asmara Cafe Yogyakarta, Herbudi Tri Prasetya menjelaskan bahwa “karena dilaksanakan setiap hari Jumat dan *style* yang identik dengan penikmat musik Hip Hop *old school* yakni menggunakan pakaian dengan ukuran yang *oversize* serta tidak menampilkan sisi *glamour* maka dari itu di ambilah nama Jumat Gombrong”.

Salah satu agenda yang dimiliki oleh Jumat Gombrong yaitu *Jamming session*. *Jamming Session* adalah sebuah kegiatan musik yang terstruktur di mana terdapat interaksi dan musik antara musisi dan audiens. (Pinheiro, 2011). *Jamming session* merupakan ruang bagi musisi untuk berinteraksi secara musikal. Unsur *jamming* (spontanitas) lebih dominan, namun juga dapat dimaknai sebagai ruang untuk memainkan lagu-lagu yang sudah *established* sebelumnya (Sutopo, 2010). Selain menampilkan *performers* artis Hip Hop terkenal, *jamming session* pada *event* Jumat Gombrong melibatkan pemula pegiat musik Hip Hop untuk *perform* dengan membawakan lagunya sendiri dengan cara mendaftar ke pihak tim dari Jumat Gombrong. Kegiatan tersebut dilakukan dengan maksud agar pemula pegiat musik Hip Hop dapat menunjukkan karya mereka dan dapat merasakan euforia *perform* dengan artis Hip Hop terkenal. Pelaksanaan *jamming session* yang diadakan oleh Jumat Gombrong membuat para peserta *jamming* dapat melakukan interaksi baik sesama peserta maupun *guest star* pada *event* Jumat Gombrong. Proses interaksi antar individu tersebut menciptakan komunikasi kelompok yang nantinya dapat memberikan dampak bagi regenerasi Hip Hop di Yogyakarta. Dalam kegiatan *jamming* mereka juga dapat saling berbagi informasi mengenai musik Hip Hop dan saling berbagi ilmu.

Proses komunikasi kelompok akan memunculkan fungsi-fungsi komunikasi kelompok. Fungsi ini akan berpengaruh penting dalam kelancaran proses komunikasi yang ada dalam kelompok itu. Fungsi komunikasi kelompok itu adalah salah satunya dapat menambah pengetahuan anggota kelompok lainnya. Fungsi hubungan sosial dapat membentuk hubungan antara individu yang tadinya kurang akrab menjadi lebih akrab dalam kelompok tersebut. Fungsi pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dapat membantu para peserta *jamming* jika ada kesulitan dapat menyelesaikan masalah yang di

hadapinya. Fungsi tersebut dapat membantu individu di dalam kelompok untuk mencapai perubahan yang positif bagi dirinya (Lubis, 2005).

Kegiatan lain dalam rangkaian acara *jamming session* yaitu memberikan kesempatan bagi para penonton untuk melakukan *freestyle rap* dengan menggunakan *beat* yang disediakan oleh penyelenggara *event* musik Jumat Gombrong. Ciri khas *jamming session* yang dilakukan pada *event* Jumat Gombrong yaitu pada saat pemilihan penonton untuk *freestyle rap*. Pemilihan penonton dilakukan dengan cara menunjuk siapapun yang menggunakan *outfit* “Gombrong” hal tersebut menekankan pada konsep dan penamaan *event* Jumat Gombrong, sehingga menjadi strategi yang dilakukan Jumat Gombrong.



Gambar 1. 1 Dokumentasi *Jamming Session* Jumat Gombrong

(Sumber : Dokumen internal Jumat Gombrong)



Gambar 1. 2 Dokumentasi *Event* Jumat Gombrong

(Sumber : Dokumen internal Jumat Gombrong)

Tabel 1. 1 Jumlah Peserta *Jamming Session*

NO	NAMA <i>EVENT</i>	WAKTU	PESERTA
1.	Jumat Gombrong #1	4 Desember 2020	7
2.	Jumat Gombrong #2	5 Maret 2021	10
3.	Jumat Gombrong #3	30 April 2021	14
4.	Jumat Gombrong #4	28 Mei 2021	5
5.	Mendadak Jumat Gombrong	19 November 2021	9
6.	Mendadak Jumat Gombrong Tour Semarang	29 Januari 2022	8
7.	Mendadak Jumat Gombrong Tour Klaten	30 Januari 2022	6
8.	After Party Yogyakarta	31 Januari 2022	8
9.	Jumat Gombrong X More Vapor Heavy Weight	11 Maret 2022	4
10.	Jumat Gombrong X Jogja Thrift Market	29 April 2022	9
11.	Jumat Gombrong X Meeting of Style Indonesia	28-29 May 2022	9
12.	Jumat Gombrong X LNB Fest	24 Juni 2022	5
13.	Pemuda Pemudi Hip Hop Jumat Gombrong	19 Agustus 2022	7
14.	City Connection Tour Bekasi	22 September 2022	5
15.	City Connection Tour Bogor	24 September 2022	6

(Sumber : Dokumen Internal Jumat Gombrong)

Event Jumat Gombrong pertama kali dibuat pada bulan desember tahun 2020 saat pandemi COVID-19. Dibentuknya Jumat Gombrong menjadi salah satu *event* yang menghidupkan kembali skena musik Hip Hop di Yogyakarta dan masih berlangsung hingga saat ini. Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa peserta dalam *jamming session* disetiap *event* Jumat Gombrong selalu berubah jumlahnya dikarenakan beberapa faktor seperti waktu dan pelaksanaan *event* tersebut. Penjabaran terkait *jamming session* sebagai sisi strategi *event* Jumat Gombrong menjadi salah satu alasan yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian pada *event* Jumat Gombrong. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh *event* musik Hip Hop Jumat Gombrong melalui *jamming session*.

Penelitian terdahulu dengan judul “Penyajian Musik dalam Acara Pernikahan Nasional oleh Shine Music di Kota Medan” menemukan hasil penelitian bahwa penyajian musik pada pesta pernikahan nasional dan sistem manajemen Shine Music, sebagai music organizer, memiliki kualitas yang baik untuk merebut kepercayaan konsumen khususnya masyarakat Tionghoa, dan dapat berkembang di dunia industri khususnya di kota Medan. Dengan pencapaian Shine Music, setiap *wedding organizer* dan *event organizer* dapat mempercayai kemitraan mereka dengan Shine Music. Shine Music memiliki sistem manajemen yang terstruktur untuk memastikan setiap acara berjalan lancar dan tidak mengecewakan pelanggan. Hal ini membuat Shine Music memiliki banyak peminat (Regina et al., 2022).

Penelitian terdahulu selanjutnya dengan judul “Konsep Perencanaan Festival Musik Untuk Anak-Anak di SMA Teruna Muda Cibubur” menemukan hasil penelitian bahwa dalam proses perencanaan yang tidak kalah penting adalah legalitas, artinya acara sudah disetujui oleh pihak yang memegang otoritas sehingga acara yang diselenggarakan dapat dilihat kejelasannya, status keanggotaan dalam organisasi atau kepanitiaan tersebut, perizinan agar kelancaran acara dan kontrak kemudian kerjasama dengan pihak lain yang terkait dengan acara tersebut. Di akhir sesi, akan ada sesi *review* dimana perancang karya akan mengumpulkan semua laporan dari setiap sesi, menentukan kekuatan dan kelemahan serta apa yang diperbaiki jika nanti perancang karya dan tim akan mengadakan acara seperti festival musik lagi, perancang dapat mendapatkan *feedback* dari tamu atau para pengunjung, dan lain-lain (Nauli, 2020).

Penelitian selanjutnya dengan judul “Eksistensi Java Jazz Festival sebagai *Event* Musik di Indonesia” hasil penelitian menemukan bahwa penerapan manajemen *event* dalam penyelenggaraan Java Jazz Festival adalah pada tahap (1) *praevent*, yaitu melakukan penelitian, perancangan, dan perencanaan; (2) *main event*, melakukan koordinasi; (3) pasca *event*, dengan melengkapi laporan dari masing-masing departemen setelah acara berakhir. Penelusuran dilakukan baik pada pihak internal maupun eksternal. Desain dibuat untuk dapat menyusun konsep dan tema acara. Kegiatan dalam perencanaan meliputi pembuatan konten acara, sponsor merek, dan manajemen sumber daya. Koordinasi berkaitan dengan pelaksanaan di lapangan sesuai dengan konsep yang dirancang. Terakhir, evaluasi adalah perancangan laporan untuk semua departemen setelah selesai *event* dilaksanakan. Penerapan manajemen *event* yang menjadikan *event* dapat terselenggara dengan baik bahkan secara nasional maupun internasional (Toruan & Sabrina, 2019).

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu pada objek penelitiannya, sehingga penelitian ini akan membahas tentang strategi *event* musik Hip Hop Jumat Gombrong melalui *jamming session*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana strategi *event* musik Hip Hop Jumat Gombrong melalui *jamming session*.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana strategi *event* yang dilakukan oleh Jumat Gombrong melalui *jamming session*.

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi *event* yang dilakukan oleh Jumat Gombrong melalui *jamming session*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam menganalisis permasalahan serupa.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi sebagai evaluasi penyelenggara *event* Jumat Gombrong mengenai permasalahan yang terjadi.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan penulis dapat belajar lebih banyak mengenai strategi *event* yang dapat diterapkan dalam *event* musik di masyarakat pada umumnya.

E. KAJIAN TEORI

1. Strategi *Event*

Penafsiran etimologis strategi, strategi sebenarnya berasal dari kata majemuk Yunani *stratos* dan *lagi*. *Stratos* sendiri berarti prajurit dan kata *lagi* berarti memimpin (Murtopo, 1978). Jadi, strategi berarti memimpin pasukan, dan ilmu strategi adalah ilmu memimpin pasukan.

Secara terminologis, strategi pada hakekatnya adalah “perencanaan dan pengelolaan untuk mencapai suatu tujuan” (Effendy, 2007). Dari pandangan tersebut penulis

memahami bahwa dalam strategi terdapat perencanaan dan pengaturan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Selanjutnya menurut (Dharmmesta, 1996), strategi yang mendefinisikan tujuan organisasi dalam hal pelayanan yang diberikan kepada perusahaan adalah jenis rencana. Ini mendefinisikan misi dasar organisasi, tujuan dan sasaran yang akan dicapai, dan cara-cara di mana sumber daya organisasi akan digunakan untuk mencapai tujuan.

Definisi lain menurut (Arifin, 1984), strategi adalah semua keputusan situasional tentang tindakan yang akan diambil untuk mencapai suatu tujuan. Dalam pengertian ini, penulis memahami bahwa strategi yang diterapkan harus memiliki tujuan yang jelas, terutama langkah-langkah apa yang akan diambil untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis memahami bahwa strategi merupakan rencana yang mengkhhususkan pada tujuan suatu *event*. Strategi didalamnya menentukan tujuan dan sasaran yang akan dicapai dan sarana yang akan digunakan organisasi untuk mencapai tujuannya.

a. Tahapan-Tahapan Strategi

Strategi tidak hanya sekedar merumuskan konsep dan mengimplementasikannya, tetapi juga memerlukan evaluasi apakah strategi tersebut telah berhasil diterapkan atau tidak. Menurut (David, 2002) dalam teori manajemen strategik mengemukakan tiga tahapan strategi di antaranya:

1) Perumusan Strategi

Perumusan strategi merupakan tahap pertama dari strategi. Pada tahap ini, innovator, formulator, designer harus memikirkan dengan hati-hati peluang dan ancaman di luar perusahaan dan menentukan kekuatan dan kelemahan dari dalam perusahaan serta menetapkan tujuan yang realistis dengan membuat strategi cadangan dan memilih strategi yang ingin diterapkan, selanjutnya merumuskan strategi untuk menemukan masalah di perusahaan. Analisis kemudian dibuat dari langkah-langkah yang dapat diambil untuk mencapai tujuan strategi. Peluang dan ancaman dari luar merupakan tahap awal dalam membuat perencanaan dengan menentukan kekuatan dan kelemahan perusahaan untuk kemudian menciptakan strategi pengembangan perusahaan.

2) Implementasi Strategi

Implementasi strategi adalah tahapan setelah strategi dirumuskan, yaitu tahap spesifik implementasi strategi. Kinerja adalah implementasi atau tindakan

dari sebuah strategi. Strategi yang diusulkan merupakan tahap pertama dari strategi yang diusulkan, yaitu formulasi strategi. Pada tahap ini membutuhkan komitmen dan kerjasama dari seluruh khalayak masyarakat. Jika komitmen dan kolaborasi tidak terjalin dengan baik, strategi tidak dapat diterapkan, karena di garis depan strategi adalah kepemimpinan perusahaan dan budaya perusahaan yang saling mendukung.

3) Evaluasi Strategi

Langkah terakhir yaitu evaluasi strategi merupakan langkah penting karena keberhasilan yang dicapai pada langkah ini dapat diukur kembali agar tujuan selanjutnya dapat ditetapkan. Evaluasi adalah ukuran keberhasilan atau kegagalan, apakah strategi yang diterapkan sesuai atau tidak. Artinya tahap evaluasi strategi yang diterapkan merupakan tahap yang paling penting, karena pada tahap ini dapat dilihat bagaimana strategi yang diterapkan sudah benar atau masih perlu diperbaiki. Misalnya, belum tentu situasi dan kondisi akan selaras dengan implementasi strategi yang direncanakan semula. Pasti akan ada batu sandungan, meski tidak banyak. Selain itu (David, 2002) juga mengusulkan tiga strategi evaluasi dasar, di antaranya adalah:

- a) Meninjau faktor-faktor eksternal dan internal yang menjadi dasar strategi.

Perbedaan arus akan menjadi kendala dalam hal pencapaian tujuan yang diharapkan, serta faktor internal seperti strategi yang tidak efektif akan menghasilkan nilai output yang tidak sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Kemudian proses evaluasi kondisi eksternal dan internal yang mendasari suatu strategi harus dilakukan dalam salah satu evaluasi strategi. Evaluasi dilakukan misalnya dengan melihat bagaimana pengaruhnya terhadap implementasi strategi.

Faktor internal dapat digunakan untuk melihat bagaimana gaya manajemen perusahaan menyenangkan atau tidaknya karyawan, yang pada akhirnya mempengaruhi keberhasilan strategi. Selain itu, contoh faktor eksternal dapat menyebabkan persaingan dalam pemahaman penulis.

- b) Mengukur prestasi atau membandingkan hasil yang akan diharapkan dengan kenyataan.

Proses ini dicapai dengan mengenali penyimpangan dari rencana, melihat kembali pencapaian diri sendiri dan memahami kemajuan menuju pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh tentang apa yang sebenarnya direncanakan, apakah rencana itu dapat terpenuhi atau hanya sekedar harapan. Mengukur apakah seseorang merasa mengaktualisasikan diri atau tidak.

c) Mengambil tindakan korektif untuk memastikan bahwa prestasi sesuai rencana.

Dalam proses ini tidak dimaksudkan untuk mengubah strategi yang diusulkan atau tidak menggunakan strategi yang sudah ada. Jika tindakan atau hasil tidak seperti yang diharapkan, tindakan korektif ini direkomendasikan. Sikap ini merupakan sikap untuk memperbaiki hambatan yang terjadi. Sikap ini mungkin tidak diterapkan jika strategi berjalan dengan baik, tetapi sikap ini harus diambil ketika muncul kendala. Tindakan korektif adalah sikap penilaian, koreksi dan kontrol.

Oleh karena itu, dari penjelasan di atas dipahami bahwa dalam evaluasi strategi, elemen dasar dibagi menjadi tiga, yang meliputi evaluasi ulang terhadap kondisi eksternal dan internal yang menjadi dasar strategi. Kemudian membandingkan hasil yang dicapai ketika strategi diimplementasikan dalam kenyataan, dan melakukan koreksi untuk memastikan bahwa kinerja sejalan dengan rencana.

b. *Event*

Event didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengingat hal-hal penting dalam kehidupan manusia, baik perorangan maupun kolektif, yang berkaitan dengan adat istiadat, budaya, tradisi dan agama yang dilakukan untuk tujuan tertentu, melibatkan lingkungan masyarakat, yang dilakukan pada waktu tertentu (Hartono et al., 2017). Tegasnya, sebuah acara dapat dipahami sebagai pameran, festival, atau pertunjukan dari sudut pandang penyelenggara, peserta, dan pengunjung. Dalam arti luas, suatu peristiwa dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh kelompok atau organisasi dalam jangka waktu tertentu yang membawa orang ke suatu tempat untuk mendapatkan informasi dan pengalaman yang relevan serta tujuan lain yang diinginkan oleh penyelenggara (Syarifa, 2016).

1) **Karakteristik *Event***

Dalam menyelenggarakan suatu *event*, *event* tersebut harus memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik tersebut meliputi: keunikan, *perishability*, *intangibility*, suasana dan pelayanan, interaksi personal (Noor, 2009). Keunikan diartikan sebagai pengembangan ide, karena sebuah keunikan seringkali muncul dari ide, dan jika ide tersebut diwujudkan dalam suatu *event*, *event* tersebut memiliki keunikan tersendiri. Karakteristik berikutnya adalah *perishability* artinya sesuatu yang berbeda. Jadi *event* yang sudah berlangsung harus tidak boleh sama jika dibuat lagi, sehingga setiap *event* yang diadakan memiliki konsep terbaru menyesuaikan dengan target permintaan khalayak. Berikutnya adalah *intangibility*, di mana diharapkan setelah pengunjung menghadiri *event* memiliki persepsi tersendiri terhadap *event* tersebut seperti menjadikan sebuah pengalaman bagi para pengunjung, dan ini merupakan tantangan bagi penyelenggara *event*.

2) **Manajemen *Event***

Manajemen *event* adalah cabang ilmu manajemen yang membuat dan mengembangkan acara yang bertujuan untuk mempertemukan sekelompok orang di satu tempat untuk memperoleh informasi atau menyaksikan suatu acara dengan melakukan berbagai kegiatan. Manajemen *event* harus dianalisis karena aktivitasnya dipengaruhi oleh komunikasi, yaitu strategi dan pesan visual, komunikasi interpersonal, pemilihan dan penempatan media, periklanan dan promosi, dan banyak aktivitas lainnya (Syarifa, 2016). Manajemen *event* adalah aktivitas profesional yang menyatukan sekelompok orang untuk perayaan, pendidikan, pemasaran, pengumpulan, serta penelitian, perancangan acara, perencanaan, dan koordinasi, dan pengawasan untuk merealisasikan kehadiran pada sebuah kegiatan Goldblatt dalam (Syarifa, 2016).

3) **Teori Manajemen *Event* Goldblatt**

Keberhasilan suatu aktivitas harus melalui beberapa tahapan dari awal hingga akhir aktivitas seperti pengembangan kerangka kerja konseptual, melalui penyelesaian kegiatan, hingga implementasi. Hal ini dilakukan agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mengurangi risiko selama kegiatan berlangsung. Selain itu, konsep acara membantu untuk memahami apa yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan *event*, dan juga dapat dijadikan tolak ukur kesuksesan *event*. Seperti Goldblatt dalam (Pudjiastuti, 2013) ia

menyatakan bahwa untuk menciptakan *event* khusus yang efektif dan efisien, terdapat lima fase harus diselesaikan yaitu :

a) *Research*

Penelitian juga dilakukan sebelum acara. Pada tahap penelitian atau *research* dilakukan untuk mempengaruhi pengambilan keputusan dan membantu mengurangi risiko kegagalan eksekusi acara. Umumnya yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis data sekunder dan pelaporan pelaksanaan peristiwa masa lalu dengan melakukan penelitian atau survei untuk mengetahui kebutuhan, keinginan dan harapan masyarakat. Oleh karena itu, diharapkan peserta atau pengunjung dapat tertarik dengan acara yang diselenggarakan untuk mengurangi resiko ketidakhadiran. *Research* juga dilakukan sebagai titik awal sebelum dilaksanakannya *event*.

b) *Design*

Design merupakan ide baru yang dapat membantu membuat aktivitas yang sesuai dengan tujuan dari pelaksanaan *event idea* dan *mind mapping*. Tahap tersebut dapat dilakukan dengan mengumpulkan semua anggota untuk menyampaikan ide *event*, sosial, budaya dan aspek penting lainnya, sehingga *event* yang diadakan dapat membuat pengunjung atau tamu merasa terkesan.

c) *Planning*

Perencanaan (*planning*) dilakukan bersamaan dengan tahap *design* setelah menganalisis situasi. Kegiatan dalam tahap ini termasuk mengalokasikan waktu yang dihabiskan, mempertimbangkan opsi lokasi (*venue*), menentukan tim kerja, menentukan pengisi acara, mempersiapkan layanan dukungan, menyiapkan produksinya, serta menemukan sponsor, dll.

d) *Coordination*

Coordination adalah implementasi atau pelaksanaan rencana yang telah dikembangkan sebelumnya. Departemen terkait seperti catering, pemasaran, *copywriting*, departemen acara, departemen dekorasi, dan departemen grafik harus dikoordinasikan bersama agar memungkinkan mereka untuk bekerja sama dengan satu tujuan menghasilkan *event* yang sukses.

e) *Evaluation*

Pada tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis peristiwa yang akan menghasilkan data dan fakta yang sangat berharga, terutama untuk mendukung kegiatan di masa mendatang.

2. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Arifin, 1984). Komunikasi kelompok didefinisikan sebagai interaksi tatap muka dari 3 atau lebih individu guna memperoleh maksud dan tujuan yang dikehendaki seperti berbagai informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik internal anggota lainnya dengan akurat. Adapun 4 elemen yang tercakup dalam definisi tersebut yaitu interaksi tatap muka, jumlah partisipan yang terlibat dalam interaksi, maksud dan tujuan yang dikehendaki, kemampuan anggota untuk dapat menumbuhkan karakteristik internal anggota lainnya (Komala, 2009). Dalam komunikasi kelompok juga memiliki fungsi-fungsi yang dapat digunakan sebagai penguat hubungan. Adapun fungsi komunikasi kelompok yang terbagi menjadi 6 yaitu (Littlejohn, 2011):

- 1) Mengungkapkan kesulitan.
- 2) Menjelaskan permasalahan.
- 3) Menganalisis masalah.
- 4) Menyarankan solusi.
- 5) Membandingkan alternatif dan menguji mereka dengan tujuan dan kriteria berlawanan.
- 6) Mengamalkan solusi yang terbaik.

3. Musik Hip Hop

a. Musik

Pengertian musik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990 : 602) diartikan sebagai berikut:

- 1) Ilmu atau seni menyusun nada atau bunyi dalam urutan, kombinasi, dan hubungan waktu untuk menghasilkan komposisi (bunyi) yang memiliki kesatuan dan kesinambungan.
- 2) Nada atau suara yang diatur memiliki ritme, vokal, dan harmoni (terutama yang menggunakan instrumen yang mampu menghasilkan suara tersebut).

Kata musik sendiri berasal dari nama dewi dalam mitologi Yunani kuno, Muse, yang bertanggung jawab atas perkembangan seni dan ilmu pengetahuan. Kata musik dapat diartikan sebagai seni merangkai sekumpulan nada menjadi rangkaian bunyi yang bermakna. Musik sangat dekat dengan kehidupan. Sejak kecil seseorang sudah dikenalkan dengan “seni musik” oleh ibunya dengan lagu-lagu yang sederhana (misalnya: lagu-lagu seperti Nina Bobo, Pelangi, Pak Pos, dll) atau lagu-lagu yang memberikan kontribusi dalam kehidupan sejak sekolah.

“Musik adalah bagian dari kehidupan dan perkembangan jiwa manusia” (Kamtini, 2008). Musik adalah karya berupa bunyi atau suara dengan melodi, irama dan harmoni. Musik terdengar seperti ciptaan gabungan dan berkelanjutan yang dapat mempengaruhi emosi dan persepsi. Musik adalah karya seni berupa suara atau bunyi (Jamalus, 1988), baik suara yang dihasilkan oleh ucapan manusia maupun suara dari instrumen tertentu (Banoe, 2003).

Harmoni atau dengan kata lain dapat disebut dengan keselarasan. Dalam bidang musik khususnya teori musik, ilmu harmoni adalah ilmu yang mempelajari tentang keharmonisan bunyi dalam musik. Nada-nada yang disusun secara vertikal dan horizontal, dalam hal ini vertikal disebut harmoni, orkestra dan lain-lain. Sementara itu, aransemen mendatar atau horizontal disebut kontrapung, yang mengutamakan pengamatan terhadap pergerakan track melodi, yang kemudian dihasilkan dari pergerakan nada dan alur melodi yang tercipta. (Kaestri, 2015). Harmoni tercipta dengan kombinasi dua nada atau lebih yang dimainkan secara bersamaan, kombinasi ini menimbulkan suara yang khas. Keefektifan kombinasi ini bergantung pada dua elemen musik sebelumnya, yaitu melodi dan ritme yang dihasilkan dari kombinasi dua bunyi secara bersamaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa musik adalah susunan nada-nada atau bunyi yang berurutan, perpaduan untuk menghasilkan bunyi dengan kesatuan dan kesinambungan. Seperti halnya susunan nada ritmis, nyanyian, dan harmoni dalam melodi dapat mempengaruhi perasaan dan persepsi.

b. Hip Hop

Hip Hop adalah *genre* musik yang berasal dari Kota Bronx di New York dan terus berkembang di seluruh dunia. Hip Hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afrika-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five. Musik Hip Hop tidak lain adalah *Disc Jockeys* yang melakukan variasi *disc spinning* untuk

menciptakan suara yang unik. Bagian rap merupakan elemen utama untuk mengisi vokal dengan suara-suara tersebut, sedangkan untuk koreografi musik diisi dengan gerakan *breakdance*. Perkembangan Hip Hop juga dilihat sebagai bagian dari seni dan menghadirkan seni visual yaitu graffiti sebagai bagian dari budaya Hip Hop (Tantagode, 2008).

Hip Hop berasal dari slogan para penari yaitu Hip Hop (Be Bob) *don't stop* (Tantagode, 2008). Pendapat lain yang mengatakan Hip Hop sebenarnya berasal dari kosakata Afro-Amerika, yakni Hip yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "memberitahu" dan akhiran Hop yang berarti "sekarang".

Hip Hop adalah kultur yang mempunyai empat unsur utama yaitu seni graffiti, *breakdancing*, *DJ-ing*, *Mc-ing* (Bambaataa, A., & Brothas, 2005). Unsur Hip Hop di dalamnya adalah *Mc-ing* atau *rap*, dan dilakukan oleh seorang yang disebut rapper. Rapper memecahkan lirik dengan cepat dan berbicara tentang keresahan hingga menyebutkan kekerasan dan seks (Ortiz, 2002). Liriknya merupakan ekspresi kontras yang menimbulkan semangat baru dalam aktivitas kreatif masyarakat, khususnya di kalangan remaja.

Rapping pada Hip Hop dilakukan pertama kali oleh Melle Mel (Forman & Neal, 2004). Rap Melle Mel adalah tentang mengungkapkan kebenciannya terhadap pemerintah dan pandangan hidupnya melalui lirik. Dari situ, musik Hip Hop lebih banyak berbicara tentang kehidupan orang kulit hitam dan protes mereka terhadap pemerintah yang tidak adil. Lirik musik Hip Hop cenderung keras dan padat.

Hip Hop yang merupakan budaya Barat yang sebenarnya dapat dipadukan dengan budaya lokal dalam artian Hip Hop dapat dipadukan dengan budaya Indonesia tanpa mengurangi ciri khas musik Hip Hop. Hip Hop merupakan salah satu cara anak muda untuk menyalurkan kreativitasnya, sehingga sebagian besar penggemar Hip Hop dan pemain Hip Hop adalah anak muda. Kreativitas anak muda di Indonesia menghasilkan musik Hip Hop yang liriknya berisi kritik sosial terhadap pemerintah, gaya hidup anak muda dan kondisi sosial lainnya. Para pecinta musik Hip Hop terutama anak muda, dalam hal ini Hip Hop di Indonesia berkembang tidak kalah dengan *genre* musik populer yang ditawarkan industri musik Indonesia, seperti pop, dangdut, rock, dll.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah proses pengumpulan data berdasarkan faktor-faktor pendukung objek penelitian, kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk mengetahui peranannya (Suharsimi Arikunto, 2010:151). Pengertian penelitian kualitatif adalah penelitian yang melibatkan gagasan, persepsi, pendapat, dan kepercayaan orang-orang yang akan diteliti, dan semua itu tidak dapat diukur dengan satu angka (Sulistyo-Basuki, 2006:24). Dalam penelitian kualitatif, teori yang digunakan belum tentu mendapatkan gambaran yang utuh tentang suatu masalah dari sudut pandang orang yang diteliti. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat, tugasnya hanya memberikan kategori perilaku, mengamati sesuatu dan mencatat dalam buku pengamatan sesuai dengan yang terjadi di lapangan.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *basecamp* Jumat Gombong yang berada di Jl. Nakulo No.49, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55252.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian diartikan sebagai atribut, ciri atau nilai seseorang, yang mempunyai variasi tertentu tergantung dari apa yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti, yang selanjutnya dapat ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014:20). Objek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu proses strategi yang dilakukan *event* Jumat Gombong melalui *jamming session*.

4. Informan Penelitian

Informan penelitian dikumpulkan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel untuk sumber data dengan pertimbangan tertentu. Misalnya, orang ini dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, sehingga lebih mudah bagi peneliti untuk memperdalam objek atau situasi sosial yang diteliti. Kriteria dan informan yang ditunjuk atau dipilih dalam penelitian ini adalah informan yang terlibat dalam proses *event* Jumat Gombong melalui *jamming session* Sugiono (2013:218-2019) dalam (Fajar Nurdiansyah, 2021).

5. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan sejenisnya. Ada 2 sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Data primer yaitu data dalam penelitian yang berasal dari sumber aslinya (Narimawati, 2008:98). Data ini harus dicari dari sumber langsung atau dalam istilah teknis dari responden, khususnya yang peneliti gunakan sebagai sarana informasi atau pengumpulan data. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan langsung dari observasi dan wawancara langsung dengan narasumber yang diidentifikasi oleh peneliti.

Peneliti memperoleh data dari hasil wawancara dengan informan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pendiri Jumat Gombrong yaitu Herbudi Tri Prasetya a.k.a Paws37 yang mengetahui secara mendalam terhadap objek.
- 2) Road Manager dari Jumat Gombrong yaitu Septio Yosa Saputra yang bertanggung jawab dalam rangkaian *event* Jumat Gombrong.
- 3) Yanuar Zidhiq Pangestu sebagai peserta *jamming session* di *event* Jumat Gombrong.
- 4) Yohanes Boscho Yanu Prihaminanto a.k.a Anto Gantazz sebagai rapper senior yang mempelopori musik Hip Hop di Yogyakarta serta menjadi tim di Jumat Gombrong.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan datanya kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari dokumentasi kegiatan dari *event* Jumat Gombrong di media sosial, Sugiyono dalam (Pratiwi, 2017).

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong, 2008: 186). Percakapan dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai atau narasumber. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang fleksibel, terbuka, ketat dan tidak terstruktur dengan pertanyaan yang semakin terfokus dan mengarah pada kedalaman informasi.

b. Dokumentasi

Penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan studi dokumentasi dalam pengumpulan data. Dokumentasi adalah teknik non-interaksi yang dilakukan peneliti untuk membuat data yang diperoleh lebih solid. Dalam catatan sosial, fungsi data dari dokumentasi banyak digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap data utama yang diperoleh dari wawancara mendalam (Suwandi, 2008). Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung kepada subjek penelitian. Dokumen ini dapat berupa dokumen publik atau dokumen internal. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh dengan menggunakan file dan gambar dari berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan.

7. Uji Validitas Data

Validitas data dalam penelitian kualitatif merupakan hal terpenting untuk menciptakan kepercayaan terhadap data. Menurut Lexy Moleong dalam (Reza, 2016) penelitian kualitatif yang menguji keabsahan data, selain digunakan untuk menyanggah apa yang dianggap sebagai penelitian kualitatif yang tidak ilmiah, juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penelitian kualitatif. Untuk itu, sangat penting untuk memeriksa validitas atau akurasi data dalam penelitian kualitatif. Dan untuk mengetahui keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan teknik triangulasi.

Uji validitas data dari penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber yaitu teknik triangulasi dengan memverifikasi derajat kepercayaan informasi penelitian dari beberapa sumber, dengan metode pengumpulan data yang sama (Nugrahani, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber dari pendiri Jumat Gombrong (*head manager*), *road manager*, peserta *jamming session*, rapper senior.

8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses sistematis mempelajari dan mensintesis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, memfokuskan pada hal yang penting untuk dipelajari, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiono,2016: 244). Teknik yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif, tujuan analisis ini artinya untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, serta akurat tentang fakta-fakta kondisi terbaru yang tertuju pada pemecahan masalah yang ada.

Berdasarkan data tersebut proses analisis penelitian ini dilakukan mulai dari membaca, mengkaji, serta mempelajari data menggunakan langkah-langkah menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiono, 2016: 246), antara lain sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data yaitu pengumpulan informasi pada lokasi penelitian dengan menggunakan teknik penelitian yang telah ditentukan sebelumnya seperti wawancara, dokumentasi dan penelitian kepustakaan.

b. Reduksi Data

Reduksi adalah meringkas, memilih hal-hal yang inti, fokus pada yang penting, mencari tema dan pola. Dengan kata lain, peneliti menyusun kembali data untuk memutuskan fokus pada apa yang penting untuk mencapai kesimpulan akhir berdasarkan bukti (Sugiono, 2016 : 247).

c. Penyajian Data

Penyajian data dapat berupa deskripsi singkat, diagram, hubungan antar kelas, flowchart dan sejenisnya. Dalam penelitian kualitatif, teks naratif umumnya digunakan untuk menyajikan informasi (Sugiono, 2016:249)

d. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dari suatu periode penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah (Sugiono, 2016:17). Pada bagian ini peneliti menarik kesimpulan dari informasi yang dikumpulkan dari hasil wawancara dan observasi yang merujuk pada tujuan penelitian dan menghasilkan data/informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan.

9. Sistem penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian Strategi *Event* Musik Hip Hop Jumat Gombrong melalui *Jamming Session* adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Kajian Teori
- F. Metodologi Penelitian

BAB II. GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

- A. *Profil* Jumat Gombrong
- B. Struktur Organisasi Jumat Gombrong
- C. Logo Jumat Gombrong
- D. Deskripsi *Jamming Session* Jumat Gombrong

BAB III. SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

- A. Sajian Data
- B. Pembahasan

BAB IV. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran