

**BEATBOX SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN INDIVIDUAL RITMIS DI SEKOLAH
MUSIK ALAM YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH



Oleh:

**Gilang Abdi Pamungkas
NIM. 1311922013**

Semester Gasal 2016/ 2017

**JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

BEATBOX SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN INDIVIDUAL RITMIS DI SEKOLAH MUSIK ALAM YOGYAKARTA

Gilang Abdi Pamungkas¹, R. Chairul Slamet², Joko Suprayitno³, Siswanto⁴

¹Alumni Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta
²Staff Pengajar Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta
³Staff Pengajar Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta
⁴Staff Pengajar Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta



Jurusan Musik
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
gilangabdi4@gmail.com

Abstrak

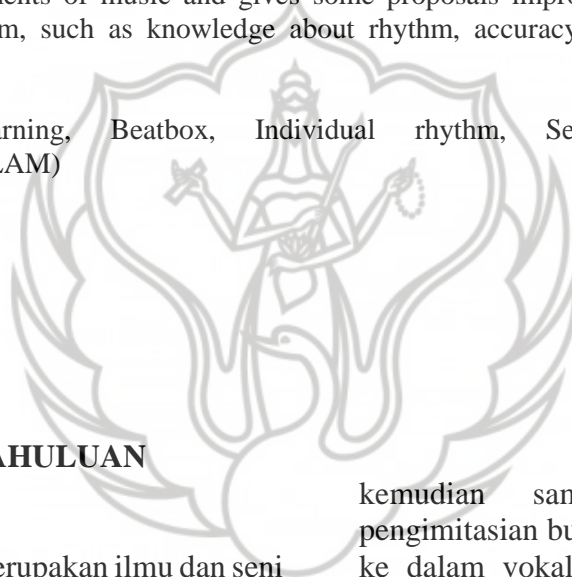
Dalam penelitian ini menjadi objek sebuah sanggar musik yang bernama Sekolah Musik Alam Yogyakarta (SULAM) yang berada di Jalan Siliran Lor 21, RT 12 RW 04, Panembahan, Kraton, Kota Yogyakarta. Sekolah Musik Alam memiliki tiga kelas pembelajaran yang terdiri dari kelas gesek, kelas perkusi, dan kelas gitar. Dalam penelitian ini melalui dua tahap, tahap pertama penelitian dimulai pada tanggal 13 Maret 2016 dengan tahapan pemahaman tentang imitasi bunyi dan kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran dasar teknik *beatbox* dan kemudian diakhir materi mengikuti Festival Musik Kreatif di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Pada tahap ke dua penelitian dilakukan pada tanggal 18 September 2016 dengan subjek penelitian penggabungan *beatbox* dengan instrumen yang sudah mereka pelajari, dengan mengambil sampel pada kelas gesek dan kelas perkusi. Setelah melakukan penelitian ini melalui dua tahap ada hal yang berpengaruh ketika *beatbox* digabungkan dengan instrumen musik yang sudah dikuasai seorang anak. Pengaruhnya adalah dapat meningkatkan individual ritmis yang terdiri dari tiga hal, yaitu pemahaman ritmis, ketepatan ritmis, dan stabilitas tempo.

Kata kunci: Pembelajaran, *Beatbox*, Individual ritmis, Sekolah Musik Alam (SULAM)

ABSTRACT

This final project report is written based on the research done at Sekolah Musik Alam Yogyakarta (SULAM), that located in 21 Siliran Lor Street, RT 12 RW 04, Panembahan, Kraton, Kota Yogyakarta. The School have three classes, consists of String Class, Percussion Class, and Guitar Class. For my research, I did twice time. First time, I did on March, 13th 2016 with some research about how to know the tones imitative and the basic techniques of Beatbox. For the materials action, the students have to follow the Music Creative Festival had been held on PascaSarjana ISI Yogyakarta. And the last time, I did the research on September, 18th 2016 with some research about the mixing materials between basic techniques of beat box with their instruments, for example Beatbox and string class or Beatbox and percussion class. The impact of this research is mixing Beatbox with the instruments of music and gives some proposals improvement to increase the individual rhythm, such as knowledge about rhythm, accuracy of rhythm and tempo stability.

Keyword: Learning, Beatbox, Individual rhythm, Sekolah Musik Alam Yogyakarta(SULAM)



A. PENDAHULUAN

Musik merupakan ilmu dan seni dari kombinasi ritmis dan nada, vokal maupun instrumental, yang melibatkan melodi dan harmoni untuk mengekspresikan apa saja yang memungkinkan, namun khususnya bersifat emosional. Musik (*choral*) dalam masa Renaissance tidak memerlukan iringan instrumental, Yudha Pramayuda dalam bukunya yg berjudul *Buku Pintar Olah Vokal* (2010) menjelaskan banyak para ahli musik yang mengatakan bahwa zaman Renaissance adalah zaman emas musik *a cappella*.

Musik *a cappella* atau musik vokal tanpa iringan terus berkembang

kemudian sampai pada proses pengimitasian bunyi instrumen perkusi ke dalam vokal. Hingga pada tahun 1970 muncul istilah *beatbox* yang merupakan salah satu bentuk seni yang menggunakan organ vokal manusia untuk mengimitasi bunyi. Perkembangan teknik *beatbox* sangat pesat di seluruh dunia, Pada tahun 2005 merupakan tahun pertama diselenggarakan kejuaraan *beatbox* sedunia atau biasa disebut dengan *Beatbox Battle Championship* di Leipzig, Jerman.

Beatbox pengimitasiannya dibagi menjadi dua macam, pertama pengimitasian suara perkusi dan yang kedua pengimitasian suara efek. Pengimitasian dalam menirukan suara

perkusi terutamanya *drum* adalah landasan awal nama *beatbox* itu lahir dan dari pengembangan pengimitasian perkusi itulah yang menyebabkan awal *beatbox* untuk menirukan banyak suara efek.

Hal yang utama di dalam *beatbox* adalah pengimitasian yg kemudian dieksplorasi. Pengimitasian adalah sebuah cara mengajarkan sebuah ritme atau nada yang mudah kepada seseorang dengan cara menirukan bunyi atau suara tersebut. Di dalam penelitian akan dijadikan objek penelitian sebuah sanggar musik yang bernama Sekolah Musik Alam atau biasa disebut SULAM sanggar musik ini berada di Jalan Siliran Lor 21, RT.12/RW. 04, Panembahan, Kraton, Kota Yogyakarta. Di dalam sanggar ini terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas gesek, perkusi, dan gitar.

Di dalam penelitian ini akan mengajarkan sebuah teknik dasar *beatbox* kepada murid SULAM di mulai pada 13 Maret 2016, hingga

Festival Musik Kreatif pada tanggal 12 Juni 2016 di Pascasarjana yang kemudian dari hasil pengajaran teknik *beatbox* tersebut, akan dilakukan penelitian pada tanggal 18 September dengan digabungkannya sebuah teknik *beatbox* dengan instrumen yang sudah mereka kuasai dengan mengambil sampel satu dari setiap kelas yaitu kelas gesek dan perkusi, Dengan tujuan untuk meningkatkan daya musikalitas melalui meningkatnya individual ritmis. Dengan demikian penelitian ini diberi judul, "*Beatbox* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Individual Ritmis di Sekolah Musik Alam Yogyakarta".

Berdasarkan permasalahannya penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menggunakan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini digunakan untuk menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas atau proses yang dilakukan oleh sekelompok individu.

B. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menjadi sebuah objek penelitian sebuah sanggar musik yang bernama Sekolah Musik Alam yang berada di Jalan Siliran Lor 21, RT.12/RW. 04, Panembahan, Kraton, Kota Yogyakarta. Sekolah Musik Alam atau biasa dikenal SULAM, yang anggotanya sendiri terdiri dari murid Sekolah Dasar (SD) menyebut diri mereka dengan sahabat SULAM. Sekolah Musik Alam berdiri pada tanggal 9 september 2013.

Misi :Membayar hutang ilmu pengetahuan kepada generasi berikutnya melalui musik.

Visi: Meningkatkan daya musikalitas melalui alam sebagai sumber inspirasi.

Dengan mengetahui visi dan misi dari Sekolah Musik Alam penelitian ini sangat perlu dilakukan. Berhubungan dengan *beatbox* adalah sebuah ilmu musik yang baru dan diharapkan dalam penelitian ini akan meningkatkan daya musikalitas para

sahabat SULAM dengan meningkatnya daya individual ritmis.

Sekolah Musik Alam didirikan pada tanggal 9 September 2013, dalam prosesnya Sekolah Musik Alam tersebut cukup menjadi sebuah sanggar yang memiliki karakter dan memiliki metode pengajaran yang menarik. Gagasan awalnya muncul dari Rize Roida Hais, S.Sn. atau akrab dipanggil Bunda Riz adalah salah satu pendiri Sekolah Musik Alam. Awalnya, beliau mempunyai keinginan untuk memiliki sebuah wadah atau sanggar musik tempat untuk berbagi ilmu musik dengan cara pendekatan yang berbasis alam. Dengan visi dan misi yang diterapkan di Sekolah Musik Alam penelitian tentang “*Beatbox* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Individual Ritmis Di Sekolah Musik Alam” sangat cocok untuk meningkatkan musikalitas dan kreativitas suatu generasi.

Seperti yang di jelaskan oleh Patryk Tiktak Matela dalam bukunya yang ber judul *Human Beatbox Personal Instrument* menjelaskan Istilah "*Human Beatbox*" berasal dari budaya Hip-hop yang identik dengan peranan DJ (*Disk Jockey*) dalam menggunakan *turntable* untuk membentuk suara *bass* dan transisi antara lagu. *Beatbox* diperkirakan muncul sekitar tahun 1970. Pertunjukan Hip-hop awalnya berlangsung di halaman sekolah, taman umum, dan di trotoar. DJ akan menyiapkan *sound system* dengan sumber listrik dari lampu jalan, sementara *B-boys* menyiapkan lantai kardus untuk menari. Munculnya *beatbox* terinspirasi oleh *jam session* umum semacam ini.

Hip-hop terdiri dari lima elemen: *MCing*, *DJing*, *B-boying*, *Graffiti* dan *beatboxing*. Itulah sebabnya menurut definisi, *Human Beatboxing* adalah elemen ke-5 dari musik Hip-hop. *Rapper* dan aktivis Hip-hop *KRS One* menyebutkan hanya empat elemen, karena mereka menyatukan *Beatboxing* ke dalam *MCing*. Zulu Nation, Pemimpin Afrika Bambaataa mencatat setidaknya beberapa elemen budaya Hip-hop termasuk *beatboxing*, *street fashion*, *streetwisdom*, dan banyak aspek lain dari kehidupan perkotaan.

Memahami organ vokal manusia adalah hal dasar yang harus dipahami dan diketahui. Pita suara pada dasarnya bergetar karena hembusan udara yang dikeluarkan melalui tenggorokan. Diafragma adalah otot besar yang memisahkan rongga perut dan bagian rongga dada sehingga memungkinkan untuk bernapas. Pada saat menghembuskan nafas, udara mengalir melalui tenggorokan, yang mengarah ke laring atau biasa disebut kotak suara. Pita suara akan bergetar pada saat udara berhembus. Langit-langit mulut adalah atap dari rongga mulut. Permukaannya dibagi menjadi dua, yaitu langit-langit keras yang terletak di depan dan langit-langit lunak dibagian belakang. Lidah akan menyentuh daerah ini ketika menghasilkan suara seperti [t], [d], [r] dan [n].

Lidah adalah otot yang kuat dengan kemampuan motorik yang luar biasa, karena dapat digerakan hampir segala arah, digulung dan menempel bibir, gigi dan langit-langit sambil menghasilkan bermacam variasi suara. Jika bagian belakang lidah menyentuh langit-langit lunak (misalnya, saat mengartikulasikan suara [k] atau [g]), posisi ini digunakan untuk

menghasilkan sejumlah bunyi *snare drum*, misalnya *snare* 'keh', *handclap* (tepek tangan), atau *snare* dengan teknik menghirup udara[k]. Langit-langit lunak juga dapat diatur untuk bergetar selama ada dorongan udara kuat melalui hidung, suara yang dihasilkan menyerupai dengkur dan bisa digunakan untuk menghasilkan suara *bass* yang dihirup.

Elemen-elemen terakhir dari organ vokal bibir, yang terdiri dari bibir atas dan bawah bibir. Pada saat berbicara, organ tersebut membentuk huruf vokal atau konsonan, seperti [p] atau [b]. Konsonan, atau bunyi yang tidak mempunyai penyuaran kontras adalah dasar dalam *beatbox*. Bibir juga dapat bergetar dan menghasilkan suara dengan intensitas yang berbeda-beda, mulai dari meniru dengus kuda dengan posisi bibir longgar, bunyi kentut dengan posisi bibir berkerut. Dengan menggunakan bibir, maka memungkinkan untuk memproduksi berbagai jenis bunyi *bass*.

Teknik Dasar *beatbox* mempunyai tiga suara dasar, yaitu *bass drum*, *hi-hat*, dan *snare drum*. Suara *bass drum* dibentuk dari huruf "B" yang dilafalkan dengan ejaan bahasa Indonesia, maka akan terdengar "BE". Cara melatih bunyi *bass drum* adalah dengan menyebut huruf B tanpa lafal "E", kemudian rapatkan bibir dan dorong dengan udara dari dalam mulut. Untuk mempermudah proses belajar, dapat dilakukan dengan melafalkan "Buh" atau "Buf" dengan meminimalisir bunyi huruf "U" atau hampir tidak terdengar.

Hi-hat merupakan nama alat musik bagian dari *drumset*, yang terbuat dari lempengan logam yang berjumlah 2 buah, ditumpuk menjadi satu dan dimainkan secara kombinasi

dengan kaki kiri saat dipukul. *Hi-hat* dapat digerakkan membuka dan menutup melalui kaki kiri yang dihubungkan dengan pedal. Pada *beatbox*, *hi-hat* biasanya diistilahkan dengan huruf "T". Suara *hi-hat* terdiri dari dua macam, yaitu *hi-hat* terbuka yang dibunyikan dengan melafalkan huruf "T" dan segera disambung dengan huruf "S" atau terkesan "TS" dan *hi-hat* tertutup dibunyikan dengan melafalkan huruf "C".

Suara *snare drum* dibentuk dari huruf "P". Sebagai *basic*, setelah membunyikan huruf "P", segera disambung dengan bunyi "F", sehingga terjadi bunyi "Pf" atau "Puff" dengan meminimalisir bunyi huruf U. Hal tersebut dapat diimajinasikan ada benda halus yang menempel di bibir, misalnya tembakau atau sobekan kemasan plastik, kemudian berusaha untuk membuang benda tersebut dengan hembusan udara dari mulut sesingkat mungkin. Dalam teknik ini bibir harus dibuat serapat mungkin agar tekanan udara di dalam mulut bisa maksimal. Teknik lain yang umum digunakan untuk suara *snare* ini adalah dengan bunyi huruf "K", yang dilafalkan dengan bunyi "Keh" atau "Kch". Penggunaannya tergantung kenyamanan masing-masing orang.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan salah satunya adalah mengajarkan teknik dasar *beatbox*, pengajaran teknik dasar *beatbox* telah dilaksanakan mulai 13 maret 2016. Sekolah Musik Alam mempunyai dua sesi latihan, sesi pertama dimulai pukul 15.00 sampai 16.30 WIB dan sesi kedua mulai 16.30 sampai 17.30 WIB. Dalam penelitian ini menggunakan sesi yang

ke dua pada pukul 16.30 sampai 17.30 WIB untuk menyampaikan materi.

Materi yang diberikan setiap minggunya melalui 13 pertemuan. Pada pertemuan pertama hingga kedua guru mempresentasikan *beatbox* di depan kelas. Pertemuan ketiga guru mengajak murid untuk mengimitasi bunyi dan suara yang ada di sekitar mereka. Kemudian di pertemuan keempat dan lima murid diajak untuk membuat notasi dari hasil mereka mengimitasi suatu bunyi dan suara, yang kemudian dipresentasikan. Di pertemuan selanjutnya hingga pertemuan ke tigabelas teknik dasar *beatbox* dan

Setelah teknik *beatbox* diajarkan di sekolah musik alam pada 13 maret 2016 dengan melalui beberapa tahapan dan pada akhirnya mereka mampu untuk memainkan beberapa teknik *beatbox* dan dipentaskan di festival musik kreatif pada 12 juni 2016. Penelitian ini dilanjutkan dengan tujuan untuk meneliti pengaruh *beatbox* dalam permainan instrumen musik yang mereka pelajari, sehingga diharapkan dari penelitian ini ada sebuah pengaruh yang diperoleh sahabat SULAM dalam meningkatkan musikalitas melalui meningkatnya individual ritmis dalam penelitian ini. Seperti halnya stabilitas tempo, pemahaman terhadap ritmis dan ketepatan ritmis yang dimainkan. Dalam penelitian ini akan mengambil sampel dengan masing-masing kelas satu orang di kelas Violin akan di wakili oleh seorang akademisi di Sekolah Musik alam yang bernama Kenisha Giri Sekarayu. Kemudian di kelas perkusi akan diwakilkan oleh seorang akademisi Sekolah Musik

materi Festival Musik Kreatif diajarkan. Pada tanggal 12 juni 2016 para murid telah siap mengikuti Festival Musik Kreatif di Pascasarjana ISI Yogyakarta.

The image shows a musical score for a 4/4 beatbox rhythm. It consists of three staves: Inward K-snare (K), Hit-hat (T), and bass drum (B). The K-snare staff shows a pattern of quarter notes and rests. The Hit-hat staff shows a pattern of quarter notes and rests with 'x' marks above some notes. The bass drum staff shows a pattern of quarter notes and rests.

Ritmis dasar yang diajarkan menggunakan teknik *BTK*

Alam dengan nama Dharma Sena Pulung Raditya.

Kenisa Giri Sekar Ayu atau akrab dipanggil Kenisa adalah seorang murid Sekolah Dasar yang saat ini duduk di kelas IV SD di SD Islam AL-Ashar 38 Bantul. Kenisa belajar Violin sejak umur 8 tahun dan usianya saat ini adalah 9 tahun. Kenisa mengetahui Violin dari kelas II SD. Dia mengenal instrumen Violin dari kegiatan Ekstra Kulikuler di sekolahnya yaitu ekstrakulikuler Violin. Pada saat itu juga Kenisa mulai mendaftarkan diri dan ikut serta dalam kegiatan ekstra tersebut, selang beberapa hari muridnya yang bernama Anggun mengajaknya untuk belajar Violin di Sekolah Musik Alam. Dan akhirnya Kenisa mulai tertarik dan belajar di sekolah musik alam. Kenisa bergabung dengan Sekolah Musik Alam sejak awal tahun 2015. Dalam satu tahun ini dia sudah pernah perform di beberapa kegiatan sekolah, di acara perform rutin yang diadakan SULAM atau biasa disebut Suwon Panggon. Dalam

proses belajar mengajar di kelas Violin Kenisha adalah salah satu murid yang cepat dalam menangkap materi, akan tetapi Kenisha memiliki kelemahan dalam memainkan sebuah ritmis dengan tempo yang stabil. Hal ini dibuktikan ketika Kenisha memainkan lagu Gundul-Gundul Pacul dengan stabilitas tempo yang masih kurang.

Dalam proses penggabungan *beatbox* dengan Violin Kenisha Giri Sekarayu Melalui lima pertemuan. Yaitu pertemuan pertama hingga kedua materi yang disampaikan adalah pemanasan tangga nada yang sudah di ajarkan di SULAM kemudian digabungkan dan dimainkan secara bersamaan dengan *beatbox* kemudian di pertemuan ketiga dan empat mulai penyampaian materi lagu yang di gabung dengan *beatbox*. Kemudian di pertemuan kelima Kenisha mempresentasikan materi di depan kelas. Dalam presentasi ini Kenisha sangat menikmati permainan Violinnya didukung dengan ritmis *beatbox* yang dia mainkan, sangat terlihat perbedaan tempo yang telah stabil, dan ketepatan ritmis di dua sumber bunyi yang berbeda. Dan sangat terlihat perbedaan ketika Kenisha memainkan lagu gundul-gundul pacul tanpa menggunakan *beatbox* dan setelah menggunakan *beatbox* sangat jauh berbeda dalam kestabilan tempo yang dimainkan. Dalam hal ini ternyata *beatbox* juga dapat meningkatkan kestabilan tempo yang Kenisha mainkan.

Dharma Sena Pulung Raditya yang akrab dipanggil Sena adalah seorang anak laki-laki dari dua bersaudara. Sena adalah seorang

pelajar kelas V SD di Sanggar Anak Alam Yogyakarta. Sena adalah anggota dari murid SULAM dia masuk dalam kelas perkusi dengan instrumen Jimbe. Sena mulai belajar musik sejak umur 7 tahun pada saat itu dia duduk di bangku kelas I SD, dia mengikuti kegiatan sekolahnya, yaitu kegiatan ekstrakurikuler musik dengan dibimbing oleh gurunya Sena mulai belajar instrumen Jimbe. Instrumen tersebut adalah instrumen pertama yang dipelajari hingga saat ini, kemudian pada tahun 2013 berdirilah sebuah sanggar musik di sekitar rumahnya yaitu Sekolah Musik Alam (SULAM) pada saat itu juga Sena mulai masuk dan menjadi anggota dari Sekolah Musik Alam. Dharma Sena Pulung Raditya yang biasa dipanggil Sena yang belajar di kelas Perkusi dengan instrumen yang dipelajari yaitu instrumen Jimbe. Dia belajar instrumen Jimbe sudah 4 tahun, dalam permainan Jimbenya Sena sudah cukup mahir. Akan tetapi ada beberapa hal yang menghambat permainannya yaitu temponya yang kurang stabil. Di sisi lain juga dalam memahami sebuah ritmis sena juga sering menyanyikan ritmis tersebut. Alangkah baiknya jika Sena dapat memvokalkan ritmis tersebut dengan dengan teknik *beatbox* jadi dia lebih mudah untuk memahami ritmis yang dituliskan. Jadi perlu penelitian ini untuk Dharma Sena Pulung Raditya berkaitan dengan pemahaman ritmis dan stabilitas tempo.

Dalam proses ini Sena melalui empat kali pertemuan dalam penggabungan *beatbox* dengan Jimbe. Dalam pertemuan pertama sena melatih pemanasan yang sudah dia dapatkan dari pengajar di SULAM kemudian digabungkan dengan efek

yang ada dalam *beatbox*. Dalam pertemuan kedua Sena mulai membaca notasi dengan *beatbox*. Dalam pertemuan ketiga guru menyampaikan materi. Pertemuan keempat Sena mempresentasikan di depan kelas. Dalam presentasi ini sangat terlihat jelas bahwa *beatbox* sangat berpengaruh bagi Sena dalam meningkatkan individual ritmisnya. Dari pemahaman ritmis, ketepatan

ritmis, dan juga kestabilan temponya pun meningkat. Karena di dalam materi ini teknik *beatbox* yang digunakan adalah teknik efek, yang bisa membuat sebuah melodi. Jadi ketika *beatbox* digabungkan dengan Jimbe berperan sebagai melodi menggunakan teknik *techno* dan *click* sangat terlihat bahwa Sena sangat menikmati dan bisa menjaga stabilitas tempo materi yang dia mainkan.

KESIMPULAN

Pengaruh yang terlihat dari hasil penelitian di kelas gesek yang diwakili oleh Kenisha Giri Sekarayu adalah meningkatnya stabilitas tempo dalam memainkan sebuah melodi, dan *beatbox* berperan sebagai pengiring yang menggunakan teknik *BTK*.

Pengaruh penelitian di kelas perkusi yang diwakili oleh Dharma Sena Pulung Raditya adalah pemahannya terhadap suatu ritmis, ketepatan membaca ritmis, dan meningkatnya stabilitas tempo dalam memainkan sebuah ritmis. Peranan *beatbox* disebut instrumen perkusi

adalah untuk membaca notasi dengan lebih mudah menggunakan beberapa teknik dalam *beatbox*, kemudian dalam menjaga stabilitas tempo *beatbox* bisa menjadi instrumen melodi yang berperan sebagai vokal efek. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *hit-hat* dan *techno*.

Dalam penelitian ini diharapkan bukan hanya berguna dalam meningkatkan musikalitas di Sekolah Musik Alam, melainkan *beatbox* nantinya bisa menjadi sebuah cara belajar yang dapat meningkatkan musikalitas khususnya meningkatkan individual ritmis.

DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, Elizabeth. 1990. *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. Edisi kelima.

Hess, Mickey. 2007. *Icon Of Hiphop: An Encyclopedia of the Movement, Music, And Culture*. United States of America: Greenwood Press.

Matela, Patryk Tiktak. 2014. *Human Beatbox Personal Instrument*. Zielona Gora: Merkuriusz Polski.

Salim, Djohan. 2005. *Diskusi “kaum muda, musik dan gaya hidup” : Musik dan Gaya Hidup*, Yogyakarta: Seminar Tinggi St. Paulus.

-----2003. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Best Publisher. Cetakan Kedua.

Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Siswono, Dwi.2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Uny press.

Syah, Muhibin. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

Proctor, Michael. 2013. *Paralinguistic Mechanisms of Production in Human “Beatboxing” : A real-time magnetic imaging study*

Banoe, Pono. 2011. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. Cetakan ke-6.

Sumber Internet:

<http://www.swissbeatbox.com/beatbox-battle-world-championship-2015/> diakses tanggal 29 Agustus 2016, pukul 04:27 WIB

<http://vickyseptian.blogspot.co.id/2012/06/tutorial-dasar-dalam-beatbox.html/> diakses tanggal 29 Agustus 2016, pukul 05:00 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Psikologi_musik/ diakses tanggal 3 September 2016, pukul 13.30 WIB

<http://www.tendasejarah.com/2012/11/sejarah-awal-mula-beatbox.html/> diakses tanggal 3 September 2016, pukul 15.00 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Beatbox/> diakses tanggal 5 September 2016, pukul 15.23 WIB

<http://dalcroze.ro/metoda-dalcroze/> diakses tanggal 16 September 2016, pukul 17.00 WIB

<http://beatboxcare.blogspot.co.id/2016/08/5-cara-yang-benar-untuk-belajar-beatbox.html/> diakses tanggal 16 September 2016, pukul 13.30 WI