

ANALISIS MANAJEMEN KOMUNITAS MUSIK “SURABAYA BEATBOX COMMUNITY” DI KOTA SURABAYA

Timotius Chrisma Pratama
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : timotiuspratama16021254008@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Surabaya *Beatbox Community* adalah komunitas yang berasal dari Kota Surabaya yang terbentuk pada 7 September 2010. Manajemen yang dikelola dengan baik oleh Surabaya *Beatbox Community* menjadikan pengurus dan para anggota dapat bersinergi dalam kemajuan manajemen Surabaya *Beatbox Community*. Permasalahan yang dibahas adalah tentang bagaimana manajemen Surabaya *Beatbox Community*, serta apa saja kendala dan solusi Surabaya *Beatbox Community* dalam mengelola komunitas *beatbox*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengelolaan manajemen Surabaya *Beatbox Community*, serta menganalisis apa saja kendala dan solusi dari Surabaya *Beatbox Community* dalam mengelola komunitas *beatbox*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan manajemen yang dilakukan meliputi kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh Surabaya *Beatbox Community* yaitu mengadakan kegiatan berkumpul dan latihan rutin guna meningkatkan dan mengembangkan *skill* dari para anggota dan juga meningkatkan solidaritas antar sesama anggota komunitas, serta mengikuti berbagai ajang kompetisi *beatbox* untuk meraih lebih banyak prestasi di dunia *beatbox*.

Kata Kunci : Manajemen, Komunitas, *Beatbox*, Surabaya

Abstract

Surabaya *Beatbox Community* is a community originating from the city of Surabaya which was formed on September 7, 2010. Management that is well managed by the Surabaya *Beatbox Community* makes the and members able to work together in the progress of the Surabaya *Beatbox Community* management. The problem discussed is about how the Surabaya *Beatbox Community* management is, as well as what are the obstacles and solutions of Surabaya *Beatbox Community* in managing the *beatbox* community. The results of this study indicate that the management carried out includes activities held by Surabaya *Beatbox Community*, namely holding regular gatherings and exercises to improve and develop the skills of the members and also increase solidarity among fellow community members, as well as participating in various *beatbox* competition events to achieve more achievements in the *beatbox* world.

Keywords : Management, Community, *Beatbox*, Surabaya

PENDAHULUAN

Manajemen merupakan sebuah teori yang digunakan dalam rangka meningkatkan kualitas organisasi dan lingkungan kerja yang positif. Secara

singkat manajemen memiliki arti mengatur. “Seperti yang diungkapkan oleh Rivai (2010: 2) bahwa manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pendayagunaan sumber daya lainnya secara efisien, efektif, dan produktif

merupakan hal yang paling penting untuk mencapai suatu tujuan". Sebagaimana manajemen organisasi bisa berjalan dengan baik, sebuah organisasi atau perusahaan akan berjalan jika manajemen di dalamnya bersifat teratur dan kondusif. Maksudnya adalah teratur dalam menjalankan program yang ditentukan oleh organisasi, dan kondusif bagi setiap yang terlibat dalam organisasi.

Manajemen sangat penting dalam suatu organisasi. Hal tersebut disebabkan karena organisasi memiliki tujuan yang hendak dicapai. Guna mencapai tujuan itu, dibutuhkan manajemen yang dapat memudahkan pencapaian tujuan organisasi. Alasan mengapa manajemen sangat penting dalam organisasi adalah untuk terwujudnya efektivitas dan efisiensi agar segala sesuatu dapat terencana, terkontrol, dan semakin terarah dalam mencapai suatu tujuan organisasi.

Keberhasilan suatu organisasi yaitu kembali kepada manajemennya. Dengan kata lain, organisasi akan berhasil jika manajemennya teratur dan baik, dimana manajemen itulah yang bisa melakukan proses tertentu atau serangkaian tahap kegiatan dari awal hingga akhir guna tercapainya tujuan dari organisasi. Hal tersebut dapat dicontohkan apabila dalam suatu organisasi sudah terbentuk sebuah struktur organisasinya, maka sudah memiliki manajemen dari organisasi. Akan tetapi, apabila manajemen tersebut tidak dapat melakukan apa yang menjadi keharusan untuk menjadi manajemen yang baik, maka tujuan-tujuan dari organisasi tidak akan bisa dicapai sesuai dengan harapan. Kondisi tersebut juga berlaku dalam dunia seni musik. Seni musik merupakan satu cabang kesenian yang berisi tentang karya sebagai ekspresi, pemain musik, pemanggungan dan penonton. Oleh sebab itu, diperlukan manajerial untuk pengelolaannya.

Manajemen dalam dunia musik juga diperlukan untuk mencapai suatu tujuan

dari organisasi di bidang musik, seperti halnya popularitas, eksistensi dari sebuah organisasi atau kelompok musik agar dapat dikenal luas oleh masyarakat. Secara harfiah, musik adalah hasil cipta manusia yang diwujudkan dalam bentuk pengolahan dari suara, melodi, tempo, harmoni dan ritme. Musik memiliki fungsi sebagai sarana mengungkap emosi, sarana hiburan, sarana pendidikan, dan juga sarana bisnis.

Seni musik tentu tidak terlepas juga dari seni dan industri. Musik dapat menjadi mata pencaharian dalam kaitan dengan konsep industri yang di dalamnya terdapat sebuah manajemen yang baik. Oleh sebab itu, kesuksesan dalam dunia musik dapat tercapai melalui sebuah manajemen yang baik. Manajemen organisasi musik mencakup tentang pengelolaan artis pemain, pengorganisasian para pencipta lagu dan juga pengorganisasian perusahaan rekaman musik. Manajemen sangat mengatur tugas masing-masing untuk mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien. Seperti halnya sebuah manajemen organisasi dalam bidang musik yang ada di Surabaya, yaitu Surabaya *Beatbox Community*.

Surabaya *Beatbox Community* adalah sebuah organisasi berbasis komunitas musik yang berfokus pada jenis musik *beatbox*. Kata "*Beat Box*" secara harfiah mempunyai arti ketukan (*beat*). *Beatbox* merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan pada bunyi-bunyi ritmis, suara instrument musik, bahkan *ansamble* musik dengan menggunakan mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Imitasi suara dengan mulut juga mempunyai kompleksitas dan kerumitan, sehingga mulut merupakan kekuatan dari musik *beatbox*.

Surabaya *Beatbox Community* menjadi manajemen komunitas yang terkenal dalam dunia musik *beatbox* kota Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari

pengaruh perkembangan musik *beatbox* yang masuk pada kalangan pemuda di kota Surabaya. Oleh sebab itu, banyak komunitas musik *beatbox* yang dikelola dan kemudian dapat pentas diberbagai ajang kompetisi *beatbox* serta menjadi pengisi acara dalam program acara televisi nasional. Guna mencapai hasil tersebut, tentunya melalui berbagai macam proses dan upaya yang dilakukan. Hal ini bertujuan agar bisa memperkenalkan musik *beatbox*, sehingga komunitas ini semakin dikenal secara luas di kalangan masyarakat Surabaya dan sekitarnya. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka timbul ketertarikan untuk meneliti lebih dalam tentang manajemen yang dilakukan oleh Surabaya *Beatbox Community* yaitu dalam fokus perkembangan musik *beatbox* di kota Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif atau biasa disebut dengan metode penelitian naturalistik adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (2010:8). Dalam penelitian tentang Analisis Manajemen Komunitas Musik “*Surabaya Beatbox Community*” Dalam Perkembangan Musik *Beatbox* Di Kota Surabaya ini akan mencari data yang kemudian akan dipaparkan secara diskripsi melalui prosedur penelitian jenis kualitatif yaitu penggambaran keadaan subjek atau objek yaitu Surabaya *Beatbox Community* saat ini berdasarkan fakta yang ada dan berusaha mengemukakan satu dengan yang lain di dalam aspek-aspek yang diselidiki.

Objek penelitian ini adalah manajemen yang dilakukan oleh Surabaya *Beatbox Community*. Sebagai narasumber penelitian ini adalah semua pihak yang bersangkutan dan bertanggung jawab tentang Surabaya *Beatbox Community*. Subjek penelitian ini adalah para pengurus organisasi “*Surabaya Beatbox Community*”, yaitu : Tabrianto Adhi selaku wakil ketua dari Surabaya *Beatbox Community*, dan Habib selaku coordinator *gathering* dari Surabaya *Beatbox Community*.

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang akan dilakukan adalah Peneliti akan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap aktifitas, pengelolaan atau manajemen Surabaya *Beatbox Community*. Selanjutnya peneliti juga mengamati lingkungan di sekitar lokasi penelitian. Peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang mendukung penelitian. Wawancara yang akan dilakukan peneliti adalah menggunakan wawancara tak terstruktur. Wawancara tak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana tidak menggunakan sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Wawancara dilakukan melalui aplikasi jejaring sosial seperti whatsapp dan instagram dengan narasumber terkait. Hasil dari sebuah wawancara akan di jadikan sebuah bahan untuk hasil dari penelitian manajemen komunitas musik Surabaya *Beatbox Community*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Surabaya *Beatbox Community* adalah sebuah komunitas *beatbox* yang ada di kota Surabaya, dimana komunitas ini terbentuk pada tanggal 7 September 2010 dari 5 (lima) orang pemuda yang gemar pada musik *beatbox*, yaitu Ryan, Pandu, Arrya, Wicak, Reyzal. Awal terbentuknya grup ini adalah ketika saling berkomunikasi di situs jejaring sosial

facebook dan blog sekitar bulan Mei 2010. Selanjutnya, salah satu anggota yang bernama Arrya mengusulkan untuk membuat komunitas *beatbox* yang kemudian diketuai oleh Ryan. Akan tetapi, Arrya yang kemudian bertugas untuk membentuk, mengorganisir dan menentukan proses dari organisasi *beatbox* yang dibentuk. Pada akhirnya, nama “Surabaya *Beatbox Community*” disetujui untuk menjadi nama organisasi ini pada tanggal 7 September 2010.

Di dalam Surabaya *Beatbox Community* terbentuk sebuah struktur organisasi, yang bertujuan untuk membagi tugas-tugas dan kebutuhan yang perlu dilaksanakan oleh komunitas ini. Dari struktur ini diisi oleh para pencetus atau *founder* dari Surabaya *Beatbox Community* itu sendiri. Bentuk struktur organisasinya adalah Ryan Adhi Triatmaja sebagai Ketua, Tabrianto Adhi sebagai wakil ketua, Arrya Sanggra Pradipta sebagai manajer, Randyo Pandoe S.A.H sebagai desainer, Puranama Edhi W sebagai bendahara, dan Reyzal Firmansyah sebagai humas.



Gambar 1. Struktur Organisasi Surabaya *Beatbox Community* (Dok. Aryyasanggrazone/profile-surabaya-beatbox-community-s-b-2-c/)

Berdasarkan struktur tersebut, menurut Ryan setiap *jobdesc* atau jabatan mempunyai fungsi dan peran masing-masing, seperti halnya ketua yaitu mengawasi dan mengontrol setiap kegiatan

yang dilaksanakan oleh komunitas, dan dibantu oleh wakil ketua. Manajer yang memiliki peran sebagai orang yang mengatur dan bertanggung jawab terhadap kegiatan dari Surabaya *Beatbox Community*. Kegiatan tersebut adalah baik latihan maupun ketika tampil di suatu acara. Desainer memiliki peran untuk membuat desain awal dari logo komunitas, dan logo-logo sebagai profil komunitas di sosial media. Bendahara memiliki tugas dan fungsi sebagai yang mengatur setiap pemasukan dan pengeluaran dari komunitas. Dan humas sebagai narahubung atau *contact person* dari klien-klien yang hendak menghubungi atau mengadakan kerjasama dengan Surabaya *Beatbox Community*. Ada pula suatu peran dalam komunitas ini adalah *gathering coordinator*, yaitu bertugas untuk mengkoordinir setiap ada kegiatan berkumpul di komunitas ini.

Pengelolaan Komunitas Surabaya *Beatbox Community*

Pengelolaan adalah kegiatan yang diawali dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan pada hal-hal yang terlibat dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan. Pengelolaan merupakan tindakan pengusaha pengorganisasian sumber-sumber yang ada dalam organisasi dengan tujuan agar sumber-sumber tersebut dapat bermanfaat untuk kepentingan organisasi. Dengan demikian pengelolaan senantiasa berhubungan dengan seluruh elemen yang terdapat di dalam suatu organisasi, seperti pengelolaan berkaitan dengan personal, administrasi, ketatausahaan, peralatan ataupun prasarana yang ada di dalam organisasi. Manajemen dari komunitas Surabaya *Beatbox Community* ini dikelola secara bersama-sama sesuai dan sejalur dengan tugas serta tanggung jawab yang telah diberikan kepada tiap-tiap pengurus di komunitas ini. Pengelolaan ini meliputi segala hal yang berhubungan dengan penataan dalam manajemen Surabaya *Beatbox Community* adalah tanggung

jawab bersama. Setiap hal yang termasuk dalam penataan manajemen komunitas *beatbox* ini adalah kelengkapan di tempat berkumpul yang meliputi kesediaan tempat berkumpul rutin dan kebutuhan lainnya.

Program Kerja

Program kerja menjadi komponen penting bagi organisasi dalam mencapai sebuah tujuan. Di dalam sebuah organisasi, terdapat program kerja yang dimana hal tersebut telah disusun sedemikian rupa untuk dilaksanakan, sehingga dapat membantu organisasi untuk mencapai sebuah tujuan utama. Dengan adanya program kerja, maka setiap anggota atau tim yang melakukan pekerjaan dapat bekerja secara lebih efektif dan terstruktur.

Dalam hal ini, maksud dari program kerja adalah susunan rencana kegiatan kerja yang sudah dirancang dan telah disepakati bersama untuk dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Program kerja harus dibuat secara terarah, sebab akan menjadi tumpuan organisasi dalam mencapai tujuan. Dan selain itu program kerja sendiri juga dapat menjadi sebuah tolak ukur dalam pencapaian target ketika hendak melakukan pekerjaan, dan hasilnya akan di evaluasi pada masa akhir kepemimpinan.

Program kerja memiliki tujuan untuk : (1) Membantu pencapaian visi dan misi. Dalam artian, jika program kerja dapat dilaksanakan dengan baik maka organisasi akan menjadi lebih efektif dalam melaksanakan kegiatannya, yang dapat mendongkrak keberhasilan untuk mencapai tujuan organisasi. (2) Menjawab kebutuhan organisasi. Dalam artian, program kerja yang terencana dan tepat akan memberikan solusi bagi persoalan-persoalan yang dihadapi oleh organisasi, baik persoalan yang datangnya dari dalam maupun dari luar organisasi. Sehingga

organisasi dapat membuat strategi yang tepat untuk memecahkan persoalan, dimana target tersebut dapat tercapai. (3) Membantu kinerja organisasi agar lebih sistematis dan terstruktur. Dalam artian, program kerja yang baik maka akan sangat membantu setiap anggota organisasi untuk bekerja secara sistematis dan terstruktur, sehingga kinerja organisasi dapat meningkat.

Begitu pula dengan Surabaya *Beatbox Community*. Di dalam pengelolaannya, manajemen komunitas memiliki program kerja rutin yang dilaksanakan meliputi jadwal berkumpul rutin dan mengikuti kompetisi *beatbox battle*. Adapun aspek-aspek manajemen Surabaya *Beatbox Community* meliputi *Planning*, Strategi, Program, Pengorganisasian, Penggerakan, Pengawasan. *Planning* adalah tahapan sebuah perencanaan, yang diambil dalam langkah ini adalah mencari sumber daya yang dibutuhkan guna mencapai tujuan berkembangnya komunitas ini.



Gambar 2. Pamflet Acara Surabaya *Beatbox Community* (Dok. [instagram.com/surabaya_beatbox](https://www.instagram.com/surabaya_beatbox))

Kemudian, dalam menyusun strategi guna melambungkan nama komunitas, Surabaya *Beatbox Community* kerap mengikuti kegiatan atau *event* yang diadakan oleh penyelenggara.



Gambar 3. Kegiatan bulan ramadhan Surabaya *Beatbox Community* (Dok. [instagram.com/surabaya_beatbox](https://www.instagram.com/surabaya_beatbox))

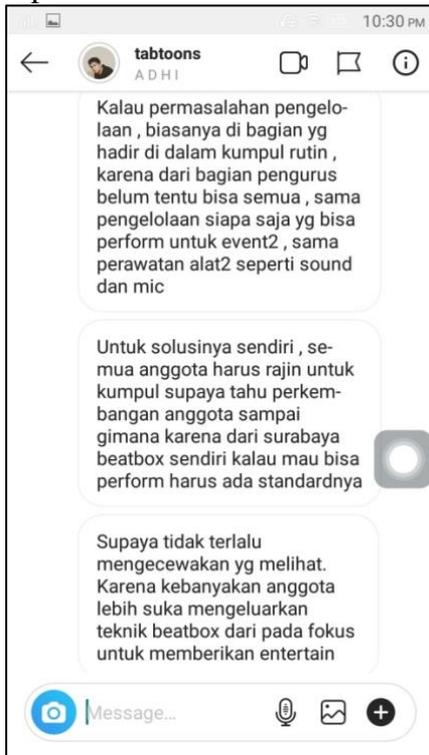
Program dari Surabaya *Beatbox Community* adalah : (1) Membuat serta menentukan jadwal kumpul dan latihan rutin guna mempererat solidaritas dan juga menambah *skill* untuk anggota yang masih dalam tahap belajar *beatbox*. (2) Mengadakan kegiatan yang positif serta *sharing* ke sesama anggota komunitas. Hal ini selain untuk mempererat solidaritas antar anggota, bertujuan untuk saling mengenal dan mengetahui *skill* dan kapasitas dari setiap anggota itu sendiri. (3) Melakukan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan setelah penampilan dan setelah latihan. Evaluasi ini berlaku untuk individu ataupun regu yang telah mengikuti kompetisi *beatbox*. Pengorganisasian atau *organizing* adalah proses mengidentifikasi, mengelompokkan, mengorganisir, dan membangun model hubungan kerja orang untuk mencapai tujuan organisasi. Pada dasarnya pergerakan sangat erat kaitannya dengan unsur manusia yang ada dalam organisasi. Kegiatan organisasi akan sangat ditentukan oleh sejauh mana unsur manusia dapat mendayagunakan seluruh unsur-unsur lainnya serta mampu melaksanakan tugas-tugas yang telah ditetapkan. Pengawasan adalah proses untuk menjamin segala kegiatan yang dilaksanakan telah sesuai dengan perencanaan yang ditetapkan. Berdasarkan pengertian pengawasan tersebut, pada dasarnya kegiatan pengawasan

dilaksanakan untuk mengetahui adakah penyimpangan, penyalahgunaan, pemborosan, maupun problematika organisasi yang lain, kemudian dilakukan langkah evaluasi dan perbaikan terhadap permasalahan tersebut.

Kendala dan Solusi Surabaya *Beatbox Community*

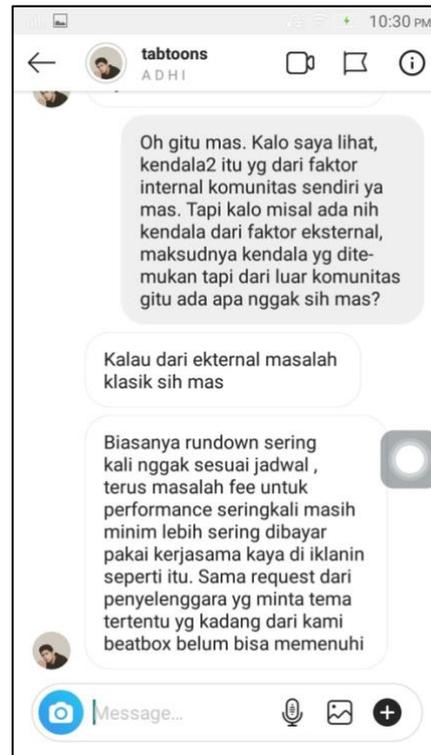
Dalam sebuah perusahaan, organisasi, maupun komunitas terdapat suatu kendala yang muncul di dalamnya. Seperti halnya kendala yang dialami sebuah komunitas, permasalahan di dalam Surabaya *Beatbox Community* pun terdapat pula faktor internal dan eksternal. Suatu kendala dalam sebuah komunitas terdapat dua faktor, bisa dari faktor internal dan juga eksternal. Faktor internal tersebut maksudnya adalah suatu kendala yang berasal dari dalam organisasi atau komunitas itu sendiri. Tabrianto Adhi sebagai pengurus dalam Surabaya *Beatbox Community* mengatakan terdapat hal yang menjadi kendala dalam komunitas berdasarkan faktor internal. Kendala tersebut adalah : (1) Dalam sisi pengelolaan sendiri terdapat kendala pada kegiatan berkumpul rutin yang diadakan, dimana dari jajaran pengurus belum tentu dapat semua bisa menghadiri kegiatan tersebut. (2) Pengelolaan giliran *perform* untuk acara-acara yang akan diikuti. (3) Perawatan alat-alat seperti *sound* dan *microphone*. Dari ketiga hal tersebut terdapat solusi, dan solusi dari kendala-kendala tersebut mereka mengatasinya dengan menghimbau agar semua anggota harus rajin mengikuti kegiatan yang diadakan oleh komunitas, supaya para anggota mengetahui bagaimana perkembangan dari komunitas dan anggotanya, karena dari pihak manajemen Surabaya *Beatbox Community* sendiri memiliki standar untuk para anggota agar mereka dapat mendapatkan kesempatan untuk tampil dalam sebuah acara, dan supaya mereka dapat memberikan sebuah sajian penampilan yang terbaik dan tidak

mengecewakan audiens yang melihat penampilan mereka.



Gambar 4. Wawancara via instagram dengan Tabrianto Adhi mengenai kendala dari faktor internal

Selain faktor internal tersebut, terdapat pula faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut maksudnya adalah suatu kendala organisasi atau komunitas yang berasal dari luar lingkup manajemen Surabaya *Beatbox Community*. Terdapat hal yang menjadi kendala dalam komunitas berdasarkan faktor eksternal adalah : (1) Ketika susunan acara seringkali tidak sesuai dengan jadwal yang ditentukan. (2) Permasalahan pada upah yang terbilang minim ketika mereka setelah tampil dalam suatu acara. Seringkali mereka hanya dibayar dengan kerjasama, seperti contoh mereka hanya diiklankan saja. (3) Permintaan dari penyelenggara yang meminta tema tertentu yang kadang dari pihak Surabaya *Beatbox Community* sendiri belum bisa untuk memenuhi permintaan tersebut.



Gambar 5. Wawancara via instagram dengan Tabrianto Adhi mengenai kendala dari faktor eksternal

Penyelesaian Masalah

Setiap masalah yang dijumpai oleh sebuah komunitas perlu segera diselesaikan demi berjalannya sebuah komunitas sesuai dengan target yang ingin dicapai. Penyelesaian masalah juga dilakukan demi keutuhan dan bertahannya kekompakan dalam komunitas. Maka dari itu, ketika Surabaya *Beatbox Community* menjumpai suatu kendala yang dialami, mereka menyelesaikannya dengan melakukan sebuah evaluasi. Dengan cara mengadakan agenda berkumpul untuk membahas tentang apa saja yang menjadi kendala yang dialami dan menemukan solusinya. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui segala kekurangan dan kesalahan apa yang perlu diperbaiki agar dapat memperbaiki setiap kesalahan yang ada dan bisa meminimalisir terjadinya kesalahan yang terjadi pada kegiatan selanjutnya.

SIMPULAN

Manajemen sangat penting dalam suatu organisasi. Hal tersebut disebabkan karena organisasi memiliki tujuan yang hendak dicapai. Seperti halnya sebuah manajemen organisasi dalam bidang musik yang ada di Surabaya, yaitu Surabaya *Beatbox Community*. Surabaya *Beatbox Community* memiliki sebuah komitmen yang kuat antar sesama anggotanya. Manajemen Surabaya *Beatbox Community* meliputi *planning*, strategi, program, proyek, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan. Manajemen Surabaya *Beatbox Community* ini dikelola secara bersama-sama sesuai dan sejalur dengan tugas serta tanggung jawab yang telah diberikan kepada tiap-tiap pengurus di komunitas. Kegiatan yang dilakukan manajemen Surabaya *Beatbox Community* guna mengembangkan komunitas serta *skill* dari para anggota adalah dengan cara mengadakan jadwal kumpul dan latihan rutin yang dilakukan oleh para pengurus dan tutor di Surabaya *Beatbox Community*. Selain itu, Surabaya *Beatbox Community* kerap kali mengikuti kompetisi *beatbox* yang diselenggarakan di berbagai kota, dan telah menorehkan banyak prestasi bagi Surabaya *Beatbox Community*. Di dalam suatu manajemen komunitas, terdapat pula suatu kendala yang dialami. Pada dasarnya kendala tergolong menjadi kendala secara internal dan secara eksternal. Pihak manajemen Surabaya *Beatbox Community* memiliki solusi untuk kendala internal tersebut, dari kendala-kendala tersebut mereka mengatasinya dengan menghimbau agar semua anggota harus rajin mengikuti kegiatan yang diadakan oleh komunitas, supaya para anggota mengetahui bagaimana perkembangan dari komunitas dan anggotanya serta evaluasi dilakukan untuk mengetahui segala kekurangan dan kesalahan apa yang perlu diperbaiki agar dapat memperbaiki setiap kesalahan yang ada dan bisa meminimalisir terjadinya kesalahan yang terjadi pada kegiatan selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2016). Potensi dan kekuatan modal sosial dalam suatu komunitas. *SOCIUS: Jurnal Sosiologi*, 12(1), 15-21.
- Andriawan, L. (2018). Manajemen Pertunjukan dan Dampak Psikologi Sosial Komunitas Musik Jazz Ngisoringin di Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 7(2), 92-105.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Banoe, P. (2003). *Kamus musik*. Kanisius.
- Fathoni, A. (2019). Organisasi dan manajemen sumber daya manusia.
- Hasibuan, Malayu. 2001. *Manajemen Dasar, Pengertian dan Masalah*. Bandung : Bumi Aksara.
- Jazuli, M. 2001. *Manajemen Produksi Pertunjukan*. Yogyakarta: Yayasan Lentera Budaya.
- Matela, P. T. (2014). *Human Beatbox Personal Instrument*.
- Pamungkas, G. A. (2017). *Beatbox Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Individual Ritmis Di Sekolah Musik Alam Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Razzak, R. A. (2013). *Kreativitas Musik Kelompok Beatbox Community of Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Renanda, D. O., Suryati, S., & Rokhani, U. (2017). EKSPLORASI ORGAN VOKAL DAN PROSES LATIHAN BEATBOX PADA KOMUNITAS BEATBOXING OF JOGJA DI TAMAN BUDAYA

YOGYAKARTA. LAGA-LAGA: *Jurnal*

Rivai, Veithzal. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan dari Teori ke Praktik*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.

Rifa'i, M., Fadhli, M., & Wijaya, C. (2013). *Manajemen Organisasi*.

Septiyan, D. D. (2015). *Gaya Musik serta Konsep Diri Komunitas Musik Grunge*

Seni Pertunjukan, 1(1). di Kabupaten Batang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit CV. Bandung: Alfabeta.

PUSTAKA MAYA

<https://aryyasanggrazone.wordpress.com/profile-surabaya-beatbox-community-s-b-2-c/>

<http://www.vaninadelobelle.com>