

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Musik adalah bagian dari kehidupan masyarakat. Dia adalah karya seni yang memberikan nilai-nilai terhadap suatu bangsa. Pada dasarnya bangsa Indonesia adalah bangsa kaya terhadap seni dan budaya. Salah satu yang menjadi identitas bangsa Indonesia adalah musik dangdut. Musik dangdut merupakan bagian dari perkembangan khasanah budaya bangsa. Dia adalah aset budaya Indonesia yang harus dijaga. Ironisnya, masyarakat Indonesia justru “malu” pada budayanya sendiri. Hal itu dikarenakan perubahan yang dialami musik dangdut dalam pertunjukkannya, terutama pada beberapa penyanyi dangdut lokal yang dianggap memberikan citra buruk terhadap musik dangdut.<sup>1</sup>

Nama dangdut sendiri berasal dari suara alat musik ini yang berbunyi “dang” dan “dut”. Dangdut berkembang dari akar musik Melayu sekitar tahun 1940 yang kemudian tersentuh unsure musik India dan Arab. Dalam perkembangannya, musik dangdut terbuka untuk menerima pengaruh dari jenis musik lain, seperti keroncong, rock, pop, *house* musik, rap, bahkan *r and b*.

Perkembangan musik dangdut di Indonesia berawal sekitar tahun 1950-1960, dengan sebutan musik melayu deli yang mewabah di Jakarta, kemudian

---

1. M. Khatibul Umam, *Dangdut, Identitas Terpinggirkan*, (Jawa Pos, 9 Maret 2011), hlm. 11 – 12.

terpengaruh musik India hingga menjadi cikal bakal musik dangdut. Memasuki era '70-an, Indonesia dilanda oleh musik Rock dari Barat. Hal itu mendorong seniman dangdut untuk bisa tetap eksis dengan mengikuti perubahan selera masyarakat tanpa menghilangkan unsure pokok musik dangdut, seperti yang dilakukan Rhoma Irama dengan Soneta Group. Dengan kerja keras yang luar biasa, akhirnya musik rock dangdut mampu berdiri sejajar dengan musik rock dalam dan dluar negeri.

Edisi berikutnya memasuki era '90-an, Indonesia kembali dilanda musik dari luar negeri seperti *Reggae*, Hip hop, dan mandarin. Meskipun begitu dangdut tidak begitu saja musnah, justru dangdut menunjukkan kefleksibelannya dengan melebur ke aliran-aliran musik baru tersebut tanpa menghilangkan unsur asli musik dangdut. Memasuki akhir '90-an, musik dangdut merambah jenis aliran musik yang lain, yakni disco. Dalam perkembangan selanjutnya, sekitar tahun 2002, Indonesia dihebohkan dengan kemunculan Inul Daratista dengan goyang ngebornya. Dalam setiap lagu yang dibawakan musiknya diaransemen sedemikian rupa dengan variasi gendang dengan *beat* yang cenderung cepat. Perkembangan tersebut melahirkan dangdut koplo yang setiap pendengarnya ketika mendengarkan ingin bergoyang menggila.

Perkembangan dangdut menjadi ke arah koplo mendapat pengaruh dari budaya asing (barat), seperti teknologi alat musik yang semakin berkembang, juga perkembangan fasyen pakaian. Para generasi penerus dangdut merasa ketinggalan jaman jika tidak mengikuti perkembangan mode-mode yang sedang berlaku. Tetapi di sisi lain, mereka juga ingin tetap eksis di dunia dangdut, sehingga para

penampil dangdut berusaha untuk mengkolaborasikan penampilan dangdut mereka dengan perkembangan jaman. Terlepas dari itu, mereka tidak mempedulikan efek yang ditimbulkan dari aksinya. Sementara aksi yang dilakukan rombongan seniman dangdut koplo berada dalam wilayah Islami dan adat ketimuran yang menjaga tinggi nilai-nilai kesopanan dan menjunjung tinggi norma dan etika yang berlaku.

Pengaruh buruk yang ditimbulkan dari penampilan yang tidak senonoh dari biduan membuat kaum pria menjadi khilaf apalagi ditambah dengan alunan musik yang aduhai. Kenikmatan tersebut menjadi sangat nikmat ketika mereka menambahkan minuman keras sebagai pelengkap pertunjukan. Dalam pengaruh alkohol yang tinggi, sulit bagi mereka untuk mengontrol pikiran, sehingga untuk melakukan hal yang di luar batasan menjadi sebuah kewajaran.

Kebiasaan menikmati minuman keras dalam pertunjukan karya seni, sudah dimulai masyarakat pantura, jauh sebelum datangnya bir dari Barat. Mereka menciptakan sendiri minuman keras dari hasil fermentasi air kelapa. Kebiasaan ini seakan menjadi budaya yang tidak bisa dilepaskan dari masyarakat pantai. Adalah menjadi citra yang negatif ketika karya seni tidak dinikmati secara semestinya, tapi cenderung dinikmati sebagai pertunjukan yang mengarahkan kepada perbuatan yang mencoreng moral.

Perbuatan yang berlebihan ini bagi Baudrillard disebut sebagai *Simulacra*. Simulacra adalah kondisi di mana seseorang tidak lagi memikirkan konsumsi sebagai hanya sekedar konsumsi, namun sekaligus juga mengeluarkan uang,

sehingga semangat untuk memiliki sesuatu yang dikonsumsi sudah tidak menjadi menjadi sesuatu yang konsumtif, melainkan sudah menjadi sesuatu yang dianggap privasi dan individual bahwa kekayaan yang dimiliki harus bisa dimanfaatkan.

Menurut Jean Baudrillard, hadirnya *simulacra*/ simulasi dalam realitas merupakan akibat dari kemajuan modern dalam bidang teknologi informasi dan proses produksi serta reproduksi obyek. Dalam hal ini media massa menjadi mesin-mesin simulasi untuk mereproduksi citra, tanda, dan kode. Perkembangan eksplosif media sangat memberikan pengaruh dan membuat kita dikelilingi oleh sirkulasi tanda-tanda (*signs*) dan makna (*signification*) secara terus menerus.<sup>2</sup>

Untuk menggambarkan term simulasi dengan realitas masyarakat modern saat ini, Jean Baudrillard menggunakan analogi peta dan teritorial yang dipinjamnya dari Jorge Luis Borges di mana dalam proses representasi, teritorial ada mendahului peta. Peta merupakan representasi dari teritorial. Sedangkan dalam proses simulasi, peta yang mendahului teritorial. Peta lebih ada dulu sebelum teritorial.<sup>3</sup>

Rupanya perkembangan simulasi/ *simulacrum*/ *simulacra* dewasa ini tidak hanya sebagai dampak dari kemajuan teknologi, tetapi kehadirannya juga mempengaruhi tatanan masyarakat saat ini, baik pendidikan, sosial, politik, komunikasi, ekonomi, bahkan agama. Jika realitas *simulacra* masuk dalam realitas keagamaan, maka yang terjadi bukanlah manfaat dan makna spiritual melainkan semangat kesenangan, kenyamanan, keterpesonaan, kesempurnaan

---

2. Ratna Noviani, *Jalan Tengah Memahami Iklan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hlm. 66.

3. Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Shaila Faria Glaser, (Michigan), hlm. 2.

penampilan, dan kebebasan hasrat. Sehingga rasa kedalaman, rasa kebersamaan, rasa keindahan, semangat spiritualitas, semangat moralitas, dan semangat komunitas akan lenyap dari makna aktifitas keberagamaan.<sup>4</sup>

Relasi orang dengan konsumen memiliki nilai status hierarkis dalam suatu sistem *pertukaran simbolik*, yang merupakan “institusi sosial yang menentukan perilaku bahkan sebelum dipertimbangkan dalam kesadaran para pelaku sosial. Dalam sistem ini, konsumsi menentukan status sosial seseorang—“melalui objek-objek, setiap pribadi dan kelompok mencari tempatnya dalam suatu aturan, sejenak kemudian mencoba untuk mendesak-desak aturan ini menurut lintasan pribadi”. Dalam pengertian ini tidak ada gunanya memperkirakan kehadiran suatu “objek empirik” karena objek itu hanya memiliki arti sebagai suatu penanda relasi.<sup>5</sup>

Konsep *kebutuhan* berfungsi secara ideologis untuk menghasilkan *tautologi*, suatu pengulangan yang tidak memperjelas di mana subjek ditetapkan oleh objek dan sebaliknya. Legitimasi produksi terdapat pada kenyataan bahwa masyarakat akan menguraikan konsumen melalui konsep kebutuhan. “Dan dengan demikian tampak bahwa himbauan pernyataan ini—penguraian yang dipaksakan ini—menjadi topeng bagi *kefinalan internal* dari peraturan produksi. Untuk menjadi berakhir dengan sendirinya, setiap sistem harus menghilangkan pertanyaan tentang teleologi yang sebenarnya”. “Dengan kata lain, kebutuhan ada karena sistem memerlukannya”.

---

4. Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat; Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*, (Bandung: Matahari, 2011), hlm. 38.

5. Jean Baudrillard, *Galaksi Simulacra*, terj. Galuh E. Akoso, (Yogyakarta: LKiS, 2001), hlm. 6.

Konsumsi sebagai Nilai Tanda merupakan kekayaan sekaligus kekurangannya: “Tindakan konsumsi tidak pernah semata-mata pembelian belaka, tetapi juga pengeluaran uang. Pernyataan mengenai kekayaan, sekaligus mengandung penghancuran kekayaan. Nilai pertukaran ekonomis (yaitu *shekels*) diubah ke dalam pertukaran tanda berdasarkan “monopoli kode”.

Agen-agen individual tidak relevan dalam masyarakat konsumsi: “Logika pertukaran adalah primordial. Dalam satu segi, individu adalah hampa menurut suatu bahasa tertentu berdasarkan para individu tersebut. *Bahasa tidak dapat dijelaskan dengan mendalilkan kebutuhan pribadi untuk berbicara*. Sebelum pernyataan semacam ini dapat dilontarkan, bahasa—bukan sebagai suatu ‘sistem’ mutlak otonom, melainkan sebagai suatu struktur pertukaran yang sezaman dengan makan itu sendiri, dan dengan apa minat individu terhadap pembicaraan diartikulasikan.<sup>6</sup>

Tautologi dari semiosis yang tak terbatas tidak mencakup hal nyata, petanda dilegitimasi atas dasar si penanda, dan sebaliknya. Perputaran ini “adalah rahasia dari semua pengoperasian metafisis (ideologi). Tabel ‘nyata’ tidak ada, jika ada ini karena telah ditandai diabstraksi, dan dirasionalisasi oleh pemisahan (*decoupage*) yang membentuknya dalam persamaannya sendiri”. “Semua strategi yang bersifat represif dan reduktif telah hadir dalam logika internal tanda, demikian pula dengan nilai tukar dan ekonomi politik. Hanya revolusi total,

---

6. Jean Baudrillard, *Galaksi...*, hlm. 8.

teoritik, dan praktis, dapat mengembalikan simbol dalam kematian tanda dan nilai. Bahkan tanda-tanda sekalipun harus mati”.<sup>7</sup>

Di sisi lain, dangdut adalah bagian dari kesenian. Jika demikian seharusnya, kesenian harus bisa dinikmati oleh semua kalangan usia, tanpa ada pembatasan untuk dewasa saja, namun yang terjadi adalah penampilan dangdut koplo yang seronok dilakukan di depan umum dan di depan anak-anak yang belum cukup umur, hal ini menjadikan sebuah pendidikan yang tidak baik.

#### B. Rumusan Masalah

1. Apa itu musik dangdut koplo?
2. Bagaimana musik dangdut koplo menurut perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard?

#### C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Mengetahui definisi dan substansi musik dangdut koplo.
2. Mengetahui musik dangdut koplo menurut perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard.

#### D. Musik Dangdut Koplo

Perkembangan musik dangdut di Indonesia berawal sekitar tahun 1950-1960, dengan sebutan musik melayu deli yang mewabah di Jakarta, kemudian terpengaruh musik India hingga menjadi cikal bakal musik dangdut. Memasuki era '70-an, Indonesia dilanda oleh musik Rock dari Barat. Hal itu mendorong

---

7. Jean Baudrillard, *Galaksi...*, hlm. 9.

seniman dangdut untuk bisa tetap eksis dengan mengikuti perubahan selera masyarakat tanpa menghilangkan unsur pokok musik dangdut, seperti yang dilakukan Rhoma Irama dengan Soneta Group. Dengan kerja keras yang luar biasa, akhirnya musik rock dangdut mampu berdiri sejajar dengan musik rock dalam dan luar negeri.

Edisi berikutnya memasuki era '90-an, Indonesia kembali dilanda musik dari luar negeri seperti *Reggae*, Hip hop, dan mandarin. Meskipun begitu dangdut tidak begitu saja musnah, justru dangdut menunjukkan kefleksibelannya dengan melebur ke aliran-aliran musik baru tersebut tanpa menghilangkan unsur asli musik dangdut. Memasuki akhir '90-an, musik dangdut merambah jenis aliran musik yang lain, yakni disco. Dalam perkembangan selanjutnya, sekitar tahun 2002, Indonesia dihebohkan dengan kemunculan Inul Daratista dengan goyang ngebornya. Dalam setiap lagu yang dibawakan musiknya diaransemen sedemikian rupa dengan variasi gendang dengan *beat* yang cenderung cepat. Perkembangan tersebut melahirkan dangdut koplo yang setiap pendengarnya ketika mendengarkan ingin bergoyang menggila.

Dangdut koplo adalah perkembangan dari musik dangdut yang mengalami pergeseran dalam perubahan era cenderung bersifat kontemporer. Dangdut koplo sendiri berisikan lirik dan alunan musik yang menghentak dengan tempo cepat. Dalam perkembangannya dangdut koplo cenderung dinikmati dari sisi goyangan daripada liriknya.

Hingga selanjutnya dangdut koplo berkembang ke arah dangdut yang lebih bercorak khas dan memadukan beberapa aliran baku di dalamnya. Misalnya

dangdut koplo jaranan, dangdut koplo campursari, rock dut (kolaborasi musik rock dan dangdut), cong dut (kolaborasi antara musik keroncong dengan musik dangdut), dan masih banyak yang lain. Hal ini merupakan bagian dari dinamika perkembangan musik dangdut yang berupaya menjaga eksistensinya dalam perubahan jaman dan persaingan industri musik.

Berbicara mengenai dangdut koplo, juga tidak terlepas dari bagaimana pengaruhnya terhadap moral. Pengaruhnya terhadap moral banyak dipengaruhi oleh lirik yang tak mendidik dan penampilan biduan yang seronok. Karena musik adalah media yang efektif untuk mempengaruhi dan memprovokasi.

Moralitas dalam dangdut koplo berisi penjelasan tentang sisi lain dari musik dangdut, atas pengaruh negatif yang ditimbulkan dari pertunjukan dangdut koplo. Moralitas di sini sebagai ukuran tentang suatu nilai khusus pada fenomena dangdut koplo dan untuk bisa mengetahui bahwa dangdut koplo adalah aliran musik yang secara langsung mampu mempengaruhi perubahan moral. Sebagaimana dalam kenyataannya dangdut sudah tidak lagi menjadi hal yang konsumtif untuk dinikmati, melainkan juga untuk dijadikan media hura-hura, mabuk-mabukan, dan foya-foya. Ini menjadi penting karena lokasi yang dijadikan hura-hura, kebanyakan terletak di kawasan lingkungan padat penduduk yang di sekitarnya masih banyak anak-anak di bawah umur yang tak seharusnya menikmati hal yang demikian. Meskipun tidak setiap hari, namun hal ini sedikit mempengaruhi moral anak-anak, karena memori ingatan dari apa yang dilihatnya sudah merasuk mempengaruhi dalam bersikap. Di luar dari itu juga, musik dangdut sudah dimasuki unsur-unsur kapitalisme, kapitalis-kapitalis inilah yang

menginisiatif pelaku musik dangdut untuk terus bersaing merebut selera masyarakat. Sehingga yang terjadi adalah pengesampingan moral demi sebuah pertunjukkan yang menarik perhatian.

Moral dalam bahasa Yunani dikenal dengan sebutan *ethos* yang diartikan untuk menunjukkan karakter tertentu, yang didasarkan pada unggulnya satu nilai khusus dan sikap manusia berkenaan dengan hukum moral yang didasarkan atas keputusan bebasnya.<sup>8</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa moralitas dalam dangdut koplo merupakan bagian dari dinamika perkembangan musik dangdut yang berupaya untuk mempertahankan musik dangdut dengan cara merubah *mindset* dan mengajak masyarakat Indonesia untuk introspeksi kembali. Bagaimanapun juga musik dangdut tetap menjadi identitas musik Indonesia. Ini dilakukan dengan tujuan untuk menjaga keutuhan dan memperbaiki kualitas musik dangdut menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Dangdut koplo adalah bagian dari aliran musik dangdut yang berkembang karena pengaruh budaya dan industri musik yang semakin pesat. Keinginan untuk menampilkan sebuah penampilan yang luar biasa bukan menjadi alasan utama, terlebih dari itu keuntungan yang didapatkan dari penampilan dangdut koplo tersebut. Kebutaan akan kapitalis terhadap musik dangdut membuat musik dangdut dijauhi beberapa kelompok masyarakat tertentu yang merasa bahwa musik dangdut bertentangan dengan moral dan nilai-nilai keislaman

---

8. Lorenz Bagus, *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, Nopember 1996), hlm. 673.

Hal tersebut berkaitan dengan nilai moral dan nilai Islam yang berlaku di negara yang mayoritas pemeluk agama Islam. Islampun memberikan beberapa batasan terhadap goyangan. Ada yang diperbolehkan dan ada yang dilarang. Tarian yang diperbolehkan adalah tarian yang dilakukan oleh sekelompok laki-laki dalam momen-momen kebahagiaan, selama tidak memamerkan aurat, tidak menyakiti siapapun, tidak mengabaikan sholat, dan kewajiban yang lain serta tidak menafikkan nilai-nilai agama maupun moral yang telah digariskan dalam Islam.<sup>9</sup>

Sedangkan tarian yang dilarang oleh Islam adalah tarian perempuan yang juga disaksikan oleh laki-laki dengan bertumpu pada ketangkasan, keringanan, dan kelincahan gerakan, jika dengan laki-laki yang bukan mahram juga menyaksikan, maka konteksnya menjadi berbeda, sebab laki-laki yang bukan mahram tidak dibenarkan melihat bagian tubuh wanita yang diperintahkan Allah SWT untuk ditutupi.<sup>10</sup> Terlepas dari larangan tersebut, goyangan dangdut adalah sebuah khasanah budaya bangsa yang sudah melekat dalam perkembangan musik dangdut.

Selain permasalahan goyangan, beberapa juga ada penilaian positif mengenai lirik lagu yang bersifat religius dan membangun, namun tidak sedikit yang mencibir lirik lagu yang negatif berdasarkan muatan di dalamnya yang mengandung provokasi dan ajakan berbuat buruk. Sejarah telah mencatat bagaimana kata-kata mampu merubah segalanya, seperti Bung Karno, Bung

---

9. Yusuf Al-Qardhawi, *Fikih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), hlm. 163 – 164.

10. Yusuf Al-Qardhawi, *Fikih Hiburan...*, hlm. 167 – 169.

Tomo, dan Kartini. Mereka tak hanya berjuang di lapangan, tetapi juga melalui perang kata-kata. Sebagaimana menurut Wittgenstein bahwa kehidupan manusia tersusun atas berbagai jenis aktifitas kebudayaan; menghitung, menjelaskan, menyatakan waktu, dan sebagainya. Bagi Wittgenstein, arti sebuah kata adalah peranannya dalam aktifitas sosial tertentu. Jadi, ‘arti sebuah kata’ itu sama sekali tak ada. Arti tergantung pada penggunaan dan kata-kata cenderung memiliki banyak jenis penggunaan.<sup>11</sup> Arti itu seluruhnya tergantung dari tempatnya di dalam salah satu ‘permainan-bahasa’ dan dari kedudukan ‘permainan-bahasa’ itu dalam konteks hidup dan kegiatan.<sup>12</sup> Bahasa akan memiliki makna jika mampu mencerminkan aturan-aturan yang terdapat dalam setiap konteks penggunaan yang bersifat keanekaragaman dan tidak terbatas.

Wittgenstein berbicara tentang permainan bahasa sebagai konsep bahasa yang sederhana dengan cara-cara menggunakan simbol-simbol yang jauh lebih simpel dan mudah dimengerti daripada konsep-konsep bahasa yang digunakan sehari-hari. Selain itu, Wittgenstein menganggap sistem bahasa spesifik yang digunakan sehari-hari sebagai permainan bahasa itu sendiri.<sup>13</sup> Permainan-permainan bahasa mempergunakan kata-kata yang sama menurut arti berbeda-beda, sesuai dengan fungsi berbeda-beda pula. Menurut situasi juga dipakai secara berbeda.<sup>14</sup> Jenis “permainan-bahasa” dalam bahasa sehari-hari sangat banyak dan selalu muncul jenis yang baru lagi. Permainan bahasa masing-masing mempunyai

---

11. Neil Turnbull, *Bengkel Ilmu FILSAFAT*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1999), hlm. 158.

12. Anton Bakker, *Metode-metode Filsafat*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1984), hlm. 124.

13. John B. Thompson, *Filsafat Bahasa dan Hermeneutika*, terj. Abdullah Khozin Afandi, (Surabaya: Visi Humanika, 2005), hlm. 32 – 33.

14. Anton Bakker, *Metode-metode Filsafat...*, hlm. 124.

logika yang khas dan sesuai (*their own kind of logic*).<sup>15</sup> Dengan demikian, *significant and non-significant* mendapat arti baru dan harus dihubungkan dengan permainan bahasa tertentu. Sebagaimana dengan aktualisasi lirik dalam musik dangdut dalam menentukan penggunaan lirik harus mampu memberikan pandangan pada masyarakat bahwa dangdut adalah musik yang damai dan nyaman untuk dinikmati.

Sebagaimana dalam dangdut koplo, dikenal dengan istilah '*bukak tithik jos*' juga memiliki banyak arti sebagai permainan bahasa yang penggunaannya disesuaikan dengan kondisi perbedaan sosial masyarakat, hingga menimbulkan ambiguitas pemaknaan yang secara sederhana mengarah kepada wilayah negatif menurut pemikiran masyarakat kebanyakan.

#### E. Konsep *Simulacra* Jean Baudrillard

Perkembangan diskursus simulakra (*Simulacra*) atau simulasi (*Simulation*) berawal dari hasil pembacaan Jean Baudrillard terhadap realitas kebudayaan masyarakat Barat saat itu. Dengan mengadopsi dan mengembangkan pemikiran Karl Marx tentang nilai guna (*use-value*) dan nilai tukar (*exchange-value*), Ferdinand de Saussure, Georges Bataille, Marcel Mauss, *Semiologi* Roland Barthes, serta konsep *global village* dan *medium is message* Marshal McLuhan. Baudrillard menyatakan bahwa realitas kebudayaan dewasa ini sudah menunjukkan suatu karakter khas yang membedakannya dengan realitas kebudayaan modern masyarakat Barat. Kebudayaan yang dikenal dengan era postmodern yang di dalamnya memuat ciri-ciri hiperrealitas, simulakra, dan

---

15. Adelbert Snijders, *Manusia dan Kebenaran*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2010), hlm. 144.

simulasi, serta dominasi tanda-tanda dan nilai simbol menggantikan realitas sebenarnya, representasi serta nilai guna dan nilai tukar. Inilah wacana kebudayaan yang saat ini menghidupi dan sekaligus kita hidupi, sebagai sebuah keniscayaan yang tidak dapat ditolak.<sup>16</sup>

Dalam buku *Symbolic Exchange and Death*, Jean Baudrillard menjelaskan pola perkembangan simulasi. Ada tiga tatanan revolusi *simulacra* atau hubungan antara tanda (citra) dan realita, yaitu fase *Counterfait*, *production*, dan *Simulation*. Pertama adalah fase *simulacra* yang beroperasi pada kisaran nilai hukum alam, kedua adalah fase *simulacra* yang beroperasi pada nilai hukum pasar, dan ketiga adalah fase *simulacra* yang beroperasi pada nilai hukum struktural (nilai membentuk struktur dan memberi makna realitas).<sup>17</sup>

Dan kecenderungan yang lain dari jaman sekarang adalah ditandai dengan proses estetisasi dalam kehidupan, yakni menguatnya kecenderungan hidup sebagai proses seni. Produk yang dikonsumsi tidak lagi dilihat dari fungsi, tetapi dari simbol yang berkaitan dengan identitas dan status. Pada saat kecenderungan ini terjadi esensi kehidupan menjadi tidak penting karena sebagai sebuah seni, kehidupan memiliki makna keindahan sehingga yang dihayati dari hidup itu adalah Citra, dan di sini etos konsumtif (simbolis) jauh lebih penting daripada etos produktif.<sup>18</sup> Dan musik dangdut di sini menjadi produk yang dikonsumsi. Kembali dapat kita lihat bahwa musik dangdut bukan lagi menjadi musik etis, tetapi telah menjadi musik estetis karena adanya dangdut koplo, ini menunjukkan ada

---

16. Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*, (Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2010), hlm. 397-399.

17. Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, terj. Hamilton Grant, (London: SAGE Publications, 1998), hlm. 50.

18. Irwan Abdullah, *Konstruksi dan Reproduksi kebudayaan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 107-112.

pergeseran di dalam perkembangan musik dangdut yang dibentuk oleh kaum kapitalis menjadi salah satu wujud pelampiasan hawa nafsu. Dengan demikian, yang dikonsumsi dalam hal ini adalah bukan esensi bermusik, tetapi bagaimana musik hadir sebagai simbol aktualisasi diri dalam melakukan hura-hura.

#### F. Kajian Pustaka

Sebuah ilmu dapat menurunkan teorinya melalui sebuah buku dan tulisan ilmiah. Seorang penulis dan ilmuan tidak mengawali begitu saja penulisan karyanya, yang pasti selain dari hasil penelitian juga mendapatkan keterangan dari penulis sebelumnya. Sebagaimana menurut Didi Atmadilaga dalam bukunya menegaskan bahwa ilmu tidak dimulai dengan halaman kosong, yaitu apa yang telah dewasa ini hanyalah merupakan lanjutan dari kesinambungan perintisan yang telah ditempuh oleh para pakar ilmiah terdahulu.<sup>19</sup>

Beberapa pembahasan tentang musik dangdut sebelumnya sudah ada. Terdapat karya tulis berupa skripsi dan jurnal, berikut di antaranya.

- a) *Hubungan Siaran Tembang Dangdut Koplo Radio Bass FM Bojonegoro terhadap Perilaku menyimpang Remaja di Desa Malo, Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro*. Skripsi ini ditulis oleh Andri Sugianto Fakultas Dakwah 2008. Dalam skripsi ini, Andri membahas tentang hubungan siaran dangdut koplo dengan perilaku remaja Desa Malo, Bojonegoro. Andri berusaha untuk mengkritisi peran radio sebagai sumber informasi dan hiburan yang efektif bagi masyarakat mampu memberikan sajian yang

---

19. Didi Atmadilaga, *Panduan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Pionir Jaya, 1994), hlm. 92.

membuat remaja melakukan perilaku menyimpang, seperti bernyanyi dan berjoget tidak pada suasana semestinya, juga tidak jarang ditemani adanya pesta miras dan judi.

- b) *Nilai Moral dalam Lirik Dangdut Rhoma Irama*, Jurnal ini ditulis oleh Mustolehudin dalam jurnal *Analisa*, edisi juli-desember 2012. Melalui karyanya, Mustolehudin berusaha untuk menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam karya sastra, salah satunya lirik-lirik dangdut Rhoma Irama antara tahun 1970-1980-an, karena di era itu terdapat nilai-nilai moral yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta beberapa lirik-liriknya merujuk pada al-Qur'an dan Hadits.
- c) *Musik Dangdut Sebagai Media Pendidikan Agama Islam*. Jurnal ini ditulis oleh Fa'uti Subhan dalam Jurnal *Attaqwa*, edisi januari-juni 2004. Melalui karyanya, Subhan berusaha mengkritisi perkembangan musik dangdut dewasa ini yang dipandang tidak sesuai dengan pendidikan dan tidak menjunjung tinggi akhlakul karimah, maka dengan jurnal ini, Subhan berusaha untuk menjadikan dangdut sebagai media pendidikan agama Islam, dengan memberikan pesan-pesan Islami yang disampaikan dalam lirik di setiap penampilan yang Islami juga.

#### G. Metodologi Penelitian

Dalam setiap penelitian diperlukan metodologi penelitian agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dan metode yang digunakan ada dalam penelitian pustaka. Dalam penelitian kali ini penulis mengangkat masalah

Dinamika Perkembangan Musik Dangdut Menurut Teori Simulacra Jean Baudrillard. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

#### 1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu bahan dari penelaan ini bersifat kepustakaan (*Library Research*) atau usaha untuk menelusuri literatur yang ada relevansinya dengan permasalahan yang sedang dibahas, sehingga dalam hal ini ada dua data yang menjadi sumber kajian yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer adalah data-data yang berhubungan langsung dengan konsep yang sedang dikaji yaitu persoalan-persoalan mengenai simulasi dalam dinamika musik dangdut. Berikut ini merupakan sumber data primer:

- 1) Jean Baudrillard, *Baudrillard Live*, London: Routledge, 1993.
- 2) Jean Baudrillard, *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, Telos Press, 1981.
- 3) Jean Baudrillard, *Galaksi Simulacra*, terj. Galuh E. Akoso, Yogyakarta: LKiS, 2001.
- 4) Jean Baudrillard, *Revenge of Crystal*, London: Pluto Press, 1990.
- 5) Jean Baudrillard, *Seduction*, St. Martin Press, 1990.
- 6) Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan: Glaser, tt.
- 7) Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, London: SAGE Publications, 1998.

Data sekunder adalah data-data yang relevan dengan kajian ini yaitu tentang musik dangdut koplo menurut teori *simulacra*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*, Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2010.
- 2) Burhan Burgin, *Konstruksi Sosial Media Massa*, Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- 3) Chris Barker, *Cultural Studies*, Bantul: Kreasi Wacana, 2011.
- 4) Felix Guattari, *Molecular Revolution*, Penguin Books, 1981.
- 5) George Ritzer, *Teori-teori Postmodern*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003.
- 6) Haryatmoko, *Dominasi Penuh Muslihat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- 7) Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius, 2002.
- 8) Hudjolly, *Imaglogi Strategi Rekayasa*, Yogyakarta: Arruzz Media, 2011.
- 9) Idi Subandy Ibrahim, *Lifestyle Ecstasy; Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, Yogyakarta: Jalasutra, tt.
- 10) Irwan Abdullah, *Konstruksi dan Reproduksi kebudayaan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- 11) Peter L. Berger & Thomas Luckmann, *Tafsir Sosial atas Kenyataan*, Jakarta: LP3ES, 1990.

- 12) Ratna Noviani, *Jalan Tengah Memahami Iklan; Antara Realitas, Representasi, dan Simulasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.
- 13) Roland Barthes, *Imaji Musik Teks*, terj. Agustinus Hartono, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- 14) Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik*, Jakarta: Penaku, 2001.
- 15) Syaom Berliana, *Semiotika tentang Membaca Tanda-tanda*, Bandung: ttp, 2008.
- 16) William I. Rivers, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, terj. Haris Munandar, Jakarta: Prenada Media, 2004.
- 17) Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat; Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*, Bandung: Matahari, 2011.

Selain itu juga termasuk dalam data sekunder yaitu buku, majalah, jurnal, surat kabar, internet, maupun catatan-catatan yang berhubungan dengan permasalahan yang dikaji.<sup>20</sup> Serta kasus-kasus aktual yang ada di lapangan mengenai musik dangdut.

## 2. Pengolahan Data

Setelah data-data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut sehingga memungkinkan diambilnya suatu pandangan atau kesimpulan.<sup>21</sup>

---

20. Moestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), hlm. 10-15.

21. Anton Bakker dan A. Charis Zubari, *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Yogyakarta : Kanisius, 1990), hlm. 107.

Berikut ini telaah atas masalah yang berkaitan dengan pokok permasalahan tersebut antara lain:

a. Metode Deskripsi

Dalam metode ini, penulis dapat menggambarkan bagaimana sejarah perkembangan dinamika musik dangdut juga bagaimana musik dangdut mampu mempengaruhi kesadaran moral masyarakat dan menggambarkan bagaimana teori simulasi Jean Baudrillard berdasarkan beberapa sumber serta menggambarkan pula tentang teori-teori filsafat moral lain yang relevan dengan masalah tersebut.

b. Metode Interpretasi

Dalam metode ini, penulis berusaha mendalami dan memahami permasalahan sebagai usaha untuk memasuki data tentang Dinamika musik dangdut, kemudian ditarik dalam rana simulasi Jean Baudrillard untuk dapat menunjukkan tanda-tanda simulasi dalam musik dangdut sebagai bagian dari mengetahui bahwa musik dangdut sesuai dengan norma-norma yang berlaku serta untuk menunjukkan nilai filosofis di balik simulasi tersebut.

#### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis data (*content analysis*), di mana peneliti berusaha melakukan analisa terhadap seluruh referensi kepustakaan yang berkaitan tentang dinamika musik dangdut dan teori *simulacra* dengan menggunakan metode *deskriptif*, di mana seluruh hasil penelitian dibahasakan sehingga menghasilkan satu kesatuan mutlak antara bahasa dan

pikiran.<sup>22</sup> Selain itu, analisa ini menggunakan metode *interpretative* untuk memberikan pemahaman terhadap berbagai ekspresi dan situasi realitas manusia yang berupa gejala-gejala yang tampak.<sup>23</sup> Sehingga penjelasan pada teori tersebut mampu menerjemahkan bagaimana fenomena sosial yang tengah berkembang di masyarakat ke dalam sebuah pemahaman bahwa dinamika musik dangdut adalah perkembangan aliran musik yang di dalamnya mengandung beberapa nilai berupa relita berlebihan sebagaimana dijelaskan berdasarkan teori *simulacra*.

## I. Sistematika Pembahasan

Dalam memberikan penjelasan terhadap materi yang akan dijabarkan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sistematika pembahasan secara global, yakni:

- Bab I, merupakan pendahuluan yang berisikan gambaran umum dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi ini. Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, kajian teori, kajian pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.
- Bab II, merupakan pembahasan tentang Musik Dangdut Koplo. Bab ini terdiri atas sub bab; Musik dan Sejarahnya; serta Dangdut koplo dan Jenis-jenisnya
- Bab III, merupakan pembahasan tentang Dangdut Koplo dalam konsep *Simulacra* Jean Baudrillard. Bab ini terdiri atas sub bab; Konsep dangdut

---

22. Anton Bakker dan A. Charis Zubari..., hlm. 159.

23. Anton Bakker dan A. Charis Zubari..., hlm. 41.

koplo menurut *Simulacra* Jean Baudrillard; Dangdut koplo sebagai realitas; dan Dangdut koplo sebagai hiperrealitas.

- Bab IV, merupakan pembahasan tentang Analisa terhadap musik dangdut koplo menurut perspektif teori *simulacra* Jean Baudrillard.
- Bab V, merupakan penutup, yang di dalamnya berisikan kesimpulan dan saran. Dilanjutkan dengan daftar pustaka.