

Perkembangan Sound System sebagai Budaya dan Kompetisi Sosial di Desa Sumbersewu, Kecamatan Muncar, Banyuwangi

Allya Salsa Bilatul Kh

Universitas Jember

Diajeng Anugrah Cantika Sari

Universitas Jember

Fatkurohman Nur Rangga

Universitas Jember

Jl. Kalimantan 37, Kampus Tegalboto, Jember 682121 Telp. (0331)335586, Fax(0331)335586

Korespondensi penulis: salsabilla170803@gmail.com

Abstract: *This research examines the dynamics of the use of sound systems as a cultural phenomenon and social competition in Sumbersewu Village, Banyuwangi. Using an ethnographic approach and Jean Baudrillard's concept of consumption society, this research explores the history of the emergence of sound systems and their evolution into an integral part of local community life. Focusing on the tradition of sound system fighting as the object of research. This research shows how the sound system has become a means of uniting young people in the village, while strengthening their cultural identity. Through direct data collection in the field, including observations and interviews with participants and local residents, this research describes how the sound system community in Sumbersewu Village organizes and prepares for sound system competition events, as well as how this influences social relations and the dynamics of local community life. The research results show that the use of sound systems not only reflects technological and cultural developments at the local level, but also plays a role in forming communities and strengthening social ties within them.*

Keywords: *Sound system, local culture, Jean Baudrillard, consumption society, sound fighting tradition, cultural identity, social dynamics*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji dinamika penggunaan sound system sebagai fenomena budaya dan kompetisi sosial di Desa Sumbersewu, Banyuwangi. Dengan pendekatan etnografi dan konsep masyarakat konsumsi Jean Baudrillard, penelitian ini menggali sejarah munculnya sound system serta evolusinya menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat lokal. Berfokus pada tradisi adu sound system sebagai objek dari penelitian. Penelitian ini menunjukkan bagaimana sound system telah menjadi sarana untuk menyatukan pemuda-pemuda di desa tersebut, sambil memperkuat identitas budaya mereka. Melalui pengumpulan data langsung di lapangan, termasuk observasi dan wawancara dengan para peserta dan warga setempat, penelitian ini menggambarkan bagaimana komunitas sound system di Desa Sumbersewu mengorganisir dan mempersiapkan acara-acara kompetisi sound system, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi hubungan sosial dan dinamika kehidupan masyarakat setempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sound system tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi dan budaya di tingkat lokal, tetapi juga berperan dalam membentuk komunitas-komunitas serta memperkuat keterikatan sosial di dalamnya.

Kata kunci: Sound system, Budaya lokal, Jean Baudrillard, Masyarakat konsumsi, Tradisi adu sound, Identitas budaya, Dinamika sosial

LATAR BELAKANG

Indonesia adalah negara yang sangat luas yang terdiri dari ribuan pulau dengan lima pulau besar yang ada di dalamnya, seperti pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Selain dengan adanya ribuan pulau tersebut Indonesia juga memiliki jumlah penduduk yang sangat banyak, saat ini Indonesia berada di empat besar dengan jumlah total penduduk terbanyak di dunia. Dengan keadaan seperti itu, tak ayal menjadi Indonesia sebagai negara

yang memiliki beragam suku. Dari beragam suku tersebut kemudian juga mempunyai ciri khas dan kebudayaan masing-masing sebagai pembeda antar sukunya. Sangat sulit kemudian untuk menentukan bagaimana seharusnya budaya yang baik itu berjalan. Dikarenakan juga banyaknya perdebatan terkait pengertian masyarakat adat, baik perdebatan melalui kebutuhan untuk menciptakan kesetaraan atau untuk memenuhi hak budaya yang mereka miliki (Prasetyo, Rosa, & Sari, 2023).

Ditambah saat ini, dimana era globalisasi yang kemudian menjadikan dunia ini tanpa batas. Globalisasi adalah sebuah proses di mana kegiatan ekonomi, politik, sosial, budaya, dan teknologi semakin terintegrasi di seluruh dunia (Sholichah, Putri, & Setiaji, 2023). Dimana kita dapat mengakses keluar dari negara kita tanpa harus pergi keluar negeri. Kita kemudian dapat menunjukkan betapa beragamnya suku budaya yang ada di Indonesia ini. Namun begitu juga sebaliknya tentu budaya dari luar juga dapat masuk ke Indonesia dikarenakan dampak dari globalisasi tersebut. Dengan adanya globalisasi ini, perkembangan teknologi menjadi semakin maju dan dapat dilihat maupun dinikmati oleh semua orang. Dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memperkenalkan budaya kita ke dunia.

Salah satu dari banyak teknologi yang berkembang adalah *sound system*. *Sound system* di Indonesia dirasa berkembang dengan cukup pesat. Perkembangan *sound system* ini tentu tidak terlepas dari perkembangan teknologi audio secara global. Pada awalnya, *sound system* hanya digunakan di acara-acara besar saja seperti konser musik dan pertunjukan teater. Namun dengan perkembangan *sound system* yang cukup pesat ini menjadikannya merambah ke berbagai acara masyarakat baik dengan skala kecil, sedang maupun acara yang berskala besar. Karena bentuk dari *sound system* itu sendiri juga mengalami modifikasi yang cukup signifikan menyesuaikan dengan kebutuhan dari masyarakat yang ada. Yang awalnya *sound system* ini berukuran besar sehingga sulit untuk dibawa karena memerlukan tenaga yang besar, berevolusi menjadi *sound system* dengan ukuran yang kecil sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana. Masyarakat pun akhirnya juga bisa menikmatinya dimanapun mereka berada.

Selain dari pengaruh globalisasi yang kemudian berdampak terhadap penggunaan *sound system* di Indonesia, pengaruh budaya barat juga mempunyai peran yang dirasa cukup signifikan. Dimana pada era 70-an dan 80-an, musik rock dan pop barat sedang berada di masa kejayaannya dan merajai di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Dengan fenomena tersebut kemudian mendorong kebutuhan besar akan sistem audio yang lebih baik lagi untuk memberikan pertunjukan musik yang lebih baik pula. Terutama band-band lokal yang ada di Indonesia mulai menggunakan *sound system* yang lebih canggih lagi untuk meniru bahkan menyaingi kualitas audio dari pertunjukan Internasional.

Walaupun banyaknya perkembangan tersebut dipengaruhi oleh budaya barat, *sound system* di Indonesia juga mengakar kuat pada budaya lokal. Dimana tradisi maupun pertunjukan tradisional di Indonesia seperti wayang kulit, kuda lumping, dan dangdut juga menggunakan *sound system* untuk menjangkau pendengar yang lebih luas lagi. Sehingga mereka yang berada di kejauhan dari pusat kegiatan masih tetap dapat mendengar dengan jelas hal apa yang sedang disajikan untuk penonton. Di daerah-daerah seperti Jawa dan Sumatera, *sound system* digunakan untuk mendukung pertunjukan seni tradisional dan acara-acara adat. Tidak hanya sampai situ saja, Sound juga mulai masuk kedalam acara-acara nasional di berbagai daerah seperti karnaval keliling.

Selain dari kegiatan masyarakat yang memerlukan *sound system*, industri hiburan seperti industri musik, film, dan acara televisi juga sangat bergantung pada teknologi *sound system* ini. Konser-konser besar, festival musik, dan acara televisi yang diadakan menggunakan *sound system* yang canggih untuk memastikan dan menjaga kualitas audio yang terbaik. Karena tuntutan tersebut kemudian mendorong perkembangan industri *sound system* itu sendiri. Dari perkembangan *sound system* ini kemudian mendorong munculnya lembaga-lembaga pendidikan dan pelatihan yang menawarkan kursus dalam bidang audio engineering dan *sound system*. Dari hal-hal tersebut kemudian membantu menciptakan tenaga profesional yang mampu mengoperasikan dan mengembangkan teknologi *sound system* di Indonesia.

Dalam praktiknya, sepertinya *sound system* sudah menjadi bagian yang tidak dapat terlepas dari kegiatan-kegiatan sosial maupun keagamaan di Indonesia. Seperti dalam perayaan pesta pernikahan, sunatan, dan upacara keagamaan lainnya *sound system* digunakan untuk memperjelas suara dan menciptakan suasana yang lebih meriah. Bahkan, kegiatan keagamaan seperti perayaan tahun baru Islam ataupun santunan anak yatim juga sudah menggunakan *sound system* yang dibuat keliling desa agar menjadikan hiburan dan dapat dinikmati oleh sekian banyak orang. Terutama pemanfaatan dalam kegiatan santunan anak yatim, dimana semakin besar *sound system* maka juga akan semakin menarik banyak orang untuk datang dan melihat, semakin banyak yang datang maka juga akan semakin banyak orang yang memberikan santunan untuk para anak yatim. Dari situlah kemudian, *sound system* mempunyai daya tarik tersendiri untuk digunakan dalam kegiatan tertentu. Karena suara yang dihasilkan dari *sound* yang besar-besar tersebut memiliki daya tarik lebih bagi setiap penikmatnya.

Dengan perkembangannya dan daya tarik yang dirasa sangat kuat itulah kemudian melahirkan berbagai komunitas-komunitas yang ada di masyarakat sendiri. Seperti pecinta audio, DJ, *sound hunter*, dan *sound engineer*. Tak hanya komunitas saja yang kemudian lahir,

tetapi juga lahir muncul pemilik dan nama-nama *sound system* baru untuk ikut bersaing dan meramaikan setiap kegiatan yang diadakan oleh masyarakat. Ditambah lagi, setiap dari mereka yang tergabung didalamnya kebanyakan dari golongan anak muda sehingga komunitas ini sulit untuk mati karena akan selalu ada hal baru yang ditunjukkannya.

Salah satu daerah yang sangat melekat penggunaan *sound system* sebagai penunjang kegiatan yang diadakan adalah Desa Sumbersewu, Kecamatan Muncar, Kabupaten Banyuwangi. Migrasi kebudayaan yang kemudian dilakukan oleh pihak dari luar daerah dan kemudian dikuatkan oleh modernisasi membuat kebudayaan asli semakin terpinggirkan (Prasetyo H, 2014). Dengan banyaknya pengguna *sound system* disana menjadikan hal itu juga melekat pada masyarakat, sehingga dapat menciptakan budaya baru yang kemudian dapat berkembang menjadi persaingan di antara mereka.

KAJIAN TEORITIS

Teori masyarakat konsumsi Jean Baudrillard

Masyarakat melakukan konsumsi memicu perubahan karena nilai-nilai dan tujuan hidup yang berfokus pada tindakan konsumsi yang tidak pernah terpuaskan. Perubahan gaya hidup masyarakat yang melakukan konsumsi saat ini bukan tentang pemenuhan kebutuhan yang paling mendasar. Kebutuhan saat ini bukanlah tujuan utama dari konsumsi namun gaya hiduplah yang membuat seseorang melakukan konsumsi. Pada saat ini seseorang mengkonsumsi barang-barang yang menurut mereka dapat memenuhi norma-norma atau nilai-nilai yang sedang trend dalam lingkungan hidupnya. Terkadang gaya hidup yang sesuai dengan norma-norma konsumsi saat ini membuat seseorang kehilangan eksistensi dan identitas sejati pada diri mereka maupun dalam lingkungan hidupnya.

Pada saat ini fokus utama bukan lagi tentang produksi barang namun beralih menjadi konsumsi sebuah barang. Masyarakat tradisional berfokus pada produksi barang dimana masyarakat tradisional selalu mengukur keberhasilan melalui sebuah produksi. Namun saat ini berbanding terbalik dimana produksi bukan lagi menjadi tujuan akhir dalam masyarakat konsumsi, tetapi seseorang memproduksi barang sesuai dengan keinginan pasar yang dapat memenuhi keinginan konsumen (barang-barang yang diinginkan bukan dibutuhkan). Pada masyarakat konsumsi status sosial seseorang diukur berdasarkan barang-barang yang mereka konsumsi, yaitu barang-barang yang sesuai dengan norma-norma konsumsi pada masyarakat saat ini atau tidak. Jadi walaupun mereka memiliki dan menguasai alat-alat produksi tetapi tidak mengkonsumsi barang-barang tersebut tetap saja eksistensi dan status sosial mereka dianggap rendah.

Pada masyarakat konsumsi mengandung konsep simulasi dimana kenyataan dengan ilusi sangat sulit untuk dibedakan. Tanda-tanda dalam kehidupan nyata saat ini tidak lagi merepresentasikan kenyataan tetapi mulai menciptakan realitas baru.

Simulacra atau yang bisa disebut juga dengan simulasi dimana terjadi simulasi dan tanda-tanda. Barang dan pengalaman sekarang bukan hanya merepresentasikan nilai tetapi juga mengandung nilai simbolik yang terkadang juga memperlihatkan kenyataannya, hal tersebutlah yang menyusahkan individu untuk membedakan kebutuhan dan keinginan. Simulasi terjadi dimana proses aktivitas nyata dan realitas fisik digantikan oleh simbol, citra tanda. Simbol, citra tanda digunakan untuk mewakili sesuatu yang ada didalamnya. Simulasi tidak lagi mengacu pada realitas nyata, melainkan diganti dengan menghilangkan karakter nyata dan menciptakan realitas palsu sebagai dunia baru.

Masyarakat saat ini mengkonsumsi barang berdasarkan citra merek yang ada dalam barang tersebut bukan lagi berdasarkan kebutuhan yang benar-benar dibutuhkan. Merk dari brand-brand terkenal yang mereka pakai diartikan sebagai nilai tanda bukan lagi sebagai nilai gunanya. Nilai tanda yang melekat pada diri seseorang memberikan kebahagiaan tersendiri bagi mereka yaitu, status sosial yang mengubah cara pandang seseorang tentang kehidupan individu tersebut. Kapasitas individu, kesempatan sosial, dan kesejahteraan sosial ketika mengkonsumsi merk produk berasal dari kekayaan mereka. Adanya standar yang diterapkan menyebabkan terbentuknya kesenjangan sosial antara individu yang satu dengan yang lainnya. Kesenjangan sosial menjadi faktor pembeda antar individu, sehingga ketika mengkonsumsi merk yang memiliki makna simbol yang mempengaruhi tanda-tanda peluang untuk mencapai status sosial, kesejahteraan sosial, kemampuan, dan tingkat sosial mencapai kesetaraan menjadi sulit untuk diwujudkan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi karena topik yang dipilih selaras dengan karakteristik metodologi pendekatan khusus tersebut. Pendekatan etnografi menerangkan tentang individu dalam suatu kelompok yang memiliki kebudayaan sama. Mungkin kelompok kebudayaan ini kecil. Namun, biasanya kelompok kebudayaan ini besar, terlibat oleh banyak orang yang berinteraksi dalam waktu yang cukup lama. Etnografi melibatkan pengamatan secara luas terhadap kelompok berkebudayaan tersebut, peneliti membaurkan dirinya dengan mengamati dan mewawancarai partisipan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat tersebut.

Jadi dalam penelitian ini etnografi berperan sebagai pendekatan yang berfokus pada perilaku suatu kelompok masyarakat di Desa Tembokrejo Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi dalam salah satu budayanya yaitu karnaval sound system. Metode penelitian etnografi dapat digunakan dalam penelitian tentang cara pandang masyarakat tentang nilai tanda dari Jean P. Baudrillard. Bagaimana masyarakat pada zaman sekarang membeli sesuatu bukan berdasarkan kebutuhan tetapi berdasarkan sesuatu yang dianggap lebih dalam lingkungannya. Dengan begitu metode etnografi dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dari penelitian yang telah dilakukan.

Lokasi penelitian tempat dimana peneliti melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan dan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah diterapkan. Penelitian ini dilakukan di Desa Sumbersewu Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Lokasi penelitian ini merupakan tempat dimana kami akan melakukan pengumpulan data sebagai bahan menyelesaikan tugas jurnal.

Desa Sumbersewu merupakan salah satu desa yang terkenal dengan tenarnya sound system. Jika ada acara-acara besar mereka rela untuk mengeluarkan uang puluhan juta untuk menyewa ataupun membikin sound system yang mereka anggap keren. Adanya komunitas sound system tersebut semata-mata bukan karena hobi saja tetapi salah satu cara masyarakat untuk menyatukan pemuda-pemuda yang ada di Desa Sumbersewu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Munculnya Sound System Hingga Menjadi Budaya

Seni telah menjadi naluri dasar manusia sejak zaman dahulu hingga saat ini, memungkinkan suatu bangsa mencapai era yang lebih maju dengan ciri khas tertentu. Hal ini memiliki arti yang berbeda-beda dan makna yang terkandung, serta memberikan keterkaitan dengan budaya yang terkait dengan nilai estetika dari ekspresi manusia sebagai bentuk rasa syukur maupun tradisi yang dapat dinikmati melalui mata ataupun telinga. Seni dipahami sebagai bagian dari naluri dasar manusia yang telah ada sejak zaman dahulu. Seni telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, memungkinkan manusia untuk mengekspresikan diri dan berbagi pengalaman melalui berbagai bentuk ekspresi seperti seni rupa, musik, dan drama. Perkembangan seni juga memungkinkan suatu bangsa mencapai era yang lebih maju dengan ciri khas tertentu. Seni dapat menjadi sarana untuk mengembangkan budaya dan nilai-nilai estetika yang terkait dengan tradisi dan rasa syukur.

Dengan demikian, seni tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi tetapi juga sebagai sarana untuk mempertahankan dan mengembangkan budaya. Makna yang

terkandung dalam seni juga berbeda-beda, tergantung pada konteks dan budaya yang terkait. Seni dapat berfungsi sebagai sarana untuk berbagi pengalaman, mengkomunikasikan nilai-nilai, dan mempertahankan tradisi. Sama seperti halnya sound system yang ada di desa Sumbersewu, Banyuwangi ini yang termasuk dalam kesenian musik modern yang dikembangkan lewat lagu-lagu yang beraneka ragam genre.

Battle sound atau adu sound yang sedang trend saat ini ternyata pertama kali muncul di Desa Sumbersewu Kecamatan Muncar Banyuwangi. Namun, sound yang digunakan dalam adu suara tersebut tidak berasal dari Sumbersewu, melainkan dari luar Banyuwangi, seperti Sidoarjo, Malang, dan Surabaya. Di Desa Sumbersewu, adu sound sistem telah menjadi tradisi turun temurun yang telah ada sejak beberapa tahun lalu. Kegiatan battle sound ini selalu digelar pada sore hari menjelang takbiran Idul Adha maupun Idul Fitri. Sound system yang digunakan mayoritas merupakan sewaan dari wilayah lain, termasuk Blitar karena sejak dulu telah terkenal akan kualitasnya. Dalam cerita yang berkembang, adu sound sistem ini muncul atas permintaan warga yang telah menyewa sound audio dari beberapa daerah. Adu sound pun digelar dengan sistem one on one atau satu berhadapan satu.

Sound di Jember dan Malang pada mulanya digunakan untuk acara karnaval, sedangkan di Banyuwangi digunakan pada saat acara malam takbir saja. Awal mula adanya sound di Banyuwangi itu sudah ada sejak zaman 80an, masuk era modern di era 90 hingga pertengahan tahun 2000. Ada inovasi dari RT/RW maupun kelompok remaja masjid, mereka berkeliling menggunakan sound. Budaya itu menyebar seiring berjalannya waktu di tahun 2000 hingga 2006, banyak dari kelompok tersebut memakai sound sebagai pawai. Masuk era 2005 sudah mulai berkembang, mereka menggunakan sound yang lebih besar lagi bahkan seperti menyewa sound dari luar kota. Pertama kali warga Sumbersewu menggunakan sound dengan unit besar dan menyewa dari luar kota yaitu jember. Salah satu sound yang namanya Sagita Jember itu awal masuk ke Sumbersewu tahun 2008 hingga saat ini berkembang pesat. Seiring berjalannya waktu tidak hanya satu kelompok yang menyewa dari luar kota, bahkan dari kelompok komunitas lain menyewa sound dengan kualitas super bagus.

Awalnya penggunaan sound di Desa Sumbersewu hanya pada saat perayaan takbiran, tapi sekarang telah berkembang menjadi sound dengan unit besar. Ada salah satu lapangan yang ada di desa Sumbersewu. Misalnya nanti malam itu malam takbir, siangya para komunitas berkumpul di lapangan untuk prepare cek sound sampai battle dengan sound yang dibawa oleh komunitas lain. Terkenal nya Sumbersewu Banyuwangi itu karena

acara battle sound. Saat ini sound system sudah mulai sedikit redup karena mereka yang menyewa mencari yang berkualitas bagus. Di daerah Malang, Blitar, Kediri, dan Tulungagung terkenal adanya karnaval sound, dari situ mereka memakai sound besar berkualitas pro karena banyak job-job untuk karnaval. Akhirnya beberapa pemuda ketika agustus mengikuti karnaval, mereka terinspirasi dan akhirnya mulai menyewa sound tapi tidak begitu terkenal seperti di Malang. Komunitas sound di Banyuwangi lebih fokus di malam takbiran bukan karnaval.

Salah satu hal yang iconic dari Sumbersewu yaitu karena bacotannya (omongan adu mulut). Ketika ada satu kelompok yang kalah dalam battle, di situ ada pembullying (diejek) tapi sejauh ini belum ada kasus yang sampai konflik secara besar. Mereka hanya sebatas ejek-ejekkan atau adu mulut. Ada sekitar 40 unit sound dan 40 lebih komunitas. Di tahun 2022 mengalami peningkatan yang signifikan karena yang ikut berpartisipasi tidak hanya dari desa Sumbersewu, melainkan dari desa lain bahkan dari kecamatan lain ikut memeriahkan acara tersebut.

Adanya acara battle ini juga dimanfaatkan oleh pemilik sound di Jatim, bahkan di luar Jatim, termasuk Jateng. Dimanfaatkan untuk mencari nama (popularitas) kalo ada sound baru dari Jember maupun Malang belum pernah masuk ke Sumbersewu, ketika mereka masuk dan mendapat nama dari segi kualitasnya yang bagus, menang dalam battle itu bisa menentukan nasib para komunitas. Alumni komunitas sound Sumbersewu, sudah mempunyai title, mereka ada job di luar kota mereka sudah punya nama yang terkenal hal itu juga dibantu lewat media sosial. Mereka juga dapat menerima job dengan harga yang lebih mahal lagi, nama owner sound akan terangkat sehingga banyak yang akan menyewa. Ketika kalah, mereka akan menambah spek yang lebih bagus lagi. Battle sound ini juga sebagai penentu karir mereka. Harga sewa sound paling murah mulai Rp 40 juta, paling mahal Rp 120 juta, itu sudah menginput keseluruhan sewa. Mereka lebih memilih menyewa daripada membuat sendiri karena biaya yang dikeluarkan lebih banyak. Aspek di perekonomian, jika ada acara battle sound yang dilaksanakan, otomatis mengundang pelaku usaha UMKM. UMKM memanfaatkan momen tersebut untuk mencari keuntungan dari acara tersebut. Imbas terhadap kabupaten yaitu battle sound dijadikan sebagai Banyuwangi Festival, mengundang turis lokal dari luar kota yang datang untuk menyaksikan secara langsung battle sound system.

B. Persepsi Masyarakat Desa Sumbersewu tentang adanya Sound Sistem atau Battle Sound.

Battle sound merupakan tradisi turun temurun yang ada di Desa Sumbersewu. Mulai th-90an warga sudah banyak yang menggunakan sound untuk takbir keliling dan mulai berkembang pada tahun 2005, pada tahun ini banyak warga-warga yang sudah mulia menggunakan saoud yang besar-besar bahkan banyak juga kelompok-kelompok yang mulai menyewa di luar kota. Namun tradisi tersebut sempat berhenti semenjak adanya Covid-19 karena pada waktu itu semua kegiatan di nonaktifkan untuk mencegah menyebarnya virus tersebut. Setelah surutnya pandemi Covid-19 battle sound kembali dikembangkan lagi oleh masyarakat sumber sewu, bahkan bukan hanya masyarakat sumbersewu namun seluruh warga Banyuwangi juga turut memeriahkan acara battle sound tersebut. Di Desa Sumbersewu sendiri kurang lebih ada sekitar 40 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari sekitar 50 orang.

Acara battle sound disana digunakan untuk takbir keliling, setiap akan dilaksanakannya hari raya. Masyarakat Desa Sumbersewu sangat antusias untuk memeriahkan acara malam takbir dengan menggunakan battle sound. Mereka tidak ada yang keberatan dengan acara tersebut bahkan Masyarakat Desa Sumbersewu rela mengeluarkan uang puluhan juta untuk memeriahkan malam takbir tersebut dengan menyewa soudsoud dengan spek yang bagus dari luar kota. Mereka Pun tidak ada yang merasakan keberatan untuk mengeluarkan uang sebanyak itu, bahkan di desa sumbersewu masyarakat yang ikut iuran untuk menyewa sound tidak hanya orang yang berada dalam kelompok saja, masyarakat sumbersewu yang berada di luar kota, luar negeri juga ikut andil dalam iuran. Budget iuran pun juga sudah ditentukan untuk masyarakat yang masih sekolah dan yang sudah bekerja. karena acara battle sound sudah dianggap menjadikan tradisi oleh masyarakat Sumbersewu. Suara sound yang begitu keras juga tidak membuat masyarakat sumbersewu keberatan. Bahkan ada beberapa properti rumah mereka yang rusak akibat getaran yang ditimbulkan oleh sound-sound tersebut masyarakat juga tidak merasa dirugikan.

Acara battle sound tersebut juga dijadikan ajang untuk memperoleh keuntungan bagi UMKM yang ada di Banyuwangi. mereka tentu saja memperoleh keberuntungan yang cukup besar karena acara battle soun tersebut tidak hanya dihadiri oleh masyarakat Banyuwangi saja namun masyarakat yang dari luar kota seperti Malang, Jember, Blitar juga banyak yang berdatangan untuk menyaksikan acara battle sound tersebut. Acara battle sound juga dijadikan ajang gengsi oleh para kelompok-kelompok yang ada di Desa

Sumbersewu padahal jika sound mereka merupakan sound yang bisa mengeluarkan suara paling enak mereka juga tidak mendapatkan apapun. Namun nilai tanda dan simbol kemenangan yang mereka dapatkan membuat mereka bangga akan pencapaian tersebut. Keinginan untuk memenuhi nilai tanda membuat masyarakat melakukan tindakan konsumsi. Menangnya battle sound juga membawa nama baik bagi nama sound yang mereka bawa, dengan begitu nama dari saoud tersebut akan terus meningkat, hal ini akan menjadi motivasi bagi pemilik sound untuk meningkatkan lagi kualitas dari saoud yang dimiliki dan tentunya menjadi evaluasi juga untuk sound-sound lainya supaya bisa dapat lebih meningkatkan kualitas. Bertambahnya kualitas yang dimiliki oleh masing-masing sound akan membuat masyarakat semakin tertarik untuk mengkonsumsinya. Konsumen mengkonsumsi bukan berdasarkan esensi kebutuhan namun hanya berdasarkan keinginan dari pencitraan yang didapatkan oleh sound tersebut.

Acara battle saud ini juga sempat dijadikan ikon oleh pemerintah kabupaten banyuwangi saat kepemimpinan Pak Anas, yang kemudian diberi nama festival banyuwangi. Namun baru-baru ini saat kepemimpinannya berpindah kepada Ibu Ipuk Fiestiandani tepatnya pada malam takbir tahun 2024 acara battle sound yang dilakukan saat malam takbir dilarang. Hal tersebut menimbulkan banyak kontroversial yang terjadi di Banyuwangi. Banyak kelompok-kelompok yang sudah menyewa sound dari berbagai tempat dan mereka harus merelakan uang mereka yang sudah terlanjur dibayarkan untuk penyewaan sound tersebut. Banyak juga pihak UMKM yang merasa dirugikan akibat batalnya acara battle sound tersebut, yang dimana mereka menganggap acara tersebut sebagai ajang dalam memperoleh keuntungan yang sebesar besarnya. Namun dalam kejadian ini yang merasa banyak dirugikan adalah pihak UMKM. Warga juga belum mengetahui penyebab pemerintah melarang adanya acara battle sound karena menurut pengakuan dari warga, mereka juga tidak ada yang keberatan atau merasa dirugikan oleh adanya battle sound tersebut, acara tersebut malah dijadikan budaya oleh warga setempat. Hingga akhirnya pada hari Kamis tgl 30 Mei dilakukan audiensi oleh KBSB (Keluarga Besar Sound System Banyuwangi) untuk meminta kejelasan ke pemda mengenai adanya larangan battle sound tersebut.

C. Konsumsi Masyarakat Terhadap Budaya Sound System

Sound system sudah melekat menjadi bagian di kehidupan masyarakat. Hampir setiap hari masyarakat di daerah Sumbersewu bersinggungan dengan *sound system*. Hampir setiap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat selalu menggunakan *sound system*, seperti pengajian, reuni, dan kegiatan masyarakat lainnya. Tidak hanya kegiatan yang bersifat

seremonial saja, kegiatan sehari-hari masyarakat pun juga tidak terlepas dari *sound system*. Dengan *sound system*, masyarakat bisa mendengarkan musik ataupun yang lain menjadi lebih puas karena suara yang dikeluarkan juga lebih keras dan jelas. Tak terduga pula masyarakat juga membersamai kegiatan yang dikerjakan sembari mendengarkan suara yang dihasilkan dari *sound system*, agar tidak jenuh ketika mengerjakan sesuatu dan sebagai bentuk hiburan di tengah-tengah pekerjaan berlangsung.

Kegiatan masyarakat yang selalu dibarengi dengan mendengarkan *sound system* sudah seperti hal yang tidak terpisahkan, sudah melekat antara yang satu dengan yang lain. Bahkan setiap orang bisa dikatakan memiliki *sound system*, mulai dari yang berukuran kecil dan bisa dibawa kemana-mana hingga yang berukuran besar seperti yang biasa digunakan saat acara-acara seremonial. Namun, kebanyakan dari masyarakat hanya mampu pada taraf membeli *sound system* yang berukuran sedang seukuran tinggi orang dewasa. Suara yang keluar juga biasanya hanya dinikmati secara pribadi saja dan diletakkan di rumah. Dibunyikan ketika ingin mendengarkan saja, tidak terus menerus aktif.

Namun hal ini berbeda dengan mereka yang memiliki ekonomi kelas atas, atau bahkan mereka yang memang ingin benar-benar fokus di dunia *sound system*. Mereka yang memiliki kemampuan lebih untuk membeli *sound* dengan kualitas yang tinggi, maka mereka juga akan membeli tanpa ragu. Hal tersebut dilakukan juga tanpa sebab, namun hal tersebut awalnya juga dilakukan untuk memenuhi pasar. Awalnya, permintaan penyewaan *sound system* memang berjalan hanya untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat seremonial. Namun seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan masyarakat juga ikut berubah.

Masyarakat yang menyewa tentunya juga ingin menikmati suara yang dihasilkan dari *sound system* tersebut, suara yang jelas, halus, serta efek yang dihasilkan memberikan nuansa kepuasan tersendiri bagi para penikmat. Untuk menghasilkan suara yang seperti itu tentunya juga perlu didukung dengan peralatan yang mumpuni. Peralatan tersebut tentunya juga dibandrol dengan harga yang sangat mahal, sehingga hanya beberapa orang dengan kemampuan ekonomi lebih untuk membelinya.

Hingga saat ini, *sound system* sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak hal-hal yang sudah bergeser dan kebutuhannya pun juga berbeda. Dengan perkembangan peralatan untuk mendukung kemampuan *sound system* untuk menjadi lebih baik, hal ini juga menjadikan persaingan di antara pemilik dan penyewa. Bagi masyarakat yang menyewa ketika kegiatan-kegiatan terutama karnaval, *sound system* adalah satu dari banyak hal yang sangat diperhitungkan. Karena *sound system* sudah menjadi ajang persaingan dan gengsi dalam penampilan dan pembawaannya.

Dalam pembagiannya sendiri, pemilik *sound system* juga memiliki kasta tersendiri yang biasanya pula tergabung dalam komunitas-komunitas tertentu. Semakin tinggi kasta yang dimiliki, semakin bagus dan mahal pula harga penyewaan nya. Namun hal tersebut tidak menghalangi bagi masyarakat yang ingin menyewa nya. Karena hal tersebut justru malah menjadi rebutan bagi masyarakat, karena dengan mampu nya mereka mendatangkan itu justru menjadi suatu hal yang dapat dibanggakan. Karena mampu mendatangkan *sound system* dengan harga yang lebih mahal dan kualitas yang baik dibandingkan dengan yang lain.

Persaingan yang terjadi itulah kemudian menggeser pandangan masyarakat itu sendiri. Karena *sound system* yang awalnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai pengeras suara agar dapat didengar oleh khalayak ramai, sudah menjadi ajang persaingan untuk memenuhi kepuasan semata. Walaupun tidak jauh dari fungsi sebenarnya, namun hal ini sudah menjadi sebuah ajang gengsi antar masyarakat. Bahkan masyarakat pun tidak segan untuk menggelontorkan dana besar-besaran untuk memenuhi kepuasan mereka. Berawal dari satu daerah saja, namun sekarang sudah hampir merata di seluruh Indonesia terutama pulau jawa. Karena sudah berlangsung cukup lama pula, hal ini kemudian menjadi sebuah kultur kebudayaan baru bagi masyarakat. Ada pula yang memanggil mereka dengan sebutan “masyarakat horeg”, karena sound yang besar juga membuat getaran yang terasa karena efek dari bass yang ada di *sound system*.

- D. Hal seperti ini juga sudah dinormalisasi oleh masyarakat, sehingga membentuk sebuah kebudayaan modern yang berlangsung hingga sekarang. *Sound system* akan banyak ditemui ketika hari-hari besar nasional, terutama saat memperingati hari kemerdekaan. Masyarakat dengan antusias merayakan dan memperingati hari kemerdekaan dengan mengundang sound yang besar dengan kualitas yang bagus untuk memenuhi kebutuhan gengsi maupun kepuasan semata.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi sound system di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk pengaruh globalisasi dan budaya barat. Dalam era globalisasi, teknologi audio berkembang dengan cepat, memungkinkan penggunaan sound system dalam berbagai acara, termasuk pertunjukan tradisional dan acara keagamaan. Budaya barat juga mempengaruhi perkembangan sound system di Indonesia, terutama melalui pengaruh musik rock dan pop yang populer pada era 1970-an dan 1980-an. Kedua faktor tersebut mempengaruhi perkembangan

sound system di Indonesia, membuatnya menjadi bagian integral dari kegiatan sosial dan keagamaan.

Penggunaan sound system dalam berbagai kegiatan di Indonesia, seperti pertunjukan tradisional, acara keagamaan, dan acara masyarakat, menunjukkan bagaimana teknologi tersebut telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. Selain itu, perkembangan sound system juga mempengaruhi munculnya komunitas-komunitas yang terkait dengan teknologi tersebut, seperti pecinta audio, DJ, sound hunter, dan sound engineer. Mereka yang tergabung dalam komunitas ini kebanyakan adalah anak muda, sehingga komunitas ini sulit untuk mati karena akan selalu ada hal baru yang ditunjukkan.

Penggunaan sound system dalam kegiatan keagamaan, seperti perayaan tahun baru Islam dan santunan anak yatim, menunjukkan bagaimana teknologi tersebut telah menjadi bagian dari kegiatan keagamaan. Dalam beberapa kegiatan, seperti perayaan pesta pernikahan dan upacara keagamaan lainnya, sound system digunakan untuk memperjelas suara dan menciptakan suasana yang lebih meriah.

Dalam kajian teoritis, pernyataan tersebut juga menunjukkan bagaimana konsumsi mempengaruhi perubahan dalam masyarakat. Konsumsi memicu perubahan karena nilai-nilai dan tujuan hidup yang berfokus pada tindakan konsumsi yang tidak pernah terpuaskan. Masyarakat tradisional berfokus pada produksi barang, tetapi saat ini berbanding terbalik, dimana produksi bukan lagi menjadi tujuan akhir dalam masyarakat konsumsi, tetapi seseorang memproduksi barang sesuai dengan keinginan pasar yang dapat memenuhi keinginan konsumen.

Dalam masyarakat konsumsi, status sosial seseorang diukur berdasarkan barang-barang yang mereka konsumsi, yaitu barang-barang yang sesuai dengan norma-norma konsumsi pada masyarakat saat ini atau tidak. Simulasi terjadi dimana proses aktivitas nyata dan realitas fisik digantikan oleh simbol, citra tanda. Simbol, citra tanda digunakan untuk mewakili sesuatu yang ada didalamnya. Simulasi tidak lagi mengacu pada realitas nyata, melainkan diganti dengan menghilangkan karakter nyata dan menciptakan realitas palsu sebagai dunia baru.

Singkatnya, perkembangan teknologi sound system di Indonesia dipengaruhi oleh pengaruh globalisasi dan budaya barat. Penggunaan sound system dalam berbagai kegiatan di Indonesia menunjukkan bagaimana teknologi tersebut telah menjadi bagian integral dari budaya Indonesia. Selain itu, perkembangan sound system juga mempengaruhi munculnya komunitas-komunitas yang terkait dengan teknologi tersebut dan mempengaruhi perubahan dalam masyarakat konsumsi.

DAFTAR REFERENSI

- Baudrillard, J. P. (2018). Masyarakat konsumsi. Bantul: Kreasi Wacana.
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian kualitatif & desain riset memilih di antara lima pendekatan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firda, F. F., Utami, R. S., & Widiyaningsih, I. T. (2023). Upaya pagelaran "Sendratasik Sayu Wiwit" sebagai cerminan kehidupan masyarakat modern. Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan, 2(4), 01–12.
<https://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i4.1225>
- Prasetyo, H. (2014). Absorpsi kultural: Fetishisasi komoditas kopi. Literasi, 200.
- Prasetyo, H., Rosa, D. V., & Sari, R. (2023). Beradab dengan adat: Politik identitas dalam ritualitas agama masyarakat Tengger. Konferensi Nasional Sosiologi X APSI, 125.
- Sholichah, I. M., Putri, D. M., & Setiaji, A. F. (2023). Kontribusi budaya Pandalungan terhadap sustainable development (Studi kasus: Festival Gandrung Sewu Kabupaten Banyuwangi). PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 518.