

## IMITASI BUDAYA HIP HOP AMERIKA SERIKAT DI KALIMANTAN TIMUR

**Mohammad Ridi Pradana<sup>1</sup>**  
**Nim : 1002045141**

### *Abstract*

*This research was made with purpose to explain about the imitation of hip hop culture in East Kalimantan as the one of the areas in Indonesia where hip hop activities are intensive. The results of the research showed that there are cultural imitation behaviors of United States' hip hop in East Kalimantan. It can be seen from four indicators of cultural imitation, namely attention, retention, motivation and reproduction. The imitation behaviors are in the form of hip hop fashion, rapping and dancing. The development of hip hop in East Kalimantan is not polluted by the negative effects of the culture. The fans still stay in the safe zone and they don't abandon the principle and the culture of East Kalimantan. The method used in this research is the descriptive type to describe the imitation of United States' hip hop culture in East Kalimantan. Data analysis technique that used is the qualitative analysis with ethnography approach, an approach by learning directly from the original environment to describe the situation or event that occurred. The basic concept and theory used in this research are the concept of culture, the theory of imitation and the concept of cultural globalization.*

**Keywords :** *Hip Hop, Imitation, East Kalimantan.*

### **Pendahuluan**

Globalisasi sangat berkaitan dengan teknologi. Dengan adanya teknologi, semua aspek kehidupan seperti ekonomi, politik dan budaya di berbagai kalangan masyarakat di seluruh dunia bisa saling berinteraksi. Seperti budaya yang merupakan aspek kehidupan yang dapat menyebar dengan adanya bantuan teknologi.

Teknologi dapat membuat manusia melihat semua kebudayaan dunia lewat peran media massa. Seperti televisi yang muncul pada awal dekade 1960 dan mendominasi komunikasi massa. Kemudian internet yang populer pada tahun 1990-an dan tren media sosial yang muncul pada tahun 2000-an.

Media massa telah menjadi alat penghantar kebudayaan paling efisien. Dengan media massa, kebudayaan suatu negara dapat menjadi tren di luar negara tersebut. Contohnya antara lain saat batik yang merupakan budaya asli Indonesia menjadi populer di dunia ketika dikenakan artis internasional seperti Kai dan Sehun (anggota *idol group* asal Korea Selatan), Adele, Jessica Alba dan Julia Roberts. Selain itu ada pula pengaruh

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Email : ridiw@icloud.com

musik dari Amerika Serikat yang kini menjadi kiblat dunia permusikan di seluruh dunia.

Amerika Serikat merupakan salah satu negara yang berpengaruh besar terhadap budaya dunia baik lewat musik, film hingga makanan. Dalam dunia musik, Amerika Serikat telah melahirkan beberapa *genre* yang populer di seluruh dunia, seperti *blues*, *country*, *jazz*, *rock and roll* serta hip hop. Bahkan sejak tahun 2005, Amerika Serikat telah menggunakan hip hop sebagai alat diplomasi budayanya. Hip hop dipilih sebagai alat diplomasi Amerika Serikat karena musik, lirik dan elemen lainnya mengisyaratkan kebebasan dan perdamaian. (Hishaam Aidi, 2011: 28) Terlepas dari hip hop yang dijadikan alat diplomasi budaya, hip hop telah lama menanamkan pijakannya di kebudayaan masyarakat seluruh dunia.

Secara harfiah, hip hop berasal dari dua suku kata yang berasal dari bahasa Inggris. Kata *hip* merupakan bahasa *slang* dari sesuatu yang modern atau sedang tren, dan kata *hop* berarti melompat. (<http://www.askhiphop.com>) Hip hop tumbuh sekitar tahun 1970-an di daerah Bronx, sebuah kawasan kumuh di bagian utara kota New York yang dihuni oleh sebagian besar kaum imigran yang mayoritas masyarakat Afro-Amerika dan Amerika Latin. Musik ini lahir sebagai hasil dari pergerakan hak-hak sipil generasi baru yang dipicu oleh kalangan pemuda di sana yang merasa terasingkan, termarginalisasi dan tertekan. (Emmett G. Price III, 2006: 1)

Banyak orang beranggapan bahwa hip hop hanyalah salah satu *genre* dalam musik, namun sebenarnya hip hop bukanlah hanya sekedar musik. Hip hop merupakan suatu kebudayaan. Oleh karenanya, elemen-elemen hip hop menjadi suatu hal yang penting untuk diketahui karena keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari budaya hip hop. Hip hop merupakan kebudayaan yang terdiri dari empat elemen yang awalnya digunakan oleh kalangan pemuda kota New York untuk mengekspresikan diri. Menurut DJ Afrika Bambaataa yang merupakan seorang *pioneer* hip hop, hip hop adalah budaya yang terdiri dari empat elemen, yaitu sebagai berikut:

- a. MC atau *Rap*: MC merupakan singkatan dari “*Master of Ceremonies*,” yaitu seni bersyair dengan diiringi *beat* musik. Para MC atau *rapper* mencampurkan kata-kata dan syairnya ke dalam musik dan membantu mengontrol *mood* para pendengar.
- b. *Graffiti*: Bentuk ekspresi dengan memberikan coretan-coretan ataupun goresan pada dinding/tembok yang biasanya terdapat di ruang publik dengan menggunakan cat semprot kaleng yang menampilkan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menuliskan kata, simbol atau kalimat tertentu.
- c. DJ: Singkatan dari *disk jockey*, merupakan seni memanipulasi sebuah *vinyl record* atau rekaman cakram (dengan teknik *cutting* atau *scratching*) untuk menghasilkan suara-suara atau efek yang khas dalam sebuah musik. DJ bertugas mengontrol musik yang dimainkan. Mereka biasanya mengkombinasikan *track* lagu dan menciptakan *remix* yang dapat lebih cepat ataupun lebih lambat dari tempo aslinya yang disesuaikan dengan gaya tarian yang diinginkan.
- d. *Breakdance*: Sebuah gaya tarian akrobatik yang mengandalkan kekuatan dan kelenturan yang mencakup *headspin*, *backspin*, dan gaya sejenis. Dulunya merupakan jenis tarian jalanan yang berkembang di kalangan pemuda Afro-Amerika. Penarinya biasa disebut sebagai *b-boy/b-girl*. (Jeff Chang, 2005: 90)

Pada tahun 1980-an, hip hop menunjukkan kepopulerannya di negara lain seperti Haiti dan Republik Dominika. Pada dekade ini pula grup besar seperti Sugarhill Gang dan Beastie Boys mendongkrak popularitas musik hip hop dan membuat aliran ini menjadi *mainstream*. Perkembangan hip hop di era 1980-an dan 1990-an ini yang kemudian dikenal dengan sebutan “*Golden Age*”.

Di era 1990-an banyak muncul artis-artis hip hop yang paling berpengaruh dalam dunia musik, seperti Tupac dan Notorious B.I.G., dua *rapper* yang dianggap paling bertalenta sepanjang masa. Di era ini juga muncul rivalitas antara *rapper* dari *east coast* dan *rapper* dari *west coast*. Musik dan lirik lagu mereka dikenal kontroversial karena tidak jauh dari tema kekerasan, seks, narkoba dan sejenisnya.

Di akhir 1990-an musik hip hop memiliki warna baru dengan munculnya artis-artis seperti Eminem, Snoop Dogg, Dr. Dre dan Nelly. Kehadiran artis seperti Kanye West dan Outkast dalam dekade terakhir juga tidak luput memberikan perubahan tersendiri bagi musik hip hop. (<http://www.helium.com>) Budaya hip hop pun terus berkembang hingga saat ini.

Ada alasan logis yang membuat hip hop menjadi budaya yang sangat berpengaruh bagi masyarakat, khususnya di kalangan pemuda. Seorang *rapper* dalam hip hop lebih banyak berkata-kata daripada seorang penyanyi. Dan karena mereka memang tidak bernyanyi, mereka harus lebih pintar dan kreatif dalam mengolah lirik yang menceritakan keseharian mereka, termasuk untuk tampil memukau dan menarik perhatian para audiensnya. (Bajora Rahman, 2012: 37)

Menurut Emmett G. Price III (2007) pengaruh terbesar hip hop adalah kemampuannya menjadi wadah bagi masyarakat dari berbagai latar belakang kepercayaan, budaya, ras dan etnis untuk dapat mengeskpresikan diri lewat sikap *self-determine*, secara individual maupun kolektif. (<http://iipdigital.usembassy.gov>.) Oleh karenanya, walaupun hip hop berasal dari Amerika Serikat, hip hop telah terbukti mampu berkembang menjadi sebuah tren global sejak awal kemunculannya hingga saat ini.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan hip hop. Pada dekade 1970-an, yang banyak menjadi faktor kemunculan hip hop di berbagai negara yaitu isu diskriminasi terhadap kaum minoritas, membuat budaya hip hop yang mengusung unsur kebebasan menjadi mudah diterima. Sedangkan pada dekade 1980-an, faktor peran dari media adalah yang paling banyak memberikan kontribusi. Lagu-lagu dari artis hip hop Amerika seperti Run-D.M.C. dan Sugarhill Gang menjadi populer melalui media di seluruh dunia. Selain itu, ada beberapa faktor lain yang menentukan masuknya hip hop ke suatu negara, seperti keadaan pemerintahan, peran aktor dalam negeri dan kebijakan pemerintahan suatu negara.

Globalisasi membuat citra, gagasan dan gaya hidup baru menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Seperti itu pula hip hop yang merupakan gagasan dan produk budaya Amerika Serikat yang menyebar dengan adanya peran globalisasi budaya. Indonesia memiliki sejarah panjang dalam bahasan tentang budaya asal Amerika Serikat ini.

Di Indonesia, hip hop juga menjadi budaya yang *mainstream*. Kemunculan hip hop dimulai pada sekitar tahun 1980-an. Pada saat itu media televisi dan radio ramai menyiarkan segala hal tentang hip hop, baik melalui berita, lagu maupun film. Bahkan Indonesia sendiri memiliki beberapa film lokal yang di dalamnya begitu kental akan budaya asal Amerika Serikat ini. Seperti film yang berjudul “Gejolak Kawula Muda” dan “Tari Kejang Muda-Mudi” yang ditayangkan pada tahun 1985. Acara yang populer di televisi pada saat itu salah satunya adalah MTV yang memberikan informasi tentang musik internasional dan musik Indonesia. (Errisaldinata, 2017) Hip hop kemudian terus berkembang, memunculkan pelaku-pelaku baru, baik *rapper*, *breaker* dan lain-lain.

Sejak tahun 1989, budaya hip hop dalam elemen musik memunculkan beberapa tokoh-tokoh terkemuka. Dimulai dari sebuah band bernama Guest Band meluncurkan album mereka bertajuk “Ta’kan”. Di album tersebut Guest Band meminta Iwa K, seorang *rapper* asal Bandung untuk menyanyikan lirik *rap* berbahasa Indonesia. Guest band kemudian bertransformasi menjadi Guest Music Production, sebuah rumah produksi musik dan masih bekerjasama dengan Iwa K di beberapa albumnya yang selanjutnya. Pada tahun 1993, Iwa K meluncurkan *single* dan video klip yang berjudul “Bebas” yang terjual 260.000 keping dan mendapatkan penghargaan Platinum pada tahun 1995. (<http://www.kapanlagi.com>)

Menyusul Iwa K, di tahun 1994 ada Denada yang merilis lagu “Sambutlah” yang juga menjadi *hit* di zamannya. Kedua *rapper* inilah yang menjadi tonggak berdirinya musik hip hop di Indonesia. Pada tahun 1995, muncul album Pesta Rap yang berisi kompilasi karya-karya *rapper* nasional terkenal pada saat itu. Setelah Iwa K dan Denada, banyak karya dari para *rapper* baru bermunculan dan ikut berkontribusi dalam penyebaran hip hop, seperti pada tahun 1997 ada “Tididit” dari grup *rapper* Sweet Martabak, lagu “Cewe Matre” dari Black Skin pada tahun 1998, kemudian lagu “Borju” dari Neo pada tahun 1999 dan seterusnya.

Pada tahun 1999, Hiphopindo.Com dibentuk dan mulai sebagai forum internet pertama dengan tujuan dan misi untuk mendukung aktivitas hip hop Indonesia dengan membuat sebuah jaringan untuk berbagi pengetahuan dan informasi antara sesama penggunanya di seluruh Indonesia dan negara-negara lain. Kemudian pada tahun 2000 Hiphopindo.Com berevolusi dan menjadi yang saat ini dikenal dengan HIPHOPINDO.NET. Website ini kemudian diluncurkan kembali sebagai media online independen, bertujuan semata-mata hanya untuk musik, budaya dan pergerakan hip hop di Indonesia. (<http://hiphopindo.net>)

Berbagai lapisan masyarakat juga turut mengadopsi budaya hip hop. Dalam elemen musik, banyak *rapper* yang populer seperti Iwa K, Saykoji, Fade 2 Black dan lain-lain. Biasanya kalangan hip hop tergabung dalam suatu komunitas. Kini bahkan hampir setiap daerah di Indonesia terdapat komunitas hip hop sebagai wadah para pelaku hip hop berkarya, mulai dari komunitas *dancer*, *rapper*, *beatboxer*, *graffiti*, ataupun komunitas yang berisi gabungan dari beberapa elemen-elemen tersebut. Salah satunya di Kalimantan Timur.

Seperti wilayah-wilayah lain di Indonesia, hip hop masuk di Kalimantan Timur pada tahun 1980-an. Tanggapan masyarakat pada saat itu terbilang cukup baik dan cukup

mengapresiasi budaya ini. Namun ada pula yang memandang hip hop dengan sebelah mata karena dinilai tidak memiliki nilai seni yang tinggi seperti layaknya karya musik lain. Walaupun begitu, hip hop tetap tumbuh menjadi budaya populer di wilayah ini. Wu Tang Clan, 50 Cent dan Soulja Boy adalah beberapa nama artis hip hop Amerika Serikat yang dijadikan panutan oleh para penggemar dan pelaku hip hop yang ada di Kalimantan Timur. Salah satu grup *rap* Kalimantan Timur yang aktif pada masa itu di antaranya adalah Sam Soulja yang terbentuk pada tahun 2005 dan Mboyz yang terbentuk pada tahun 2006. (Errisaldinata, 2017)

Selain melalui media massa, hip hop masuk ke Kalimantan Timur melalui individu-individu yang sebelumnya tinggal atau pernah tinggal di wilayah lain di Indonesia ataupun di luar Indonesia dan kemudian masuk ke Kalimantan Timur. Mereka turut berperan dalam menyebarkan budaya hip hop hingga kini menjadi populer di Kalimantan Timur. (Errisaldinata, 2017)

Hip hop di Kalimantan Timur memiliki ciri khas tersendiri. Di antara karya-karya mereka ada yang mengangkat isu-isu kota seperti banjir. Ada pula yang menggabungkan hip hop dengan elemen budaya daerah. Seperti di Kutai Kartanegara, ada kelompok *rapper* bernama Tudung Benua. Mereka menggunakan bahasa Kutai dalam lagu ciptaan mereka sendiri yang mereka nyanyikan dan mereka bagikan rekamannya di media sosial. Ada pula *rapper* asal Samarinda yang menggunakan instrumen tradisional Dayak untuk mengiringi nyanyian *rap*-nya. (Oktavian Kunto Anggono, 2017) Walaupun memiliki ciri khasnya sendiri, mereka tetap menunjukkan perilaku imitasi budaya Amerika Serikat ini dalam aktivitasnya, mulai dari *rap*, *graffiti*, tarian hingga cara berpakaian.

Di Samarinda, beberapa *rapper* lokal tergabung dalam komunitas Samarendah. Samarendah adalah komunitas yang berdiri pada tahun 2013. Komunitas ini merupakan wadah bagi para *rapper* Kalimantan Timur yang ingin menyalurkan hobi dan bakatnya. Melalui Samarendah, musisi hip hop lokal dapat bersama-sama bertukar pikiran serta berkarya dalam dunia hip hop. Komunitas ini melakukan berbagai kegiatan hip hop seperti memproduksi video musik *rap* dan membagikannya. Selain berkarya, Samarendah juga aktif berpartisipasi dalam berbagai acara-acara hip hop seperti kompetisi *rap battle*. Tidak jarang juga mereka turut berkontribusi dalam penyelenggaraan acara-acara tersebut, seperti acara Samarendah *Movement* yang diselenggarakan tahun 2015 dan *Pujungan on the Beat* pada akhir tahun 2016. Hal inilah yang membuat hip hop kini semakin menyentuh masyarakat Kalimantan Timur. (Finza Firmanda, 2017)

Dalam bidang tarian hip hop, yang menjadi pengaruh pertama yaitu Seeker Crew, dan Shars Crew yang berdiri pada tahun 2000an. Kedua grup tari ini merupakan *dance crew* paling awal atau sering disebut sebagai "sesepuh" *breakdance* di Samarinda. Kemudian pada tahun 2006 muncul BXRZ dan BANGSAL. Pada tahun 2015, The Bornation, salah satu komunitas hip hop terbesar yang merangkul berbagai grup hip hop di Kalimantan Timur didirikan.

The Bornation merupakan salah satu komunitas hip hop terkemuka yang merangkul berbagai grup hip hop di Samarinda. The Bornation aktif dalam berbagai kegiatan,

seperti *dance class*, tampil di berbagai acara, kompetisi dan lain-lain. Dalam salah satu penampilannya, The Bornation juga pernah membawakan tarian yang menggabungkan antara elemen tarian hip hop dan tarian tradisional khas Kalimantan. The Bornation juga mempunyai agenda rutin, yaitu menyelenggarakan acara dengan tema *Battle For the Beat* yang diadakan dalam konsep *tour* di berbagai lokasi berbeda di Kalimantan Timur. (Finza Firmanda, 2017)

Para pelaku hip hop Kalimantan Timur juga aktif dalam mengikuti acara-acara dan menjuarai kompetisi hip hop baik di dalam maupun luar daerah seperti Makassar, Palu dan Lombok. Dengan adanya berbagai kegiatan positif para pelaku hip hop Kalimantan Timur ini, pemerintah Kalimantan Timur turut memberikan berbagai dukungan. BKKBN pernah menyelenggarakan kompetisi *rap* dari tingkat lokal hingga nasional. Biasanya mereka dituntut untuk menciptakan lagu *rap* dengan tema keluarga berencana, anti narkoba, pernikahan dini dan lain sebagainya. (Errisaldinata, 2017)

Selain itu fasilitas umum yang disediakan pemerintah seperti stadion olahraga, balai kota dan taman budaya juga banyak digunakan oleh kalangan pecinta hip hop untuk beraktivitas. Bahkan semenjak hip hop masuk jadi cabang olahraga *dance sport*, The Bornation telah mendapatkan fasilitas berupa studio tari untuk berlatih rutin setiap minggu yang letaknya di Stadion Sempaja. (Finza Firmanda, 2016) Dengan adanya dukungan pemerintah semacam ini, hip hop dapat terus memberikan dampak positif pada kehidupan pemuda Kalimantan Timur sehingga bisa terus berekspresi, berkarya dan berprestasi.

Walaupun budaya hip hop berasal dari Amerika Serikat, hip hop dinilai tidak merusak kebudayaan Kalimantan Timur. Terbukti ada yang menggabungkan elemen hip hop dengan budaya lokal seperti di Berau terdapat grup hip hop bernama Kanakea Crew yang membuat lagu dengan lirik yang disusun dengan menggunakan bahasa Berau. Ada pula yang membawa isu-isu lokal seperti banjir dan aktivitas pertambangan untuk berkarya dalam hip hop.

Di sisi lain, hip hop, seperti budaya asing lain memberikan dampak terhadap kurangnya minat dalam mempertahankan budaya lokal. Di Kalimantan Timur kurangnya pengelolaan budaya lokal menjadi salah satu penyebab budaya asing mendominasi minat masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan pada 180 siswa di salah satu sekolah di Sangatta, dan hasilnya 85% ternyata kurang fasih menuturkan bahasa daerahnya sendiri, itu belum termasuk pada pemahaman tentang penguasaan tari daerah, alat musik daerah, maupun lagu daerah. Komposisi masyarakat Kalimantan Timur yang multikultural, membuat masyarakatnya mulai kehilangan identitas kebudayaan asalnya. (<http://kaltim.tribunnews.com>)

Di masa modernisasi ini, manakala generasi muda lebih bangga menuturkan kata gaul ala Jakarta bahkan tuturan berdialek Barat dalam komunikasi sehari-hari, maka saat itulah ada rasa kekhawatiran bahwa masa depan kelestarian budaya nusantara bernuansa kedaerahan, lambat laun akan terjun bebas merosot ke arah kepunahan. Padahal, komunitas budaya maupun komunitas kerukunan berbagai suku mulai bertebaran di daerah yang kaya akan sumber daya pertambangan ini. Namun kiprahnya menuju pelestarian budaya lokal belum bisa dibilang cukup. Pendidikan seni dan

kebudayaan memang sudah masuk pada kurikulum sekolah. Namun masih bertumpu pada tujuan akademik saja. Belum jauh pada upaya pewarisan hingga pelestariannya.

Sementara yang dibutuhkan dalam pendidikan kebudayaan bukanlah pada *output* penilaian akademik semata, melainkan juga pada *outcome* yang dirasakan kepada siswa untuk sadar bahwa kebudayaan adalah eksistensi dan jati diri bangsa. Terutama di masa sekarang dimana media begitu kuat dalam melakukan penyebaran budaya asing membuat gempuran budaya dari berbagai tempat dapat menembus ke tengah-tengah masyarakat Kalimantan Timur.

Karena itu menyebarnya hip hop di Indonesia memiliki resiko timbulnya penggemar-penggemar hip hop yang hanya mengikuti tren tanpa benar-benar mengerti esensi dari budaya ini. Dikhawatirkan pula akan membuat mereka kehilangan jati diri dan lebih buruk lagi, terjerumus pada hal-hal negatif dari budaya hip hop seperti kekerasan, seks bebas hingga penyalahgunaan narkoba.

Untuk menghindari hal-hal negatif dari budaya hip hop, diperlukan pengetahuan tentang bagaimana imitasi yang dilakukan masyarakat Kalimantan Timur terhadap budaya asal Amerika Serikat ini. Untuk itu, tulisan ini akan menjelaskan imitasi budaya hip hop Amerika Serikat yang ada di Kalimantan Timur.

### **Kerangka Dasar Teori dan Konsep**

#### ***Konsep Kebudayaan***

Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansekerta "buddhayah", yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti "budi" atau "akal". Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu. (Koentjaraningrat, 2000: 181)

Koentjaraningrat menerangkan bahwa pada dasarnya banyak yang membedakan antara budaya dan kebudayaan. Namun pada kajian Antropologi, budaya dianggap merupakan singkatan dari kebudayaan yang tidak ada perbedaan dari definsi. Jadi kebudayaan atau disingkat budaya, menurut Koentjaraningrat merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Koentjaraningrat membedakan adanya tiga wujud dari kebudayaan yaitu: (1) Wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai- nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. (2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam suatu masyarakat. (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Sedangkan menurut Linton, Kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat yang mana pun dan tidak hanya mengenai sebagian dari cara hidup itu yaitu bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan. Jadi kebudayaan menunjuk kepada berbagai aspek kehidupan meliputi cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu.

### ***Teori Imitasi***

Komunikasi massa menampilkan berbagai model untuk ditiru oleh masyarakat, terutama media piktorial seperti televisi, film dan komik yang secara dramatis menyajikan perilaku fisik yang mudah dicontoh. Melalui televisi, orang meniru perilaku idola mereka. Teori imitasilah yang dapat menjelaskan mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan tren berpakaian, berbicara atau berperilaku tertentu lainnya.

Gabriel Tarde berpendapat bahwa semua orang memiliki kecenderungan yang kuat untuk menandingi tindakan orang di sekitarnya. Ia berpendapat bahwa mustahil bagi dua individu yang berinteraksi dalam waktu yang cukup panjang untuk tidak menunjukkan peningkatan dalam peniruan perilaku secara timbal balik. Ia juga memandang imitasi memainkan peranan yang sentral dalam transmisi kebudayaan dan pengetahuan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya. Dengan pengamatannya tersebut, Tarde sampai pada pernyataannya yang mengatakan bahwa “*society is imitation...*” Pernyataan ini didukung oleh Mc Dougal, pengarang buku teks psikologi pertama. (Maspupah, 2008: 216)

Pandangan Tarde tersebut banyak mendapat kritik karena kecenderungan manusia meniru orang lain sebagai suatu bawaan sejak lahir tidak cocok dengan kenyataan, karena seringkali pengamatan terhadap orang lain justru membuat masyarakat menghindari untuk meniru perilaku tersebut. Pandangan ini menganggap bahwa pernyataan Tarde tidak dipertegas dengan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya peniruan, cara seseorang dalam memilih model tertentu yang akan ditirunya ataupun jenis perilaku yang akan ditiru. Teori yang dikemukakan Tarde ini perlahan ditinggalkan dan digantikan oleh teori dari Seymour Feshbach yang menyatakan bahwa kecenderungan untuk meniru orang lain adalah sesuatu yang dipelajari atau diperoleh melalui suatu proses pengkondisian agar orang melakukan peniruan terhadap perilaku tertentu. (Maspupah, 2008: 216)

Teori imitasi dalam *social learning theory* yang diutarakan oleh Albert Bandura mengungkapkan bahwa ada 4 indikator yang menentukan seseorang melakukan peniruan. Keempat indikator tersebut adalah:

- a. Perhatian (*attention*). Seseorang tidak akan bisa menirukan kalau tidak memberikan perhatian kepada objek yang akan ditirunya. Contohnya: seseorang yang akan meniru gaya seorang artis maka ia akan memperhatikan artis yang akan ditirunya.
- b. Mengingat (*retention*). Subyek yang memperhatikan harus merekam peristiwa itu dalam sistem ingatannya. Seseorang harus mengingat-ingat apa yang akan ia tiru.
- c. Reproduksi gerak (*reproduction*). Setelah mengetahui atau mempelajari sebuah tingkah laku, seseorang juga dapat menunjukkan kemampuannya atau menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk tingkah laku. Dengan kata lain, subjek tersebut mempraktekkan apa yang ia tiru dari objek yang ia tiru.
- d. Motivasi (*motivation*). Motivasi juga penting karena merupakan penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu. Jadi, subyek harus memiliki alasan untuk meniru perilaku yang telah dimodelkan. (Nuri Rahmah Fajria, 2011: 24)

Albert juga menggagas bahwa media massa merupakan agen sosial utama yang turut menyebarkan suatu kebudayaan. Dalam era globalisasi ini, kebudayaan memiliki

banyak jalan untuk menyebar. Bahkan kebudayaan suatu negara bisa menjadi populer di negara lain. Hal inilah yang dikenal dengan Globalisasi budaya.

### **Globalisasi Budaya**

Globalisasi berasal dari kata *globe* yang berarti dunia. Secara harafiah, globalisasi bisa diartikan sebagai sebuah proses yang mendunia. Terdapat beragam konsep untuk menjelaskan globalisasi. Seperti definisi secara umum dalam kamus Oxford, globalisasi diartikan sebagai proses dimana suatu perkara atau organisasi mengembangkan pengaruh berskala internasional atau beroperasi dalam skala internasional. (<http://www.oxforddictionaries.com>)

Menurut David Held, globalisasi bisa dianggap sebagai serangkaian proses yang merupakan perwujudan dari transformasi ruang lingkup suatu organisasi dalam hal transaksi dan hubungan sosial, menghasilkan arus dan jaringan aktivitas, interaksi serta kekuatan antar-benua atau antar-regional. (<http://www.polity.co.uk>.) David Held, Anthony McGrew, David Goldblatt dan Jonathan Perraton memberikan tiga perspektif berbeda mengenai globalisasi yang dominan di tahun 1990-an.

Yang pertama adalah perspektif hyperglobalis. Perspektif hyperglobalis globalisasi sebagai era baru dalam sejarah manusia. Era baru ini ditandai dengan menurunnya relevansi dan otoritas negara-negara yang sebagian besar disebabkan oleh ekonomi pasar global. Perekonomian menjadi terdenasionalisasi. Perspektif kedua adalah perspektif skeptis. Perspektif skeptis memandang proses internasional saat ini bukanlah mencerminkan globalisasi, melainkan lebih terfragmentasi dan teregionalisasi. Perspektif yang terakhir adalah perspektif transformasional. Perspektif ini pada dasarnya berbeda dari kedua perspektif sebelumnya, yaitu tidak ada penyebab tunggal (pasar atau ekonomi) di balik globalisasi dan tidak ditentukannya hasil proses globalisasi tersebut. Dalam perspektif ini, kisaran faktor yang mempengaruhi proses globalisasi jauh lebih besar dan hasilnya jauh lebih tidak pasti. (<https://clg.portalxm.com>.)

Dalam cakupan budaya, David Held menjelaskan pandangan kaum hiperglobalis tentang *cultural globalization* atau globalisasi budaya. Menurut Held, globalisasi budaya adalah proses homogenisasi dunia di bawah naungan budaya populer Amerika atau paham konsumsi budaya Barat secara umum. (David Held, 1999:327)

Menurut Held, munculnya teknologi baru merupakan kunci dari globalisasi budaya. (David Held, 2005: 78) Kemajuan teknologi mendukung proses homogenisasi dalam era globalisasi yang kemudian membuat proses transfer budaya menjadi semakin cepat, mudah dan dengan cakupan yang lebih luas. Sebagai fenomena internasional, globalisasi budaya tentu menghasilkan berbagai dampak, antara lain yaitu adanya berbagai pola pikir baik yang dapat kita tiru, seperti etos kerja dan kreatifitas yang tinggi, kedisiplinan serta ilmu dari negara lain. Namun teknologi juga berpeluang besar dalam menciptakan dunia baru yang megglobal, dimana perubahan lingkungan sosial budaya, pergaulan dan jati diri terhadap nasionalisme dapat mengalami degradasi atau penurunan moral.

Karena globalisasi, citra, gagasan dan gaya hidup baru menyebar dengan cepat ke seluruh pelosok dunia. Semakin tinggi tingkat ketertarikan masyarakat terhadap gagasan dan nilai suatu budaya baru, semakin tinggi pula kecepatan penyebaran budaya tersebut. Maka tidak heran jika kebudayaan suatu negara menjadi konsumsi masyarakat global.

### **Metode Penelitian**

Penulis menggunakan tipe penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berupaya menjelaskan imitasi budaya hip hop Amerika Serikat di Kalimantan Timur. Jenis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, dimana data primer diperoleh dengan wawancara (turun ke lapangan secara langsung) dan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, laporan, internet dan lain-lain yang dapat diuji kebenarannya. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, yaitu melalui pengamatan langsung di lapangan dan wawancara terbuka dengan teknik *in-depth interview* bersama narasumber untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian. Untuk mendapatkan data pendukung, penulis juga menggunakan teknik telaah pustaka (*library research*), yaitu dengan cara mengumpulkan data dengan menelaah sejumlah literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan menggunakan pendekatan *ethnography*, yaitu suatu studi atau riset tentang perilaku masyarakat yang dipelajari langsung dari lingkungan aslinya.

### **Hasil Penelitian**

Dalam bagian ini penulis memberikan analisis dan membahas mengenai hasil penelitian mengenai imitasi budaya Amerika Serikat yang terjadi di Kalimantan Timur. Hip hop merupakan suatu elemen budaya yang menyebar di Kalimantan Timur akibat adanya globalisasi. Dalam hal ini penulis menggunakan pendekatan hiperglobalis yang dikemukakan oleh David Held. Menurut Held, globalisasi merupakan era baru dalam sejarah manusia yang ditandai dengan menurunnya relevansi dan otoritas negara-negara. Dalam lingkup budaya, Held berpendapat bahwa globalisasi budaya merupakan proses homogenisasi dunia di bawah naungan budaya populer Amerika atau paham konsumsi budaya Barat secara umum.

Dengan adanya media-media sosial, penyebaran budaya menjadi lebih cepat. Imitasi budaya lah yang berperan dalam membuat unsur budaya hip hop yang berasal dari Amerika Serikat menjadi lebih mudah tersebar di Kalimantan Timur. Meniru lebih mudah daripada menciptakan sendiri, terutama tentang hal-hal yang baru. Teori imitasi dalam *social learning theory* yang diutarakan oleh Albert Bandura mengungkapkan bahwa ada 4 indikator yang menentukan seseorang melakukan peniruan. Keempat indikator tersebut adalah:

#### **1. Perhatian (*attention*)**

Imitasi budaya memudahkan proses menyebarnya unsur-unsur kebudayaan dari satu kelompok ke kelompok lainnya atau dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya. Hip hop merupakan budaya yang berasal dari masyarakat Bronx di Amerika Serikat. Awalnya, seperti yang dikatakan oleh Ichal, seorang artis dan pengamat hip hop di Samarinda, hip hop masuk ke Samarinda karena pengaruh dari luar daerah melalui pendatang atau pelajar yang pernah belajar di luar. Selain itu, hip hop juga populer lewat acara di televisi.

Namun kini dengan adanya proses globalisasi budaya dan teknologi baru mendukung terjadinya homogenisasi dalam cakupan internasional yang kemudian membuat proses transfer budaya hip hop menjadi semakin cepat, mudah dan dengan cakupan yang lebih luas. Hal ini lah yang terjadi di Kalimantan Timur. Kalimantan Timur seperti wilayah lain di berbagai belahan bumi telah memasuki era kemudahan informasi dan komunikasi. Kecepatan arus informasi yang masyarakat bisa dapatkan dari media cetak seperti majalah, koran dan sebagainya serta media elektronik seperti televisi dan radio kini menjadi penghantar yang efisien untuk suatu budaya dapat menyebar. Ditambah dengan adanya media internet, kini masyarakat Kalimantan Timur yang menggemari hip hop dengan mudah dapat mencari informasi apapun yang mereka inginkan tentang hip hop kapan saja dan dimana saja melalui internet dan media sosial.

Melalui musik dan video serta konten-konten lain yang bermuatan budaya hip hop seperti *rap*, *breakdance*, *graffiti* dan *fashion*, budaya ini dengan mudah mendapatkan perhatian (*attention*) dari masyarakat Kalimantan Timur. Hal ini akhirnya memungkinkan adanya proses imitasi budaya yang awalnya asing bagi mereka dan membuatnya menjadi bagian dari hidup mereka.

## **2. Mengingat (*retention*)**

Indonesia memiliki sebuah forum khusus hip hop yang di dalamnya membahas segala tentang hip hop. Forum tersebut adalah HIPHOPINDO.NET. Di sana masyarakat seluruh Indonesia bisa mendapatkan *update* seputar hip hop, baik perkembangannya, pergerakannya, artis-artisnya, bahkan sejarahnya, baik di Indonesia, maupun internasional. Dengan adanya forum HIPHOPINDO.NET dan berbagai jenis media massa lain, masyarakat bisa mengenal tentang simbol-simbol yang berkaitan dengan hip hop.

Simbol atau *sign* merupakan tanda yang dipergunakan untuk memberikan ciri-ciri khusus pada sesuatu atau seseorang. Simbol-simbol yang digunakan oleh seseorang atau sesuatu dapat mendukung dan membentuk identitas tertentu. Simbol-simbol diinteraksikan dengan manusia lain melalui interaksi sosial. Simbol-simbol tersebut misalnya bahasa, tulisan atau simbol lain yang dinamis dan unik. Interaksi dari simbol-simbol tersebut menghasilkan makna tertentu yang menjadi dasar komunikasi.

Beberapa simbol yang digunakan oleh artis hip hop internasional seperti Wu Tang Clan, 50 Cent dan Soulja Boy untuk memperlihatkan identitasnya antara lain yaitu bahasa, aksesoris dan pakaian. Dalam hal bahasa, terdapat beberapa istilah yang diucapkan oleh artis hip hop internasional yang akhirnya populer di Kalimantan Timur. Istilah-istilah tersebut antara lain *swag*, *nigga*, *bling-bling* dan lain-lain. Simbol lainnya biasanya ditunjukkan kepada para penggemarnya dengan cara mengenakan pakaian dan aksesoris tertentu yang berciri-khas hip hop seperti topi (*snapback*) dan kalung rantai.

Keaadaan di Kalimantan Timur dimana masyarakatnya mengetahui simbol-simbol tersebut dapat menjadi suatu bukti bahwa indikator mengingat (*retention*) dalam imitasi budaya hip hop telah terpenuhi.

### **3. Motivasi (*motivation*)**

Motivasi adalah indikator yang menjadi penghantar seseorang untuk mengimitasi sesuatu. Yang menjadi alasan mengapa hip hop begitu diminati adalah kemampuannya untuk menjadi wadah bagi masyarakat dari berbagai latar belakang kepercayaan, budaya, ras dan etnis untuk dapat mengeskpresikan diri lewat sikap *self-determine*, secara individual maupun kolektif. Seperti yang dilakukan oleh Dawg G., ketua komunitas Samarendah yang mendalami hip hop dengan motivasi ingin mendapat teman dengan hobi yang sama, ingin banyak mendapat ilmu tentang hip hop dan ingin dikagumi oleh penggemar hip hop lain.

Budaya hip hop menyajikan kebebasan dan konten yang menarik serta mudah dipahami bagi berbagai lapisan masyarakat dan mengakibatkan budaya tersebut semakin berkembang. Hip hop dianggap sebagai budaya yang ‘kekinian’ dan mempertahankan hegemoninya sejak awal kemunculannya pada tahun 1970-an hingga kini. Bukan hanya di benua Amerika, melainkan di seluruh dunia, tidak terkecuali di berbagai wilayah di Indonesia termasuk Kalimantan Timur.

Kalimantan Timur memiliki banyak penggemar hip hop yang tergabung dalam komunitas-komunitas hip hop. Mereka menjalani budaya hip hop dengan berbagai alasan. Ada yang menjalaninya dengan motivasi sekedar menjalankan hobi, ada pula yang menganggapnya sebagai jalan hidup. Seperti yang diharapkan Dawg G. yang menjadikan hip hop sebagai pegangannya dalam menggapai mimpi menggapai prestasi dan membuat label musik sendiri.

Di indikator ini pula yang menjadi penentu cepat atau lambatnya seseorang melakukan proses imitasi karena ketika seseorang memiliki alasan untuk melakukan imitasi, maka proses selanjutnya adalah reproduksi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Dawg G. yang mengatakan dia langsung bergabung dengan komunitas *rapper* setelah dia termotivasi oleh acara-acara hip hop di televisi yang menampilkan idola yang ia kagumi.

### **4. Reproduksi (*reproduction*)**

Indikator reproduksi (*reproduction*) adalah indikator yang paling berpengaruh dalam berkembangnya budaya hip hop di Kalimantan Timur karena pada indikator ini terjadi proses pembutan ulang dan pada indikator ini lah proses imitasi nampak. Hal ini dapat dilihat dari berbagai tindakan penggemar hip hop, misalnya produksi karya hip hop, dibuatnya komunitas hip hop dan diikutinya gaya fashion ala hip hop.

Seperti yang terjadi di Kalimantan Timur. Terdapat berbagai karya *graffiti* di tembok-tembok di berbagai sudut kota-kota di Kalimantan Timur. Bukan hanya *graffiti*, ada pula *rapper* Kalimantan Timur ada yang mengangkat isu-isu kota seperti banjir. Dalam sebuah lagu *rap* berjudul “Samar-Indah” karya Dawg G, seorang *rapper* asal Samarinda.

Ada pula yang menggabungkan hip hop dengan elemen budaya daerah. Seperti di Kutai Kartanegara, ada kelompok *rapper* bernama Tudung Benua. Mereka menggunakan bahasa Kutai dalam lagu ciptaan mereka sendiri yang mereka

nyanyikan dan mereka bagikan rekamannya di media sosial. Ada pula *rapper* asal Samarinda yang menggunakan instrumen tradisional Dayak untuk mengiringi nyanyian *rap*-nya. Ada pula yang menyajikan tarian hip hop yang digabungkan dengan elemen tarian daerah seperti The Bornation yang menyajikan gabungan dari elemen tarian hip hop dan tari Dayak.

Dari keempat indikator di atas, dibuktikan bahwa penggemar hip hop di Kalimantan Timur dapat dikatakan melakukan imitasi budaya, yang mana dalam hal ini semuanya telah terpenuhi. Bentuk imitasi yang pecinta hip hop Kalimantan Timur lakukan adalah di antaranya berupa gaya berpakaian, menyanyi atau menari seperti artis idolanya. Di antaranya ada yang benar-benar mendalami kegiatan sebagai pelaku budaya hip hop seperti *rapper*, *hip hop dancer* dan lain sebagainya. Perilaku imitasi ini tidak lepas dari peran media massa. Kemudahan konten media massa untuk dipahami membuat masyarakat, khususnya para penggemar hip hop dapat dengan mudah mengimitasi budaya hip hop yang mereka anggap menarik.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan imitasi budaya hip hop Amerika Serikat di Kalimantan Timur dapat dilihat dari 4 indikator, yaitu perhatian, mengingat, motivasi dan reproduksi. Dari keempat indikator tersebut telah diketahui bahwa indikator motivasi dan reproduksi adalah indikator yang paling berpengaruh dalam proses imitasi budaya hip hop di Kalimantan Timur. Indikator motivasi menjadi faktor yang mendorong individu melakukan proses imitasi budaya hip hop di Kalimantan Timur. Kemudian indikator reproduksi yang dilakukan penggemar hip hop menjadi bukti adanya proses imitasi budaya hip hop di Kalimantan Timur terjadi.

Perilaku imitasi yang dilakukan antara lain, imitasi gaya berbahasa, berpakaian, menyanyi atau menari seperti artis idolanya. Banyak dari penggemar hip hop di Kalimantan Timur yang benar-benar mendalami kegiatan sebagai pelaku budaya hip hop seperti *rapper*, *hip hop dancer* dan lain sebagainya.

Walaupun budaya hip hop yang ada di Kalimantan Timur merupakan budaya yang berasal dari Amerika Serikat, hip hop Kalimantan Timur memiliki ciri khas tersendiri. Tidak jarang para penggemar hip hop Kalimantan Timur mengakat isu tentang masalah di kota mereka dalam berkarya. Sering pula terlihat mereka menyelipkan elemen kedaerahan asli Kalimantan Timur. Sebagai hasil dari usaha mereka dalam berkarya, mereka juga turut menorehkan prestasi di bidang hip hop mereka masing masing. Namun jika memberikan hasil positif dengan cara yang positif, maka meniru bukanlah hal yang salah. Terutama meniru kreatifitas dan sisi positif dari budaya hip hop, serta menjauhi sisi negatifnya. Terbukti di Kalimantan Timur perkembangan hip hop tidaklah tercemar akan efek negatif dari budaya ini. Para pelakunya masih berpegang dan tidak meninggalkan prinsip serta budaya Kalimantan Timur.

### **Daftar Pustaka**

#### ***Buku/ Dokumen/ Ensiklopedia***

Chang, Jeff. 2005. *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip Hop Generation*. New York: St. Martin Press.

----- . *Issue Brief: Hip-Hop*, diakses dari [cdn.itvs.org/hip\\_hop-issue-brief-hip-hop.pdf](http://cdn.itvs.org/hip_hop-issue-brief-hip-hop.pdf), pada 14 Agustus 2016.

Fajria, Nuri Rahmah. 2011. *Pengaruh Tayangan Opera Van Java Terhadap Perubahan Perilaku Kekerasan di SMA Triguna Utama Ciputat*. Jakarta: Universitas Islam Negeri.

Ghazy, Nurul. 2009. *Pengaruh Globalisasi Terhadap Kedaulatan Negara Indonesia*. Jakarta: Universitas Islam Negeri.

Held, David. 2005. *An Introduction To The Social Sciences: Understanding Social Change*. London: Routledge.

----- . Anthony McGrew, David Goldblatt dan Jonathan Perraton. 1999. *Global Transformations: Politics, Economics and Culture*. California: Stanford University Press.

Ihromi, T.O. 2006. *Pokok-Pokok Antropologi Politik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Antropologi 1*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Liliweri, Alo. 2002. *Makna Budaya dalam Komunikasi antar Budaya*. Yogyakarta: PT. LKiS Pelangi Aksara.

Maspupah. 2011. *Pengaruh Tayangan Kartun Animasi Upin dan Ipin di Media Nusantara Citra Televisi Terhadap Penggunaan Kosakata Murid Raudhatul Athfal Al-Bariyyah Kramat Jati Jakarta Timur*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Rahman, Bajora. 2012. *Diplomasi Hip Hop Sebagai Diplomasi Budaya Amerika Serikat*. Depok: Universitas Indonesia.

Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sutardi, Tedi. 2003. *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung: Setia Purnama Inves.

Wang, George, Jan Servaes dan Anura Goonasekera. 2000. *The new Communications Landscape: Demystifying*. London: Routledge.

### **Online**

*#BlackBook Indonesian Hiphop Documentary*. HiphopIndo.Net, diakses dari <http://hiphopindo.net/videos/blackbook-indonesian-hiphop-documentary/>, pada 11 Agustus 2016.

Aidi, Hishaam. 2011. *The Grand (Hip-Hop) Chessboard Race, Rap and Raison d'État, Middle East Report 206*, diakses dari

[https://www.academia.edu/876879/\\_Race\\_Rap\\_and\\_Raison\\_dEtat\\_MERI\\_P\\_Fall\\_2011](https://www.academia.edu/876879/_Race_Rap_and_Raison_dEtat_MERI_P_Fall_2011), pada 11 Agustus 2016.

Anggaran Dasar & Anggaran Rumah Tangga Ikatan Olahraga Dancesport Indonesia (Iodi), diakses dari <http://indonesiadancesport.com/>, pada 30 Januari 2017.

Aries, DC. *History of hip-hop music*, diakses dari <http://www.helium.com/items/2059443-history-of-hip-hop-music?page=2>, pada 14 Agustus 2016.

Cassel, Laine. 2011. *Hip-Hop Lives on in Venezuela*, diakses dari <http://upsidedownworld.org/archives/venezuela/hip-hop-lives-on-in-venezuela/>, pada 11 Januari 2017.

Fariborz, Arian. 2005. *Rap Rebellion - Loud and Proud*, diakses dari <https://en.qantara.de/content/algerian-hip-hop-rap-rebellion-loud-and-proud>, pada 11 Januari 2017.

Farouk, Yazir. 2016. *Bikin Bangga, Tarian Dayak Juara di Polandia, Kalahkan 16 Negara*, diakses dari <http://www.suara.com/lifestyle/2016/12/22/233100/bikin-bangga-tarian-dayak-juara-di-polandia-kalahkan-16-negara>, pada 22 Juli 2017.

*Jigga What? - The Impact of Hip-Hop Culture on Today's Youth*, diakses dari [wetpig.com/jigga-what-the-impact-of-hip-hop-culture-on-todays-youth/](http://wetpig.com/jigga-what-the-impact-of-hip-hop-culture-on-todays-youth/), pada 14 Agustus 2016.

Martinez, Jeremiah. 2016. *The History of Hip Hop: A Brief History of Hip Hop Culture*, diakses dari <http://www.askhiphop.com/hip-hop-history/>, pada 14 Agustus 2016.

Miller, Liam. 2015. *Not all graffiti is vandalism – let's rethink the public space debate*, diakses dari <http://theconversation.com/not-all-graffiti-is-vandalism-lets-rethink-the-public-space-debate-38972>, pada 22 Juli 2016.

*Oxford Dictionaries*, diakses dari <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/globalization>, pada 30 Agustus 2016.

Phil. 2011. *The Future of Libyan Hip Hop: Interview with Khaled M*, diakses dari <http://www.thephonograph.co.uk/2011/09/15/the-future-of-libyan-hip-hop-interview-with-khaled-m/>, pada 11 Januari 2017.

Price III, Emmett G. 2006. *Hip Hop Culture*. Santa Barbara: ABC Clio.  
-----, 2007. *What's New? The Effect of Hip-Hop Culture on Everyday English*. IIP Digital, diakses dari <http://iipdigital.usembassy.gov/st/english/publication/2008/06/20080608225637srenod0.8430139.html>, pada 14 Agustus 2016.

*Profil Iwa K*, diakses dari [http://www.kapanlagi.com/indonesia/i/iwa\\_k/#](http://www.kapanlagi.com/indonesia/i/iwa_k/#), pada 16 Agustus 2016.

Rahmawati, Laily. 2016. *Graffiti berkembang di Kota Bogor sejak 2002*, diakses dari <http://www.antaraneews.com/berita/539168/graffiti-berkembang-di-kota-bogor-sejak-2002>, pada 7 Agustus 2017.

Rifandi, Ahmad. 2017. *Pertahankan Eksistensi Bahasa Daerah*, diakses dari <http://kaltim.tribunnews.com/2017/03/28/pertahankan-eksistensi-bahasa-daerah>, pada 22 Juli 2017.

*Three Perspectives on Globalization*, diakses dari [https://clg.portalxm.com/library/keytext.cfm?keytext\\_id=24](https://clg.portalxm.com/library/keytext.cfm?keytext_id=24), pada 15 April 2017.

*What is Globalization?*, diakses dari <http://www.polity.co.uk/global/whatisglobalization.asp>, pada 6 Februari 2017.

#### ***Sumber Wawancara***

Anggono, Oktavian Kunto. 2017. *Wawancara Seputar Hip Hop Kaltim*. Samarinda, pada 7 Maret 2017.

Errisaldinata. 2017. *Wawancara Sejarah Hip Hop Kaltim*. Samarinda, pada 5 Juni 2017.

Firmanda, Finza. (fnz.thebornation@gmail.com). Wawancara melalui *Email* kepada M. Ridi Pradana (pradanaridi@gmail.com), pada 23 Agustus 2016.

Rodi ([rdssuxx@gmail.com](mailto:rdssuxx@gmail.com)). Wawancara melalui *Email* kepada M. Ridi Pradana (pradanaridi@gmail.com), pada 21 Agustus 2016.