

# BAB 1

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa-masa SMA yaitu tepatnya pada tahun 2016, saya melihat banyak sekali ekstrakurikuler di sekolah saya. Pada saat itu, saya bersekolah di Pondok Pesantren Madinatunnajah, Tangerang Selatan. Tidak seperti pesantren lain yang hanya terdapat kegiatan religi, pesantren ini memiliki banyak ekstrakurikuler resmi maupun yang tidak resmi. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut seperti; Bela diri Pencak Silat, Marawis, grup musik, grup vokal, *modern dance*, dan juga Beatbox. Kemudian dari sekian banyak ekstrakurikuler tersebut, saya tertarik pada Beatbox dan menjadi pertama kalinya bagi saya mengenal Beatbox.

Ketertarikan saya pada Beatbox, akhirnya membawa diri saya untuk mempelajari teknik peniruan suara tersebut. Bukan hanya sebuah peniruan suara, Beatbox juga membuat titik awal yang menarik dalam melihat dan meneliti mengenai proses, fungsi dan estetika musik yang dimediasi oleh komputer<sup>1</sup>. Kemudian, Beatbox seperti halnya musik Mashup yaitu bukan hanya menjiplak ataupun memproduksi kembali sebuah musik, tetapi Beatbox dan Mashup menjadi

---

<sup>1</sup> Thompson, Tok. "Beatboxing, Mashups, and Cyborg Identity." *Posthuman Folklore*, 2019. 171

sebuah bentuk gaya karya seni baru dan juga pilihan estetika yang baru dalam bermusik<sup>2</sup>.

Ketika saya masuk di dalam ruang lingkup Beatbox di Pesantren tersebut, saya mendapatkan informasi bahwa kebanyakan mereka belajar dari para pendahulu mereka. Namun, tidak sedikit dari mereka tidak diajarkan secara langsung, melainkan mereka belajar secara otodidak dengan mengambil materi dari YouTube. Informasi tersebutlah yang akhirnya membuat saya tertarik untuk melihat dan mempelajari lebih dalam mengenai Beatbox melalui YouTube.

Ketika pertama kali saya mencari informasi mengenai Beatbox di YouTube, Saya menemukan *channel-channel* yang memberikan konten Beatbox yaitu Beatbox TV dan SwissBeatbox. Namun dari kedua channel tersebut, *channel* SwissBeatbox yang terbilang lebih aktif dan terbilang memiliki konten yang lengkap juga memiliki pengikut lebih banyak. Hal tersebutlah yang membuat saya lebih memilih untuk mengikuti informasi dan tutorial dari channel SwissBeatbox. Di dalam channel YouTube SwissBeatbox banyak konten-konten yang tersedia seperti: Kompetisi Beatbox, Penampilan Beatbox (*Shoutout*), sampai dengan tutorial Beatbox.

Dari berbagai macam pengalaman yang saya alami tersebut mengenai Beatbox, saya berpikir tentang *“Bagaimana konsep peniruan suara ini bisa terjadi dan populer? Darimana konsep peniruan suara seperti ini berasal?”*

---

<sup>2</sup> Thompson, Tok. “Beatboxing, Mashups, and Cyborg Identity.” *Posthuman Folklore*, 2019. 172

*Bagaimana budaya tersebut bisa masuk di Indonesia? ”. Dari beberapa pertanyaan tersebut, saya mulai mencari tahu lebih dalam mengenai Beatbox dan konsep peniruan suara tersebut. Kemudian saya melakukan penelusuran dan mencari informasi mengenai sejarah Beatbox di Google. Pada awalnya, istilah Beatbox merujuk pada orang-orang yang bisa menirukan suara bunyi ketukan atau mesin drum generasi pertama. Para peniru ini dikenal sebagai ‘Human Beatbox’ atau ‘Human drum machine’<sup>3</sup>.*

Beatbox seperti sebuah seni Graffiti yaitu terbentuk sebagai bentuk seni urban. Pada awal mula Hip-Hop berkembang dan mulai dikenal yaitu pada tahun 1980-an. Namun, mesin drum, *synthesizer* dan sampler tidak cukup terjangkau bagi Para musisi rapper di komunitas perkotaan di *New York City* terutama di Bronx<sup>4</sup>. Berdasarkan kebutuhan dari para musisi-musisi Rap maka lahirlah sebuah alat musik yang mudah diakses yaitu dengan menggunakan mulut, demikian lahirlah *Human Beatbox* yang sekarang lebih dikenal sebagai Beatbox. Kemudian lahirlah musisi-musisi Beatbox yang mulai dikenal antara lain Darren 'Buffy' Robinson, Doug E Fresh dan Biz Markie.

Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa praktik peniruan bunyi suara telah ada sejak dahulu kala. Peniruan bunyi atau yang saat itu dikenal sebagai perkusi

---

<sup>3</sup> “History of Beatbox: Old School | Human Beatbox.” Accessed April 26, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-2/>

<sup>4</sup> “History of Beatbox: Old School | Human Beatbox.” Accessed April 26, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-2/>

akapela ini, bahkan telah menjadi budaya yang otentik di beberapa tempat<sup>5</sup>. Peniruan peniruan bunyi tersebut menirukan bebunyian yang ada di lingkungan atau di alam. Terkadang peniruan suara-suara yang diproduksi tersebut mengikuti ritme dan nada yang merepresentasikan sebuah suara-suara yang ada di alam maupun kosakata yang dikombinasikan sehingga menghasilkan alunan nada dan musik. Seni vokal perkusi tradisional seperti ini sudah populer dan bahkan menjadi budaya yang autentik di beberapa tempat seperti; seni musik vokal Bol di India, Seni musik Kouji di Cina dan vokal perkusi di Afrika<sup>6</sup>. Vokal perkusi Tari Kecak di Indonesia menjadi sebuah tradisi leluhur di dalam upacara adat di Bali.

Secara fundamental, Beatbox dimulai di New York City bersamaan dengan lahirnya *Sub-culture* Hip-Hop di jalanan Harlem. Meskipun Beatbox menjadi penopang perkembangan Hip-Hop pada era tersebut, sayangnya budaya ini tidak terdokumentasikan sebagai salah satu elemen penting dalam Hip-Hop seperti :*Mcing* (Rap), DJ, Breakdance, dan Graffiti<sup>7</sup>. Namun, Beatbox telah menjadi salah satu seni yang berkembang pesat di New York City. Perkembangan Beatbox ini juga berkembang secara dinamis, mulai dari bawah tanah

---

<sup>5</sup> "Part 1: The pre-history of beatboxing | human beatbox." Accessed: April 23, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-1/>

<sup>6</sup> Thompson, Tok. "Beatboxing, Mashups, and Cyborg Identity." *Posthuman Folklore*, 2019. 174

<sup>7</sup> "Part 1: The pre-history of beatboxing | human beatbox." Accessed: April 23, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-1/>

(*underground*) juga dengan *Music Performance* di beberapa genre lainnya di luar Hip-Hop.

Kemudian, seiring perkembangan zaman dan teknologi, budaya peniruan suara atau Beatbox ini terus berkembang di beberapa negara lainnya melalui beberapa acara dan platform hiburan-hiburan lainnya seperti YouTube, Instagram dan Tik-Tok. Dalam jurnalnya bahwa Beatbox kini juga bergerak ke ranah internet (*cyberspace*) terutama Youtube. Meskipun tidak berpindah sepenuhnya, tetapi Youtube menjadi sebuah wadah lain untuk para musisi Beatbox melakukan *Performance*-nya dan juga sebagai metode mereka dalam mendistribusikan konten yang mereka buat<sup>8</sup>.

Hal tersebut dapat terlihat dalam konten SwissBeatbox channel, Mereka mengunggah beberapa konten dan acara *Beatbox* secara Internasional. Channel tersebut menayangkan konten hiburan yang berisi praktik budaya komunitas Beatbox seperti: *Beatbox Battle*, *Beatbox Music Performance (Showcase)*, *Beatbox Jam*, dan *Shoutout Beatbox* untuk memperkenalkan musisi-musisi *Beatbox* baru di seluruh Dunia.

Pada umumnya, peniruan suara yang diproduksi oleh penggiat Beatbox tersebut adalah suara-suara instrumental musik seperti; *Bass*, *Snare*, *Hi-Hats*, dan Gitar. Hasil peniruan bunyi tersebut mereka kombinasikan menjadi sebuah musik. Musik-musik yang diproduksi ini pada akhirnya akan berpatokan dengan genre

---

<sup>8</sup> Thompson, Tok. "Beatboxing, Mashups, and Cyborg Identity." *Posthuman Folklore*, 2019, 173.

atau aliran-aliran musik pada umumnya seperti Hip-Hop, R&B, Jazz, Pop dan lain sebagainya. Banyak sekali praktisi-praktisi Beatbox tersebut yang pada akhirnya memainkan musik mereka dengan genre-genre tersebut di berbagai macam acara seperti *Freestyle* dan Kompetisi Beatbox. Para pelaku praktisi Beatbox tersebut atau biasa disebut *Beatboxer* akan berhadapan dan saling unjuk diri kemampuan mereka menyaingi *Beatboxer* lainnya.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, bahwa perkembangan Beatbox juga terpengaruh oleh perkembangan teknologi dan Internet. Namun pergerakannya melalui media internet tidak membuat semua orang mengenal Beatbox, seperti apa yang terjadi di Indonesia. Secara data, sejarah perkembangan dan pergerakan Beatbox di Indonesia belum terlacak sampai saat ini. Hal tersebut ditunjukkan bagaimana data sejarah Beatbox di Indonesia belum pernah ditulis secara ilmiah maupun akademis dalam melacak historisitasnya. Ada beberapa artikel yang berusaha untuk menuliskan historis dari Beatbox Indonesia, namun artikel tersebut dapat dipertanyakan kembali dalam sisi kredibilitas informasinya. Kebanyakan artikel tersebut tidak mencantumkan sumber referensi dan profil penulis yang jelas.

Secara umum, Billy Bdabx dan Tito A.k.a Titz Fade 2 Black dikenal sebagai tokoh penyaluran Beatbox di Indonesia. Mereka berdua mengenal dan mempelajari Beatbox melalui internet terutama dalam platform YouTube<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> “*Tentang Beatbox Indonesia : Asal Mula Beatbox Indonesia*”. Accessed Mei 1, 2022. [http://beatboxmaker.blogspot.com/p/blog-page\\_29.html](http://beatboxmaker.blogspot.com/p/blog-page_29.html)

Terlebih lagi, Billy juga pernah mengikuti ajang *Beatbox World Championship* yang diadakan di Berlin, Jerman pada tahun 2004/2005. Penyebaran Beatbox secara massa juga di Indonesia juga dipengaruhi oleh peran TV, banyak acara TV pada saat itu yang kerap mengundang Billy sebagai bintang tamu untuk memperkenalkan Beatbox dan prestasinya.

Pada tahun 2019, terlaksana salah satu acara kompetisi Beatbox terbesar yang pernah terjadi di Indonesia yaitu Werewolf Beatbox Battle Championship 2019. Acara *Battle Beatbox* ini menjadi kedua kalinya acara yang dilaksanakan secara nasional. Sebelumnya Werewolf Beatbox Battle Championship diselenggarakan pada tahun 2018. Dalam video interview di kanal youtube Werewolf Beatbox yang berjudul “Apa itu Werewolf Beatbox”, Kompetisi Beatbox ini dipelopori oleh Muhammad Diponegoro yang dikenal sebagai Dipo bersama beberapa rekannya di Tangerang City Mall<sup>10</sup>. Terbentuknya acara ini berdasarkan pengalaman pribadinya yang tidak cukup berkembang meskipun telah memenangkan beberapa lomba lokal.

Dari berbagai macam tiruan musik dari beberapa kontestan Beatbox yang hadir pada acara Werewolf Beatbox Battle Championship 2019 tersebut, kebanyakan mereka memproduksi musik-musik dengan *genre* Hip-Hop dan Dubstep, terutama bagi para *Beatboxer* Indonesia. Hal tersebut terlihat sama seperti dengan yang peniruan-peniruan musik yang ada di Swissbeatbox. Berbeda

---

<sup>10</sup> “Bermula Dari Pemenang, Hingga Menjadi Seorang Ceo”. Accessed Mei 1, 2022. <https://decode.uai.ac.id/?p=4056>

dengan Stitch, seorang *Beatboxer* asal Malaysia yang membawakan musik bergenre R&B dan Pop. Stich juga menambahkan elemen baru yaitu peniruan bunyi kosa kata yang terdengar seperti suara yang diproduksi oleh kaset/radio pada musiknya.

Selain itu, dalam segi otentisitasnya para *Beatboxer* Indonesia dalam acara tersebut tetap mempertahankan musik-musik modern. Dalam hal itu, tidak terlihat bahwa musik Beatbox yang dibawakan oleh musisi dari Indonesia mempunyai ciri dan identitas yang merepresentasikan Indonesia. Hal tersebut membuat Beatbox menjadi berbeda dengan budaya-budaya luar lain yang diadopsi dan dilokalkan. Dan dari segi penontonnya, mereka lebih memberikan reaksi kagum terhadap *beat* yang cepat atau padat dan *sound effect* yang menurut mereka sulit ditiru seperti musik Dubstep dan Hip-Hop. Berbeda dengan penonton yang ada di acara Grand Beatbox Battle di SwissBeatbox yang memberikan reaksi yang menikmati musik yang mengedepankan musikalitas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam fokus penelitian saya ini, saya melihat bahwa praktik budaya peniruan bunyi yang dilakukan oleh musisi beatbox di Indonesia hanya meniru teknik peniruan yang dilakukan oleh musisi beatbox di Swissbeatbox atau meniru dan memodifikasi bebunyian yang ada di sekitar. Terlebih lagi, Beatbox seperti halnya musik Mashup yaitu bukan hanya menjiplak ataupun memproduksi kembali sebuah musik, tetapi Beatbox dan Mashup menjadi sebuah bentuk gaya karya seni

baru dan juga pilihan estetika yang baru dalam bermusik<sup>11</sup>. Gaya peniruan tidak hanya menggunakan teknik imitasi, tetapi juga memproduksi kembali dengan vokal dan gestur dalam bentuk yang berbeda.

Selain itu, fenomena keterbatasan *genre* yang dapat diproduksi oleh para *Beatboxer* di Indonesia ini tidak lepas dari keterikatan mengenai budaya populer di kalangan remaja, dan konsumsi media para *Beatboxer* di Indonesia. Budaya Hip-Hop di Indonesia pada saat itu sedang menjadi budaya yang populer dan musik-musik Hip-Hop asal Indonesia bahkan luar negeri pun kerap sering kali diputar dan diperbincangkan. Keterkaitan antara penyebaran dan platform SwissBeatbox terhadap *Werewolf Beatbox Battle Championship* 2019 pun juga dapat menjadi faktor.

Seperti Hip-Hop, musik Dubstep pun kerap menjadi musik EDM (*Electronic Music Dance*) yang populer pada masa itu dan sering kali diputar oleh para penikmat musik yang menyukai musik ramai dan memiliki instrumen juga *beat* yang padat dan efek suara yang bermacam macam seperti suara robot, monster, alien, dan lainnya. Kepadatan *beat*, tempo yang cepat, dan efek-efek suara yang bervariasi inilah yang membuat genre musik Hip-Hop dan Dubstep yang populer menjadi pilihan bahkan standar dalam mempelajari imitasi instrumen akapela ini. Namun, dari beberapa faktor tersebut tentu tidak cukup untuk mengetahui bagaimana sebenarnya *Beatboxer* Indonesia melakukan

---

<sup>11</sup> Thompson, Tok. *"Beatboxing, mashups, and cyborg identity: Folk music for the twenty-first century."* Western Folklore (2011) Hal.172

peniruan bebunyian atau musik terutama di acara *Werewolf Beatbox Battle Championship* 2019 dan melihat keterkaitan bunyi-bunyi mimesis suara tersebut terhadap budaya populer.

Maka penelitian ini akan menuju pada pembahasan mengenai peniruan bunyi dan budaya populer Beatbox Indonesia melalui arsip dari acara *Werewolf Beatbox Battle Championship* 2019 dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana para musisi Beatbox Indonesia melakukan produksi bebunyian?
2. Apakah produksi bunyi tersebut terkait dengan mimesis atau dengan duplikasi bebunyian yang sudah ada?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengarsip sebuah bunyi mimesis yang diproduksi oleh komunitas Beatbox Indonesia.
2. Menganalisa dan menunjukkan bahwa sebuah peniruan bunyi tersebut dapat disebut praktik mimesis atau duplikasi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam hasil penelitian ini, saya berharap kajian ini dapat memberikan manfaat seperti:

1. Dapat menjadi sumber referensi penelitian ataupun kajian, terutama dalam kajian yang berkaitan dengan budaya, mimesis bunyi/suara, dan arsip suara.
2. Dapat menjadi sebuah data informasi mengenai praktik budaya dan arsip mimesis bunyi/suara mengenai komunitas Beatbox Indonesia.

### **1.5 Kerangka Teori**

Dalam melakukan penelitian ini, saya berfokus pada praktik peniruan bebunyian yang dilakukan oleh komunitas Beatbox terutama di Indonesia. Seperti yang dipaparkan sebelumnya, bahwa para musisi Beatbox menirukan sebuah bebunyian yang ada disekitar. Namun, apakah bebunyian yang mereka tiru adalah bebunyian yang langsung dari alam atau mereka menirukan “teknik” bagaimana menirukan bebunyian tersebut. Dalam pembahasan ini, saya ingin melihat apakah Beatbox dimasukkan sebagai praktik mimesis atau duplikasi.

Melihat bagaimana para musisi Beatbox melakukan praktik peniruan bunyi tersebut merupakan sebuah praktik mimesis. Hal tersebut dikarenakan peniruan bunyi yang dilakukan terdapat beberapa proses yaitu: sebuah proses, fungsi dan estetika<sup>12</sup>. Sebelum melihat lebih jauh mengenai beatbox sebagai mimesis, saya akan memaparkan bagaimana mimesis dan beatbox berkaitan. Mimesis yaitu sebuah praktik peniruan yang berkaitan dengan imitasi, representasi, dan reproduksi sesuatu yang ada di sekitar menggunakan organ

---

<sup>12</sup> Thompson, Tok. “Beatboxing, Mashups, and Cyborg Identity.” *Posthuman Folklore*, 2019. 172.

manusia. Seperti halnya drama, drama merupakan sebuah praktik mimesis yang meniru dan memproduksi kembali seseorang atau peristiwa dengan gesture, vokal dan lainnya. Seperti yang disampaikan oleh Eric A. Havelock bahwa *“When the poet speaks a speech in the person of another, he makes his verbal medium (lexis) resemble the speaker.”* Plato melanjutkan dengan *“Any poet who makes himself resemble another in voice or gesture is imitating him”*.<sup>13</sup>

Dalam pernyataan Plato tersebut, terlihat bahwa mimesis saat itu dikaitkan dengan sebuah praktik drama dan juga puisi. Hal tersebut dikarenakan bahwa drama dan puisi berbicara seakan-akan ia menjadi seseorang yang ia tiru. Seperti halnya beatbox, mereka meniru bebunyian yang dihadirkan oleh sesuatu yang ada disekitar. Dalam hal ini contohnya drum, para musisi beatbox merepresentasikan sebuah drum dengan organ tubuh mereka yaitu mulut atau dengan suara. Hal tersebut mereka lakukan seakan-akan bunyi yang mereka produksi merupakan bunyi tiruan yang merepresentasikan drum.

Selain itu, mimesis pada saat itu berperan untuk menarik perhatian audiens dengan mengimitasi sosok yang mereka perankan. Seperti yang disampaikan oleh Eric A. Havelock:

*“He has to throw himself into the part precisely because he is not creating it but reproducing it, and this reproduction is for the benefit of an audience whose*

---

<sup>13</sup> Havelock, Eric. "A.(1963): Preface to Plato." Cambridge, MA (1963). 21

*interest and attention he must engage. He can refuse to 'imitate', and get only a luke warm response".<sup>14</sup>*

Hal tersebut lebih menarik dibanding tidak melakukan peniruan peran karakter pada tokoh yang diceritakan<sup>15</sup>. Dalam beatbox, peniruan bunyi juga sangat berperan untuk menarik perhatian saat mereka tampil. Reaksi audiens juga akan menjadi sangat kagum apabila para musisi beatbox memainkan peniruan bunyi yang jarang/tidak biasa.

Disisi lain, kini mimesis juga menjadi representasi dari sebuah puisi atau bagaimana puisi merepresentasikan sesuatu, bukan hanya sebuah gestur atau drama. Dalam bukunya, Eric menyampaikan "*So mimesis is now the total act of poetic representation, and no longer simply the dramatic style*". Paparan tersebut menjelaskan bahwa mimesis tidak lagi hanya digambarkan sebagai peniruan dengan gestur atau mimik yang sering digambarkan dalam drama. Tetapi mimesis kini juga dapat dihadirkan dalam sebuah puisi, yaitu meniru sesuatu dengan vokal maupun kata-kata. Hal tersebutlah yang menjadikan penguat bahwa praktik beatbox termasuk dalam sebuah praktik mimesis. Beatbox menggambarkan atau meniru sesuatu berfokus organ vokalnya, bukan hanya dengan gestur.

Berdasarkan pemaparan tersebut, terlihat bahwa mimesis dan beatbox memiliki keterkaitan atau bahkan beatbox merupakan sebuah praktik mimesis.

---

<sup>14</sup> Havelock, Eric. "A.(1963): Preface to Plato." Cambridge, MA (1963). (22)

<sup>15</sup> Havelock, Eric. "A.(1963): Preface to Plato." Cambridge, MA (1963). (22)

Secara keseluruhan terlihat bagaimana suatu praktik bisa dikaitkan dengan praktik mimesis yaitu dengan meniru dan mereproduksi sesuatu dengan organ manusia, dan memiliki tujuan untuk merepresentasikan sesuatu. Hal tersebut juga terdapat dalam beatbox, bahwa beatbox merupakan sebuah praktik peniruan alat musik yang menggunakan vokal. Selain itu mimesis dalam beatbox juga memiliki peran besar dalam menarik perhatian audiens, terutama pada kompetisi.

Dalam penelitian ini saya akan meneliti mengenai praktik mimesis.

Praktik-praktik budaya yang hadir pada komunitas Beatbox Indonesia dalam memainkan musik dengan genre tertentu yaitu Hip-Hop dan EDM menjadi sebuah fenomena. Kemudian, perkembangan komunitas Beatbox juga merupakan bentuk resistensi terhadap budaya musik populer. Dalam hal ini, keterkaitan Komunitas beatbox pada genre tertentu dapat menandakan bahwa konsumsi budaya tersebut mengikuti budaya yang populer yaitu SwissBeatbox yang juga menjadi platform dan instansi yang menaungi acara *Werewolf Beatbox Battle Championship 2019* di Indonesia. Untuk membongkar permasalahan budaya populer yang terjadi tersebut Saya akan menggunakan pandangan John Storey dalam bukunya yang berjudul "*Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*".

Dalam bukunya Storey menjelaskan berbagai pandangan terhadap Budaya Populer, menurut pandangan William (1983) budaya populer terdiri dari empat makna yaitu: Disukai oleh banyak orang, jenis karya yang lebih rendah, karya yang dibuat untuk menyenangkan hati masyarakat, dan juga budaya yang dibuat

oleh individu untuk individu itu sendiri<sup>16</sup>. Selain itu ia juga memaparkan pandangan lain mengenai Budaya Populer, seperti Budaya Populer merupakan budaya yang banyak disukai dan disukai oleh banyak orang<sup>17</sup>. Kemudian ia melanjutkan, Budaya populer merupakan budaya komersial yang diproduksi secara massal<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Storey, John. *Cultural studies and the study of popular culture*. Edinburgh University Press, 2010. (5)

<sup>17</sup> Storey, John. *Cultural studies and the study of popular culture*. Edinburgh University Press, 2010. (5)

<sup>18</sup> Storey, John. *Cultural studies and the study of popular culture*. Edinburgh University Press, 2010. (6)