

memodifikasi sesuai karakter dalam musiknya dan tidak sepenuhnya menduplikasi.

#### 4.3.3. *Inward Bass* dan *Deep Throat*

Dalam video pertandingan yang berjudul “*RAFLY vs ADI KERANG | Werewolf Beatbox Championship 2019 | Semi Final*” itu, kedua musisi menggunakan teknik khusus yang bernama *Inward Bass* dan *Deep Throat*. Teknik tersebut digunakan untuk memperkuat mimesis pertunjukkan musiknya yaitu EDM Dubstep. Musik EDM yang lekat dengan bebunyian elektro atau mesin/robot tersebut disampaikan dengan menggunakan teknik mimesis kedua bunyi tersebut.

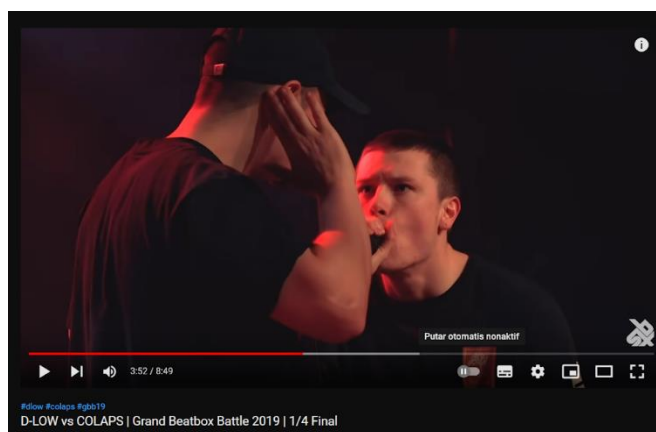
Di dalam video tersebut Rafly menggunakan teknik *Inward Bass* yang terdengar seperti suara monster atau robot dengan *pitch* yang rendah. Bunyi tersebut diproduksi dengan menarik udara ke kerongkongan dalam tenggorokan sehingga terdengar kasar dan mendalam<sup>81</sup>. Bisa dibayangkan, bunyi tersebut seperti mengorok tetapi dalam *pitch* rendah dan membuang angin ke dalam sehingga menghasilkan bunyi seperti monster atau *Scream* dalam musik metal.

Sama seperti sebelumnya, teknik efek bunyi mimesis monster atau robot ini banyak dipakai di Swissbeatbox. beberapa musisi yang sering menggunakan teknik ini yaitu Audical (Vocodah), D-Low, Tomazacre, Inertia, Trung Bao, dan masih banyak lagi. Tomazare merupakan salah satu musisi yang mengandalkan

---

<sup>81</sup> “TUTORIAL INWARD BASS DALAM 1 MENIT !!!” Accessed August 1, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=u9ThPavolu4>

teknik *Inward Bass* dalam kompetisinya hingga mendapatkan posisi ke 2 dalam *Grand Beatbox Battle* 2019. Namun sayangnya, keberadaannya kini telah diasingkan dari komunitas Swissbeatbox dikarenakan mengalami kasus dan sebagai hukuman sosial baginya.



Gambar 17. Video Battle berjudul “D-LOW vs COLAPS | Grand Beatbox Battle 2019 | 1/4 Final”. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=U4q6QbELx1s>

Selain Tomazacre, Dlow juga sering kali menggunakan teknik *Inward Bass* dengan memasukkannya ke dalam mimesis musik EDMnya. Teknik tersebut membawa dirinya mendapatkan juara dalam kompetisi *Grand Beatbox Battle* 2019. Salah satu video pertandingan yang D-Low yang menggunakan teknik tersebut yaitu berjudul “*D-LOW vs COLAPS | Grand Beatbox Battle 2019 | 1/4 Final*”<sup>82</sup>. Dalam video tersebut ia menggunakan teknik *Inward Bass* dalam *beat Drop*-nya pada ronde ke-2 ketika ia memainkan mimesis musik EDM melawan

<sup>82</sup> “D-LOW vs COLAPS | Grand Beatbox Battle 2019 | 1/4 Final”. Accessed August 1, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=U4q6QbELx1s>

Colaps. Ia menggunakan teknik tersebut dengan baik sehingga menghasilkan mimesis karakteristik musik EDM *Dubstep* yang hampir sempurna.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, dalam video pertandingan yang berjudul “*RAFLY vs ADI KERANG | Werewolf Beatbox Championship 2019 | Semi Final*” Adi Kerang melakukan mimesis bunyi yang terdengar mirip dengan *Inward Bass*. Namun berbeda dengan *Inward Bass*, *Deep Throat* merupakan bunyi mimesis yang terdengar lebih mirip dengan robot/mesin dan memiliki pitch standar sampai tinggi. *Deep Throat* dilakukan seperti hendak membuang dahak dari kerongkongan namun ditekan/ditahan, lalu suara serak yang terbentuk di dalam tenggorokan tersebut diberi vokal<sup>83</sup>.

Sama seperti *Inward Bass*, *Deep Throat* juga sering kali dipakai oleh musisi Beatbox di Swissbeatbox dalam melakukan mimesis musik EDM, Hip-Hop, dan lainnya. Salah satu musisi Beatbox yang dikenal dengan *Deep Throat* yaitu Codfish. Ia melakukan teknik *Deep Throat* tersebut untuk melakukan mimesis musik dari EDM, Hip-Hop, Drum and Bass, dan lainnya.

---

<sup>83</sup> “(Tutorial) Belajar Beatbox: Throat Bass dan Deep Throat Bass! - Beatbox Indonesia”. Accessed August 1, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=jqvp2BTBet8>



Gambar 18. Video Battle berjudul "BATACO vs CODFISH | Grand Beatbox SHOWCASE Battle 2018 | SEMI FINAL". Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=3-MCInBZdq0>

Hal tersebut ditunjukkan dalam video yang berjudul "*BATACO vs CODFISH | Grand Beatbox SHOWCASE Battle 2018 | SEMI FINAL*", Codfish dalam ronde pertama melakukan teknik Deep Throat untuk memimesiskan musik Hip-Hop nya<sup>84</sup>. Kemudian dalam ronde keduanya, Ia juga menggunakan teknik tersebut dengan memimesiskan musik Hip-Hop juga. Ia menggunakan teknik tersebut dengan sangat baik dan *clean* sehingga terbentuk musikalitas yang baik.

#### **4.3.4. Lip Roll dan Lip Oscillation**

Dalam video pertandingan yang berjudul "*RAFLY vs ADI KERANG | Werewolf Beatbox Championship 2019 | Semi Final*", Keduanya juga sering kali melakukan teknik yang bernama *Lip Roll*. Teknik tersebut merupakan seperti mimesis bunyi *Bass* yang sangat tebal dan dalam yang terdengar mirip dengan *Bass Boosted* dalam musik EDM. Oleh karena itu, teknik *Lip Roll* ini sering kali digunakan

---

<sup>84</sup> "BATACO vs CODFISH | Grand Beatbox SHOWCASE Battle 2018 | SEMI FINAL". Accessed August 1, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=3-MCInBZdq0>

musisi Beatbox ketika ingin memimieskan sebuah musik *Electronic Dance Music* (EDM).

Teknik ini diproduksi dengan getaran bibir bagian samping, dilakukan dengan menarik udara keluar dan masuk melalui bagian bibir samping dengan udara dan tekanan yang cukup tinggi<sup>85</sup>. Kerapatan bibir menjadi kunci karakteristik dari bunyi *Lip Roll* tersebut, hal tersebut mengatur tebal tipisnya bunyi bass yang diproduksi. Teknik ini dipakai sebagai elemen pelengkap dan pengganti dari mimesis *Bass* yang biasa digunakan. Karakteristik bunyi Lip Roll yang unik dan kuat ini, menjadi teknik ini populer di kalangan Beatbox terutama di Swissbeatbox dan menjadi teknik yang wajib dikuasai.



Gambar 19. Music Video (MV) berjudul “NaPom | Roll Like This”. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=YYKMoZnuTJE>

<sup>85</sup> “INI RAHASIANYA !! 100% LANGSUNG CEPET BISA LIPROLLNYA NAPOM !! - Beatbox Itu Gampang” Accessed August 1, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=ZaOv7tUiHJo>

Teknik ini dipopulerkan oleh musisi Beatbox yang bernama NaPom, Ia mempopulerkan teknik melalui musik videonya yang berjudul “*NaPom | Roll Like This*” yang diunggah di *channel* Swissbeatbox. Dalam video tersebut Ia banyak sekali dan hampir seluruhnya menggunakan teknik Lip Roll dalam mimesis musik EDM nya<sup>86</sup>. Hal tersebut yang membuat teknik ini menjadi sangat populer dan dianggap penting dalam praktik mimesis bunyi tersebut.

Berbeda dengan Rafly dan Adi Kerang, Ezza dalam video pertandingannya yang berjudul “*EZZA vs STITCH | Werewolf Beatbox Championship 2019 | 1/4 Final*” Ia menggunakan teknik *Lip Oscillation*. Teknik tersebut hampir mirip dengan *Lip Roll* secara karakteristik bunyi tetapi memiliki perbedaan dalam tekniknya. *Lip Oscillation* dilakukan dengan memanfaatkan getaran bibir saat membuang udara, namun Ia melakukannya dengan getaran bagian depan bibir lalu ditambah dengan vokal<sup>87</sup>. Hal tersebut membuat karakteristik bunyi dari *Lip Oscillation* terdengar lebih tipis.

---

<sup>86</sup> “NaPom | Roll Like This”. Accessed August 1, 2022.  
<https://www.youtube.com/watch?v=YYKMoZnuTJE>

<sup>87</sup> “Lip Oscillation | Tutorial by Gene Shinozaki”. Accessed August 1, 2022.  
<https://www.youtube.com/watch?v=gcaaYS1xUIs&t=47s>



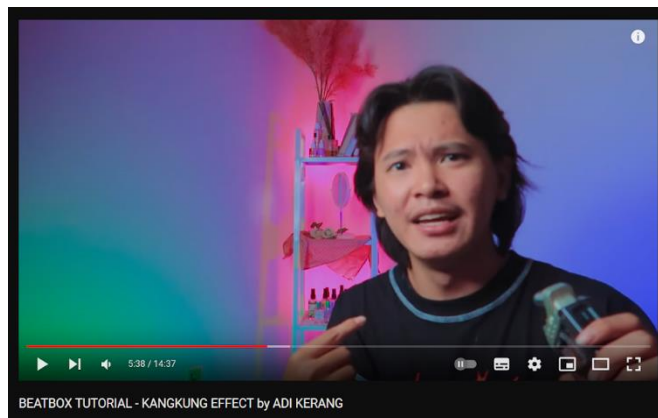
Gambar 20. Video Tutorial berjudul “Lip Oscillation | Tutorial by Gene Shinozaki”. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=gcaaYS1xUIs&t=47s>

Teknik ini juga populer dalam komunitas Swissbeatbox dan populerkan oleh Gene Shinozaki. Seperti dalam video yang berjudul “*Lip Oscillation / Tutorial by Gene Shinozaki*”, Ia memberikan tutorial mengenai bagaimana melakukan teknik tersebut, juga memanfaatkan teknik tersebut ke dalam mimesis musik yang ingin di buat.

#### **4.3.5. Kangkung Effect**

Dalam video pertandingan yang berjudul “*RAFLY vs ADI KERANG | Werewolf Beatbox Championship 2019 | Semi Final*”, Adi Kerang membuat mimesis bunyi yang unik dengan pitch yang tinggi. Ia menamakan teknik tersebut sebagai *Kangkung Effect*. Adi Kerang menjelaskan dalam videonya yang berjudul “*BEATBOX TUTORIAL - KANGKUNG EFFECT by ADI KERANG*” bahwa Teknik tersebut ia lakukan dengan memberikan getaran pada kerongkongan/tenggorokan dalam mulutnya, Kemudian Ia memberikan vokal

pada getaran tersebut<sup>88</sup>. Teknik ini merupakan mimesis bunyi dari burung Gagak yang diberikan pitch yang tinggi.



Gambar 21. Video Tutorial berjudul “Beatbox Tutorial – Kangkung Effect by Adi Kerang”.  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=WvHihfO9loY&t=338s>

Teknik ini diberi nama *Kangkung Effect* oleh Adi Kerang karena pelafalan vokal dalam bunyi tersebut dilakukan dengan kata “Kang-Kung”. Pelafalan kata “Kang-Kung” dilakukan menggunakan mimesis bunyi Gagak sehingga menghasilkan efek elektro seperti dalam musik EDM. Ia menggunakan teknik ini saat melakukan mimesis musik EDM Dubstep pada pertandingan tersebut.

---

<sup>88</sup> “Beatbox Tutorial – Kangkung Effect by Adi Kerang”. Accessed August 1, 2022.  
<https://www.youtube.com/watch?v=WvHihfO9loY&t=338s>





Gambar 22. Video Battle berjudul “ALEXINHO vs DR.NAPE | WBC Loopstation Battle | Semi Final”. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=K1B2k9o-Exw>

Meskipun nama dan penggunaannya seperti dibuat oleh Adi kerang, Ia menyatakan bahwa efek bunyi tersebut terinspirasi dari mimesis bunyi Gagak yang dilakukan oleh NaPom dalam video yang berjudul “*ALEXINHO vs DR.NAPE | WBC Loopstation Battle | Semi Final*” yang diunggah oleh Swissbeatbox<sup>89</sup>. Pada ronde kedua NaPom dengan nama panggung DR. NAPE memainkan sebuah mimesis musik Hip-Hop dengan menggunakan Loop-Station, yaitu alat untuk memutar ulang rekaman suara secara langsung dan dapat memainkannya sekaligus. Saat itu ia membuat efek suara seperti burung Gagak dan dikombinasikan dengan *beat* hingga menghasilkan irama yang menarik.

---

<sup>89</sup> “ALEXINHO vs DR.NAPE | WBC Loopstation Battle | Semi Final”. Accessed August 1, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=K1B2k9o-Exw>

## BAB 5

### Kesimpulan & Saran

Secara fundamental, kemunculan Beatbox di masyarakat seperti halnya Graffiti dan Hip-Hop sebagai bentuk seni urban di *New York City*. Pada era Hip-Hop mulai terkenal, banyak sekali musisi Rap/MC yang melakukan pertunjukannya di beberapa ruang sosial terutama di iringi oleh DJ dengan *Breakbeats*-nya menggunakan mesin drum yang bernama *Beat Box*<sup>90</sup>. Kelahiran Beatbox tersebut memiliki peranan dalam perkembangan *subculture* Hip-Hop. Namun sangat disayangkan dalam dokumentasi historis Hip-Hop, Beatbox tidak termasuk dalam elemen penting dalam Hip-Hop seperti: *MCing*, *DJ*, *Breakdance* dan *Graffiti*<sup>91</sup>. Oleh karena itu, komunitas Beatbox muncul dan berkembang secara *underground* di Amerika Serikat.

Kehadiran internet membuat para musisi Beatbox dapat membagikan momen dan mengadakan diskusi seputar Beatbox di belahan dunia lainnya<sup>92</sup>. *Werewolf Beatbox Championship 2018 & 2019* merupakan acara kompetisi Beatbox terbesar di Indonesia yang dipelopori oleh Muhammad Diponegoro yang

---

<sup>90</sup> “History of Beatbox: Old School | Human Beatbox.” Accessed April 26, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-2/>

<sup>91</sup> “History of Beatbox: Old School | Human Beatbox.” Accessed April 26, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-2/>

<sup>92</sup> “History of Beatbox: Old School | Human Beatbox.” Accessed April 26, 2022. <https://www.humanbeatbox.com/articles/history-of-beatboxing-part-2/>

dikenal sebagai Dipo bersama beberapa rekannya di *Tangerang City Mall*<sup>93</sup>. Terbentuknya *Werewolf Beatbox Battle Championship* itu dikarenakan belum adanya lomba Beatbox Nasional resmi di Indonesia. Dipo yang sebagai CEO acara itu, ia mengundang beberapa tamu dari Singapura dan Perancis untuk menghadiri acara tersebut<sup>94</sup>. Selain itu, acara *Werewolf Beatbox Battle Championship* 2019 juga dinaungi oleh SwissBeatbox sebagai platform, kerjasama dan komunitas. Acara tersebut dihadiri oleh beberapa kontestan perwakilan dari berbagai macam sub-komunitas yang ada di Indonesia dan bahkan di negara sekitar seperti Malaysia juga dihadiri oleh beberapa juri kompeten yang berasal dari komunitas Beatbox Internasional dan SwissBeatbox, yaitu D-Low, Alem, Kenny Urban, dan Napom.

Praktik budaya Beatbox dalam peniruan bunyi tersebut berfokus pada sebuah bunyi yang dihasilkan oleh instrumen musik mesin drum berdasarkan ritme dan musikalitasnya. Para praktisi Beatbox melakukan prakteknya bukan hanya meniru bunyi, tetapi juga karakteristik dari bunyi sumber suara tersebut, dan ini akan berkaitan dengan praktik mimesis. Dari fenomena mengenai peniruan bunyi yang ada dalam Beatbox, saya akan mengupas hal tersebut menggunakan teori Mimesis oleh Plato dalam buku Eric A. Havelock. Kemudian, untuk membongkar permasalahan budaya populer saya akan menggunakan pandangan

---

<sup>93</sup> “Apa Itu Werewolf Beatbox?” Accessed Mei 2, 2022.  
[https://www.youtube.com/watch?v=G2Zw3qj\\_Tdw](https://www.youtube.com/watch?v=G2Zw3qj_Tdw)

<sup>94</sup> “Bermula Dari Pemenang, Hingga Menjadi Seorang Ceo”. Accessed Mei 1, 2022.  
<https://decode.uai.ac.id/?p=4056>

John Storey dalam bukunya bahwa Budaya populer secara sederhana adalah budaya yang banyak disukai atau disukai banyak orang.

Dalam melakukan riset penelitian ini, saya akan menggunakan metode observasi dan arsip data secara online, Dengan dilakukannya metode-metode tersebut, Saya akan menganalisa mengenai subjek penelitian Saya dan juga mengenai fenomena-fenomena yang terkait pada subjek penelitian yaitu musisi Beatbox Indonesia. Sebagai permulaan, Saya akan melakukan observasi terhadap video-video atau konten yang ada di channel SwissBeatbox dalam platform YouTube. Kemudian, Saya akan melanjutkan observasi ke dalam channel Werewolf Beatbox dan melihat konten *Werewolf Beatbox Championship 2019* untuk melihat konteks Beatbox yang terjadi di Indonesia. Terakhir, saya akan melakukan pengarsipan data yaitu dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan praktik peniruan bunyi (mimesis) yang terjadi di komunitas Beatbox di luar maupun dalam negeri.

Beatbox saat ini mengalami banyak kemajuan dalam praktiknya, mulai dari efek suara yang dihasilkannya sampai *genre* musiknya. Para musisi Beatbox saat ini melakukan peniruan bunyi nya menjadi musik yang utuh, berbeda dengan sebelumnya yang hanya menirukan bunyi drum sebagai sebuah ketukan (*beat*). Menariknya, sebuah praktik peniruan yang dilakukan oleh para praktisi Beatbox tidak dapat dilihat secara sederhana dalam peniruan bunyi. Akan tetapi, para musisi Beatbox pun membuat peniruan tersebut yang seakan meyakinkan audiens bahwa suara yang dihasilkan oleh organ vokal mereka persis

dengan suara yang diproduksi oleh instrumen/mesin ia tiru. Peniruan-peniruan tersebut juga diikuti dengan gestur-gestur yang menandakan dan membentuk sebuah gambaran bahwa mereka sedang memperagakan diri mereka menjadi sebuah instrumen tersebut.

Beatbox yang kala itu hadir mencoba berperan sebagai sebuah instrumen yang membantu para musisi Rap Hip-Hop dalam memproduksi musik. Peran yang dilakukan oleh para musisi Beatbox disini yaitu menggantikan sebuah instrumen musik mesin drum dengan organ tubuh mereka yaitu vokal. Para praktisi Beatbox melakukan mimesis dengan mencoba menghadirkan fungsi dan karakteristik daripada sebuah instrumen mesin drum dalam bunyi dan membuat ketukan. Melalui organ tubuh atau mekanisme produksi suara vokalnya, para musisi Beatbox menirukan karakteristik dari bunyi dan ketukan yang dihasilkan oleh mesin drum tersebut.

Praktik budaya tersebut membuat Beatbox bukan hanya berperan sebagai salah satu instrumen saja, tetapi juga membuat peniruan Beatbox menjadi mimesis dari sebuah pertunjukan musik. Berkat hal itu, teknik pembentuk bunyi yang dilakukan oleh para praktisi Beatbox berinovasi dan banyak efek-efek bunyi baru yang lahir. Selain itu, pembentuk bunyian dalam Beatbox terutama *Werewolf Beatbox Championship* dipengaruhi oleh Budaya Populer atau musik dominan serta peran Swissbeatbox. Mimesis karakteristik dalam pertunjukan musiknya terlihat seperti yang ditunjukkan dalam pembahasan sebelumnya.

Musisi Beatbox akan meniru karakteristik musik dari genre tertentu, seperti yang terjadi dalam *Werewolf Beatbox Championship 2019*.

Mimesis pembentuk bunyi yang terjadi di acara tersebut juga dipengaruhi oleh peran Swissbeatbox. Selain Swissbeatbox menjadi media partnership dalam acara *Werewolf Beatbox Championship*, Swissbeatbox juga merupakan komunitas dan platform Beatbox terbesar di dunia. Dikarenakan hal tersebut, bebunyian yang terbentuk dalam *Werewolf Beatbox Championship* juga merupakan bentuk arsip bunyi yang ada di Swissbeatbox dan memiliki kaitan antara satu sama lain. Beberapa arsip mimesis bunyi dalam werewolf Beatbox Championship tersebut terutama dalam video pertandingan Rafly melawan Adi Kerang dan Ezza melawan Stitch yaitu: *Bass (Kick Bass), Hi-Hats, Snare, Whistle effect, Vocal Scratch, Lip Roll, Kangkung Effect*.

Bebunyian tersebut menjadi sebuah arsip bagaimana keterkaitan mimesis dalam Beatbox Indonesia terutama di *Werewolf Beatbox Championship* dengan SwissBeatbox dan budaya populer. Hal tersebut memperlihatkan bahwa musisi Beatbox Indonesia terutama dalam *Werewolf Beatbox Championship 2019* terdapat beberapa bebunyian yang tidak juga termasuk dalam mimesis melainkan hanya sebuah duplikasi. Seperti halnya bunyi drum, deep throat, lip roll dan lain sebagainya yang telah memiliki standar bunyi seperti yang ditampilkan dalam Swissbeatbox.

Oleh karena itu, bunyi tersebut bukan mereproduksi dengan menanamkan estetika sang musisi melainkan menduplikasi sebuah teknik yang sudah ada di

Swissbeatbox. Berbeda dengan Kangkung effect oleh Adi kerang dan Whistle effect oleh Rafly. Mereka mereproduksi bebunyian yang sudah ada dan membuat bebunyian dengan estetika mereka sendiri dengan organ vokal mereka.

Namun, penelitian ini memiliki kekurangan dalam sumber dan referensi pada historisitas Beatbox Indonesia yang valid dan memiliki kredibilitas. Selain itu, penelitian ini juga tidak melakukan observasi secara langsung ke dalam komunitas-komunitas Beatbox dikarenakan vakumnya komunitas Beatbox saat penelitian ini dibuat. Kemudian, penelitian ini belum mengarsip secara penuh keterkaitan mimesis bunyi dalam komunitas Beatbox di Indonesia dengan Swissbeatbox. Sangat disarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mencari sumber dan referensi mengenai historisitas Beatbox Indonesia yang valid dan memiliki kredibilitas. Lalu, melihat bagaimana konteks praktik mimesis dalam budaya di komunitas Beatbox Indonesia secara langsung.

## *Research Summary*

Beatbox, at that time was present, tried to play the role of an instrument that assisted Rap Hip-Hop musicians in producing music. The role played by the Beatbox musicians here is to replace a drum machine musical instrument with their organs, namely vocals. Beatboxers perform mimesis by trying to present the functions and characteristics of a drum machine instrument in sound and making beats. Through the organs or mechanism for producing vocal sounds, Beatbox musicians imitate the characteristics of the sounds and beats produced by the drum machine.

This cultural practice makes Beatbox not only act as an instrument, but also makes Beatbox imitation a mimesis of a musical performance. Thanks to that, the sound shaping techniques employed by the makers of Beatbox were modified and many new sound effects were born. In addition, the formation of sounds in Beatbox, especially the Werewolf Beatbox Championship, is influenced by Popular Culture or the dominance of music and the role of Swissbeatbox. The characteristics of mimesis in performing music are seen as stated in the previous discussion. Beatbox musicians will emulate the musical characteristics of certain genres, as happened at the Werewolf Beatbox Championship 2019.

The formation of sound mimesis that occurs in the event is also influenced by the role of Swissbeatbox. Besides Swissbeatbox being the media partner in the



Werewolf Beatbox Championship event, Swissbeatbox is also the largest Beatbox community and platform in the world. Because of this, the sounds formed in Werewolf Beatbox Championship are also a form of sound archive in Swissbeatbox and related to one and another. Some of the sound mimetic archives in the Werewolf Beatbox Championship, especially in the video of the matches between Rafly and Adi Kerang and Ezza against Stitch, namely: bass (kick bass), hi-hats, snare, whistle effect, vocal scratch, lip roll, kangkung effect.

These sounds become an archive of how mimesis is related in Beatbox Indonesia, especially in the Werewolf Beatbox Championship with SwissBeatbox and popular culture. This reveals that Indonesian Beatbox musicians, especially in the Werewolf Beatbox Championship 2019, have several sounds that are not included in mimesis, but are only duplications. As well as the sound of drums, deep throat, lip roll and so on. Which already has a standard sound as shown on Swissbeatbox.

Therefore, the sound does not reproduce by preserving the musician's aesthetics but rather duplicating a technique that already exists in Swissbeatbox. Unlike the kangkung effect by Adi Kerang and the whistle effect by Rafly. They reproduce existing sounds and create sounds with their own aesthetics with their vocal.