



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesenian tradisional merupakan kesenian yang tumbuh secara turun temurun di tengah masyarakat pendukungnya. Masing-masing kesenian tersebut mempunyai ciri-ciri sesuai dengan kehidupan masyarakat dimana kesenian itu tumbuh dan berkembang. Adapun kesenian tradisional itu sendiri adalah suatu kesenian yang sudah mentradisi di tengah-tengah masyarakat dan ditampilkan secara berulang-ulang dalam upacara tertentu dan dalam acara lainnya dalam masyarakat.

Salah satu kesenian yang selalu dihadirkan dalam upacara-upacara tertentudi masyarakat Minangkabau yaitu Tambua Tansa. Tambua Tansa merupakan alat musik gendang tradisional yang ditabuh minimal oleh empat orang penabuh, biasanya juga diiringi oleh alat musik lain seperti *talempong*, *pupuik Tanduak* (sarunai), *pupuik batang padi*, sehingga dengan penambahan alat musik ini permainan Tambua tansa menjadi semakin meriah dan ramai. Tambua tansa terdapatdi dua daerah, pertama di daerah pariaman yang memiliki karakter musik yang cepat, enerjik, dan keras, dan mempunyai unsur musikal *interlocking*.Kedua, tambua tansa yang terdapatdi daerah Maninjau dengan karakter musik yang mengalun dan mempunyai unsur musikal rampak(menabuh gendang secara berama-sama dengan satu pola).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Menurut Asril (dalam Dani, 2009:2) di daerah Maninjau karaktermusiknyacenderung bertempo lambat dan tidak terlalu keras, dan permainan pol ritmenya cenderung serempak. Pukulan pada awal permainan tidak begitu keras, semakin lama permainan temponya akan semakin cepat dan dinamik semakin keras, karena para pemain sudah terbawa dalam suasana gembira dan bertambah semangat memainkan pola ritme pada setiap lagu-lagu yang dibawakan. Tambua tansa di daerah Maninjau sudah menjadi tradisi yang dijadikan sebagai hiburan bagi masyarakatnya. Tambua tansa Maninjau merupakan kesenian yang biasa digunakan untuk memanggil dan mengumpulkan masyarakat yang akan melaksanakan gotong royong, upacara adat, *alek kawin*, dan juga untuk ma arak anak-anak khatam qur'an.

Menurut Ali St. Maldi sebagaimana dikutip oleh Asri mengatakan, berdasarkan informasi yang diterima bahwa *gandang tambua* tersebut berasal dari Pariaman. *Gandang tambua* pertama kali dipopulerkannya di kanagarian Sungai Batang dalam acara keramaian nagari, seperti gotong-royong. (Asri.MK.dkk., 1994: 13).

. “Atam”, bagi masyarakat Maninjau diartikan sebagai “kudo-kudo tagak”, yang mana ini merupakan sebuah “pertahanan” (Dt.Tuduang putih,2018), petahanan yang dimaksud yaitu bagaimana setiap pemain mempertahankan rasa yang muncul pada saat memainkan tambua tansa.

“MaAtam”, bisa diartikan dalam bahasa Indonesia adalah hentakan atau aksentuasi, yaitu hentakan atau aksentuasi yang terdapat pada ritme *Atam*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Sikapak, Atam Puta Dadu, dan Atam Maniti Buah, yang mana hentakan atau aksentuasi tersebut terbagi 2 yaitu, aksentuasi pada ketukan UP dan aksentuasi pada ketukan Beat, (Dody st.Malano,2018).

Tambua tansa Maninjau memiliki unsur karakter musikal yang spesifik, yaitu karakter yang bergelut pada pukulan-pukulan rampak. Dalam *Tambua tansa* Maninjau terdapat berbagai macam bentuk variasi *atam*, namun pada karya ini pengkarya hanya berangkat dari tiga buah bentuk variasi *atam* saja, diantaranya yaitu *Atam Sikapak, Atam Puta Dadu, Atam Maniti Buah*. Ketiga *Atam* ini memiliki ciri khas dan karakter yang berbeda. *Atam Sikapak* memiliki karakter teknik permainan interlocking serta memiliki tempo yang cepat, dan terdapat aksentuasi pada ketukaan Up .

Atam Puta Dadu memiliki karakter permainan tempo lambat, namun pada *atam* ini terdapat permainan rimte yang mengalun, sehingga terksan Up, Guna dari *atam putu dadu* ini yaitu untuk menyamakan rasa dari setiap para pemain.

sedangkan *Atam Maniti Buah* memiliki teknik permainan bertempo sedang dan dipertegas dengan aksentuasi pada ketukan Beat dalam setiap bagian-bagian tertentu. Guna dari *Atam Maniti Buah* ini yaitu untuk melepas penat para pemain setelah bermain lagu *Atam*, bisa dikatakan *Atam Maniti Buah* ini adalah sebagai ganti transisi untuk pindah kelagu *atam* selanjutnya.



Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Selain adanya aksentuasi pada setiap variasi *Atam*, *Tambua tansa* Maninjau dimainkan dengan pola permainan yang ekspresif, dalam setiap lagu yang dimainkan selalu serempak, namun ada beberapa kali terjadi pola ritme yang bertingkah dan bervariasi, yang terdapat pada permainan *Atam Sikapak*. *Paningkah* ini biasanya hanya dimainkan oleh dua orang saja. dalam perjalanannya *paningkah* tidak dimainkan secara terus menerus, namun ada jeda beberapa ketukan sesuai dengan kesepakatan antara pemain *paningkah*. Permainan dari lagu *Atam Sikapak* ini dimainkan dengan sangat ekspresif dan enerjik serta dengan pola gerakan dan langkah-langkah kaki yang memberi kesan enerjik sesuai dengan iringan ritme dan tempo yang sedang dimainkan.

Berdasarkan uraian diatas, pengkarya terinspirasi dari karakter permainan ritme dan aksentuasi yang terdapat pada tiga bentuk *Atam* tersebut, masing-masing dari *Atam* tersebut memiliki teknik permainan dan karakter yang berbeda dalam setiap perjalanannya. Pengarapan karya ini pengkarya fokuskan pada lagu *Atam Sikapak*. Yang mana diantara ketiga *Atam* tersebut *Atam sikapak* memiliki karakter permainan yang sangat berbeda. Pengkarya juga memakai instrumen pendukung lain seperti: *pupuk gadang*, *aguang* dan *pano*. Instrumen-instrumen tersebut digunakan dalam penggarapan karya ini sebagai bentuk pengembangan pola ritme dan warna bunyi dalam bentuk pendekatan Tradisi yang mana karya ini tidak terlepas dari tradisi aslinya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Judul yang dipilih oleh pengkarya yaitu “Naiak Taruih Turun Labiah“ yang terbagi dalam dua suku kata “Naiak taruih” di analogikan pengkarya sebagai tempo dan dinamika yang terus meningkat, “Turun Labiah” di analogikan pengkarya sebagai tempo dan dinamika yang semakin lama semakin turun atau melambat. Jadi maksud dari judul karya karya ini adalah, mewujudkan permainan tempo yang saling tarik menarik dalam satu permainan lagu *Atam*. pengkaryamenghadirkan serta mempertahankan karakter dan rasa, atau ciri khas dari ke tiga *atam* tersebut dalam wujud komposisi musik baru.

B. Rumusan Penciptaan

Perlu adanya rumusan yang akan menjadi batasan kerja dalam proses penggarapan nantinya, untuk memfokuskan ide dasar dari gagasan pengkarya yaitu, bagaimana menjadikan ide atau gagasan yang berangkat dari tiga karakter musikal lagu *Atam* yang di kembangkan ke dalam komposisi karawitan yang lebih menonjolkan kesan ritme yang berayun dan kesan upbeat pada setiap aksentuasi yang dimiliki oleh lagu *Atam* sikap tanpa meninggalkan karakter asli dari kesenian *Tambuatansa* itu sendiri.

C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan

Tujuan :

- a. Menyampaikan ungkapan kegembiraan, kegelisahan, serta kesedihan kepada penonton dengan media ungkap instrument musik dengan bentuk komposisi musik karawitan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

- b. Untuk dapat memberikan ruang apresiasi bagi penikmat seni baik dari kalangan akademik maupun non akademik.
- c. Untuk memberikan pembelajaran terhadap anggota dari kelompok seni IPPJ, serta masyarakat jambu air kampung pengkarya sendiri
- d. Untuk menjadi motivasi bagi pengkarya dalam proses berkarya selanjut nya serta motivasi bagi lingkungan mmasyarakat jambu air dan sekitar nya.

Kontribusi :

- a. Semoga bisa menjadi bahan acuan bagi mmasyarkat serta kawan-kawan mahasiswa lainnya dalam penggarapan karya komposisi music maupun skripsi.
- b. Sebagai bahan tambahan referensi bagi mahasiswa dalam proses penggarapan karya komposisi musik baru, khususnya di jurusan karawitan dan mahasiswa ISI Padang Panjang pada umumnya.
- c. Sebagai pembelajaran bagi pengkarya untuk proses berkesenian nantinya dan sekaligus menambah koleksi karya pribadi bagi pengkarya sendiri.

D. Keaslian Karya

Pengkarya mencoba membandingkan karya-karya sebelumnya yang mengangkat kesenian gandang tambua sebagai ide gagasan maupun garapan dalam membuat karya komposisi musik, antara lain seperti

1. “Atam Bariak”, Rahmad Dani (2009). Komposisi ini terinspirasi dari lagu Atam dan lagu Riak Danau dalam Tambua tansa Manainjau. Ide ini



Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber*
- 2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya*
- 3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang*

menarik untuk di angkat kedalam karya komposisi karawitan karena pengkarya mencoba untuk menyatukan lagu Atam dan lagu Riak Danau dalam satu komposisi yang sama. Di samping itu, pola ritme yang berbeda dalam lagu tersebut menghadirkan ciri khas tersendiri sedangkan dalam komposisi yang pengkarya buat lebih menekankan pada variasi Atam Sikapak, Atam Puta dadu dan Atam Maniti Buah.

2. Komposisi karawitan “Hoyak II” oleh Nedy Winuza (1994) , yaitu suatu garapan komposisi baru yang berangkat dari beberapa potensi musik perkusi tradisional Minangkabau, seperti gandang tambua, gandang sarunai, talempong pacik, momongan dan oguang serta ditambah dengan satu alat tiup sarunai. Dalam karya tersebut irama atau gua yang dipilih antara lain irama maatam, sosoh, oyak tabuik dan kureta mandaki pada jenis music gandang tambua. Dalam karya ini Nedy Winuza tidak menggarap lagu-lagu gandang tambua dari maninjau.
3. Komposisi karawitan “Matam Tigo-tigo” oleh Asril (1994). Penggarapan karya ini masih terfokus pada motif dan pola ritme gandang dan tasa dan dimainkan pula dengan gandang dan tasa yang berangkat dari gandang tambua Pariaman. Komposisi ini mengangkat lagu matam panjang, matam sungai pasak, matam sungai sirah, kudo manyipak, kureta mandaki dan lagu alihan.
4. Komposisi karawitan “Maatam “ oleh Nedy Winuza dan Asril (1991) dengan menggarap pola maatam pada permainan gandang tambua



Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Pariaman. Komposisi ini mengangkat lagu Siontong Tabang, Kureta Mandaki dan pengolahan pola gandang.

Dalam penggarapan karya-karya komposisi musik di atas, Pengkarya sebelumnya hanya menggarap pola ritme pada lagu Atam dan Raik Danau, serta berangkat dari Gandang Tambua Pariaman. Adapun keaslian karya ini terletak pada penggarapan tambua tansa yang lebih terfokus pada variasi *Atam Sikapak, Atam Puta Dadu dan Atam Maniti Buah*, serta memindahkan ke instrument atau alat musik lain tanpa menghilangkan pola aslinya.