BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahdi Bahar dalam bukunya yang berjudul Musik Perunggu Nusantara mengatakan bahwa: "Selain ansambel musik *talempong* sebagai ansambel musik perunggu yang dikenal luas di Minangkabau ada pula ansambel musik perunggu lain, seperti *gandang tigo, momongan* dan *aguang sijana"* (Mahdi Bahar. 2009:114). *Gandang tigo* merupakan kesenian tradisional yang terdapat di Jorong Tabek Panjang, Kecamatan Baso, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat. *Gandang* yang dimaksud oleh masyarakat Jorong Tabek Panjang tidaklah sama dengan *gandang* pada umumnya, yang terbuat dari kayu dengan membran dari kulit, melainkan *gandang* yang dimaksud ialah terbuat dari kuningan berpencu (pencon) seperti *canang*. Istilah penamaan oleh masyarakat Tabek Panjang terhadap kesenian ini adalah *bagandang*, dilatarbelakangi oleh kebiasaan masyarakat jika ingin mengajak bermain musik *gandang tigo* dengan sebutan *bagandang wak nah* (mari bermain musik). Konsep *bagandang* inilah yang melekat pada kesenian *gandang tigo* yang alat musiknya bukan tergolong gendang. Penamaan *gandang* bersumber dari peniruan bunyi yang dihasilkan oleh instrumen seperti *dang dang dang* maka disebut dengan *gandang*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata yang menirukan bunyi dari sumber yang digambarkannya disebut onomatopea (KBBI, 2008:983). *Gandang* dimainkan dengan cara digantung menggunakan tali dan dipukul menggunakan kayu yang

dibalut dengan busa dan kain. Tujuannya adalah agar *gauangan* yang dihasilkan lebih lembut, panjang dan bulat.

Fungsi *gandang tigo* dahulunya sebagai media informasi (pemberitahuan) ketika masyarakat Jorong Tabek Panjang akan mengadakan suatu kegiatan sosial yang melibatkan masyarakat seperti: gotong royong, *rapek kapalo suku* (rapat kepala suku) yang dimainkan dalam *Rumah Gadang* dan *maarak anak daro jo marapulai* (mengiringi pengantin wanita dengan pengantin laki-laki) yang penyajiannya berbentuk arak-arakan. *Gandang tigo* sudah jarang ditampilkan, kecuali untuk arak-arakan masih digunakan hingga sekarang. Seperti acara khatam al-qur'an dan *batagak panghulu* (pengangkatan penghulu/datuk).

Ansambel *gandang tigo* terdiri dari tiga buah *gandang* yang memiliki nama sesuai ukurannya masing-masing. Yang pertama *gandang induak* yang berdiameter 24cm dengan nada yang mendekati F dengan frekuensi 353,5 Hz. Yang kedua yaitu *gandang tangah* yang berdiameter 21cm dengan nada yang mendekati G dan frekuensinya 403,9 Hz. Yang ketiga *gandang anak* yang berdiameter 20cm dengan nada mendekati Gis/As dan frekuensinya 428,4 Hz. Alat yang digunakan untuk mengukur frekuensi nada pada *gandang tigo* adalah aplikasi *DaTunner Lite* pada android Vivo V2030.

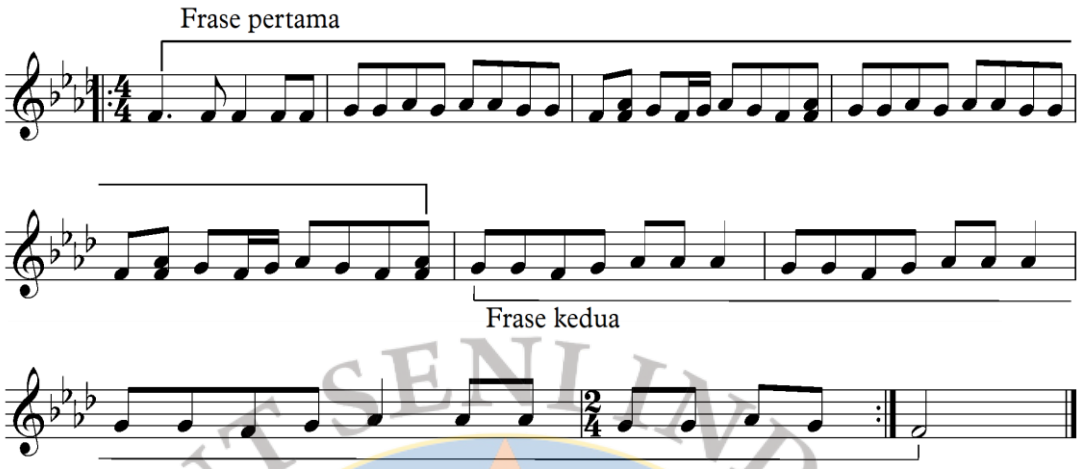
Gambar 1.
Salah satu intrumen Gandang Tigo
yang terdapat dikanagarian Tabek Panjang, Baso

Teknik permainan *gandang tigo* lebih mendasari kepada teknik permainan *hocketing*, yaitu setiap pemain hanya memegang satu buah nada *gandang* yang dimainkan secara bergantian sehingga menghasilkan melodi pendek. Prinsip permainan melodi *gandang tigo* adalah repetitif (berulang-ulang). Repertoar yang ada pada kesenian *gandang tigo* yaitu: lagu *Tigo-Tigo*, lagu *Pararakan*, lagu *Panjang*, dan lagu *Cindangkuang*. Ardinus Malin Batuah pemain *gandang tigo* mengatakan bahwa "lagu *Tigo-tigo* berasal dari cara memainkan masing-masing *gandang* yang dipukul sebanyak tiga kali dengan tempo lambat yang diulang-ulang sampai waktu tertentu, dan untuk mengakhirinya *gandang induak* dipukul satu kali, sehingga antara pemain *gandang tangah* dan *gandang anak* akan berhenti." (Ardinus Malin Batuah, wawancara 25 Januari 2021, di Baso)

Menurut Irsal Sirano Elok, "lagu *Panjang* terbentuk karna lagunya yang lama dimainkan pukulan yang sama dan dilakukan berulang-ulang" (Irsal Sirano Elok,

wawancara, 25 Januari, di Baso). Adapun lagu *Pararakan* permainannya cepat dan lincah dengan tempo yang lebih cepat dibandingkan lagu lainnya, sehingga pemain lebih bersemangat untuk memainkan lagu tersebut. Sementara lagu *Cindangkuang* merupakan pengembangan dari lagu *Tigo-tigo* dengan cara menambahkan motif ritme pada setiap instrumen, sehingga terjadi perpanjangan birama yang membentuk kesatuan melodi statis atau tetap. Menurut pelaku *gandang tigo* Ardi Malin Batuah mengatakan bahwa: "lagu *Cindangkuang* bisa dimainkan dengan ketiga lagu *gandang tigo* (lagu *Tigo-tigo*, lagu *Panjang*, dan lagu *Pararakan*)". Lagu *Cindangkuang* seakan mempunyai syair "*kasiah-kasiah bana den dek dikau, kasiah bana den dek dikau, nanti-natilah di dangkuang*" (sayangi atau cintailah aku olehmu, sayangi atau cintailah aku olehmu, nanti tunggu di pasar) (Ardinus Malin Batuah, wawancara 25 Januari 2021 di Baso).

Beberapa penjelasan lagu di atas, pengkarya tertarik pada lagu *Cindangkuang* karena ada perubahan melodi di pertengahan lagu yang tidak pengkarya temukan pada tiga melodi lagu lain dalam *gandang tigo* yang cenderung berulang-ulang atau repetitif. Fenomena musikal dalam lagu *Cindangkuang* yang pengkarya jadikan ide garapan adalah perubahan melodi yang terdapat pada frase kedua dalam perjalanan melodinya. Berikut transkip melodi lagu *Cindangkuang*:



Notasi 1.
Lagu *Cindangkuang*
(Oleh: Hasan Basri Durin)

Melodi lagu *Cindangkuang* berjumlah 10 birama, birama 1-5 ritme sama dengan lagu *Tigo-tigo*; birama 6-9 yaitu motif yang dikembangkan atau penambahan motif dari lagu *Tigo-tigo*; birama ke-9 terjadi perubahan tanda birama menjadi 2/4, dan birama ke-10 untuk mengakhiri lagu. Berdasarkan partitur di atas, pengkarya menemukan beberapa fenomena musikal di antaranya, perubahan melodi pada frase kedua dalam repetisi d dan frasenya juga diulang beberapa kali. Fenomena musikal ini yang membedakan lagu *Cindangkuang* dengan tiga lagu lain dalam *gandang tigo*. Lagu *Cindangkuang* tidak selalu ditampilkan dalam setiap pertunjukan kecuali hanya pada saat *Alek Anak Nagari* seperti acara pesta pernikahan karena tema lagu *Cindangkuang* adalah tema "percintaan" (muda-mudi) yang cocok ditampilkan dalam *event* yang lebih besar.

Beberapa fenomena musikal yang pengkarya uraikan di atas, menjadi ide pengkarya dalam penggarapan karya musik "Barubah Raso". Lagu *Cindangkuang* menjadi modal dasar pada penggarapan karya, seperti pengembangan melodi utama

menjadi beberapa bentuk melodi baru. Pengembangan melodi tersebut akan memakai prinsip permaian yang repetitif. Hal yang menginspirasi pengkarya untuk melakukan penggarapan baru ini berasal dari perubahan melodi dari bagian lagu *Cindangkuang*, maka dengan pertimbangan tersebut pilihan judul yang tepat untuk garapan komposisi ini adalah ***Barubah Raso***.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana mewujudkan karya *Barubah Raso* yang bersumber dari lagu *Cindangkuang* dalam ansambel *gandang tigo* dan menjadikannya karya komposisi karawitan baru melalui pendekatan tradisi.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Menciptakan komposisi musik karawitan baru yang bersumber dari lagu *Cindangkuang* kesenian *gandang tigo* melalui pendekatan tradisi.

2. Manfaat Penciptaan

a. Karya ini dapat memberikan sumbangan/kontribusi pada penciptaan karya yang bersumber dari musik tradisi *gandang tigo* Baso dengan pendekatan tradisi, khususnya di Program Studi Seni Karawitan ISI Padangpanjang.

b. Memberikan gambaran bahwasanya kesenian tradisi *gandang tigo* dapat diolah menjadi sebuah komposisi baru.

D. Tinjauan Karya

Upaya dalam menegaskan tidak adanya penjiplakan terhadap karya–karya terdahulu maka perlu perbandingan terhadap karya terdahulu yang dilihat dari media ungkap, pendekatan garap atau bentuk garapan. Adapun karya–karya yang dijadikan bahan kajian dan perbandingan tersebut adalah:

Zulmasdi (2009) menggarap kesenian *gandang tigo* dalam komposisi musiknya yang berjudul "Ganti Batingkah". Zulmasdi melakukan penggabungan teknik permainan *hocketing* dalam permainan *gandang tigo* dengan permainan *interlocking* yang ada dalam permainan *talempong pacik*. Instrumen yang digunakan *taganing, talempong, sarunai, gong* dan *gandang tambua*. Perbedaan dengan karya yang berjudul Barubah Raso bersumber dari lagu *Cindangkuang* dengan pendekatan tradisi menggunakan instrumen *pupuik batang padi, canang, tambua,pupuik lambok, gandang katindiak,* dan *talempong.* Bentuk garapan karya Barubah Raso mengacu pada teknik penyajian tradisinya, pada bagian satu didominasi oleh permainan *hocketing* dan *interlocking,* sedangkan sajian bagian dua pengkarya mentransformasikan irama pada intrument melodis, non melodis, dan vokal.

Nana Mardina (2011) karya ujian akhir Seni Karawitan dengan judul "Kasiah Cindangkuang". Mardina menggarap lagu *Cindangkuang* dengan mengalih-fungsikan lagu tersebut dalam artian menggarap aspek-aspek musikal dengan tetap menggambarkan situasi dalam bergotong royong. Instrumen yang dipakai adalah *gandang, canang, talempong, sarunai, kenong, gong, galon, simbal,* dan *gitar bas*. Adapun pada karya *Barubah Raso* pengkarya menghadirkan bentuk permainan

vokal berupa pantun bersajak *aa bb* dan instrumen yang dipakai adalah *tambua, talempong, canang, gandang katindiak, pupuik batang padi,* dan *pupuik lambok* menggunakan pendekatan tradisi.

Novandra Prayuda (2018) karya ujian akhir Seni Karawitan dengan judul "Pararakan Dalam Gauangan". Novandra menggarap lagu Pararakan dengan teknik hocketing sebagai prinsip utama dan teknik *call and respond serta mentransfor-masikan* pada instrumen *tambua, gandang sarunai, canang, talempong, gong,* dan *rapa'i* dalam penggarapannya. Karya *Barubah Raso* bersumber dari lagu *Cindangkuang* dan menyajikan teknik permainan *interlocking* dengan instrumen *tambua, talempong, canang, gong, gandang katindiak, pupuik batang padi,* dan *pupuik lambok.*

E. Landasan Teori

Penggarapan karya yang berjudul "Barubah Raso" ini berorientasi pada pendekatan tradisi. Waridi (2008) dalam bukunya *Gagasan dan Kekayaan Tiga Empu Karawitan,* mengatakan:

> ...Pendekatan tradisi adalah proses penciptaan kekaryaan Karawitan yang berpijak dari dan menggunakan idiom-idiom tradisi karawitan Jawa yang sudah ada. Idiom-idiom itu kemudian diolah secara kreatif, sehingga mampu memunculkan sebuah kekayaan karawitan yang memiliki warna kebaruan. Bobot kualitas musikalnya sangat bergantung pada kemampuan dan kreatifitas komponisnya...

Bertolak dari pendapat Waridi yang membicarakan fenomena karawitan Jawa, dalam hal ini pengkarya meminjam pemikiran Waridi di atas untuk penggarapan karya yang bersumber dari musik tradisi Minangkabau, pada karya Barubah Raso

idiom-idiom yang digunakan, yaitu: *canang, talempong, gong, tambua, gandang katindiak, pupuik lambok,* dan *pupuik batang padi* sebagai sumber pijakan penggarapan karya dengan pendekatan tradisi. Pernyataan Waridi tersebut pengkarya ambil sebagai landasan berfikir dalam penciptaan karya Barubah Raso, sementara bentuk yang dilahirkan, pada prinsipnya tetap pada kesenian tradisi Minangkabau.

Rahayu Supanggah (2007) dalam bukunya Bothekan Karawitan II: Garap, mengatakan: "Garap adalah sebuah sistem. Garap melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing terkait dan saling membantu. Dalam karawitan Jawa, beberapa unsur garap tersebut dapat disebut sebagai berikut: (1) Materi garap atau ajang garap, (2) Penggarap, (3) Sarana garap (4) Prabot atau piranti garap (5) Penentu garap (6) Pertimbangan garap." Yang pertama ialah materi garap juga dapat disebut sebagai bahan garap, ajang garap maupun lahan garap. Materi garap yang pengkarya pakai bersumber dari lagu Cindangkuang. Kedua ialah penggarap adalah seniman, para pengrawit, baik pengrawit penabuh gamelan maupun vokalis, yaitu *pesindhe`n* dan atau *pengge`rong,* yang sekarang juga sering disebut dengan swarawit dan wiraswara. Penggarap pada karya Barubah Raso pengkarya garap berdasarkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dalam bidang seni, serta karya ini didukung oleh musisi laki-laki dan perempuan yang terdiri dari mahasiswa Karawitan.

Selanjutnya sarana garap ialah alat atau fisik yang digunakan oleh para pengrawit termasuk vokalis sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musikal atau mengekspresikan diri serta perasaan mereka secara musikal kepada

audience atau kepada siapapun termasuk pada diri atau lingkungan sendiri. Dalam karya Barubah Raso ini pengkarya menggunakan instrumen melodis (*talempong*, *canang*, *gong*, *pupuik batang padi* dan *sarunai*) dan non melodis (*tambua*, *gandang katindiak*, dan triangle) serta vokal perempuan dan vokal laki-laki. Kemudian perabot atau piranti garap adalah perangkat lunak atau sesuatu yang sifatnya imajiner yang ada dalam benak seniman pengrawit, baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vocabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para pengrawit yang sudah ada sejak kurun waktu ratusan tahun atau dalam kurun waku yang kita tidak bisa mengatakannya secara pasti.

Perabot atau piranti garap dapat dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu: teknik, pola, irama dan laya, laras, dinamika. Teknik merupakan hal yang berurusan dengan bagaimana cara seorang menimbulkan bunyi berdasarkan kepada hasil yang diinginkan. Dalam karya komposisi musik Barubah Raso, pengkarya melakukan proses eksperimen dalam bentuk pencarian warna bunyi yang terdiri dari dua warna bunyi yaitu tung dan ceng kemudian memposisikan intensitas bunyi dan warna bunyi tersebut sesuai dengan kebutuhan dalam karya. Pola merupakan istilah *generic* untuk menyebut satuan tabuhan ricikan dengan ukuran panjang tertentu yang telah memiliki kesan dan karakter tertentu. Dalam karya komposisi musik Barubah Raso pola yang digunakan bersifat repetitif yang terdiri dari penggalan beberapa motif pada lagu Cindangkuang. Irama dan laya merupakan ruang dan waktu. Terkait dengan ruang adalah irama memberi tempat kepada ricikan atau vokal untuk mengisi ruang yang ditentukan oleh atau yang berkaitan dengan irama tertentu, sedangkan yang berkaitan dengan waktu adalah durasi atau tenggang

waktu yang diperlukan oleh nada atau nyanyian tertentu. Dalam karya komposisi musik Barubah Raso irama hadir dalam bentuk permainan instrumen melodis dan non melodis dengan cara menggabungkan maupun memberikan *space* pada vokal yang diiringi oleh instrumen melodis dan non melodis dalam waktu yang ditentukan.

Laras adalah tangga nada yang telah ditentukan oleh penciptanya. Dalam karya komposisi musik Barubah Raso pengkarya menggunakan tangga nada *minor hexatonic* (berjumlah enam nada). Dimanik merupakan hal berpengaruh pada suasana dalam garapan komposisi musik yang berbentuk volume maupun tempo. Dalam karya komposisi musik Barubah Raso pengkarya memainkan dinamik pada instrumen dengan intensitas bunyi yang high ketika instrumen dengan intensitas bunyi yang *middle* memainkan materi yang telah ditentukan. Unsur selanjutnya ialah penentu garap yang terdiri dari: penyajian suatu gendhing ketika karawitan digunakan untuk melayani berbagai kepntingan kemasyarakatan mulai dari yang sifatnya ritual religius, upacara kenegaraan, kemasyarakatan, keluarga maupun perorangan.

Dalam hal ini pengkarya menjadikan komposisi musik yang bersumber dari kesenian *gandang tigo* ke pihak lembaga dan civitas akademis yang bertujuan untuk mengenalkan kesenian *gandang tigo* serta apresiasi audience di dalam negeri maupun luar negeri. Unsur terakhir adalah pertimbangan garap bersifat *accidental* dan fakulatif dengan menentukan hal-hal kemungkinan berdampak pada kelancaran dalm proses maupun hasil yang maksimal. Dalam karya komposisi musik Barubah Raso pengkarya memilih musisi dengan tingkat penguasaan materi yang stabil serta

ruangan yang pengkarya pakai ialah ruangan kedap suara, hal tersebut dilakukan guna memberikan pengolahan rasa dalam proses karya Barubah Raso.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG