

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Seni pertunjukan di Indonesia menjadi aset yang penting dalam melestarikan kebudayaan sekaligus menjadi jati diri bangsa. Pertunjukan yang berupa aktivitas ritual, permainan, hiburan olahraga dan lain-lain. Pertunjukan yang ditambahkan dengan kata “seni” akan menghasilkan macam cabang yaitu seni tari, seni teater, seni karawitan, dan seni musik. Kata pertunjukan seni memiliki arti tontonan yang diklarifikasikan sesuai genrenya masing-masing yang disajikan sebagai sebuah tontonan di depan penikmat dan penonton. Sudibyo berpendapat bahwa kesenian yang lahir dari masyarakat di suatu daerah pasti tidak terlepas dari kebiasaan masyarakat tersebut, karena berdasarkan sejarahnya kesenian tradisional asli daerah adalah jenis kesenian yang tumbuh, berasal dan berkembang di daerah itu.

Kesenian *Dabuih* ( *Debus* ) merupakan salah satu bentuk seni tradisional yang dalam aktraksinya mempertontonkan kekebalan dari berbagai senjata tajam, secara tekstual *dabuih* memiliki bentuk pertunjukan yang menampilkan kekuatan pertahanan fisik seseorang dari beberapa benda yang pada umumnya dapat melukai tubuh manusia biasa. Pertunjukan ini diiringi dengan iringan musik permainan rebana (*rabano*) dan dzikir (*dikie*). Penggunaan dzikir, pembacaan beberapa ayat Al-Qur'an dan ditambah dengan syair-syair serta puji-pujian kepada Allah SWT dan bersholawat kepada Nabi Muhammad SAW.

Untuk mewujudkan sebuah pertunjukan seni *dabuih* di Nagari Lumpo Kec, IV Jurai, Kab, Pesisir Selatan, harus dipimpin oleh dua orang *Khulifah* dengan anggota

minimal sepuluh orang yang terbagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok dipimpin oleh *Khulifah* yang berfungsi sebagai pengatur, mengawali dan mengakhiri jalannya pertunjukan *dabuih*.

Berdasarkan pengamatan pengkarya Terhadap kesenian *dabuih* di Nagari Lumpo Kec, IV Jurai Kab, Pesisir Selatan, seni *dabuih* memiliki dua struktur pertunjukan yaitu *Maindang rabano* dan *badabuih*. *Maindang rabano* merupakan awal permainan sebelum seni *dabuih* di pertunjukkan, dalam permainan *Maindang rabano* yang dimainkan oleh 12 orang pemain dengan menggunakan instrumen (*rebana*) dan melantunkan syair-syair islami sebagai pembuka. Sedangkan *badabuih* adalah acara inti dari Seni *Dabuih* yang diawali dengan membakar saji-sajian oleh *Khulifah*, serta dilanjutkan dengan membaca syair serta mantra-mantra sehingga pemain menjadi khushuk dalam pelaksanaan *badabuih* tersebut.

Dari kedua bagian tersebut pengkarya tertarik pada bagian awal dalam Seni *Dabuih* yaitu permainan *Maindang rabano*, karna *Maindang rabano* memiliki karakter musical yang permainannya *jawek ba jawek* ( call and respown) yaitu antara kelompok satu dengan kelompok dua, dengan pola ritem yang saling bergantian, maka dari itu pengkarya mencoba mengembangkan kembali pola ritem serta vokal dalam permainan *Maindang rabano* tersebut menjadi sebuah karya komposisi musik yang pengkarya beri judul "*Maindang Tigo Batikai*".

The image shows a musical score for a piece titled "Maindang rabano". It consists of two systems of staves. Each system includes three staves for Rabana (I, II, and III) and one staff for the vocal line. The Rabana parts are written in a simplified notation, likely representing rhythmic patterns. The vocal line is written in standard musical notation with lyrics in Indonesian. The lyrics are: "soi-lil-lah soi-da-man lil-lah-twa-l li-fa-i so-lil-lah twa-budi-na twa-l a-ya twa-ri-fai". The score is set in 4/4 time.

Berikut notasi pola ritem dalam permainan *Maindang rabano* yang akan menjadi ide dasar bagi pengkarya untuk digarap kembali dalam bentuk komposisi musik karawitan dengan pendekatan tradisi yang pengkarya beri judul “*Maindang Tigo Batikai*”

Penggarapan komposisi karawitan “*Maindang Tigo Batikai*”, digarap pengkarya yang berangkat dari permainan *Maindang rabano* dalam kesenian *Dabuih* yaitu mengembangkan kembali pola ritem dan vocal. Hal tersebut sangat penting dalam membangun komposisi, justru itu pengkarya berkeinginan untuk mengungkapkan ide melalui sebuah gagasan karya seni.

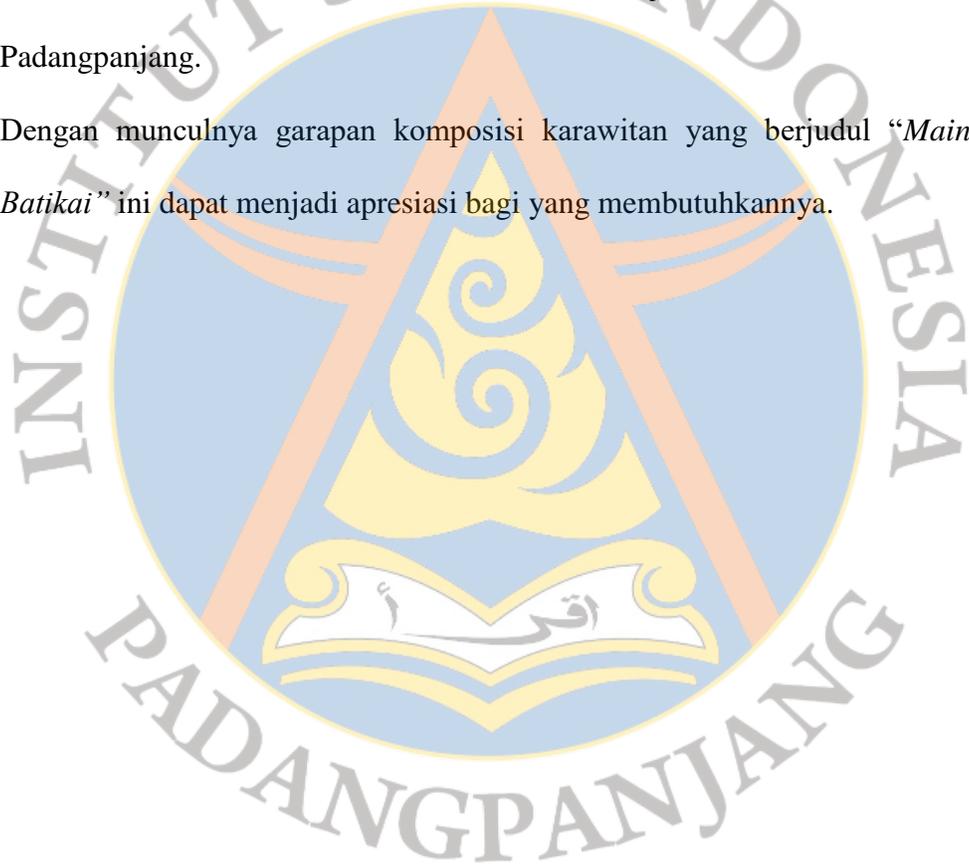
## B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Bagaimana mewujudkan ide dasar yang bersumber dari permainan *Maindang rabano* dalam Seni *Dabuih* sebagai bentuk komposisi karawitan dengan menggunakan garapan pendekatan tradisi yang pengkarya beri judul “*Maindang Tigo Batikai*”.

## C. TUJUAN DAN KONTRIBUSI PENCIPTAAN

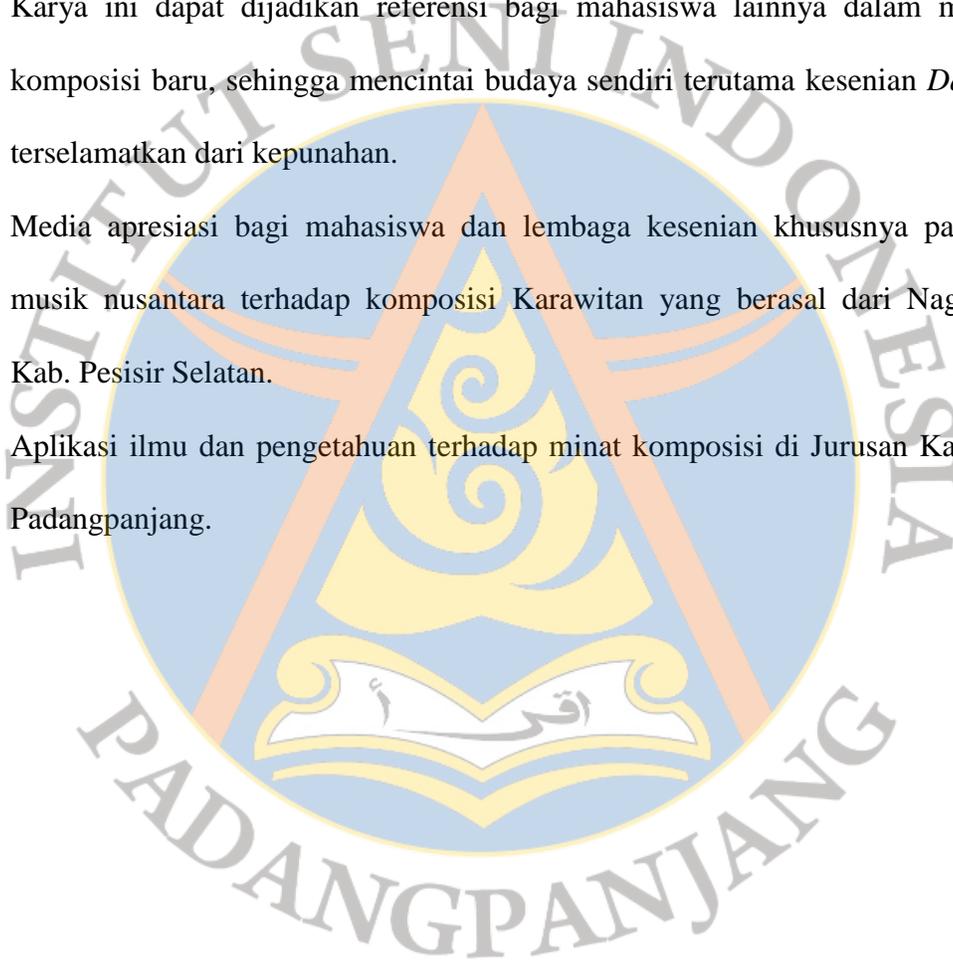
### 1. TUJUAN:

- a. Mewujudkan ide pengkarya dalam sebuah bentuk komposisi baru yang bersumber dari permainan *maindang rabano* dalam kesenian *Dabuih*.
- b. Sebagai perwujudan ilmu komposisi yang pengkarya miliki selama perkuliahan di Jurusan Karawitan ISI Padangpanjang.
- c. Mengembangkan kesenian tradisi khususnya di Nagari Lumpo.
- d. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir program strata 1 Prodi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan - Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- e. Dengan munculnya garapan komposisi karawitan yang berjudul "*Maindang Tigo Batikai*" ini dapat menjadi apresiasi bagi yang membutuhkannya.



## 2. KONTRIBUSI

- a. Memperkenalkan permainan *Maindang rabano* dalam Seni *Dabuih* kepada civitas ISI Padangpanjang dan masyarakat umum.
- b. Dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk perkembangan musik tradisi dan teknik penggarapan komposisi Karawitan.
- c. Karya ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lainnya dalam menciptakan komposisi baru, sehingga mencintai budaya sendiri terutama kesenian *Dabuih* dapat terselamatkan dari kepunahan.
- d. Media apresiasi bagi mahasiswa dan lembaga kesenian khususnya para seniman musik nusantara terhadap komposisi Karawitan yang berasal dari Nagari Lumpo Kab. Pesisir Selatan.
- e. Aplikasi ilmu dan pengetahuan terhadap minat komposisi di Jurusan Karawitan ISI Padangpanjang.



#### D. KEASLIAN KARYA

Sebelum mewujudkan karya komposisi Karawitan “*Maindang Tigo Batikai*” pengkarya melakukan berbagai apresiasi terhadap karya terdahulu, terutama karya komposisi yang berangkat dari materi *Dabuih*, agar tidak terjadi plagiat atau peniruan dalam garapan karya komposisi yang akan pengkarya garap.

- 1) “Khusuak Bamuaro”, Indrawan nendi (2014). Komposisi ini terinspirasi dari spirit yang ada pada kesenian *dikia rabano julua bukik* dengan pendekatan garap interpretasi tradisi yang menitik beratkan pada kekhusukan yang biasa berujung pada efek trans terhadap pemain *dikia* tersebut. .
- 2) M. Yunus Hidayat (2015), “Raba-raba No”, komposisi ini berangkat dari kesenian *dikie rabano* dengan pendekatan interpretasi tradisi dengan alasan agar nilai tradisi dari kesenian *dikie rabano* tidak hilang dan dapat dimainkan kembali dengan sempurna.
- 3) “Shalawat dan Salam” karya Arnis (1994) yang berangkat dari kesenian *shalawat dulang*, dimana pengkarya mencoba mengidentifikasi fenomena yang terjadi di daerah Pariangan ke dalam komposisi musik Karawitan yang berangkat dari lagu Shalawat Dulang.
- 4) Irfi Sri Wahyuni menggarap musik *Indang Pariaman* dengan bentuk komposisi musik yang diberi judul “*Tanyo Jawek*”, (2011). Ia memfokuskan garapan pada fenomena tanya jawab yang terdapat pada pertunjukan *Indang Pariaman*, terutama pada aspek pola-pola ritme dengan teknik garapan *call and respown*.

Dari tinjauan karya diatas dapat dikatakan bahwa karya “*Maindang Tigo Batikai*” terdapat adanya perbedaan ide, media ungkap, pendekatan garap dan bentuk garapan.

## E. Landasan Teori

Cara kerja sebuah komposisi musik tidak hanya melibatkan pertimbangan bakat, inspirasi, rasa dan sebagainya, tetapi juga melibatkan kerja intelektual, pengalaman, pengetahuan, wawasan serta landasan-landasan teori yang akan mendukung sebuah garapan komposisi musik yang lebih baik. Berkaitan dengan garapan karya komposisi *Maindang Tigo Batikai* pengkarya melakukan pengkajian terhadap beberapa sumber yang menjadi acuan dalam menciptakan komposisi ini diantaranya adalah:

Didalam buku Rahayu Supanggah yang berjudul *Bothekan Karawitan II: GARAP* “Garap merupakan rangkaian kerja kreatif dari ( seseorang atau sekelompok) *pengrawit* dalam wujud bunyi, dengan kualitas atau hasil tertentu sesuai dengan maksud, keperluan atau tujuan dari suatu kekaryaannya atau penyajian karawitan dilakukan. Garap adalah sebuah system. Garap melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu”. (Supanggah, 2009:4).

Panda made sukerta. *Metode penyusunan karya musik (sebuah alternative)*. Dalam buku ini pande mengatakan salah satu bentuk pengembangan musik tradisi dilakukan dengan cara pengemasan. Pengemasan merupakan suatu upaya menggarap sesuatu sehingga hasilnya tampak baik (2011:57). Disitulah pengkarya berlandaskan bahwa sebuah penyajian suatu karya harus adanya rangkaian atau tahapan untuk mewujudkan bentuk karya dengan garap.

Dalam penggarapan komposisi musik Karawitan yang berjudul *Maindang Tigo Batikai* ini, ada hubungannya dengan teori diatas yang mana dalam teori Rahayu Supanggah garap adalah kreativitas dalam kesenian tradisi, jadi garap yang pengkarya maksud dalam komposisi ini adalah menggarap atau mengembangkan ide dasar kedalam bentuk garapan

baru sehingga sesuai dengan tujuan karya dan menghasilkan wujud bunyi yang berkualitas. Begitupun pada teori Panda Made Sukerta yaitu metode penyusunan karya musik, dalam membuat sebuah komposisi ini, pengkarya juga memakai teori ini karena harus memiliki kepekaan terhadap bunyi oleh karena itu bunyi yang pengkarya butuhkan atau pengkarya inginkan bias menghasilkan suatu susunan musik yang bagus, dimulai dari bunyi *Gandang Pano, Gandang Rabano, dan Gandang Kompang* sehingga menghasilkan sebuah garapan komposisi musik yang baru.

