

SINOPSIS

Terinspirasi dari pola keenam lagu *alihan anam* pada kesenian *gandang tambua* Pariaman, pengkarya tertarik menggarap dan mengembangkan pola tersebut ke dalam sebuah bentuk komposisi karawitan, dengan menafsirkan kembali ide dasar tersebut yang betul-betul lepas dari struktur dan gaya dari garap tradisinya sesuai pendekatan garap yang pengkarya pakai yaitu *re-interpretasi* tradisi.

Pola keenam mengusik pengkarya dalam menggarap sebuah komposisi musik baru, bagaimana menjadikan permainan tanya jawab dan aksentuasi pola triol menjadi sebuah komposisi karawitan dengan bentuk yang tidak terikat pada kesenian tradisinya, namun dalam karya ini pengkarya memberikan sesuatu yang unik dan berbeda dari kesenian tradisi aslinya dengan menggunakan beberapa jenis media pengkarya lakukan penggarapan kedalam sebuah bangunan komposisi yang berjudul *Hantak Baraliah*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBARAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMPAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SINOPSIS	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR NOTASI	ix
GLOSARIUM	xii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan	5
D. Keaslian Karya	6

BAB II : KONSEP PENCIPTAAN

A. Gagasan/Ide Karya	9
B. Kajian Sumber Penciptaan	10
C. Pendekatan Konseptual Penciptaan	11
D. Metode Penciptaan	17

BAB III : ANALISIS KARYA/DESKRIPSI SAJIAN 20

BAB IV : PENUTUP

A. Kesimpulan	30
B. Saran	31

KEPUSTAKAAN 32

DISKROGRAFI 33

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR NOTASI

- NOTASI 1 : Improvisasi *besi, seng* dan *cengceng*.
- NOTASI 2 : Permainan rampak.
- NOTASI 3 : Ritme *cengceng* pengantar bermain bersama.
- NOTASI 4 : Permainan bersama seluruh instrumen
- NOTASI 5 : Permainan *bass, biola*, dan *keyboard*.
- NOTASI 6 : Tanya jawab perkusi.
- NOTASI 7 : Tanya jawab melodi.
- NOTASI 8 : Permainan rampak sebagai pengantar kepada materi berikutnya.
- NOTASI 9 : *Hocketing besi cengceng, seng, bass, biola keyboard gong* dan *pano*.
- NOTASI 10 : Permainan rampak.
- NOTASI 11 : Penggarapan pola ritme.
- NOTASI 12 : Permainan tempo.
- NOTASI 13 : Permainan rampak akhir dari bagian satu.
- NOTASI 14 : Pola ritme 5/4.
- NOTASI 15 : Pola ritme 4/4.
- NOTASI 16 : Pola ritme 7/8.

- NOTASI 17 : Tanya jawab *bass* dan *keyboard*.
- NOTASI 18 : Permainan rampak
- NOTASI 19 : Permainan rampak matrik 7/8
- NOTASI 20 : Permainan rampak akhir dari bagian dua
- NOTASI 21 : permainan tempo pada bagian ketiga
- NOTASI 22 : permainan rampak seluruh instrumen untuk mengakhiri pada karya ini.

GLOSARIUM

- Rampak* : Teknik garap pada sebuah komposisi secara bersamaan.
- Hantak* : Hentakan atau aksentuasi yang terdapat pada pola triol pada lagu *gandang tambua alihan anam*.
- Baraliah* : Peralihan yang terdapat pada lagu *gandang tambua alihan anam*.
- Tanya jawab* : teknik garap pada komposisi dengan prinsip pergantian permainan instrumen dengan pola yang berbeda secara bersahut-sahutan.
- Alihan Anam* : Salah satu repertoar dari kesenian gandang tambua Pariaman
- Gandang Tasa* : Alat musik perkusi ritmik berupa gendang bermuka Satu yang terbentuk seperti kuali (*single headed vessel drum*) yang dimainkan dengan cara digantungkan pada leher pemain.
- Gandang Tambua* : Alat musik perkusi ritmik berupa gendang bermuka dua (*double headed cylindrical drum*) yang dimainkan dengan cara digantungkan pada bahu pemain.