

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Aktifitas ritual *basirompak* di dalam kehidupan masyarakat *Taeh Baruah* merupakan sebuah kegiatan yang bergerak di dunia *Black Magic* dengan memanfaatkan mantra-mantra melalui teks-teks yang di dendangkan dan sebagai pendukung nya adalah *saluang* yang dikenal dengan *saluang sirompak*.

Basirompak kata dasarnya adalah *rompak*, dobrak atau rampok, artinya mengambil hak orang lain secara paksa dengan melakukan kekerasan. *Basirompak* berasal dari kata *sirompak* yang diberi awalan *ba*, makan menunjukkan suatu pekerjaan seseorang dengan keahlian nya seperti *barabab* artinya *tukang rabab*, *badendang* artinya *tukang dendang* dan sebagainya. Jadi yang dimaksud *basirompak* dalam tulisan ini merupakan seseorang yang ahli dibidang merompak atau mencuri hati seseorang, dengan cara bantuan kekuatan gaib¹.

Kegiatan *basirompak* ini sudah dikenal oleh masyarakat *minangkabau* umumnya dan khususnya di *nagari Taeh* Kabupaten Lima Puluh Kota. Jadi *basirompak* merupakan suatu kegiatan yang

¹Marzam, 2002, BASIROMPAK, KEPEL Pres, Yogyakarta: 4

dilakukan oleh seseorang laki-laki yang pernah disakiti hatinya oleh seorang wanita, dan untuk membalas hati wanita tersebut maka diguna-gunailah wanita tersebut melalui seorang dukun dengan bantuan makhluk gaib. Pada dahulunya masyarakat Taeh menjadikan ini suatu mentradisi dengan mengucapkan matra-mantra yang didendangkan yang oleh instrumen *saluang* yang disebut dengan *saluang sirompak*.

Bentuk penyajian *basirompak* terdiri dari melodi *saluang dendang sirompak* dan juga menggunakan beberapa benda-benda diantaranya menggunakan *gasiang* yang terbuat dari bagian tengkorak manusia yang sudah meninggal dengan menggunakan tali disebut *banang pincono* (benang tujuh ragam). Tengkorak manusia yang meninggal tersebut bukan sembarangan orang, tetapi orang mempunyai ilmu hitam dan dianggap sakti. Sedangkan *saluang* terbuat dari jenis talang “terpilih” seperti *talang anyuik*, *talang songsang*, dan *talang jamuran* seseorang yang telah dicuri untuk di jadikan *saluang*². Selain itu juga digunakan kemenyan yang dapat memanggil roh halus seperti jin dan setan. Semua benda-benda tersebut dipercayai dapat mendatangkan kekuatan gaib yang mana kekuatan tersebut sangat mempengaruhi ritual *basirompak* itu sendiri.

² Helmi: wawancara di Nagari Taeh Mungka Kabupaten Limo pulauh koto pada tanggal 22 Oktober 2017

Kegiatan *basirompak* dimulai dari teriakan yang disebut dengan *soga*, yang mana teriakan tersebut merupakan sebuah tanda bagi *tukang saluang* agar mulai memainkan instrumennya. *Tukang saluang* pada ritual ini berperan sebagai pengiring *dendang* yang dinyanyikan oleh *tukang dendang* dengan teks berupa mantra-mantra.

Menurut Helmi sebagai pelaku ritual *basirompak* di *Taeh Mungka* mengatakan bahwa nada atau perjalanan melodi dari *saluang sirompak* dipengaruhi oleh nada *bukik*. Maksudnya nada-nada yang digunakan pada *saluang* di pengaruhi oleh kekuatan jin yang tinggal diatas *bukik bungsu*³. Artinya melodi *saluang sirompak* menurut kepercayaan pawang tersebut, juga dapat diartikan sebagai media penyampaian gambaran perasaan hati seorang laki-laki yang disakiti oleh wanita yang disukainya, sehingga melodi *saluang* dan *dendang* memberikan kesan mengiba-iba atau kekecewaan yang mendalam, dengan melodi yang terkesan menggunakan nada-nada minor dengan interval nada A-Ais-B-C-D dan E.

Dalam perjalanan alur melodi *saluang* dan *dendang sirompak*, terdapat dua macam pergerakan melodi, yaitu pergerakan melodi naik dan turun secara berangsur-angsur, dan pergerakan melodi naik

³ Helmi : wawancara di Nagari Taeh Mungka Kabupaten Limo puluh koto pada tanggal 22 Oktober 2017

dan turun secara cepat, dalam teori musik barat disebut *discending* (melodi turun) dan *ascending* (melodi naik). Suatu pergerakan atau alur melodi yang dikatakan menaik, secara keseluruhan memberi kesan gerak ke arah nada yang makin tinggi, demikian sebaliknya⁴. Dalam melodi lagu *sirompak*, gerak melodi yang dengan cepat naik serta turun ini muncul pada bagian awal lagu, sedangkan gerak melodi yang berangsur-angsur naik dan turun, pada dasarnya muncul dalam setiap bagian lagu.

Berikut ini contoh pergerakan alur melodi *saluang dendang sirompak* :

1. Pergerakan alur melodi naik dan turun berangsur cepat pada *saluang*:



Notasi: 1

⁴. M. Suharto. 1986. Belajar Membuat Lagu. Gramedia, Jakarta. Hal 3.

2. Pegerakan alur melodi naik dan turun secara berangsur-angsur pada melodi dendang:

sa ka ranga ku nan tu o ang kau ka den su ruah su_ ra yo die ei man cari

si mam bang putih duo jo si mam bang hi tam diek ei

ga siang denai gasiang tang ku rak diek ei ai den dari bo nang

pin cono diek ei nan kok la lok bao lah ta gak nan ko la lok bao

lah ta gak baoka mung ko ba dan am bo diek ei

Notasi: 2

Dari hasil analisa diatas pengkarya tertarik untuk menjadikan pergerakan melodi naik dan turun, sebagai ide dan gagasan pengkarya dalam mewujudkan karya komposisi karawitan, dengan judul "Baransua".

Dalam garapan karya *baransua* pengkarya menghadirkan *soga* (teriakan) pada bagian-bagian karya, hal ini bertujuan agar dalam karya komposisi ini dapat dilihat ketradisissannya, sehingga dalam kesenian tradisi *saluang sirompak* tetap masih terpelihara. Karya ini digarap menggunakan pendekatan garap tradisi, artinya pengkarya mengembangkan pergerakan melodi naik dan turun pada *saluang*

dendang sirompak ini dalam bentuk karya baru yang mana rasa tradisi dari *saluang dendang sirompak* ini masih terasa dan terjaga.

Karya ini pengkaraya beri judul "*Baransua*", maksud dari penamaan tersebut adalah kata *baransua* memiliki arti kata yang luas yaitu melakukan sesuatu dengan berangsur-angsur. Kegiatan *basirompak* diselenggarakan secara berangsur-angsur dimulai dari mempersiapkan *sesajen* sampai ke ritual itu dimulai. Dalam permainan *saluang* dan *dendang sirompak* terdapat pergerakan melodi naik dan turun secara berangsur-angsur yang sekaligus menjadi ide garap dalam karya komposisi ini. Berdasarkan pergerakan melodi *saluang dendang sirompak* inilah, muncul ide pengkarya untuk memberi penamaan karya ini dengan judul "*Baransua*".

Media ungkap yang dibutuhkan oleh pengkarya untuk tercapainya bentuk sebuah komposisi karawitan yang berjudul "*Baransua*" ini adalah *saluang*, *sampelong*, *digerido*, *kucapi payokumbuah*, *kecapi sunda*, *canang*, *tri angel*, *dol bengkulu* dan *gong*.

B. Rumusan penciptaan

Bagaimana mewujudkan garapan komposisi karawitan yang bersumber dari pergerakan melodi naik dan turun pada *saluang dendang sirompak*, kedalam komposisi karawitan yang berjudul “*Baransua*”.

C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan

1. Tujuan :

- a. Melestarikan dan mengembangkan kesenian *saluang dendang sirompak* yang terdapat ditengah masyarakat Minangkabau.
- b. Memberikan ruang apresiasi baru bagi penikmat seni baik dari kalangan akademik maupun non akademik.
- c. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir program Strata 1 Karawitan (S1) jurusan Seni Karawitan pada minat penciptaan musik Institut Seni Indonesia (ISI) Padang panjang.

2. Kontribusi :

- a. Sebagai ajang perwujudan kreativitas pengkarya dalam membuat sebuah komposisi musik yang berangkat dari seni tradisi, sekaligus bisa menjadi pijakan maupun bahan perbandingan bagi pengkarya dalam membuat karya-karya komposisi musik berikutnya.

- b. Menambah koleksi karya-karya di lembaga perguruan tinggi seni dengan wacana kesenian tradisi yang ada.
- c. Sebagai bahan tambahan referensi bagi mahasiswa dalam proses penggarapan karya komposisi music baru, khususnya di jurusan karawitan dan mahasiswa ISI Padang panjang pada umumnya.

D. Keaslian karya

Untuk menghindarkan tidak adanya penciplakan terhadap karya-karya terdahulu baik dilihat secara ide garapan, media ungkap, pendekatan garap dan bentuk garapan, pengkarya perlu menganalisa terhadap karya-karya seni terdahulu guna dijadikan perbandingan dengan karya yang akan digarap, diantaranya :

1. Ridzki dalam komposisi karawitan "Play Setan" (2010). Komposisi ini terinspirasi dari suatu aktifitas ritual magis *sirompak* yang digunakan untuk merampok batin seseorang secara paksa. Dengan menginterpretasikan sebuah aktivitas ritual magis ke sebuah seni pertunjukan dalam bentuk "hiburan" dengan upaya memplesetkan aktivitas ritual tersebut, sehingga terkesan humor.
2. Indra Jaya dalam karyanya yang berjudul, "*Marompak*" (2007). Karya ini membahas tentang *basirompak*, kesenian yang berhubungan dengan kegiatan ritual perdukunan atau magic

song. Dalam komposisi tersebut menggabungkan musik etnik khas Minang dengan etno musik modern dan di bantu seperangkat computer, yang melahirkan nuansa kelam dan misterius. Berbagai bunyi seram di padu suara *saluang* dan petikan bass, menjadikan komposisi ini seperti pengantar sebuah sihir, diwarnai dengan *dendang* ber lirik magis.

3. M. Syahrizal (2009) dalam karyanya yang berjudul, "*Dendang Sirompak*". Karya tersebut lebih cenderung mengembangkan materi musikal yang ada pada kesenian *sirompak* kedalam pendekatan populer. Dalam hal ini si pengkarya menghadirkan nuansa *sirompak* dalam jazz ber karakter *sinkopasi* dan mengembangkan materi musikal *sirompak* kedalam teknik pengembangan *progress cord* yang dikemas dalam bentuk orkestrasi.
4. Tommy Wahyudi (2016) dalam karyanya yang berjudul, "*BOLAIN RASO*". Karya ini terinspirasi pada melodi "bagian anak" (bentuk B). Yaitu ketidak-serasian antara melodi *saluang* dan melodi *dendang*, karena gerak melodi pada peralihan dari bentuk A ke bentuk B melompat turun dalam jarak (interval) *kwint*. Melodi *saluang* tidak bisa mengikuti lompatan nada itu, lalu *saluang* cenderung menahan pada nada dasar dilengkapi dengan memberi ornamentasi melodis (bunga-bunga melodi). Walaupun terjadi

ketidak serasian itu, pada akhir melodi bentuk B akan bertemu kedua melodi tersebut (melodi *dendang* dan *saluang*).

Berdasarkan beberapa karya diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belum ada garapan yang bersumber dari pergerakan melodi naik dan turun pada *dendang saluang dendang sirompak*. Sehingga karya komposisi karawitan "*Baransua*" ini akan berbeda bentuk dan pelahirannya dengan komposisi-komposisi karawitan sebelumnya.

