BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam sebuah anekdot yang akrab di telinga masyarakat Sumatera Barat, segala sesuatu yang bisa dilombakan pasti akan dilombakan. Tak hanya pacuan sapi yang populer dengan nama *pacu jawi*. Di bumi Minangkabau juga terdapat *pacu itiak*. Permainan ini sudah menjadi hiburan warga, termasuk di Jorong Padang Panjang, Nagari Tanjung Haro Sikabu-kabu, Kecamatan Luhak, Kabupaten Lima Puluh Kota. Daerah ini merupakan tempat penelitian pengkarya, karena di jorong ini terdapat perlombaan pacu itiak yang menarik perhatian pengkarya untuk meneliti suasana yang ada di perlombaan pacu *itiak* tersebut.

Pacu itiak merupakan salah satu kebiasaan unik yang dimiliki masyarakat Minangkabau. *Pacu itiak* berasal dari Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. *Pacu itiak* merupakan suatu bentuk yang mencerminkan perilaku aktivitas yang telah menjadi bagian dari kehidupan budaya masyarakat, dan telah menjadi satu bentuk kebudayaan kolektif masyarakat Minangkabau. *Pacu itiak* juga merupakan satu bentuk folklore (cerita rakyat) yang masih terpelihara dengan baik. Bentuk permainan rakyat ini terus diwariskan turun-temurun dari satu

generasi ke generasi berikutnya. Danandjaja mengatakan bahwa “folklore (cerita rakyat) merupakan sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun diantara kolektif macam apa saja” (James Danandjaja 1984:2)

Pada sejarahnya, tradisi *pacu itiak* di Payakumbuh dimulai saat petani di Aur Kuning, Payakumbuh, Kanagarian dan Sicincin mengahalau itik yang memakan tanaman padinya. Itik-itik yang dihalau akan terbang ke dataran sawah yang lebih rendah di bawahnya. Itik-itik terbang ini menjadi hiburan tersendiri bagi para petani. Tabiat itik yang sulit untuk ditangkap karena mampu terbang rendah dan cepat menjadi inspirasi bagi petani untuk menjadikan itik sebagai hewan aduan pengisi waktu senggang. Berganti zaman, saat ini bukan Cuma petani saja yang kerap menggelar *pacu itiak*. Berbagai lapisan masyarakat di Payakumbuh dan daerah di Kabupaten Lima Puluh Kota pun kerap menggelar balapan itik di kampung-kampungnya karena keramaian dalam pacuan itu selalu mengundang keseruan. *Pacu itiak* atau pacu itik selalu menjadi permainan dan pertunjukan yang seru ketika digelar.

Adu cepat peliharaan hewan ini juga menjadi daya Tarik tersendiri. Saat *pacu itiak*, itik dipegang oleh pemilik itik dan itik kemudian dilemparkan ke udara sehingga itik akan terbang ke udara dan terbang menuju garis finish. Media yang digunakan sebagai media pacuan adalah sawah dan dalam perkembangannya masyarakat membuat sebuah gelanggang khusus untuk

tempat itik-itik berpacu. Tujuan dan fungsi nyata permainan *pacu itiak* bagi masyarakat Minangkabau adalah untuk membantu petani memberantas hama guna melindungi usaha-usaha petani di kawasan areal pertanian mereka. Selain itu *pacu itiak* bagi sebagian kalangan adalah untuk menyalurkan hobi, berolahraga, rekreasi, mengisi waktu senggang dan lain-lain. Peserta pacu itiak biasanya berasal dari berbagai golongan usia dan strata sosial dalam masyarakat, dalam hal ini adalah laki-laki.

Laki-laki ini adalah laki-laki yang sudah berkeluarga, namun juga sering ditemukan mereka adalah laki-laki dewasa yang belum berkeluarga. Peserta lomba membawa itik dan penonton yang jauh dari wilayah tempat perlombaan akan datang ke lokasi dengan menggunakan mobil, motor dan ada juga yang berjalan kaki. Oleh sebab itu, pada saat kegiatan pacu itiak ini dilakukan, wilayah yang dijadikan tempat bapacu akan terlihat ramai dan heboh dengan suara peserta lomba, penonton dan yang pasti suara itik-itik yang terdengar seperti sedang bernyanyi dan berbicara antara itik satu dengan itik lainnya.

Setelah pengkarya mengamati perlombaan tradisi dalam konteks *pacu itiak* tersebut, pengkarya menemukan suasana *euforia* yang timbul antara masing-masing masyarakat, *pamacu itiak*, dan *itiak* pada perlombaan *pacu itiak*. *Euforia* diartikan sebagai perasaan nyaman atau gembira yang berlebihan. Arti *euforia* dalam perspektif psikologi adalah sebuah rasa kebahagiaan yang meluap-luap secara berlebih dan terjadi secara terus

menerus pada suatu rentang waktu, biasanya rentang waktu ini terjadi secara singkat. *Euforia* biasanya timbul karena sebuah situasi baru yang lain daripada yang pernah terjadi sebelumnya dalam kehidupan seseorang. Situasi baru tersebut kemudian diterima oleh seorang individu sebagai sebuah hal yang sangat menakjubkan.

Euforia adalah suatu gejala psikologis yang berkaitan dengan affection, atau perasaan cinta dan kasih sayang. *Euforia* juga berkaitan dengan erat dengan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal atau orang yang lain, sebagai contohnya adalah orang yang sedang jatuh cinta. Jika dikaitkan dengan aktivitas *pacu itiak*, beberapa pemilik itik berani membeli itik, makanan, dan perlengkapan latihan dengan harga jutaan rupiah, dan dirawat dengan begitu cermat sebagai bentuk kasih sayang dan cinta mereka kepada itik mereka.

Euforia dalam *pacu itiak* juga terkait kepada suatu persaingan, dalam kegiatan *pacu itiak* menjadi ajang untuk bersaing dalam status sosial atau dalam menunjukkan bahwa itik merekalah yang terbaik di antara itik-itik lainnya. Persaingan dan status sosial yang dilakoni oleh si pemilik itik itu hanya dinikmati oleh kelompok-kelompok tertentu saja. Ada kalanya persaingan tersebut menjurus pada harga tawar-menawar itik yang dimiliki pemilik itik lain. Misalnya seekor itik yang menjadi pusat perhatian ditawar tinggi oleh seorang peserta lain, sementara peserta lainnya yang juga tak mau kalah dan menawar itik yang sama di atas tawaran dari orang pertama.

Sehingga munculnya gengsi dari kalangan mereka dalam soal tawar-menawar harga itik yang sampai jutaan rupiah.

Suasana yang kedua adalah persaingan/kompetisi. Persaingan adalah proses yang melibatkan suatu individu atau kelompok yang saling berbuat sesuatu untuk mencapai keuntungan dan dimana ada dua atau lebih pihak yang saling berlomba lalu berbuat sesuatu demi mencapai kemenangan. Kompetisi terjadi jika ada beberapa ada beberapa pihak yang menginginkan sesuatu dengan jumlah terbatas.

Menurut Anoraga dan Suyati (1995), kompetisi merupakan bagian dari konflik, dimana konflik dapat terjadi karena perjuangan individu untuk memperoleh hal-hal yang langka, seperti nilai, status, kekuasaan, otoritas dan lainnya, dimana tujuan dari individu yang berkonflik itu tidak hanya untuk memproleh keuntungan, tetapi juga menundukkan saingannya. Pada dasarnya setiap individu menyukai persaingan, siapa saja akan melakukan persaingan terlebih lagi bila individu yang sedang bersaing tersebut memiliki kesempatan untuk menang dalam persaingan tersebut.

Persaingan/ kompetisi yang wajar adalah dengan mematuhi aturan-aturan tertentu yang biasa berdampak positif bagi pihak yang lain. Namun jika sudah tidak wajar maka akan memberikan dampak negatif bagi kedua belah pihak yang bersaing. Adapun faktor-faktor yang bisa menyebabkan bisa timbulnya persaingan pada perlombaan *pacu itiak* adalah adanya kesamaan kepentingan, yaitu sama-sama ingin memenangkan perlombaan

pacu itiak, adanya perselisihan, yaitu pemilik itik yang menang mencemeeh pemilik itik yang kalah, dan akhirnya menimbulkan perselisihan antar individu atau kelompok, dan lain sebagainya (Faizal dan Dodi, wawancara tanggal 23 September 2018).

Suasana yang terakhir adalah suasana damai. Perdamaian dapat menunjuk ke persetujuan mengakhiri sebuah perang. Damai dapat juga berarti sebuah keadaan tenang, menggambarkan keadaan emosi dalam diri. Berdamai setelah lomba adalah sesuatu yang wajib dilakukan agar tidak adanya bentrokan antar peserta. Peserta diminta untuk tetap terus berteman dan tidak ada pertikaian karena dalam sebuah perlombaan pasti ada yang kalah dan ada yang menang. Dalam melakukan perdamaian, pemenang tidak boleh sombong atas kemenangannya, dan yang kalah juga harus berlapang dada menerima kekalahannya, serta tidak boleh marah dan ngambek. Dalam hubungan antar pamacu itiak, setiap pihak memiliki pikiran, pendapat, kebiasaan, kecenderungan, dan preferensi masing-masing. Maka tidak mengherankan jika konflik adalah hal yang wajar terjadi dan sulit dihindari. Sebagian konflik bahkan dapat berubah menjadi perselisihan yang lebih serius.

Meski demikian upaya penyelesaian konflik tidak selalu berakhir dengan perselisihan yang lebih buruk. Banyak orang yang berhasil menemukan resolusi konfliknya sehingga mereka dapat keluar dari permasalahan yang dihadapi. Tidak jarang juga ada kasus di mana hubungan

pribadi seseorang menjadi semakin dekat atau intim dengan lawan konflik mereka. Kunci utama dari resolusi konflik adalah bagaimana kedua pihak saling memahami dan mencari persamaan dari perbedaan yang mereka miliki. Hal inilah yang nantinya dapat menumbuhkan keintiman melalui respon satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengkarya mengusung tiga suasana tersebut dan diwujudkan ke dalam sebuah karya komposisi musik nusantara, beberapa suasana yang dipilih diantaranya *euforia* yang timbul antara masing-masing masyarakat, *pamacu itiak*, dan *itiak*, persaingan/ kompetisi antar *pamacu itiak*, perdamaian setelah perlombaan *pacu itiak* tersebut.

Fenomena ini berujung pada konsep "ekstramusikal", yang mana prinsip ekstramusikal adalah penciptaan musik yang terinspirasi dan berasal dari luar musik. Konsep ekstramusikal ini pengkarya lihat berdasarkan rangkaian kejadian (narrative), tulisan atau teks (descriptive), berisi tentang karakter tertentu dan tentang ekspresi sebuah konsep filosofi atau psikologi pada perlombaan pacu itiak. Konsep ekstramusikal juga berarti tidak ada unsur musik di dalam fenomena yang diangkat, hanya bertolak dari fenomena di luar musiknya, tetapi harus ditunjang dengan aspek lainnya, agar bisa dirubah dari realitas sosial menjadi realitas musikal.

Pemaparan di atas merupakan sesuatu hal yang menginspirasi pengkarya untuk menjadikanya sebagai ide garapan ke dalam sebuah bentuk

komposisi musik. Hal ini menarik bagi pengkarya untuk bagaimana mengaplikasikan suasana yang hadir dalam budaya *pacu itiak* yang bersumber dari perilaku masyarakat, pamacu/pemilik itik, dan itik kedalam bahasa musik yang akan dilahirkan melalui sebuah komposisi musik dengan judul karya "*Sripanggung*". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Sripanggung* adalah tokoh utama wanita dalam sebuah pertunjukan. Begitu pula dengan itik yang dipakai biasanya itik betina dan peran itik dalam sebuah perlombaan *pacu itiak* adalah pemeran utama atau tokoh utama dalam perlombaan. Maka dari itu, makna dari *sripanggung* dalam perlombaan *pacu itiak* ini adalah itik sebagai pemeran utama dalam sebuah pertunjukan/ perlombaan *pacu itiak*.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan musik *Sripanggung* adalah "Bagaimana menggarap peristiwa dalam suasana aktifitas *pacu itiak* yang bersifat ekstra musikal dengan menginterpretasikan *euforia*, persaingan/kompetisi, dan perdamaian ke dalam bentuk garapan musik yang berjudul "*Sripanggung*".

C. Tujuan Penciptaan Karya Seni

1. Tujuan Teoritis

Mengungkapkan fenomena dalam aktifitas *pacu itiak* menjadi peristiwa musikal dalam komposisi musik, dan memakai konsep ekstramusikal yang diinterpretasikan melalui media instrumen konvensional maupun non konvensional dan melakukan eksperimentasi dalam pencarian dan percobaan mengolah berbagai unsur bunyi yang inovatif untuk memperoleh keaslian dalam berkarya.

2. Tujuan Praktis

Agar para pelaku seni mampu membaca sebuah fenomena-fenomena berada di sekitarnya sebagai ekspresi pribadi untuk mengungkapkan emosional dan kemudian melakukan proses analisis dalam menjadikannya sebuah karya komposisi musik baru, serta memiliki nilai keindahan yang bertujuan untuk menciptakan karya seni yang kreatif.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

D. Manfaat Penciptaan Karya Seni

Sebagai media ekspresi terhadap objek dalam mengembangkan bentuk-bentuk karya seni khususnya yang terinspirasi dari ekstramusikal sehingga dapat dinikmati dari segala aspek visual maupun makna yang terdapat pada karya seni, agar terwujudnya kreativitas dan menjadi bahan apresiasi, referensi dan ketajaman musikal kreator seni terhadap fenomena masyarakat.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

INSTITUT SENI INDONESIA
PADANGPANJANG