

BAB III

DESKRIPSI SAJIAN

Pertunjukan karya *Ranah sansam* diawali dengan permainan Gong sebanyak tiga buah dan dimainkan oleh tiga orang pemain setelah itu dilanjutkan vocal wanita yang dimainkan dalam bentuk unison di dalam lingkaran gong. Bentuk nada di hadapan menggunakan teknik descending dan ascending serta volume vocal dimainkan dalam bentuk keras dan lunak secara bergantian hal ini bertujuan untuk menstimulus penonton guna menggiring menafsirkan terhadap karya yang disajikan seperti part di bawah ini.



Kemudian semua pemain bergerak menuju lingkaran Gong secara acak dan bergerak membentuk huruf V di sekitar instrumen gong sebari memainkan materi vocal baru secara rampak kemudian pemain pria bergerak ke arah instrumen gong sambil menempati posisi yang telah ditentukan lalu pada akhir permainan pola ritme tepuk tangan dilanjutkan dengan permainan vocal cowok yang sedikit agresif kemudian pemain wanita menghadirkan melodi vocal secara repetitive sebanyak empat kali.

Dengan lirik vocal:

Baibo ibo janyo densangko nyo ndak ka batamu

Diragonyo nan hilang yo sansei lah kanduang

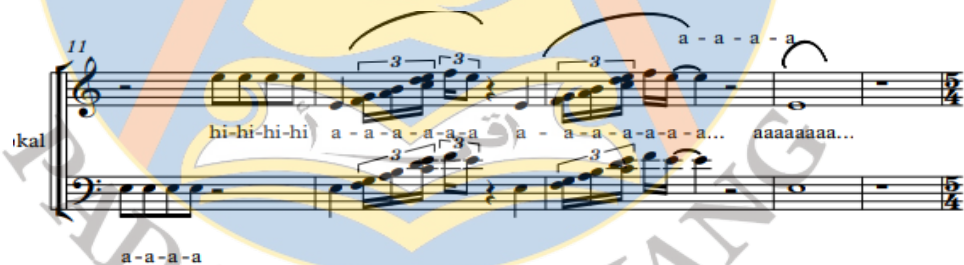
Vocal diatas menjadi petanda masuknya bentuk garapan baru yang disertai dengan pergerakan pemain wanita yang mengikuti pemain pria.

Setelah menepati posisi masing-masing pemain menyajikan bentuk irama baru menggunakan konsep permainan dinamika bunyi secara rampak yang di ulang sebanyak tiga kali.

Kemudian dilanjutkan dengan permainan kombinasi antara gong, tepuk tangan dan vocal dengan materi interlocking antara pemain pria dan pemain wanita selanjutnya diakhir pola tersebut semua pemain memainkan unisono sebanyak dua kali, setelah itu semua pemain berlari mengelilingi gong dengan memainkan pola ritem gong yang mengekspresikan aksentuasi kuat.



Setelah itu, semua pemain berpentar sembari bertepuk tangan dan memainkan vocal secara bersamaan, kemudian dilanjutkan dengan materi baru yang mana semua pemain bergerak mengelilingi gong dengan materi vocal yang dimainkan secara rampak dan saling mengisi.



Dengan teks vocal :

Haaaaaaaaaaaaa

Ha ha ha ha ha ha ha ha

Ha ha ha ha ha ha ha ha

Ha ha ha ha

Ha ha

Ha

Haaaaaaaaa ha!

Ha haaaa ha ha haaaaaa ha ha haaaaaa ha ha haaaaaaaaaaaaaaaa.....

Ha ha ha ha haaaaaa ha ha ha ha hu ha hu haaaaaaa

Haaaaaa aaaaaa ha aaaa haaaaaa haaaaa aaaaaa aaaaaa

Pada akhir materi ini semua pemain memainkan ritme gong dan vokal secara rampak dan pada bagian selanjutnya disambung dengan permainan gong yang dimainkan oleh satu orang pemain yang bertujuan untuk menyambung materi berikutnya sehingga semua pemain mendapatkan bentuk instruksi untuk masuk ke materi vokal yang memunculkan aksentuasi ascending, descending.

Lalu dilanjutkan dengan permainan rampak dan sahut menyaut antara tiga kelompok yang mengelilingi gong dengan pola ritme vokal sehingga memunculkan bunyi yang terkesan distorsi dan diujung permainan ini sebagian besar pemain melakukan vokal unisono sambil keluar dari lingkaran gong dan menyisakan 3 orang pemain didalam lingkaran gong.

Dengan teks vokal:

Aaaaaaaaaaaaaaaaa...

Aaaaaaaaa.....

Tut tututttttt.....

Ak ak...

Tut tututttt

Ak ak....

Na na nan a nah....

Na na nan a nah....

Rrrrrrrrr.....

Rrrrrrrrrr.....

Uuuuuuhaaaaa

Ha ha ha ha...

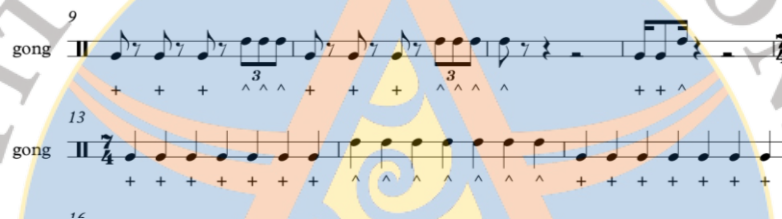
Ha hah ha hah hah.....

Hah ha hah ha hu ha hu ha....

Hah ha hah ha hu ha hu ha....

Jarajak ditanah taban
Simantuang diparik putuih
Bakeh batinjak nan alah taban
Tampek bagantuang nan alah putuih

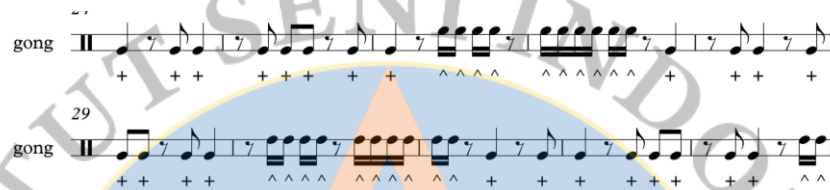
Selanjutnya dibagian ini pemain yang diluar memainkan materi vocal yang terkesan free ritem dan pemain yang didalam memainkan pola ritem gong yang juga bersifat free ritem yang mana dibagian ini menafsirkan berbagai perbedaan menjadi sebuah kesatuan yang utuh.



Dengan teks vocal :

Dari gandooooo....
Nan kadarek an....
Ribu ribu ribu dang gaaaaaaa...
Mak gaek
Pak gaek
Mak uaaa...
Cik upik pak enek kamba kamba....
Sadoneeeeeee..
Marason.....
Padih sakik mananguangan....
Sadoneeeeeee....
Marason.....
Padih sakik mananguangan....

Setelah itu dilanjutkan dengan pola ritem gong yang dimainkan oleh pemain yang berada ditengah tengah panggung lalu dilanjutkan dengan pemain yang berada di luar berlari mengelilingi gong sembari memainkan pola ritem gong dengan system permainan *interlocking*. Diakhir permainan ritem ini dilanjutkan dengan kode teriakan satu orang pemain sebagai kode ending karya *ranah sansam*.



Dibagian akhir dari karya ini semua pemain memainkan ritem yang sama sebanyak 3 pola ritem yang berbeda, lalu dilanjutkan dengan materi vocal secara rampak dan *interlocking* sembari memainkan *aksentuasi* pada gong. Dan dari *aksentuasi* tersebut menjadi pertanda akhir dari karya ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perwujudan karya komposisi musik “*Ranah Sansam*” ini tidak terlepas dari karakter musik *Ratok Paninggahan* pengkarya menemukan fenomena musical yang disebut *manggonyek* dalam *dendang ratok paninggahan*. Dalam analisis lainnya juga terdapat beberapa unsur musical yaitu *ascending*, *deccrescendo* dan *akselerasi*. Adapun unsur musikal yang terdapat dalam teknik *manggonyek*, menjadi gagasan utama pengkarya untuk di jadikan sebagai materi awal dan dikembangkan dalam penggarapan karya komposisi musik yang berjudul *Ranah Sansam*.

Keinginan pengkarya untuk mewujudkan bentuk baru yang lebih inovatif agar supaya musik tradisi *Ratok Paninggahan* menjadi sebuah pertunjukan yang berkembang dan dinamis sehingga menarik ditonton. Oleh karena itu dalam beberapa tahun belakangan ini penyajian komposisi karawitan cendrung terkesan kekinian, unik, berbeda baik dari segi pemilihan konsep, instrumen, dan bentuk garapan. Sehingga pengkarya berharap komposisi musik “*Ranah Sansam*” dapat menjadi apresiasi yang berbeda dan memiliki pembaharuan secara umum dan mahasiswa pada program studi Seni Karawitan ISI Padangpanjang.

B. Saran

Dengan adanya karya komposisi musik ini, pengkarya berharap dapat memberi daya ransang yang kuat terutama bagi mahasiswa jurusan Seni Karawitan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melahirkan ide/gagasan baru yang lebih kreatif dan inovatif menciptakan karya-karya komposisi musik tiada henti. Untuk mahasiswa yang berkesempatan membantu karya tugas akhir, lebih diharapkan membantu dengan maksimal, karena pengkarya menemukan adanya pendukung karya yang kurang maksimal dalam proses latihan.

Untuk lembaga ISI Padangpanjang dari beberapa kendala yang pengkarya temui, maka dari itu pengkarya berharap kedepannya lebih maksimal dalam mempersiapkan serta memfasilitasi kebutuhan proses latihan maupun penyelenggara pertunjukan tugas akhir mahasiswa jurusan seni karawitan ISI Padangpanjang, pengkarya sangat memaklumi karena pelaksanaan pertunjukan ujian akhir tahun ini kita dihalangi oleh pandemi Covid-19, rintangan tersebut sedikit menghambat jalannya proses tugas akhir tahun ini, baik dari segi proses latihan dan pelaksanaan ujian akhir yang sangat dibatasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Pedana. 2013. "Follow Me". *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Beny Ronaldo. 2020. "Ratok Kamatian". *Laporan Karya Seni, Prodi Seni Karawitan*, ISI Padangpanjang.
- Deni Junaidi 2016 dalam buku "*Estetika jalinan subjek, objek dan nilai*"
- Mack, Dieter. 2021. *Music Kontemporer Dan Persoalan Intercultural*.
- M. Kevin Chaniago 2021. "*Pocah manih*" *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Rahayu Supanggah. 2007. "*Garap Bhotekan Karawitan II*". Surakarta: Program Pascasarjana Bekerja Sama Dengan ISI Press Surakarta.
- Riky Warman Putra. 2012. "Ritme Ala Prog". *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Sal Murgianto dalam buku "*Mencermati Seni Pertunjukan*" Oktober 2003
- Suka Hardjana. 2003. "*Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*". Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Waridi. 2008. "*Gagasan dan Kekayaan Tiga Empu Karawitan*". Bandung dan Pasca Sarjana ISI Surakarta.