

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik *Kompang* merupakan kesenian yang berkembang di Desa Concong Luar, Kecamatan Concong, Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Kesenian tersebut merupakan musik ensambel yang terdiri dari vokal dan instrumen kompang. Pertumbuhan musik *Kompang* di Desa Concong Luar tumbuh dan berkembang yang pada awalnya dimulai di kalangan pemuda-pemudi memainkan musik *Kompang* pada kegiatan arak arakan kawenan, dan acara sunatan.

Kesenian musik *Kompang* sampai sekarang tetap berkembang dan diminati masyarakat Concong Luar, salah satunya di Desa Concong Luar Kecamatan Concong. Kesenian ini sudah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi sampai sekarang di Desa Concong Luar. Posisi orang memainkan kompang dengan berjalan (arak-arakan) sambil mengiringi mempelai pria menuju ke tempat mempelai wanita, dan ada juga duduk sambil menunggu mempelai pria turun dari rumah. Musik *Kompang* biasanya dimainkan oleh 6 sampai 12 orang pemain laki-laki yang mana teknik permainan *Kompang* menggunakan teknik *interlocking*, selanjutnya teknik yang saling jalin-menjalin antara pola ritme dengan pola lainnya. Sedangkan teknik *rampak* adalah bentuk permainan pola *Kompang* secara serentak dengan motif yang sama atau permainan pola ritme yang dimainkan sama oleh semua pemain *Kompang* (hasil survey dan wawancara).

Istilah *kompang* bagi masyarakat pendukungnya (masyarakat Riau) memiliki dua pengertian, yakni *kompang* sebagai sebutan untuk alat musik itu sendiri yang termasuk kedalam jenis alat musik bermuka satu (*single headed frame drum*), dan *kompang* sebagai wujud komposisi music tradisional di Melayu Riau. *Kompang* dimainkan dengan cara “menepuk” permukaan (selaput/membrane) *kompang* dengan keempat jari tangan mengikuti pola rampak yang di main kan. Bunyi yang dihasilkan bagi masyarakat pendukungnya disebut dengan silabel “tung” dan “tang”. Bunyi “tung” di hasilkan oleh tepukan di sisi (tepi) permukaan alat musik, sedangkan bunyi “tang” di hasilkan oleh tepukan di tengah permukaan alat musik dengan posisi keempat jari tangan terbuka.

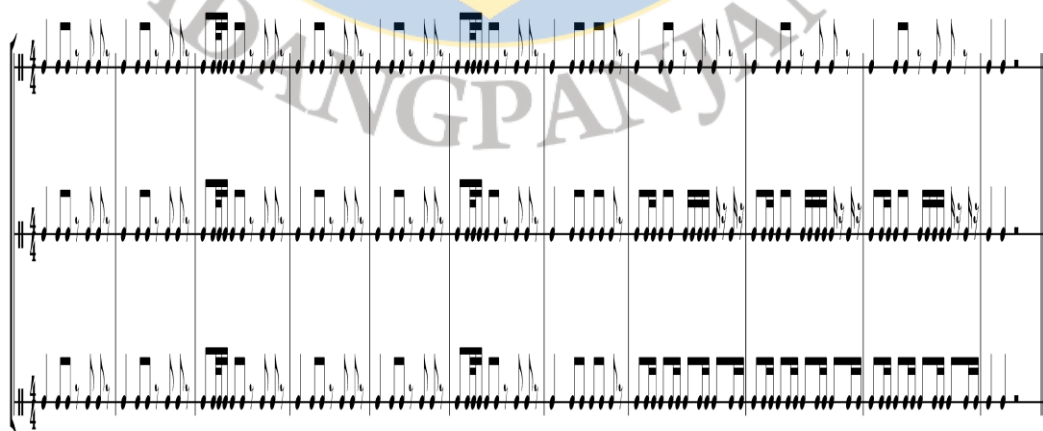
Pola *Pengaleh Pukol* dari lagu *Pukol Panjang* khusus untuk memberi tahu pemain *kompang* bahwa akan masuk ke bagian lagu selanjutnya, sedangkan pada lagu selain lagu *Pukol Panjang* pola *Kompang* yang digunakan tergantung kesepakatan seniman. Dalam penyajiannya repertoar *Pukol Panjang* ini biasanya dimainkan oleh laki-laki saja yang mana posisi orang memainkan *rabano* pada saat repertoar *Pukol Panjang* ini dengan posisi duduk secara setengah lingkaran dan kemudian berdiri sambil berjalan untuk melakukan arak-arakan. Umumnya penonton menyimak, dan mendengarkan lantunan pujian-pujian kepada Allah dan Nabi Muhammad SAW pada repertoar *Pukol Panjang* tersebut.

Pada permainan *Kompang* pada repertoar *Pukol Panjang*, pengkarya menemukan keunikan yang mana *Kompang* awalnya dimainkan dengan pola rampak sampai di akhir shalawat, *Kompang* ada perubahan pola yang mana *Kompang* di mainkan dengan cara *betingkah* (bertingkah). Pola *Kompang* yang

betingkah ini bersifat sebagai penghantar untuk penyambungan ke syair selajutnya. (Wawancara langsung dengan Bapak Aripin , 19 Mei 2021 di Desa Concong Luar).

Bedasarkan pengamatan pengkarya terhadap kesenian *Kompang* maka pengkarya terinspirasi dari bunyi *Pengaleh Pukol Tukang Tingkah* yang terdapat pada permainan musik *Kompang* pada lagu *Pukol Panjang*. Alasan pengkarya menggarap pola lagu pukol panjang karena pengkarya melihat adanya beberapa pola yang monoton maka dari itu pengkarya tertarik untuk menggarap pola peralihan dari lagu pukol panjang. Garap musik pada kesenian *Kompang*, menurut pengkarya belum tergarap sehingga timbul ide dari pengkarya untuk menggarap kesenian *Kompang* dengan pendekatan tradisi, dengan tetap menggunakan instrumen aslinya.

Bedasarkan pola *Kompang* yang *betingkah* (bertingkah) dari penjabaran diatas pengkarya dapat gambaran ritem atau pola *betingkah* yang terdapat di setiap akhir lagu *Pukol Panjang* yang dapat memperkuat dasar garapan karya musik ini.



Notasi 1
Oleh: Yuda Pratama

Komposisi karawitan yang pengkarya garap ini di beri judul “*Pengaleh Pukol*”. Istilah kata “*Pengaleh*” merupakan bahasa lokal yang berarti berpindah. Sedangkan *Pukol* merupakan pukulan pada *Kompang*. Repertoar *Pukol Panjang* yang menarik untuk di garap menjadi sebuah komposisi musik karawitan. Untuk kebutuhan komposisi karawitan ini juga tidak terlepas dari beberapa media ungkap yang digunakan seperti alat musik *Kompang*. Maksud dari beberapa penggunaan alat musik ini berfungsi untuk meningkatkan rasa musikal dan menyeimbangi bunyi *Kompang* pada karya komposisi “*Pengaleh Pukol*”.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana mewujudkan ide gagasan yang bersumber dari *Pukol Panjang* pada kesenian *Kompang* kedalam sebuah bentuk komposisi karawitan baru dengan pendekatan tradisi.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Untuk persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir program S1 satu (S1) Program Studi Seni Karawitan FSP-ISI Padangpanjang pada minat penciptaan karawitan.
- b. Untuk memberikan apresiasi baru mengenai sebuah komposisi baru yang bersumber dari kesenian tradisi *musik kompang* dalam bentuk nuansa islami.
- c. Untuk mengaplikasikan ilmu yang pengkarya peroleh selama perkuliahan di Jurusan Karawitan ISI Padangpanjang.

2. Kontribusi

- a. Sebagai ajang perwujudan kreativitas pengkarya dalam membuat sebuah komposisi yang berangkat dari kesenian tradisi, sekaligus menjadi sebuah perbandingan bagi pengkarya dalam membuat komposisi karawitan.
- b. Sebagai apresiasi bagi masyarakat umum, mahasiswa, dan lembaga kesenian khususnya sebagai bahan referensi untuk menggarap sebuah komposisi musik baru.
- c. Melalui karya ini dapat menambah kecintaan masyarakat terhadap kesenian *musik komping*.
- d. Sebagai media dakwah untuk menyiarkan ajaran-ajaran Islam kepada masyarakat luas.

D. Tinjauan karya

Pengkarya mencari perbandingan data-data mengenai karya-karya komposisi musik yang mengangkat kesenian sebagai ide komping penggarapan diantaranya.

“Khusuak Bamuaro” (2014), karya Indrawan Nendi, karya ini berangkat dari tradisi *dikia rabano* Talang Maua. Karya ini terinspirasi dari spirit yang ada pada *dikia rabano* yaitu *dikia juluabukik* yang menjadi dasar sumber garapan komposisi karawitan.

“*Guguh pa-anta*”, Rizki Mardi (2019). Komposisi ini bersumber dari kesenian *Dikia Rabano Lasi* pada repertoar *Guguh Sabaleh* dengan pendekatan

garap tradisi yang lebih memfokuskan garapan pada pola penghantar pada repertoar *Guguah sabaleh* ini.

“*Guguah Batingkah*”, Ardi Saputra (2021). Kesenian ini bersumber dari kesenian *Dikia Rabano Lasi* pada repertoar *Barakato Lagi* dengan pendekatan garap tradisi yang lebih memfokuskan garapan pada pola paningkah pada repertoar repertoar *Barakato* ini.

“*Maindang Tigo Batikai*”, Ilham Dani (2021). Kesenian ini bersumber dari kesenian *Dabuih* karya ini terinspirasi dari karakter musikal yang permainan nya *jawek ba jawek* pada kesenian *dabuih* yang menjadi dasar sumber garapan komposisi karawitan.

“*Kompang Ku*”, Hamzaini (2008). Kesenian ini bersumber dari kesenian *kompang*, karya ini terinspirasi dari ruang dan waktu *up-beat* pada peningkah di permainan musik *kompang* yang menjadi dasar sumber garaoan komposisi karawitan.

Laporan karya seni “*Rentak Nandung*”. Oleh Uswan Hasan. Dalam laporan ini, Uswan Hasan berangkat dari kesenian *Senandung Jolo*, masyarakat Dusun Tanjung yang sumber utama penggarapannya menggunakan materi musical dari kesenian *Senandung Jolo*.

Laporan karya seni ” *Tanyo Bajawek*” oleh Irfi Sri Wahyuni. Dalam laporan ini, Irfi Sri Wahyuni menggarap kesenian *indang pariaman* yang lebih memfokuskan terhadap konsep *Tanya jawab* dan *canon*.

Laporan karya seni “*Tabang Baliak*”, oleh Leva Kudri Balti. Dalam laporan ini, Leva Kudri Balti menggarap kesenian *Gandang Tambua Pariaman* yaitu lagu

Siontong Tabang yang menggunakan instrument *kompangan* sebagai media pendukungnya.

Hajizar, dalam koleksi artikelnya yang berjudul *Etnik-Etnik Melayu; Melayu Riau*, yang membahas tentang kesenian Riau, Minang kabau serta budaya lainnya.

Menonton dan mengamati video pertunjukan musik *kompang* di media internet *You Tube* (*Kompang di Bengkalis*) dan video-video lainnya yang terkait dengan komposisi ini.

Dari empat sampel karya yang telah diinformasikan tersebut, dapat dilihat perbedaannya masing-masing dengan karya komposisi "*Pengaleh Pukol*" yang pengkarya garap ini. Perbedaan tersebut terdapat pada aspek ide/gagasan, dalam hal ini pengkarya menggarap dengan pendekatan tradisi dengan menjadikan pola tingkah setiap akhir lagu sebagai dasar garapan.

Media ungkap yang digunakan untuk kebutuhan komposisi "*Pukol Panjang*" ini adalah; rabano, terbang, kompang dan vokal saja, guna untuk menciptakan pola ritme, jalinan yang diinginkan dalam komposisi karawitan ini.

E. Landasan Teori

Cara kerja sebuah komposisi tidak hanya melibatkan pertimbangan bakat, inspirasi, rasa dan sebagainya, tetapi juga kerja keras, pikiran, pengalaman, pengetahuan, wawasan, dan landasan teori yang akan mendukung sebuah garapan komposisi menjadi lebih baik. Maka dari itu pengkarya melakukan pengkajian terhadap beberapa sumber yang menjadi acuan pengkarya membuat komposisi ini.

"Coret- coret Musik kontemporer Dulu dan kini" (2003) oleh Suka Hardjana. Dalam bukunya Suka Hardjana mengatakan Bahwasannya komposisi

berasal dari bahasa asing yang berarti menyusun, mengatur, dan merangkai dan dipergunakan secara khusus terutama untuk menandai sebuah karya musik (2003:78). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Suka Harjdana pengkarya merealisasikan dalam penggarapan karya dengan melakukan sebuah pencarian materi dan menyusunnya kedalam bentuk komposisi karawitan.

“Metode Penyusunan Karya musik (Sebuah Alternatif)”(2011) oleh Pande Made Sukerta. Dalam buku ini Pande mengatakan salah satu bentuk pengembangan musik tradisi dilakukan dengan cara pengemasan. Pengemasan merupakan suatu upaya menggarap sesuatu sehingga hasilnya lebih baik (2011:57).

Hajizar, dalam koleksi artikelnya yang berjudul *Etnik-Etnik Melayu; Melayu Riau*, yang membahas tentang kesenian Riau, Minangkabau serta budaya lainnya.

Untuk memperkuat referensi pengkarya melakukan tinjauan yang menjadi acuan pengkarya dalam membuat komposisi ini, adapun beberapa sumber tambahan yang sangat bermanfaat adalah ; Rekaman audio visual permainan musik kompang yang di rekam sewaktu penelitian, dari rekaman ini pengkarya terus mengapresiasi dan menganalisa musik kompang tersebut sehingga pengkarya menemukan keunikan-keunikan yang terdapat pada kesenian kompang yang memunculkan ide pengkarya untuk menggarap musik kompang tersebut.

Pertunjukan kompang biasanya diadakan di rumah, di jalan dan ruangan yang dianggap paling besar agar penonton yang menyaksikan musik kompang bisa masuk seperti mesjid atau surau.