

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dikie rabano merupakan salah satu kesenian bernuansa Islam yang ada di Nagari Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam. *Dikie Rabano* termasuk musik yang hidup dan berkembang semenjak agama Islam menjadi mayoritas agama yang dianut oleh masyarakat Minangkabau. Dalam penyajiannya, kesenian *Dikie Rabano* terdiri dari vokal dan *gandang rabano*. *Gandang Rabano* sebagai pengiring memiliki beberapa warna bunyi dan pola ritme yang sudah menjadi aturan dalam memainkannya. Bentuk kesenian ini terdiri dari praktek berzikir yang disajikan secara berirama. Teks lagu yang dilantunkan berbahasa arab dan bahasa Minangkabau yang diiringi alat musik *rabano* (Rebana).

Mengenai instrumen *Gandang Rabano* menurut Bapak Bachtiar Sidi Marajo, *rabano* terbuat dari kayu yang ditutupi membran dari kulit kambing yang dipaku. Ukuran *rabano* berkisar 60-70 cm atau bahkan lebih kecil. Ukuran *rabano* yang dimainkan oleh pemain *Dikie* berbeda-beda, ada yang besar dan ada yang kecil. Ini bertujuan agar dalam pertunjukannya para pemain merasa nyaman memainkan *rabano* masing-masing. Warna bunyi pada *rabano* ini adalah “Dung” dan “Tak”. Bunyi “Dung” terdengar saat tangan pemain memukul melewati pinggir permukaan *rabano*. Bunyi “Tak” dihasilkan oleh tangan yang berada di tepi atas *rabano* dan di sela-sela tali ketika pemain memukul bagian *rabano*. Kesenian ini juga memiliki nama pola pukulan diantaranya: *kudun kakah, guguah tigo, guguah amin taza, pamalia, salam tusa, dan wakaiifi*.

Pemain *Dikie Rabano* biasanya adalah pria paruh baya yang berumur sekitar 40 tahun sampai 60 tahun. Selain sebagai pemain *Dikie*, mereka memiliki pekerjaan utama masing-masing sebagai pedagang, petani, dan berbagai macam profesi lainnya. *Dikie Rabano* di *Nagari Bawan* ditampilkan dalam berbagai kegiatan keagamaan yaitu, *baok anak kaaie* (turun mandi), *sunaiik rasul* (khitanan), *maulid nabi*, dan *tamaik kaji* (khatam al – quran). Dalam pertunjukannya, *Dikie Rabano* disajikan dengan dua cara, yaitu sambil duduk dan berjalan sesuai dengan konteks acara.

Pemain *Dikie Rabano* berjumlah lima sampai delapan orang, satu orang penyaji dzikir yang dinyanyikan, satu orang pemberi kode alihan gendang (*tukang aliah gandang*), dan enam orang diantaranya adalah sebagai penguat pola ritme *gandang*. Lagu yang disajikan *Guguh Barapak*, dimainkan pada saat acara *sunaiik rasul* (Khitanan). Selanjutnya, lagu *Guguh Baarak* dimainkan pada saat acara *baok anak ka aie* (turun mandi) dan lagu *Anduan Anak* (Buai Anak) dimainkan pada saat mendengarkan anak didalam ayunan.

Jika dilihat secara langsung, pertunjukan *Dikie Rabano* ini sangat sederhana. Hanya menggunakan beberapa buah rebana dan mikrofon toa sebagai penguat suara. Bagi masyarakat pemiliknya, kesenian ini memiliki peran yang sangat penting di tengah masyarakat dan merupakan salah satu identitas masyarakat *Nagari Bawan*. Pola ritme *rabano* tidak dimainkan dengan ritme yang rumit, melainkan hanya dengan pola rampak dan memainkan pola paningkah atau pengisi dari pola ritme tersebut sebagai pengiring nyanyian yang dibawakan.

Ritual ini biasanya dilaksanakan dari pagi sekitar pukul 09:00 WIB hingga selesai. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah dalam rangka mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas kelahiran seorang anak. Anak laki-laki atau perempuan yang telah lahir diarak keliling kampung yang diiringi oleh *Dikie Rabano* dari rumahnya menuju Masjid. Pada Lagu *Anduan Anak* (Buai Anak) ini tidak diiringi dengan *rabano* (Rebana) lagu ini hanya memakai vokal saja atau dendang. Dalam permainannya si anak didendangkan oleh *tukang dikie* dengan syair-syair teks berbahasa Minangkabau yang berisikan pujian kepada Allah SWT dan permuliaan kepada Rasulullah SAW yang secara solo yang diikuti dengan nyanyian bersama oleh kelompok pemain *Dikie Rabano* lainnya.

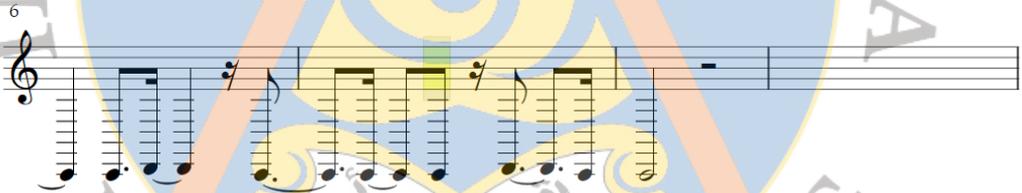
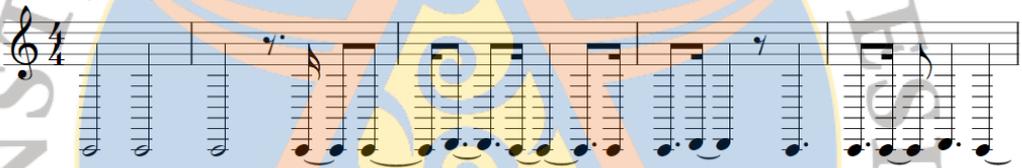
Dikie Rabano yang terdapat di *Nagari Bawan* ini memiliki beberapa macam reportoar diantaranya: *guguh barapak*, *guguh baarak*, dan *anduan anak*. Dalam reportoar *Dikie Rabano* tersebut, terdapat salah satu reportoar yang sangat menarik untuk di garap menjadi sebuah komposisi musik baru, yaitu Lagu *Guguh Baarak*. Lagu *Guguh Baarak* terdapat permainan pola ritme *rabano* yang serempak dan diulang secara terus menerus mengikuti ritme melodi pada vokal. Ketertarikan bentuknya terletak pada pola permainan *rabano* dan vokal mempunyai nada dan irama unik cenderung nada pentatonis.

Notasi Vokal *Guguh Baarak*



Notasi 1
(Oleh Rahmadani Rizki)

Notasi 1 Pola *Guguh Baarak*



Notasi 2 Vokal *Guguh Baarak*
(Oleh Rahmadani Rizki)

Karya komposisi musik baru yang di garap tetap memakai vokal Lagu *Guguh Baarak* untuk memperkaya garapan. Pada repertoar *guguh baarak* permainan pola *rabano* selalu sama sehingga pengkarya mendapat ide dengan membuat judul “*BAGUGUAH*”.

Kata “*BAGUGUAH*” ialah: “*Guguh*” berarti pukul sedangkan “*BA*” merupakan dua huruf pertama yang pengkarya ambil dari kata *BAARAK*. Jadi “*BAGUGUAH*” terinspirasi dari lagu *Guguh Baarak*, bukan hanya sekedar gendang saja tetapi menyertai vokal untuk menggambarkan prinsip ensambel yang ada secara tradisi di *Nagari Bawan*.

Garapannya lebih dominan menggunakan instrumen perkusi Lagu *Guguh Baarak* dan vokal, guna memperkaya dan memperjelas isi-isian aksentuasi pada permainan *Dikie Rabano* tersebut. Saat ini pola ritme tersebut bermain secara rampak dan terus-menerus sampai selesai. Oleh sebab itulah pengkarya tertarik untuk mengembangkannya kedalam karya komposisi musik karawitan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai tradisi yang ada menggunakan pendekatan garap tradisi.

Selain itu, karya ini bertujuan mengembangkan permainan dari kesenian *Dikie Rabano* dimana kesenian ini bisa lebih menarik untuk disajikan dengan tidak hanya mengandalkan instrumen itu sendiri sehingga karya ini tidak monotone.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan komposisi musik baru dengan judul “*BAGUGUAH*” yang bersumber dari Lagu *Guguh Baarak* yang di kembangkan melalui metode garap pendekatan tradisi.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Mengembangkan pola permainan kesenian *Dikie Rabano* kedalam sebuah garapan komposisi musik karawitan dari pola *Guguh Baarak* yang terdapat dalam kesenian *Dikie Rabano* sebagai dasar garapan dan disusun menjadi satu kesatuan utuh dengan memakai pendekatan garap tradisi.
- b. Mengembangkan kesenian *Dikie Rabano* yang terdapat di Nagari Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam.
- c. Memberikan sajian musikal garapan baru untuk memberikan stimulus kepada masyarakat agar mencintai kesenian dan kebudayaannya.

2. Manfaat

- a. Memberikan gambaran bahwasanya kesenian tradisi dapat diolah menjadi sebuah komposisi baru.
- b. Memperkenalkan kesenian *Dikie Rabano* kepada masyarakat pada umumnya dan sebagai bahan apresiasi bagi masyarakat dan pemilik kesenian *Dikie Rabano*.
- c. Agar generasi muda lebih memperhatikan kembali kesenian yang berkembang di daerahnya, dan menjadi salah satu tugas bagi mereka untuk menjaga kesenian yang berkembang.

D. Tinjauan Karya

Keaslian karya menegaskan bahwa tidak adanya penjiplakan terhadap karya-karya terdahulu maka diperlukan perbandingan baik secara teori maupun audio visual terhadap karya-karya terdahulu yang dilihat dari ide garapan, media ungkap, pendekatan garap dan bentuk garapan. Adapun karya-karya yang dijadikan bahan perbandingan tersebut adalah:

“*Barapak guguh*”, Karya Mutiara Sagita (2020). Komposisi ini terinspirasi dari pola ritme serempak dalam penyajiannya. Dalam karya “*BAGUGUAH*” terinspirasi dari pola ritme serempak yang selalu sama dari awal dimulainya permainan sampai selesai sehingga kesenian *Dikia rabano* terkesan monoton.

“*Ma Ayuak*”, Karya Fandi Rhamadan (2021). Karya ini terinspirasi dari repertoar lagu *Assalamu’alaik* pada *mangaji* kematian maupun *mangaji muluik* nabi yang berada di Ulakan Tapakih, Kabupaten Padang Pariaman. Pada karya “*BAGUGUAH*” dalam karya ini menitik fokuskan ide garapan pada pola ritme yang digunakan dalam kesenian *Dikie Rabano*.

“*Gasu Nan Mambao*”, Karya Afdil Anggara (2018) terinspirasi dari spirit lagu *mawlay* dan pola ritem *rabano* yang bersifat konstan. Kombinasi sajian vokal yang berbentuk *chorus* dengan iringan pola ritem konstan dari alat perkusi *rabano* telah menarik hati penggarap untuk menjadikannya sebagai ide garapan musik. Sama halnya dengan perbandingan sebelumnya, karya “*BAGUGUAH*” menitik fokuskan ide garap pada satu pola permainan dalam *Dikie Rabano* namun kehadiran vokal tetap ada untuk memperkaya dan memperjelas isi-isian aksentuasi pada permainan *Dikie Rabano*.

Koleksi pribadi rekaman audio visual permainan *Dikie Rabano* dari grup *Rabano* Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam, serta melakukan tinjauan dan wawancara dengan beberapa anggota grup yaitu: Bachtiar, Sidi Marajo; Zainul Abidin, Imam Marajo, dan Bapak Buyuang disana beliau-beliau menjelaskan tentang kesenian *Dikie Rabano* di Nagari Bawan ini bahwa tempat pertama kali di alam mati, dan penemu pertamanya Pak Jaban (Alm) tentang pengaruh dari perkembangan zaman yang berdampak pada kesenian *Dikie Rabano*, sekaligus mempraktikkan pola-pola yang ada serta vokal pada kesenian tersebut. Dari rekaman dan penjelasan ini pengkarya terus mengapresiasi dan menganalisa kesenian tersebut sehingga mendapatkan keunikan-keunikan musikal yang kemudian memunculkan ide pengkarya untuk menggarap permainan pola *Dikie Rabano* tersebut.

Rahayu Supanggah (2007: 3) dalam bukunya “Bhotekan Karawitan II” menjelaskan tentang konsep garap.

“Garap merupakan suatu “system” atau rangkaian kegiatan dari seorang atau berbagai pihak, terdiri dari beberapa tahapan atau kegiatan yang berbeda, masing-masing bagian atau tahapan atau kegiatan yang berbeda. Masing-masing bagian atau tahapan memiliki dunia dan cara kerjanya sendiri yang mandiri, dengan peran masing-masing mereka bekerja sama dan bekerja bersama dalam suatu kesatuan, untuk menghasilkan sesuatu, sesuai dengan maksud, tujuan atau hasil yang ingin dicapai.

Pengkarya menggunakan konsep di atas dalam komposisi musik yang diciptakan seperti unsur garap dan teknik-teknik garapan. Rahayu Supanggah (2007: 4) juga menjelaskan bahwasanya garap melibatkan unsur atau pihak yang masing-masing saling terikat dan saling membantu, dengan unsur garap; materi

garap atau ajang garap, penggarap, sarana garap, perabot atau piranti garap, penentu garap dan pertimbangan garap”.

“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).

“Corat-corek Musik Kontemporer Dulu Dan Kini” (2003) oleh Suka Harjana. Dalam buku ini Suka Harjana mengatakan bahwa kata komposisi berasal dari bahasa asing yang berarti menyusun, mengatur atau merangkai dan dipergunakan secara khusus terutama untuk menandai sebuah karya musik (2003:78). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Suka Harjana tersebut, pengkarya merealisasikan melalui pencarian materi dan menyusun menjadi sebuah komposisi musik karawitan.

