

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Mixdown merupakan sebuah komposisi musik yang terinspirasi dari *imbauan Saluang* pada *Dendang Singgalang*. *Dendang Singgalang* merupakan kesenian tradisional yang berasal dari daerah Singgalang, Kecamatan X Koto, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. *Dendang Singgalang* memiliki karakteristik dalam permainannya serta memiliki fungsi dikalangan *pagurauan*, diantaranya: sebagai penghormatan kepada tokoh-tokoh awal kesenian *Saluang Dendang*, sebagai parameter bagi pemain *Saluang* dan *tukang Dendang*, dan berfungsi sebagai hiburan karena sifatnya yang *fleksibel* dalam mengekspresikan berbagai perasaan manusia.

Pada sajian pertunjukannya, *Dendang Singgalang* diiringi dengan salah satu instrument tiup Minangkabau yaitu *Saluang*. *Saluang* memiliki peran penting dalam pertunjukan *Saluang Dendang*, terutama pada *Dendang Singgalang*. Permainan *Saluang* menjadi intro pada *Dendang*, intro yang dimainkan *Saluang* pada *Dendang Singgalang* memiliki permainan yang khas dan wajib hadir setiap mulainya *dendang*. Setelah pengkarya analisa secara musikal, pada repertoar melodi *imbauan Saluang dendang Singgalang*, pengkarya menemukan adanya sebuah melodi *Saluang* yang bermain secara *repetitive* sebelum *dendang* dimulai, melodi tersebut terdapat pada akhiran *imbauan/intro* dari permainan *saluang*. Melodi tersebut menjadi kode wajib dalam memulai *dendang*.

*Dendang Singgalang* memiliki dua jenis atau dua macam *dendang* dengan karakter yang khas pada masing-masingnya yaitu *Dendang singgalang Pakok panuah* dan *Dendang singgalang pakok sabalah*.

Pengkarya menemukan adanya modus nada 1(do) dan 2(re), yang dimainkan secara berulang-ulang dengan rithem *Up* dan *Beat*, sampai si Pedendang (*Tukang Dendang*) memulai dendang. Permainan melodi yang memiliki rithem *Up* dan *Beat* biasa disebut dengan *Ambok – ambok*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2023, Mak Pe selaku tukang saluang mengatakan bahwa *Ambok-ambok* merupakan terminology daerah yang berarti sebuah ayunan melodi. Permainan melodi tersebut sudah menjadi ciri khas yang hanya terdapat pada bagian akhir repertoar melodi *imbauan Saluang* pada *Dendang Singgalang* yang bersifat *repetitive* sebelum si pedendang (*Tukang Dendang*) memulai dendang.

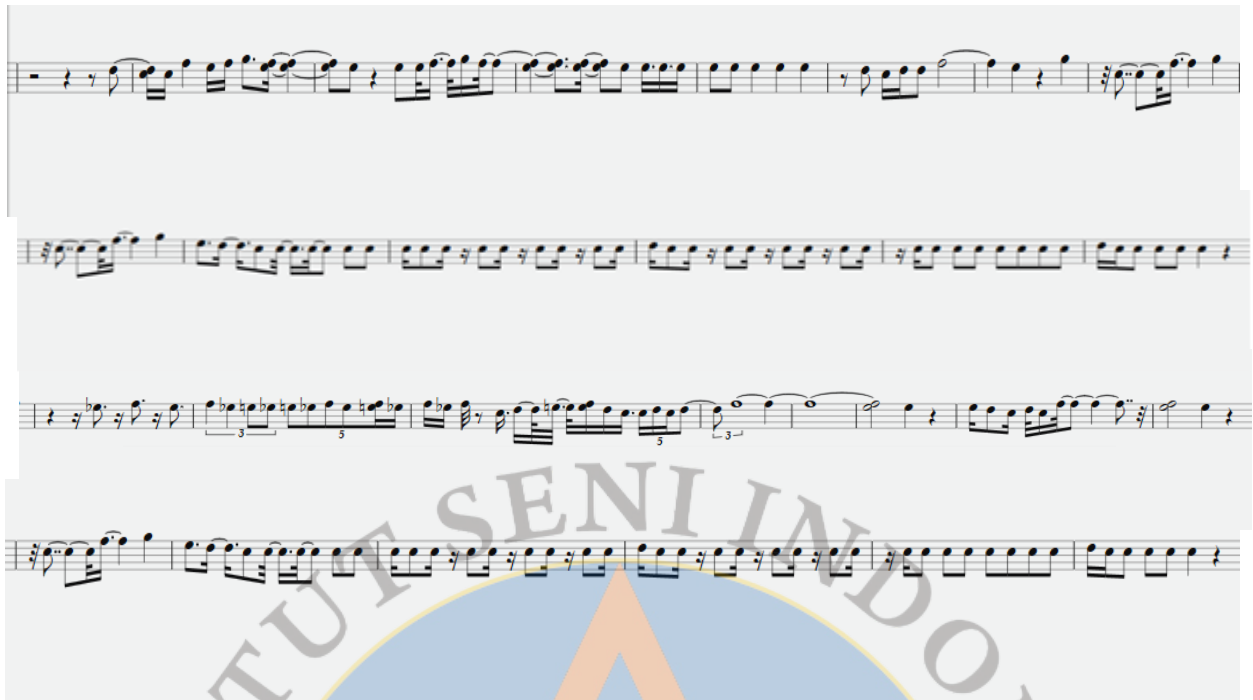
Berikut notasi repertoar melodi *imbauan saluang* pada *dendang singgalang*



### Notasi 1

Repertoar melodi *imbauan saluang* pada *dendang singgalang*  
(Notasi oleh Adytya Fajrul)

Melodi *repetitive imbauan saluang* pada *dendang singgalang* :



## Notasi 2

Melodi *repetitifve imbauan saluang*  
(Notasi Oleh Adytya Fajrul)

Berdasarkan paparan di atas, repertoar melodi yang terdapat pada *imbauan Saluang* dalam *Dendang Singgalang* menjadi objek material dan objek formal pada penggarapan karya komposisi musik baru dengan pendekatan populer berserta *genre EDM (Electronic Dance Music)* yang diberi judul “Mixdown”. Menurut Wikipedia, Mixdown merupakan langkah untuk menggabungkan semua file audio yang sudah diedit menjadi satu kesatuan file yang utuh. Mixdown atau pencampuran audio adalah proses mengoptimalkan dan menggabungkan [rekaman multitrack](#) menjadi [produk suara mono](#), [stereo](#), atau *surround* akhir. Dalam proses menggabungkan track yang terpisah, level relatifnya disesuaikan dan diseimbangkan dan berbagai proses seperti [pemerataan](#) dan [kompresi](#) biasanya diterapkan pada track individual, grup track, dan campuran keseluruhan. Dalam pencampuran suara stereo dan surround, penempatan

trek dalam bidang stereo atau surround disesuaikan dan diseimbangkan ([https://en.m.wikipedia.org/wiki/Audio-mixing-\(recorded-music\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Audio-mixing-(recorded-music)). 05 September 2023).

Berkaitan dengan karya komposisi musik yang di beri judul “Mixdown” yaitu, dimana pengkarya akan melakukan pencampuran audio atau instrument pendukung yang terdapat di dalam DAW (*Digital Audio Workstation*) dengan instrument musik tradisional Minangkabau sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sebagai bentuk pelahiran karya musik baru dengan pendekatan populer. Maka dari itu, karya komposisi musik yang telah di garap ini di beri judul “Mixdown”.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana mewujudkan repertoar melodi *imbauan saluang* pada *dendang singgalang* menjadi sebuah garapan komposisi musik Karawitan dengan menggunakan pendekatan Musik Populer bergenre EDM (*Electronic Dance Music*) serta *subgenre Trance*.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan**

- a. Alasan pengkarya menciptakan karya ini adalah ingin mewujudkan karya komposisi musik baru yang bersumber dari *imbauan saluang* pada *Dendang Singgalang* untuk digarap dalam

bentuk baru dengan pendekatan musik populer pada genre EDM (*electronic dance musik*) serta *subgenre Trance*.

**b.** Mewujudkan kesenian *Saluang Dendang* dalam bentuk komposisi musik baru dengan menggunakan *instrument* musik barat dan instrument tradisional minangkabau serta beberapa *instrument* digital yang terdapat di dalam DAW (*Digital Audio Workstation*) dan sajian pertunjukan *Saluang Dendang* dalam bentuk baru.

**c.** Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir program Strata Satu (S1) Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada minat penciptaan karawitan

## **2. Kontribusi Penciptaan**

1. Memberikan apresiasi dan juga berbagi pengalaman dalam berkarya kepada pendengar dan juga penonton, sehingga dengan adanya karya ini bisa menjadi sebuah media apresiasi bagi seniman yang akan berkarya nantinya.
2. Sebagai upaya bagi musisi-musisi yang bermain dalam genre populer dan lain sebagainya, agar melahirkan karya-karya yang bersumber dari kesenian tradisi dengan menggarapnya kembali menurut pengalaman masing-masing tanpa tuntutan dan berkarya dengan jujur berdasarkan isi hatinya sendiri.

## **D. Tinjauan Karya**

Salah satu langkah yang harus ditempuh oleh seorang pengkarya sebelum melahirkan karyanya adalah mencari referensi yang dapat mendukung terhadap karya yang akan dilahirkan, ataupun sebagai upaya menghindari adanya kesamaan konsep terhadap karya karya sebelumnya.



Hal ini sangat menentukan keorisinalitasan karya yang dilahirkan, agar tidak terjadi plagiatisme dari karya- karya yang telah ada. Dalam hal ini dilakukan perbandingan terhadap beberapa karya komposisi, antara lain:

Sulaiman (2008) dalam karya yang berjudul “Celoteh Sayap Kiri” dengan ide garapan pengolahan ritme dan melodi yang ditambah oleh tangan kiri dengan penggunaan tiga nada yang sering ditambah oleh tangan kiri.

Pangeran Arsola (2018) dalam karya yang berjudul “Dolak Dolai Akeh Ateh Baruah” dengan ide garapan fenomena musikal *Down Beat* dan *Up Beat* yang terjadi dalam repertoar lagu *Ramo-Ramo Tabang Tinggi* dengan pendekatan tradisi.

Ichlan Nasrul (2014) dalam karya “Dataugh Balenggek” dengan ide garapan yang bertitik tolak dari perubahan meter yang terdapat pada siklus kelima dalam melodi lagu *Ramo-Ramo Tabang Tinggi* dengan pendekatan garap re-interpretasi tradisi.

Yoga Ardiyanto (2021) dalam karya “Five of Quin” yang terinspirasi dari pola ritme pengantar lagu musik randai Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Pengkarya melakukan analisa dan eksplorasi nada dari pola tersebut sehingga menghasilkan sebuah interval nada baru. Komposisi ini menggunakan pendekatan populer dengan genre EDM (*Electronic Dance Music*) serta *subgenre House Music*.

Dari tinjauan karya di atas dapat dikatakan bahwa karya “Mixdown” terdapat adanya perbedaan ide, media ungkap, pendekatan garap, dan bentuk garapan.

## **E. Landasan Teori**

Landasan Teori digunakan untuk mengkaji permasalahan yang diteliti dengan pokok masalah tentang Permainan melodi *imbauan* Saluang pada Dendang *Singgalang* di Kecamatan X koto Kabupaten Tanah Datar digarap dalam bentuk Pendekatan Musik Populer dengan genre EDM (*Electronic Dance Music*) Ini memerlukan teori para ahli untuk dijadikan sebagai landasan. Dalam hal ini tentu saja dipilih teori yang relevan pendapat para ahli tentang Musik Populer dan EDM (*Electronic Dance Music*).

Musik populer merujuk kepada genre musik yang memiliki daya tarik yang luas dan umumnya didistribusikan secara komersial ke khalayak, serta bagian dari industri musik. Istilah ini berlawanan atau sebagai pembeda dengan musik klasik dan musik tradisional, yang biasanya di sebarluaskan secara akademis, penonton lokal atau secara oral dengan lingkup lebih kecil. Meskipun musik populer biasa di sebut atau di kenal dengan musik pop, dua istilah yang tidak dapat dipertukarkan. Musik populer adalah istilah umum untuk musik dari segala usia yang menarik bagi selera populer. Sedangkan musik pop biasa nya mengacu pada genre musik yang lebih spesifik. ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/musik\\_populer](https://id.m.wikipedia.org/wiki/musik_populer). 05 September 2023).

Menurut shuker (2005), musik populer adalah musik yang mudah diperoleh, menekankan pada chorus atau penekanan lagu, dengan lirik yang menyenangkan bertema romantis, dan berorientasi pada komersil.

Menurut strinati (2009), musik populer adalah musik yang bersifat easy listening yang bisa didengarkan tanpa membutuhkan perhatian yang banyak atau lebih secara khusus.

Menurut Rahayu Supanggah (Bothekan Karawitan II,2007) Garap adalah sebuah sistem. Garap melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing terkait dan saling membantu. Seperti unsur materi, sarana, pertimbangan garap dan seterusnya.

Musik Dansa Elektronik EDM (*electronic dance music*) adalah berbagai genre musik elektronik perkusif yang di buat sebagian besar untuk club malam, fave, dan ivent festival. EDM pada umumnya di produksi untuk di putar disjoki DJ yang membuat pilihan trek dengan mulus, yang di sebut mix, mentransisi satu rekaman ke rekaman lain. Produser EDM juga menunjukan musik mereka langsung di sebuah konser atau festival yang di atur dalam apa yang kadang di sebut live PA. Di Inggris dan benua Eropa, EDM lebih sering disebut musik dansa atau hanya dansa.

Pada akhir tahun 1980-an dan awal 1990-an, mengikuti kemunculan raving, radio bajakan, dan meningkatnya minat dalam budaya klub, EDM memperoleh popularitas arus utama di Eropa. Selama pertengahan hingga akhir 1900-an, meskipun keberhasilan awal dari sejumlah budaya dansa tidak mendunia dan meskipun musik electro dan Chicago house sudah berpengaruh di Eropa dan Amerika Serikat, aliran media arus utama, dan industry rekaman, tetap bermusuhan dengan musik EDM. Pada saat ini, sebuah asosiasi mempersepsikan antara EDM dan budaya obat-obatan, yang mana menggiring pemerintah di Negara dan kota untuk memberlakukan undang-undang dan kebijakan yang ditujukan untuk menghentikan penyebaran budaya rave.

Kemudian, pada era baru millennium (2000-an), popularitas EDM meningkat secara global, termasuk Amerika Serikat. Pada awal 2010-an istilah “Electronic Dance Music” dan akronim “EDM” sedang didorong oleh industry musik AS dan jurnalisme musik dalam upaya untuk re-brand budaya rave Amerika. Meskipun beberapa industry mencoba untuk membuat sebuah jenis EDM, akronim ini tetap digunakan sebagai istilah umum untuk beberapa genre, termasuk house, techno, trance, drum and bass, dubstep, dan beberapa subgenre yang berhubungan ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Musik\\_dansa\\_elektronik](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Musik_dansa_elektronik). 05 September 2023).



“Rave On Global Adventures In Electronic Dance Music” 2018 oleh Matthew Collin. Dari buku ini Matthew mengatakan bahwa “Musik EDM (Electronic Dance Music)” telah menjadi kekuatan vital selama lebih dari tiga decade sekarang, dan telah mengalami transformasi seiring transformasi yang telah mengambil alih dunia”. Dari penjelasan pengkarya menyimpulkan bahwa dalam perkembangan musik EDM itu sendiri selalu mengalami transformasi baik itu dari segi bentuk, sifat, fungsi, atau hal lainnya. Karena hal itulah pengkarya ingin mentransformasikan musik EDM dengan sentuhan etnik baik itu menggunakan instrument tradisi asli ataupun dengan sistem manipulasi digital menjadi sebuah karya EDM dengan karakter baru.

“Sikap Politik Pemerintah dalam Perwacanaan Musik Populer Tahun 80-an dan 90-an” 2006 oleh Abdul Firman Ashaf. Pada buku ini dijelaskan bahwa “Musik populer adalah salah satu bentuk kebudayaan massa yang mengadaptasi kecenderungan ini. Musik populer ini dimaknai sebagai fenomena-fenomena musik sebagai ranah kesenian namun telah mendapatkan relevansi sosial ekonominya. Musik populer gilirannya memiliki karakteristik kebudayaan populer karena kemampuannya melayani pembelinya/penikmatnya. Dan bukan karena estetika kreasinya”. Berdasarkan hal ini pengkarya menyimpulkan bahwa pada dasarnya, saat penggarapan atau pembuatan sebuah musik populer, biasanya para composer akan selalu mempertimbangkan alunan melodi dan ritme apakah bisa diasumsikan oleh masyarakat secara umum atau tidak. Dan dari situlah pada penggarapan karya “Mixdown” pengkarya tetap konsisten dengan pola-pola melodi dan ritme yang *easy listening* (enak didengar) sebagaimana merupakan salah satu karakteristik dari musik populer itu sendiri.

## F. Ide/Gagasan

Analisa pengkarya terhadap kesenian *Saluang Dendang* dengan repertoar melodi *imbauan Saluang* yang ada pada *Dendang Singgalang*. Pada keseluruhan repertoar melodi *imbauan Saluang* pada *Dendang Singgalang*, adanya suatu frase kode atau melodi *repetitive* dari *Saluang* sebelum *Dendang* di mulai dengan memainkan pola *ambok-ambok* atau ayunan nada. Melodi *repetitive* tersebut dimainkan dengan nada 1 yang dikatakan (do) dan nada 2 dikatakan (re) sesuai dengan nada saluang yang di mainkan oleh pemain *saluang*, *saluang* tersebut di mainkan dalam rithem Up dan Beat sampai si Pedendang “*Tukang Dendang*” memulai dendang. *Dendang Singgalang* memiliki dua jenis atau dua macam *dendang* dengan karakter yang khas pada masing-masingnya yaitu *Dendang singgalang Pakok panuah* dan *Dendang singgalang pakok sabalah*. Di karya yang telah di garap ini, pengkarya mengambil objek kepada *singgalang pakok panuah*. Karakteristik *repetitive ambok-ambok* dan repertoar melodi yang khas pada *Imbauan Saluang* di dalam *Dendang Singgalang* ini menjadi titik fokus pengkarya sebagai objek material dalam penggarapan karya.

Sebagaimana yang dikemukakan terdahulu, melalui proses analisis melodi *Imbauan Saluang* pada *Dendang Singgalang*, menginspirasi pengkarya untuk menggarap kesenian ini ke dalam bentuk komposisi karawitan dengan menggunakan pendekatan musik populer beserta genre EDM (Electronic Dance Music) dan *subgenre Trance*.

