

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

KIM merupakan suatu permainan tradisi Minangkabau yang menggunakan pantun dan angka yang didendangkan dengan iringan musik. Permainan ini melibatkan penonton sebagai peserta yang mendapatkan lima lembar kupon dengan beberapa warna seperti, merah muda, kuning, hijau, biru, dan putih yang telah disediakan oleh pihak penyelenggara. Dalam permainan KIM ada beberapa hal yang sangat mendukung agar terselenggaranya permainan tersebut, yaitu: Orgen tunggal, *tukang dendang*, *batu kuncang*, pantun, kupon KIM, papan angka, dan hadiah. *Batu kuncang* merupakan aksesoris wajib yang digunakan *tukang dendang*¹ untuk mengambil angka-angka KIM dalam setiap melakukan permainan KIM.

Saat permainan berlangsung *tukang dendang* mendendangkan lagu sambil menyebutkan angka yang diambil dari *batu kuncang*. Angka tersebut berjumlah 90 angka dan para peserta harus jeli mendengarkan angka yang disebutkan oleh *tukang dendang*, karena angka tidak dikeluarkan secara berurutan. Apabila di dalam kupon terdapat angka yang disebutkan *tukang dendang* maka angka tersebut diberi tanda silang. Peserta dapat dikategorikan sebagai pemenang apabila sudah mencoret 5 sampai 30 angka secara

¹*Tukang dendang* adalah orang yang melantunkan lagu dengan pantun.

horizontal. Aturan tersebut biasanya juga disebut *main sabar*, *duo baris*, *tigo baris*, *ampek baris*, *limo baris*, *anam baris*, tergantung kepada si *tukang dendang* bagaimana mengatur permainan. Apabila peserta sudah memenuhi syarat tersebut maka peserta berhak untuk mendapatkan hadiah.

6	10	24	34	40	51	63	72	83
11	25	44	52	64	73	84		
12	26	35	45	53	65	74	85	

Gambar 1.
Bentuk kupon KIM.
(Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)

Permainan ini sering diadakan pada acara *baralek*², bahkan sampai merambah pada acara perkantoran. Lebih kurang delapan tahun pengkarya bekerja sebagai pemain organ tunggal juga sering terlibat pada acara yang ada permainan KIMnya. Beberapa hal yang dapat pengkarya lihat dan rasakan dari permainan ini yaitu, situasi pada lokasi acara tersebut menjadi semarak karena sangat membaur dengan penonton, terjadi komunikasi antara penonton dan *tukang dendang*. Misalnya, apabila *tukang dendang* sedang bernyanyi dengan berpantun sembari mengeluarkan angka dari *batu kuncang*, sering kali beberapa penonton bersorak dengan keras mengucapkan kata *goyang*. Tujuannya agar *tukang dendang* dapat mengacak kembali angka-

²*Baralek* merupakan rangkaian adat suku Minangkabau dalam melaksanakan perhelatan/pesta.

angka yang ada pada *batu kuncang*, dan biasanya juga pertanda bahwa penonton tersebut telah *coki*³. Pada saat permainan berlangsung *tukang dendang* sering mengucapkan *lah coki sanak?* Penonton pun menjawab *alah*. Tujuan *tukang dendang* memberi pertanyaan tersebut untuk memberi rasa lebih penasaran lagi kepada penonton angka berapa selanjutnya yang akan dikeluarkan si *tukang dendang* dengan cara menahan angka yang akan dikeluarkan dari *batu kuncang*.



Gambar 2.
Bentuk *Batu kuncang*
(Dokumentasi: Diandra Ramadhani Alifa, 2019)

Berdasarkan hasil penelitian yang Pengkarya dapatkan di Kota Bukittinggi, ada satu pelaku sekaligus pakar KIM bernama Inyiak Baron kelahiran 1933. Menurut Inyiak Baron KIM tersebut merupakan singkatan dari Kesenian Irama Minang. Beliau mulai menjadi pelaku KIM pada tahun 1945. Pertama kali dilakukan dalam rangka perayaan kemerdekaan RI yang berlokasi di Tembok, Bukittinggi. Permainan KIM pada saat itu tidak sama

³*Coki* merupakan istilah bahwa kertas yang digunakan beberapa *audiens* sudah hampir penuh, hanya mencari satu angka lagi agar bisa menang dan mendapatkan hadiah.

dengan permainan KIM yang berkembang saat ini. Dulu *tukang dendang* berdendang tanpa iringan musik, formasi permainannya, penonton mengelilingi *tukang dendang* dalam keadaan duduk (Inyiak Baron, wawancara. Tanggal 25 November 2018).

Menurut Inyiak Baron, pantun-pantun KIM berisikan tentang keindahan alam Minangkabau, dan pesan moral. Beberapa contoh pantun dari beliau, yaitu:

- a. *Manurun di kabun bungo,
Tatumbuak Aua Tajungkang,
Kok tuan batanyo juo,
40 anaknyo janjang.*

(Menurun di kebun bunga,
Bertemu pasar Aua Tajungkang,
Jika tuan bertanya juga,
40 anaknya jenjang).

“Makna dari pantun tersebut yaitu menceritakan bahwa di Kota Bukittinggi ada suatu tempat yang dahulunya disebut *Kabun Bungo*, dan sekarang sering disebut Kebun Binatang / Taman Kinantan. Apabila ditelusuri perjalanan dari *Kabun Bungo* tersebut kita akan menemukan pasar yang dinamakan *Pasa Aua Tajungkang*, dalam perjalanan menuju *Pasa* tersebut kita melewati *Janjang Ampek Puluah*.”

- b. *Dimano pusaro dagang,
Disinan pinang sabatang,
Nak kanduang lakehlah gadang,
Lah panek ayah badendang,
Si satu tolong dipasang,
Suok jo kida tiado cabang.*

(Dimana pusara dagang.
Disana pinang sebatang,
Anak kandung lekaslah dewasa,
Sudah lelah ayah berdendang,
Si satu tolong dipasang,

Kiri kanan tiada cabang).

“Makna dari pantun tersebut yaitu ungkapan dari seorang ayah kepada anaknya agar besar nanti bisa menggantikan peran ayahnya dalam mencari nafkah.”

Berdasarkan latar belakang di atas pengkarya terinspirasi dan tertarik untuk menjadikan permainan KIM sebagai objek untuk digarap menjadi sebuah komposisi musik dengan judul “*Batu Kuncang*”. Ketertarikan ini juga didasari oleh pengalaman empiris pengkarya sebagai pengiring organ tunggal pada acara permainan KIM, baik itu pada acara *baralek*, hiburan *alek nagari*, maupun hiburan instansi perkantoran. Pekerjaan yang dijalani tersebut menemukan banyak pengalaman yang menjadikan memori tersendiri bagi pengkarya. Pengalaman tersebut kemudian menjadi inspirasi dalam penggarapan karya, ketika munculnya berbagai fenomena dalam permainan KIM seperti adanya suara *batu kuncang*, artikulasi *goyang*, *lah coki sanak*? Dan mengutip satu pantun yang digunakan Inyik Baron semuanya digarap menjadi sebuah komposisi baru. Pengkarya tertarik dengan beberapa materi tersebut karena, suara *batu kuncang*, artikulasi *goyang*, *lah coki sanak*? menjadi sebuah identitas dalam permainan KIM, menggunakan pantun tersebut tersirat keinginan untuk memperkenalkan kembali pantun yang digunakan Inyik Baron pada zaman dahulu yang belum diketahui bahkan belum ada pelaku KIM yang menggunakan pantun tersebut hingga saat ini khususnya di Kota Bukittinggi.

Berangkat dari inspirasi tersebut, pengkarya tertarik melakukan teknik *sampling* dari suara *batu kuncang*, artikulasi *goyang*, *lah coki sanak?* yang dijadikan *sound sampling*. Dalam melakukan proses pengkarya menggunakan *keyboard Korg PA* dan *DAW Studio One*. Ketertarikan menjadikan beberapa materi tersebut menjadi *sound sampling* karena pengkarya ingin melahirkan sebuah virtual instrument dari suara *batu kuncang*, artikulasi *goyang*, *lah coki sanak?* untuk dijadikan sebuah karya. Sedangkan pantun yang digunakan dihadirkan dalam bentuk vokal dengan melakukan pengolahan *effect* yang terdapat pada *DAW Studio One*. Setelah melakukan tahap *sampling* dan mengolah beberapa materi, pengkarya mewujudkan karya *Batu kuncang* ke dalam komposisi musik program dalam format musik elektronik dan ditampilkan di pelataran Jam Gadang Bukittinggi. Alasan pengkarya memilih lokasi tersebut karena pengkarya ingin memberi sebuah pengetahuan kepada masyarakat bahwasanya pantun KIM tersebut tidak hanya sekedar untuk menunggu angka berapa yang akan keluar, namun juga memiliki makna tersendiri dari setiap pantun-pantun yang ada pada permainan tersebut. Lalu pengkarya juga ingin memberi sebuah pengetahuan sekaligus memperkenalkan bahwa musik dari segi teknologi sangat berkembang pada hari ini.

B. Rumusan Penciptaan

Terkait dengan latar belakang di atas maka dapat ditarik rumusan penciptaan sebagai berikut:

Bagaimana menciptakan komposisi musik program dalam format musik elektronik yang berangkat dari unsur musikal dan pantun yang ada pada permainan KIM.

C. Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan karya musik program dalam format musik elektronik sebagai karya inovatif yang diwujudkan dari unsur musikal dan pantun KIM.
2. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang makna pantun yang ada pada permainan KIM.
3. Memberikan sebuah pemahaman kepada masyarakat tentang musik elektronik.

D. Manfaat Penciptaan

1. Terciptanya komposisi musik program dalam format musik elektronik yang diwujudkan dari unsur musikal dan pantun KIM.
2. Masyarakat memahami tentang perkembangan musik dari segi teknologi serta memahami makna dari pantun KIM yang pengkarya gunakan.
3. Terciptanya sebuah virtual instrument dari *keyboard KORG PA*.