

SINOPSIS

Berangkat dari kesenian *gandang tambua* Pariaman lagu *alihan anam* pola kelima frase kedua, pengkarya menemukan perbedaan jarak atau jeda istirahat pada pukulan *gandang tambua*, sehingga terjadinya permainan sinkopasi serta terdapat perubahan permainan *matrik*, yakni *matrik* genap dan ganjil. Permainan sinkopasi dan permainan matrik ini ditafsirkan kembali menjadi sebuah komposisi musik dengan menggunakan pendekatan re-interpretasi tradisi serta mentransformasikan ide kedalam media yang berbeda dari format kesenian aslinya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBARAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SINOPSIS	vi
DAFTAR ISI	vii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan	5
D. Keaslian Karya	6

BAB II : KONSEP PENCIPTAAN

A. Gagasan/Ide Karya	9
B. Kajian Sumber Penciptaan	9
C. Pendekatan Konseptual Penciptaan	12
D. Metode Penciptaan	16

BAB III : DESKRIPSI SAJIAN

A. Deskripsi Karya	19
--------------------------	----

BAB IV : PENUTUP

A. Kesimpulan	33
B. Saran	34

KEPUSTAKAAN

A. Daftar Pustaka	35
B. Daftar Notasi	36
C. Glosarium	37

LAMPIRAN-LAMPIRAN