

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sawahlunto merupakan salah satu kota yang terletak di Provinsi Sumatera Barat, di Sawahlunto terdapat beberapa kelompok kesenian tradisi masing-masing etnis yaitu etnis Minangkabau, Jawa, Batak, Cina, dan Sunda yang hidup dan berkembang di kota tersebut. Beberapa kesenian etnis Minangkabau yaitu, *randai, saluang dendang, salawaik dulang, talempong bambu*, dan lain-lainnya. Sementara dari etnis Jawa yaitu *kuda kepang, tari-tarian Jawa, karawitan Jawa, dan wayang kulit*. Masing-masing kesenian tersebut sangat berperan dalam kemajuan Kota Sawahlunto, sehingga Sawahlunto dijuluki kota wisata tambang yang berbudaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus Sanggar Bina Laras bahwa kesenian Jawa dibawa oleh orang-orang Jawa yang dahulunya berkerja sebagai pekerja kontrak tambang di Kota Sawahlunto (Sajiman, wawancara 17 April 2019). Dalam penyebaran dan perkembangan kesenian tradisional Jawa, khususnya seni karawitan/*gamelan ageng* Jawa yang ada di Sawahlunto tidak hanya disajikan oleh orang Jawa baik asli maupun keturunan, akan tetapi juga disajikan oleh keturunan beberapa etnis di Sawahlunto seperti Minang dan Sunda.

Kota Sawahlunto memiliki beberapa kelompok maupun sanggar dari berbagai etnis, salah satunya yaitu kelompok kelompok Srikandi seni karawitan (*gamelan ageng* Jawa). Kelompok tersebut pemainnya adalah kaum wanita, mayoritas ibu-ibu yang rata-rata sudah bekerja dan sebagian besar pemainnya berasal dari suku Minangkabau, meskipun bukan keturunan Jawa, namun kelompok seni karawitan Jawa Srikandi tetap bersemangat untuk melestarikan kebudayaan atau kesenian Jawa disela-sela kesibukannya bekerja.

Kelompok Srikandi Sawahlunto resmi menjadi salah satu kelompok kesenian di Kota Sawahlunto pada tanggal 1 Januari 2017, dan selama Srikandi berdiri, kelompok ini sudah memiliki beberapa repertoar lagu atau *gendhing gamelan* yang biasa dimainkan saat pertunjukan, diantaranya *lancaran kebo giro*, *lancaran kebo giro glendhing*, *suwe ora jamu*, *perahu layar*, *sampak*, *manyura*, *kodhok ngorek*, dan *pepiling*. Lagu dan garapan yang dimiliki tidak hanya lagu-lagu daerah Jawa saja, namun terdapat beberapa lagu lain yaitu *yamko rambe yamko* (Papua), *rang talu* (Minang), *kelok sambilan* (Minang), dan *shalawat badar* juga digarap oleh kelompok Srikandi. Beberapa *event* yang pernah diikuti antara lain Festival Wayang Nusantara 2017 dan 2018, penampilan di RRI Bukittinggi, penampilan pada hari Kartini, penyambutan 1 Muharram, juga sebagai hiburan di acara *baralek* (pesta perkawinan), dan acara-acara lainnya.

Pada penelitian ini penulis meneliti lagu pop Minang yang berjudul *Kelok Sambilan* digarap dengan *perangkat gamelan ageng*, yang mana lagu tersebut menjadi salah satu hal unik serta sering ditampilkan pada pertunjukan karawitan oleh kelompok Srikandi. Penulis tertarik meneliti nada-nada pada lagu *Kelok Sambilan* yang dapat ditransformasikan kedalam *perangkat gamelan ageng* Jawa, karena nada yang dimainkan berkisar pada 5 nada sehingga terkesan memiliki kesamaan antara 5 nada tersebut dengan *laras pelog gamelan ageng* yang juga menggunakan 5 nada.

Lagu *Kelok Sambilan* merupakan lagu Minang populer yang diciptakan oleh Yusaf Rahman dan dipopulerkan oleh Ratu Sikumbang, dalam penyajiannya biasa diiringi oleh instrumen seperti *drum*, *gitar*, *bass*, alat musik *keyboard* atau *Orgen*, dan instrumen pendukung lainnya. Lagu *Kelok Sambilan* digarap menggunakan *perangkat gamelan ageng* yaitu: *saron*, *demung*, *slenthem*, *saron penerus*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *kenong*, *kempul*, *kethuk*, *gong*, dan *kendhang*. Ketika lagu *Kelok Sambilan* telah ditransformasikan kedalam garap *gamelan ageng*, maka rasa yang ditimbulkan dari lagu tersebut berbeda dengan lagu pop Minang aslinya, karena frekuensi nada pada instrumen gamelan yang dihasilkan terdapat perbedaan dengan frekuensi lagu pop Minang aslinya, keunikan pada garapan tersebut, bahwa *perangkat gamelan ageng* terkesan menyesuaikan dengan garapan vokal, meskipun

demikian para pemain tetap memiliki keyakinan akan keunikan yang ditimbulkan dari garapan tersebut.

Secara konvensional *gamelan ageng* memiliki beberapa bentuk dan struktur *gendhing*, diantaranya adalah *lancaran*, *ketawang*, *ladrang*. *Gendhing kethuk 2 kerep*, dan lain-lainnya, akan tetapi dalam garapan lagu *Kelok Sambilan* ini, sama sekali tidak menggunakan struktur *gendhing* tersebut, karena lagu ini sudah merupakan garapan baru dengan menggabungkan tehnik permainan *gamelan ageng* dan tehnik permainan musik Minang seperti pola ritem *talempong* lagu *tigo duo* yang ditransformasikan pada *bonang*, dan pola *gandang katindiak* pengiring lagu *talempong pacik* yang ditransformasikan pada *kendhang ciblon* dan *kendhang bem*, dan *kempul* serta 'sentuhan' garap kreasi baru.

Lagu *Kelok Sambilan* juga memiliki nada yang berbeda dengan instrumen *gamelan ageng*, namun terkesan ada beberapa nada yang sama. Nada dalam lagu *Kelok Sambilan* ini ditransformasikan kedalam *laras pelog* pada *perangkat/ensambel gamelan ageng* yang ada di Sanggar Bina Laras Sawahlunto. Pada *perangkat gamelan* tersebut apabila diukur menggunakan *kromatik tunner*, maka nada-nada yang terkesan sama, antara lain : C (do) = nada 7 (*pi*), D (re) = nada 1 (*ji*), D# (dis) = nada 2 (*ro*), F (fa) = nada 3 (*lu*), G# (gis) = nada 4 (*pat*), A (la) = nada 5 (*Mo*), A# (le) = nada 6 (*nem*).

Beberapa fenomena di atas menarik bagi peneliti untuk menjadi fokus kajian yaitu, pola penyajian maupun garapan lagu *Kelok Sambilan* (Minang) kedalam garap *gamelan ageng*, yang mana dari kasus musikal antara nada-nada Minang dan nada-nada pada gamelan tersebut berbeda, namun terkesan mempunyai kesamaan. Walaupun demikian, setelah mengalami proses pelatihan dan berbagai pagelaran yang dilakukan oleh kelompok ibu-ibu Srikandi, pada dasarnya lagu tersebut dapat dinikmati oleh pelaku seni dan diterima oleh masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan utama sebagai berikut :

1. Apa faktor pendorong kelompok seni karawitan Jawa "Srikandi Sawahlunto" mentransformasikan lagu pop Minang (*Kelok Sambilan*) ke dalam garapan *gamelan ageng* ?
2. bagaimana bentuk garapan lagu *Kelok Sambilan* yang ditransformasikan kedalam penyajian garapan *gamelan ageng* pada kelompok Srikandi Sawahlunto ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan faktor pendorong kelompok seni karawitan Jawa “Srikandi Sawahlunto” mentransformasikan lagu pop Minang (*Kelok Sambilan*) ke dalam garapan *gamelan ageng*.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk garap lagu *Kelok Sambilan* yang ditransformasikan kedalam penyajian garapan *gamelan ageng* pada kelompok Srikandi Sawahlunto.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai ilmu pengetahuan atau wawasan bagi pembaca maupun penulis mengenai kesenian daerah, yang dapat dijadikan referensi bahwasanya kesenian tradisi dapat disatukan meskipun dari perbedaan suku dan budaya.
2. Dapat meningkatkan daya apresiasi kelompok seni karawitan/*gamelan ageng* maupun kelompok kesenian lainnya di Kota Sawahlunto.

3. Sebagai acuan bagi para peneliti selanjutnya serta dapat memberikan kontribusi pengembangan pengetahuan mengenai musik tradisi melayu nusantara.
4. Sebagai media untuk mempublikasikan seni dan budaya Kota Sawahlunto, baik tingkat daerah, nasional, maupun internasional.
5. Sebagai persyaratan kelulusan mencapai gelar sastra I (S1) pada Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka diperlukan sebagai acuan serta menghindari tumpang tindih topik dan permasalahan, serta kesamaan judul dengan tulisan-tulisan peneliti terdahulu. Di samping itu tinjauan pustaka juga berguna sebagai sumber informasi yang relevan maupun menambah pengetahuan mengenai objek yang diteliti, diantaranya adalah sebagai berikut :

Harisman (1990) dalam laporan penelitian yang berjudul “Alat-alat Karawitan Minangkabau, ditinjau dari Segi Bentuk Ragam Hiasnya”. Laporan ini membahas mengenai bentuk alat-alat karawitan Minangkabau yang akan menjadi indah apabila ada ornamen lain yang menghiasinya. Laporan ini menjadi sumber pengetahuan bagi penulis,

bahwa alat karawitan Minang bisa menjadi pengiring lagu Minang dengan dihiasi oleh ornamen lainnya agar menjadi indah.

Zulhelman (1990) dalam laporan penelitian yang berjudul “Inventarisasi Pantun Dalam Lirik Lagu Pop Minangkabau”. Laporan ini membahas mengenai analisa terhadap lirik lagu-lagu pop Minangkabau, baik yang memakai bentuk pantun, gurindam, talibun, maupun seloka. Tulisan ini menambah informasi mengenai sya’ir dari lagu *Kelok Sambilan* yang diteliti.

Wilma Sriwulan (1994) dalam Skripsi yang berjudul “Pengarapan Fantasia Kaba Galodo Sebagai Lagu Populer Minangkabau”. Pada awal pembahasan, skripsi ini membahas mengenai perkembangan lagu populer Minangkabau, sama halnya dengan lagu Minang populer *Kelok Sambilan*, sehingga dapat menambah wawasan penulis mengenai perkembangan Lagu populer Minangkabau.

Sriyanto dan Suharti (2013) dalam laporan penelitian yang berjudul “Eksistensi Kesenian Gamelan di Desa Sarimulya Kecamatan Jujuhan Ilir Kabupaten Bungo Provinsi Jambi”. Laporan ini membahas mengenai gaya pertunjukan gamelan, baik itu gaya berdasarkan ciri non fisik, maupun fisik kesenian gamelan, laporan ini menambah wawasan bagi penulis dalam mengetahui bentuk fisik maupun non fisik dari kesenian gamelan tersebut.

Rudi Eka Putra (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Unsur Musik Blues dalam Lagu Pop Minang “Jawinar” Karya Nedi Gampo Kajian Musikologi” membahas mengenai kehadiran dan perkembangan musik populer, serta genre-genre musik populer. Skripsi ini menjadi landasan maupun pengutipan mengenai genre musik pop yang sangat berkaitan dengan pembahasan tulisan mengenai lagu *Kelok sambilan* ini.

Suranti Utami (2016) dalam tesis yang berjudul “Pola Penyajian Lagu-lagu *gamelan* Paguyuban Bina Laras dalam Konteks Pertunjukannya di Kota Sawahlunto Provinsi Sumatera Barat”. Tesis ini membahas mengenai masyarakat Jawa di Kota Sawahlunto serta struktur maupun bentuk penyajian ensambel *gamelan* dalam konteks pertunjukan Sanggar Bina Laras. Tulisan ini menjadi sumber informasi mengenai masyarakat Jawa Kota Sawahlunto, serta informasi mengenai instrumen *gamelan ageng* pada Sanggar Bina Laras, yang mana *gamelan ageng* tersebut juga dipakai oleh kelompok Srikandi Sawahlunto untuk proses latihan maupun pertunjukan.

F. Landasan Teori

Landasan teori sangat diperlukan untuk mengkaji permasalahan yang dikemukakan, agar peneliti memiliki dasar yang kuat yang berkaitan dengan pokok permasalahan tersebut.

Pembahasan dari permasalahan mengenai bentuk garapan masing-masing instrumen pada penelitian yang berjudul “Transformasi Lagu *Kelok Sambilan* ke dalam Garapan *Gamelan Ageng* pada kelompok Srikandi Kota Sawahlunto” dapat menggunakan konsep garap. Rahayu Supanggah dalam bukunya yang berjudul “*Bothekan Karawitan II: Garap*” mengatakan bahwa, garap merupakan suatu sistem atau rangkaian kegiatan dari seseorang atau berbagai pihak, terdiri dari beberapa 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 sama dalam satu kesatuan, untuk menghasilkan sesuatu, sesuai dengan maksud dan tujuan atau hasil yang ingin dicapai (2007: 3). Buku ini sebagai landasan bagi peneliti untuk mengamati konsep garap yang terdiri dari materi garap, sarana garap, prabot garap, pertimbangan garap pada kelompok Srikandi dalam menggarap lagu *Kelok Sambilan*.

Berikutnya yang digunakan untuk membedah kajian penelitian mengenai transformasi nada lagu *Kelok Sambilan* ke *gamelan ageng* Jawa yaitu teori transformasi, Heddy Shri Ahimsa-Putra mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra* sebagai berikut:

“transformasi diterjemahkan sebagai alih-rupa atau *malih* dalam bahasa Jawa *ngoko*. Artinya dalam suatu transformasi yang berlangsung adalah sebuah perubahan pada tataran permukaan, sedang pada tataran lebih dalam lagi perubahan tersebut tidak terjadi” (2009: 61).

Adapun permasalahan mengenai garapan antara instrumen Jawa dengan lagu *Kelok Sambilan* dapat menggunakan teori kreativitas. Teori ini digunakan peneliti untuk meneliti faktor yang mendorong kelompok Srikandi menggarap lagu *Kelok Sambilan* ke laras *pelog* instrumen *gamelan ageng*, yaitu kreativitas para pelaku seni kelompok Srikandi dalam menggarap lagu tersebut sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan yang dijabarkan oleh Todd I. Lubert dalam buku *Handbook Of Creativity* dalam tesis Suranti Utami, dijelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan karya baru yang sesuai dengan kebutuhan (2016: 10).

G. Metode dan Tehnik Penelitian

1. Metode Penelitian

Setiap penelitian tentunya memerlukan metode maupun rencana yang dilakukan, begitu juga dengan penelitian mengenai lagu *Kelok Sambilan* dalam garapan *gamelan ageng* Jawa di Kota Sawahlunto ini. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yang mana metode kualitatif merupakan metode yang

dilakukan dengan cara mengamati, memahami, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung di lapangan (2011: 2-6).

Lexy J. Moleong dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Kualitatif” mengatakan sebagai berikut :

“Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kualifikasi lainnya” (2011: 6).

1. Penentuan Responden dan Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, diperlukan untuk melacak berbagai informasi dari berbagai kalangan, antara lain adalah:

- a. Tokoh pelaku kesenian *gamelan* Jawa, khususnya anggota kelompok Srikandi di Kota Sawahlunto.
- b. Tokoh masyarakat Jawa dan Minang yang pernah mengamati bentuk pertunjukan *gamelan* Jawa di Kota Sawahlunto.
- c. Tokoh masyarakat yang memiliki informasi umum Kota Sawahlunto.

2. Sumber Data

- a. Data primer, yaitu data yang diambil dari hasil penelitian lapangan yang berhubungan dengan kesenian *gamelan ageng* di Kota Sawahlunto, khususnya kelompok Srikandi. Data ini

biasanya berkaitan dengan latar belakang budaya, dan bentuk garapan instrumen *gamelan ageng* kelompok Srikandi Kota Sawahlunto.

b. Data sekunder, yaitu data yang berguna untuk menyusun skripsi, didukung dengan buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penulisan.

2. Tehnik penelitian

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tehnik pengumpulan data

1) Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data dan informasi, dengan metode pengamatan langsung kelapangan dimana data dan informasi itu dapat diperoleh peneliti. Penggunaan tehnik observasi berguna untuk melihat bahagimana respon, apresiasi, dan interpretasi masyarakat terhadap kesenian *gamelan ageng* Jawa dengan lagu *Kelok Sambilan*. Pada tahap observasi, peneliti mendatangi lokasi latihan kelompok Srikandi dan melihat proses latihan, serta melakukan sedikit tanya jawab dengan pemain.

2) Interview

Interview adalah metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau wawancara secara lisan pada narasumber terkait dengan informasi yang dibutuhkan mengenai kesenian *gamelan ageng* yang diteliti. Dalam tahap ini penulis mencari alamat pelaku seni yang akan diwawancarai, lalu menyiapkan beberapa pertanyaan dalam bentuk catatan kecil yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

3) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan data sebagai bahan teoritis dalam menyelesaikan pokok permasalahan. Bahan ini bisa berupa buku-buku, skripsi, tesis, ataupun jurnal. Pada tahap ini, penulis mengunjungi perpustakaan di Kota Sawahlunto untuk mencari buku-buku mengenai kondisi Kota Sawahlunto secara umum, mencari buku di perpustakaan kampus ISI Padangpanjang, serta mendatangi sanggar seni untuk mencari buku yang berkaitan dengan *gamelan ageng*.

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah studi memperoleh informasi melalui data-data sebagai bahan dalam penelitian. Dalam tahap ini penulis mengambil dokumentasi berupa foto maupun video dengan menggunakan kamera *handphone* ketika proses latihan maupun pertunjukan.

3. Tahap Analisa Data

Setelah semua data tentang *gamelan ageng* terkumpul, baik itu berupa hasil observasi, wawancara, studi pustaka, maupun dokumentasi, maka selanjutnya data tersebut dianalisis sesuai dengan kebutuhan penulisan dan teori-teori yang digunakan agar hasil penelitian tidak menyimpang dari konsep, dan tujuan, serta tersusun rapi secara sistematis.

4. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam penelitian kesenian *gamelan ageng* (Jawa) berupa skripsi. Penyusunan ini dilakukan secara sistematis melalui pengklarifikasian data, secara umum memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah diajukan sebelumnya. Peneliti mengumpulkan menyusun hasil mengenai

bentuk garap, maupun faktor pendorong Kesenian *gamelan ageng* dengan lagu *Kelok Sambilan* kelompok Srikandi Kota Sawahlunto.

H. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum yang mencakup dari keseluruhan penulisan skripsi. Laporan penelitian ini terdiri dari empat bab yang masing-masing disusun secara sistematis dan truktur sesuai dengan permasalahan sistematika penulisan skripsi ini adalah:

1. B A B I: Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penilitian, serta sistematika penulisan.

2. B A B II: Gambaran Umum Daerah Kota Sawahlunto.

Pada bab ini, menguraikan sekilas tentang daerah Kota Sawahlunto secara umum yang meliputi letak geografis penelitian, visi Kota Sawahlunto , serta data-data kesenian daerah.

3. B A B III: Faktor pendorong terbentuknya kelompok Srikandi dengan mentransformasikan lagu *Kelok Sambilan*.

Pada bab III, peneliti membahas tentang apa saja yang menjadi faktor tergarapnya lagu *Kelok Sambilan* dalam *laras pelog gamelan ageng*, serta faktor pendorong terbentuknya kelompok

Srikandi di Kota Sawahlunto, hal ini meliputi: hasil wawancara dengan seniman, faktor-faktor pendorong, serta sekilas mengenai kelompok Srikandi Kota Sawahlunto. Pada sub bab bagian 2 yaitu membahas transformasi, konsep garapan dan persoalan nada pada lagu Minang dan *laras pelog*, pembahasan tersebut mengenai transformasi dari lagu asli *Kelok Sambilan* ke *gamelan agen*, konsep garapan yaitu : materi garap, sarana garap, dan parabot garap yang didalamnya terdapat tehnik permainan, serta menampilkan notasi perbedaan antara lagu Minang *Kelok Sambilan* dengan garapan *laras pelog*.

4. BAB V: Penutup

Bagian penutup berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan hasil penelitian “Transformasi Lagu *Kelok Sambilan* ke dalam Garapan *Gamelan Ageng* Pada Kelompok Srikandi Kota Sawahlunto serta dilengkapi dengan kritik dan saran untuk masyarakat, Dinas Kebudayaan Permuseuman dan Peninggalan Bersejarah (DKP2B), serta seniman yang terlibat.