

'Maindang Tigo Batikai' DARI KESENIAN DABUIH NAGARI LUMPO KECAMATAN IV JURAI KABUPATEN PESISIR SELATAN PROVINSI SUMATERA BARAT

Yunaidi¹, Arnailis²

¹ Prodi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

² Prodi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

ABSTRAK

Kesenian dabuih yang berkembang di Nagari Lumpo, Kecamatan IV Jurai, Kabupaten Pesisir Selatan, sering ditampilkan dalam acara adat. Dalam pertunjukannya, terdapat ansambel pembuka bernama Maindang Rabano yang berfungsi sebagai pengantar sebelum seni dabuih dipentaskan. Keunikan Maindang Rabano terletak pada ritme dan pola vokalnya, yang menjadi inspirasi untuk mengembangkan komposisi musik baru. Studi ini bertujuan untuk menciptakan komposisi musik berbasis seni dabuih, khususnya dari permainan Maindang Rabano, dengan pendekatan tradisional dan berbagai teknik kreatif. Data diperoleh melalui observasi lapangan, diskusi, sintesis, hingga tahap realisasi, serta melalui dokumentasi seperti rekaman audio, buku penelitian terdahulu, dan arsip budaya setempat. Maindang Rabano dimainkan secara berkelompok dan termasuk jenis musik perkusi ritmis, karena seluruh alat musiknya dipukul. Instrumen utama adalah gandang rabana yang dimainkan oleh 10-12 orang, dengan teknik campuran serta pola call and response (tanya jawab). Hasilnya, komposisi ini mencerminkan karakteristik unik dari Maindang Rabano dalam konteks musik baru yang mempertahankan unsur tradisional. Proses ini diharapkan dapat melestarikan dan mengenalkan seni dabuih ke generasi mendatang dengan format yang relevan dan mudah diapresiasi.

Riwayat Naskah

Submitted : 2024-11-10
Revised : 2024-12-11
Accepted : 2024-12-13

Korespondensi: Arnailis

Kata Kunci: Dabuih; Maindang Rabano; Tradisi.

Pendahuluan (*Candara 14pt, Cetak Tebal, Rata Kiri*)

Seni pertunjukan di Indonesia memainkan peran penting dalam melestarikan warisan budaya dan identitas bangsa. Seni ini mencakup berbagai bentuk, termasuk tari, teater, musik tradisional (*karawitan*), dan aktivitas pertunjukan lainnya yang berakar kuat pada tradisi lokal dan ritual masyarakat Indonesia. Integrasi berbagai bentuk seni ke dalam pertunjukan tidak hanya mencerminkan keragaman budaya Indonesia yang kaya tetapi juga berfungsi sebagai media untuk ekspresi komunitas dan penguatan identitas.

Musik tradisional, terutama *karawitan*, merupakan aspek penting dalam seni pertunjukan Indonesia. Musik ini ditandai oleh instrumen dan gaya khas yang bervariasi di setiap daerah. Misalnya, **gamelan**, musik ansambel tradisional, menjadi elemen penting dalam

banyak upacara budaya dan pertunjukan, menampilkan hubungan yang erat antara musik dan identitas budaya di Indonesia (Sosrowijaya, 2023; Pangestu et al., 2022). Selain itu, revitalisasi pendidikan musik tradisional di sekolah-sekolah menekankan pentingnya melestarikan praktik budaya ini untuk generasi mendatang (Sularso et al., 2023; Karoso et al., 2023). **Angklung**, instrumen tradisional lainnya, menunjukkan bagaimana musik dapat memperkuat rasa persatuan dan kebanggaan budaya di antara masyarakat Indonesia, karena sering dimainkan dalam kelompok, memperkuat ikatan sosial (Hardiyana & Hasegawa, 2023).

Tari juga memainkan peran penting dalam seni pertunjukan di Indonesia, baik sebagai bentuk hiburan maupun sebagai sarana ekspresi budaya. Contohnya, tari **Narantika Rarangganis** bukan hanya sebuah seni pertunjukan tetapi juga alat untuk menanamkan rasa patriotisme di kalangan generasi muda (Hendrawan et al., 2023). Kombinasi antara tari, musik, dan penceritaan dalam pertunjukan seperti teater **mak yong** menggambarkan sifat multifaset seni Indonesia, di mana setiap elemen berkontribusi pada narasi yang lebih luas tentang identitas budaya (Darmawan, 2023).

Lebih jauh, pengaruh musik populer terhadap bentuk-bentuk tradisional menunjukkan sifat dinamis seni pertunjukan Indonesia. Peralihan dari format musik fisik ke platform digital telah mengubah cara musik tradisional dikonsumsi dan diapresiasi, menunjukkan perpaduan antara modernitas dengan praktik tradisional (Nugraha, 2023). Evolusi ini mencerminkan dialog yang terus berlanjut antara upaya melestarikan warisan budaya dan adaptasi terhadap perubahan masyarakat kontemporer.

Untuk mewujudkan sebuah pertunjukan seni *dabuih* di Nagari Lumbo Kec, IV Jurai, Kab, Pesisir Selatan, harus dipimpin oleh dua orang *Khulifah* dengan anggota minimal sepuluh orang yang terbagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok dipimpin oleh *Khulifah* yang berfungsi sebagai pengatur, mengawasi dan mengakhiri jalannya pertunjukan *dabuih*.

Berdasarkan pengamatan pengkarya Terhadap kesenian *dabuih* di Nagari Lumbo Kec, IV Jurai Kab, Pesisir Selatan, seni *dabuih* memiliki dua struktur pertunjukan yaitu *Maindang rabano* dan *badabuih*. *Maindang rabano* merupakan awal permainan sebelum seni *dabuih* di pertunjukkan, dalam permainan *Maindang rabano* yang dimainkan oleh 12 orang pemain dengan menggunakan instrumen (*rebana*) dan melantunkan syair-syair islami sebagai pembuka. Sedangkan *badabuih* adalah acara inti dari Seni *Dabuih* yang diawali dengan membakar saji-sajian oleh *Khulifah*, serta dilanjutkan dengan membaca syair serta mantra-mantra sehingga pemain menjadi khusuk dalam pelaksanaan *badabuih* tersebut.

Dari kedua bagian tersebut pengkarya tertarik pada bagian awal dalam Seni *Dabuih* yaitu permainan *Maindang rabano*, karna *Maindang rabano* memiliki karakter musical yang permainannya *jawek ba jawek* (call and respown) yaitu antara kelompok satu dengan kelompok dua, dengan pola ritem yang saling bergantian, maka dari itu pengkarya mencoba mengembangkan kembali pola ritem serta vokal dalam permainan *Maindang rabano* tersebut menjadi sebuah karya komposisi musik yang pengkarya beri judul "Maindang Tigo Batikai".

Berikut notasi pola ritem dalam permainan *Maindang rabano* yang akan menjadi ide dasar bagi pengkarya untuk digarap kembali dalam bentuk komposisi musik karawitan dengan pendekatan tradisi yang pengkarya beri judul “*Maindang Tigo Batikai*”

Penggarapan komposisi karawitan “*Maindang Tigo Batikai*”, digarap pengkarya yang berangkat dari permainan *Maindang rabano* dalam kesenian *Dabuih* yaitu mengembangkan kembali pola ritem dan vocal. Hal tersebut sangat penting dalam membangun komposisi, justru itu pengkarya berkeinginan untuk mengungkapkan ide melalui sebuah gagasan karya seni.

Metode Penciptaan

Proses kreatif dalam mengembangkan komposisi karawitan, seperti “*Maindang Tigo Batikai*,” melibatkan beberapa tahap penting: observasi, elaborasi, diskusi, realisasi, dan penyelesaian. Setiap tahap ini didukung oleh berbagai kerangka teori dan studi empiris yang menyoroti pentingnya kolaborasi, kreativitas, dan proses terstruktur dalam penciptaan musik.

1. **Observasi** adalah fase awal di mana pengumpulan data menjadi hal yang krusial. Hal ini melibatkan penggalian wawasan dari pertunjukan seperti “*Maindang Rabano*” melalui wawancara dan pengamatan. Penelitian menunjukkan bahwa proses penciptaan musik yang efektif sering dimulai dengan pemahaman mendalam tentang konteks musik yang ada dan praktik komunitas. Misalnya, Barbot dan Lubart menekankan pentingnya perilaku eksplorasi dalam musik, menunjukkan bahwa observasi yang sistematis dapat meningkatkan pemahaman tentang kreativitas musik dan memberi informasi pada proses penciptaan komposisi (Barbot & Lubart, 2012). Selain itu, sifat kolaboratif dalam pendidikan musik, seperti yang dibahas oleh Hopkins, menegaskan pentingnya melibatkan sumber yang beragam untuk memperkaya landasan kreatif (Hopkins, 2014).
2. Pada tahap **elaborasi**, pembentukan tim produksi menjadi hal penting untuk proses latihan dan persiapan materi. Hal ini sejalan dengan temuan Yu, yang menyoroti bagaimana pelatihan musik praktis mendorong kreativitas di kalangan musisi muda, menunjukkan bahwa upaya kolaboratif dalam latihan dapat secara signifikan meningkatkan hasil kreatif (Yu, 2023). Proses latihan yang terstruktur memungkinkan penyempurnaan ide, sejalan dengan perspektif ekologi pada proses komposisi yang diusulkan oleh Keller, yang menekankan interaksi antara pengetahuan pencipta dan materi yang sedang dibentuk (Keller, 2000).

3. Fase **diskusi** melibatkan kolaborasi dengan dosen pembimbing dan rekan sejawat untuk menyempurnakan ide-ide komposisi. Dialog kolaboratif ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas musik yang diciptakan. Penelitian oleh Ng tentang pembelajaran kolaboratif multimodal menggambarkan bagaimana perspektif yang beragam dapat menghasilkan komposisi dan hasil pertunjukan yang lebih efektif (Ng, 2019). Selain itu, peran umpan balik dalam proses kreatif didukung oleh model kreativitas dari Schubert, yang menekankan pentingnya interaksi dan umpan balik dalam mendorong ide-ide inovatif (Schubert, 2021).
4. Pada tahap **realisasi**, pencipta menjelaskan materi yang sedang dikembangkan untuk memudahkan proses latihan. Langkah ini penting karena mentransformasikan ide abstrak menjadi ekspresi musikal yang nyata. Eksplorasi Ockelford tentang implikasi dan ekspektasi musik memberikan wawasan tentang bagaimana komposer dapat memanipulasi struktur musik untuk membangkitkan respons tertentu dari audiens, sehingga meningkatkan realisasi ide-ide kreatif (Ockelford, 2006).

Akhirnya, pada tahap **penyelesaian**, pencipta menyempurnakan setiap bagian dari karya untuk memenuhi tuntutan pertunjukan. Proses iteratif penyempurnaan ini sangat penting untuk menghasilkan produk akhir yang matang. Karya Sulyok et al. tentang proses evolusi komposer virtual menyoroti pentingnya penilaian kritis dan penyempurnaan dalam penciptaan musik, menunjukkan bahwa komposisi yang sukses sering kali merupakan hasil dari eksplorasi menyeluruh terhadap berbagai struktur musik (Sulyok et al., 2016).

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Karya

1) Bagian Awal

Pada bagian awal dimulai dengan permainan pola ritem secara bersamaan dengan teknik (*unisono*) dan dimainkan dengan pola yang berbeda-beda, kemudian dilanjutkan dengan berdirinya semua player sembari berjalan memutar dengan melantunkan syair-syair islami serta pujian kepada Nabi Muhammad SAW, dan diringi vokal *free* dengan melantunkan bacaan,

Ya nabi allah ya rasullah

Sebanyak beberapa pengulangan dari tempo lambat hingga tempo cepat, kemudian player kembali duduk dengan membaca syair,

Sollilah soidaman lillah wal li fa'i

Sollillah wal budina wal aya warih fa'i

Pengulangan vokal tersebut sama halnya dengan vokal sebelumnya yakni dari tempo lambat hingga cepat, dan ada beberapa bagian memakai teknik *canon* setelah vokal tersebut dilanjutkan dengan masuknya pola gendang dengan teknik permainan *call and respown* dan untuk lebih jelasnya lihat notasi sebagai berikut:



Notasi 1

Pola Unison bersamaan

Setelah pola gendang tersebut dilanjutkan masuknya vokal dengan memakai teknik garap matrix $\frac{3}{4}$ dengan diiringi pukulan gendang dan notasinya sebagai berikut:



Notasi 2

Vokal Bersama matrix $\frac{3}{4}$

Kemudian dilanjutkan dengan pukulan gendang rabano lasi dengan tempo yang lambat dan berbagai pola yang dihadirkan yakni sistem permainan yang *Batikai* atau pola ritem yang berbeda-beda, berikut notasi pola ritem yang *Batikai* tersebut:



Notasi 3

Ritem lambat Rabano Lasi dan Kompang

Setelah permainan pola ritem *Batikai* tersebut dilanjutkan dengan masuknya vokal secara bersamaan dengan melantunkan bacaan,

Solillah soidaman lillah wal li fa'i

Solillah wal budina wal aya warih fa'i dengan beberapa kali pengulangan dan diikuti dengan pukulan gendang *Kompang* dan *Pano* untuk memberikan *Aksentuasi* dalam vokal tersebut, berikut notasi *Aksentuasi* dalam pengiringan vokal:



Notasi 4
Vokal Cepat

Kemudian dilanjutkan dengan pukulan gendang *Pano* beberapa siklus untuk pengantar ke gendang *Kompanyang* agar penarikan tempo dari yang lambat menuju cepat, dengan notasi sebagai berikut:



Notasi 5
Pola Gendang Pano

Setelah pola ritem tersebut pola ritem gendang *Rabano Lasi* dimainkan dengan teknik *Tompang tindih* yakni dari lambat hingga cepat, dan dimainkan secara bersamaan dengan melantunkan syair bacaan *solliah soidaman lillah wal li fa'i solliah wal budina wal aya warih fa'i* yang dilakukan secara berganti-gantian, yang disebut sebagai permainan asli dari tradisi *Maidang Rabano* dalam kesenian *Dabuih* yang telah di notasi sebagai berikut:



Notasi 6
Pola Permainan Tradisi Asli *Maidang rabano*

Setelah permainan tradisi asli dilanjutkan dengan pukulan gendang *Pano* beberapa siklus, dan dilanjutkan dengan permainan *call and respown* yakni antara gendang *Rabano Lasi*, *Kompanyang* dan *Pano* kemudian ditutup dengan teknik permainan *Unisono* yaitu 2x pengulangan permainan *Unisono* tersebut, dengan notasi sebagai berikut:



Notasi 7

Pola Unison penutup karya bagian 1

2.BAGIAN AKHIR

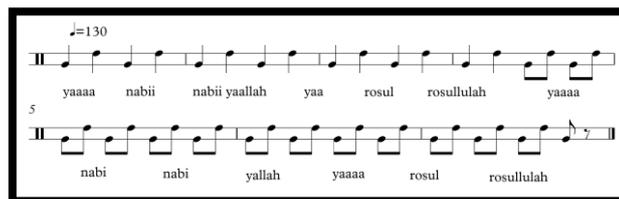
Pada bagian akhir ini diawali dengan vokal bersama dengan beberapa pecahan vokal, antara semua pendukung karya dan diiringi dengan adanya vokal Free untuk mempermanis dalam garapan yang telah di notasi sebagai berikut:



Notasi 8

Vokal lambat *Laa illa ha illawlah*

Kemudian dijawab alat musik *Pano* dengan syair *Ya nabii nabi allah Ya rasul rasullah* dengan tempo cepat dan notasinya sebagai berikut:



Notasi 9

Vokal cepat *Ya nabi nabi allah ya rosul rosullah*

Setelah beberapa kali pengulangan vokal cepat tersebut, dilanjutkan dengan pola gendang *Pano* beberapa siklus sebagai penghantar untuk ending karya ini, dengan notasi sebagai berikut:



Notasi 10

Pola Pano Dasar



Notasi 11

Pola Pano Panningkah

Kemudian dilanjutkan dengan pukulan gendang *rabano lasi* dan *kompang* yang dimainkan secara bersamaan dengan ritem yang sama, dengan notasi sebagai berikut:



Notasi 12

Pola bersamaan gendang Rabano lasi dan Pano Langsung disambut dengan permainan *call and respown* dan *batikai* antara gendang *rabano lasi* dan *kompang*, yang dinotasi kan sebagai berikut:



Notasi 13

Pola *Call and Respown* gendang Rabano Lasi dan Pano Dan pada tahap akhirnya seluruh instrumen memainkan pola ritem secara bersamaan dengan tempo cepat sembari melantunkan syair *sollilah soidaman la illah wa rifa'i*, sampai akhir pun tempo permainan menjadi sangat cepat, dengan notasi sebagai berikut:



Notasi 14
Pola Ending Karya

Ending dalam karya ini adalah sebuah adegan bagaimana khusuknya semua pemain dalam melakukan permainan *Maindang rabano* dalam kesenian *dabuih*, yang pengkarya garap menjadi komposisi musik karawitan yang pengkarya beri judul, *Maindang Tigo Batikai*.

Kesimpulan

Bentuk komposisi yang tidak terlepas dari garap tradisi *Maindang rabano* dalam kesenian *Dabuih* di Nagari Lumbo Kec, IV Jurai Kab, Pesisir Selatan menghasilkan bentuk karya "*Maindang Tigo Batikai*". Konsep karya memiliki struktur garap dengan bagian-bagian yang dikembangkan dalam bentuk komposisi musik, serta media garap yang pengkarya gunakan ada hubungan dengan konsep-konsep ensambel *Maindang rabano*,

pengkarya menggunakan instrument *Rabano Lasi, Pano, Kompang*. Keinginan pengkarya untuk mewujudkan bentuk baru, menghasilkan pola ritem yang baru dalam bentuk partitur untuk dapat dipahami oleh berbagai apresiator Seni di Institut Seni Indonesia Padangpanjang terhadap penciptaan komposisi karawitan. Dikarenakan dalam beberapa tahun belakang komposisi karawitan cenderung terkesan kekinian baik dari segi pemilihan instrumen pola lantai dan bentuk garapan. Dalam hubungan ini pengkarya berharap komposisi karawitan “*Maindang Tigo Batikai*” dapat menjadi apresiasi yang berbeda dan memiliki kebaruan bagi mahasiswa serta civitas akademi Institut Seni Indonesia Padangpanjang terutama program Seni Karawitan dan Seni Musik.

Setelah munculnya karya ini, pengkarya berharap adanya ransangan bagi mahasiswa jurusan Seni Karawitan untuk bisa lebih liar serta kreatif dalam menggarap sebuah komposisi Karawitan. Untuk mahasiswa yang berkesempatan dalam membantu karya tugas akhir, lebih diharapkan lagi untuk membantu dengan maksimal, lebih serius, dan on time disetiap penggarapan karya, karena pengkarya masih menemukan adanya pendukung karya yang kurang serius dan sering terlambat ketika proses latihan.

Untuk lembaga Institut Seni Indonesia Padangpanjang melalui Ajang Gelar pengkarya mengharapkan agar bisa melayani kebutuhan mahasiswa dengan maksimal mulai dari persiapan sampai dengan melayani kebutuhan proses latihan dan pertunjukan ujian akhir mahasiswa, memfasilitasi perlengkapan, mengatur pemakaian ruangan serta mengatur jadwal pelaksanaan pertunjukan ujian, agar tidak terjadi pergeseran sesama mahasiswa satu fakultas.

Kepustakaan

- Barbot, B., & Lubart, T. (2012). Creative Thinking in Music: Its Nature and Assessment Through Musical Exploratory Behaviors. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts*, 6(3), 231–242. <https://doi.org/10.1037/a0027307>
- Darmawan, A. (2023). The Revived Mak Yong Theatre in Indonesia’s Riau Islands: Narrative and Performance Structure. *Asian Theatre Journal*, 40(1), 169–191. <https://doi.org/10.1353/atj.2023.0008>
- Hardiyana, B., & Hasegawa, S. (2023). Design of Angklung Music Scoring System Based on Remote Training. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 31(1), 355–364. <https://doi.org/10.37934/araset.31.1.355364>
- Hendrawan, J. H., Halimah, L., & Kokom, K. (2023). Strengthening the Character of Patriotism Through the Narantika Rarangganis Dance at a Senior High School in Cimahi. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1958–1964. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2232>
- Hopkins, M. (2014). Collaborative Composing in High School String Chamber Music Ensembles. *Journal of Research in Music Education*, 62(4), 405–424. <https://doi.org/10.1177/0022429414555135>
- Karoso, S., Sabri, I., Rahayu, E. W., & Trisakti, N. (2023). *Extracurricular Training for Karawitan Arts in State Senior High School 15 Surabaya*. 840–849.

https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4_81

- Keller, D. (2000). Compositional Processes From an Ecological Perspective. *Leonardo Music Journal*, 10, 55–60. <https://doi.org/10.1162/096112100570459>
- Ng, H. H. (2019). Project Stomp: Using Graphic Notation for Effective Multimodal Collaborative Learning. *General Music Today*, 33(3), 5–13. <https://doi.org/10.1177/1048371319890299>
- Nugraha, R. B. (2023). Consumer Migration From Physical Formats to Digital Music in Indonesia. *Journal La Sociale*, 4(6), 409–414. <https://doi.org/10.37899/journal-la-sociale.v4i6.932>
- Ockelford, A. (2006). Implication and Expectation in Music: A Zygonic Model. *Psychology of Music*, 34(1), 81–142. <https://doi.org/10.1177/0305735606059106>
- Pangestu, A. W., Primasari, C. H., Sidhi, T. A. P., Wibisono, Y. P., & Setyohadi, D. B. (2022). Comparison Analysis of Usability Using Controllers and Hand Tracking in Virtual Reality Gamelan (Sharon) Based on User Experience. *Journal of Intelligent Software Systems*, 1(2), 89. <https://doi.org/10.26798/jiss.v1i2.750>
- Schubert, E. (2021). Creativity Is Optimal Novelty and Maximal Positive Affect: A New Definition Based on the Spreading Activation Model. *Frontiers in Neuroscience*, 15. <https://doi.org/10.3389/fnins.2021.612379>
- Sosrowijaya, K. M. (2023). *Transmission of Local and Traditional Music in Indonesian Popular Music (Case Studies of Indonesian Music Groups)*. 1(1), 55–66. <https://doi.org/10.61978/harmonia.v1i1.165>
- Sularso, S., Jazuli, M., Djatiprambudi, D., & Hanshi, B. (2023). Revitalizing Cultural Heritage: Strategies for Teaching Indonesian Traditional Music in Elementary Schools. *International Journal of Education and Learning*, 5(1), 79–88. <https://doi.org/10.31763/ijelev.v5i1.1016>
- Sulyok, C., McPherson, A., & Harte, C. (2016). Evolving the Process of a Virtual Composer. *Natural Computing*, 18(1), 47–60. <https://doi.org/10.1007/s11047-016-9561-6>
- Yu, S. (2023). Practical Music Training in Cultivating the Musical Creativity of Young Musicians. *Migration Letters*, 21(S1), 42–49. <https://doi.org/10.59670/ml.v21is1.5937>