
“Five Of Quin”
Eksplorasi Nada Pada Pola Ritme Pengantar Lagu *Randai Kuantan*
Di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau

Yoga Ardiyanto¹ Elizar², Ediwar³

¹ Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: yugaay@gmail.com

² Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: elizarkoto@gmail.com

³ Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: ediwarchen@gmail.com

ABSTRAK

“*Five Of Quin*” ini adalah sebuah karya komposisi musik 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 yaitu *A, B, Cis, E, Fis*, dan interval nada baru inilah yang menjadi fokus pengkarya. Dalam penggarapan karya ini. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah untuk melakukan sebuah inovasi (pembaruan) yang berawal dari sebuah kesenian tradisional di berbagai aspek garap kedalam sebuah komposisi musik yang sesuai dengan konsep yang ditawarkan. Dalam penciptaannya, pengkarya menggunakan beberapa metode penciptaan, yaitu Observasi, Eksplorasi, Diskusi, Kerja Studio, dan Perwujudan. Komposisi musik ini digarap dengan menggunakan pendekatan populer dengan genre EDM (*Electronic Dance Music*) dan *subgenre house music*.

Kata Kunci: *house music; EDM; five of quin; quin, five*

ABSTRACT

“*Five Of Quin*” is a music composition works that was inspired by the rhythm pattern of the introduction to the *Randai Kuantan* music song, Kuantan Singingi Regency, Riau Province. The artist analyzes and explores the tone of the pattern so as to produce a new tone interval, namely *A, B, Cis, E, Fis*, and it is this new tone interval that is the focus of the author in the making of this work. The purpose of making this work is to carry out an innovation (update) that starts from a traditional art in various aspects of working into a musical composition that is in accordance with the concept offered. In its creation, the creator uses several methods of creation, namely Observation, Exploration, Discussion, Studio Work, and Embodiment. This musical composition was composed using a popular approach with the EDM (*Electronic Dance Music*) genre and *house music subgenre*.

Keywords: *house music; EDM; five of quin; quin; five*

PENDAHULUAN

Randai Kuantan adalah sebuah kesenian teater rakyat yang populer di dalam kehidupan masyarakat Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Pertunjukan seni *Randai Kuantan* menampilkan cerita yang disajikan dalam bentuk narasi, dialog, musik, serta tarian jogetnya (Misrawati, 2020:1). Dalam penyajiannya, apapun dan bagaimanapun alur cerita yang dibawakan baik itu kesedihan, kesusahan, *kemalangan*, ataupun perjuangan. Pertunjukkan *Randai Kuantan* akan tetap dipenuhi dengan suasana ceria, gembira dan suka cita, karena pada sifatnya, *Randai Kuantan* ini adalah sebuah hiburan yang sekaligus sebagai pengobat lelah masyarakat karena telah melakukan aktivitas dan pekerjaan setiap harinya.

Musik *Randai Kuantan* mengalami perkembangan yang cukup cepat, dimana ansambel musik *Randai Kuantan* kini dapat diasumsikan sebagai entitas yang tidak hanya berperan di dalam dunia musik tradisional. Perjalanannya selama ini mampu membawakan kesenian ini menuju sebuah industri musik yang lebih luas. Setelah musik *Randai Kuantan* menjadi entitas baru bahkan lagu-lagunya dijadikan ke dalam bentuk album musik, seketika itu musik *Randai Kuantan* mulai menyebar dimana-mana khususnya di wilayah-wilayah yang ada di Provinsi Riau (Suparmi dalam Ari Puswanto, 2019:27)

Bersumber dari penjelasan di atas, *Randai Kuantan* tidak hanya terfokus kepada unsur teater dan jogetnya, melainkan juga kepada kekhasan karakter musiknya. Ansambel musik *Randai Kuantan* ini terbagi dalam musik melodis dan perkusi yang terdiri dari beberapa instrumen yaitu Biola (*Piual*), *tiga Gondang Randai*, tamborin, dan pluit,

dimana pada prinsipnya dari beberapa instrumen tersebut, *biola* adalah pemimpin yang memberikan aba-aba atau kode masuk musik di pengantar lagu dan bergantinya dari musik satu ke musik selanjutnya (Ari Puswanto, 2019:29).

Setiap akan memainkan suatu lagu, instrumen *piual* yang ada di dalam kesenian *Randai Kuantan*, selalu memainkan sebuah pola ritme pengantar lagu, yang mana pola tersebut memiliki sebuah harmoni, dimana dalam permainannya, nada yang dimainkan menggunakan prinsip harmoni yang mana masyarakat setempat menyebutnya dengan sebutan *selimo*. Harmoni yang dimaksud adalah suatu kejadian dua atau lebih nada dengan frekuensi dan tinggi berbeda yang dibunyikan secara bersamaan. Harmoni juga dapat terjadi bila nada-nada tersebut dibunyikan satu-persatu secara berurutan */arpeggio* (Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, 2017:4).

Setelah melalui analisa terhadap *selimo* tersebut, bahwa di dalam terminologi musik Barat harmoni *selimo* disebut dengan harmoni *quin*, kemudian berpijak dari kasus musikal tersebut, maka pengkarya melakukan eksplorasi nada pada harmoni *selimo* yang bersumber dari nada yang terdapat pada tradisi aslinya, dengan melakukan pengukuran nada pada instrumen *piual* yaitu pada pola ritme pengantar lagu musik *Randai Kuantan* menggunakan aplikasi *Datuner* di *handphone android*. Nada dasar yang digunakan adalah nada yang mendekati $A+2\text{ hz}$ sekaligus dengan harmoni *selimo*-nya adalah nada yang mendekati $E+3\text{ hz}$. Frekuensi nada-nada tradisinya memang tidak *perfect* seperti frekuensi nada-nada dalam teori Barat umumnya, maka dari itu dalam penggarapan

karya ini pengkarya menggunakan interval nada tradisi tersebut dalam format teori musik Barat sehingga nada dasar yang digunakan adalah nada *A* dengan harmoni *selimo*-nya yaitu *E*, selanjutnya menerapkan sistem harmoni *selimo* sebanyak tiga kali dari nada *E* tersebut, yang mana *selimo* dari *E* adalah *B*, *selimo* dari *B* adalah *Fis*, dan yang terakhir *selimo* dari *Fis* adalah *Cis*.

Berdasarkan eksplorasi di atas, didapatkan lima buah nada dalam oktaf yang berbeda dan setelah nada-nada tersebut diurutkan didalam satu oktaf, dan pengkarya menemukan sebuah interval nada baru yaitu nada yang terdiri dari nada *A*, *B*, *Cis*, *E*, *Fis*, selanjutnya pemenggunakan interval nada tersebut dan menggabungkannya dengan interval nada diatonis dari musik *Randai Kuantan* asli menjadikan kedalam bentuk komposisi musik dengan menggunakan metode pendekatan populer dengan genre EDM (*Electronic Dance Music*) dan *Subgenre House*. EDM adalah *Electronic Dance Music* (Musik Dansa Elektronik) merupakan sebuah genre musik elektronik berbasis digital yang mencakup beberapa *subgenre* didalamnya seperti *house*, *trance*, *trap*, *drum and bass*, dan lainnya.

Karya ini diberi judul “Five Of Quin”. Five (lima) disini adalah lima nada yang di hasilkan dari eksplorasi nada pada harmoni *selimo*, yang mana lima nada tersebut akan menjadi fokus pengkarya dalam menggarap sebuah komposisi musik. Selanjutnya Quin dalam terminologi Barat adalah harmoni yang intervalnya berjarak lima nada, yang mana itu merupakan kesamaan dari harmoni *selimo* yang ada pada musik *Randai Kuantan* (Karl Edmund Prier, 1994:5)

METODE

Untuk melahirkan ide serta gagasan pengkarya dapat terwujud kedalam bentuk komposisi musik tradisi Nusantara dalam bentuk audio-visual, maka ada beberapa tahapan kerja proses penggarapan yang dibagi kepada beberapa bagian, adapun pembagiannya yakni sebagai berikut :

a. Observasi

Langkah pertama yang dilakukan adalah memulai pengamatan terhadap kesenian *Randai Kuantan*, guna untuk mencari data-data yang otentik sebagai dasar pemahaman garapan. Pada tahapan ini, pengkarya melakukan apresiasi dan riset terhadap musik *Randai Kuantan* dengan menyaksikan pertunjukannya secara langsung, menemui pelaku seni, serta membaur kepada masyarakat untuk mengetahui bagaimana *Randai Kuantan* dari sisi yang berbeda. Pengkarya juga melakukan tinjauan ke beberapa grup *Randai Kuantan* seperti Grup *Randai Gelora Muda* dan *PKK Gunung Toar*. Pada saat melakukan tinjauan langsung ke grup-grup *Randai Kuantan* tersebut, pengkarya juga ikut serta dalam proses latihan serta mencoba untuk memainkan *piual* dengan permainan melodi pada musik *Randai Kuantan*.

Selain itu, pengkarya juga mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan karya serta buku penunjang lainnya yang dapat menambah wawasan dan wacana pengkarya terhadap ciri musikal tradisional khususnya musik *Randai Kuantan* sebagai fokus penggarapan.

b. Eksplorasi

Setelah pengkarya melakukan observasi dengan beberapa metode seperti yang dijelaskan diatas, pengkarya memulai untuk menganalisa dan memahami struktur, karakter, pola, serta alur yang terdapat pada musik *Randai Kuantan*. dari hasil analisa tersebut, pengkarya menemukan hal unik yang terdapat pada permainan lagu-lagu *Randai Kuantan*, yaitu sebuah pola ritme pengantar lagu yang pada awalnya pengkarya mengira bahwa pola ritme pengantar lagu tersebut hanya ada di satu atau beberapa lagu saja, namun setelah melakukan eksplorasi dan analisa, pola ritme pengantar lagu yang dimaksud ternyata selalu ada di setiap akan memulai permainan lagu pada musik *Randai Kuantan*. Selanjutnya, pengkarya melakukan analisa yang berfokus kepada pola ritme pengantar lagu *Randai Kuantan* dengan menjabarkan apa saja unsur-unsur ataupun teknik yang terdapat pada pola ritme tersebut. Antara lain harmoni *quin*, teknik *staccato*, dan teknik *tremolo*. Selanjutnya pengkarya lebih tertarik kepada harmoni *quin* yang dimainkan dengan teknik *staccato* pada pola ritme tersebut, karena dari hasil pengamatan pengkarya, kebanyakan dari beberapa kesenian tradisi khususnya di Sumatera yang menggunakan instrumen gesek, pada umumnya juga memainkan teknik harmoni *quin* namun dengan teknik bermain yang berbeda yaitu *legato*, yang mana pada akhirnya pengkarya memutuskan bahwa pengkarya akan menggarap sebuah karya yang bersumber dari pola ritme musik *Randai Kuantan*, akan tetapi pengkarya masih belum terfikirkan harmoni *quin* pada pola ritme tersebut digarap seperti apa nantinya, alhasil pengkarya melakukan proses analisa kembali disertai dengan proses eksplorasi nada. Pada

awalnya pengkarya mencoba-coba untuk dapat menemukan interval nada baru pada proses eksplorasi nada dari harmoni *quin* pada pola ritme *Randai Kuantan*, yang mana pada proses eksplorasinya sebagai perbandingan dan diiringi dengan rasa penasaran, pengkarya tidak hanya mengeksplor nada harmoni *quin* saja, melainkan harmoni lainnya, seperti harmoni *second*, harmoni *terts*, harmoni *kuart*, dan harmoni *sekst*.

Proses pengeksplorasian nada yakni dengan memberikan harmoni berjarak *quin* pada nada harmoni *quin* dari nada dasar yang telah dianalisa di beberapa lagu *Randai Kuantan* yaitu *A*, yang mana harmoni dari nada *A* adalah nada *E*, selanjutnya nada harmoni *quin* dari *E* adalah nada *B*, harmoni *quin* *B* adalah *Fis*, dan harmoni *quin* dari *Fis* adalah *Cis*. Nada-nada tersebut berada pada oktaf yang berbeda yaitu *A1*, *A2*, dan *A3*. Kemudian pengkarya mencoba mengurutkan nada-nada tersebut pada satu oktaf yang sama, sehingga terciptalah sebuah interval nada yaitu *Pentatonik Mayor* yang mana interval nada inilah yang menjadi sumber utama pada garapan karya “Five Of *Quin*” dengan tetap menghadirkan progres, alur, dan karakter permainan melodi yang terdapat pada musik *Randai Kuantan*. Pada tahapan ini pengkarya juga bereksplorasi dalam pemilihan instrumen, teknik-teknik permainan musikal, pemilihan konsep penciptaan karya, dan pendekatan garap yang digunakan. Sebagaimana seperti yang telah dijabarkan pada poin konsep penciptaan karya.

c. Diskusi

Selain melakukan analisa dan eksplorasi secara mandiri, pengkarya juga meminta pendapat, saran dan masukan dengan cara

berdiskusi bersama senior, alumni, dan beberapa dosen yang dirasa bisa membantu pengkarya dalam berfikir dan mewujudkan ide beserta konsep garapan. Pengkarya selalu meminta pendapat dan masukkan kepada para motivator disetiap tahapan penggarapan karya, baik itu seperti penggunaan akor, progres melodi, irama vokal, dan pola-pola ritme yang terdapat pada karya “Five Of Quin”.

d. Kerja Studio

Pada tahapan ini pengkarya mulai mengaplikasikan ide dan konsep karya dengan memikirkan materi-materi musik yang sesuai kemudian dituangkan kedalam sebuah aplikasi perekam suara yang disebut dengan DAW (*Digital Audio Workstation*), yang mana DAW yang pengkarya gunakan adalah DAW *ableton*. Karya ini digarap secara berangsur-angsur dengan selalu memikirkan dan mempertimbangkan materi agar tidak lari dan sesuai dengan konsep yang diinginkan di setiap bagian-bagiannya.

Karya “Five Of Quin” ini dominan menggunakan instrumen digital atau *synth* sebagai instrumen pengisi ritme, lapisan melodi, pengiring *lead* melodi, dan alas permainan pola-pola ritmenya. Walaupun demikian, pengkarya juga tetap menghadirkan instrumen konvensional yang menjadi ikon dari musik Randai Kuantan itu sendiri, dengan sedikit pengolahan *sound* (*Sound Design*) secara digital, namun tetap dengan mempertahankan karakter *sound* dari instrumen itu sendiri. Pada tahapan ini pengkarya melakukan rekaman dengan beberapa player yang telah dipercaya untuk memainkan materi yang telah diberikan, antara lain *dizi*, *piual* (biola), *gondang randai*, *pluit*, *akordion*, dan *guzheng*. Proses rekaman ini tidak sekaligus bersamaan secara keseluruhan, melainkan dengan metode yang disebut

dengan *multitrack*, yaitu rekaman secara perorangan dan bahkan dengan hari yang berbeda-beda. Mudah atau sulitnya dalam proses perekaman itu cukup relatif tergantung dari player dalam menangkap dan menghafal pola atau materi yang diberikan, dan selain mengandalkan ingatan, pengkarya juga menyediakan partitur untuk lebih mempermudah player dalam menghafal materi. Proses perekaman ini memakan waktu kurang lebih dua minggu, yang mana menyesuaikan dengan jadwal dari player itu sendiri. Setelah semua proses rekaman selesai, baik instrumen ataupun vokal, pengkarya mulai untuk mengedit dan mengoreksi bagian-bagian mana yang dirasa sedikit kurang pas yang biasanya disebut dengan *editing* dan *pitching*. Jika dirasa semua sudah dikoreksi dan diperbaiki, proses selanjutnya adalah proses menyeimbangkan dan menyesuaikan frekuensi suara dari masing-masing audio pada DAW *ableton* yang disebut dengan proses *mixing*. Proses ini juga menjadi penentu enak atau tidaknya hasil *audio* tersebut didengarkan. Tahapan selanjutnya adalah proses mastering. Mastering itu sendiri adalah proses standarisasi audio dengan paten internasional agar hasil audio akan selalu sama kualitasnya jika dimainkan pada alat atau media yang berbeda. Aplikasi yang pengkarya gunakan adalah *Izotope Ozone* dengan settingan yang telah pengkarya pelajari sebelumnya.



Gambar 1. Salah Satu Proses *Recording* Karya “Five Of Quin”
(Dokumentasi Yoga Ardiyanto, 15 Juni 2021)

e. Perwujudan

Sesuai dengan konsep yang sudah ditawarkan, bahwasannya karya “Five Of Quin” tersebut diaplikasikan kedalam sebuah konsep *Audio-Visual*, yang mana pada tahapan ini, perwujudan difokuskan kepada bentuk karya, pola-pola yang telah digarap sesuai dengan konsep penciptaan karya dan sesuai kritik serta saran dari pembimbing karya. Setelah tahapan *recording, editing, pitching, mixing*, dan *mastering* telah selesai, maka barulah pengkarya akan melakukan proses pembuatan video, yang mana sebelum pengambilan video, pengkarya telah memikirkan terlebih dahulu kostum, lokasi, konsep dan metode dalam pengambilan video. Selanjutnya pengkarya juga sudah menentukan lokasi pengambilan video yaitu di *outdoor* atau lapangan dan kostum yang digunakan oleh para pemain dalam pengambilan video, yaitu menggunakan kostum kaos yang sama berwarna putih dengan dilapisi kemeja lengan panjang, celana hitam dan memakai sepatu, alasan dari pemilihan lokasi *outdoor* dan penggunaan kostum yang seperti itu, pengkarya menyesuaikan dengan gaya pertunjukkan *Randai Kuantan* itu sendiri dan gaya santai elegan yang terdapat pada konsep pertunjukkan (festival) musik EDM (*Electronic Dance Music*). setelah semua persiapan telah matang, maka selanjutnya adalah proses pengambilan video dengan teknik *lipsing* kepada semua player yang terlibat pada karya ini. Setelah pengambilan gambar selesai, selanjutnya masuk kepada tahapan *editing, color grading*, dan *finalizing*. ditahapan inilah tahapan final dalam pembuatan karya “Five Of Quin” dalam bentuk *audio visual*.



Gambar 2. Pembuatan Karya “Five Of Quin” (Dokumentasi Yoga Ardiyanto, 25 Juni 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Penciptaan

Berdasarkan hasil apresiasi dan analisa pengkarya terhadap musik *Randai Kuantan*, pengkarya memiliki ketertarikan pada pola ritme pengantar lagu di musik *Randai Kuantan*. Dimana pada pola ritme tersebut nada yang dimainkan menggunakan prinsip harmoni *selimo (quin)*, dan dari harmoni *selimo* tersebut pengkarya melakukan eksplorasi nada dengan menerapkan sistem harmoni *selimo* kepada nada harmoni *selimo* dari nada dasar, sebagaimana berikut :



Notasi 1. Pola ritme pengantar lagu *Randai Kuantan* (Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Pada notasi di atas terdapat pola ritme dengan nada dasar mendekati *A*, dengan harmoni *selimo* yaitu *E*.



Notasi 2. Proses eksplorasi nada lima nada dari harmoni *selimo* (Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Pada notasi 3, merupakan proses pengkarya saat mengeksplorasi nada yaitu dengan

menerapkan sistem harmoni *selimo* kepada nada *E* yang kemudian menghasilkan nada *B*, selanjutnya nada *B* menghasilkan nada *Fis*, dan nada *Fis* menghasilkan nada *Cis*, sehingga dari eksplorasi nada tersebut, pengkarya mendapati lima nada yang kemudian disusun sesuai urutan nadanya didalam satu oktaf dan terbentuklah sebuah interval baru yaitu $1-1-1\frac{1}{2}-1$ dengan nada *A*, *B*, *Cis*, *E*, *Fis* sebagaimana seperti notasi berikut :



Notasi 3. Interval nada baru dari hasil eksplorasi nada harmoni *selimo* (Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Berdasarkan temuan interval nada baru dari hasil analisa dan eksplorasi nada oleh pengkarya terhadap pola ritme pengantar lagu di musik *Randai Kuantan*, menjadi ide dasar pengkarya dalam melahirkan komposisi musik karawitan yang berjudul “Five Of Quin” menggunakan pendekatan populer dengan genre EDM (Electronic Dance Music) dan subgenre house music.

Pelahiran karya “Five Of Quin”, pengkarya lebih mengfokuskan garapan pada pengolahan ritme beserta melodi *Dolce* (melodi manis dan merdu) sebagai fokus utama dalam garapannya, kemudian melodi *ascending* (melodi yang bergerak naik), melodi *descending* (melodi yang bergerak turun), dan aksentuasi. Untuk teknik-teknik yang dipakai adalah *tutti* (permainan sebuah pola melodi yang sama persis pada setiap instrumennya), *unisono* (permainan sebuah pola ritme dan melodi secara bersamaan), *staccato* (permainan nada-nada yang terputus), *legato* (permainan nada-nada yang

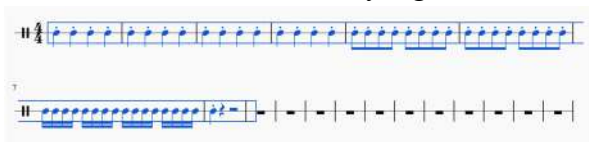
bersambung), *interlocking* (jalinan ritme), dan *hocketing* (melodi atau pola dari hasil pembagian motif kepada beberapa instrumen). Sebagai media untuk pelahiran karya tersebut, pengkarya menggunakan instrumen antara lain: *keyboard synthesizer*, *drumpad launchpad*, *midi keyboard mini launchkey*, *midi keyboard controller*, *mixer controller*, *biola*, *guzheng*, alat tiup *dizi*, *pluit*, dan *Gondang Randai Kuantan*.

Penggunaan interval nada baru dari hasil eksplorasi nada yang bersumber dari pola ritme pengantar lagu musik *Randai Kuantan*, merupakan landasan ide dari karya yang digarap ini, akan tetapi pengkarya juga menggabungkan dan mengembangkan tangga nada yang digunakan di dalam musik *Randai Kuantan* dengan menggunakan instrumen-instrumen lain diluar tradisi musik *Randai Kuantan* itu sendiri. Dalam penggarapan karya ini, pengkarya dengan banyak menggunakan instrumen digital dengan karakter bunyi *synthesizer* yaitu dengan menggunakan berapa *plugin virtual instrumen* seperti *sylenth1*, *spire*, *dune*, *ezkey*, *sampletank 3*, *serum*, *Ana 2*, dan *lunaris*. Kemudian pengkarya juga menerapkan sistem *looping* yaitu sistem pengulangan pola pada beberapa bagiannya dan pengkarya juga menerapkan sistem *sound design* yaitu sebuah metode dalam pengolahan karakter suara, baik itu vokal, instrumen, ataupun perkusi kedalam bentuk digital.

Garapan melodi-melodi *Dolce*, *ascending*, *descending*, *unisono* serta garapan aksentuasi akan selalu hadir mewarnai sajian komposisi ini, yang mana melodi-melodi yang digarap dalam karya ini bersumber dari lima buah interval nada baru yaitu *A*, *B*, *Cis*, *E*, *Fis* yang merupakan hasil dari eksplorasi nada pada pola ritme pengantar lagu musik

Randai Kuantan, yang *dimashup* (dipadukan) dengan nada-nada dari musik tradisi *Randai Kuantan* yaitu *A, B, Cis, D, E, Fis*, dan *G*.

Ritme dasar pada pola pengantar lagu musik *Randai Kuantan* pengkarya sajikan kedalam sebuah pola yang mana pada musik EDM itu sendiri disebut dengan *bridge* atau *build up*. Karena secara tidak langsung, pola ritme pengantar lagu musik *Randai Kuantan* sedikit memiliki kesamaan dengan pola *build up* yang terdapat pada musik EDM, yaitu penggunaan nilai not seperempat, seperdelapan, dan seperenambelas secara berurutan namun dalam bar yang berbeda.



Notasi 4. Penggunaan nilai not di musik EDM
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Pada pola *bridge* yang terdapat pada musik EDM menggunakan delapan *bar*, sementara pada pola ritme pengantar lagu musik *Randai Kuantan* hanya dengan dua atau satu bar saja. Selanjutnya pengkarya juga menggarap dan melakukan pengembangan dari ritme tersebut kedalam tiga bentuk pengolahan ritme, yaitu ritme rapat, ritme sedang, dan ritme jarang dengan memadukan unsur penggarapan tempo antara lain seperti *Moderato*, *Allegreto*, dan *Allegro Moderato* yaitu penggarapan tempo yang berada di kisaran 100 BPM sampai 140 BPM. Maka pengkarya juga memasukkan bentuk garapan musik yang pada musik EDM itu sendiri disebut dengan *Drop*. *Drop* merupakan sebuah bagian atau titik dimana volume dari ketukan dasarnya yang meningkat atau secara umum bisa dikatakan bagian klimaks dalam musik EDM tersebut.

Berawal dari rancangan bentuk karya dalam karya “Five Of Quin” berdasarkan konsep garapan, menghasilkan dalam bentuk dua bagian. Bagian pertama pengkarya berfokus kepada garapan melodi-melodi *dolce* diikuti dengan transisi-transisi *ascending* dan *discending* menggunakan teknik *tutti* dan diaplikasikan pada sebuah instrumen tunggal yang bermain dibagian-bagian tertentu, kemudian akan diikuti dengan vokal-vokal harmoni (*accapela*) diiringi dengan *synth-pad*, *synth-plug*, dan *synth-keys*. Selanjutnya, nada yang dominan digunakan adalah lima buah interval nada baru yaitu *A, B, Cis, E, Fis* yang merupakan hasil dari eksplorasi nada pada pola ritme pengantar lagu musik *Randai Kuantan* dengan ritme jarang dan tempo moderato yaitu antara 100 BPM sampai 120 BPM. Pada bagian ini, nantinya nada dasar dan drop yang digarap lebih dominan menggunakan nada mayor dari *interval A, B, Cis, E, Fis* yaitu nada *A* dengan isian melodi (*lead*) menggunakan perpaduan antara instrumen digital *synth-lead* dan instrumen konvensional, kemudian juga diikuti dengan beberapa garapan yaitu memasukkan unsur, karakter, ataupun entitas dari *Randai Kuantan* itu sendiri.

Bagian kedua, pada bagian ini pengkarya sudah tidak lagi hanya menggunakan interval nada baru yaitu *A, B, Cis, E, Fis* dalam penggarapannya, melainkan memadukannya dengan interval nada yang terdapat pada musik *Randai Kuantan* yaitu *A, B, Cis, D, E, Fis*, dan *G* kedalam beberapa melodi yang dimainkan secara *tutti* dan *unisono* dengan garapan ritme sedang dan rapat pada tempo *Allegro Moderato* yaitu sekitar 120 BPM sampai 140 BPM. Melodi-melodi yang digunakan adalah

hasil dari pengembangan dan penggarapan melodi pada musik *Randai Kuantan*. Instrumen yang digunakan pada bagian ini lebih banyak menggunakan instrumen digital yaitu *synth-pad*, *synth-lead*, *synth-keys*, *synth-bass*, *synth-drum*, dan hasil olahan dari rekaman instrumen konvensional, dan pada bagian ini lebih dominan dengan garapan vokal tunggal yang diikuti dengan *build up* dan *drop* sebagai klimaks dan *ending* dari karya ini.

2. Gaya dan Genre Pertunjukkan

Dalam penggarapan karya “Five Of Quin” ini pengkarya akan menggunakan pendekatan populer dengan genre EDM dan *subgenre house music* sebagai sebuah perwujudan komposisi musik dengan bentuk baru, namun tetap menjaga kekuatan musikal dari tradisinya. Sebelum pengkarya menjelaskan alasan memilih EDM sebagai pendekatan di karya (*Five Of Quin*), pengkarya akan menjelaskan tentang apa pengertian dari EDM itu sendiri. EDM adalah *Electronic Dance Music* (Musik Dansa Elektronik) merupakan sebuah genre musik elektronik berbasis digital yang mencakup beberapa subgenre didalamnya seperti *House*, *trance*, *trap*, *drum and bass*, dan lainnya.

Wiyana Sakti (2017) mengatakan bahwa dalam peraturan dan prinsip penggarapan musik EDM, konsistensi tempo merupakan hal yang utama, bahkan penentuan suatu subgenre didalam EDM ditentukan dengan berapa tempo yang digunakan dalam satuan BPM (*Beat Per Minutes*). Adanya kesamaan di beberapa unsur musikal antara musik *Randai Kuantan* dan musik EDM, menjadi salah satu alasan pengkarya untuk menggarap karya “Five Of

Quin” ini kedalam komposisi musik dengan pendekatan populer dengan genre EDM, kesamaan yang dimaksud adalah sebuah prinsip musikal berupa kekonsistenan tempo antara 120 BPM (*Beat Per Minutes*) sampai 130 BPM yang ada pada lagu-lagu di musik *Randai Kuantan*, yang mana prinsip kekonsistenan tempo tadi juga merupakan ketentuan permainan atau prinsip musikal lagu-lagu pada musik EDM. Selanjutnya penggunaan unsur melodi dan ritme secara penuh juga merupakan kesamaan antara musik *Randai Kuantan* dengan musik EDM, yang mana pada lagu-lagu pada musik *Randai Kuantan*, instrumen melodis (*piual*) dan instrumen perkusi (*Gondang Randai*) selalu bermain secara penuh di dalam suatu lagu, begitu juga dengan EDM, EDM selalu menghadirkan unsur melodi walaupun terkadang hanya dalam bentuk ritme pada beat kick atau perkusinya.

3. Deskripsi Karya

Pendeskripsian karya ini menggunakan beberapa metode baik itu dalam menganalisa, penyampaian, maupun dalam mentranskripsikan pola-pola yang ada pada karya kedalam notasi, yang mana dalam mentranskripsikannya, pengkarya menggunakan sistem konversi antar aplikasi *Ableton* dan *Sibelius*. Cara kerja dalam pengkonversian ini adalah dengan mengkonversi semua pola dari masing-masing instrumen pada *file project* di aplikasi *ableton* menjadi *file midi* per-instrumennya, kemudian dari masing-masing file midi tersebut dikombinasikan menjadi satu *file midi* dengan sistem *midi combination* yang setelah itu dikonversikan ke notasi dengan mengimpor *file midi combination* pada aplikasi *sibelius* sehingga dapat

menghasilkan notasi secara detail dan sesuai dengan pola-pola pada karya.

Komposisi musik “Five Of Quin” diawali dengan permainan pola ritem *dolce* menggunakan nada-nada yang dihasilkan dari eksplorasi nada pada harmoni *selimo*, yaitu *A, B, Cis, E, dan Fis* dengan menggunakan instrumen *guzheng* dan di beri alas (*ambien*) *synth pad* sebanyak dua kali pengulangan dengan tempo sedikit lambat. Seperti notasi dibawah ini :



Notasi 5. Pola Ritem Dolce
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

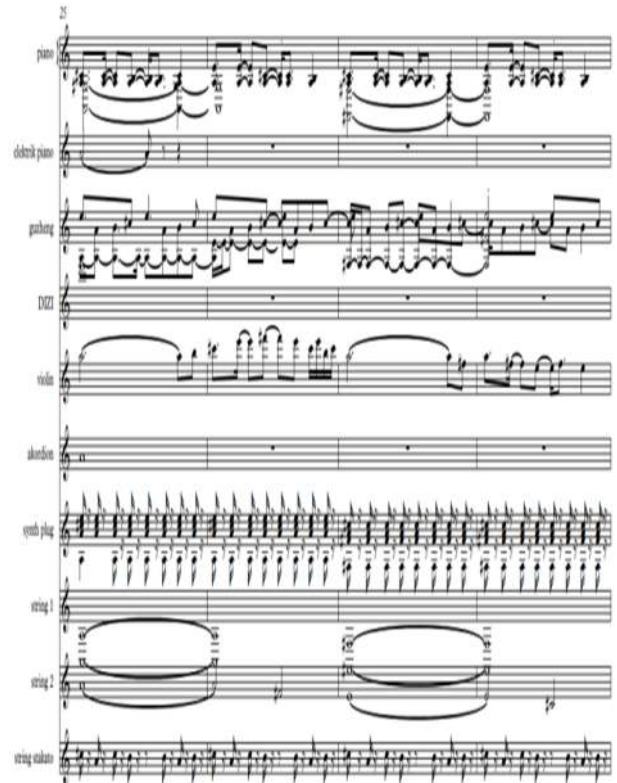
Setelah pola ritem diatas, instrumen *synth pluck*, *piano*, dan *string* mengiringi pola melodi *dizi* dengan tempo masih sedikit lambat, kemudian diujung pola langsung disambut oleh melodi *ascending* dengan instrumen *akordion*, seperti notasi berikut :



Notasi 6. Melodi ascending
dengan instrumen akordion
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Selanjutnya masih dengan pola ritem yang sama, instrumen *synth pluck*, *piano*, dan

string mengiringi pola melodi *piual* (biola) dengan tempo masih sedikit lambat dan ditambah dengan isian string, seperti notasi dibawah ini :



Notasi 7. Pola melodi *piual* (biola)
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Setelah permainan melodi *piual* diatas, selanjutnya *piual* memainkan pola *stacato* secara repetitif dengan harmoni *quin* dan gaya permainan seperti pada kesenian tradisi di musik *Randai Kuantan*, kemudian juga ditambahkan nyanyian vokal grup dengan lirik:

*Olang si malin deman
Bori ba ikuar ba kupalo
Siang di mabuak angan angan
Malam digilo mimpi sajo*

*Anak angso jo anak olang
Makan barulang kan baronti
Aiar mato salamo sayang
Bulia kan sumuar tompek mandi*

Diiringi dengan alunan melodi *akordion, gong, gondang randai, tamborin, dan synth pad*, seperti notasi dibawah ini :

Notasi 8. Melodi *akordion, gong, gondang randai, tamborin, dan synth pad*
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Berikutnya semua instrumen melodi dan vokal, memainkan pola melodi secara *tutti* diiringan perkusi digital *clap* dengan birama 4/4 dan tempo 130 *bpm* (*beat per minutes*) sambung langsung dengan birama 3/4 dan tempo 100 *bpm* diiringi dengan drum elektronik kemudian kembali lagi ke birama 4/4 dan tempo 130 *bpm* dengan permainan pola melodi *ascending* lalu disambung dengan *descending*.

Setelah pola melodi *ascending* dan *descending*, selanjutnya birama berubah menjadi 5/4 dan dalam permainan melodinya pengkarya menggunakan teknik *hocketing* dari beberapa instrumen digital ataupun instrumen asli dengan lima interval nada baru dari hasil eksplorasi nada namun dalam oktaf yang berbeda sebagaimana pada saat pengeksplorasian nada kemudian juga ditambahkan dengan nyanyian vokal utama dengan lirik:

*Ikolah toluak kuantan
nagori indah permai
Randai Kuantan
budayo kito basamo*

beserta harmoninya dengan birama 3/4 dan dinyanyikan dengan cara *stacato* dari lirik lagunya, lalu juga ditambahkan vokal *ambien* atau *background* dengan ucapan “pam-pam-pam-parararararam” secara repetitif dengan birama 4/4, seperti notasi berikut :

Notasi 9. Cara *stacato* dari lirik lagunya,
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Setelah permainan *hocketing* diatas, bagian selanjutnya adalah bagian *build up* yang mana *build up* ini adalah bagian jembatan musik untuk mengantarkan kepada bagian klimaks atau puncak pada suatu musik *EDM* yang biasanya disebut dengan *drop*. Pada bagian ini instrumen yang digunakan lebih berfokus kepada instrumen digital seperti *synth pad, synth keys, synth lead, synth bass*, dan *drumrack*.

Setelah *build up* maka selanjutnya adalah *drop* dimana disini pengkarya juga masih menggunakan instrumen digital sebagai instrumen utama, kemudian pola drum (*kick*) yang dimainkan mengikuti alunan *beat* sesuai dengan temponya, dan nada yang digunakan masih berfokus kepada nada interval hasil dari eksplorasi nada pada pola ritme pengantar lagu *Randai Kuantan*, seperti notasi berikut :



Notasi 10. Pola ritme pengantar lagu *Randai Kuantan*, (Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Selanjutnya menggunakan permainan ritme dengan instrumen *synth-plug* dan piano elektrik diikuti dengan vokal utama yang terkesan ngerap dan vokal *background* sebagai *ambien*. Dilanjutkan dengan *drop* santai dengan instrumen *akordion* dan *dizi* sebagai pengisi melodinya.

Pada bagian ini merupakan permainan pola melodi dengan menonjolkan karakter permainan melodi dan unsur-unsur dari musik *Randai Kuantan* itu sendiri dengan menggunakan *piual*, *gondang randai*, dan *pluit* sebagai instrumen utamanya, dan diiringi dengan *drumpad* dan juga *synth-pad* sebagai pengiring permainan melodinya. Seperti notasi berikut :



Notasi 11. *Piual*, *gondang randai*, dan *pluit* sebagai instrumen utamanya, (Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Selanjutnya adalah materi vokal tunggal yang

dikembangkan dari lagu di musik *Randai Kuantan* dengan sentuhan baru yang diiringi dengan *piano*, *string*, dan *synth-pad*. Berikut adalah notasi dan Lirik dari nyanyian vokal solo yang dinyanyikan :

Mulonyo kasieh kan badiri
Mulonyo sayang kan di bori
Mangkonyo pandang mulai dibori
Hinggonyo kasih nen dari hati

Munyampai kahondak didalam diri
Tumbuh nyo cinto didalam hati
Baradopan mato picayo diri
Supayo yakin saiduik samati

Kemudian kembali lagi ke permainan *synth-plug* yang diiringi dengan permainan *string stacato* disusul dengan permainan melodi free oleh *dizi* dan diikuti oleh *akordion*, berikut adalah notasi irama vokal :



Notasi 12. Permainan melodi *free* dengan *dizi* dan diikuti oleh *akordion* (Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Setelah permainan melodi *free* di atas, selanjutnya adalah isian nyanyian vokal secara akapela dengan lirik :

Kayu aro buah nyo lobek
Dahan manjulai ka kuantan
Dimano biduak deyen tasakek
Disitu kasiah deen tandehkan

Kayu aro topi kuantan
Tompek makan si buruang punai
Malu kamano den tumpakan
Sayang kok indak kunjuang sampai

Garap vokal *ambien* “haaa haaa haaa haaa haaa”, *synth-pad*, *bass*, dan *beat kick drum* yang mengikuti tempo.

Permainan melodi *tutti* menjadi pengantar atau transisi penghubung menuju pada bagian kedua, yang mana nada dasar pada bagian kedua ini beralih ke nada minor dari interval *A, B, Cis, D, E, Fis*, dan *G* yaitu *Fis minor*, kemudian diikuti dengan nyanyian *vocal* pengembangan dari lagu “*Olang Binti*” dengan lirik:

*Olang banamo si olang binti sayang
Tobang mambubuang ka ate awan
Den tengok bulan sarang kan habi
Sayang nan bolun bakasudahan*

*Putuilah tali si olang binti sayang
Putui disembar dek murai batu
Jangan lah lamo kanduang bajonji
Jiko nyo mati antaro itu*

Dengan notasi berikut :



Notasi 13. Permainan melodi *Tutti*
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Pengolahan *synth-bass*, *akordion*, *piual*, dan *drumpad*, selanjutnya diikuti dengan penonjolan permainan *gondang randai* dan *pluit* sebagai *entitas* dari musik *Randai Kuantan* itu sendiri.

Pada bagian kedua ini, pengkarya lebih banyak menghadirkan gaya permainan melodi musik *Randai Kuantan* kedalam bentuk EDM, khususnya pada bagian *build up* dan *drop* dengan tetap menghadirkan sedikit entitas atau karakter baik itu dalam segi permainan perkusi

(*drum*), melodi, maupun vokal dari musik *Randai Kuantan*. Instrumen *piual* tetap ada bagian ini, namun ditambahkan dengan alunan *dizi* yang dimainkan dengan pada teknik *staccato*. Setelah permainan *drop* diatas, pengkarya menghadirkan nyanyian vokal dengan lirik:

*Bulan Rajab bulan Sya'ban
Nan sari sari makan di daun
Ilang sakojap raso sabulan
Ilang sahari raso satahuan*

*Olah masak buah marapolam
Dimakan biapari
Jawek kasiah tarimo salam
Mintak dipogang sampai mati*

Dengan notasi berikut :



Notasi 15. Permainan melodi musik *Randai Kuantan*
kedalam bentuk EDM
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Dengan irama seperti yang terdapat pada musik *Randai Kuantan*, diiringi dengan instrumen *synth-pad*, *synth-keys*, *string staccato*, dan *accordion*. Kemudian disambut dengan bagian *build up* yang juga menonjolkan *gondang randai* dipadukan dengan *drumpad*, selanjutnya diikuti oleh *drop* yang meriah dan dengan *beat* tempo yang cepat yaitu 140 BPM.

Pada bagian selanjutnya, pengkarya masih tetap menghadirkan nyanyian vokal yang ber lirik:

*Batanyo ambo hinggo kasuku
Hinggo pintak tolong kek tuhan
Hanyo ciek kumbang baburu
Kek kombang bunggo dihadopan*

*Pintak kawin ambo dendangkan
Pintak kasiiek ambo sampaikan
Kondak batin ambo impikan*

Nyao jo jantung ambo sorahkan

Dengan notasi berikut:



Notasi 14. Nyanyian vokal
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Gaya permainan hampir mirip dengan sebelumnya, tetapi diikuti dengan *build up* dan *drop* yang lebih meriah, dengan tempo yang cepat, dan dengan progres melodi yang cukup ramai, dikombinasikan dengan pengolahan *sound design* yang menjadi *drop* pada bagian ini adalah klimaks. pada bagian ending, pengkarya menghadirkan vokal dengan lirik :

*Talobieh kato tolong dimakan
Takurang doa tolong aminkan
Sakian makosuik ambo curahkan
Untung di kito di dogar tuhan*

Dengan notasi berikut :



Notasi 16. Nyanyian Vokal Ending
(Notasi oleh Yoga Ardiyanto)

Garap di atas dengan permainan *drumpad*, piano, dan *synth-pad*, diikuti dengan *breakdown* pada akhir musik.

KESIMPULAN

Komposisi musik “Five Of Quin” adalah hasil sebuah analisis dan eksplorasi dari musik *Randai Kuantan* yang kaya akan

pembaruan baik dari penggarapan dan pengembangan, dimana dari sebuah pola pengantar lagu di musik *Randai Kuantan* bisa menjadi ide dasar bagi pengkarya dalam melakukan analisa dan pengeksplorasian nada-nada sehingga bisa mendapati sebuah interval nada baru, yang mana interval nada baru itulah yang menjadi materi atau bahan dalam penggarapan karya ini. Komposisi musik ini digarap dengan menggunakan pendekatan populer dengan genre EDM (*Electronic Dance Music*) dan *subgenre house music* dalam bentuk *audio visual*.

Pencapaian yang terwujud dalam karya ini adalah pengkarya mampu menggarap sebuah komposisi musik modern berbasis elektronik dengan genre EDM (*Electronic Dance Music*), bersumber dari bagian yang terdapat pada sebuah seni tradisi yaitu pola ritme pengantar lagu pada musik *Randai Kuantan*. Pengkarya mampu menghadirkan sebuah interval nada dari hasil eksplorasi pada pola ritme tersebut, dengan olahan instrumen-instrumen elektronik dipadukan dengan instrumen konvensional yang ada pada musik *Randai Kuantan*, digarap dengan pola-pola dan beat yang menjadi karakter musik EDM, dengan tetap menghadirkan rasa, karakter, alur, dan identitas dari musik *Randai Kuantan*. Dengan terciptanya karya “Five Of Quin” ini, bisa menjadi sebuah inovasi dalam penciptaan karya seni, khususnya kepada para penggiat seni bahwasanya seni musik tradisi itu tidak harus selalu mutlak dengan instrumen tradisi itu sendiri, melainkan bisa di padukan dengan gaya-gaya musik atau genre terbaru berbasis elektronik, begitupun sebaliknya, dan dengan adanya karya ini bisa mengenalkan kembali musik *Randai Kuantan* ke kepada generasi muda dengan bentuk yang baru, yang mana

pada saat ini, bisa dipastikan bahwa banyak generasi muda yang tidak tau bahkan tidak suka dengan seni tradisinya itu sendiri. Namun, dengan garapan dan olahan yang sesuai dengan perkembangan jamannya, bisa dipastikan karya ini dapat diterima oleh generasi muda milenial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan jalan dan kelancaran dalam segi apapun pada proses penciptaan karya ini, kemudian Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yang turut membantu dan berkontribusi dalam proses penciptaan karya ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi karya dan jurnal ini sebagaimana mestinya.

KEPUSTAKAAN

- Afandi, Ahmad. 2020 "*Siklus Baliak*", laporan Karya seni. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia
- Collin Matthew, *Rave On Global Adventures In Electronic Dance Music* 2018
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, *Harmoni Dalam Musik Tradisi* 2017
- Edmund Prier, Karl. *Ilmu Harmoni* 1994
- Firman Ashaf, Abdul. 2006 "*Sikap Politik Pemerintah dalam Perwacanaan Musik Populer Tahun 80-an dan 90-an*" Mediator Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Bandung.
- Misrawati (2020). "*Proses Kreatif Aktor Kelompok Randai Sagiro di Teluk Kuantan*", Tesis. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia
- Puja Sukma, Dio. 2020 "*Jaluar Ganjial*", laporan karya seni. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia

- Puswanto, Ari (2019). "*Musik Randai Kuantan*", Tesis. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia

Audio/Video

- Weird Genius. (2020). "*Lathi*".
- Andre Junaedi. (2019). "*Marantau*".
- Misrawati. (2020) "*Proses Kreatif Aktor Wiyana Sakti. konsistensi tempo merupakan hal yang utama dalam musik EDM.*,2017

Informan

- Siep, umur 61 tahun. Seniman sepuh dan pemain *piual Randai Kuantan* yang beralamat di Koto Toluak, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau.
- Patrick Arieza, umur 28 tahun. Seniman muda pemain *piual* dari Koto Baserah, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

Webiste/laman:

- <https://jatenglive.com/tampil-berita/Ketahui-Perkembangan-EDM-Atau-Electronic-Dance-Music-Dari-Tahun-ke-Tahun>
- <https://lamriau.id/randai-kuantan/>
- <https://www.riaumagz.com/2017/09/randai-kuantan-seni-budaya-orang.html>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Randai_Kuantan
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/randa-i-kuantan-warisan-budaya-takbenda-indonesia-2016/>
- <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=309>