
Syncop Section
**Inspirasi Vokal Goreh Tapuk Galambuak Randai Minangkabau
dalam Karya Komposisi Musik Karawitan**

Wikal Husni¹, Asep Saepul Haris², Rafiloza³, Muhammad Zulfahmi⁴

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: wikal474@gmail.com

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

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: rafi.loza@yahoo.ci.id

⁴Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: julmedankar@gmail.com

ARTICLE INFORMATION : Submitted; 2021-11-18

Review ; 2021-11-18, 2021-11-23

Accepted; 2021-11-26

Published ; 2021-11-30

CORRESPONDENCE E-MAIL: wikal474@gmail.com

ABSTRAK

Komposisi musik *Syncop Section* terinspirasi dari permainan *Tapuak Galambuak* dalam *Randai* di Minangkabau. *Tapuak Galambuak* merupakan gerakan dalam pertunjukan *Randai* yang energik yang berfungsi sebagai transisi dari pergantian segmen cerita dalam kesenian *Randai*. *Tapuak Galambuak* mempunyai gerak musikal, di dalamnya terdapat sistem musik vokal *Goreh* yang dimainkan dalam pola permainan sinkopasi dengan silabel vokal seperti *hep, tah, tih, has*, terjalin satu sama lain dengan permainan tepukan tangan pada *galembong*. Prinsip permainan *Tapuak Galambuak* memiliki kesamaan dengan irama musik *jazz* seperti sinkopasi, improvisasi dan unison. Selanjutnya dalam karya *Syncop Section* memadukan dua jenis typical musik yang berbeda (*Tapuak Galambuak* dan *Acid Jazz*) namun memiliki prinsip permainan yang sama. *Acid Jazz* merupakan bagian dari genre musik *Jazz* yang menggabungkan beberapa elemen dari genre lain seperti *Funk, Disco, dan Soul*. Karya komposisi musik *Syncop Section* digarap dengan menggunakan metode pendekatan musik populer dalam Sub-genre *Acid Jazz* menggunakan konsep dasar dan pengembangan yang memunculkan sebuah kolaborasi musik. Karya ini dipertunjukkan dalam bentuk audio visual dengan menggunakan konsep *Work From Home* dalam masa pandemi saat ini. Bentuk pengaplikasian karya ini disajikan dengan cara pertunjukan audio visual bertujuan untuk menjangkau *audience* yang lebih luas.

Kata Kunci: *Syncop Section-Goreh; Tapuak Galambuak-Randai; Komposisi Musik Karawitan.*

ABSTRACT

This musical composition, entitled Syncop Section, was inspired by the game Tapuak Galambuak, the traditional art of Randai in Minangkabau. Tapuak Galambuak is a very interesting game movement in Randai's energetic performance and serves as a transition from changing story segments in Randai art. The Tapuak Galambuak game has a musical movement, in which there is a Goreh vocal music system which is played in a syncopated game pattern with vocal syllables such as hep, tah, tih, has, intertwined with each other by clapping hands on galembong. The principle of the Tapuak Galambuak game has similarities with the rhythm of jazz music such as syncopation, improvisation and unison, so that it becomes a unique one if it is collaborated. Furthermore, the Syncop Section combines two different types of typical music (Tapuak Galambuak and Acid Jazz) but have the same playing principle. Acid Jazz is part of the Jazz music genre that combines several elements from other genres such as Funk, Disco, and Soul. Syncop Section's musical compositions are made using the popular music approach method in the Acid Jazz sub-genre using basic concepts and developments that give rise to a musical collaboration. This work is shown in audio visual

form using the concept of Work From Home during the current pandemic. The form of application of this work is presented by means of audio-visual performances aimed at reaching a wider audience.

Keyword : *Syncop Section-Goreh; Tapuak Galambuak-Randai; Karawitan Musical Composition*

PENDAHULUAN

Kebudayaan Minangkabau memiliki berbagai ragam seni tradisional, seperti seni tari, teater, musik, seni rupa dan sebagainya. *Randai* adalah salah satu bentuk teater tradisional yang tumbuh dan berkembang di nagari-nagari di Minangkabau. Dalam *Randai* terdapat unsur pokok seperti cerita, gurindam, gerak, dialog, musik, sastra, rupa dan akting, yang dimainkan dalam posisi melingkar. Selain dari unsur di atas *randai* juga memiliki unsur yang sangat penting seperti musik, tata rias busana, tata pentas, pencahayaan dan lain-lain. Oleh karena itu *randai* disebut sebagai kesenian yang kompleks dalam pertunjukan di Minangkabau.

Musik dalam *randai* terbagi atas: eksternal dan internal. Musik internal dan musik eksternal Menurut Sri Rustiyanti (2014) Musik Internal dan Eksternal dalam Kesenian *Randai*: Musik dalam *Randai* terbagi menjadi dua, yaitu musik internal dan musik eksternal. Musik internal adalah musik atau bunyi-bunyian yang berasal dari anggota tubuh manusia (penari), sedangkan musik eksternal adalah bunyi-bunyian atau suara yang berasal dari alat musik atau instrumen seperti *talempong, gandang, saluang, dan rabab.*”

Tapuak galambuak merupakan musik yang dimainkan oleh pemain *legaran* yang

melingkar yang masing-masing pemain menggunakan *galembong*, permainan *tapuak galambuak* ini merupakan permainan yang menggabungkan unsur musik tubuh seperti vokal *goreh*, tepuk tangan, tepuk paha dan lain-lain. Penggabungan inilah yang menghasilkan pola-pola ritme yang menjalin satu sama lain. Pola-pola ritme ini terus mengalami perkembangan sehingga tidak ada yang baku. Tidak baku yang dimaksud di sini adalah pada saat pertunjukan, permainan *tapuak galambuak* tidak memiliki pola yang di tetapkan untuk jadi pedoman ataupun pegangan bagi para pemain *legaran* akan tetapi mengikuti bagaimana arahan dari *tukang goreh* sebagai pemberi aba-aba, sehingga setiap pertunjukan pemain ini bisa menampilkan sesuatu yang baru setiap penampilan dan tidak monoton, semua tergantung pada kreativitas seniman itu sendiri.

Gerakan-gerakan *galombang* tidak mempunyai komposisi gerak yang ditetapkan untuk jadi pegangan atau pedoman bagi para pemain *galombang*, tetapi ditentukan oleh *tukang goreh* berdasarkan kepekaan dalam membaca suasana pertunjukan yang sedang berlangsung. (Zulkifli, 1993: 81).

Permainan *tapuak galambuak* biasanya dipimpin oleh satu orang yang biasa disebut *tukang goreh*, *tukang goreh* ini adalah salah satu pemain dalam *legaran tapuak galambuak* yang mengetahui kapan sebuah *dendang* berakhir, harus tahu kapan

pergantian adegan selesai agar bisa memberikan aba-aba kepada pemain lain. *Tukang goreng* biasanya meneriakkan vokal seperti *hap, ta, ti, has, ap, tua* dan sebagainya. Hal ini dikutip dari *syafniati* dalam penelitiannya yang berjudul “Musik Teater Tradisional Randai Pandeka Mudo di Desa Tabu Baraia Paninjauan” (dalam Yow Yow Heptahei, 2015:4) yang mengemukakan untuk lebih semaraknya *tapuak galembong* biasanya diselingi dengan *tapuak* tangan, *tapuak* paha serta vokal dengan kode *hap..tah..has..ta..tih..* dan sebagainya. Kesemuanya ini adalah unsur musik dalam randai yang harus hadir, tanpa adanya *tapuak galembong, tapuak* paha, *tapuak* tangan serta vokal, maka penampilan kurang bersemangat dan juga penonton tidak bersemangat menyaksikan randai.

Menurut Zulkifli dalam tulisannya yang berjudul “Randai sebagai Teater Rakyat Minangkabau di Sumatera Barat dalam dimensi Sosial Budaya” menyatakan bahwa: pada *randai* terdapat musik internal seperti bunyi *galembong, tapuak* tangan, tepuk kaki, tepuk siku, petikan jari, hentakan kaki, teriakan-teriakan kata-kata *hep ... ta ... tih ... hai ...* oleh *tukang goreng...* dalam permainan *tapuak* tangan vokal ini wajib diteriakkan *tukang goreng*, yang mana vokal ini merupakan penyemangat untuk pemain *tapuak galambuak* dan juga sebagai aba-aba. *Goreh* pada prinsipnya yang pertama adalah pemberi semangat, karena randai tanpa adanya *goreh* tidak menimbulkan semangat baik kepada pemain randai maupun penonton.

Vokal *goreh* mempunyai kekuatan penting dalam penyajiannya, karena selain aba-aba vokal *goreh* juga penentu dalam

jalanan pola-pola ritme *galambuak*, seperti contoh, pada pola yang sering hadir dalam permainan *tapuak galambuak* yaitu seperti pola *tapuak tigo*, yaitu pola yang mana setiap unsur dalam *tapuak* (vokal, *tapuak* tangan, *tapuak galembong*) bermain bergantian secara *linear* dan vokal *goreh* bermain pada *up beat* yang mana pola ini menampilkan bagaimana permainan *goreh* yang terjalin dalam permainan *tapuak* tangan dan *tapuak galembong* yang akan menjadi sumber dari garapan nantinya, pola ini pengkarya jabarkan dalam bentuk notasi sehingga memudahkan pengkarya dalam menganalisa. dengan bentuk sebagai berikut.

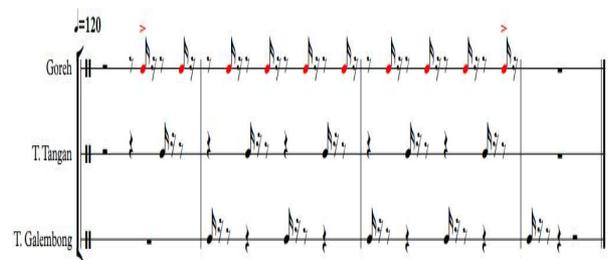


Foto 1. Notasi Tapuak Tigo
Dokumentasi: Wikal Husni
Tanggal 7 Juni 2021

Berdasarkan analisa pengkarya terhadap vokal *goreh* diatas, vokal ini memiliki teknik yang khas dalam kesenian randai pada permainan *tapuak galambuak* yaitu teknik *sinkopasi* yang mana vokal *goreh* bermain pada ketukan-ketukan lemah (*upbeat/offbeat*) dan warna bunyi lain bermain pada *down-beat*. Hal inilah yang menjadi ketertarikan pengkarya dalam menciptakan karya yang berjudul “*Syncope Section*”. (Zulkifli: 1993:89). Pernyataan di atas juga diperkuat oleh Admiral (dalam bahwa: Pada saat permainan *tapuak* tangan *goreh* memang sangat dipentingkan dan

bermain *sinkop*, dan pola yang terus hadir adalah pola *tapuak tigo* (Admiral, wawancara 27 Januari 2021).

Selanjutnya analisa pengkarya terdapat teknik yang menjadi khas dalam *goreh* yaitu sebagai aba-aba dan *sinkopasi* yang merupakan sumber garap pengkarya untuk menyajikan sebuah komposisi karawitan dengan menggunakan metode pendekatan musik populer dengan sub-genre *Acid Jazz*. Dengan alasan pengkarya memiliki kemampuan dan juga keinginan membuat sebuah komposisi musik yang bersumber dari kesenian tradisi dan menggarap hal tersebut ke dalam bentuk musik populer, dari pengalaman pengkarya dalam komposisi musik tradisi dan bermain musik *jazz*, *funk*. Selain itu pemilihan genre *Acid Jazz* bukan tanpa alasan, karena genre ini memiliki prinsip yang hampir sama dengan prinsip permainan *tapuak galambuak* yang juga ditemukan teknik *sinkopasi* dan juga *improvisasi* dalam kedua jenis musik ini, sehingga hal inilah yang membuat pengkarya menjadikannya menjadi suatu bentuk karya baru dengan judul “*Syncop Section*”

Acid Jazz adalah genre musik yang menggabungkan elemen musik *soul*, *funk*, dan *disco* yang dikembangkan tahun 1980-an dan 1990-an oleh Gilles Peterson dan Chris Bangs yang dijelaskan pada BBC Radio 1 website, Gilles Peterson: Biography (akses 21 maret 2007). Pengkarya menggunakan pendekatan ini adalah bukan tanpa alasan. Menurut pengkarya ada beberapa sumber maupun kemiripan pada *goreh*. Kemiripan yang dimaksud seperti permainan yang *sinkopasi* dari vokal *goreh* yang juga di dominasi dalam musik *jazz*. dijelaskan pada artikel Mimirbook Esklopedia Bahasa

Indonesia

(<https://stringcatz.wordpress.com/2018/12/06/sinkopasi/>) yang mengemukakan bahwa irama normal dari ketukan yang kuat dan ketukan lemah digeser, dan aksen yang kuat ditempatkan pada ketukan lemah. Dalam *Jazz* bermain dengan *sinkopasi* adalah prinsipnya.”

Artikel tentang “Mengetahui *Jazz* – Part I: Unsur Utama Musik *Jazz*” yang ditulis oleh Yohanes Pangaribuan (<https://enjoypancoran.wordpress.com/2016/07/14/mengenal-jazz-part-i-unsur-utama-musik-jazz/>) juga menyatakan bahwa bagaimana suatu musik dapat dinyatakan *jazz?*, apabila memenuhi tiga unsur. Unsur yang dimaksud adalah ciri khas sekaligus syarat mutlak dari musik *jazz*. Ketiga unsur tersebut adalah *sinkopasi* (*syncopation*), *blue note*, dan improvisasi.”

Unisono dalam permainan *tapuak galambuak* yang juga biasa digunakan dalam musik populer dalam berbagai genre, dan *tutti* dalam permainan *tapuak galambuak* yang juga sering dihadirkan dalam musik-musik *jazz*, yang pengkarya hadirkan dari segi struktur dan cara penyajiannya yaitu, permainan vokal *goreh* yang mendominasi dengan *up-beat* yang sinkop dengan permainan *tapuak* tangan dan *tapuak galembong* begitu juga pada permainan musik *jazz* yang juga menonjolkan teknik *sinkopasi* yang mendominasi dalam permainannya seperti penekanan beat 2 dan 4, dan juga elemen-elemen lainnya seperti *blue notes*.

Blue note adalah nada yang dimainkan sedikit melenceng dari nada standar. Bisa $\frac{1}{4}$ nada lebih rendah/lebih tinggi atau malah sangat tipis perbedaannya dari nada standar. Jika didengar sekilas, *blue*

note akan seperti nada yang fales. *Improvisasi* (Improvisasi adalah suatu sesi dalam setiap lagu *jazz* dimana sang musisi secara spontan berkreasi menciptakan sendiri nada-nada, ritme, dan ketukan yang tidak terdapat pada partitur. Namun bukan berarti saat improvisasi sang musisi memainkan musiknya asal jadi. Dalam berimprovisasi, musisi tetap memilih nada-nada dalam kerangka-kerangka *chord* tertentu. Kerangka-kerangka *chord* tersebut bisa terdapat pada partitur namun bisa pula dipikirkan oleh *band-leader* secara spontan), improvisasi yang dimaksud dalam karya ini merupakan permainan spontan dari musisi pada saat *solo section*. *Polyrhythms* (penggunaan dua atau lebih ritme secara bersamaan yang tidak langsung dianggap berasal dari satu sama lain, atau sebagai perwujudan suatu bentuk sederhana dari meter yang sama), dan *shuffle note* (bisa diartikan dua irama yang identik secara lugas dan jelas). Sinkopasi yang mendominasi inilah yang menjadi acuan pengkarya dan pengkarya tuangkan kedalam bentuk karya komposisi musik yang berjudul “*Syncop Section*”.

Arti kata “*Syncop Section*” sendiri merupakan gabungan dari dua kata/istilah musik yaitu “*Syncop*” atau *Syncopation* yang berarti irama yang ditandai dengan aksent-aksent kuat pada nada atau ketukan yang semestinya ber-aksent lemah, dan “*Section*” berasal dari bahasa Inggris yang berarti bagian (sesi), yang mana kata *section* ini biasa digunakan dalam istilah musik sebagai bentuk bagian instrument ataupun bagian musik seperti *Rythm Section*, *Brass Section*, *String Section*, dsb. Konteks *section* (sesi) di sini pengkarya tafsirkan terhadap struktur

randai yang mana pada pergantian segmen cerita selalu di isi dengan permainan *tapuak galambuak* yang menandakan pergantian bagian dari bentuk pertunjukannya. Dari sinilah pengkarya menafsirkan bentuk permainan *tapuak galambuak* yang mana vokal *goreh* ber-aksent *sinkop* dan *goreh* hanya dimainkan pada bagian tertentu.

METODE PENCIPTAAN

Karya seni apapun bentuknya, tidak akan lahir begitu saja tanpa adanya gagasan yang dimiliki. Karya seni juga dapat terwujud dalam beberapa tahapan kerja yang harus dijalani. Aspek ini lazim disebut dengan proses penggarapan. Demikian juga dengan komposisi ini yang akan diwujudkan dalam beberapa tahapan kerja, antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan tahapan pencarian data-data yang berkaitan dengan karya yang akan digarap. Langkah awal tahapan ini adalah berapresiasi terhadap kesenian Randai, seperti menyaksikan langsung kesenian tersebut. Selain itu, pengkarya mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan karya serta buku penunjang yang dapat menambah wawasan dan wacana pengkarya terhadap ciri musikal tradisional khususnya *vokal goreh tapuak galambuak* sebagai fokus penggarapan. Dan melakukan wawancara dengan seniman tradisi dan juga dosen yang menguasai bidang ini, sehingga data-data yang dikumpulkan bisa maksimal dan pengkarya lebih mudah dalam berproses pembuatan karya.

2. Diskusi

Tahap ini pengkarya melakukan diskusi dengan beberapa dosen, dan mahasiswa yang dapat membantu pengkarya dalam mewujudkan ide dan konsep garapan. Selain itu, pengkarya juga melakukan diskusi bersama pemilik studio untuk menjelaskan ide dan konsep yang dicapai dalam penggarapan nantinya. Sehingga kebutuhan seperti plug-in ataupun kebutuhan lainnya bisa disesuaikan dengan karya. Kemudian menetapkan media ungkap apa saja yang dianggap bisa mendukung garapan komposisi musik ini, seperti instrumen tambahan untuk bahan recording di studio, seterusnya menetapkan jadwal latihan dan sesi recording dengan mendiskusikannya bersama musisi pendukung.

3. Kerja Studio

Tahap kerja studio pengkarya mengaplikasikan karya yang berjudul “*Syncop Section*” ke dalam bentuk audio visual. Sebelum proses kerja studio pengkarya menyiapkan materi-materi dan perjalanan siklus karya. Proses kerja studio ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyiapan materi, memilih *plugin* instrumen yang digunakan, penuangan materi ke dalam aplikasi *studio-one* dengan memakai *plugin* yang digunakan tersebut. Kemudian melakukan recording instrumen dan juga recording sampel *tapuak galambuak* dengan cara merekam audio secara satu persatu kemudian dijadikan kedalam satu buah sampel dengan menggunakan *Sample One*, untuk instrumen pengkarya

menggunakan beberapa plugin yaitu *kontak6*, *EZDrummer*, *Rolland* dan *Mojito*. Penggunaan instrumen *plugin* berupa *Grand Piano*, *Drum*, *Bass*, *Elektrik Piano*, *Sinelead*, *DW3000*, *Synth Gospel*. Disisi lain instrumen diatas juga dilapisi dengan audio instrumen yang di record. Untuk instrumen gitar pengkarya melakukan recording secara langsung tetapi menggunakan FX yang ada di DAW Studio One yaitu *Guitar Rig5* hal ini menjadikan proses ini sedikit berbeda dari instrumen lain karna data audio yang di rekam digabungkan dengan efek yang ada di dalam DAW. Maka didalam materi-materi karya dalam satu instrumen terdapat bahan plugin dan juga bahan record dan *velocity* untuk pugin maupun data record disamakan agar *balance*. Selanjutnya pengkarya juga mengevaluasi kembali penggarapan materi yang sudah dikerjakan dengan tujuan agar proses kerja karya ini dapat dilakukan dengan semestinya dan sesuai dengan konsep yang pengkarya inginkan.

Selanjutnya, setelah materi selesai pengkarya melakukan diskusi kepada operator studio dalam proses *mixing* dan *mastering* hasil karya tersebut. Sebelum memasuki proses ini, data karya yang ada di dalam komputer semuanya di *bounce* sehingga semua data *plugin* menjadi data audio, hal ini memudahkan pengkarya dalam mentransfer data kepada operator studio yang akan melakukan proses *mixing* dan *mastering* karena proses ini dilakukan di studio yang berbeda. Proses awal *Mixing* operator studio terlebih dahulu menyeimbangkan seluruh volume instrumen, kemudian operator studio

memasukan bebarapa *effect* seperti, *Room reverb*, *Pro-eq*, *Processor* dan lain-lain agar hasil bunyi yang dikeluarkan lebih bagus. Setelah proses *mixing* dilanjutkan dengan proses *mastering* oleh operator studio dengan memasukan *effect* seperti *Ozone 8* agar bunyi yang dihasilkan lebih keras dari pada sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan pengaturan dinamika, proses dinamika tersebut dilakukan dengan menurunkan frekuensi bunyi, yang mana materi-materi yang pengkarya garap dengan teknik garap dinamika diturunkan frekuensi nya sesuai yang dibutuhkan pengkarya.

4. Perwujudan

Perwujudan merupakan tahapan setelah seluruh materi tersusun sesuai dengan konsep. Tahapan ini difokuskan kepada bentuk karya, maupun pola-pola yang telah digarap sesuai dengan konsep penciptaan karya dan sesuai kritik serta saran dari pembimbing karya. Setelah perwujudan mencapai fase akhir yaitu proses *mixing* dan *mastering* pengkarya melakukan *eksport* karya dalam bentuk *mp3*. Kemudian pengkarya melakukan rekaman visual dimana pengkarya dan musisi bermain instrumen sesuai instrumen yang terdapat di dalam karya yang telah dibuat secara sendiri-sendiri di dalam sebuah studio dengan cara memainkan secara *lipsing* mengiringi audio yang sudah ada, setelah proses perekaman video semua data memasuki proses *editing* sesuai dengan konsep pengkarya yang sudah di diskusikan sebelumnya. Setelah proses *editing* selesai, audio yang sudah di *mixing*

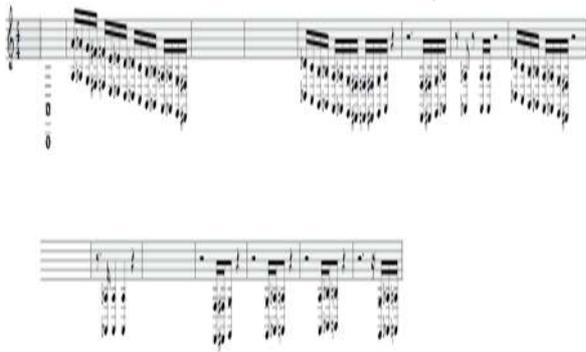
digabungkan dengan video yang sudah di edit menjadi satu, sehingga hasil akhir karya "*Syncop Section*" akan berupa Audio Visual (AV) *mp4*.

DESKRIPSI HASIL KARYA

Pendeskripsian karya "*Syncop Section*" ini menggunakan metode yang berbeda, yaitu dengan melakukan *export* *midi* pada DAW Studio One 5 secara langsung, sehingga bentuk hasil notasi yang ditampilkan sedikit berbeda dari notasi pada umumnya. Proses yang dilakukan pengkarya yaitu melakukan *screenshot* pada *export midi* dari Studio One 5 kemudian di edit kembali sesuai dengan ukuran yang diinginkan pengkarya. Proses ini dilakukan karena pengkarya ingin memberikan tampilan yang berbeda dan memerikan bentuk notasi asli dari penggunaan DAW Studio One 5 yang pengkarya gunakan untuk menggarap komposisi musik ini.

Karya komposisi musik yang berjudul "*Syncop Section*" ini diawali dengan permainan *tapuak* tangan secara *interlocking* di selingi dengan vokal *goreh* dengan maksud menggambarkan arakan bagaimana para pemain *galombang* memasuki panggung, kemudian permainan *tapuak* tangan ini disambut dengan permainan *call n respon* antara piano dan bass dengan permainan *tapuak galambuak* yang dikomandoi oleh vokal *goreh* dengan bentuk sebagai berikut.

Piano dan bass:



Tapuak Galambuak:



Selanjutnya piano, bass dan *tapuak galambuak* memainkan melodi dan pola dengan teknik kontrapung dengan bentuk sebagai berikut.

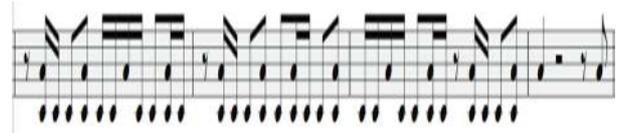
Piano:



Bass:

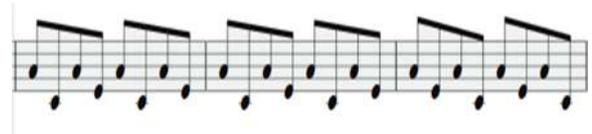


Tapuak Galambuak:

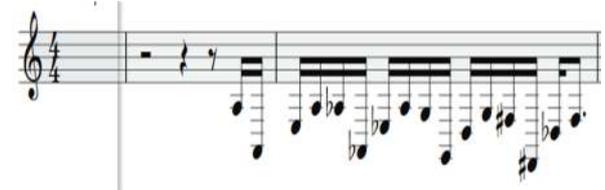


Kemudian permainan *tapuak galambuak* memainkan pola tanpa ada instrumen lain sebagai bentuk transisi kepada materi berikutnya.

Tapuak Galambuak:



Selanjutnya unisono antara gitar, bass dan piano dengan melodi sebagai berikut.



Permainan *unisono* selesai, dilanjutkan dengan permainan *tapuak galambuak* yang juga diselengi dengan rythm gitar yang bermain dengan bentuk groove funk dengan bentuk sebagai berikut.

Tapuak Glambuak:



Gitar:



Permainan berlanjut ke *tapuak* dengan gitar yang bermain dengan tempo yang sama kemudian semakin melambat dan diakhiri oleh vokal *goreh*, permainan ini menggunakan teknik tumpang tindih dengan grand piano yang melakukan free menggunakan teknik dinamika, setelah grand piano melakukan free grand piano memainkan beberapa chord untuk memberi jembatan kepada materi selanjutnya, chord yang dimainkan yaitu CM7, Bb7, Am9, G#7.

Setelah Grand Piano memainkan beberapa chord diatas, materi tersebut diulang dan dipadukan dengan materi vokal *dayang daini* yang mana wilayah nada untuk vokal *dayang daini* diubah dan diberi *progresi chord* yang baru dan juga vokal tersebut diiringi vokal *choir* dengan tambahan dinamika didalamnya, kemudian vokal ini melakukan modulasi dengan melakukan passing chord, beberapa chord yang digunakan yaitu Am9, Bbm9, Bdim, C#M7 dan materi vokal dilanjutkan kembali ke nada awal secara kontras, dan materi dendang diakhiri dengan harmoni dari vokal choir.

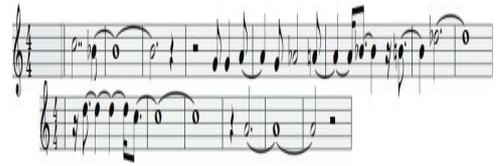
Vokal:



Lirik: Mano Sagalo Niniak Jo Mamak
Niniak Jo Mamak (Modulasi)

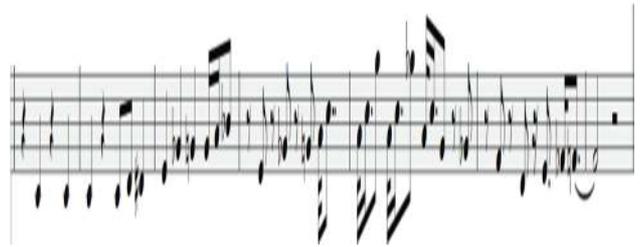
Cukuik Rombongan Kasadono
Cukuik Rombongan Kasadonyo

Choir:



Lirik: Uuuuu~ Niniak Jo Mamak
Niniak Jo Mamak (Modulasi)
Cukuik~
Kasadonyo~

Semua instrumen memainkan beberapa melodi dengan aksent sebagai berikut dan diselingi vokal *goreh* yang bermain secara sinkop.

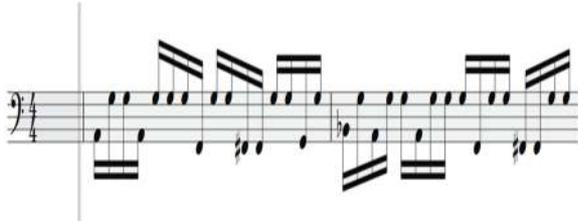


Diakhiri dengan tutti dengan bentuk sebagai berikut.



Setelah semua instrumen bermain secara bersamaan (tutti), maka dilanjutkan secara langsung oleh bass yang memainkan pola 9/8 dan 7/8 yang diulangi secara repetitif dengan bentuk sebagai berikut.

Bass:



Saat bass bermain melodi seperti part diatas, Grand piano dan Elektrik Piano bermain unisono dan *tapuak galambuak* juga memainkan pola yang mana antara Grand Piano dengan *tapuak galambuak* bermain dengan teknik kontrapung dan dimulai dari kode oleh vokal goreh, dengan bentuk sebagai berikut.

Piano:

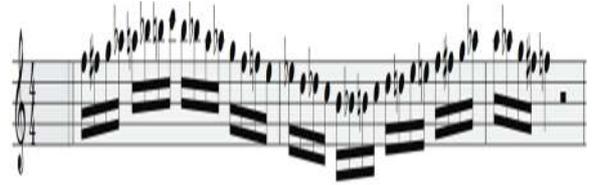


Tapuak Galambuak:



Setelah part diatas diulang beberapa kali gitar bermain melodi secara kromatik sebanyak satu kali frase dari part diatas, melody yang dimainkan gitar yaitu:

Gitar:



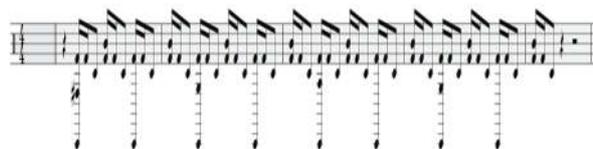
Ketika gitar memainkan part diatas, secara bersamaan diiringi juga dengan vokal *dayang daini* yang mana vokal ini bermain secara bebas terikat, setelah satu kali frase gitar yang ada pada part diatas dilanjutkan dengan pola drum solo dengan bentuk sebagai berikut.

Vokal:



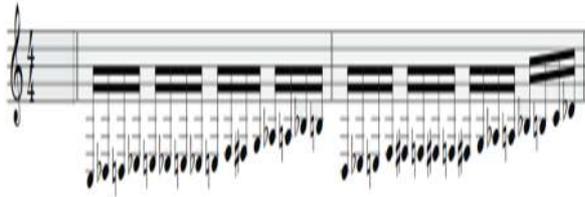
Lirik: *Mano Sagalo Niniak Jo Mamak
Niniak Jo Mamak (Modulasi)
Cukuik Rombongan Kasadono
Cukuik Rombongan Kasadonyo
Jari Sapuluah
Nan Kami Susun
Sambah Jo Simpua Manjalani
Sambah Jo Simpua Manjalani*

Drum:



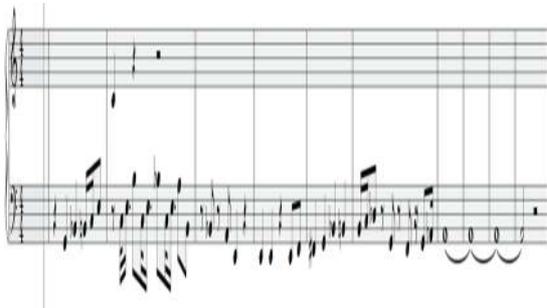
Setelah pola diatas berakhir, dilanjutkan dengan mengulangi materi sebelumnya dengan pengembangan gitar yang bermain modulasi sebanyak 4 kali modulasi, dengan bentuk sebagai berikut.

Gitar:

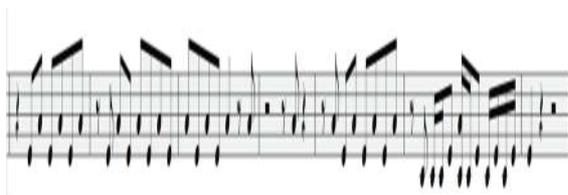


Kemudian dilanjut dengan aksens yang dimainkan secara bersama antara *tapuak galambuak*, gitar, bass, Grand Piano, dan drum dengan bentuk sebagai berikut.

Combo Band:



Tapuak Galambuak:

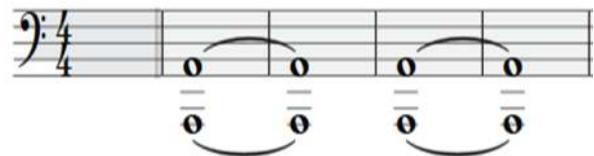


Seketika itu juga materi diatas disambung dengan permainan elektrik piano yang bermain secara crescendo dengan bentuk materi sebagai berikut.

Elektrik Piano:



Beberapa kali pengulangan dilanjutkan dengan aksentuasi dari Grand Piano dan bass dan juga pola dari permainan *tapuak galambuak* dengan bentuk sebagai berikut.



Tapuak Galambuak:



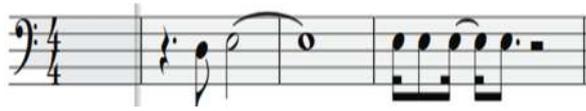
Materi diatas dimainkan beberapa kali dengan modulasi setiap 2 kali pengulangan dari frase part diatas, setelah itu dilanjut dengan melodi yang bermain tutti.



Lanjut kepada materi aksentuasi yang dimainkan bersamaan dengan dendang *dayang daini* yang mana dendang *dayang daini* bermain bebas tempo dengan bentuk sebagai berikut.

Vokal: *Jari Sapuluah*
Nan Kami Susun
Sambah Jo Simpua Manjalani
Sambah Jo Simpua Manjalani

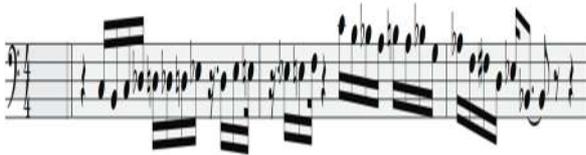
Combo Band:



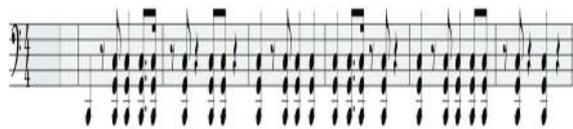
Tapuak Galambuak:



Materi diatas dimainkan dengan beberapa teknik garap seperti *modulasi*, *kontrapung*, *call n respon*.



Dilanjutkan dengan permainan aksentuasi dari piano dengan pola sebagai berikut.

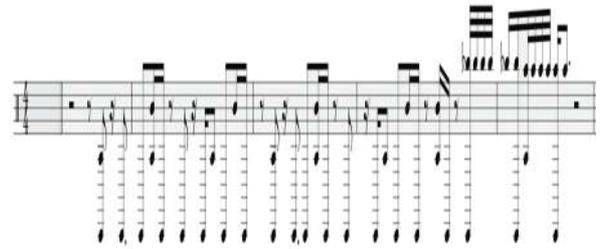


Setelah part diatas dimainkan pada pengulangan selanjutnya diselangi dengan permainan *tapuak galambuak* yang bermain pola sebagai berikut.

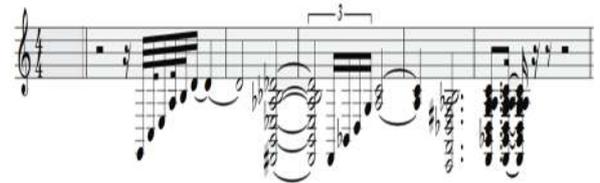


Lanjutkan dengan permainan polyrthym antara drum, grand piano, dan elektrik piano dengan bentuk sebagai berikut.

Drum:



Grand Piano:

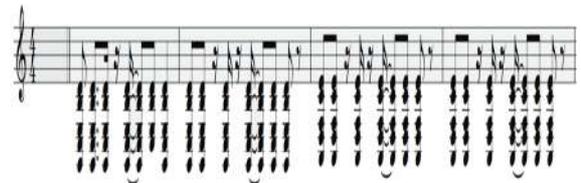


Elektrik Piano:



Setelah semua pola dimainkan dilanjutkan dengan pola dari elektrik piano yang diselangi dengan *goreh* seperti berikut.

Elektrik Piano:

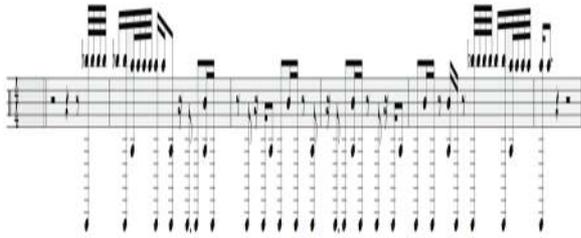


Goreh:

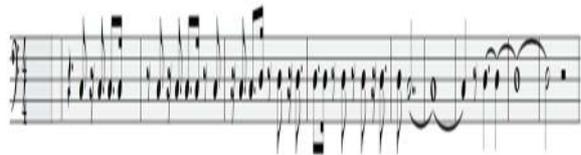


Pola diatas dimainkan drum, bass dan *tapuak galambuak* bermain dengan teknik polyrthym dengan pola sebagai berikut.

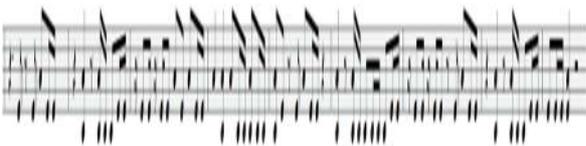
Drum:



Bass:

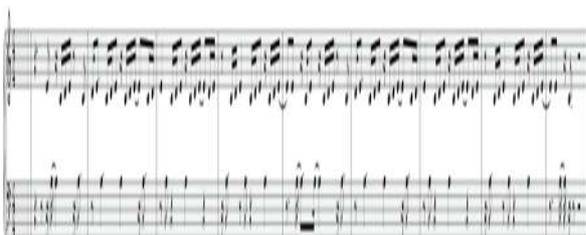


Tapuak Galambuak:



Pola diatas dimainkan pada pengulangan kedua pola tersebut dimainkan dengan tempo yang cepat. Kemudian Grand Piano dan elektrik piano memainkan materi baru dengan aksen yang sinkop dan diiringi permainan unisono antara synth dan bass dengan bentuk sebagai berikut.

Elektrik Piano:



Grand Piano:



Bass dan Synth:

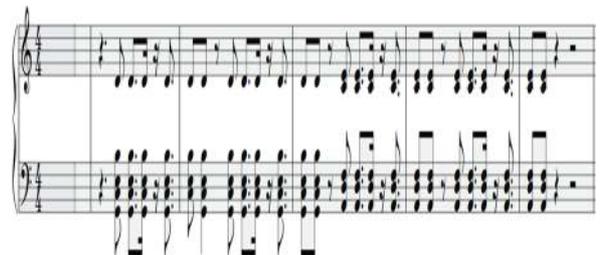


Setelah materi diatas dimainkan, drum dan elektrik piano memainkan pola sebagai berikut.

Drum:

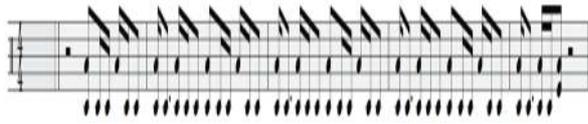


Elektrik Piano:



Materi diatas dimainkan secara repetitif dan diselingi dengan permainan gitar dan *tapuak galambuak* dengan bentuk sebagai berikut.

Tapuak Galambuak:



Gitar:



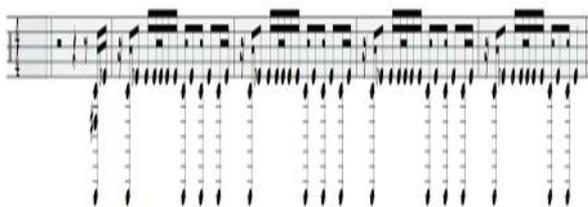
Permainan tutti dari intrumen combo dan pola dari *tapuak galambuak*.



Tapuak Galambuak:



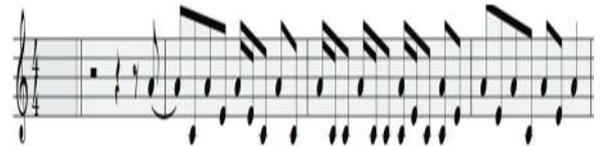
Usai memainkan materi diatas, dilanjutkan dengan permainan solo synth dengan penggarapan rythm yang beraksentuasi sinkop dengan bentuk pola aksen seperti berikut.



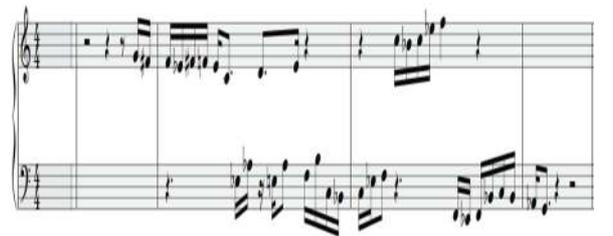
Sesudah materi diatas dimainkan pengulangan kedua bermain dalam tempo lambat dan permainan *tapuak galambuak* bermain dengan teknik polyrythm dengan bentuk sebagai berikut.



Tapuak Galambuak:

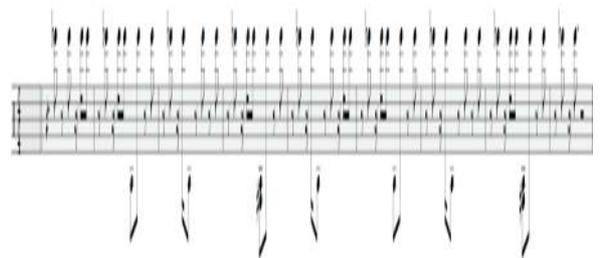


Materi diatas diakhiri dengan tutti sebagai berikut.

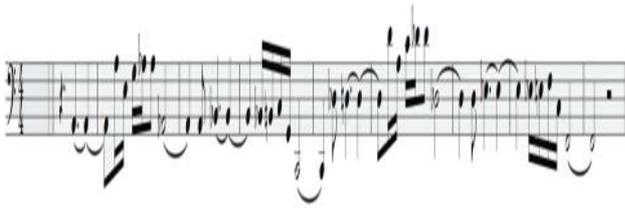


Drum memainkan pola swing yang dipandu oleh vokal *goreh* sebagai komando pergantian chord dari piano dan bass dan juga permainan polyrythm dari elektrik piano, diselingi dengan melodi dari synth dengan bentuk sebagai berikut.

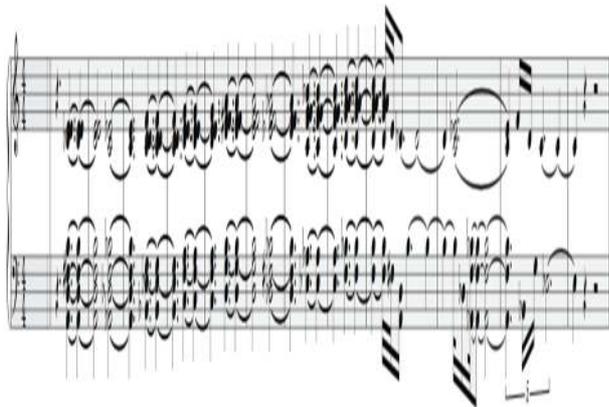
Drum:



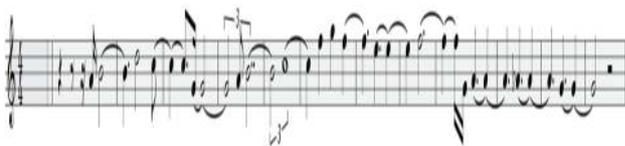
Bass:



Elektrik Piano:



Synth:

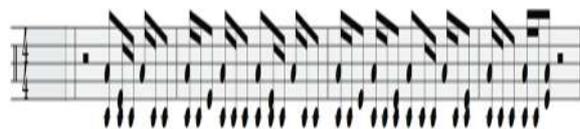


Tapuak Galambuak:



Pengulangan dari materi diatas diisi dengan permainan *tapuak* tangan dengan bentuk sebagai berikut.

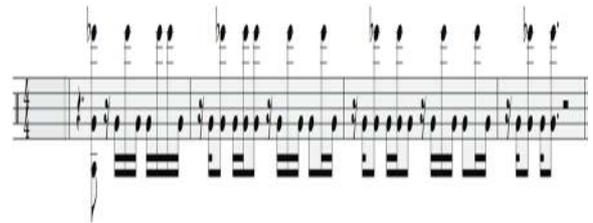
Tapuak Tangan:



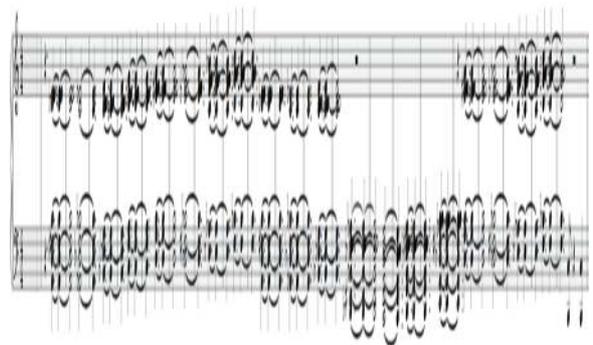
Materi diatas dimainkan sebanyak dua kali pengulangan dengan teknik

dinamika dan tempo yang lebih lambat. Selanjutnya permainan solo dari synth dengan rythm swing dan permainan chord piano yang beraksen sinkop dengan bentuk pola seperti berikut.

Drum:

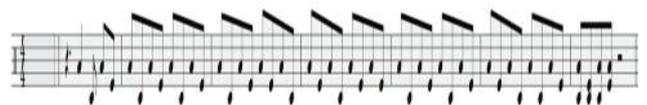


Piano:



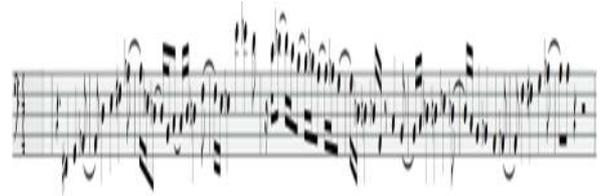
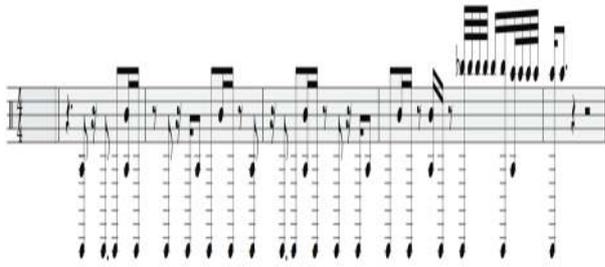
Bagian pertengahan solo synthizer diiringi dengan permainan *tapuak galambuak* dengan bentuk sebagai berikut.

Tapuak Galambuak:

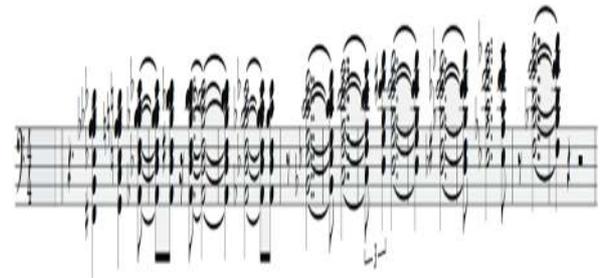


Materi diatas dimainkan sebanyak dua kali pengulangan dan diakhiri dengan permainan polyrythm oleh seluruh instrumen dengan bentuk sebagai berikut.

Drum:



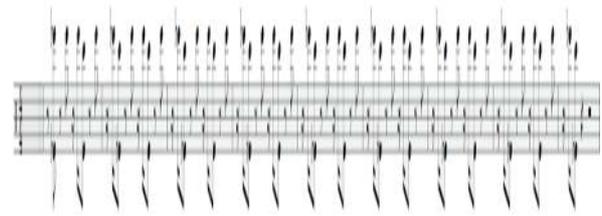
Piano:



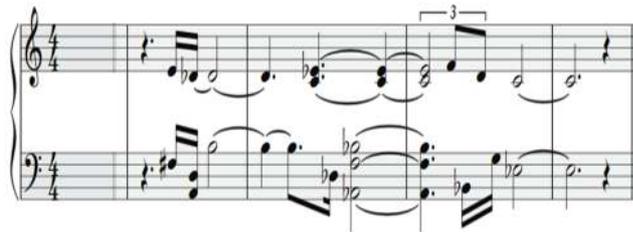
Elektrik Piano:



Drum:



Grand Piano:



Tapuak Galambuak:



Bagan materi diatas dimainkan, solo gitar dilanjutkan dengan rythm double swing yang mana memiliki kesan tempo lebih cepat dan diselingi pola dari elektrik piano yang beraksentuasi sinkop dengan bentuk sebagai berikut.

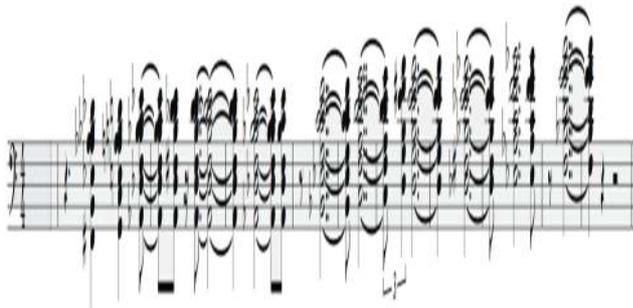
Bass:



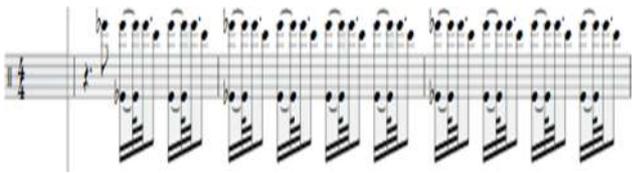
Selesai materi diatas dimainkan, dilanjutkan dengan permainan solo gitar dengan rythm swing dengan bentuk rythm sebagai berikut.

Bass:

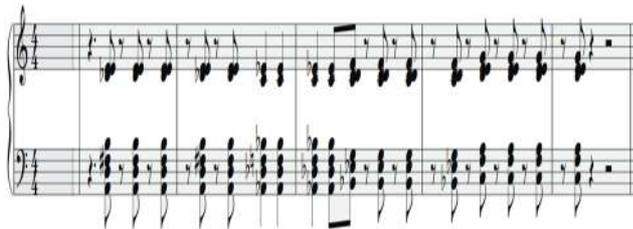
Piano:



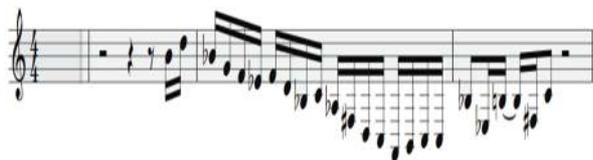
Drum:



Elektrik Piano:



Diakhir solo gitar diakhiri dengan permainan tutti dengan bentuk sebagai berikut.



Permainan pola dari bass yang beraksen sinkop.

Bass:



Saat bass bermain materi diatas secara repetitif seluruh instrumen bermain call n respon dengan bentuk materi yang sama seperti berikut.

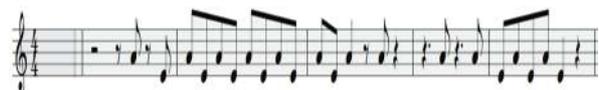


Selanjutnya seusai seluruh instrumen memainkan materi diatas, maka dilanjutkan dengan pola *tapuak galambuak* sebagai alas dari permainan call n respon sebagai pengganti bass yang memainkan pola beraksen sinkop sebelumnya dan pola dari permainan *tapuak galambuak* sama dengan pola yang dimainkan bass pada part sebelumnya.

Materi diatas diakhiri dengan unisono dengan aksen sinkop yang bermain secara interlocking dengan *tapuak galambuak* dimainkan sebanyak dua kali dengan bentuk sebagai berikut.



Tapuak Galambuak:



Setelah semua materi diatas dimainkan, diakhiri dengan unisono piano

dan bass dengan tangga nada kromatik seperti berikut.



Bagian akhir materi Grand piano dan bass memainkan pola 7/8 secara bersama dan pengulangan berikutnya diiringi secara paralel oleh drum, elektrik piano dan gitar dengan nada yang berbeda (sol) sehingga terjadi harmoni dengan bentuk materi seperti berikut



- Banoe, Pono. 2003. *"Kamus Musik"*, Yogyakarta: Kanisius.
- Candra, Beny. 2015. "SPIRIT OF RANDAI". Laporan Karya Seni. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Hardjana, Suka. 2003. *"Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini"*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Harisyanto. 2004. *"Tingkah Tapuak Cimbabau"* Laporan Karya Seni. Padangpanjang : ISI Padangpanjang.
- Loravianti, Susasrita. 1995. *"Tapuak Tingkah"*. Jakarta. TIM Jakarta.
- Rahmat, Ega. 2019. *"Inside Out"*. Laporan Karya Seni. Padangpanjang : ISI Padangpanjang.
- Peterson, Gilles. 2014. *"Gilles' Biography"*. Artikel biografi BBC Radio 1, <http://www.bbc.co.uk/radio1/gillespeterson/biography.shtml> (diakses tanggal 28 juni 2021).
- Rustiyanti, Sri. 2014. *"Musik Internal dan Eksternal dalam Kesenian Randai"*. Resital Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts), <http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/849> (diakses tanggal 17 februari 2021).
- S. Mulyanto, Eko. 2012. *"Panduan Dasar Bermain Jazz"*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Supanggah, Rahayu. 2007. *"bothekan karawitan IP"*. Surakarta: ISI Press Surakarta dan Pengembangan Ilmu Budaya.
- Syafniati. 1994. *"Musik Teater Tradisional Randai Pandeka Mudo di Desa Tabu Baraie Paninjauan Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar"*. Padang Panjang. ASKI Padang panjang.
- Szwed, John. 2008. *"Memahami & Menikmati Jazz"*. Jakarta: Gramedia.
- Zulkifli. 1993. "Randai sebagai Teater Rakyat Minangkabau di Sumatera Barat: dalam Dimensi Sosial Budaya". *Tesis*.

Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada.

Wawancara

- Isman, 70 tahun, Tokoh Masyarakat Kanagarian Caruak Koto Tuo, Agam Admiral, 61 tahun, Seniman dan Tenaga Pendidik
- Asnimar, 65 tahun, Seniman dan Tenaga Pendidik

Website/ laman

- DIRTY LOOPS* - "HIT ME" – Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=utn6TnORINM>
- DIRTY LOOPS* - "Rock You" – Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=gYc5zrXC52k>
- DIRTY LOOPS* - "Next To You" – Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=rV9uCmlMQ1c>
- DIRTY LOOPS* - "Work Shit Out" – Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=rVGtgpdoCh0>
- DIRTY LOOPS* - "UNDO" – Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=bdSPR7AkAiw>