



KOMPOSISI MUSIK KONTEMPORER
“STUBBORN SHUNT”
TERISNPIRASI DARIKESANIAN GANDANG TIGO
KABUPATEN AGAM

Faisal Faridh Adhyaksa¹, Elizar², Sriyanto³

¹ Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: alfaisalbmx1@gmail.com

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

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

INTI SARI

Karya komposisi musik karawitan yang berjudul *Stubborn Shunt* ini terinspirasi dari kesenian *Gandang tigo* di Kabupaten Agam. Terdapat empat lagu yaitu *Tigo-tigo*, *Panjang*, *Pararakan* dan *Cindangkuang*. Satu jenis lagu yang menjadi pemicu ide dalam penggarapan karya adalah *Pararakan*, spesifikasinya pada fenomena musikal *anak mintak ka induak*, sehingga munculnya ide terhadap dua elemen listrik yang berbeda. Rumusan penciptaan yang diajukan dalam penciptaan karya seni ini yaitu; bagaimana pencapaian ide karya “*Stubborn Shunt*” bisa terwujud dalam bentuk komposisi musik yang bersumber dari tabrakan dua elemen listrik yang diungkapkan melalui musik elektronik dengan pendekatan kontemporer. Pelahiran karya kontemporer ini adalah upaya mewujudkan tawaran baru dalam bentuk garap yang bersumber dari kesenian *Gandang tigo* yang mana dalam penggarapan karya ini memakai komponen perangkat elektro yang diungkapkan dalam bentuk karya komposisi musik elektronik. Berdasarkan rumusan penciptaan diatas karya yang dihasilkan berupa: Bagian satu menyajikan ‘tabrakan’ dua elemen listrik yang berdeba yang telah digabungkan dengan *visual art*. Bagian dua menghadirkan karakteristik musikal yang bersifat “bertabrakan” hasil ide tabrakan arus listrik.

Kata kunci : *Stubborn Shunt; Anak Mintak Ka Induak; Elemen Listrik; Bertabrakan; Kontemporer*

ABSTRACT

This karawitan musical composition entitled Stubborn Shunt was inspired by the Gandang tigo art in Agam district. There are four songs namely Tigo-tigo, Panjang, Pararakan and Cindangkuang. One type of song that sparked ideas in composing the work was Pararakan, its specification on the musical phenomenon of anak Mintak ka induak, resulting in the emergence of the idea of two different electrical elements. The creation formula proposed in the creation of this work of art is; How can the achievement of the idea of the work "Stubborn Shunt" be realized in the form of a musical composition originating from the collision of two electrical elements expressed through electronic music with a contemporary approach. The birth of this contemporary work is an attempt to realize a new offer in the form of work originating from the Gandang tigo art which in composing this work, components of electronic devices are used which are expressed in the form of electronic music composition works. Based on the creation formula above, the resulting work is in the form of: Part one presents the collision of two electrical elements that clash which has been combined with visual art. Part two presents a musical characteristic that is "Shunt" resulting from the idea of an electric current collision.

Keywords: *Stubborn Shunt, Anak Mintak Ka Induak, Electrical Element, Bertabrakan, Contemporary*

PENDAHULUAN

Gandang tigo merupakan kesenian tradisional yang terdapat di Kabupaten Agam, tepatnya di Kecamatan Baso, Nagari Tabek Panjang. Jika mendengar nama *gandang* maka biasanya terbayang bagi kita sebuah instrumen musik yang terbuat dari kayu dan ditengahnya diberi lobang, kemudian kedua sisinya diberi kulit. Namun ini berbeda dengan hal nya *gandang* yang dimaksud oleh masyarakat Jorong Tabek Panjang. Ditinjau dari namanya menunjukkan sesuatu yang berbeda. Istilah *Gandang tigo* tidak sesuai dengan bentuk fisik alat yang dimainkan yang bernama *gandang*, sedangkan alat musik *gandang* yang dimaksudkan disini adalah tiga buah *canang*, artinya tidak sesuai dengan bentuk alat yang dipakai.

Canang merupakan alat musik yang dikategorikan kedalam golongan alat musik *idiophone*, *idhiophone* adalah alat musik yang menghasilkan bunyi dari badan alat musik itu sendiri. Menurut salah satu pelaku tradisi (Ardinus: 62) pemberian nama *Gandang tigo* diambil dari bahasa sehari-hari masyarakat *Tabek Panjang* yaitu *bagandang*. “*Bagandang* merupakan sebutan untuk bermain alat musik *tingkah-maningkah*. Jika ingin mengajak bermain musik, masyarakat sering menyebut perkataan *bagandang wak nah* yang artinya bermain musik”. Keunikan konsep *bagandang* inilah yang melekat pada kesenian *Gandang tigo* yang mana alat musiknya bukan tergolong gendang. Kemudian kata *tigo* (tiga) pada nama kesenian ini disebutkan karena pemainnya berjumlah tiga orang.

Lagu-lagu yang terdapat pada kesenian *Gandang tigo* diantaranya *Tigo-tigo*, *Panjang*, *Pararakan* dan *Cindangkuang*. Setelah dilakukan pengamatan terhadap pertunjukan ke

empat lagu *Gandang tigo* ini, pengkarya terinspirasi pada lagu *Pararakan*.

Lagu Pararakan



Penggalan melodi dibawah merupakan transkripsi dari lagu *Pararakan*.

Notasi 1

(Oleh: Faisal Faridh Adhyaksa, 3 September 2022)

Dalam penggarapan karya ini, pengkarya memilih lagu *pararakan* untuk digarap dalam bentuk komposisi musik. Pengkarya menemukan hal yang menarik dari lagu *Pararakan* yang berbeda dari permainan lagu *Gandang tigo* lainnya, pada dasarnya perpindahan dari lagu-lagu *gandang tigo* ditentukan oleh *gandang induak*, namun pada lagu *pararakan* terdapat fenomena musikal *anak mintak ka induak*. *Anak mintak ka induak* merupakan fenomena musikal yang biasa disebut oleh pelaku tradisi. Berikut notasi dari lagu *pararakan* yang menunjukkan terjadinya fenomena *anak mintak ka induak*:

Lagu Pararakan anak mintak ka induak



Notasi 2

(Oleh: Faisal Faridh Adhyaksa, 3 September 2022)

Analisa pengkarya dalam fenomena musikal *anak mintak ka induak* pada lagu *Pararakan*, terjadinya perubahan pola pada *gandang anak* yang

muncul pada birama tertentu dan mengakibatkan terjadinya pukulan serentak dengan *gandang tengah*. Pukulanserentak antara *gandang anak* dan *gandang tengah* tersebut merupakan kode dari *gandang anak* kepada *gandang induak* untuk pergantian lagu dari lagu *Pararakan* ke lagu selanjutnya (dapat diamati pada notasi 2 di atas, yang ditandai dengan lingkaran warna merah). Pengkarya menemukan suatu peran unik dalam permainan lagu *Pararakan* yaitu, *gandang anak* dapat berperan memberikan kode kepada *gandang induak* dalam perpindahan lagu yang disebut dengan *anak mintak ka induak*. Hal ini menjelaskan bahwa kepekaan rasa dan respon antar pemain menjadi kunci dalam perpindahan lagu, dibutuhkan konsentrasi dalam mendengar, karena pemain *gandang anak* dapat kapan saja memberikan kode untuk perpindahan lagu. Perubahan pola pada *gandang anak* dan mengakibatkan pukulanserentak antara *gandang anak* dan *gandang tengah* ini menjadi inspirasi dan muncul ide pengkarya terhadap tabrakan. Tabrakan yang pengkarya maksud disini ialah tabrakan antara dua elemen listrik yaitu kutub positif (+) dan negatif (-). Pada saat terjadinya tabrakan dua elemen listrik akan menghadirkan wujud baru berupa bunyi dan tampilan visual. Tabrakan dua elemen listrik inilah yang menjadi ide dalam penggarapan komposisi musik.

Berdasarkan ide tersebut pengkarya memberi judul "*Stubborn Shunt*". *Shunt* berarti "tabrakan" dan *Stubborn* berarti "keras kepala". *Stubborn Shunt* pengkarya analogikan terhadap permainan *gandang anak* yang ingin segera bergegas untuk memukul, sehingga merubah pola pukulan serta mengambil jatah pukulan *gandang tengah*, hal inilah yang menginspirasi pengkarya untuk memberi judul "*Stubborn Shunt*". Penggarapan komposisi musik ini menghasilkan bunyi

dan motif baru yang diungkapkan melalui musik elektronik dengan pendekatan Kontemporer.

Cara kerja sebuah karya komposisi tidak hanya melibatkan pertimbangan bakat, inspirasi, rasa dan sebagainya, tetapi juga kerja keras, pikiran, pengalaman, pengetahuan, wawasan, dan landasan teori yang mendukung sebuah garapan komposisi menjadi lebih baik. Maka dari itu pengkarya melakukan pengkajian terhadap beberapa sumber yang menjadi acuan pengkarya membuat komposisi ini.

"Apa itu Musik?" (2014) oleh Karina Andjani. Dalam bukunya Karina Andjani menjelaskan bahwa "sesuatu dapat disebut sebagai musik jika terdapat bunyi atau suara yang diproduksi dan diorganisir, baik yang memiliki ciri musikal maupun yang didengar untuk mendapati ciri-ciri- musikal. (Karina Andjani, 2014:103-104).

"Corat-coret Musik Kontemporer Dulu Dan Kini" (2003) oleh Suka Hardjana. Dalam bukunya Suka Hardjana menyimpulkan bahwa kata komposisi berasal dari bahasa asing yang berarti menyusun, mengatur, dan merangkai dan dipergunakan secara khusus terutama untuk menandai sebuah karya musik (Suka Hardjana, 2003:78).

"Proses Kreatif Komponis Kontemporer Slamet Abdul Sjukur dalam Berkarya Seni", (2022) oleh Elizabeth Suryani Ongko, Warih Handayaningrum, Eko Wahyuni Rahayu. Dalam jurnalnya, "Mack mengemukakan bahwa istilah musik kontemporer sering kali diartikan sebagai "musik baru" atau "musik masa kini" yang menimbulkan sebuah persepsi bahwa jenis musik apa pun yang dibuat pada masa ini dapat disebut sebagai musik kontemporer. Secara etimologis, kata kontemporer memiliki arti saat sekarang atau sesuatu yang memiliki sifat kekinian. Kata tersebut tidak berarti sesuatu yang terputus dari tradisi, melainkan sesuatu yang diciptakan

sebagai hasil perkembangan tradisi hingga saat ini. Istilah kontemporer yang melekat pada kata musik, sebenarnya bukan menjelaskan tentang jenis genre, aliran atau gaya musik, akan tetapi lebih menjelaskan pada sikap atau cara pandang seniman dalam konsep serta gramatika musiknya yang memiliki nilai-nilai kekinian (Supiarza dalam Elizabeth, 2022:133).

“Musik Kontemporer dan Persoalan Interkultural” (2001) oleh Dieter Mack. Dalam buku ini dijelaskan bagaimana “ciri khas komposisi kontemporer Indonesia bahwa kekayaan (kerumitan) dari sebuah karya terletak pada kekayaan variasi-variasi yang disebabkan oleh komunikasi mikro antar pemain yang bersangkutan. Seorang komposer memberikan stimulus kepada musisi pendukung, dengan demikian bentuk musikal sering terjadi pada saat pementasan melalui proses interaksi antar musisi pendukung.” (Dieter Mack, 2001:47).

“Musik Eksperimental Elektronik” (2016) oleh Otto Sidharta, Citra Aryandari. Dalam jurnalnya “Musik elektroakustik adalah musik yang dalam proses penciptaannya dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik”. (Otto Sidharta, 2016:18)

“Musik Elektronik” (2019) oleh Benny Andiko. Musik elektronik merupakan mesin yang dapat “memainkan” instrumen menjadi harmoni musik tanpa benar-benar harus memainkan instrumen musik secara langsung. Musik elektronik didasarkan pada komposisi secara elektrik yang menghasilkan suara yang dibuat oleh generator.” (Benny Andiko, 2019:15)

Untuk memperkuat frekuensi pengkarya melakukan tinjauan yang menjadi acuan pengkarya dalam membuat komposisi ini, adapun beberapa sumber tersebut adalah: rekaman *audio visual* wawancara yang direkam sewaktu

penelitian, dari rekaman ini pengkarya terus mengapresiasi dan menganalisa *gandang tigo* tersebut sehingga pengkarya menemukan keunikan-keunikan yang terdapat pada kesenian *gandang tigo* yang menjadi inspirasi pengkarya untuk menggarap komposisi musik baru.

Komposisi musik karawitan yang berjudul “*Stubborn Shunt*” dilatarbelakangi oleh keinginan pengkarya untuk menjadikan fenomena tabrakan menjadi sebuah garapan karya komposisi musik baru. Tabrakan tidak selalu terjadi oleh dua benda padat yang berwujud nyata. Pengkarya memberikan penawaran baru dengan menghadirkan tabrakan dengan memakai medium arus listrik.

Penawaran baru yang pengkarya berikan yaitu berupa tabrakan antara dua elemen listrik, kutub positif (+) dan kutub negatif (-). Apabila dua elemen tersebut bersatu dapat menimbulkan korsleting dan menghasilkan bunyi yang tidak teratur (*aleatoric*), terdengar keras (*aksentuasi*), bahkan tidak bisa didengar atau memiliki bunyi yang lirih (*intensity*). Pada karya ini pengkarya menghadirkan bunyi yang dihasilkan akibat tabrakan antara dua elemen listrik berbeda tanpa ada korsleting.

Menurut pengkarya, tabrakan bisa saja terjadi antara dua elemen listrik yang sama kuat, hal tersebut akan menimbulkan sebuah korsleting yang menghasilkan wujud baru, wujud baru disini bisa saja berupa bunyi dan tampilan visual, akan tetapi tidak setiap tabrakan antara dua elemen listrik menimbulkan korsleting. Apabila ada medium perantara saat terjadinya tabrakan antara dua elemen listrik tersebut, maka korsleting bisa diantisipasi oleh medium tersebut. Pengkarya mencoba menghadirkan tabrakan dua elemen listrik dengan medium berupa beberapa perangkat elektro dengan menggunakan sensor

yang menghasilkan bunyi. Perangkat yang pengkarya jadikan sebagai medium diantaranya: *Atari punk console*, *Capacitive sensor*, dan *Touchme*. “Musik Elektronik memiliki banyak variasi mulai dari alat, tipe hingga teknik bermain musik elektronik. Musik Elektronik akan terus berinovasi dengan dinamika jaman”. (Benny Andiko 2019:18)

Pelahiran karya yang mengacu pada tabrakan dua elemen listrik menghadirkan beberapa kemungkinan kasus musikal yang terjadi. Apabila dua elemen listrik tersebut bertemu, akan menimbulkan terjadinya *Aksentuasi*, *Intensity*, dan *Aleatoric*. Karya “*Stubborn Shunt*” ini digarap dalam satu kesatuan utuh yang dibagi dalam dua bagian.

Pada bagian satu karya ini didominasi oleh *eksplorasi* bunyi hasil rekaman audio wawancara saat terjun ke lapangan lalu mengolah hasil rekaman tersebut memakai perangkat *elektromusik* dengan menambahkan efek *delay* (memberikan kesan dimensi ruang yang luas) dan memainkan teknik *panning* (meletakkan bebunyian pada ruangnya masing-masing). Dalam penggarapan karya musik ini pengkarya menghadirkan *visual art* dengan *software resolume arena* yang mana visual dihadirkan berupa aset-aset video diolah dengan *software adobe premierpro* memakai konsep *motion graphic*, hal ini dihadirkan untuk memperkuat garapan secara visual dan salah satu bentuk tafsiran pengkarya dari pengembangan dan imajinasi dari elemen listrik.

Pada bagian kedua pengkarya mewujudkan materi dari hasil analisa terhadap tabrakan dua elemen listrik, yaitu adanya *aleatoric*, *aksentuasi*, dan *intensity*. *Intensity* pengkarya tafsirkan kedalam bentuk permainan pada instrumen *Atari punk console* menggunakan teknik *polyrhythmic* (paduan berbagai pola ritme) dengan memakai sensor cahaya. Intensitas

cahaya akan mempengaruhi intensitas bunyi yang dihasilkan oleh instrumen *Atari punk console*.

Aksentuasi pengkarya hadirkan ke dalam bentuk permainan yang dimulai secara bergantian, permainan *repetitive* (pengulangan) pada instrumen *Capacitive sensor* menggunakan sensor sentuhan. Pemakaian sensor sentuhan pada alat ini bertujuan untuk merasakan kapasitas listrik pada tubuh manusia, semua pengaturan sensor yang dibutuhkan adalah *resistor* bernilai sedang hingga tinggi.

Aleatoric merupakan perwujudan dari bunyi yang tidak teratur, yang pengkarya hadirkan dengan menggunakan instrumen *Touchme*. Instrumen ini mengubah kulit manusia menjadi alat musik dengan memakai aliran listrik pada tubuh manusia, saat terjadinya benturan aliran listrik antara kulit akan menghasilkan suara. Saat area benturan dan intensitas berubah, maka suara yang dihasilkan akan ikut berubah. “Pada dasarnya semua fungsi dan aktivitas tubuh sedikit banyak melibatkan listrik. Gaya-gaya yang ditimbulkan oleh otot disebabkan tarik-menarik antara muatan listrik yang berbeda. Kerja otot, otak dan jantung pada dasarnya bersifat elektrik (listrik)” (I Putu Ari Astawa, 2014). Pengkarya mencoba untuk memberikan ruang ekspresi bagi setiap pendukung karya.

Adapun elemen listrik lainnya yaitu *ground* pengkarya tafsirkan kedalam bebunyian dari instrumen *Oscillator*. Instrumen ini berperan untuk penghasil bebunyian ruang dimensi yang ikut menjalin dalam keseluruhan karya. *Ground* berfungsi sebagai penghantar arus listrik berkapasitas besar yang membutuhkan medium rambat (tanah/bumi) guna mencegah terjadinya kebocoran arus listrik hingga tidak menimbulkan bahaya (korsleting).

Materi-materi dari karya ini berupa hasil dari improvisasi tiap-tiap

pendukung karya, menurut pandangan pengkarya, Musik improvisasi adalah musik yang diciptakan secara spontan yang tujuannya bukan untuk dibaca melainkan yang dicari adalah momennya, momen yang tercipta saat itu tidak bisa diulangi lagi, namun bisa direkam sebagai arsip untuk kemudian dipelajari, karena tanpa adanya musik improvisasi yang spontan itu kemungkinan-kemungkinan barusulit untuk hadir, bahkan tidak akan pernah ada.

Korelasi ide dan gagasan yang digarap dengan konsep musik yang ditawarkan semuanya sudah dipertimbangkan secara matang, mulai dengan munculnya ide gagasan, penepatan judul, serta media ungkap yang digunakan, hal ini disesuaikan dengan konsep yang digarap. Dari tema yang diangkat tentang fenomena “*tabrakan arus listrik*”, pengkarya menangkap tentang berbagai macam kejadian mulai dari apa itu fungsi listrik, apa saja yang mempengaruhi tabrakan arus listrik, kapan tegangan arus listrik itu rendah dan kapan tegangan arus listrik itu tinggi, dan apa yang dapat meminimalisir tabrakan arus listrik, yang akhirnya konteks pemberian judul karya diatas sangat tepat, yaitu “*Stubborn Shunt*”, dimana pemaknaan judul tersebut memiliki arti yang cocok.

METODE PENCIPTAAN

Untuk menunjang hal itu pengkarya menggunakan media antara lain: *Atari Punk Console*, *Capasitive Sensor*, *Touchme*, dan *Oscillator*. “Pemilihan instrumen atau media ini lebih dipandang sebagai sumber penghasil bunyi. Terkadang ia bisa saja tidak berkaitan dengan komponen budaya kesenian itu, walaupun komponen budaya kesenian itu masih menampakkan dan memberikan suasana budayanya, hal itu mesti dipandang sebagai suatu pengayaan musikal dan visual yang terjadi akibat

akumulasi berbagai pengalaman yang membekas dalam diri pengkarya dan tidak bisa dihindari” (Elizar, 2004: 11).

Proses atau langkah kerja sangat menentukan terhadap hasil akhir dari apa yang ingin dicapai dalam membuat karya seni mulai dari pemilihan pendukung karya, ruang latihan, adapun metode penciptaan yang dilakukan adalah:

1. Observasi

Langkah pertama adalah melalui pengamatan terhadap kesenian *Gandang tigo*. Kemudian melakukan penelitian lapangan dengan narasumber ‘Irnal Sinaro Nan Elok’ 57 tahun, ‘Emrizal Sutan Marajo’ 66 tahun, ‘Ardi Malin Batuah’ 62 tahun sebagai pelaku kesenian. Setelah itu pengkarya melakukan wawancara langsung dengan pelaku tradisi dan memahami makna-makna yang ada pada kesenian *gandang tigo*. Berikutnya, pengkarya mengumpulkan data-data mengenai *gandang tigo* dengan cara mempelajari lagu-lagubersama narasumber, untuk menemukan ide pada tradisi *Gandang tigo*. Setelah menemukan ide, selanjutnya pengkarya menyusun konsep garapan dan membuat instrumen pendukung serta pendukung karya.

2. Melahirkan konsep

Setelah melakukan pengamatan dan menemukan fenomena musikal yang menarik dari lagu *Pararakan*, pengkarya menentukan dan mempertimbangkan konsep dan pendekatan yang digunakan dalam menggarap karya ini, pengkarya mengapresiasi beberapa karya sesuai pendekatan yang digunakan. Pengkarya mencoba menelaah beberapa karya yang di apresiasi. Akhirnya setelah mempertimbangkan karya yang pengkarya inginkan, pengkarya memutuskan untuk memakai

pendekatan Kontemporer. Tahapan selanjutnya adalah merumuskan konsep karya yang dibuat. Konsep yang pengkarya putuskan yaitu menjadikan tabrakan antara dua elemen listrik menjadi sebuah komposisi music. Konsep ini tergantung kepada imajinasi tentang karya yang pengkarya inginkan dan akhirnya menggunakan musik elektronik. Pengkarya juga melakukan diskusi dengan mahasiswa dan dosen tentang karya yang akan diciptakan. Pengkarya berapresiasi dan berdiskusi mengenai pendekatan Kontemporer dengan dosen dan alumni.

3. Eksplorasi

Setelah konsep dirumuskan, pengkarya melakukan eksplorasi terhadap beberapa instrumen yang digunakan. Pada tahapan ini pengkarya mencoba mengeksplorasi materi yang bisa di hadirkan sesuai konsep karya. Eksplorasi dilakukan dengan beberapa instrumen seperti *Atari punk console*, *Oscillator*, *Capacitive sensor* dan *Touch me*. Pengkarya mencari berbagai kemungkinan materi, teknik garap, yang dirasa cocok dengan konsep yang sudah dibuat.

4. Diskusi

Tahap ini pengkarya melakukan diskusi dengan beberapa dosen, senior, alumni dan kerabat-kerabat teknisi listrik yang membantu pengkarya dalam mewujudkan ide dan konsep garapan. Dalam tahapan ini, pengkarya mengajak beberapa orang untuk berapresiasi bersama dan berdiskusi seputar fenomena musikal yang terdapat pada *Gandang tigo*. Setelah mengapresiasi dan berdiskusi tentang fenomena musikal pada *Gandang tigo*, Pengkarya menawarkan ide mengenai

tabrakan pada *Gandang tigo* yang pengkarya rasa menarik. Setelah melakukan analisa mendalam dan berdiskusi selama berulang kali bersama orang yang berbeda, akhirnya pengkarya menemukan titik terang dan memutuskan untuk menggunakan rangkaian listrik sebagai medium penghasil bunyi, dan menggunakan *visual art* sebagai pendukung karya nantinya. Pengkarya juga melakukan diskusi bersama tim produksi dan pendukung karya untuk menjelaskan ide dan konsep garapan yang diwujudkan, menetapkan media ungkap apa saja yang digunakan dalam garapan komposisi musik ini, menetapkan jadwal proses latihan, dan ruangan pada pendukung karya.

5. Kerja Studio

Tahapan ini merupakan proses pembuatan karya dan penguasaan materi pada pendukung karya. Pada tahap awal pengkarya membuat instrumen *Atari punk console*, *Capacitive sensor* dan *Oscillator* dengan rangkaian komponen elektro, selanjutnya pengkarya mengolah audio wawancara saat melakukan penelitian lapangan pada *software FLStudio* dan memberikan kepada tim *visual art* guna mencocokkan dengan aset video. Tahap selanjutnya latihandimulai per bagian agar pendukung karya tidak mengalami kesulitan dalam menyerap materi dan memudahkan pengkarya untuk mengingat karya nantinya dalam proses garapan ini, pengkarya melakukan beberapa kali pengulangan, evaluasi dan proses latihan yang teratur. Pengkarya juga menjelaskan keseluruhan konsep kepada tim *visual art* agar semua yang digarap sesuai dengan konsep

- a. Menekankan penjelasan warna bunyi terhadap media ungkap yang digunakan, menetapkan teknik-

teknik garap yang sesuai dengan ide garapan pengkarya, membentuk bagian-bagian dalam komposisi musik ini. Sehingga karya bisa disusun rapi dan sesuai dengan garapan yang telah dibuat.

b. Penghalusan, pepadatan dan berbagai perubahan. Pada tahap ini, adalah tahap terakhir sebelum penampilan karya ini. Pada tahap ini bisa jadi ada perbagian yang ditambah, dihilangkan, atau diperhalus agar kebutuhan tercapai.

c. Setelah itu *finishing* difokuskan untuk wujud karya, kekompakan pendukung karya, dinamika karya, penyesuaian ruang dan akustik panggung dan selanjutnya bagian langkah akhir atau capaian dari proses latihan tersebut sampai pada saat pertunjukan.

6. Perwujudan

Perwujudan dari karya ini adalah terwujudnya suatu karya komposisi musik yang bersumber dari elemen listrik melalui musik elektronik dengan pendekatan Kontemporer. Pertunjukan karya musik ini merupakan hasil dari proses latihan yang pengkarya lalui. Pada minggu pertama, pengkarya Merancang dan mengaplikasikan alat yang digunakan dalam mewujudkan materi karya yang dirasa sesuai. Minggu selanjutnya Pengkarya menelaah dan mengevaluasi apakah materi yang dibuat sudah sejalan dengan konsep karya, jika dirasa kurang tepat, maka pengkarya kembali merevisi materi karya yang telah dibuat sebelumnya. Disaat perwujudan materi berlangsung, pengkarya melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing karya dan tulisan hingga karya dirasa sejalan dengan ide dan konsep yang dibuat. Pada saat pertunjukan

pengkarya menggabungkan dengan *visual art* menggunakan proyektor memakai *software resolume arena* yang langsung diarahkan kepada pendukung karya dengan menggunakan kostum berwarna putih untuk memperkuat warna yang dihasilkan dari *visual art*. Perwujudan karya ini ada selain secara langsung di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam ISI Padangpanjang, juga disiarkan langsung melalui akun Youtube HMJ Karawitan ISI Padangpanjang.

7. Kendala dan Solusi

Proses kelahiran karya "*Stubborn Shunt*" terdapat beberapa kendala, seperti proses latihan yang kurang efektif karena batasan waktu latihan dikampus, proses pembuatan instrumen yang bisa terbilang memakan waktu lama dan terdapat kegagalan dalam pembuatan instrumen. Solusi dari pengkarya untuk mengatasi kendala tersebut adalah mencari waktu kosong dan menambah jadwal latihan, serta mengajak pendukung karya dan tim produksi untuk diskusi untuk mengatasi kendala yang ditemui.

DESKRIPSI HASIL KARYA

Bagian awal dari karya "*Stubborn Shunt*" dimulai dengan berdirinya pendukung karya di atas panggung dan disorot dengan proyektor, aset video yang disorot kepada pendukung karya telah digabungkan dengan hasil suara dari rekaman wawancara pengkarya bersama narasumber dalam kalimat "*tu no anak mintak ka induak*" kalimat tersebut digarap dengan menggunakan sound efek *revers*, *reverb* dan ditambah dengan *delay*, pada pertengahan bagian pertama hadir teknik *panning*, pada akhir karya bagian

satu hadir suara dengan efek reverb panjang, aset video yang disorot berupa judul karya, nama pengkarya, nama pendukung karya, serta lingkaran berwarna merah kepada pengkarya dan biru kepada pendukung karya sampai akhir karya bagian satu. Pemberian warna merah dan biru bertujuan untuk menegaskan identitas listrik pada tiap-tiap pendukung karya, merah sebagai api (*fasa*) dan biru sebagai masa (*netral*).

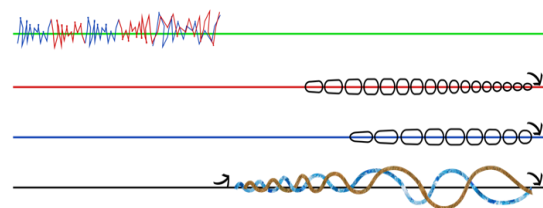


Bagian kedua dimulai dengan suara aliran listrik dari instrumen *Capacitive sensor* dengan teknik *call and respon*. Dilanjutkan dengan eksplorasi instrumen *Oscillator* dengan suara yang bergelombang memakai teknik *fade in*, bagian tersebut dimainkan secara berulang dan diakhiri dengan suara dron panjang sebagai tanda untuk instrumen *Atari punk console* memulai permainan. Kemudian permainan dilanjutkan dengan improvisasi oleh *Atari punk console I* dengan permainan tempo, permainan tempo dimulai dari tempo lambat hingga cepat, ditengah permainan *Atari punk console I*, *Atari punk console II* memulai permainan dari tempo cepat hingga tempo lambat.

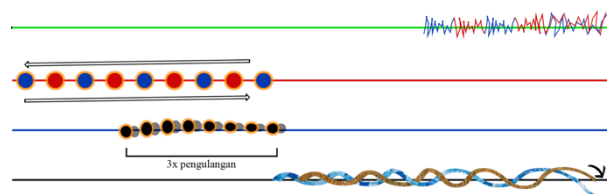
Permainan tempo dari dua instrumen *Atari punk console* juga memainkan sensor pada alat untuk mengubah warna bunyi, jika sensor tidak ditutup maka frekuensi suara yang dihasilkan tinggi, jika sensor ditutup frekuensi suara rendah. Permainan tutup-buka sensor pada instrument *Atari punk console* diiringi dengan bunyi gelombang

dari instrumen *Oscillator*. Diakhiri dengan *fade out* dari instrumen *Atari punk console* dan *Oscillator* untuk

penyambungan ke materi selanjutnya.



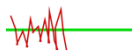
Materi selanjutnya permainan improvisasi instrumen *Atari punk console I* menggunakan cahaya dari lampu memakai teknik *panning*, permainan improvisasi diakhiri dengan hadirnya ritem, setelah instrumen *Atari punk console I* membuat ritem sebagai tanda masuk materi untuk instrumen *Atari punk console II*, instrumen *Atari punk console II* merespon dengan membuat pola menggunakan cahaya dari lampu sebanyak tiga kali pengulangan, pola dari

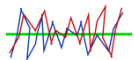


instrumen *Atari punk console II* dimainkan dengan sound efek *reverb*. Setelah materi dari instrumen *Atari punk console II*, dilanjutkan dengan eksplorasi gelombang bunyi dari instrumen *Oscillator*, diakhiri dengan permainan *Capacitive sensor* secara bergantian, dan *fade out* dari instrumen *Oscillator*.

Legenda:

 : *Capacitive sonsor audio L.*

 : *Capacitive sonsor audio R.*


 : *Capacitive sonsor rampak.*

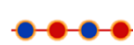
 : *Atari punk console I.*


 : *Atari punk console II.*


 : *Oscillator.*

 : *Fade in.*

 : *Fade out.*

 : *Sensor cahaya Atari punk console I memakai teknik panning.*

 : *Sensor cahaya Atari punk console II memakai efek reverb.*

 : *Pengulangan.*

Materi selanjutnya merupakan materi akhir dari karya ini, yaitu permainan improvisasi instrumen *Touchme*, bentuk permainan berupa sentuhan antara tangan dari pengkarya dan pendukung karya, guna untuk menghubungkan aliran listrik pada tubuh

pengkarya dan pendukung karya seperti yang telah ditekankan pada karya bagian satu yaitu pengkarya sebagai api (*fasa*) dan pendukung karya sebagai masa (*netral*). saat aliran listrik pada tubuh pengkarya dan pendukung karya bertemu akan menghasilkan bunyi. Terdapat tiga bunyi yang dihasilkan, pertama bunyi dari bertemunya aliran listrik tanpa adanya efek, kedua bunyi yang diberi efek *reverb*, dan ketiga bunyi yang diberi efek *delay* yang terdengar hingga *fade out* tanda bahwa pertunjukan sudah

selesai.



Legenda :

 : *Touchme.*

 : *Touchme efek reverb.*

 : *Touchme efek delay.*

KEPUSTAKAAN

- Avant Garde Dewa Gugat. 2021. "*Batengkak Tengkok*". Laporan Karya Seni. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Benny Andiko. 2019. "*Musik Elektronik*". Modul Mata Kuliah. Institut Seni Budaya Indonesia Aceh.

- Dieter Mack. 2001. *“Musik kontemporer dan Persoalan Interkultural”*. Bandung, artline.
- Elizabeth S. Ongko, Warih Handayaningrum, Eko W. Rahayu. 2022. *“Proses Kreatif Komponis Kontemporer Slamet Abdul Sjukur dalam Berkarya Seni”*. Jurnal Karya Seni. Universitas Negeri Surabaya.
- Elizar. 2004. *“Tengah Dua Sisi”*. Laporan Karya Seni Komposisi Musik Inovatif. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Gusra Mardatillah. 2021. *“Barubah Raso”*. Laporan Karya Seni. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- I Putu Ari Astawa. 2014. *“Kimia Biofisik”*. Bahan Ajar. Universitas Udayana Kuta Selatan.
- Ika Sri Wahyuningsih. 2019. *“Re-Interpretasi Teknis dan Non-Teknis Musik Kontemporer Sebagai Strategi Menurunkan Tingkat Kejenuhan Audiens”*. Yogyakarta: Naskah Publikasi Pencitpaan Seni. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Karina Andjani. 2014. *“Apa itu Musik? :Sunyi dan Bunyi Berdasarkan 4’33.”*. Serpong: Marjin Kiri.
- Murtiyanah. 2020 *“Unsur Kemaduraan Dalam Musik Kontemporer Karya Zoel Mistortofy”*. Skripsi Karya Ilmiah. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Nana Mardani. 2011. *“Kasih Cindangkuang”*. Laporan Karya Seni. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Nindy Subroto. 2018. *“Musik Kontemporer”*. Jakarta: Kementerian dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas 2019.
- Novandra Prayuda. 2018. *“Pararaan Dalam Gauangan”*. Laporan Karya Seni. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Otto Sidharta, Citra Aryandi. 2016. *“Musik Eksperimental Elektronik”*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Pono Banoe. 2003. *“Kamus Musik”*. Yogyakarta: Kanisius
- Suka Hardjana. 2003. *“Coret-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini”*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

DAFTAR INFORMAN

- Irnal Sinaro Nan Elok (57 tahun),
wiraswasta,
- Emrizal Sutan Marajo (66 tahun),
wiraswata.
- Ardi Malin Batuah (62 tahun),
wiraswata.
- Tommy Arif (38 tahun), wiraswasta