

SYNCOFRASE :KOMPOSISI MUSIK DENGAN PENDEKATAN RE-INTERPRETASI TRADISI

Tofani Yulias Saputra
Arnailis
Alfalah

Hal | 16

Prodi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat
tofandrew@gmail.com
arnailisi61@gmail.com
asfalahpadangpanjang@gmail.com

ABSTRAK

Terinspirasi dari kesenian tradisi *gandang tambua* Pariaman, pengkarya tertarik pada pukulan *gandang tambua* pada frase kedua pola kelima lagu *alihan anam* yang terdapat di Desa Sikapak Timur, Kec. Pariaman Utara. Pengkarya merasakan ada yang berbeda dari permainan pukulan pada frase kedua tersebut, yakni adanya perbedaan jarak jeda/istirahat pada setiap pukulan *gandang tambua*, yang mana perbedaan tersebut membuat pengkarya tertarik untuk melakukan pengamatan jauh lebih dalam sehingga menemukan unsur musikal berupa sinkopasi, dan pengkarya juga menemukan perbedaan matrik, yakni matrik genap dan ganjil. Hal inilah yang menjadi ide dan landasan bagi pengkarya dalam mewujudkan karya ini, sehingga ide tersebut ditafsirkan kembali menjadi garapan komposisi musik dengan memberikan tawaran bentuk “baru” yang berbeda dari bentuk kesenian asalnya.

Kata Kunci : *Gandang tambua*, *sinkopasi*, pendekatan reinterpretasi tradisi.

PENDAHULUAN

Gandang tambua merupakan digunakannya. Di samping itu, Asril juga ensambel musik perkusi yang tergolong menjelaskan bahwa secara musikal paling besar di Minangkabau. Ukuran ensambel ini termasuk kedalam ensambel besarnya tampak dari guna dan fungsinya, perkusi ritmik tanpa melodi, yang jumlahnya terdiri dari 4 sampai 10 buah

lebih gendang bermuka dua (*double-headed cylindrical drum*) dan satu buah *tasa* (*single-headed vessel drum*). *Gandang tambua* memiliki karakter musik yang dinamis, enerjik, yang kadang-kadang bisa mendatangkan keasyikan tersendiri bagi pendengarnya (Asril,2008:81).

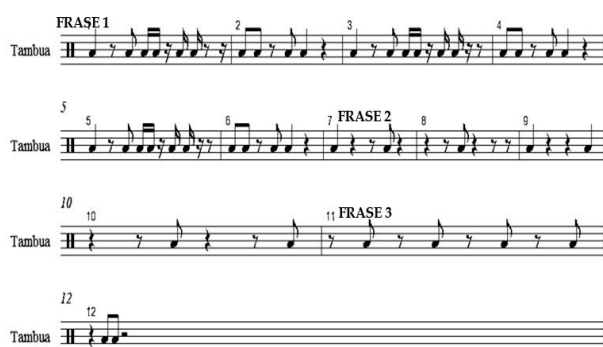
Menurut Asril, lagu *gandang tambua* diciptakan sendiri oleh senimanya yang kebanyakan terinspirasi dari alam atau lingkungan sekitarnya, lagu-lagu tersebut diantaranya adalah : lagu *siontong tabang* diambil dari nama burung, lagu *balam tigo gayo* diambil dari suara burung tekukur yang merdu, *matam manjompak*, *kudo manyipak* yang diambil dari kecepatan lari kuda, *hoyak ambacang* yang terinspirasi dari orang mengambil buah *ambacang*, *kureta mandaki* yang terinspirasi dari bunyi kereta, *turiah lasuang* yang diambil dari bunyi lesung kincir air saat menumbuk padi, dan lagu *alihan* (Asril,2008:83).

Komposisi “Syncofrase” terinspirasi dari lagu *alihan*, lagu *alihan* ini merupakan lagu-lagu yang lahir dari

kreatifitas seniman *gandang tambua* yang disusun kedalam bentuk komposisi serta menjadi lagu andalan bagi grup yang memilikinya dan berbeda-beda motifnya disetiap daerah. Dalam karya “Syncofrase” pengkarya berangkat dari lagu *alihan* yang terdapat di dusun Labuang desa Sikapak Timur Kec.Pariaman Utara, yang mana masyarakat setempat menyebutnya dengan lagu *alihan anam*. Secara struktur lagu *alihan anam* terdiri dari lagu *pangka matam, matam, khaduduik ujan labek, ikua matam*, dan *alihan*, lagu *alihan* terdiri pula dari enam macam bentuk permainan pola ritme, yang mana dalam satu bentuk pola permainan terdiri dari tiga frase pola ritme, yang dimainkan sebanyak tiga kali pengulangan (Rio,wawancara,22 September 2018).

Berdasarkan pengamatan pengkarya terhadap lagu *alihan anam* yang terdapat di dusun Labuang desa Sikapak Timur Kec.Pariaman Utara, pengkarya tertarik pada bentuk permainan pola kelima dalam lagu *alihan anam*, karena dalam lagu

tersebut terdapat pola permainan pukulan yang mempunyai jarak yang berbeda dalam siklus ritme frase kedua, perbedaan jarak yang dimaksud adalah waktu jeda atau waktu istirahat yang terjadi pada setiap pukulan, seperti yang dapat dilihat pada notasi di bawah ini :



Notasi di atas menjadi dasar pemikiran bagi pengkarya dalam melahirkan ide garapan yang nantinya akan pengkarya jadikan sebuah bentuk komposisi baru yang sarat dengan ide-ide kreatif, yang mana pada notasi diatas pengkarya menemukan analisa musikal berupa :

1. Sinkopasi (ketukan *up-beat*) pada pukulan *gandang tambua*. Sinkopasi tersebut terjadi karena adanya perbedaan jarak istirahat pada

pukulan *gandang tambua* dalam siklus pola frase kedua.

2. Terdapat perbedaan jarak istirahat pukulan antara pukulan satu dengan pukulan berikutnya sehingga terjadilah *matrik* yang berbeda di setiap pukulan, perbedaan matrik yang dimaksud adalah matrik genap dan ganjil, sehingga pengkarya temukan matrik 6 dan 5 pada siklus pola frase ke dua.

Penafsiran di atas dituangkan ke dalam bentuk karya komposisi musik yang berjudul “Syncofrase”. Secara bahasa “Syncofrase” berasal dari gabungan kata *Sinkop* dan *Frase*. Sinkopasi (*Syncop*) berarti penekanan pada not-not *up-beat* atau not-not dengan ketukan lemah (Eko S. Mulyanto, 2008 : 13), sedangkan *Frase* berarti bagian dari kalimat musik sebagai mana bagian kalimat dalam bahasa (Pono Banoe, 2003 : 153). Alasan pengkarya menggabungkan dua istilah tersebut menjadi judul karya yaitu “Syncofrase”

adalah untuk memberi ketegasan bahwa pada lagu *alihan anam* pola kelima terdapat *sinkop* pada *frase* kedua.

METODE PENCIPTAAN

Komposisi “Syncofrase” ini digarap melalui beberapa tahap :

1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini pengkarya melakukan observasi, penelitian, wawancara, yang gunanya untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan *gandang tambua* sesuai dengan garapan yang akan pengkarya garap, serta mengumpulkan data-data yang bisa membantu pengkarya dalam menggarap karya komposisi “Syncofrase” ini. Data-data tersebut pengkarya klasifikasikan sesuai dengan kebutuhan karya.

2. Elaborasi

Pada tahap elaborasi pengkarya mencoba menggarap beberapa materi yang sudah didapat dilapangan sesuai dengan kebutuhan karya, dengan cara

melakukan latihan-latihan untuk menuangkan ide garapan pengkarya kedalam bentuk bunyi sesuai dengan apa yang dipikirkan. Hal ini terus dilakukan secara berulang-ulang sampai pengkarya menemukan bentuk bunyi yang sesuai dengan keinginan penggarap, kemudian bunyi tersebut pengkarya tuangkan kepada para pendukung karya sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

3. Realisasi

Pada tahap realisasi pengkarya menjelaskan kepada seluruh pendukung karya tentang ide garapan yang akan diwujudkan, kemudian pengkarya mencoba menerangkan berbagai aspek yang berkaitan dengan materi garap yang gunanya untuk mempermudah pendukung karya dalam mewujudkan ide garapan.

Selama proses latihan berlangsung tidak tertutup

kemungkinan untuk terjadinya perubahan-perubahan materi sesuai dengan kebutuhan karya, sambil melakukan pengamatan melalui rekaman audio maupun video disetiap latihan yang gunanya untuk mengkoreksi berbagai kemungkinan agar karya tersebut dapat sesuai dengan apa yang diharapkan, disamping itu pengkarya melakukan pengoreksian dengan cara melakukan bimbingan yang lebih terarah, serta memberikan kesempatan kepada pembimbing untuk memberi masukan berkaitan dengan karya “Syncofrase” ini. Hal ini pengkarya lakukan secara berulang-ulang sampai pengkarya menemukan sesuai dengan apa yang diharapkan, selanjutnya pengkarya menetapkan jadwal latihan sesuai dengan kesepakatan semua pendukung karya.

4. Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian pengkarya menyempurnakan bagian perbagian dari karya Syncofrase yang gunanya untuk kesempurnaan garapan agar karya ini bisa memenuhi tuntutan sebuah seni pertunjukan sebagai mana yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Komposisi musik yang berjudul “Syncofrase” dilatar belakangi oleh keinginan pengkarya khususnya untuk menggarap dan mengembangkan perbedaan jarak pukulan gandang tambua pada lagu alihan anam pola kelima frase ke dua.

Dalam hal ini pengkarya menggunakan pendekatan re-interpretasi tradisi, karena pengkarya ingin “menafsirkan” kembali perbedaan jarak pukulan *gandang tambua* yang terdapat pada *frase* kedua pola kelima ke dalam bentuk penggarapan komposisi yang lepas dari kaidah-kaidah garap tradisi *gandang tambua*. Artinya, terlepas dari kaidah yang

dimaksud ialah perbedaan jarak pukulan *gandang tambua* yang dimainkan secara tradisi sudah jauh dari semestinya, baik dari segi format permainan, maupun materi yang disajikan bertolak belakang dengan keadaan aslinya, karena hal ini sesuai dengan tuntutan konsep dan mencoba untuk menafsirkan kembali menjadi bentuk yang baru.

“Gagasan dan Kekarya Tiga Empu Karawitan” (2008) oleh Waridi. Dalam buku ini Waridi menjelaskan bahwa dalam pendekatan re-interpretasi tradisi, vokabuler musikal yang sudah ada diolah dan diaktualisasikan dalam wajah yang berbeda dengan bentuk asalnya.

Perbedaan jarak pukulan yang hadir pada kesenian *gandang tambua* lagu *alihan anam* pola ke lima *frase* ke dua sebagai ide dan landasan yang akan dikembangkan kedalam berbagai bentuk pengembangan pola ritme dengan pengolahan tempo, dinamika, warna bunyi serta menghadirkan teknik garapan seperti *call and respon*, *interlocking*, *hocketing*, *unisono*,

multimatrik dan *polymatrik* dalam perwujudan pengembangan pola ritme pada karya “Syncofrase” ini.

Pada penggarapannya perbedaan jarak pukulan yang mengandung unsur musikal berupa sinkopasi dan *matrik* ini menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai kebutuhan garapannya, konsep yang ditawarkan dalam penggarapan komposisi yaitu pembauran. Pembauran yang dimaksud ialah sinkopasi dan *matrik* diramu dalam bentuk garapan yang diinginkan pengkarya untuk menghadirkan perbedaan jarak pukulan pada pola alihan ke lima frase ke dua kedalam wajah yang baru, baik dari format pertunjukan, maupun materi yang akan disajikan.

Dalam hal ini, format pertunjukan yang disajikan oleh pengkarya yaitu dengan menggunakan format *combo band*, namun pada pelahirannya tidak seutuhnya pengkarya memperlakukan instrumen-instrumen pada format *combo band* seperti pada umumnya, pengkarya mencoba melakukan eksplorasi warna bunyi pada

beberapa instrumen, yakni memukulkan instrument dawai menggunakan stik *tasa*. Adapun alasan pengkarya menggunakan format *combo band* yaitu terdapat kemungkinan-kemungkinan pengolahan warna bunyi yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan karya.

Demi mewujudkan ide serta konsep karya, instrumen yang digunakan dalam karya ini diantaranya : drum set, bass, gitar, mandolin, keyboard, kucapi, darbuka, dan akordion. Adapun alasan pengkarya dalam penggunaan instrumen tersebut karena didasari oleh penafsiran pengkarya terhadap adanya perbedaan karakter bunyi pada *gandang tambua* sehingga diaplikasikan ke beberapa instrumen yang masing-masingnya memiliki karakter bunyi yang berbeda, yang mana sebelumnya pengkarya telah melakukan pengamatan kebeberapa instrumen *gandang tambua* khususnya yang terdapat di desa Sikapak Timur yaitu memiliki karakter bunyi yang berbeda pada masing-masing *gandang tambua* baik dari segi frekuensi maupun

karakter bunyi. Perbedaan karakter bunyi *gandang tambua* tersebut dipengaruhi oleh ketegangan kulit *gandang tambua*, ukuran badan *tambua*, juga suhu/cuaca pada saat *tambua* dimainkan atau dipukul (Nazarudin, wawancara, 29 Desember 2017).

Media vokal juga akan digunakan oleh pengkarya pada perjalanan awal dalam menyajikan materi pada karya ini, yang mana pola ritme pada frase kedua akan dikembangkan dan ditransformasikan kedalam berbagai warna dan jenis vokal dengan pengolahan dinamika, pola ritme, dan warna bunyi yang lebih bervariasi sesuai kebutuhan garap. Disamping itu pengkarya menghadirkan berbagai jenis vokal kedalam bentuk garap musikal yang dimainkan secara *interlocking*, dan *call and respon*, namun tidak tertutup kemungkinan terjadi perubahan-perubahan yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan garapan. Adapun berbagai jenis vokal yang akan digunakan serta digarap oleh pengkarya diantaranya : teriakan, tertawa, dan bisikan, dengan mengolahnya menjadi

materi yang menonjolkan singkopasi pada pelahirannya sesuai dengan ide karya “Sycofrase”.

Selanjutnya pengkarya akan mentransformasikan materi vokal yang sudah digarap sebelumnya ke beberapa instrumen pendukung guna memperkaya warna bunyi garapan, disamping itu pengkarya juga melakukan eksplorasi warna bunyi pada masing-masing instrumen dengan menonjolkan *matrik* yang disesuaikan dengan kebutuhan karya.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya unsur musikal berupa singkopasi dan perbedaan matrik menjadi ide pada karya ini, perbedaan matrik yang dimaksud ialah matrik genap dan ganjil yang terjadi pada pukulan gandang pada pola kelima *frase* kedua. Adapun matrik genap dan ganjil yang ditemukan oleh pengkarya yaitu matrik 6 dan 5, dalam pelahiran karya tidak tertutup kemungkinan matrik 6 dan 5 tersebut digarap dan dikembangkan menjadi berbagai macam permainan matrik yang bersifat genap dan

ganjil, yang mana pada pelahirannya matrik-matrik tersebut akan dimainkan dalam format *combo band* dengan penerapan teknik garap yang bervariasi sesuai kebutuhan karya.

DESKRIPSI KARYA

1. Bagian pertama

Pada bagian awal, karya ini dimulai dengan teknis muncul pendukung karya pada bangku penonton, kemudian merespon tepuk tangan dari penonton dengan melantunkan satu jenis vokal yang ikut direspon oleh sekelompok orang pada bangku penonton, pada permainan vokal tersebut menonjolkan permainan singkopasi, permainan singkopasi yang diinginkan pengkarya yaitu permainan singkopasi secara spontanitas, spontanitas dimaksud yakni pada proses persiapan pertunjukan karya, pengkarya sebelumnya telah memberi pengarahan kepada pendukung karya untuk melantunkan vokal berupa “Sssttttt” dan sekelompok orang pada bangku penonton tersebut secara spontan merespon permainan vokal yang dilakukan oleh pendukung karya, namun

spontanitas tersebut dilakukan sesuai dengan rasa masing-masing setiap orang yang terlibat pada bagian awal ini sehingga terdengar bunyi *baranak* dari vokal “Sssttt” dilakukan oleh pendukung karya dan sekelompok orang di bangku penonton.

Setelah itu, muncul pengkarya pada panggung pertunjukan dengan melantunkan vokal “Sssttt” yang lantang dan panjang sebagai kode diam kepada pendukung karya yang di bangku penonton, kemudian pengkarya tertawa terbahak-bahak sehingga menghasilkan bunyi *baranak* dari vokal tertawa tersebut direspon oleh pendukung karya pada bangku penonton.

Selanjutnya seluruh pendukung karya berjalan ke panggung pertunjukan sambil melantunkan vokal tertawa dengan garapan matrik yang berubah-ubah, setelah berada diatas panggung, salah satu pendukung karya melantunkan vokal “*cialatakucia*” sebanyak 3 kali dan lirik vokal tersebut diikuti oleh pendukung lainnya secara berbisik dan berulang-ulang sambil menuju ke arah *drumset*.

Setelah seluruh pendukung karya berada di posisi *drumset*, secara paralel memainkan pola ritme sesuai warna bunyi pada posisi masing-masing, kemudian juga di ikuti vokal dengan teknik *call and respon*. Ada pun permainan vokal secara *call and respon* tersebut dapat ditulis seperti di bawah ini;

: *cia latakucia latakuci*



latakucia



: *woik alah tu joo alah ma*

joo



: *wa..wa.. wayoik*

Setelah permainan vokal *call and respon* berakhir, pemain pada posisi *symbol* memainkan pola ritme sebagai pengatur tempo, disamping itu pendukung pada posisi lainnya memainkan materi secara *unisono*, kemudian seluruh pendukung karya secara paralel memainkan materi dengan teknik *interlocking* pada posisi masing-masing. Pada perjalanan materi ini, diakhiri dengan kode *bunuah tasa* yang ditransformasikan kedalam instrumen *snare drum*.

2. Bagian Kedua

Kode *bunuah tasa* merupakan akhir dari perjalanan bagian awal, setelah itu seluruh pendukung karya berjalan menuju instrumen masing-masing sambil bertepuk tangan dengan aksentuasi dan matrik yang berubah, serta diiringi vokal *drone* oleh pemain pada posisi *drum*, pemain gitar menggesekan stik *tasa* pada senar gitar, selanjutnya permainan *hocketing* pada instrumen gitar, mandolin, kucapi, dan bass yang dipukul dengan stik *tasa* dengan pengolahan ritme serta pengolahan dinamika. Permainan *hocketing* dituliskan pada notasi sebagai berikut :

Musical notation for Notasi 1, featuring four staves: Guitar, Kecapi, Bass, and Mandolin. The notation shows rhythmic patterns for each instrument, with the guitar and mandolin parts having more complex rhythmic structures compared to the kecapi and bass.

Notasi 1.

Setelah permainan *hocketing* sebanyak tiga kali pengulangan, dilanjutkan dengan permainan *unisono* dengan memukulkan stik *tasa* beberapa

instrumen. Permainan *unisono* dituliskan pada notasi sebagai berikut :

Musical notation for Notasi 2, featuring seven staves: Accordion, Guitar, Kecapi, Bass, Mandolin, Darbuka, and Drum. The notation shows a complex rhythmic pattern for each instrument, with the accordion and guitar parts having more complex rhythmic structures compared to the other instruments.

Notasi 2.

Selanjutnya permainan *call and respon* yang diawali oleh instrumen akordion dan direspon secara bersamaan oleh instrumen lain dengan tempo cepat. Permainan *call and respon* dapat dituliskan pada notasi di bawah ini :

Musical notation for Notasi 3, featuring six staves: Guitar, Mandolin, Accordion, Kecapi, Keyboard, and Bass. The notation shows a complex rhythmic pattern for each instrument, with the accordion and guitar parts having more complex rhythmic structures compared to the other instruments.

Notasi 3.

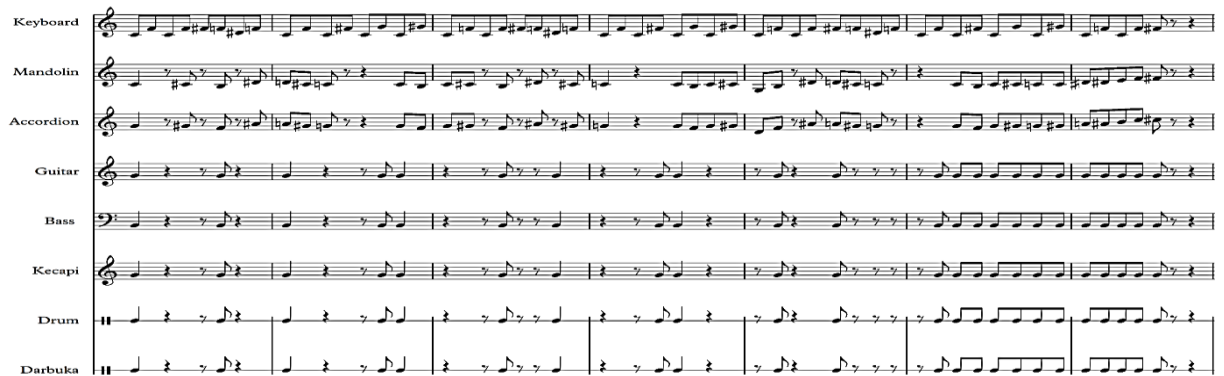
Pada materi berikutnya, permainan *polymatrik* secara paralel pada instrumen bass dan gitar memainkan matrik genap,

sedangkan mandolin hitungan ganjil (matrik 5), dan akordion memainkan hitungan genap (matrik 6) dengan notasi sebagai berikut :



Notasi 4.

Setelah satu kali siklus permainan *polymatrik* dilakukan secara paralel hingga kode darbuka, kemudian permainan *multimatrik* secara *unisono*, dimana hitungan setiap perjalanan ritmenya berubah-ubah yaitu hitungan genap, hitungan ganjil, dan diberi kode oleh pemain mandolin. Permainan *multimatrik* dituliskan pada notasi di bawah ini :



Notasi 5.

Permainan *polymatrik* dihadirkan kembali pada materi garapan selanjutnya, secara paralel dimulai dengan instrumen keyboard memainkan ritme hitungan genap dan diikuti oleh instrumen mandolin serta akordion memainkan melodi hitungan ganjil, setelah dua kali siklus permainan *multimatrik* tersebut, instrument gitar, bass, darbuka, drum, dan kecapi memberikan aksentuasi yang berbeda-beda jaraknya sehingga terdengar sinkopasi dari aksentuasi tersebut.

unisono dituliskan pada notasi di bawah ini

The image shows a musical score for a band performance. The instruments listed are Drum, Darbuka, Kecapi, Keyboard, Mandolin, Guitar, Bass, and Accordion. The score is in 4/4 time and shows a unisono section. The notation is written for each instrument, with the Kecapi and Keyboard parts being the most prominent. The score is divided into two systems, with the first system ending with a double bar line and the second system starting with a repeat sign. The notation includes various rhythmic values and accidentals, indicating a complex and rhythmic piece.

Notasi 7.

Kemudian permainan aksentuasi oleh seluruh pendukung karya pada instrumen masing-masing, yang mana permainan aksentuasi tersebut terdapat jarak yang berbeda-beda antara aksentuasi ke aksentuasi berikutnya.

Notasi 6.

Setelah permainan aksentuasi sebanyak tiga kali pengulangan siklus dan *unisono* oleh seluruh pendukung karya dengan pengolahan tempo yang semakin lambat hingga masuk permainan solo oleh pemain drum dan darbuka.

3. Bagian Ketiga

Permainan solo oleh pemain drum dan darbuka merupakan transisi antara bagian tengah ke bagian akhir, yang mana setelah permainan solo drum dan darbuka secara bergantian, dilanjutkan *unisono* oleh seluruh pendukung karya. Permainan

mandolin dan darbuka memainkan materi yang mengikuti ritme pada drum sebelumnya, dimana disetiap akhir dari siklus materinya seluruh pemain secara sinkop melantunkan vokal "Haaa", disamping itu secara bergantian pemain

Notasi 8.

Permainan aksentuasi tersebut dilakukan sebanyak empat kali pengulangan, kemudian permainan *matrik* yang berubah-ubah secara *unisono* disertai permainan dinamika dari volume keras ke lambat. Setelah itu pemain drum memainkan pola ritme sebanyak dua kali pengulangan, dan pada siklus pola ritme berikutnya pemain lain memainkan aksentuasi yang terdengar sinkop dengan notasi sebagai berikut :

kecapi, akordion, gitar, dan keyboard memainkan materi bersifat free tempo.

Notasi 9.

Aksentuasi tersebut dilakukan sebanyak dua kali pengulangan, selanjutnya pemain

Setelah itu kode bunyi *ride* dari pemain drum, selanjutnya memainkan materi *unisono* dengan tempo yang lebih cepat dari tempo permainan pada materi sebelumnya. Permainan dengan tempo cepat ini dilakukan sebanyak satu kali siklus, berikutnya kembali ke materi sebelumnya dengan variasi isian pola ritme dari instrumen kecapi, akordion, gitar, dan bass berbeda dengan materi sebelumnya. Permainan *unisono* dengan tempo cepat dituliskan pada notasi dibawah ini.



Notasi 10.

Permainan vokal dihadirkan pada materi berikutnya dimana masing-masing pendukung karya melantunkan vokal “hahaha” dan “sstttt” dengan jumlah hitungan vokal berbeda-beda, setelah itu kembali lagi permainan vokal “hahaha” diberi aksentuasi pada instrumen-masing pendukung karya.

Setelah permainan vokal berakhir, pemain drum memainkan pola tassa yang terkesan baranak pada instrumen *ride* (*symbol drum*), disamping permainan *hocketing* dilakukan oleh pemain lainnya sebanyak tiga kali pengulangan diikuti oleh permainan *unisono* ditandai oleh kode dari pemain bass, disamping itu pemain drum melakukan permainan solo dengan tempo terikat oleh instrumen lainnya hingga kembali lagi permainan *unisono*.

Akhir dari perjalanan materi bagian ini ditandai dengan permainan pola tassa yang bersifat free ritem pada instrumen darbuka, yang mana instrumen lainnya memainkan beat sebagai pengatur tempo, selanjutnya permainan *unisono* dengan tempo yang semakin cepat serta pola ritme bervariasi yang menonjolkan sinkopasi serta matrik yang berubah-ubah sekaligus sebagai klimaks pada karya “Syncofrase”.

PENUTUP

Bentuk komposisi yang tidak lepas dari garap tradisi dari kesenian *gandang tambua* adalah perwujudan dari konsep tradisi yang pengkarya gunakan dalam struktur karya dan bagian, serta media garap yang pengkarya gunakan mempunyai hubungan dengan konsep-konsep ansambel *gandang tambua*.

Keinginan pengkarya untuk menyajikan bentuk baru kepada apresiator seni di ISI Padangpanjang terhadap penciptaan komposisi karawitan, dikarenakan dalam beberapa tahun

kebelakang komposisi karawitan cenderung terkesan kekinian baik dari segi pemilihan instrumen pola lantai dan bentuk garapan. Maka pengkarya berharap komposisi karawitan “Syncofrase” dapat menjadi apresiasi yang berbeda bagi mahasiswa dan civitas akademika ISI Padangpanjang terutama untuk Program Studi Seni Karawitan dan Seni Musik.

FOTO PERTUNJUKAN



Foto 1: Pertunjukan
(Foto oleh Wahyu Rifki Rahmat, 04 Februari 2019)
Di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, ISI
Padangpanjang



Foto 2: Pertunjukan
(Foto oleh Wahyu Rifki Rahmat, 04 Februari 2019)
Di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, ISI
Padangpanjang

KEPUSTAKAAN

- Al Akbar, Mhd Rezki. 2017. “Hantak Baraliah”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang. Hal | 30
- Anwar, Robi. 2014. “Hantak Anam”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Balti, Leva Khudri. 2010. “Tabang Baliak”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Febrian, Rayhan Redha. 2014. “Muka Beda Rupa”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Hadiwijaya, Budi. 2015. “Tu Pattu Gapat Tu”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- McDermott, Vincent. 2013. *Imagi-nation : Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*, Yogyakarta : Art Musik Today.
- Mulyanto, Eko S. 2008. *Panduan Dasar Bermain Jazz*, Jakarta : Kawan Pustaka.