

# **“FUNKY SLAWE” DALAM PROSES KREATIF MAHASISWA SENDRATASIK UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

Hal | 104

**Rio Eka Putra**  
**Muhsin Ilhaq**

Prodi Sendratasik  
Universitas PGRI Palembang-Sumatera Selatan

## **ABSTRAK**

Musik tradisional *terbangan* dari Kota Palembang diolah ke dalam bentuk komposisi musik baru dengan harapan diterima seluruh kalangan baik tua maupun muda. Proses ini nantinya melibatkan beberapa mahasiswa seni khususnya Sendratasik di Univ.PGRI Palembang. Capaian dari pengembangan kesenian ini mahasiswa memiliki ilmu pengetahuan dalam bidang penggarapan musik tradisional dan mempertahankan tradisi *terbangan* tersebut. Variabel penelitian penerapan ini memakai pendekatan musik populer. Gaya atau style garapan ini memiliki daya tarik yang luas, cenderung memiliki audiens yang banyak, didistribusikan kepada khalayak banyak. Dari hasil penelitian ini diharapkan muncul ide-ide baru yang kreatif dalam hal pengembangan musik tradisional dan unik dalam kemasannya serta memiliki kualitas dalam mempertahankan citra dan kearifan lokal.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Kesenian Tradisional, Komposisi Musik Baru

## PENDAHULUAN

Funky Slawe adalah sebuah judul dari perwujudan ide komposisi musik baru yang berangkat dari kesenian Terbangang yang ada dikota Palembang, judul ini diambil dari inspirasi pengkarya, *Slawe* ialah sebuah bahasa Palembang diartikan dengan angka 25 sedangkan funky adalah sebuah aliran musik yang mengandung unsur rhythm and blues ciri khas musik funky dapat dikenali lewat ritme yang sering dipotong singkat, bunyi gitar rime yang tajam, perkusi dominan, serta pengaruh jazz yang kuat irama-irama yang diperaruhi musik afrika<sup>1</sup>.

Kesenian Hadroh dikenal sebagai salah satu bentuk kesenian dalam Islam yang diiringi dengan alat musik rebana (alat perkusi) sambil melantunkan syair-syair pujian (bahkan ada yang mengatakannya sebagai dzikir) terhadap Nabi Muhammad SAW. Kesenian ini didaerah Palembang memiliki penamaan dan penyebutan yang berbeda setiap daerah ada yang menyebutkan, Hadroh adalah sebuah bentuk keseluruhannya dari penyajian, sedangkan Terbangang adalah instrumen yang digunakan dalam musikalnya, lagu yang dinyanyikan berupa salawatan atau barzanji, kemudian diiringi dengan memainkan alat musik Terbangang. Dari segi bentuk permainan kesenian ini

memiliki bentuk pukulan yang unik dari 2 daerah yang berbeda, contohnya daerah Ulu konsep permainan Terbangang dengan ciri khasnya sedikit lembut dan santai, lain halnya dengan daerah Iilir sedikit keras dan terkesan semarak.

Dalam penyajian kesenian tradisi Terbangang mempunyai konsep permainan atau 3 unsur pokok yang harus di ingat sebagai pemain Terbangang, unsur tersebut yaitu pola *Umak* (pola pukulan dasar), pola *ningkah* (pola pukulan meningkah) dan pola *ngincat* (permainan pukulan isian rapat). dari pendapat diatas peneliti menganalisis “Terbangang Salafal Amam” yang ada didaerah Iilir, ide yang didapat dari penyajian kesenian tradisi ini adalah dari segi pola jalinan dari terbangang yaitu pola *ngincat*, *ngincat* adalah pola pukulan (pola pukulan cepat dan banyak varisasi), apabila pola *ngincat* ini tidak banyak variasi maka penyajian dari musik ini akan terkesan monoton. Berangkat dari sebuah kesenian tradisi karya ini memakai pendekatan populer, karya ini nantinya di mainkan oleh beberapa mahasiswa yang mumpuni.

Kebanyakan karya seni lahir karena dirangsang, diilhami atau didorong oleh seseorang atau sesuatu, apakah itu orang atau sesuatu yang dikaguminya, alam, karya orang lain, peristiwa, pembicaraan, informasi, *issue social* politik budaya, dan sebagainya. Sesuatu tersebut dapat menjadi

<sup>1</sup> <http://id.m.wikipedia.org/wiki/funk>

sumber ide, imajinasi atau hasil observasi atau yang datang kepada pengkarya baik secara sengaja maupun tidak disengaja. Apabila diperlukan diskusi rujukan ini, pengkarya perlu memaparkan issue-issue “penelitian”nya atau “penelitian” orang lain, baik yang sudah atau belum dipublikasikan, terutama issue yang menjadi perhatiannya atau yang terkait dengan penyusunan karya seni<sup>2</sup>.

Pokok bahasan dari permasalahan di atas adalah memfokuskan pada bagaimana “*Fungky Slawe* Dalam Pertunjukan Proses Kreatif Mahasiswa Sendratasik Universitas PGRI Palembang”. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan mahasiswa yang dapat menciptakan sebuah musik komposisi baru yang memiliki pemikiran dalam konsep, ide dan gagasan dalam berkarya. tujuan spesifik penyusunan karya seni yang dikaitkan dengan kebutuhan pengembangan kehidupan musik atau kesenian, kebutuhan masyarakat, terutama yang menyangkut kekayaan repertoar, gaya, bentuk serta genre seni musik dan atau peningkatan apresiasi maupun perluasan wawasan kesenian, dan sebagainya. Selain tujuan juga dijelaskan harapan dari penyusun akan mamfaat dan atau kontribusi karya yang disusunnya bagi kehidupan dunia musik,

kesenian dan bagi masyarakat pada umumnya.

Pertunjukan merupakan suatu bentuk sajian pentas seni yang diperlihatkan atau dipertunjukan kepada khalayak umum atau orang banyak oleh pelaku seni (seniman) dengan tujuan untuk memberikan hiburan yang dapat dinikmati oleh para penontonnya. Hiburan selalu bersifat menyenangkan, karena hiburan bersifat menghibur seseorang setelah melakukan aktifitas atau rutinitasnya sehari-hari agar bisa menghilangkan penat dan lelah selama bekerja. Seperti yang diungkapkan oleh Sumardjo (2001 : 2) bahwa Seni pertunjukan adalah kegiatan di luar kegiatan kerja sehari-hari. Seni dan kerja dipisahkan. Seni adalah kegiatan di waktu senggang yang berarti kegiatan diluar jam-jam kerja mencari nafkah. Seni merupakan kegiatan santai untuk mengendorkan ketegangan akibat kerja keras mencari nafkah<sup>3</sup>.

Pendapat lain menyebutkan bahwa seni pertunjukan merupakan ungkapan dari suatu kebudayaan di suatu daerah tertentu yang senantiasa mengikuti jaman. Diungkapkan oleh Sedyawati (2002, hal: 1) bahwa Seni pertunjukan merupakan sebuah ungkapan budaya, wahana untuk

---

<sup>2</sup> Pande Made Sukerta,, 2011, *Metode Penyusunan Karya Musik Sebuah Alternatif*. Surakarta: ISI Press Solo.

---

<sup>3</sup> Sumardjo J. 2001. *Seni pertunjukan Indonesia*, Bandung: STSI Press

menyampaikan nilai-nilai budaya, dan perwujudan norma-norma estetikartistik yang berkembang sesuai dengan zaman. Proses alkulturasi berperan besar dalam melahirkan perubahan dan transformasi dalam banyak bentuk tanggapan budaya, termasuk juga seni pertunjukan<sup>4</sup>.

Kreatif menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005, hal : 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan<sup>5</sup>.

Menurut Jamalul (1988:1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai

satu kesatuan<sup>6</sup>. Jadi musik adalah ekspresi dari seorang penciptanya dan seluruh ungkapan dalam bentuk ketukan, nada dan irama. Terbentuk sebuah musik berasal dari sebuah ide, ide tersebut datanginya ketika seorang pengkarya berimajinasi, menurut pemahaman penciptaan musik Nusantara, ide adalah sebuah ketertarikan pengkarya dari analisis repertoar atau lagu tradisi. Ide tersebut bisa berupa melodi, interval, pukulan dll. Musik tradisional, menurut Sedyawati (1992 : 23) **pengertian musik tradisional** adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi<sup>7</sup>.

Kreatif di dalam penggarapan musik, Supanggah, (2007: 3-4), menjelaskan bahwa dalam dunia karawitan, garap merupakan salah satu unsur yang paling penting kalau bukannya yang terpenting dalam memberi warna, kualitas, karakter bahkan sosok karawitan. Garap merupakan rangkaian kerja kreatif dari (seseorang atau sekelompok) pengrawit dalam menyajikan sebuah gendhing atau komposisi karawitan untuk dapat menghasilkan wujud (bunyi), dengan kualitas atau hasil sesuai dengan maksud, keperluan atau tujuan dari suatu karya atau penyaji karawitan

---

<sup>4</sup> Sedyawati, Edi. (2002). "Seni Pertunjukan Buku antar bangsa untuk Grolier international, inc". Jakarta: PT Widyadara.

<sup>5</sup> Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : 13 Depdikbud.

---

<sup>6</sup> Jamalul. 1988. "Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik". Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta

<sup>7</sup> Sedyawati, Edy. 1992. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.

dilakukan. Garap adalah kreativitas dalam (kesenian) tradisi. Dalam dunia pedhalangan garap sering disebut dengan istilah sanggit. Garap adalah sebuah sistem, garap melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu<sup>8</sup>.

Dalam pengembangan sangat penting dalam sebuah bentuk karya komposisi musik baru, dikarenakan sebuah tradisi akan lebih dikenang atau dapat diingat masyarakat ketika tradisi tersebut diangkat lagi ke permukaan dalam bentuk kebaruaran yaitu menjadikannya ke dalam bentuk komposisi musik baru tanpa menghilangkan konsep aslinya.

Pande Made Sukerta mengatakan kata-kata komposisi dapat diartikan sebagai susunan atau rangkaian dari medium dan membentuk bagian-bagian komposisi. Sehingga membentuk satu kesatuan utuh (karya). Dalam hal ini istilah komposisi dirangkaikan dengan kata musik atau musik tradisional, sehingga menjadi komposisi musik atau komposisi musik tradisional. Kata komposisi mengklasifikasikan bentuk, bentuk pada gilirannya menunjuk pada pengertian struktur. Dalam bentuk dan struktur inilah semua 'ketentuan' keputusan rekayasa seni yang bersifat material (bunyi, suara, nada, ritme, dan harmoni). Non

material (dinamika, sifat, watak, warna, dan rasa). Kata komposisi dapat pula berarti mempelajari kecakapan bagaimana menyusun<sup>9</sup>.

Pada proses penciptaan karya ini, digunakan pendekatan. Pendekatan ini berfungsi untuk mengetahui alur dan arah musik tersebut. Di dalam kekaryaan komposisi musik baru memiliki beberapa pengelompokan pendekatan dalam garapan komposisi musik, menurut (waridi, hal : 294) sebagai berikut: Pendekatan populer, Pendekatan populer adalah Penggarapan komposisi diramu dengan musikal musik populer. Memiliki daya tarik yang luas, cenderung memiliki audiens yang banyak, didistribusikan kepada khalayak yang besar melalui industri musik dan ada aspek komunikatif dengan penonton<sup>10</sup>.

Beberapa pendekatan diatas adalah acuan yang sangat penting agar sebuah karya komposisi musik baru, agar tidak lari dari alur yang telah di tetapkan, sedangkan untuk pengembangan tidak terikat dan kaku artinya seorang pengkarya bebas melakukan apapun, bebas melakukan eksplorasi dalam hal pola atau melodi, tetapi tidak boleh keluar dari alur yang telah di tetapkan.

---

<sup>8</sup> Supanggah Rahayu. 2007. *Bothekan Karawitan 2*. Garap. Surakarta: ISI Press Surakarta

---

<sup>9</sup> Pande Made Sukerta., 2011, *Metode Penyusunan Karya Musik Sebuah Alternatif*. Surakarta: ISI Press Solo.

<sup>10</sup> Waridi (Kata Pengantar oleh Rahayu Supanggah). *Gagasan & Kekaryaan Tiga Empu Karawitan*. (Bandung: Etnoteater Publisher),

## HASIL PEMBAHASAN

Dalam sebuah karya seni tidak tumbuh dari sesuatu kekosongan, melainkan tumbuh di antara dan dari perjalanan sejarah serta dalam suatu konteks sosial budaya, maka sebenarnya sebuah karya seni merupakan rekaman peristiwa yang dikomunikasikan oleh seniman kepada pembaca (penonton, pendengar). Oleh karena itu struktur karya seni baru dapat dipahami sepenuhnya bila kita melihat karya itu sebagai suatu tanda atau lambang kehidupan<sup>11</sup>.

Proses pembentukan Sebuah karya “Funky Slawe” menurut pemahaman penciptaan musik Nusantara adalah:

### Ide pokok

Ide dalam seni musik adalah gagasan yang ada pada benak pengkarya yang dapat diproses/diolah, kemudian menjadi sebuah karya seni. Ide dapat diperoleh dari manapun, dimanapun, kapanpun dalam bentuk apapun, seperti contoh ide dapat ditemukan melalui, pola-pola ritme, penggalan melodi atau frase lagu. Sebuah ide dapat diolah dengan cara apapun. Pengkarya harus memiliki pengalaman empirik, membaca, ilham, mimpi, melihat pertunjukan, renungan. Ide/gagasan bisa

berupa cita cita, angan-angan, imajinasi, interpretasi, dan sebagainya mulai dari awal proses sampai sebuah karya terwujud, disajikan. Gagasan atau ide dalam seni adalah dasar pengucapan seni seorang seniman dalam berkarya, gagasan atau ide di ibaratkan sebagai tema atau sumber inspirasi yang mendorong seniman dalam menciptakan sebuah karya<sup>12</sup>. Sebuah gagasan menjelaskan tentang ide atau pemikiran pengkarya dalam mensikapi suatu bentuk tradisi, dan bagaimana menterjemahkan dan mengangkatnya ke dalam bentuk baru dalam sebuah karya. Demikian pula seorang mahasiswa harus dapat menjelaskan bentuk, gaya/style, genre dalam sebuah komposisi musik, pilihannya sehubungan dengan isi karyanya. Pilihan unsur-unsur musikal untuk mendukung ide. Ide yang spesifik akan melahirkan suaru komposisi musik baru yang lebih spesifik, karena kespesiifikan ide ini pula yang menjadi kepribadian seorang pengkarya (komposer/pencipta). Oleh karena itu, maka seorang pengkarya harus bijaksana dalam mengadakan pilihan terhadap unsur-unsur musikal untuk mendukung tercapainya sasaran dari ide dan gagasan.

Dalam ide berangkat dari repertoar/kesenian tradisional, kemudian

---

<sup>11</sup> <http://setyahermawan.blogspot.com/p/apresiasi-seni.html> diakses tanggal 19 desember 2012

<sup>12</sup> <http://amburadul-45.blogspot.com/2016/07/gagasan-seni-tari-nusantara.html?m=1>

mencari apa yang menarik dalam repertoar musik tradisi tersebut, apa yang membuat seorang pengkarya tertarik. Dalam repertoar musik tradisional tersebut memiliki banyak ide, baik tertarik dari segi melodi, pola ritme atau hal lain sebagainya. Contoh dalam karya “Fungky Slawe” cipt. Rio Ep. pengkarya berangkat dari salah satu kesenian tradisi Palembang yaitu: “Terbangan Salafal Anam”. Ide dalam karya yang berjudul “Fungky Slawe” ini adalah pola pukulan (ngincat) pola pukulan ini memvariasi dengan beat yang lincah atau cepat pola tersebut memberikan warna pada pukulan dasar, pukulan tersebut terasa kuat ketika pada pukulan 2 dan 5, artinya pukulan terkuat dalam satu frase permainan repertoar “Salafal Anam” berada pada ketukan 2 dan 5. Pertanyaan pertama setelah mendapatkan ide adalah *kenapa dengan pola tersebut?*. Jawabannya adalah “karena kalau tidak ada pukulan ini rangkaian dari frase (bentuk permainan keseluruhan) pola musik tradisi “salafal anam” ini tidak menarik atau terkesan monoton”. Dari pernyataan diatas pengkarya sudah mendapatkan salah satu ide, ide ini nantinya akan di kembangkan ke dalam bentuk komposisi musik baru.

### **Konsep kekarya**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (hal : 520) konsep berarti pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita-

cita) yang telah dipikirkan. Agar segala kegiatan berjalan dengan sistematis dan lancar, dibutuhkan suatu perencanaan yang mudah dipahami dan dimengerti. Perencanaan yang matang menambah kualitas dari kegiatan tersebut. Di dalam perencanaan kegiatan yang matang tersebut terdapat suatu gagasan atau ide yang akan dilaksanakan atau dilakukan oleh kelompok maupun individu tertentu, perencanaan tadi bisa berbentuk ke dalam sebuah peta konsep<sup>13</sup>.

Isi konsep dalam Garapan karya menjelaskan bagaimana menterjemahkan dan mengaktualisasikan bentuk suasana, rasa atau nilai yang terkandung dalam gagasan ke dalam karya seni musik melalui unsur-unsur komposisinya, seperti bentuk, gaya, genre, tekstur, orkestrasi, instrumentasi, pilihan tangga nada, organisasi musikal dan sebagainya. Bentuk karya bersumber dari hasil pengembangan karya seni tradisi, karya susunan baru (komposisi baru), yang cara, bentuk, dan genrenya bebas menurut pilihan pengkarya. Dalam konsep karya yang berjudul “funky Slawe” ini adalah meracik bahan tradisi kemudian dikembangkan dengan memakai genre populer dan penggarapannya menggunakan terminologi-terminologi musik sebagai bahan untuk pengembangan

---

<sup>13</sup> Pusat Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1994),

kekaryaannya. Dalam isi konsep garapan “rancang bangun” karya penciptaan musik memiliki 3 bagian yaitu awal, tengah dan akhir, setiap bagian desain musik merupakan suatu rancangan konsep komposisi secara keseluruhan dalam bentuk skenario atau bersifat dramatis musik sehingga dapat menghasilkan bentuk komposisi musik.

### **Bentuk Karya**

Bentuk karya merupakan uraian yang disampaikan secara jelas oleh pengkarya/kreator. Bentuk karya berupa jalur atau bagian karya dengan suasana dan detail yang digunakan serta alasannya. Bentuk musik merupakan suatu gagasan/ide yang nampak dalam pengolahan/susunan semua unsur musik dalam sebuah komposisi (melodi, irama dan dinamika). bentuk tersebut mempersatukan pola-pola ritme, melodi dan irama serta terutama bagian-bagian komposisi yang dibunyikan satu per satu sebagai kerangka. Bentuk musik dapat dilihat juga secara praktis sebagai ‘wadah’ yang di isi oleh seseorang pengkarya dan diolah dengan sedemikian rupa atau hingga menjadi musik yang diinginkan.

Untuk membentuk suatu karya seni tak mungkin lepas dari materi atau bahan yang membentuknya. Mudji Sutrisno SJ membedakan istilah materi (*matter*) dengan material (*materials*). Material adalah bahan

yang digunakan untuk menghasilkan hal-hal yang indrawi, tetapi materi musik adalah suaranya bukan peralatan musiknya, materi puisi adalah suara tertentu dan bukan pembacanya (Sutrisno, 1993 hal : 137)<sup>14</sup>. Pandangan ini juga disepakati oleh Jakob Sumardjo yang mengatakan bahwa sebuah benda seni harus memiliki wujud agar dapat diterima secara indrawi (dilihat, didengar, atau didengar dan dilihat) oleh orang lain. Dalam hal ini suatu wujud atau benda dapat disebut bernilai seni apabila ada sikap estetik subyek pengamatnya, karena benda seni itu sendiri mengandung kemampuan untuk merangsang diberikannya nilai oleh subyeknya.

“Bentuk dalam musik” ialah interaksi antara melodi dan ritme serta inter-relasi seksi-seksi (bagian-bagian) yang dapat diidentifikasi. Bentuk karya disampaikan secara jelas oleh pencipta/kreator. Bentuk karya berupa alur atau bagian karya dengan suasana dan detail yang digunakan serta alasannya. Sebuah karya musik yang mempunyai struktur frase dan struktur priode adalah bagian-bagian yang luas atau panjang dari struktur musik. Dalam proses analisis sebuah karya musik bentuk dibagi dalam beberapa bagian:

---

<sup>14</sup> Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, ITB, Bandung, 2000.



- I. Bentuk lagu satu bagian. Terdiri atas satu buah kalimat saja (A). Banyak ditemui dalam komposisi lagu anak.
- II. Bentuk lagu dua bagian. Adalah lagu yang terdiri dari dua kalimat utuh yang berbeda. Sehingga jika ada kalimat yang diulang secara utuh belum termasuk lagu dua bagian (A B)
- III. Bentuk lagu tiga bagian adalah terdapatnya tiga kalimat yang kontras atau berbeda dari satu dan yang lainnya (A B C).
- IV. Bentuk nyanyian (*song form*) apabila bagian 1 dari sebuah bentuk 3 bagian yang sederhana diulang (A A B A), struktur demikian dikenal dengan bentuk nyanyian (*song form*). Karena banyaknya lagu rakyat yang memiliki struktur ini, atau dikenal dengan nama binner melingkar (*rounded binary*).

Di dalam musik, selain unsur-unsur musik yang terdiri atas melodi, ritmis, harmoni, dan dinamik, terdapat bentuk musik yang terdiri atas beberapa komponen, antara lain motif, tema, frase, dan kalimat. Berikut akan dijelaskan komponen yang terdapat dalam struktur musik: Bentuk-bentuk bagian yang sederhana.:

- a. Motif adalah unit terkecil dari struktur lagu yang mengandung suatu unsur

musikal. Tetapi harus didukung dengan semua unsur-unsur musik seperti melodi, ritmis, dan harmoni. Meskipun unsur terkecil dalam musik adalah nada, tetapi nada yang berdiri sendiri belum merupakan suatu musik.

- b. Tema merupakan ide-ide pokok yang mempunyai unsur-unsur musikal utama pada sebuah komposisi, yang masih harus dikembangkan lagi, hingga terbentuknya sebuah komposisi secara utuh. Dalam sebuah karya bisa mempunyai lebih dari satu tema pokok dimana masing-masing akan mengalami pengembangan.
- c. Frase adalah satu kesatuan unit yang secara konvensional terdiri dari 4 birama panjangnya dan ditandai dengan sebuah kadens, antiseden, dan frase konsekuen.

Dari pandangan diatas “bentuk” ialah suatu ilmu yang mempelajari desain dan struktur dari sebuah karya musik atau interaksi antara melodi dan ritme serta interaksi bagian perbagian karya. Bentuk diartikan sebagai hubungan di antara bagian-bagian dari struktur dari komposisi, hubungan antara unsur melodis dan ritme serta mengidentifikasi unsur-unsur musik yang dijadikan dasar yang merupakan tema dari sebuah komposisi dan mengidentifikasi sambungan-sambungan yang menunjukkan bagian-bagian, frase-frase dan motif-motif di

dalam sebuah komposisi. Didalam karya Funky Slawe Memiliki beberapa bentuk: Bagian-bagian pokok dalam sebuah karya komposisi musik adalah: (1) Pengulangan-bagian komposisi yang diulangi bisa dianggap sebagai satu unit. (2) Frase-frase dan istirahat (istirahat atau pengurangan intensitas suara dan mungkin menunjukkan batas akhir sebuah komposisi lagu. (3) Pengulangan dengan perubahan (umpamanya tranposisi lagu atau pengulangan pola ritmis dengan nada-nada), (4) Satuan teks dalam musik vokal seperti kata atau baris (dalam sajak atau pantun).

### **Pendekatan Kekaryaannya**

Selanjutnya akan dituangkan ke dalam karya dan digarap sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Pengkarya memakai pendekatan populer, karena dengan memakai pendekatan populer, karya komposisi musik baru akan memiliki bentuk kekinian atau rasa kekinian, serta tidak akan menjadi rumit atau karya komposisi musik yang bisa untuk dinikmati, atau ditampilkan di masyarakat.

### **1. Proses Kreatif dan Pengembangan Kekaryaannya**

Proses kreatif dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik garap dan teknik penyambungan, Setelah mendapatkan melodi, pola ritme atau ritmis diatas maka pola-pola dan

melodi tersebut digarap menggunakan teknik-teknik garap dan teknik penyambungan agar karya menjadi berkembang. Inti dari pengembangan pengkarya harus banyak pengetahuan tentang terminologi (istilah) musik.

Dalam pembentukkan komposisi musik secara utuh, unsur-unsur dan struktur musik mempunyai peranan penting dan keterkaitan kuat antara satu dan yang lainnya. Pada dasarnya unsur musik dapat dikelompokkan menjadi unsur-unsur pokok dan unsur-unsur ekspresi. Unsur-unsur pokok meliputi: irama, melodi, harmoni. Kemudian unsur ekspresi meliputi: tempo, dinamik dan warna nada<sup>15</sup>.

#### **A. Unsur kekaryaannya**

- a) Irama adalah irama adalah urutan rangkaian gerak dalam sebuah musik yang membentuk pola irama dan bergerak teratur sehingga menyebabkan lagu enak didengar dan dirasakan.
- b) Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu pikiran dan perasaan. Melodi dapat naik dan turun, serta melodi juga dapat tetap ditempatnya untuk

---

<sup>15</sup> Jamalus. 1988. *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta

waktu yang singkat dan irama dalam satu nada, serta melodi juga mempunyai wilayah nada yang luas dan sempit.

- c) Harmoni atau paduan nada ialah bunyi gabungan dua nada atau lebih, yang berbeda tinggi rendahnya dan dibunyikan secara rampak/serentak. Dasar dari paduan nada tersebut ialah trinada<sup>16</sup>. Harmoni juga dapat dikatakan sebagai elemen musikal yang didasarkan atas penggabungan secara simultan dari pergerakan nada-nada dari melodi. Melodi merupakan sebuah konsep horizontal, sedangkan harmoni adalah konsep vertikal.

#### B. Unsur Ekspresi

Unsur-unsur ekspresi dalam musik meliputi tempo atau tingkat kecepatan musik, dinamika atau tingkat volume suara, keras lembutnya suara dan warna nada yang tergantung dari bahan, sumber serta cara memproduksi suaranya. Ekspresi dalam musik adalah ungkapan pemikiran dan perasaan yang mencakup semua suasana dari tempo, dinamika, dan warna nada dari unsur-unsur pokok musik.

- a) Tempo adalah cepat lambat sebuah ritme atau ritmis dalam sebuah lagu contoh: *Allegro*: cepat, *Vivace*: Hidup, *Moderat*: Sedang, *Andante*: Agak

lambat, *Adagio*: Lebih Lambat dari *Andante*, *Lento* : Lambat, *Largo*: Sangat Lambat.

- b) Dinamika adalah kekuatan bunyi, dan tanda dinamika adalah tanda pernyataan kuat dan lemahnya penyajian bunyi. Dinamika memainkan peranan yang besar dalam menciptakan ketegangan (tensi) musik. Pada umumnya semakin keras suatu musik, maka semakin kuat ketegangan yang dihasilkan dan sebaliknya, semakin lembut musiknya maka semakin lemah ketegangannya, contoh dinamik yaitu: *fortissimo*: Sangat keras, *forte*: Keras *Mezzo forte*: Agak keras, *Mezzo piano*: Agak lembut, *piano*: Agak lembut, *Pianissimo*: sangat lembut, tidak seperti tempo yang dapat dibatasi atau ditentukan dengan pasti dan tepat dengan petunjuk metronom.
- c) Warna nada ialah ciri khas bunyi yang terdengar bermacam-macam, yang dihasilkan oleh bahan sumber bunyi yang berbeda-beda, dan yang dihasilkan oleh cara memproduksi nada yang meliputi unsur pokok dan unsur ekspresi tersebut, dapatlah dikatakan bahwa semua unsur musik tersebut saling terkait satu dengan yang lain, dan mempunyai peranan penting dalam membentuk sebuah lagu atau komposisi.

---

<sup>16</sup> *Ibid*

#### C. Unsur Teknik Penyambungan

- 1) Sambung sejajar adalah Merupakan suatu penyambungan materi atau bagian pertunjukan ke bagian pertunjukan lainnya, dimana materi pertama dilakukan terputus dan langsung disambung rapat.
- 2) Sambung tumpang tindih adalah Penyambungan materi dari bagian pertunjukkan.
- 3) Sambung terputus adalah Penyambungan materi bagian pertunjukan ke bagian-bagian pertunjukan lainnya dimana akhirnya dari pertunjukan pertama dilakukan terputus, kemudian setelah beberapa saat yang kosong, lalu disambung dengan bagian pertunjukan selanjutnya.
- 4) Teknik penggarapan ritme, *Isorythm* : Pola ritme yang sama dari awal.  
*Polyrhitm* : Ritem yang bersifat poly (3 dalam 4 atau 4 dalam 3) pada saat bersamaan ada beberapa ritme.  
*Rithmic Density*: Maksudnya pemadatan ritem (kelipatan permainan pola ritem), seperti permainan ritem Terbangan.  
*Rhapsodic rhythm*: Suatu ritme yang tampak bebas, tidak teratur, sehingga kesannya gaduh/ribut.  
*Syncopation rhythm*: Ritme yang jatuhnya pada beat.
- 5) Teknik penggarapan tempo, lambat berangsur cepat (tempo bisa dipercepat atau diperlambat), Lambat dalam cepat, Non ritmik menjadi ritmik, Lambat langsung cepat, cepat langsung lambat, bebas dalam terikat, terikat dalam bebas, bebas langsung terikat, terikat langsung bebas, Tempo tidak teratur.
- 6) Teknik penggarapan dinamik, lunak berangsur keras, diperkeras/diperlunak, lunak langsung keras, keras langsung lunak Tidak teratur.

## 2. Terminologi musik

Terminologi adalah suatu upaya untuk menjelaskan pengertian dari suatu istilah, kemudian menjelaskannya sehingga tidak melenceng dari pengertian sebenarnya<sup>17</sup>.

Sebagai contoh terminologi musik: *Unison*(rampak), *call and respon*(tanya jawab), *canon*(berbunyi setelah bunyi awal), contoh lain “Transisi” ialah suatu melodi yang berperan sebagai jembatan dari tema yang satu ke tema berikutnya (biasanya digarap sedikit) (pintu melodi). “Interlude (Musik Tengah)” ialah suatu melodi yang berperan memberi rasa lain dari motif atau tema lagunya yang

---

<sup>17</sup><http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-terminologi/>

terletak pada bagian tengah lagu, dan dianggap sebagai tarik nafas.

Bagi seorang komposer/pencipta musik semakin banyak mengetahui terminologi musik semakin luas pikiran dalam pengembangan komposisi musik baru. Artinya Ide yang telah di temukan harus digarap dengan memakai terminologi, semakin banyak terminologi akan semakin indah bangunan musik yang diciptakan.

### 3. Proses pembentukan karya

Sebuah karya komposisi musik baru dalam pemahaman penciptaan musik Nusantara adalah sebuah karya komposisi musik baru yang berangkat dari salah satu musik tradisi, kemudian pengkarya mencari formula (bisa berupa pola melodi atau lagu) dari musik tradisi dan dikembangkan dengan memakai pendekatan-pendekatan sehingga terbentuk pola-pola baru yang dapat diramu dan dikembangkan memakai ritme atau ritmis sehingga menjadi bentuk musik dengan satu kesatuan yang utuh. Dalam proses pembentukan karya komposisi musik baru ini membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran, waktu. 1). **Waktu.** Waktu dalam pengertiannya adalah menyangkut tentang proses latihan yang kolektif, dikarenakan komposisi membutuhkan lebih dari satu orang, dimana dalam komposisi musik pengkarya dengan pemain harus bisa menyamakan tujuan, capaian dan waktu dalam berkarya. 2). **Pikiran.** Pengertian pikiran dalam

penggarapan komposisi musik adalah dimana pemikiran dari pengkarya atau komposer di sampaikan ke pemain, disini seorang komposer harus bisa menyampaikan pikirannya, sebagai contoh pengkarya harus mengkonsep karya yang telah dibuat melalui media aplikasi musik sibelius, kemudian pikiran pengkarya disampaikan kepada pemain dan menjabarkan ke pemain satu-persatu.3).

### Tenaga

Tenaga disini diartikan seorang pengkarya harus lebih dahulu memberikan pemahaman kepada pemain dari mulai proses latihan awal sampai pertunjukan karya, pemain harus bisa tepat waktu dan dalam hal target kapan latihan dan pertunjukan yang akan dilaksanakan.

Pembahasan selanjutnya dalam sebuah proses pembentukan karya mahasiswa harus mengetahui struktur komposisi musik. Struktur berupa sebuah bentuk. Bentuk merupakan benda seni itu suatu wujud fisik, tetapi wujud fisik itu sendiri tidak serta merta menjadi karya seni. Berseni dan tidaknya suatu wujud fisik ditentukan oleh nilai yang ada di dalamnya (Sumardjo, 2000: 115)<sup>18</sup>.

### 4. Hasil Karya

---

<sup>18</sup> Mudji Sutrisno SJ, *Eстетika: Filsafat Keindahan*, Kanisius, Yogyakarta, 1993.

Dari beberapa pengetahuan diatas adalah sederet pengetahuan bagi seorang komposer atau pencipta musik, sebuah karya hadir dari ide yang ditemukan dari musik tradisi, repertoar tersebut dikembangkan dan akan menjadi sebuah karya komposisi musik baru yang berjudul “Funky Slawe”, sebuah karya akan di pertunjukan pada waktu yang telah ditetapkan, karya yang sudah jadi terdiri dari 3 bagian atau lebih yang terdiri dari bagian awal, tengah dan akhir. karya bisa berdurasi 5 sampai 8 menit.

## **PENUTUP**

Para mahasiswa dapat memilih cara atau metode dalam merancang karya-karya baru. Metode-metode itu terdiri dari 4 aspek, yaitu: aspek gagasan, aspek konsep atau rancangan, aspek implementasi ke dalam karya dan aspek pertimbangan cita rasa untuk mencapai keindahan. Masing masing aspek saling mempunyai kolerasi satu sama lainnya. Gagasan mempengaruhi lahirnya sebuah rancangan yang di antara ada dua pilihan yaitu: menggunakan musikal suasana atau analogi musikal. Pertama, musikal suasana merepresentasikan suasana-suasana sedih, gembira, agung, senang, romantis, dan keras. Suasana-suasana ini lebih banyak teraktualisasi pada karya-karya baru yang yang diciptakan untuk mengiri tari. Namun demikian, ada juga karya baru instrumental

yang menggambarkan suasana-suasana tersebut.

Kedua, analogi musikal digunakan untuk merepresentasi sebuah peristiwa fenomena alam atau fenomena sosial dalam bentuk pengandaian yang seolah-olah menggambarkan “sesuatu”. Penggambaran ini diwujudkan melalui pola-pola musikal dengan menjadikan nada, melodi, tempo, instrumen sebagai sebuah simbol. Pemilihan nada menjadi salah satu cara untuk menyimbolkan sesuatu. Konsep musikal suasana dan analogi musikal diaplikasikan dengan menggunakan pendekatan bentuk, pendekatan nada, pendekatan melodi, dan pendekatan ritme dalam mewujudkan dari konsep ke karya baru. Keempat pendekatan ini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga hasil karya baru dari mahasiswa juga akan berbeda antara menggunakan pendekatan yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini disebabkan oleh orientasi yang berbeda-beda di antara ke empatnya.

Pemikiran mahasiswa yang berorientasi pada bentuk dengan berorientasi pada nada, melodi, dan ritme tentu saja menghasilkan karya baru yang berbeda, begitu juga sebaliknya. Sebagai pencipta/komposer, sangat penting memilih salah satu pendekatan atau memilih semua pendekatan untuk menghasilkan karya baru para mahasiswa diwajibkan melakukan

banyak apresiasi, agar karya yang dihasilkan menjadi lebih baik dan mampu menggarap sebuah karya yang berangkat dari musik tradisional. Jika diurutkan maka proses kreatif yang dilalui oleh seorang komposer adalah diawali melahirkan sebuah gagasan, kemudian dari gagasan memilih konsep rancangan, dari rancangan kemudian memilih pendekatan yang relevan, dan dilanjutkan proses kreatif yang akhirnya menghasilkan sebuah karya baru yang bercita rasa Palembang.

Hasil penelitian ini belumlah dapat mengakomodasi semua mahasiswa yang dapat menciptakan karya-karya baru. Oleh karena sangat diharapkan dari para pembaca untuk memberikan masukan kepada peneliti di kemudian hari sehingga metode-metode penciptaan dapat ditulis dan terdokumentasi dengan baik. Dengan demikian hasil ini dapat dipergunakan oleh mahasiswa khususnya program studi Sendratasik, untuk melakukan proses kreatif yang bersifat akademik. Selama ini, metode-metode penggarapan yang dipakai selama ini sangatlah kurang. Oleh karena itu, mahasiswa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sebuah tolak ukur metode apabila ingin menciptakan karya-karya baru. Namun demikian, tentu saja hasil penelitian ini masih banyak kekurangan sehingga dikemudian hari akan dilengkapi dengan data-data terbaru mengenai metode perancangan karya-karya

baru dilingkungan universitas PGRI Palembang.

#### KEPUSTAKAAN

Jamalus. 1988. "Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik". Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta.

Mudji Sutrisno SJ, *Estetika: Filsafat Keindahan*, Kanisius, Yogyakarta, 1993.

Pande Made Sukerta., 2011, *Metode Penyusunan Karya Musik Sebuah Alternatif*. Surakarta: ISI Press Solo.

Pusat Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1994),

Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : 13 Depdikbud.

Sumardjo J. 2001. *Seni pertunjukan Indonesia*, Bandung: STSI Press

Sedyawati, Edi. (2002). "Seni Pertunjukan Buku antar bangsa untuk Grolier international, inc". Jakarta: PT Widyadara.

Sedyawati, Edy. 1992. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.

Supanggah Rahayu. 2007. *Bothekan Karawitan 2 . Garap*. Surakarta: ISI Press Surakarta

Waridi (Kata Pengantar oleh Rahayu Supanggah). *Gagasan & Kekaryaan Tiga Empu Karawitan*. (Bandung: Etnoteater Publisher),

Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, ITB, Bandung, 2000.

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-terminologi/>

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/funk>

<http://setyahermawan.blogspot.com/p/apresiasi-seni.html> diakses tanggal 19 desember 2012

<http://amburadul->

[45.blogspot.com/2016/07/gagasan-seni-tari-nusantara.html?m=1](http://45.blogspot.com/2016/07/gagasan-seni-tari-nusantara.html?m=1)