

SABUNYI SANOKOK KOMPOSISI MUSIK DENGAN PENDEKATAN RE-INTERPRETASI

**Lukmanul Hakim Imamul Hazzizy
Syafniati
Syahri Anton**

Prodi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan
ISI Padangpanjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat
lukmanulhakim6193@gmail.com
syafniaticapcay@gmail.com
sy.anton16@gmail.com

ABSTRAK

Unisono yang ada pada lagu *Hoyak Tabuik* di kesenian *Gandang Tambua* Pariaman merupakan ide dasar pengkarya untuk diwujudkan kedalam bentuk komposisi musik karawitan. Ketertarikan pengkarya pada *unisono* pada lagu di kesenian *Gandang Tambua* Pariaman ini dihadirkan dalam bentuk ritme dan melodi baru dengan memakai beberapa teknik penggarapan, diantaranya pengolahan tempo, dinamika, dan beberapa teknik penyambungan dimana dalam penyajiannya, pengkarya bagi menjadi dalam dua bagian karya. Karya ini menggunakan pendekatan garap re-interpretasi tradisi, pengkarya menggarap karya ini ke dalam karya baru yang terlepas dari bentuk asli dari tradisi *Gandang Tambua* Pariaman tersebut.

Kata kunci : *Sabunyi Sanokok*, *gandang tambua pariaman*, komposisi musik, pendekatan re-interpretasi tradisi.

PENDAHULUAN

Minangkabau memiliki berbagai macam kesenian yang turun temurun diwariskan dari nenek moyang yang disebut “*kesenian tradisi*”. Salah satunya kesenian *gandang tambua*.

Gandang tambua merupakan kesenian tradisi yang mengakar kuat di Minangkabau. Daerah-daerah yang menjadi basis dari kesenian ini adalah Pariaman dan Maninjau.

Pada wilayah Pariaman kesenian ini telah ada dan berkembang dalam jangka waktu yang cukup lama, sehingga masyarakat Pariaman merasakan bahwa kesenian ini telah menjadi identitas budayanya. Kesenian *gandang tambua* hidup dan berkembang ditengah masyarakat pemiliknya untuk mendukung berbagai konteks upacara yang diadakan, sehingga kesenian ini telah menjadi bagian

penting dari kehidupan kesenian dan budaya mereka yang dipertunjukkan dalam berbagai upacara adat masyarakat di Pariaman.

Kesenian *gandang tambua* mengandung potensi musikal yang memiliki arti khusus bagi masyarakat Pariaman dalam berbagai upacara-upacara yang dilakukan seperti upacara *batabuik*.

Dalam pertunjukan *gandang tambua* di Pariaman memiliki berbagai jenis repertoar atau lagu yang berbeda-beda, diantaranya adalah : *hoyak tabuik*, *alihan anam*, *hoyak ambacang*, *kureta mandaki*, dan *siontong tabang*. Lagu *hoyak tabuik* merupakan salah satu lagu yang dimainkan dalam upacara *tabuik* yaitu pada prosesi *mahoyak tabuik* atau menjelang *tabuik* dibuang ke laut. Dalam struktur permainan lagu *hoyak tabuik* ini terdiri dari *pangka matam* yang berfungsi sebagai pembuka lagu, *matam* yang merupakan bagian pokok atau inti lagu, dan *ikua matam* merupakan penutup lagu¹.

Pada lagu *hoyak tabuik* terdapat struktur permainan yang menginspirasi pengkarya untuk menjadikannya sebagai dasar dalam penggarapan karya komposisi, struktur permainan tersebut adalah pola ritme *tasa* dan *tambua* pada *pangka matam* lagu *hoyak tabuik*. Pola ritme *tasa* dan *tambua* mempunyai keunikan dibandingkan struktur lainnya pada lagu ini, yang mana pada bagian *pangka matam* lagu *hoyak tabuik* terdapat permainan *unisono* yang dilakukan oleh pemain *tasa* maupun seluruh pemain *tambua*. Pada awal lagu *hoyak tabuik* pemain *tasa* memberikan

kode yang bersifat *free* dan dilanjutkan dengan pola ritme yang dimainkan dengan berulang-ulang dan kemudian diikuti oleh pemain *tambua* sebanyak tiga kali pengulangan.

Permainan *unisono* yang melibatkan pemain *tambua* dan *tasa* hanya terdapat dibagian *pangka matam* lagu *hoyak tabuik*, *unisono* yang dimaksud adalah dimana pemain *tasa* dan pemain *tambua* memainkan motif atau pukulan yang sama, serta dimainkan secara bersama-sama, sedangkan di bagian *atam* dan *ikua matam*, pemain *tasa* memainkan pola ritme yang bersifat *free* (bebas) sebagai pengisi dari pola-pola pukulan pada *gandang tambua*.

Adapun permainan *unisono* yang terdapat pada bagian *pangka matam* dapat dituliskan pada notasi di bawah ini :

¹Asril, S.S.Kar., M.Hum. 2003, "Musik Nusantara, Gandang Tambua". Hal.18



Berdasarkan notasi diatas ditemukan ketertarikan berupa aksentuasi dan pukulan yang sama antara instrumen *tasa* dan *tambua*. Berdasarkan adanya aksentuasi dan kesamaan pola pukulan antara instrumen *tasa* dengan instrumen *tambua* tersebut menjadi ide bagi pengkarya yang dituangkan dan digarap menjadi sebuah komposisi baru yang berjudul “*Sabunyi Sanokok*”.

“*Sabunyi Sanokok*” berasal dari ^{bahasa} Minangkabau yaitu “*Sabunyi*” dan “*Sanokok*”, dalam KBBI istilah *sabunyi* berarti “sama bunyi”, sedangkan *Sanokok* berarti “sama pukul”. Maksudnya adalah analogi pengkarya terhadap ide garapan pada repertoar *hoyak tabuik* pada bagian *pangka matam* merupakan unsur musikal berupa *unisono*, secara serempak atau bersamaan antara instrumen *tasa* dan *tambua*, sehingga karya ini diberi judul “*Sabunyi Sanokok*”.

METODE PENCIPTAAN

Komposisi ini digarap melalui beberapa tahap :

1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini pengkarya melakukan observasi, penelitian, wawancara dan mengumpulkan data-data pada pertunjukan *gandang tambua* yang berkaitan

dengan garapan yang akan pengkarya garap serta mengumpulkan data-data yang bisa membantu pengkarya dalam menggarap karya komposisi “*Sabunyi Sanokok*” ini. Selanjutnya pengkarya mencari pemain yang sesuai dengan kebutuhan garap, dan setelah itu mencari jadwal latihan.

2. Elaborasi

Pada tahapan penggarapan secara cermat, mulai melakukan penggarapan dengan cara latihan-latihan untuk menuangkan ide garapan pengkarya kedalam bentuk bunyi sesuai dengan ide karya.

3. Realisasi

Pada tahap realisasi ini, 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 garap.

Selama proses berlangsung tidak tertutup kemungkinan untuk terjadinya perubahan materi sesuai dengan kebutuhan karya kemudian pengkarya coba mengamati rekaman audio maupun video disetiap latihan bertujuan untuk mengkoreksi berbagai kemungkinan agar karya tersebut dapat sesuai dengan apa yang diharapkan. Setelah itu

dilakukan bimbingan yang lebih terarah dengan memberi kesempatan kepada pembimbing karya untuk memberi masukan atau perbaikan berkaitan dengan karya ini.

PEMBAHASAN

Perwujudan karya komposisi “*Sabunyi Sanokok*” dilatar belakangi oleh penafsiran pengkarya terhadap tradisi *gandang tambua* lagu *hoyak tabuik* sebagai dasar pijakan pengkarya untuk menggarap sebuah karya yang diadopsi dari dasar-dasar musikal tradisional .

Dalam hal ini alasan pengkarya menggunakan pendekatan re-interpretasi tradisi, karena pengkarya ingin menafsirkan kembali permainan *unisono* yang terdapat pada bagian *pangka matam* lagu *hoyak tabuik* ke dalam bentuk penggarapan komposisi baru yang lepas dari kaidah-kaidah garap tradisi *gandang tambua*. Artinya, terlepas dari kaidah yang dimaksud adalah pola ritme *pangka matam* yang mengandung unsur permainan *unisono* secara tradisi sudah jauh dari semestinya baik itu dari segi format permainannya serta media unguap yang digunakan. Dalam pendekatan re-interpretasi tradisi, vokabuler musikal yang sudah ada diolah dan diaktualisasikan dalam wajah yang berbeda dengan bentuk asalnya (Waridi, 2008 : 294).

Dalam karya yang dilahirkan, pengkarya menuangkan ide yang mengandung unsur musikal berupa *unisono* ke beberapa media garap. Adapun alasan pengkarya dalam pemilihan media garap tersebut berkaitan dengan kesenian *gandang tambua*, baik itu

dalam mempertimbangkan bunyi yang terdapat pada karakter bunyi *tasa* dan *tambua*. Media yang digunakan dalam penggarapan karya ini antara lain : *Bass, Kucapi, , Accordion, Snare Drum, Gong, Dol, Biola*.

Hal | 277

Bass merupakan instrumen yang berkarakter *low* dan memiliki frekuensi yang luas, dalam hal ini selain untuk mempertegas bunyi *low* pengkarya juga ingin menafsirkan karakter bunyi *gandang tambua* yang relatif berbeda pada masing-masing *tambua* baik itu dari segi frekuensi yang mempengaruhi warna bunyi seperti yang sudah dijelaskan di atas.

Kucapi merupakan instrumen yang berkarakter *high* serta memiliki wilayah frekuensi yang juga luas, adapun peran *kucapi* dalam karya ini adalah untuk memberi ketegasan pada bunyi *high* yang sifatnya bervariasi karena keberagaman frekuensi yang dapat dihasilkan oleh bunyi *kucapi*.

Accordion salah satu instrumen yang memiliki karakter *low* dan *high*. Selain memiliki wilayah frekuensi bunyi yang luas, *accordion* berperan penting dalam mempertegas aksentuasi baik itu bunyi yang bersifat *low* ataupun *high*.

Snare Drum adalah media yang digunakan pengkarya untuk menafsirkan bunyi *tasa* yang bersifat *high*, adapun alasan pengkarya dalam memilih *snare drum* adalah terdapatnya kemungkinan variasi warna bunyi yang bisa di eksplorasi pada instrumen *snare drum* tersebut.

Gong dan *Dol* merupakan instrumen yang berkarakter bunyi *low*, dalam hal ini pengkarya ingin menafsirkan bunyi *tambua* yang di

transformasikan kedalam media garap berupa *Gong* dan *Dol*.

Biola, peran biola dalam karya ini adalah untuk memberikan warna bunyi yang lebih variatif baik itu dalam garapan yang bersifat *low* ataupun *high*.

Dalam perwujudan karya, penggunaan media garap seperti yang sudah dijelaskan digarap menjadi sebuah karya yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian awal dan bagian akhir. Bagian awal pengkarya menafsirkan pola *pangka matam* ke dalam bentuk yang berbeda dari segi instrument maupun garapnya. Karena penerjemahan ulang dari pola *unisono* bagian *pangka matam* ke dalam bentuk yang berbeda, baik dari segi instrumen dan segi garapnya. Perbedaan itu terlihat dari bentuk aplikasinya ke karya. Digarapan pertama yang berfokus pada penggarapan *unisono* dimana bentuknya tidak sama dengan pola *unisono* yang ada di tradisinya. Sedangkan pada penggarapan kedua, pengembangan dari bentuk pola *pangka matam* tersebut, artinya bentuk garapan ini sudah jauh dari aslinya. Pola ritme asli pada *pangka matam* yang digarap serta dikembangkan dengan menerapkan beberapa teknik garap diantaranya : teknik penyambungan, dinamika, dan tempo. Dari berbagai teknik garap serta teknik permainan yang pengkarya terapkan nantinya, tidak lain bertujuan untuk mewujudkan ide serta memperkaya garapan, namun secara keseluruhan karya ini tetap menonjolkan permainan *unisono* yang menjadi ide dasar seperti yang sudah dijelaskan.

DESKRIPSI KARYA

Komposisi musik “*Sabunyi Sanokok*” yang terinspirasi dari *pangka matam* lagu *hoyak tabuik* kesenian *gandang tambua* ini dalam penyajiannya pengkarya bagi menjadi 2 bagian dengan urutan sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal dimulai dengan seorang pemain *snare drum* memainkan materi *roll* dengan dinamika serta tempo yang bervariasi. Kemudian satu persatu pemain lain dari sisi wing ke arah panggung berjalan dengan menghentakan kaki secara berpola dengan memakai alas kaki *tangkelek*. Fungsi kehadiran *tangkelek* adalah memunculkan *unisono* bagian awal dari pola *pangka matam*, pertimbangan memakai *tangkelek* karena tempat pertunjukan Gedung Hoerijah Adam memakai lantai kayu. Serta bunyi yang dihasilkan lebih keras dibandingkan kaki yang dihentakkan ke kayu dan itu hanya kebutuhan penggarapan *unisono* pada bagian awal. Pola yang dimainkan merupakan pola asli pukulan *gandang tambua* yang terdapat pada *pangka matam*. Pola asli *gandang tambua* pada *pangka matam* dapat dilihat pada notasi dibawah :



Notasi 1.

Setelah itu pemain *snare drum* memainkan pola yang kemudian diikuti oleh seluruh pendukung karya secara *unisono* sebanyak dua kalisiklus pengulangan. Materi *unisono* dapat dilihat pada notasi berikut ini :



Notasi 2.

Pada pola diatas permainan *unisono* yang ditafsirkan dari bunyi asli pola *pangka matam* dimainkan dalam tempo lambat. Setelah itu pemain kecapi dan *bass* memainkan

pola yang dimainkan oleh pemain *snare drum* pada materi sebelumnya, yang secara paralel diikuti oleh pemain biola dan akordion.



Notasi 3.

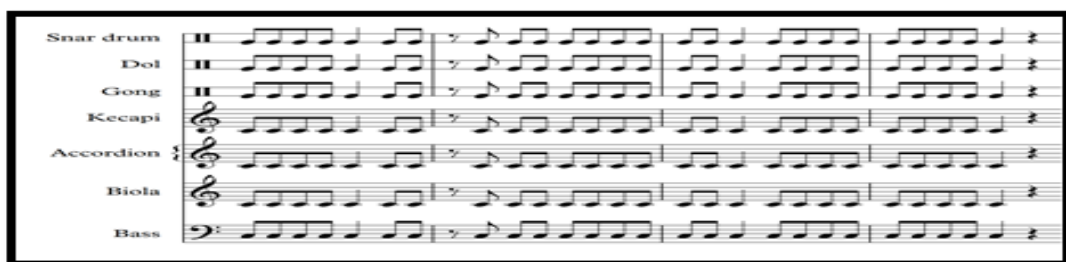
Notasi diatas adalah permainan *unisono* dari tempo yang sedang sampai dengan tempo sangat cepat. Setelah kode oleh pemain gong, pola yang dimainkan sebelumnya dimainkan kembali oleh seluruh pendukung karya, dengan tempo yang lebih cepat, hal tersebut dilakukan sebanyak dua kali siklus pengulangan.

dengan tempo yang cepat dengan permainan dinamika. Pada materi *unisono* ini merupakan akhir dari materi pada bagian pertama.

2. Bagian Akhir

Bagian awal dimulai dengan materi *unisono* yang melibatkan seluruh pendukung karya, materi ini dimainkan sebanyak dua kali pengulangan siklus yang panjang.

Kemudian seluruh pendukung karya memainkan materi secara *unisono*



Notasi 4.

Setelah itu materi *unisono* dibagi menjadi beberapa bagian yang di penggal dan setiap potongan materi dimainkan oleh satu orang pemain dan potongan materi berikutnya dimainkan oleh pemain lain dengan tempo lambat hingga pemain *bass* memainkan materi *unisono* tersebut secara solo dan tempo yang lebih cepat dan direspon oleh pemain lainnya dengan tempo yang sama dengan pemain *bass* secara *unisono*.

Dalam garapan ini pengkarya melahirkan materi aksentuasi perkusi yang dikomandoi oleh pemain *bass*, seluruh pemain memainkan materi aksen sebanyak dua kali pengulangan. Materi pada pemain *bass* dan materi aksen dapat dituliskan pada notasi di bawah ini: Hal | 280

The image shows a musical score for a percussion ensemble. It consists of seven staves, each labeled with an instrument: Bass, Snare drum, Dol, Gong, Kecapi, Accordion, and Biola. The notation includes rhythmic patterns and rests for each instrument, showing a sequence of events over time. The Bass staff at the top shows a series of eighth notes. The Snare drum staff shows a series of eighth notes with rests. The Dol, Gong, Kecapi, Accordion, and Biola staves show a series of eighth notes with rests. The Bass staff at the bottom shows a series of eighth notes with rests.

Setelah itu pemain perkusi mengambil alih kendali tempo pada instrumen *hi-hat* yang berikutnya dilanjutkan oleh pemain kecapi memainkan pola secara berulang dengan tempo cepat, secara paralel diikuti juga oleh pemain akordion.

Ditengah permainan pola yang berulang oleh beberapa pemain lainnya, pemain *snare drum* memainkan pola beraksen sebanyak dua kali pengulangan hingga pemain *snare drum* memberikan sebuah kode berhenti untuk pemain lainnya. Pada garapan ini pengkarya menciptakan suasana yang berbeda antara permainan perkusi dan melodis.

Kemudian pemain *snare drum* melakukan *roll* panjang dengan variasi aksentuasi yang bersifat *free* ritmis hingga memberikan sebuah kode untuk masuk kemateri berikutnya. Pada materi berikutnya memainkan materi *unisono* yang dilakukan oleh seluruh pendukung karya.

Setelah itu pemain kecapi kembali memainkan materi yang bersifat cepat rapat, didalam materi kecapi diisi dengan materi melodi oleh pemain lainnya, dan untuk pemain perkusi memberikan aksentuasi didalam perjalanan materi tersebut. Materi ini di akhiri dengan permainan *unisono* oleh seluruh pendukung

karya. Permainan *unisono* dapat dituliskan pada notasi di bawah ini :



Notasi 6.

Selanjutnya materi *Drone* oleh pemain biola dan akordion, dengan tempo lambat hingga pemain *snare drum* memainkan materi layaknya bunyi *tasa* yang serta memberi aksent, setelah dua siklus panjang, perubahan materi menjadi tempo yang lebih cepat dan dimainkan secara *unisono* yang melibatkan seluruh pendukung karya.

Berikutnya permainan materi rapat secara paralel oleh pemain melodi, disamping itu pemain perkusi memberikan aksent yang bervariasi hingga kode dari pemain *snare drum* untuk masuk ke materi *unisono* akhir. Materi *unisono* ini menjadi penutup pada karya ini. Materi *unisono* sebagai penutup pada karya ini dapat dilihat pada notasi berikut ini :



Notasi 7.

Pada notasi ini pengkarya memberikan suasana yang terkesan semangat sebagai akhir dari karya ini, sehingga terkesan pertunjukan ini belum berakhir, karena pola *unisono* pada bagian terakhir terkesan gantung.

PENUTUP

Perwujudan karya komposisi ini tidak terlepas dari garap kesenian tradisi *gandang tambua* Pariaman yang mana konsep yang

pengkarya gunakan dalam struktur karya, bagian karya, serta media garap yang pengkarya gunakan mempunyai hubungan erat dengan konsep-konsep kesenian tradisi *gandang tambua*.

Keinginan pengkarya untuk mewujudkan bentuk baru kepada apresiator seni di ISI Padangpanjang terhadap penciptaan komposisi karawitan. Dikarenakan dalam beberapa tahun

belakang penyajian komposisi karawitan cenderung terkesan kekinian baik dari segi pemilihan instrumen, pola lantai, dan bentuk garapan. Sehingga pengkarya berharap komposisi karawitan “*Sabunyi Sanokok*” dapat menjadi apresiasi yang berbeda dan memiliki kebaharuan bagi mahasiswa serta civitas akademika ISI Padangpanjang terutama untuk program studi Seni Karawitan dan Seni Musik.

FOTO PERTUNJUKAN



Gambar 20
Komposisi “*Sabunyi Sanokok*”.
Foto pertunjukan bagian 2
(Dokumentasi oleh : Dedek Arkan, 17 Januari 2020)



Gambar 19
Komposisi “*Sabunyi Sanokok*”.
Foto pertunjukan bagian 2
(Dokumentasi oleh : Dedek Arkan, 17 Januari 2020)

KEPUSTAKAAN

- Hadiwijaya, Budi. 2015. “Tu Pattu Gapat Tu”.
Laporan Karya Seni. Padangpanjang: ISI Padangpanjang. Hal | 282
- Hardjana, Suka. 2003. “*Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan kini*”. Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- McDermott, Vincent. 2013. *Imagi-nation : Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*, Yogyakarta : Art Musik Today.
- Nakagawa, Shin. 2000.”*Musik dan Kosmos : Sebuah Pengantar Etnomusikologi*”. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Redha Febrian, Rayhan. 2014. “Muka Beda Rupa”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.