

GHGUMPIAN KOMPOSISI MUSIK DENGAN PENDEKATAN TRADISI

Ahmad Wanda
Ediwar
Alfalah

Prodi Seni Karawitan -Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat
ahmad.wanda@gmail.com

ABSTRAK

Karya ini bersumber dari kesenian *gamolan pekhing* yang terdapat di desa Sekala Brak, Kabupaten Lampung Barat. *Gamolan pekhing* ini merupakan sebuah instrumen tunggal yang tergolong ke dalam perkusi melodis. *Gamolan pekhing* ini mempunyai sebuah repertoar lagu yang berjudul *Tabuh Jakhang Kenali*, keunikan dari tabuhan ini mempunyai ritme yang sama pada melodi pertama dan ketiga. Pada karya ini, pengkarya menggarap bentuk dasar ritme tersebut ke dalam komposisi musik dengan pendekatan tradisi. Dalam penggarapannya, bentuk dasar ritme ini dikembangkan ke dalam bentuk pengembangan ritme yang dihadirkan ke dalam bentuk melodi. Melodi-melodi yang dihasilkan dari pengembangan ini merupakan hasil kerja kreatif pengkarya dalam mengembangkan materi dasar yang telah ada menjadi sebuah materi baru dan menggarapnya sesuai dengan imajinasi pengkarya.

Kata kunci : *Gamolan Peking*, Cetik, komposisi musik, pendekatan tradisi.

PENDAHULUAN

Kesenian *gamolan pekhing* adalah kesenian yang berupa alat musik tunggal, dengan mempunyai tujuh bilah nada yang disusun secara sejajar dan tergolong kedalam instrumen perkusi melodis. Kesenian ini berada di desa Sekala Brak Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung.

Gamolan pekhing ini berasal dari kata *gimol* yang berarti “gemuruh”, atau suara bambu yang bergemuruh, yaitu suara bambu yang ketika ditiup angin menjadi beradu, dan imbuhan “an” pada umumnya bisa dipakai untuk mengubah kata selain kata benda, menjadi kata benda atau kata yang dibendakan, sedangkan “*Pekhing*” berasal dari istilah lokal Desa Sekala Brak yang artinya Bambu besar.

Menurut Syafril Yamin (wawancara, Februari 2018), dulu *Gamolan pekhing* ini diciptakan oleh *Bujang Khapok* (bujang yang tidak berpenampilan rapi), pada saat sedang berkebun di pegunungan, kemudian tertidur dan bermimpi, bahwa disuatu kampung ada suara bunyi-bunyian, seolah-olah ada bunyi suara *Gamolan pekhing* ini. Ketika pagi terbangun dari tidur, lalu menebang bambu, diambilnya bambu mati temegi (bambu besar yang sudah tua) tersebut, adapun tahap-tahap pengerjaannya yaitu di-potong bambu tersebut, di-belah bambu menjadi beberapa bagian bilah (<http://kbbi.web.id/bilah>, 5 Maret 2018), di-jejer bilah tersebut, lalu dia buat nada-nada sesuai yang dia bayangkan dengan insting yang didengar pada saat malam itu.

Gamolan pekhing ini dahulunya mem-

punyai enam bilah nada, nadanya mendekati *do re mi sol la si*, yang dimainkan dalam bentuk melodi, kemudian berkembang sebagai musik pengiring sastra lisan yaitu kesenian berupa sastra yang disajikan dalam bentuk nyanyian. Pada saat ini pun terjadi penambahan satu bilah yang mendekati nada *do* setelah nada *si*. Adapun maksud dan tujuan dari penambahan bilah di atas adalah sebagai pengatur tempo dari permainan melodi yang dinamakan *gamolan* induk, sehingga jumlah bilah keseluruhan menjadi tujuh bilah nada, yang kemudian dinamakan dengan *gamolan gelitak*, sehingga urutan nada *gamolan* berubah menjadi urutan yang mendekati nada *do re mi sol la si do*.

Gamolan pekhing ini memiliki lima tabuhan adat, tabuhan adat yang dimaksud adalah repertoar lagu yang dimainkan, adapun nama-nama repertoarnya yaitu *Tabuh Sambai Agung*, *Tabuh Sekeli*, *Tabuh Labung Angin*, *Tabuh Jakhang Pernong*, dan *Tabuh jakhang kenali*.

Dari kelima tabuhan di atas, pengkarya menitik beratkan pada repertoar *Tabuh jakhang kenali*. Secara tradisi, tabuhan ini dimainkan dalam bentuk melodi oleh seorang pemain dengan penuh kelincahan sehingga bisa memukau perhatian penonton, apalagi dimainkan dengan tempo cepat dan energik. Di dalam sajiannya juga terdapat pada melodi yang dibawakan, permainannya selalu dimulai dan diakhiri pada nada yang sama, masyarakat setempat menyebutnya dengan makom. Dalam tabuhan tersebut terdapat empat melodi berbeda, yang unik dari tabuhan ini adalah melodi yang pertama dan ketiga

mempunyai pola ritme yang sama, namun mempunyai perbedaan nada yang dimainkan.

Dari fenomena musikal di atas ada beberapa hal yang menarik bagi pengkarya yaitu: Pertama, permainannya yang cepat dan energik. Kedua, mempunyai kesamaan pola ritme namun mempunyai perbedaan nada yang dimainkan. Ketiga, repertoar gamolan pekhing ini mempunyai pola permainan melodi yang dimulai dan diakhiri pada nada yang sama, dan disebut dengan makom.

Munculnya kesamaan pola ritme dalam suatu perjalanan melodi pada repertoar lagu tabuh jakhang kenali yang terletak di melodi pertama dan ketiga, menjadi inspirasi pengkarya untuk mengolahnya kembali ke dalam bentuk musik ansambel, namun tetap mempertimbangkan keaslian sumber tersebut. Pengkarya dapat mencontohkan kesamaan ritme pada notasi lagu tabuh jakhang kenali berikut ini.

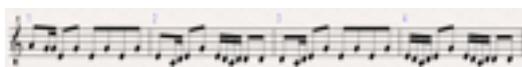
Melodi Pertama



Melodi Ketiga



Melodi Keempat



Jika dianalisa lebih lanjut antara melodi pertama dan ketiga berikut kesamaannya ritmenya.



Berdasarkan notasi sebelumnya, tampak jelas bahwa terdapat kesamaan pola ritme antara melodi pertama dan ketiga, namun mempunyai perbedaan nada yang dimainkan, dan karya ini digarap menggunakan pendekatan tradisi.

Waridi menjelaskan dalam bukunya *Gagasan dan Kekayaan Tiga Empu Karawitan*, yaitu :

Pendekatan tradisi yang dimaksud adalah proses penciptaan kekayaan karawitan yang berpijak dari dan menggunakan idiom-idiom karawitan tradisi jawa. Kekayaan semacam ini memanfaatkan berbagai vokabuler garap dan idiom-idiom tradisi karawitan jawa yang sudah ada. Idiom-idiom itu kemudian diolah secara kreatif, sehingga mampu memunculkan sebuah kekayaan karawitan yang memiliki warna kebaruan. Bobot kualitas musikalnya sangat bergantung pada kemampuan dan kreatifitas komponisnya (Waridi, 2008: 294).

Pada penggarapannya pengkarya tetap memakai ide dan gagasan yang bersumber dari kesenian tersebut dan dalam pelahirannya dikemas menjadi suatu musik ansambel baru. Pande Made Sukerta menjelaskan

dalam bukunya Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif), mengatakan bahwa dalam pengemasan seni tradisi seniman pengkemas harus cukup berhati-hati agar jangan hasil pengemasannya lepas dari akarnya. Pengemasan seni tradisi bermaksud untuk memberikan tawaran pada masyarakat seni agar seni yang dimiliki dapat berkembang dengan tidak meninggalkan akar budayanya dan sesuai dengan zamannya. Ada tiga unsur yang dapat dikemas dalam seni tradisi, yaitu instrumentasi, garap dan penampilan. (Sukerta, 2011: 61).

Ghgumpi berasal dari bahasa Lampung yang artinya kembaran. Kembaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mempunyai kata dasar kembar dengan imbuhan -an, kembar berarti sama rupanya/ keadaannya (<http://kbbi.web.id/kembaran>, diakses 5 Maret 2018), kembar yang dimaksud adalah kesamaan pola ritme dari melodi pertama dan ketiga, sedangkan imbuhan akhiran -an yang menyatakan, menyerupai atau seperti tiruan. Disini pengkarya tafsirkan sebagai kembarnya pola ritme, namun memiliki perbedaan pada nadanya.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengkarya menarik sebuah rumusan penciptaan yaitu, bagaimana mewujudkan karya yang bersumber dari kesamaan ritme dan perbedaan nada yang terdapat pada repertoar lagu *Tabuh jakhang kenali* hingga menjadi sebuah garapan komposisi musik karawitan yang berjudul "*Ghgumpian*".

METODE PENCIPTAAN

Untuk melahirkan ide serta gagasan pengkarya dapat terwujud kedalam bentuk komposisi musik karawitan, maka ada beberapa tahapan kerja proses penggarapan yang dibagi kepada beberapa bagian, adapun pembagiannya yakni sebagai berikut;

1. Observasi (pengamatan)

Langkah pertama adalah memulai pengamatan terhadap pertunjukan gamolan pekhing, lalu melakukan penelitian lapangan secara pribadi dengan narasumber Syafril Yamin (*Rajo Gamolan*) umur 49 tahun, dilaksanakan penelitian pada hari Sabtu 17 februari 2018 diperumahan tirtayasa indah No. 84, Bandar Lampung, Provinsi Lampung, untuk melihat secara langsung permainan dari *Gamolan pekhing*. Setelah itu pengkarya melakukan wawancara langsung dengan beliau dan mempelajari bagaimana cara memainkan instrumen tersebut. Dalam penelitian ini, pengkarya lebih mengedepankan analisa secara musikal dalam pencarian fenomena dan keunikan yang menjadi ide dasar dalam penciptaan komposisi musik ini. Berikutnya, pengkarya mengumpulkan data-data baik dari media elektronik dan cetak, serta wawancara kepada para seniman-seniman di Lampung.

2. Diskusi

Setelah menemukan ide, selanjutnya pengkarya menyusun konsep garapan, memilih instrumen serta pendukung karya. Pada tahap ini pengkarya melakukan diskusi dengan beberapa dosen, dan kerabat yang

bisa dipercaya membantu pengkarya dalam mewujudkan ide dan konsep garapan. Selain itu, pengkarya juga melakukan diskusi kepada tim produksi serta pendukung karya untuk menjelaskan ide dan konsep yang dicapai dalam penggarapannya, menetapkan media ungkap apa saja yang dipakai dalam garapan komposisi musik ini, seterusnya menetapkan jadwal proses latihan dan ruangan kepada pendukung karya.

3. Kerja studio

Pada tahap ini pengkarya menjelaskan tentang ide maupun konsep garapan karya "*Ghgumpian*" kepada pendukung karya, maka selanjutnya dilaksanakan proses latihan komposisi dengan penuangan materi terhadap pendukung karya, proses latihan tersebut dilakukan secara teratur dan berulang. Setelah itu, mengevaluasi kembali bagaimana hasil karya yang digarap sebelumnya, baik dengan cara merekam audio visual maupun dari catatan yang pengkarya buat pada saat proses latihan nantinya untuk dapat didengar secara teratur dan dapat direvisi ulang.

4. Perwujudan

Selanjutnya lebih ditekankan penjelasan warna bunyi terhadap media ungkap yang digunakan, menerapkan teknik-teknik garap yang sesuai dengan ide maupun konsep garapan pengkarya, membentuk bagian-bagian dalam komposisi musik ini, setelah itu finishing difokuskan kepada tekstur karya, kekompakan pendukung karya, maupun pola-pola yang telah digarap sesuai dengan konsep penciptaan karya. Lalu memperhitung-

kan dinamika karya, penyesuaian ruang serta akustik panggung dan selanjutnya bagaimana langkah terakhir atau capaian dari proses latihan tersebut sampai pada saat pertunjukan nantinya.

Tujuan penggarapan komposisi musik ini adalah untuk mewujudkan ide pengkarya yang berangkat dari kesenian *Gamolan Pekhing* dengan mengembangkan pola ritme yang terdapat pada repertoar *Tabuh Jakhang Kenali*. Melalui karya ini, pengkarya juga ingin memperkenalkan kesenian *Gamolan Pekhing* ke masyarakat di luar daerah Lampung Barat. Karya komposisi musik ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan bagi seniman, pengkaji seni, dan komposer lain dalam hal penciptaan musik maupun penulisan ilmiah. Selanjutnya, karya musik ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan inspirasi bagi komposer lain bahwa banyak potensi yang bisa dijadikan ide untuk komposisi musik yang berpijak pada kesenian *Gamolan Pekhing*.

PEMBAHASAN

Komposisi musik karawitan yang berjudul "*Ghgumpian*" ini, pengkarya menyajikannya dalam bentuk formasi ansambel. Instrumen yang digunakan ialah tiga buah *gamolan pekhing*, cello, violin, gitar akustik, *darbuka*, gong dan *khujih*. Setiap instrumen memiliki fungsinya masing-masing, secara garis besar pengkarya membagi menjadi dua kelompok instrumen yaitu kelompok instrumen melodis dan non melodis. Kelompok instrumen melodis yaitu tiga buah *gamolan*

pekhing, gitar, violin, dan cello, sedangkan kelompok instrumen non melodis yaitu darbuka, gong dan khujih.

Kelompok instrumen melodis berfungsi sebagai pengiring isian melodi, digunakan sebagai penguat ritme pada melodi pendek dan juga permainannya berbentuk semacam akor, dan penjalin keselarasan nada. Sedangkan instrumen non melodis digunakan sebagai pengatur tempo, dan penguat pola ritem melodi. Pada setiap perbagian karya menggunakan teknik permainan makom. Makom adalah sebuah pola melodi yang selalu dimulai dan diakhiri dari nada yang sama

Pada bagian pertama, pengkarya menghadirkan sekilas suasana alur perbagian karya, lalu melodi-melodi pendek, melodi pendek ini berasal dari pengembangan ritme asli repertoar *tabuh jakhang kenali* yang terletak pada bagian melodi pertama dan ketiga, lalu pengembangan ritme-ritme pendek tersebut diberikan nada-nada sehingga menjadi beberapa melodi-melodi pendek, akhir dari perjalanan karya pada bagian satu ini adalah bertempo cepat. Selain itu, teknik permainan pola rampak, aksentuasi, pola melodi yang sama namun dilakukan pada instrumen yang berbeda, dan tanya jawab.

Melodi pendek tersebut diaplikasikan melalui instrumen melodis seperti satu buah gamolan pekhing panjang sebagai isian-isian melodi dari semua instrumen, dan dua buah gamolan pekhing pendek sebagai pembawa melodi dasar, lalu violin sebagai pengiring isian melodi, cello digunakan sebagai penguat ritme pada melodi pendek dan juga permainannya berbentuk semacam akor, gi-

tar akustik dan kecapi digunakan sebagai penjalin keselarasan nada pada melodi pendek. Selanjutnya, instrumen non melodis ialah darbuka, gong dan khujih digunakan sebagai pengatur tempo, dan penguat pola ritme dari melodi. Berikutnya, pengkarya menggunakan tempo seperti lambat, sedang, dan cepat. Lalu teknik yang dipakai yaitu teknik penyambungan dan permainan, beberapa teknik penyambungan seperti sambungan terputus, sambung rapat, dan tumpang tindih.

Pada bagian kedua, pengkarya memakai teknik permainan modulasi, yaitu perubahan nada dasar pada setiap instrumen dengan mempertimbangkan perpaduan nada yang enak didengar. Di dalam pengolahannya dibuat modulasi pada nada dasar G D Fis A penggunaan nada-nada ini didasari dari tangga nada asli *gamolan pekhing* itu sendiri yang dinamakan tangga nada gimol, serta memakai beberapa melodi asli dari kesenian tersebut dengan bentuk yang berbeda, akhir perjalanan karya pada bagian dua ini adalah bertempo cepat. Penggunaan instrumen disesuaikan dengan timbre bunyi dan dibagi sesuai dengan peran dan kebutuhannya. Instrumen melodis berfungsi sebagai pembentuk melodi dan sebagai penghadir perpaduan nada-nada yang serasi di dalam penyajiannya, sedangkan instrumen non melodis bertugas sebagai penguat ritme, pengubah meter, dan pengatur tempo.

Jangkauan tangga nada yang dipakai disetiap bagian karya ini tetap menggunakan tangga nada aslinya, yaitu G4 +20, A4 -35, B4 +2, D5 -22, E5 +24, F#5 +29, G5 +24, frekuensi nada ini diukur menggunakan pro-

gram aplikasi computer yang bernama Cool Edit Pro 2.1.

Karya ini dipertunjukkan di pentas prosenium Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam ISI Padangpanjang. Pentas prosenium dipilih karena konsep pertunjukan yang pengkarya tawarkan dalam karya ini merupakan sebuah bentuk pertunjukan ansambel yang merujuk pada bentuk penyajian orchestra yang biasa dipertunjukkan di sebuah pentas prosenium. Selain itu, kelengkapan *sound system* dan *lighting* di Gedung Pertunjukan ini sangat memadai untuk mendukung pertunjukan karya ini. Untuk mendukung konsep pertunjukan, panggung di-*setting* menggunakan potongan-potongan bambu yang sudah dibelah sama panjang dan sama pendek, lalu ditempelkan di bagian depan trap instrumen. Bambu-bambu ini pengkarya interpretasikan sebagai bilah yang terdapat pada instrumen gamolan pekhing itu sendiri yang menyimbolkan ide dasar dari karya ini.

Tata cahaya juga sangat berperan dalam mendukung suasana saat pertunjukan. Pencahayaan tidak hanya berperan sebagai penerang saja, tapi sangat penting kehadirannya pada sebuah pertunjukan. Lampu-lampu yang mendominasi dalam karya ini adalah *zoom spot light* yang mampu memberikan fokus terhadap pemain, *fressnel* yang berguna untuk menghadirkan cahaya yang lembut, dan part light yang berguna untuk memperjelas pentas.

Kostum yang digunakan dalam pertunjukan ini menggunakan sembilan kostum yang terdiri dari tiga pakaian teluk belanga, tiga celana warna coklat serta aksesoris

ikat kepala dan kain tumpal berwarna hijau, lalu enam kostum warna hitam, enam celana warna abu-abu serta aksesoris ikat kepala dan kain tumpal panjang berwarna hijau yang diselempangkan kearah pinggang kiri.

Bentuk kostum tersebut didasari dari konsep gumpian itu sendiri yang mempunyai arti kesamaan/serupa keadaannya, hal ini tentunya sangat mendukung pertunjukan sesuai dengan bentuk garapan dan instrumen yang digunakan.

DESKRIPSI KARYA

1. Bagian pertama

Diawali dengan permainan pola dari dua buah gong dengan teknik dinamika dengan tempo bebas, disambut oleh instrumen *gamolan pekhing* dengan teknik yang sama secara bergantian dan tanya jawab dengan tempo semakin lama semakin cepat. Kemudian, dimulai *drone* oleh semua instrumen, dengan dua kali aksent serentak dari seluruh instrumen, lalu kembali ke *drone* sampai masuk empat kali aksent serentak dari seluruh instrumen, disela itu tekanan tempo *up* dari gitar, cello, dan violin. Disusul oleh tekanan tempo *beat* dari instrumen *gamolan pekhing* kembali memainkan pola serempak, lalu kembali lagi memakai tekanan *upbeat*, namun tekanan *up* kini bertukar oleh instrumen *beat* dan begitupun sebaliknya.

Dilanjutkan canon seluruh instrumen dengan urutan *gamolan pekhing*, violin, cello, gitar, lalu unisono oleh semua instrumen. Setelah unisono tekanan *up beat* tetap dilakukan oleh instrumen yang sama, dan

melodi canon tetap jalan sampai empat kali putaran, dengan urutan gamolan pekhing dua kali putaran, biola dua kali putaran memakai tempo sedang lalu cepat. Selanjutnya, masuk solo *gamolan pekhing* panjang, setelah itu ada unisono, kemudian dilakukan *drone* oleh instrumen cello bertempo lambat dengan permainan dinamika sampai masuk materi melodi *gamolan pekhing* berikutnya.

Selanjutnya, melodi pendek dengan permainan canon oleh instrumen gamolan pekhing, violin, kecapi, dan instrumen lainnya, ini berjalan sampai ada kode masuk dari instrumen gitar. Kemudian, masuk pola unisono oleh instrumen cello dan gong sekali putaran, darbuka sekali putaran, *gamolan pekhing* sekali putaran, disambut isian melodi dari *gamolan pekhing* lainnya sekali putaran dengan transisi bertempo cepat. Setelah itu, kemudian masuk gong dan gamolan pekhing empat kali putaran, disambung violin dua kali putaran, disela permainan itu, ada pola tanya jawab antara gitar dan kecapi dua kali putaran, lalu unisono.

Selanjutnya, birama melodi berubah menjadi $\frac{3}{4}$ sebanyak enam kali putaran memakai dinamika dengan urutan dua kali gamolan pekhing. Disambung isi-isian melodi dari instrumen violin dan cello lalu pola tanya jawab antara gitar dan cello sebanyak tiga putaran lalu berhenti, dilanjutkan unisono oleh semua instrumen *gamolan pekhing* tiga kali putaran lalu berhenti. Kemudian, permainan solo oleh instrumen darbuka digabung pola-pola semua instrumen lainnya sebanyak enam kali putaran, lalu aksens oleh semua instrumen sebanyak dua kali putaran.

Selanjutnya, permainan pola jalan semua instrumen empat kali putaran. *Gamolan pekhing* dan gong sebanyak sembilan kali putaran, pada putaran ke enam disambut aksens oleh instrumen lainnya sebanyak empat kali putaran. Kembali lagi ke aksens unisono awal memakai tempo cepat dua kali putaran, lalu seluruh instrumen memainkan polanya masing-masing sebanyak delapan kali putaran.

2. Bagian Kedua

Diawali dengan permainan solo kecapi, masuk pola ritem gong, instrumen gamolan pekhing panjang dengan meter empat. Instrumen kecapi dan gitar menggunakan birama $\frac{3}{4}$ dan memakai tempo lambat, masuk kode perubahan birama oleh instrumen cello, gitar, kecapi, dan violin dengan memakai perpindahan akor G D Fis A.

Selanjutnya, tempo berubah menjadi sedang, melodi bermulasi ke tiap-tiap nada, aksens melodi sebanyak tiga kali. Instrumen melodi bermulasi dari nada G Fis E sebanyak delapan ketuk, nada D B A G sebanyak empat kali ketukan, masuk melodi unisono sebanyak dua kali putaran, tempo turun menjadi lambat serta modulasi ke nada D dengan instrumen *gamolan pekhing*, cello, dan kecapi. Kemudian, tempo kembali cepat serta modulasi ke nada Fis oleh semua instrumen, lalu kembali lagi tempo turun menjadi lambat serta modulasi ke nada A dengan instrumen melodi. Selanjutnya, tempo kembali naik dengan pola ritme yang berbeda sebanyak empat kali putaran dengan nada G D Fis A.

Kemudian, instrumen *gamolan pek-*

ing dan cello memainkan melodi yang sama sebagai alas dari solo gitar. Sementara itu, instrumen *gamolan pekhing* merubah tempo menjadi cepat, di iringi ketukan aksen secara serentak oleh seluruh instrumen sebanyak dua kali putaran. Kemudian, unisono oleh semua instrumen, dengan urutan ketukan diam, enam ketukan, tiga ketukan, dan delapan ketukan, disambung modulasi oleh semua instrumen dengan prinsip tetap menggunakan urutan nada dari tangga nada asli kesenian tersebut. Seluruh instrumen *gamolan pekhing* memainkan pola ritme pada bagian tepi instrumen tersebut diiringi pola isian dari instrumen darbuka, dan di akhiri oleh permainan unisono oleh semua instrumen.

PENUTUP

Penggarapan sebuah komposisi musik karawitan sangat dibutuhkan pemikiran dan konsentrasi agar menemukan sebuah ide yang nantinya dikembangkan dalam bentuk konsep, pemilihan instrumen, serta pendukung karya. Komposisi musik karawitan yang berjudul "*Ghgumpian*" ini adalah mengembangkan pola ritme asli kesenian tersebut, dan dijadikan kedalam rangkaian nada-nada sehingga menjadi beberapa melodi-melodi baru, tanpa menghilangkan teknik dan roh tradisi aslinya.

Bentuk komposisi ini tidak terlepas dari garap tradisi kesenian tersebut mulai dari bentuk, struktur, dan garapan. Dalam penyajiannya, struktur karya pada setiap bagian serta instrumen yang pengkarya gunakan berhubungan dengan konsep asli dari kes-

enian *gamolan pekhing* itu sendiri, semuanya sesuai dengan konsep pendekatan garap yang pengkarya gunakan.

Melalui karya seni ini, pengkarya berharap timbulnya rangsangan bagi mahasiswa jurusan Seni Karawitan yang lebih kreatif lagi dalam menggarap komposisi karawitan. Dengan berpedoman pada buku, jurnal dan laporan-laporan karya sebelumnya, hendaknya mahasiswa jurusan Seni Karawitan menyadari kekayaan musik tradisi nusantara yang kita miliki, baik dari segi instrumen maupun garapan musikalnya.

FOTO PERTUNJUKAN



Foto 1: Pertunjukan
(Foto oleh Muhammad Bakti Pratama, 13 Juli 2018)
Di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, ISI Padangpanjang



Foto 2: Pertunjukan
(Foto oleh Yasrul Fiqri, 13 Juli 2018)
Di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, ISI Padangpanjang

KEPUSTAKAAN

- Ardhi, Hafiz. 2017 “*Oso Baduo*”, laporan karya seni. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia.
- Kayyasah Amaliyyah, Al Fisqy. 2012“*Gamolan musik bambu tradisional lampung*”,Makalah mahasiswa. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Mandala, Depri. 2017 “*Duo Sairiang*”, laporan karya seni. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia.
- Piliang Amir Yafraf. 2007 “*Pos-modrenisme Menimbang Ruang Seni Tradisi*”, Jurnal seni STSI Bandung.
- Pratama, Ryan. 2017 “*Sakato Bedo*”, laporan karya seni. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia.
- Sopiyah. 2017 “*Tungkal Hilir Hulu*”, laporan karya seni. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia.
- Sukerta Made Pande, 2011 “*Metode Penyusunan Karya Musik*”, Surakarta: ISI Press Solo.
- Waridi. 2008 “*Gagasan & Kekaryaannya Tiga Empu Karawitan*”, Surakarta: Etnoteater Publisher.

Sumber internet :

- <http://dosenbahasa.com/makna-akhiran-an-dan-contohnya-dalam-kalimat>, 5 Maret 21018
- <http://kbbi.web.id/bilah>, 5 Maret 2018
- <http://kbbi.web.id/kembaran>, 5 Maret 2018

DAFTAR NARASUMBER/ INFORMAN

1. Nama : Syapril Yamin
(*Rajo Gamolan*)
Umur : 49 Tahun
Pekerjaan : Pengrajin dan Seniman *Gamolan Peking*
Alamat : Perumahan Tirtayasa Indah No. 84, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.
2. Nama : I Gusti Nyoman Arsana
Umur : 50 Tahun
Pekerjaan : PNS Taman Budaya Lampung/ Seniman *Gamolan Peking*
Alamat : Jl. K.H. Mas Mansyur No.66, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung