



Pengembangan Pola *Rithem* Tradisi Minangkabau Dalam Proses Penggarapan Karya Musik *Dream High*

Development of the Minangkabau Tradition's *Rhythmic* Pattern In the Process of Cultivating *Dream High's* Musical Works

Afri Dino¹; Syeilendra²

^{1,2}Prodi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.
(*)✉ (e-mail) afridinodino8227@gmail.com, syeilendra@fbs.unp.ac.id

Abstrak

Penggunaan kesenian tradisi sebagai media garap dalam penciptaan sebuah karya musik merupakan salah satu upaya untuk memperkenalkan kesenian tradisi kepada masyarakat “kekinian” yang sudah menganggap kesenian tradisional ketinggalan zaman. Sehingga kekayaan yang dimiliki kesenian tradisi bisa saja hilang ditelan perkembangan zaman. Proses dalam mengembangkan pola-pola tabuhan Minangkabau menjadi sebuah karya musik yang sesuai dengan selera masyarakat sangat menarik dibahas dan dikaji. Hal ini yang memotivasi pengkarya untuk mengembangkan material musik tradisi Minangkabau yang bisa saja ditelan oleh perkembangan zaman. Proses pengembangan pola-pola tabuhan meliputi pengembangan beberapa pola *rithem* yang dimiliki kesenian tradisional Minangkabau yang tersebar di beberapa daerah Minangkabau. Jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan content analysis yang bersifat deskriptif. Sedangkan proses karya High Dream digarap dengan pendekatan perluasan kosa bunyi, menggunakan media diluar tradisi musik itu sendiri. Sehingga komposisi *Dream High* terkesan melahirkan warna baru yang khas tanpa meninggalkan esensi dari pola-pola *rithem* musik tradisi Minangkabau.

Kata Kunci : *Pengembangan; Pola Rithem; Karya Musik*

Abstract

The use of traditional arts as a working medium in the creation of a musical work is one of the efforts to introduce traditional arts to "modern" people who already consider traditional arts to be out of date. So that the wealth of traditional arts can be lost in the development of the times. The process of developing Minangkabau rhythmic patterns into a musical work that suits the tastes of the community is very interesting to discuss and study. This motivates the creators to develop Minangkabau traditional music materials that can be swallowed up by the times. The process of developing rhythmic

patterns includes the development of several rhythmic patterns owned by traditional Minangkabau arts which are spread in several Minangkabau areas. The type of research is qualitative research with a descriptive content analysis approach. Meanwhile, the process of High Dream's work was carried out with an expanded sound vocabulary approach, using media outside of the musical tradition itself. So that *Dream High's* composition seems to give birth to a distinctive new color without leaving the essence of the rhythmic patterns of Minangkabau traditional music.

Keywords: *Development; Rhythm Pattern; Musical Works*

Pendahuluan

Ide dalam menciptakan sebuah karya musik bisa datang dari fenomena apapun, mulai dari fenomena agama, budaya, politik, ekonomi, alam dan lain-lain. Dalam fenomena budaya bisa saja berakar dari sebuah kebiasaan masyarakat hingga menggarap kesenian tradisi. Menggarap sebuah kesenian tradisi tentu saja memiliki berbagai macam fokus garap, mulai dari menggarap budaya yang langsung bersentuhan dengan kesenian tradisi (ex. Budaya *bagurau* dalam pertunjukan kesenian *saluang bagurau*), menggarap kesenian itu sendiri, menggarap pola-pola *rithem* yang terdapat dalam sebuah kesenian tradisi.

Perkembangan karya musik di Indonesia tidak lepas dari perkembangan selera apresiator musik di berbagai daerah, termasuk di provinsi Sumatera Barat. Perkembangan selera apresiator di Sumatera Barat tentu saja dipengaruhi oleh pergeseran kebiasaan masyarakat yang biasanya hanya mendengarkan musik-musik tradisi menjadi mendengarkan musik-musik yang mereka sebut “kekinian”. Pergeseran kebiasaan masyarakat tentu saja berdampak pada keberadaan kesenian-kesenian tradisi yang tersebar di wilayah Minangkabau. Keberadaan musik tradisional yang awalnya menjadi bagian penting dari beberapa budaya masyarakat mulai digantikan oleh musik-musik yang berasal dari luar budaya masyarakat Minangkabau. Marzam (Marzam, 2005), menjelaskan bahwa pada dasarnya membicarakan penggunaan musik dalam kehidupan manusia akan selalu berkaitandengan persoalan-persoalan penggunaan musik tersebut dalam kebudayaan masyarakat, apakah musik itu digunakan untuk penyelenggara musik itu sendiri maupun dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan lain.

Kesenian tradisional Minangkabau yang sangat beragam bisa diklasifikasikan berdasarkan cara memainkan alat musik yang menjadi tubuh kesenian tradisional itu sendiri. Adapun pengelompokan kesenian berdasarkan cara memainkan alat musiknya antara lain: petik, gesek, tiup dan pukul. Sebagaimana juga dituliskan oleh Hidayat (Hidayat et al., 2019) mengenai bentuk-bentuk kesenian yang ada pada masyarakat Minangkabau dari dulu hingga sekarang, merupakan perjalanan kebudayaan masyarakat yang terus berulang sebagai kreativitas yang berkelanjutan.

Kesenian tradisional Minangkabau yang alat musiknya dimainkan dengan cara dipukul/ ditabuh bisa dikatakan sangat beragam sesuai dengan tempat tumbuh dan berkembangnya kesenian tersebut. Kesenian-kesenian yang menggunakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul/ ditabuh antara lain: *talempong pacik, talempong sialang, talempong unggan, talempong sikapak, gandang sarunai, gandang tambua, indang tigo sandiang, sikatuntuang* dan masih banyak lagi kesenian Minangkabau yang memainkan alat musiknya dengan cara dipukul/ ditabuh.

Seterusnya kita akan menyebut kesenian tradisional Minangkabau yang alat musiknya dimainkan dengan cara dipukul/ ditabuh dengan sebutan tabuhan Minangkabau. Jika dilihat secara umum, kesenian yang meliputi tabuhan Minangkabau dimainkan dengan bentuk permainan *interlocking*. Hal ini juga dikuatkan oleh Syeileindra dalam tulisannya (Syeileindra, 2006) “gendang dalam ansambel gendang tambua (tabuik) adalah *rithem-rithem* yang saling ber-*interlocking* dengan gendang lainnya”. Dari banyaknya pola *rithem* yang terdapat dalam tabuhan Minangkabau tentu menjadi sangat menarik jika pola-pola dalam tabuhan Minangkabau digarap (dikembangkan) menjadi sebuah karya garapan baru, karya yang tentu saja sesuai dengan selera masyarakat yang mereka sebut dengan musik “kekinian”. Bisa dikatakan tabuhan Minangkabau merupakan bahan garap dalam menciptakan sebuah komposisi musik. Seperti yang dikatakan Rahayu Supanggah:

“Bahan garap adalah materi dasar, bahan pokok atau bahan mentah yang akan diacu, dimasak atau digarap oleh seorang atau sekelompok (musisi) seniman dalam sebuah penyajian musik. Pada karawitan Jawa materi garap pada umumnya berupa *balungan* atau kerangka gendhing (komposisi musikal karawitan), bahan garap juga dapat berupa lagu atau *tembang* (nyanyian), atau juga berupa pola ritmik”. (Supanggah, 2007)

Dari teori di atas bisa kita simpulkan bahwa hal terkecil dari sebuah kesenian tradisional bisa kita garap dari kesenian tradisional. Hal ini juga dikuatkan oleh Wimbrayardi “Dalam membaca fenomena musik tradisi seniman dapat melakukan pendekatan reinterpretasi sehingga menemukan apa yang diinginkan” (Wimbrayardi, 2019). Selain dengan mengambil *rithem-rithem* dalam tabuhan Minangkabau, masih banyak sudut pandang yang bisa diambil sebagai ide penciptaan karya musik yang berangkat dari kesenian tradisi, salah satunya fungsi kesenian tersebut. Jika sudut pandang kita rubah, kita akan melihat karya-karya garapan baru (komposisi musik) yang berangkat dari kesenian tradisi namun tidak bisa didengar dengan jelas oleh apresiator, hal ini dikarenakan perubahan yang sangat mencolok dari batang tubuh kesenian tradisi tersebut, untuk itu dirasa penting ada sebuah tulisan yang bisa menggiring wacana apresiator dalam melihat sebuah komposisi musik.

Dream High adalah sebuah karya musik yang bersifat *perkusif*, dimana karya musik ini menggunakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul/ ditabuh. Karya ini penulis ciptakan dengan cara mengembangkan pola-pola yang ada pada tabuhan Minangkabau. Pengembangan pola-pola yang terdapat pada tabuhan Minangkabau penulis ramu dengan pola-pola yang terdapat pada musik dunia sehingga menghasilkan komposisi musik yang terasa berbeda dari bahan garap yang penulis gunakan.

Tulisan ini ditulis sebagai bentuk kesadaran penulis dalam menciptakan sebuah karya musik yang berangkat dari pengembangan pola *rithem* yang terdapat dalam tabuhan Minangkabau. Menjadikan tabuhan Minangkabau sebagai bahan garap merupakan sebuah hal penting dalam proses penciptaan karya *Dream High*, hal ini disebabkan kegelisahan

penulis terhadap selera generasi muda dalam menikmati musik, terutama musik yang masuk dalam ruang lingkup tabuhan Minangkabau.

Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan content analysis yang bersifat deskriptif. Hasil data dan uraian dalam pendekatan analisis bersifat Objektivitas dalam penelitian berkaitan dengan pengembangan pola-pola *rithem* yang ada pada tabuhan Minangkabau yang terdapat dalam karya *Dream High*.

Penelitian ini merupakan penelitian yang merujuk kepada kerja studio yang penulis lalui dalam proses penciptaan karya *Dream High*, penulis kembali mendengarkan rekaman audio dari pertunjukan *Dream High* guna mengingat bentuk karya secara utuh. Lalu memisahkan karya menjadi potongan kecil sehingga menghasilkan beberapa pola *rithem* yang berdiri sendiri tanpa berkaitan dengan *rithem* yang lainnya. Selanjutnya *rithem-rithem* tersebut penulis bandingkan dengan pola-pola tabuhan Minangkabau yang penulis kembangkan saat menggarap karya musik *Dream High* pada tahun 2013. Perbandingan pola yang ada pada tabuhan minangkabau dan komposisi musik *Dream High* akan menghasilkan bentuk-bentuk perkembangan tabuhan minangkabau dalam bentuk permainan ritmis dan melodis.

Hasil dan Pembahasan

Karya *Dream High* merupakan sebuah karya musik yang bersifat *perkusif* yang diciptakan pada tahun 2013. Karya musik yang bersifat *perkusif* tentu saja lebih memfokuskan garapan pada permainan alat musik pukul. Namun pada karya ini, penulis juga menggunakan alat musik melodis sebagai bentuk pengembangan pola-pola *rithem* yang ada pada tabuhan Minangkabau. Secara keseluruhan karya *Dream High* menggunakan instrument musik antara lain: 1 *drum set*, 3 *snare drum*, 3 *Flore Drum*, 1 *Set Conga*, *Keyboard*, Gitar Elektrik dan Bass Elektrik

Proses penggarapan karya *Dream High* tentu saja melalui proses yang cukup panjang dalam hal meyeleksi pola-pola *rithem* yang terdapat dalam tabuhan Minangkabau. Proses penyeleksian pola-pola yang terdapat pada tabuhan Minangkabau guna menemukan bentuk permainan dan *rithem* yang akan dikembangkan. Dalam proses penyeleksian pola-pola *rithem* dalam tabuhan Minangkabau, penulis banyak menemukan hal-hal menarik, antara lain: banyaknya kemiripan pola dengan pola-pola *rithem* yang ada di belahan dunia lain, bentuk permainan yang menarik untuk dikembangkan dalam penggarapan komposisi musik. Adapun yang penulis kembangkan dalam penggarapan karya *Dream High* adalah sebagai berikut :

Bentuk Permainan

Tabuhan Minangkabau pada umumnya menggunakan bentuk permainan *interlocking*, namun jika diamati secara seksama kita akan menemukan bentuk permainan *unisono*, *hocketing* dan *improfisasi*. Pada karya *Dream High* penulis juga menggunakan empat bentuk permainan tersebut, agar semangat bentuk permainan yang terdapat pada tabuhan Minangkabau dapat muncul dalam garapan.

Pengembangan Rithem

Pengembangan *rithem* pada karya *Dream High* berangkat dari tabuhan Minangkabau, pengembangan *rithem* pada karya *Dream High* terbagi atas dua bentuk, pengembangan yang dimainkan dengan alat musik *perkusif* dan perkembangan yang dimainkan dengan alat musik melodis. Pengembangan yang dimainkan oleh alat musik *perkusif* berangkat dari pola *rithem* kesenian *gandang tambua*, *gandang* pada kesenian *gamad*, dan *gandang katindiak*. Adapun perkembangan pola tersebut antara lain:

Pengembangan pola *gandang tambua* (lagu *siontong tabang* dan lagu *oyak tabuik*), pada garis paranada di bawah terdapat dua garis paranada, garis paranada atas merupakan pola dasar (tradisi) dan yang dibawah merupakan pola yang sudah dikembangkan;



Gambar 1. Pola pengembangan tabuhan lagu *siontong tabang* dan *oyak tabuik*
(Transkripsi : Afri Dino 2021)

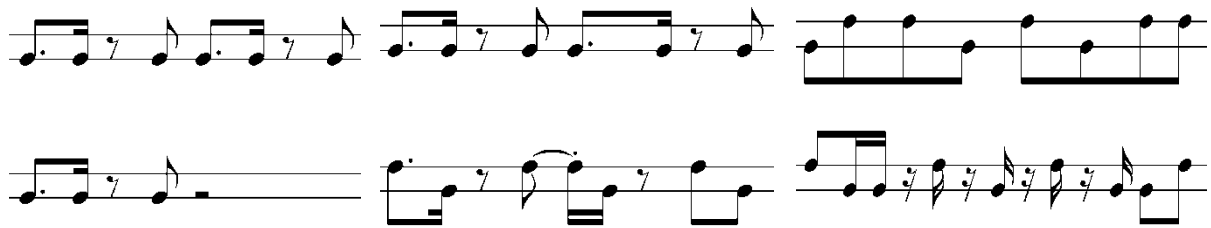
Pengembangan pola *gandang gamaik*, pada garis paranada di bawah terdapat dua garis paranada, garis paranada atas merupakan pola dasar (tradisi) dan yang dibawah merupakan pola yang sudah dikembangkan;



Gambar 2. Pola pengembangan pola *gandang gamaik*
(Transkripsi : Afri Dino 2021)

Pengembangan Pola Rithem Tradisi Minangkabau Dalam Proses Penggarapan Karya Musik *Dream High* – Afri Dino

Pengembangan *rithem* berikutnya merupakan pengembangan pola *rithem* yang dimainkan dengan alat musik melodis (*bass* dan *keyboard*), namun pada garis paranada di bawah ini penulis hanya menuliskan dalam bentuk perkembangan ritmis semata, agar *rithem* yang digarap bisa menjadi lebih jelas untuk dibaca, adapun pola *rithem* yang penulis kembangkan pada bagian ini adalah pola yang ada pada kesenian *gamaik* dan *indang tigo sandiang*. Berikut perkembangan pola *rithem* yang penulis lakukan.



Gambar 3. Pola pengembangana gamaik dan indang tigo sandiang
(Transkripsi : Afri Dino 2021)

Secara keseluruhan, permainan musical dalam karya *Dream High* merupakan hasil dari pengembangan pola *rithem* yang terdapat pada tabuhan Minangkabau, dari karya ini penulis menegaskan jika pola-pola tradisi bisa digarap dan digabung dengan pola-pola *musical* yang ada diluar Minangkabau. Dalam penggarapan mungkin saja orang lain merasa kalau pola melodis yang muncul dalam karya *Dream High* tidak menyentuh nada-nada Minangkabau, hal itu semata-mata apresiator tidak terfokus dan melupakan dasar dari segala ritmis yang muncul pada karya *Dream High*.

Kesimpulan

Dari paparan di atas sudah sangat jelas betapa pentingnya mengenali *rithem-rithem* tradisi yang dikembangkan dan diolah sehingga terbentuknya sebuah komposisi musik. Kesenian tradisi sebagai bahan garap bisa berdampak pada pengenalan kesenian tertentu pada generasi muda yang sudah sangat jarang menemukan kesenian tradisi di lingkungan mereka tumbuh. Untuk itu perlu kita sadari bahwa pengembangan kesenian tradisi untuk komposisi musik sangat penting untuk keberadaan kesenian tradisi itu di masa yang akan datang.

Pengembangan pola-pola yang terdapat dalam tabuhan Minangkabau bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain memperkecil nilai not, memperbesar nilai not, menggeser not bunyi menjadi not diam, menggeser not diam menjadi not bunyi, dan membubuhkan nada pada pola-pola yang belum dan sudah dikembangkan serta memainkannya pola tersebut pada instrument melodis.

Selain mengembangkan kesenian tradisi dalam komposisi musik, kita juga bisa melihat kesenian tradisi dari komposisi musik yang sudah ada, hal ini berfungsi untuk mengasah diri kita dalam mengenal pola-pola garap, pola-pola pengembangan hingga pola komposisi yang digunakan oleh komposer-komposer yang karyanya kita jadikan bahan analisis pengembangan kesenian tradisi. Hal ini tentu menuntut kita mengenali kesenian tradisi lebih dalam agar supaya saat kita melakukan analisis nanti, kita akan mengetahui dengan jelas bagaimana sebuah kesenian tradisi digarap dan bagaimana kesenian tradisi dikembangkan dalam sebuah komposisi musik.

Referensi

- Hidayat, H. A., Wimbrayardi, W., & Putra, A. D. (2019). Seni Tradisi Dan Kreativitas Dalam Kebudayaan Minangkabau. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(2), 65–73. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i2.26>
- Marzam, M. (2005). Gandang Sarunai_Musik Tradisional Masyarakat Sungai Pagu.pdf. *Humanus*, VII(2), 159–168.
- Supanggah, Rahayu. (2007). *Bothekan Karawitan II*. Surakarta : ISI Press
- Syeilendra. (2006). *GANDANG TAMBUA (DOL): KAJIAN ORGANOLOGIS* (p. 41).
- Wimbrayardi, W. (2019). MUSIK TRADISI SEBAGAI SALAH SATU SUMBER PENGEMBANGAN KARYA CIPTA. *Musikolas*, 1(1), 7–12.