



BASOSOH: KOMPOSISI MUSIK ALEATORIC DALAM FORMAT ORKESTRA FLUXUS

Hadi Suhendra^{1*}, Martarosa^{2*} Asep Saepul Haris^{3*}

*Minat Penciptaan Musik Barat Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Padangpanjang, Kota Padangpanjang, 27126.
Sumatera Barat. Indonesia.
Email: anggamozaik675@gmail.com*

Abstrak

Basosoh merupakan karya seni bunyi yang terinspirasi dari fenomena ritual *Tabuik* di Pariaman Sumatra Barat. *Basosoh* merupakan kata sifat yang frontal, biasanya diungkapkan dengan berbagai media seperti permainan musik, mengguncang atau mengarak benda seperti *Tabuik* dengan meneriakkan kata *Sosoh*. Seiring berkembangnya teknologi, *Tabuik* di tengah-tengah masyarakat telah terkontaminasi oleh desakan otonomi daerah, desakan pariwisata dan otoriter pemerintah yang lebih menggairahkan untuk menunjang sektor kepariwisataan. Posisi dan tujuan untuk pariwisata telah menjadikan *Tabuik* berubah dari 'ritual' menjadi sekuler. Adanya sekularitas masyarakat secara sadar menyadari perubahan (transformasi) terhadap nilai, fungsi dan makna dalam ritual *Tabuik*. Berlatar belakang dari transformasi ritual *Tabuik*, pengkarya terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya musik Aleatoric dengan memakai teknik komposisi *avant garde* serta teknik tradisional musik Barat seperti *Canon*, *imitasi*, *repetisi* dan *sekuen*. Metode penciptaan dilakukan dengan beberapa pengelompokan kerja: Metode Pengembangan Konsep (Observasi, Wawancara, Pengumpulan Data, dan Perumusan Konsep); dan Metode Mewujudkan Konsep (Eksplorasi, Eksperimentasi, dan Aplikasi). Dalam penggambaran ekspresi *zeitgeist* ritual *Tabuik*, karya komposisi musik ini dibuat dalam bentuk tiga bagian berbeda, yang masing-masing diberi judul: *Ago*, *Oyak* dan *Sosoh*. Selanjutnya karya komposisi ini disajikan dengan harapan agar mengetahui, menyadari dan mengkritisi peristiwa budaya masyarakat Pariaman serta memberi tawaran musik baru dalam setiap prosesi upacara *Tabuik*.

Kata Kunci: *Basosoh, Tabuik, Aleatoric, Orkestra, Fluxus.*

Abstract

Basosoh is a sound artwork inspired by the phenomenon of *Tabuik* ritual in Pariaman, West Sumatra. *Basosoh* is a frontal adjective, usually with various media such as music games, shaking or parading objects like *Tabuik* by shouting *Sosoh*. Along with the development of technology, *Tabuik* in the midst of the community has been contaminated by the insistence of regional autonomy, the pressure of the government and the authoritarian government which is more exciting to support the tourism sector. The position and purpose to make *Tabuik* change from 'ritual' to secular. The existence of society's secularity, especially towards changes (changes) in values, functions and meanings in the *Tabuik* ritual. Set from a change in ritual of *Tabuik*, a visual masterpiece to create an Aleatoric music by using *avant garde* techniques and traditional music techniques such as *Canon*, *imitation*, *repetition* and *sequences*. The method is done with several work groupings: *Observation Method*, *Interview*, *Data Collection*, and *Concept Formulation*; and *Conceptualizing Methods* (*Exploration*, *Experimentation*, and *Applications*). In describing the *zeitgeist* *Tabuik* ritual expressions, this musical composition work is made in the form of three different parts, each of which is entitled: *Ago*, *Oyak* and *Sosoh*. Furthermore, these tasks are carried out in ways to find out, and criticize Pariaman cultural events and provide new tasks in each *Tabuik* ceremony procession.

Keywords: *basosoh, tabuik, aleatorik, orchestra, fluxus.*

PENDAHULUAN

Modernitas dan Westrenitas telah melahirkan suatu syndrome "kehampaan eksistensial". Syndrome ini ditandai oleh kebosanan, kehampaan, ketiadaan tujuan, dehumanisasi masyarakat, dan ketidakpedulian

dengan apa yang akan dilakukan dalam hidup. "kemauan akan arti" memfokuskan pada pencarian makna bahwa menjalani hidup dimaksudkan untuk suatu tujuan tertentu. Motivasi utama dari setiap individu adalah untuk menemukan tujuan itu, yaitu





bahwa makna dan nilai-nilai ada dalam setiap situasi dan bahwa kita bebas dan bertanggung jawab untuk menemukannya. Pencarian makna yang dilakukan merupakan fenomena kompleks yang membutuhkan penggalan. Untuk memahaminya kita harus “menjalannya”. Setiap individu memiliki peran unik yang harus diperankan, suatu peran yang tak dapat digantikan oleh orang lain. Tugasnya ialah memahami bahwa tidak pernah ada seorang pun yang serupa dirinya.

Ketidak serupaan ini diwujudkan dalam ruang-ruang bunyi. Setiap ruang memiliki waktu yang kompleks, dimana realitas bunyi dimainkan dalam garda masing-masing. Berakar dari spiritual tradisional kultur pantai Barat Sumatra luhak rantau Minangkabau (*Ritual Tabuik*), menjadi tempat cikal bakal hadirnya budaya hibrid yang hari ini digelar secara sekuler. Sekularitas tersebut menjadi alienasi-diri dan menjadi objek material dalam penggarapan karya *Basosoh: Komposisi Aleatoric dalam Format Orkestra Fluxus*.

Kenyataan hari ini sebagai daerah Minangkabau, di Pariaman keberadaan *Tabuik* dapat dilihat dari eksistensinya di tengah-tengah masyarakat telah terkontaminasi oleh desakan otonomi daerah, desakan pariwisata, dan otoriter pemerintahan. Sejak era 1980-an, perayaan *Tabuik* digairahkan untuk menunjang sektor kepariwisataan di Pariaman. Posisi dan tujuan untuk pariwisata tersebut telah menjadikan *Tabuik* menemukan jati diri barunya dari ‘ritual’ menjadi sekuler.

Sekularitas telah menjadi identitas bagi masyarakat Pariaman dalam berbagai kegiatan, seperti pesta perkawinan, sunatan, maulid nabi dan pertunjukan *Tabuik*. Secara gotong royong dalam konteks pertunjukan *Tabuik* telah terjadi pergeseran nilai dan makna pada masyarakat sebagai pelaksana *Tabuik* dan masyarakat sebagai penikmat *Tabuik*. Pergeseran tersebut terjadi dimana nilai jual lebih diutamakan dari pada nilai esensial. Merujuk pada program Pariwisata yang menjadikan budaya *Tabuik* sebagai objek wisata yang menjanjikan, dalam bentuk ‘komersialisasi’ budaya lokal. Sebagaimana Populeritas yang dinyatakan oleh Yasraf Amir Piliang bahwa “Sebuah ruang dalam kebudayaan, yang didalamnya ada kedustaan yang dikemas semenarik mungkin menjadi kebenaran. Ditampilkan lewat teknik pencitraan yang sempurna” (Y. Amir Piliang, 2003:37).

Merujuk pada masa sebelumnya yaitu pada masa tahun 1980-an *Tabuik* dilaksanakan atas kemauan masyarakat pendukungnya secara gotong royong

untuk mencari material *Tabuik* dan mengerjakannya secara bersama-sama. Namun setelah *Tabuik* masuk anggaran APBD pada tahun 2010, hal ini tidak dirasakan lagi, karena pemikiran masyarakat pada umumnya sudah tersugesti oleh anggaran dari pemerintah, maka totalitas untuk menyumbangkan waktu, tenaga dan pikiran mereka pun juga semakin berkurang (wawancara pada tanggal 20 Februari 2018 di ISI Padangpanjang).

Hal yang demikian juga ditegaskan oleh Syafruddin, bahwa ada beberapa semangat yang berubah dalam pertunjukan *Tabuik*, salah satunya yaitu pada budaya *Maradai*, yaitu bentuk pencarian dana pembuatan *Tabuik* yang dilakukan dengan cara meminta sumbangan dari rumah ke rumah sudah tidak dirasakan lagi dibandingkan dulunya. Karena anggaran untuk pelaksanaan *Tabuik* sudah dianggarkan oleh pemerintah, maka semangat masyarakat untuk menyumbangkan dana mereka pun berkurang (wawancara pada tanggal 11 Maret 2018 di Pariaman).

Berdasarkan dari paparan diatas yang menjadi fokus pengkarya terhadap fenomena tersebut yaitu pada ‘sistem komersialisasi’ budaya yang dibangun oleh struktural adat dan pemerintahan yang berdampak pada semangat masyarakat dalam memaknai pertunjukan *Tabuik* dewasa ini. Oleh karena sistem tersebut pengkarya melihat *alienasi* budaya *Tabuik* terhadap budaya Pop pada masyarakat Pariaman.

KAJIAN TEORI

Teori yang digunakan dalam penciptaan karya ini ialah teori Alienasi dan teori musik Aleatoric. Sebagaimana Hegel mendefinisikan istilah Alienasi menjadi dua pengertian. Pengertian pertama sebagai ‘pemisahan’ dan pengertian kedua sebagai ‘penyerahan’. Pemisahan atau keterpisahan menurut Hegel bahwasanya hilangnya Independensi yang terjadi ketika seseorang menjadi tergantung pada orang atau hal lain demi mendapatkan sarana, dimana orang tersebut dapat menuai Independensi dan mengembangkan Individualitasnya. Hal yang asing bagi kesadaran diri tersebut adalah eksistensi Independen itu sendiri, dalam keadaan tersebut kesadaran diri merasakan dirinya teralienasi (Richard Schacht, 2016:58). Sedangkan *Alienasi* dalam pengertian kedua yaitu ‘penyerahan’ atau ‘pengorbanan’ dari ‘diri’ yang ekstensif dan fundamental yang berhubungan dengan ‘ditinggalkannya eksistensi independen’ dan bahkan ‘pelepasan personal’ (2016:67). Artinya Hegel membedakan independensi yang mengabaikan



peningkatan partikularitas menuju Universalitas antara individu dan substansi sosial.

Selain dari teori Alienasi, pengkarya memakai teori musik Aleatoric yang melibatkan penggunaan elemen peluang dalam penciptaan yang digagas berdasarkan lempar dadu. Sebagaimana Philip Eugene Rush dalam Disertasinya menerangkan bahwa Istilah "aleatoric," secara harfiah ialah "menurut dadu," berlaku untuk semua musik bagi sebagian orang sejauh ini, karena sistem notasi modern tidak mampu mengekspresikan setiap aspek realisasi suatu komposisi, Pengecualian yang mungkin adalah musik yang ditulis dalam bahasa komputer, meskipun jenis musik ini tunduk pada teknis dan pertimbangan akustik (Philip Eugene Rush, 2004:34).

Sebagaimana Pieta Hextall mengatakan dalam Tesisnya *Aleatoric* merupakan sebuah teknik penciptaan komposisi musik yang lahir pada tahun 1960 di Eropa Barat. Teknik ini mengacu pada unsur kebetulan yang digagas oleh komposer dalam komposisinya, mengharuskan para pemain untuk berkontribusi dalam penyajiannya. Kontribusi pemain tersebut sering disebut sebagai improvisasi, tetapi dalam konteks musik Aleatoric, para pemain berimprovisasi sesuai dalam koridor aturan yang dibuat oleh komposer. Aturan tersebut bersumber dari durasi, tempo, ekspresi dan dinamika. Diluar itu pemain bebas mengekspresikan apa yang dimaksudkan komposer dalam konsep musikalnya (Pieta Hextall, 2012:85).

Pada proses penciptaan karya komposisi musik *Basosoh* digagas dengan konsep *Alienasi* dimana *Alienasi* diartikan sebagai keterasingan makna, nilai dan esensial dalam konteks 'spirit' masyarakat dalam menggelar *Tabuik*. Dimana pengkarya melihat masyarakat dalam melaksanakan *Tabuik* di Pariaman dilatar belakangi oleh embel-embel upah. Artinya, prosesi *Tabuik* yang dilaksanakan masyarakat hari ini tidak lagi murni dari diri masyarakatnya, melainkan karna ada faktor dorongan yang kuat untuk memenuhi kebutuhan materi.

METODE PENCIPTAAN

Bambang Sunarto menyatakan bahwa metode penciptaan berkaitan dengan aspek formal, yaitu aspek sifat keteraturan susunan artistik yang melekat dalam karya seni yang hendak dicipta dan dapat menjadi karakter pembeda sehingga menjadi karakter istimewa. Metode penciptaan meliputi dua tahap (1) metode untuk mengembangkan konsep, dan (2) metode untuk mewujudkan konsep (Bambang

Sunarto, 2013:87). Berdasarkan metode penciptaan yang dikemukakan Bambang Sunarto pengkarya dalam proses penciptaan karya musik ini melakukan pendekatan metode penciptaan konsep yaitu:

1.Karya Pengembangan Konsep

Karya musik *Basosoh* ini melalui metode pengembangan konsep dilakukan sebuah observasi, wawancara, pengumpulan data sejarah *Tabuik* dan materi musikal sebagai konsep musikalnya. Materi musikal yang dijadikan sebagai identitas budaya *Tabuik* pada masyarakat Pariaman adalah kesenian tradisi "*Gandang Tambua dan Tasa*". Observasi dilakukan untuk melihat dan berkomunikasi langsung dengan masyarakat Pariaman dan sekitarnya, agar dapat deskripsi umum serta informasi lebih lengkap tentang ritual *Tabuik*. Observasi dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan masyarakat yang terlibat langsung dalam proses pembuatan *Tabuik* maupun pemain *Gandang Tambua dan Tasa*.

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih dalam mengenai upacara *Tabuik*, diantaranya orang yang memiliki keterkaitan langsung dengan upacara *Tabuik* baik dari pelaku, penikmat maupun peneliti *Tabuik*. Informan kunci pada penelitian ini adalah *Tuo Tabuik*, karena perannya sebagai orang yang dituakan dalam upacara *Tabuik* untuk mendapatkan informasi tentang fungsi dan pesan dalam upacara *Tabuik*. Kemudian wawancara dengan masyarakat lokal/penikmat sebagai informan pendukung, untuk mendapatkan informasi lebih mendalam bentuk dan pelaksanaan tentang upacara *Tabuik*. Informasi yang didapat adalah proses pelaksanaan upacara *Tabuik*, pola gendang *Tambua* serta pesan dan kesan yang ada dalam upacara *Tabuik*.

2.Metode Mewujudkan Konsep

Melakukan eksplorasi bunyi dari instrumen musik konvensional seperti *string section* dengan mencari kemungkinan-kemungkinan bunyi yang diinginkan. Selain mengeksplorasi bunyi dari instrumen musik konvensional, pengkarya juga melakukan eksplorasi bunyi dari material perkakas sebagai simbol dari pembuatan kerangka *Tabuik* pada setiap ritus upacaranya Seperti batok kelapa, plat besi, lidi, air, gergaji, pohon pisang dan lain-lain yang diwujudkan pada bagian I dan II.

Melakukan berbagai macam percobaan (eksperimentasi) untuk berbagai kemungkinan yang diperlukan dengan tindakan seleksi material dan respon penemuan bentuk aspek artistik maupun imajinasi dalam mencapai integritas karya *Basosoh*:



Komposisi Musik Aleatorik dalam format Orkestra *Fluxus*. Salah satunya melakukan percobaan terhadap material bunyi yang dihadirkan instrumen musik *nonmusical* dengan pengkolaborasi dengan instrumen musik konvensional. Selain itu, eksperimentasi terhadap simbol notasi yang tidak umum.

Pemilihan beberapa materi musikal yang telah dirancang, disempurnakan untuk kemudian diaplikasikan menjadi materi hasil akhir karya dan dalam proses aplikasi yang dilakukan tentunya mengalami perkembangan dan perubahan-perubahan terhadap rancangan sebelumnya sesuai dengan konsep dan proses kreatif yang melibatkan intuisi dalam pengolahan aspek musikal serta improvisasi yang diekspresikan kedalam *graphic score* yang dituliskan pada notasi karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alienasi-diri masyarakat terhadap sistem komersialisasi yang menjadi sumber inspirasi maka pengkarya menggagas komposisi musik *Basosoh* dengan memakai teknik *Aleatoric* dimana *Alienasi-diri* diartikan sebagai keterasingan makna, nilai dan esensial dalam konteks 'spirit' masyarakat dalam menggelar *Tabuik*. Maka dari itu karya ini diberi judul *Basosoh*: Komposisi Musik Aleatoric dalam format Orkestra Fluxus, dengan sub judul *Ago* pada bagian I, *Oyak* pada bagian II dan *Sosoh* pada bagian III. Serta ide musikal dalam karya ini diambil dari motif permainan musik tradisional Pariaman yaitu *gandang tambua* dan *gandang tasa* dengan repertoar *hoyak tabuik* dan repertoar *maatam*.

Konsep musik dari judul diatas adalah konsep Musik Aleatoric dalam format Orkestra Fluxus. Konsep komposisi ini merupakan pemanfaatan dari lempar dadu / koin, mengambil kartu dari topi, untuk menentukan bagaimana potongan musik yang akan disusun (Griffiths, 1981:47). Komposer memiliki kesengajaan dengan memegang kendali dalam permainan musik. Sebagian besar komposisi tak tentu jatuh dalam tiga kategori umum; (1) penggunaan operasi peluang dalam asal-usul tetap komposisi, (2) penyisihan pilihan-pilihan tertentu yang harus dibuat oleh pemain di antaranya beberapa opsi yang disediakan oleh komposer, dan (3) penggunaan metode notasi yang mana kurangi kontrol komposer atas suara yang dihasilkan oleh pemain.

Hal tersebut didukung oleh Pieta Hextall dalam Tesisnya yang menyatakan istilah *Aleatoric* merupakan sebuah teknik penciptaan komposisi musik

yang lahir pada tahun 1960 di Eropa Barat. Teknik ini mengacu pada unsur kebetulan yang digagas oleh komposer dalam komposisinya, mengharuskan para pemain untuk berkontribusi dalam penyajiannya. Kontribusi pemain tersebut sering disebut sebagai improvisasi, tetapi dalam konteks musik Aleatoric, para pemain berimprovisasi sesuai dalam koridor aturan yang dibuat oleh komposer. Aturan tersebut bersumber dari durasi, tempo, ekspresi dan dinamika. Diluar itu pemain bebas mengekspresikan apa yang dimaksudkan komposer dalam konsep musikalnya (Pieta Hextall, 2012:85).

Dieter Mack (2009:559) istilah Fluxus merupakan salah satu aliran yang tidak mempunyai batasan estetis tertentu. Sesuatu yang berhubungan dengan kategori seni maupun yang berhubungan dengan hal diluar seni. Fluxus mencabut diri dari sebuah pendekatan ilmiah dan rasional. Peristiwa seni yang berdasarkan ide Fluxus hanya bisa dialami secara 'Live' atau langsung. Untuk itu dalam karya Basosoh ini pengkarya menghadirkan bentuk Fluxus sebagai pendukung media interpretasi dalam karya komposisi ini.

1.Deskripsi Karya

Musik *Aleatoric* disini lain melibatkan penggunaan elemen peluang dalam penciptaan yang digagas berdasarkan lempar dadu. Untuk mendapat ide melodisnya dadu dilempar dengan memberi penomoran dalam setiap wilayah nada. Nada dalam setiap masing-masing wadah berupa serialism yaitu berdasarkan duabelas nada. Nada tersebut diacak dan ketika dadu dilempar, maka nada yang keluar itulah nada yang dipakai dalam penciptaan musik.

Penciptaan musik *Basosoh* dalam format Orkestra Fluxus di gagas dengan teknik *Aleatoric*, dimana unsur musikal yang dipakai ialah pola ritmis *gandang tambua* sedangkan unsur melodis yaitu *Aleatoric* musik. Unsur musik dari skala harmoni memakai metoda Arnold Schoenbert dimana kebebasan dalam memilih wilayah nada tidak terbatas atau sistem deret dari dua belas nada kromatik, artinya duabelas nada itu boleh digunakan dalam penggarapan komposisi musik. Selain dari itu, teknik komposisi tradisional musik Barat diantaranya ialah *canon*, *repetisi*, *sekuen* dan *imitasi*.

Ide musikal karya ini berasal dari kesenian tradisi Pariaman yaitu *Gendang Tambua* dan *Tasa*. Ide tersebut bersumber dari tiga hal; (1) pola *gandang tambua* sebagai wujud pelahiran untuk menggambarkan fanatik ritual Syi'ah dalam



Tabel 1.
Penjelasan Alur, Suasana, Bentuk Musik,
Teknik Garap Serta Penggunaan Instrumen

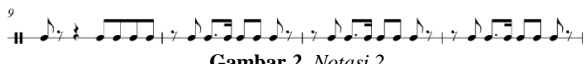
Bagian (Sub Judul)	Penjelasan Alur, Suasana, dan Bentuk Musik	Penggunaan Instrumen	Teknik Garapan
Bagian I (Ago)	Konsep alur: perihal sebab akibat yang menggambarkan kedatangan awal mula <i>Tabuik</i> yang dibawa oleh orang Syi'ah. Konsep suasana: Khidmat, keras dan patriotik. Konsep bentuk: menggunakan bentuk musik satu bagian.	Banyak menggunakan instrumen dengan karakter berat, panjang, dan lamban seperti dalam String Section (Viola, Violincello, dan C. Bass), dan Perkusi (Bass drum, timpani, snare, floor, GTM), Bras section (trombon, horn, trompet dan tuba) Serta instrumen musik non konvensional ialah (plat besi, air, paku, paku, dan gergaji), serta <i>noise sound</i> yang dihadirkan media televisi sebagai <i>back sound</i> dari komposisi.	Random Operation dengan menggunakan teknik repetisi, sekwen, completely verbal score, as high and low possible, cluster not, open and close glissando, curva glissando, indeterminate event, vibration regular serta dinamika fast and slow crescendo and decrescendo.
Bagian II (Oyak)	Konsep alur: Prilaku tanpa arah dan Apatis. Menggambarkan keterasingan masyarakat pekerja <i>Tabuik</i> terhadap pemerintahan pariwisata. Konsep suasana:	Menggunakan instrumen yang memiliki karakter yang ringan, dan terang. Seperti dalam String Section (Violin, Viola), Percussion Section gendang tambua dan tasa, floor, snare, simbal.	Memakai teknik workpction, free glissando, kurva glissando, equetion and numeral, smash, vibration regular, cluster not, canon, serta meemakai
	Kacau, bingung, seram, takut, ngeri, terlena. Konsep bentuk: menggunakan bentuk musik satu bagian.	Bras section (trompet, dan trombon) Serta instrumen musik non konvensional ialah (plat besi, air, perkakas tukang seperti paku, paku, gergaji, kayu dan bambu), serta <i>noise sound</i> yang dihadirkan media televisi sebagai <i>back sound</i> dari komposisi.	dinamika silent crescendo dan silent decrescendo.
Bagian III (Sosoh)	Konsep Alur: Prikemusiaan, melebur, suka cita antar sesama masyarakat. Menggambarkan <i>Tabuik</i> Adat yang dibawakan oleh masyarakat Pariaman. Konsep suasana: Kemeriahan, megah, riang dan bahagia. Konsep bentuk: menggunakan bentuk musik satu bagian.	Menggunakan instrumen gitar klasik, violin dan syntetizer. Minimalis agar bervariasi yang juga menyimbolkan karakter masing-masing instrument tersebut terhadap semangat pemainnya. Seperti syntetizer yang menyimbolkan pengaruh digitalisasi masa. Gitar klasik dan violin sebagai permainan klasik secara teknisnya.	Banyak memakai teknik indeterminate Event, worksection, completely verbal score, dan unisono.

Hadi Suhendra, 2018.

melaksanakan budaya *Tabuik*; (2) dinamika yang dimainkan pada *gendang tambua* sebagai bentuk ekspresi perwujudan eksistensi *Tabuik* pada masyarakat Pariaman, dan; (3) pandangan dan makna dari upacara *Tabuik* di Pariaman. Ketiga hal ini dikonsep untuk menciptakan pesan dan kesan upacara *Tabuik* dalam komposisi musik. Pengkarya menjadikan motif instrumen tersebut menjadi *graphic score*. Adapun bentuk motif dari *gendang tambua* dan *tasa* tersebut ditransformasi dari salah satu repertoar *Hoyak Tabuik*, dimana repertoar tersebut merupakan repertoar wajib dalam mengiringi *Tabuik*. Berikut contoh motif repertoar *Hoyak Tabuik* yang dimainkan *gendang tambua* dan *gendang tasa*.



Gambar 1. Notasi 1
Motif *Hoyak Tabuik* yang dimainkan *Gandang Tasa*.



Gambar 2. Notasi 2
Motif *Hoyak Tabuik* yang dimainkan *Gandang Tambua*.

Motif tersebut diolah dengan memakai teknik; (1) *Precompositional and Random Operation* yaitu pengambilan putusan dari dadu yang dilempar digunakan dalam pembuatan nada dalam komposisi baru. Nada yang telah dirandom yaitu Dis-E-F-G-Gis-A. (2) *Improvisation Box* yaitu wilayah improvisasi pemain terhadap *graphic score* yang dibaca. (3) *Work Section* yaitu memainkan pesanan yang terdapat dalam notasi. (4) *Graphic Score* yaitu notasi yang dibuat oleh komposer sendiri dengan ketentuan-ketentuang yang dijelaskan dalam keterangan dan (5) *Completely Verbal Score* yaitu wilayah tanpa musik atau wilayah keheningan dalam setiap kalimat musik yang dimainkan.

Pengembangan teknik tradisional musik Barat seperti *canon*, *repetisi*, *sekuen*, *imitasi* dan lain-lain yang diinterpretasi dalam konsep, alur suasana serta penggunaan instrumen yang dibutuhkan. Untuk itu deskripsi bentuk, konsep, alur suasana, penggunaan instrumen dan bentuk musik pada bagian-bagian karya ini dibagi menjadi tiga bagian besar. Tiga bagian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Pada masing-masing bagian dan sub bagian komposisi ini memiliki beberapa teknik Aleatoric berdasarkan suasana yang diinginkan. Adapun teknik yang dipakai pada masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

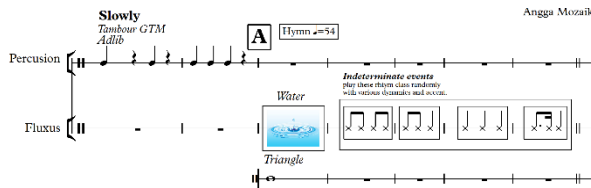
1). Movement I. "Ago"

Pada bagian pertama diberi judul *Ago* yang artinya negosiasi yang diinterpretasikan dari asal mula *Tabuik* yang dibawa bangsa Syi'ah ke Pariaman. Saat bangsa Syia'ah tersebut melaksanakan ritual *Tabuik* posisi masyarakat lokal masih melirik dari jauh tentang apa yang dilakukan Syi'ah. Pemakaian sub judul ini pengkarya tafsirkan seperti negosiasi budaya. Hal ini juga berhubungan dengan sebab akibat. Secara struktur bentuk, pada bagian ini pengkarya garap dalam musik satu bagian. Pada bagian tersebut menghadirkan kesan sakral yang melankolis dengan tempo lambat.

Bagian pembuka pengkarya hadirkan dengan teknik *Indeterminate Event* yang dimainkan oleh media *water*. Teknik ini merujuk pada bagian motif yang diimprovisasi oleh pemain dengan sistem acak.



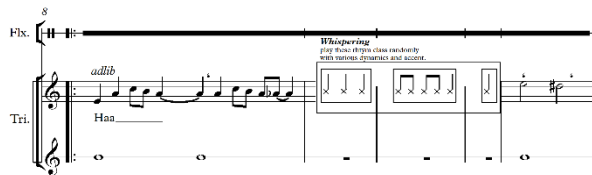
Improvisasi tersebut diberi instruksi berdasarkan konsep dan pemahaman dengan memakai tempo *slowly* atau *Hymne*. Lihat contoh notasi 3 di bawah.



Gambar 3. Notasi 3

Penggunaan teknik *indeterminate even* yang mengharuskan pemain mengacak motif yang di instruksikan

Pengkarya menghadirkan konsep ritual yang menggambarkan kedatangan awal mula *Tabuik* yang dibawa oleh Syi'ah. Ide musikal pengkarya transformasi dari motif *gandang tambua* yaitu repertoar *Maatam*. Kemudian pengkarya garap dengan memakai teknik *precompositional* dan *Random Operation*. Hal ini sangat relevan dalam sumber penciptaan nada pada komposisi ini agar tidak terkesan mengada-ngada. Dadu tersebut dilempar pada dua belas nada kromatik, dimana dadu yang keluar itulah yang jadikan unsur melodik dalam. Sedangkan melodi vokal memainkan melodi dengan teknik *whispering* (berbisik) agar kesan sakral dan hasutan lebih dapat dirasakan. Lihat notasi 4.



Gambar 4. Notasi 4

Melodi vokal dimainkan dengan teknik *whispering* yang di random berdasarkan teknik *Indeterminate Event*.

Nada yang keluar akan dimainkan oleh instrumen melodis berkarakter *low section* seperti *cello*, *contrabass*, *trombon* dan *horn*. Kemudian pada instrumen perkusi yaitu *timpani* dan *grandcassa* memainkan motif *gandang tambua* dengan teknik pengembangan motif *augmentasi* dan *diminusi*. Adapun hal lainnya pengkarya memadukan unsur *fluxus* kedalam garapan tersebut. Pengkarya menghadirkan material besi yang dipadukan dengan air. Material tersebut sebagai efek dengan memakai motif *gandang tasa* yang akan dimainkan. Tempo yang dimainkan dominan lambat sekitar 50-60. Adapun divisi string seperti violin satu dan violin dua bermain *chordal* (*block chord*) dengan teknik *harmonic tone*.

2). Movement II. "Oyak"

Bagian kedua 'Oyak' memakai bentuk musik satu bagian, menghadirkan suasana kacau (yang tidak

umum didengar) dengan nuansa harmoni *chord by second*. *Oyak* diinterpretasikan seperti guncangan yang merefleksikan gejolak batin dari ekspresi personal dalam melihat pertunjukan *Tabuik* Pariaman yang mana diekspresikan sebagai bentuk kekacauan individu dengan diri sendiri dan individu dengan lingkungannya. pengkarya mempresentasikannya dengan memakai metode garapan komposisi *Aleatoric* yaitu *Graphic Score* atau notasi yang dipakai bukanlah notasi konvensional seperti not balok pada umumnya, melainkan pengkarya memakai sistem notasi sendiri dalam pembuatan notasi. Berbentuk simbol baru seperti sistem *spiral* dan dimainkan sesuai dengan interpretasi pemain. Tetapi ada beberapa hakekat yang pengkarya beri instruksi salah satunya dengan menjaga tempo, *metter* dan dinamika. Sedangkan motif yang dimainkan berupa transformasi dari repertoar *maatam/pangka maatam* dari *gandang tambua*. Lihat notasi 5 dibawah.



Gambar 5. Notasi 5

Notasi grafik yang dimainkan sesuai interpretasi pemain. Teknik ini dinamakan dengan *Curva Glisando* dan *Equepmant Numeral*.

Adapun dalam penerapan sistem *Aleatoric* ini, dimainkan oleh instrumen melodis baik itu divisi string, tiup kayu maupun logam. Sedangkan pada instrumen perkusi pengkarya menghadirkan dalam bentuk *fluxus* yang dimainkan oleh instrumen *nonmusical* dengan material plat besi, *tempurung* yang akan pengkarya eksplor dengan memakai pola *gandang tambua* (permainan dalam material ini berbentuk eksplorasi bunyi) dengan sistem acak atau *Indeterminate Event*. Selain itu, pengkarya menghadirkan suara *nois* yang dipresentasikan oleh media televisi sebagai *ambiance* atau *background* dalam bagian ini. Menandakan pengaruh digitalisasi budaya yang diawali dari media televisi membuat masyarakat terhanyut, terbuai maupun terlena.

3). Movement III. "Sosoh"

Bagian ketiga dalam karya ini berjudul *Sosoh* yang merupakan harapan dalam pemaknaan esensi dari pertunjukan *Tabuik* yang diartikan sebagai sikap kerja keras dan tak mempertimbangkan hal yang bersifat material yaitu sebuah ekspresi masyarakat Pariaman dulunya dalam menggelar *Tabuik*.

Bagian ini menggambarkan tentang ekspresi masyarakat dalam menggelar *Tabuik*. Suasana suka



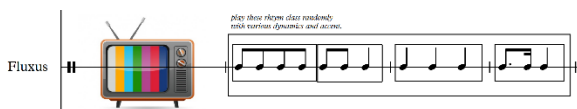
cita diwujudkan dalam bagian ini. Sebagai simbol eksistensi masyarakat dalam menggelar pesta budaya diwujudkan dengan teknik pengolah motif seperti *unisono* atau seluruh material bunyi digagas dengan teknik *Graphic Score*, *Work Section*, *Completely Verbal Score* dan *Improvisation Box*. Lihat notasi 6 dibawah.



Gambar 6.

Notasi 6 Teknik tradisional musik Barat *Unisono* dan teknik musik *Over Vibra* pada *section string*.

Pada bagian ini menghadirkan seperangkat musik elektronik yang dimainkan oleh komputer dengan suara *noise*. *Nois* tersebut di interpretasikan pada perkembangan teknologi yang berdampak terhadap semangat masyarakat dalam menggelar pesta budaya Pariaman. Bagian ini juga menceritakan tentang sebuah perkembangan dan perubahan semangat yang berdampak pada pendidikan masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara teknis pengkarya menghadirkan seperangkat Televisi sebagai penunjang *visual art* agar maksud yang ingin disampaikan tercapai. Lihat notasi 7 dibawah.



Gambar 7. Notasi 7

Permainan musik elektronik dengan sample suara *nois* yang dimainkan dengan teknik *Indeterminate Event*.

Permainan pada notasi diatas jelas bahwa setiap motif yang dimainkan diacak sesuai interpretasi pemain. Motif tersebut dimainkan oleh media musik elektronik dengan sample *nois sound* yang dihadirkan melalui media televisi. *Nois sound* tersebut tetap dimainkan sampai bagian *coda* atau penutup komposisi.

2. Analisis Karya

1). Movement I. "Ago"

Sebagaimana musik *Avant Garde* pada umumnya tidak memakai tema musikal atau tematik. Melainkan esensial bunyi yang menjadi sumber kekuatan sebuah komposisi. Hal ini sangat relevan dalam penciptaan

musik yang bersumber dari ritmis *gandang tambua* sebagai sumber idiom musikal dalam penciptaan karya ini. Sumber musikal tersebut diambil beberapa motif yang kemudian digarap dengan memakai teknik musik *Aleatoric*. Teknik tersebut digarap dengan menggunakan *indeterminate event*, *work's section*, *completely verbal score* dan *graphic score* yang diinterpretasikan oleh pemain dengan media Orkestra Fluxus.

Pagian pertama *Ago* secara keseluruhan memiliki waktu durasi lima belas menit dengan tujuh bentuk *graphic score*. Setiap masing – masing transisi pada *graphic score* diberi wilayah *completely verbal score* atau wilayah tanpa musik. Hal ini dimaksudkan untuk memfokuskan pendengar kepada ruang kontemplasi. Diawali dengan permainan *gandang tambua* yang bermain *ad libitum* yang berulang, kemudian dilanjutkan oleh permainan media fluxus dengan material air yang di *eksplora* berdasarkan *indeterminate event*. Pada *graphic score* yang pertama dimainkan oleh vokal seriosa dengan menggunakan teknik *indeterminate event* yang mana vokal mengeksplora melodi tersebut dengan teknik *whispering*.

Bentuk *graphic* yang kedua difokuskan pada *section string* dengan menggunakan teknik *bridge*, *open glisando* dan *close glisando* sedangkan teknik tradisional musik Barat memakai bentuk *repetisi* dan *canon*. Pada bagian ini dimainkan oleh full orkestra, *section tiup* memakai teknik *canon* dan *contrapung 1:4* sedangkan perkusi hanya memainkan beat yang difungsikan sebagai pijakan pemain melodis dalam membaca *graphic*.

Pada *graphic* ketiga *repetisi* dari *graphic* yang kedua dimana pada bagian ini yang bermain hanya *section brass* dan *woodwind* tetapi pada instrument gong menggunakan media batu sebagai media pukul dengan cara mengosokkan batu pada sisi gong. Setelah itu vokal kembali dihadirkan dengan teknik yang sama (*whispering*) yang diirngi dengan media fluxus yaitu batang pisang yang dieksplora dengan teknik *indeterminate event*.

Bagian *coda* kembali menghadirkan vokal yang diirngi oleh instrument marimba dengan memainkan dalam wilayah tempo *slowly*. Sedangkan media fluxus yaitu water kembali hadir sebagai bentuk ekspresi khidmad. Secara keseluruhan pada bagian satu ini banyak menggunakan teknik *indeterminate event*, *completely verbal score*, *key slap* pada instrument *woodwind* dan *increase* pada instrument *brass*.



2). Movement II. "Oyak"

Pada bagian ini diinterpretasikan sebagai bentuk mengalun, terbang, melambung yang presentasikan dengan permainan curva glissando. Memiliki durasi waktu lima belas menit dengan memakai tempo *slowly*. Permainan divi string section sangat dominan dalam memainkan *graphic score* pada bagian ini. Dikarenakan instrument string mampu mewakili wilayah microtone yang diinginkan. Untuk itu pada bagian ini pengkarya lebih banyak memakai teknik *curva glissando*. Adapun teknik lain seperti *col legno batuto* dan *indeterminate event* masih tetap dipakai sebagai variatif improvisasi yang diacak.

Adapun teknik yang dimainkan oleh *brass* dan *woodwind* juga menggunakan *indeterminate event* dengan nada yang telah diacak berdasarkan lempar dadu diawal bagian. Nada tersebut ialah Dis-E-F-G-Gis-A. Keseluruhan bagian ini menggunakan wilayah *work'section* dimana segala bentuk esensial bunyi dituliskan pada lembar *score* masing-masing partisi pemain.

3). Movement III. "Sosoh"

Bagian tiga sebagaimana diberi judul *Sosoh* diinterpretasikan dengan permainan yang sangat rumit. Permainan tersebut dipresentasikan dengan teknik unisono yang mana semua instrument bermain secara bersamaan. Diawali dengan *graphic* yang dimainkan oleh *electro acoustic* dengan sample *nois sound*. Sedangkan orkestra bermain motif *gandang tambua* dengan repertoar *Sosoh* yang di orkestrasikan ke media Orkestra. Pada bagian ini menggunakan tempo *fast* (cepat).

Secara keseluruhan pada bagian ini menggunakan dua *graphic* yang mana pada *graphic* pertama menggunakan curva glissando yang dimainkan oleh *electro acoustic*, sedangkan pada *graphic* kedua memainkan teknik *equation numeral*. *Sosoh* yang diinterpretasikan sebagai bentuk sikap sebagai manusia yang abdi pada kebudayaan tradisional yang harus dilestarikan. Pada sikap tersebut pengkarya mencampur adukkan antara permainan secara tradisional dan permainan secara modern yang dipresentasikan pada media *electro acoustic* dan orkestra. Adapun instrument fluxus mewakili sikap tradisional yang bermain secara manual, instrumen seadanya seperti perkakas tukang dan pohon pisang yang dimainkan dengan teknik *indeterminate event*. Wilayah nada yang dipakai yaitu Dis-E-F-G-Gis-A yang dimainkan secara horizontal maupun vertikal. Dimainkan secara improvisasi pemain dengan *random*

operational tecnic maka harmoni yang dapat dirasakan pada bagian ini yaitu *chord by second, M2*, dan *m2*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Komposisi musik dengan judul *Basosoh* merupakan komposisi yang terinspirasi dari fenomena ritual *Tabuik* di Pariaman. Bercerita tentang sistem dan semangat sosial masyarakat lokal Pariaman dalam menggelar *Tabuik*, baik masyarakat sebagai pelaksana *Tabuik* maupun masyarakat sebagai penikmat *Tabuik*. Komposisi ini dibagi menjadi tiga bagian yang setiap bagian diberi judul *Ago* pada bagian satu, *Oyak* pada bagian dua, dan *Sosoh* pada bagian tiga. Digarap dengan metoda musik Avant Garde yang memakai teknik Aleatoric serta Orkestra Fluxus yang menjadi media presentasi bunyi. Komposisi ini berdasarkan sebuah ekspresi personal komposer dalam melihat fenomena budaya di Pariaman. Sebagaimana terjadi transformasi perubahan pada ritual *Tabuik* yang berdampak pada kepedaran semangat masyarakat untuk terlibat pada setiap prosesi upacara. Hal tersebut sangat pangkarya rasakan sebuah alienasi diri dalam melihat pesta budaya *Tabuik*. Untuk itu pengkarya mempresentasikannya lewat media bunyi. Komposisi musik Aleatoric sebagai teknik dalam menggarap bunyi sangat relevan untuk di presentasikan. Dengan idiom musikal *gandang tambua* pengkarya hadirkan bentuk-bentuk gagasan bunyi antara ruang dan waktu dalam permainannya. Baik secara teoritik maupun teknis aplikasinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir Piliang, Yasraf. 2003. *Hiper Semiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalsutra: Yogyakarta.
- Asril. 2016. *Tabuik: Pertunjukan Budaya Hibrid Masyarakat Kota Pariaman*. Disertasi. Yogyakarta: Pascasarjana Institut Seni Indonesia.
- Eugene Rush, Philip. 2004. *A String Player's Guide to Improvisation in Western Art Music*: Florida State University.
- Griffiths, Paul. 2010. *Modern Music and After*. Madison Avenue, New York: Oxford University Press, Inc.
- Griffiths, P. (1981). *Modern music: The Avant Garde since 1945*. New York: George Braziller.