

## PACU ITIAK SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KOMPOSISI MUSIK “SRIPANGGUNG”

Pangeran Arsola<sup>1</sup>, Rafiloza<sup>2</sup>, Sahrul N<sup>3</sup>,

Prodi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Penciptaan Musik Nusantara  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang  
Sumatera Barat, Indonesia

Email: Pengranarsola82@gmail.com

---

### Abstrak

*Sripanggung* adalah sebutan untuk pemeran utama wanita dalam pertunjukan seni. Sebutan ini terinspirasi dari rasa kecintaan si pemilik itiak terhadap itiknya, dan selalu dianggap seperti *primadona* dalam setiap perlombaan *pacu itiak*. Karya ini menggunakan pendekatan deduktif dengan dengan prinsip “ekstramusikal”. Metode yang dipakai pada karya ini adalah observasi dan data lapangan yang bertujuan untuk mengetahui apa saja nilai atau suasana yang ada dalam perlombaan *pacu itiak*. Hasil dari pengamatan pengkarya, dalam perlombaan *pacu itiak* tersebut terdapat suasana persaingan/kompetisi dan euforia, dan damai. Suasana inilah yang akan diinterpretasikan kembali menjadi sebuah komposisi musik.

**Kata Kunci:** *Sripanggung*, ekstramusikal, persaingan, *euforia*, perdamaian

### Abstract

*Sripanggung* is a term for the female lead in performing arts. This title is inspired by the love of the owner of the duck for his duck, and is always considered as the prima donna in every duck race. This work uses a deductive approach with the principle of "extramusical". The method used in this work is observation and field data which aims to find out what values or conditions exist in the duck racing competition. The results of the observations of the authors, in the duck race, there is an atmosphere of competition/competition and euphoria, and peace. This atmosphere will be reinterpreted into a musical composition.

**Keywords:** *Talempong Pacik, Mudiak Arau Song, Minangkabau Tradition.*

## PENDAHULUAN

Dalam sebuah anekdot yang akrab di telinga masyarakat Sumatera Barat, segala sesuatu yang bisa dilombakan pasti akan dilombakan. Tak hanya pacuan sapi yang populer dengan nama *pacu jawi*. Di bumi Minangkabau juga terdapat *pacu itiak*. Permainan ini sudah menjadi hiburan warga, termasuk di Jorong Padang Panjang, Nagari Tanjung Haro Sikabu-kabu, Kecamatan Luhak, Kabupaten Lima Puluh Kota. Daerah ini merupakan tempat penelitian pengkarya, karena di *jorong* ini terdapat perlombaan *pacu itiak* yang menarik perhatian pengkarya untuk meneliti suasana yang ada di perlombaan *pacu itiak* tersebut. *Pacu itiak* (balapan itik) merupakan salah satu kebiasaan unik yang dimiliki masyarakat Minangkabau. *Pacu itiak* berasal dari Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. *Pacu itiak* merupakan suatu bentuk yang mencerminkan perilaku aktivitas yang telah menjadi bagian dari kehidupan budaya masyarakat, dan telah menjadi satu bentuk kebudayaan kolektif masyarakat Minangkabau. *Pacu itiak* juga merupakan satu bentuk *folklore* (cerita rakyat) yang masih terpelihara dengan baik. Bentuk permainan rakyat ini terus diwariskan turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Danandjaja mengatakan bahwa : “*folklore* (cerita rakyat) merupakan sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun diantara kolektif macam apa saja” (James Danandjaja 1984:2).

Pada sejarahnya, tradisi *pacu itiak* di Payakumbuh dimulai saat petani di Aur Kuning, Payakumbuh, Kanagarian dan Sicincin menghalau itik yang memakan tanaman padinya. Itik-itik yang dihalau akan terbang ke dataran sawah yang lebih rendah di bawahnya. Itik-itik terbang ini

menjadi hiburan tersendiri bagi para petani. Tabiat itik yang sulit untuk ditangkap karena mampu terbang rendah dan cepat menjadi inspirasi bagi petani untuk menjadikan itik sebagai hewan aduan pengisi waktu senggang. Berganti zaman, saat ini bukan Cuma petani saja yang kerap menggelar *pacu itiak*. Berbagai lapisan masyarakat di Payakumbuh dan daerah di Kabupaten Lima Puluh Kota pun kerap menggelar balapan itik di kampung-kampungnya karena keramaian dalam pacuan itu selalu mengundang keseruan. *Pacu itiak* atau pacu itik selalu menjadi permainan dan pertunjukan yang seru ketika digelar. Adu cepat peliharaan hewan ini juga menjadi daya Tarik tersendiri. Saat *pacu itiak*, itik dipegang oleh pemilik itik dan itik kemudian dilemparkan ke udara sehingga itik akan terbang ke udara dan terbang menuju garis finish. Media yang digunakan sebagai media pacuan adalah sawah dan dalam perkembangannya masyarakat membuat sebuah gelanggang khusus untuk tempat itik-itik berpacu.

Tujuan dan fungsi nyata permainan *pacu itiak* bagi masyarakat Minangkabau adalah untuk membantu petani memberantas hama guna melindungi usaha-usaha petani di kawasan areal pertanian mereka. Selain itu *pacu itiak* bagi sebagian kalangan adalah untuk menyalurkan hobi, berolahraga, rekreasi, mengisi waktu senggang dan lain-lain. Peserta *pacu itiak* biasanya berasal dari berbagai golongan usia dan strata sosial dalam masyarakat, dalam hal ini adalah laki-laki. Laki-laki ini adalah laki-laki yang sudah berkeluarga, namun juga sering ditemukan mereka adalah laki-laki dewasa yang belum berkeluarga. Peserta lomba membawa itik dan penonton yang jauh dari wilayah tempat perlombaan akan datang ke lokasi dengan menggunakan mobil, motor dan ada juga yang berjalan kaki. Oleh sebab itu, pada saat kegiatan *pacu itiak* ini dilakukan, wilayah yang dijadikan tempat *bapacu* akan terlihat ramai dan heboh dengan suara peserta lomba, penonton dan yang pasti suara itik-itik yang terdengar seperti sedang bernyanyi dan berbicara antara itik satu dengan itik lainnya.

Setelah pengkarya mengamati perlombaan tradisi dalam konteks *pacu itiak* tersebut, pengkarya menemukan suasana persaingan/kompetisi. Persaingan adalah proses yang melibatkan suatu individu atau kelompok yang saling berbuat sesuatu untuk mencapai keuntungan. Persaingan/ kompetisi yang wajar adalah dengan mematuhi aturan-aturan tertentu yang biasa berdampak positif bagi pihak yang lain. Namun jika sudah tidak wajar maka akan memberikan dampak negatif bagi kedua belah pihak yang bersaing. Adapun faktor-faktor yang bisa menyebabkan bisa timbulnya persaingan pada perlombaan *pacu itiak* adalah adanya kesamaan kepentingan, yaitu sama-sama ingin memenangkan perlombaan *pacu itiak*, adanya perselisihan, yaitu pemilik itik yang menang *mencemeeh* pemilik itik yang kalah, dan akhirnya menimbulkan perselisihan antar individu atau kelompok, dan lain sebagainya (Faizal dan Dodi, wawancara tanggal 23 September 2018).

Suasana lain yang pengkarya gambarkan yaitu sikap euforia yang timbul antara masing-masing pelaku *pacu itiak*. *Euforia* diartikan sebagai perasaan nyaman atau gembira yang berlebihan. *Euforia* adalah suatu gejala psikologis yang berkaitan dengan affection, atau perasaan cinta dan kasih sayang. *Euforia* juga berkaitan dengan erat dengan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal atau orang yang lain, sebagai contohnya adalah orang yang sedang jatuh cinta. Jika dikaitkan dengan aktivitas *pacu itiak*, beberapa pemilik itik berani membeli itik, makanan, dan perlengkapan latihan dengan harga jutaan rupiah, dan dirawat dengan begitu cermat sebagai bentuk kasih sayang dan cinta mereka kepada itik mereka. *Euforia* dalam *pacu itiak* juga terkait kepada

suatu persaingan, dalam kegiatan *pacu itiak* menjadi ajang untuk bersaing dalam status sosial atau dalam menunjukkan bahwa itik merekalah yang terbaik di antara itik-itik lainnya. Persaingan dan status sosial yang dilakoni oleh si pemilik itik itu hanya dinikmati oleh kelompok-kelompok tertentu saja. Ada kalanya persaingan tersebut menjurus pada harga tawar-menawar itik yang dimiliki pemilik itik lain. Misalnya seekor itik yang menjadi pusat perhatian ditawarkan tinggi oleh seorang peserta lain, sementara peserta lainnya yang juga tak mau kalah dan menawar itik yang sama di atas tawaran dari orang pertama. Sehingga munculnya gengsi dari kalangan mereka dalam soal tawar-menawar harga itik yang sampai jutaan rupiah.

Suasana yang terakhir adalah suasana damai. Berdamai setelah lomba adalah sesuatu yang wajib dilakukan agar tidak adanya bentrokan antar peserta. Peserta diminta untuk tetap terus berteman dan tidak ada pertikaian karena dalam sebuah perlombaan pasti ada yang kalah dan ada yang menang. Dalam melakukan perdamaian, pemenang tidak boleh sombong atas kemenangannya, dan yang kalah juga harus berlapang dada menerima kekalahannya, serta tidak boleh marah dan ngambek. Dalam hubungan antar *pamacu itiak*, setiap pihak memiliki pikiran, pendapat, kebiasaan, kecenderungan, dan preferensi masing-masing. Maka tidak mengherankan jika konflik adalah hal yang wajar terjadi dan sulit dihindari. Sebagian konflik bahkan dapat berubah menjadi perselisihan yang lebih serius. Meski demikian upaya penyelesaian konflik tidak selalu berakhir dengan perselisihan yang lebih buruk. Banyak orang yang berhasil menemukan resolusi konfliknya sehingga mereka dapat keluar dari permasalahan yang dihadapi. Tidak jarang juga ada kasus di mana hubungan pribadi seseorang menjadi semakin dekat atau intim dengan lawan konflik mereka. Kunci utama dari resolusi konflik adalah bagaimana kedua pihak saling memahami dan mencari persamaan dari perbedaan yang mereka miliki. Hal inilah yang nantinya dapat menumbuhkan keintiman melalui respon satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengkarya mengusung tiga suasana tersebut dan diwujudkan ke dalam sebuah karya komposisi musik nusantara, beberapa suasana yang dipilih diantaranya *euforia* yang timbul antara masing-masing masyarakat, *pamacu itiak*, dan *itiak*, persaingan/ kompetisi antar *pamacu itiak*, perdamaian setelah perlombaan *pacu itiak* tersebut. Fenomena ini berujung pada konsep “ekstramusikal”, yang mana prinsip ekstramusikal adalah penciptaan musik yang terinspirasi dan berasal dari luar musik. Konsep ekstramusikal ini pengkarya lihat berdasarkan rangkaian kejadian (narrative), tulisan atau teks (descriptive), berisi tentang karakter tertentu dan tentang ekspresi sebuah konsep filosofi atau psikologi pada perlombaan *pacu itiak*. Konsep ekstramusikal juga berarti tidak ada unsur musik di dalam fenomena yang diangkat, hanya bertolak dari fenomena di luar musiknya, tetapi harus ditunjang dengan aspek lainnya, agar bisa dirubah dari realitas sosial menjadi realitas musikal.

Pemaparan di atas merupakan sesuatu hal yang menginspirasi pengkarya untuk menjadikannya sebagai ide garapan ke dalam sebuah bentuk komposisi musik. Hal ini menarik bagi pengkarya untuk bagaimana mengaplikasikan suasana yang hadir dalam budaya *pacu itiak* yang bersumber dari perilaku masyarakat, *pamacu/pemilik itik*, dan itik kedalam bahasa musik yang akan dilahirkan melalui sebuah komposisi musik dengan judul karya “*Sripanggung*”.

## **METODE PENCIPTAAN**

Dalam penciptaan karya “*Sripanggung*” ini pengkarya menggunakan konsep ekstramusikal. Konsep inilah yang akan menjadi sumber ide penggarapan yang berangkat dari fenomena *pacu itiak* yang dipilih pengkarya untuk ditafsirkan dalam bentuk bunyi dan nada yang menghasilkan ritme dan melodi. Tidak menutup kemungkinan pengkarya juga mengaitkan dengan beberapa kesenian yang cocok dengan penganalogian musik seperti *sampelong* dan *tambua* yang mana *tambua* Pariaman bisa mewakili suasana persaingan dan *euforia* serta alunan melodi dari *sampelong* yang bisa membuat damai suasana hati yang mendengarkannya. Pengkarya juga memakai pendekatan re-interpretasi. Apa saja yang disampaikan oleh pengkarya melalui pendekatan re-interpretasi, penonton berhak memaknai apa saja (multitafsir) serta pada konsep ekstramusikal yang telah direalisasikan pengkarya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Karya musik nusantara ini menggunakan rancangan konsep berdasarkan perihal tersebut di atas. Suasana-suasana dari fenomena *pacu itiak* disampaikan menjadi tiga bagian. Pada bagian pertama pengkarya lebih menggambarkan suasana kegembiraan. Pada bagian pertama awal ini pengkarya menghadirkan suasana *pamacu* dan *itiak* yang ramai di arena perlombaan, untuk mencapai suasana ini pengkarya akan pendukung karya untuk berjalan dari arah gerbang kampus ISI Padangpanjang menuju Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam ISI Padangpanjang dengan meniupkan *pipet* dengan teknik *interlocking* dengan warna nada yang berbeda-beda. Pendukung karya juga akan memainkan permainan *call and respon*, seolah-olah sedang berdialog satu sama lain.

Setelah di dalam Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, satu persatu pendukung karya akan hadir ke atas panggung dengan gerakan dan pola ritme yang bebas. Berikutnya, karya melakukan gerakan *unisono* yang dilakukan secara paralel. Karya berlanjut dengan permainan *pipet*, tepuk tangan, dan hentakan kaki yang dimainkan oleh sepuluh orang pemain yang datang dari arah yang sama, lalu ditutup dengan permainan *unisono* lagi. Sepuluh orang ini akan memainkan permainan *pipet*, tepuk tangan, dan hentakan kaki dengan cara *unisono* dan tidak teratur dari tempo yang sama hingga pecah tempo. Setelah itu, sepuluh orang pemain ini akan memainkan teknik *interlocking*, dan *call and respon* dalam tempo yang teratur tapi statis dan berpadu dengan tempo yang dinamis untuk menunjukkan ruang dengan nilai keharmonisan antara *pamacu itiak* satu dengan *pamacu itiak* lainnya. Setelah itu karya akan berlanjut dengan permainan solo *pipet* yang dilakukan oleh tiga orang pemain secara bergantian dan diakhiri dengan permainan hentakan kaki dan tepuk tangan dengan permainan *unisono*.

Pengkarya juga akan menggunakan garapan vokal yang dihiasi dengan gerak hentakan kaki, vokal silabel dan tepuk tangan, serta diiringi oleh *saxophone* dan *trumpet*. Setelah itu, dilanjutkan dengan *call and respon* antara *pipet*, *saxophone*, dan *trumpet*. Kemudian *saxophone* dan *trumpet* memainkan irama, melodi, harmoni, dan bentuk lagu yang menggambarkan kegembiraan. Berikutnya, dilanjutkan dengan permainan *call and respon* kembali antara *pipet*, *saxophone*, dan *trumpet* hingga keluar dari panggung. Pada bagian pertama ini, pengkarya memakai instrumen seperti *saxophone*, *trumpet*, serta dilengkapi dengan *pipet* disertai dengan permainan perkusif dari tepuk tangan dan hentakan kaki.

Pemilihan judul *saliang sikuik* pada bagian kedua ini dikarenakan kata ini mengandung makna saling sikut (bersikut-sikutan) atau saling jegal. Pada awal bagian kedua ini akan dimulai dengan permainan solo instrumen dari pemain *suling*, *violin*, *accordion*, dan *bass* yang akan dilakukan satu persatu. Bagian kedua ini pengkarya menafsir suasana berpacu yang penuh dengan persaingan/ kompetisi, saling adu cepat, adu gengsi dari garis start hingga garis *finish*. Pengkarya menggunakan nada-nada yang ada pada *sampelong* dengan tangga nada pentatonik yang terdiri dari lima nada yaitu sol, la, do, re, mi dan dikembangkan dengan berbagai garapan dan nada lainnya sehingga menjadi garapan yang manis, menarik dan inovasi.

Pada bagian kedua akan terdapat banyak permainan *unisono* dengan tempo cepat, *call and respon* dalam tempo cepat dan pelan, lunak dan keras, dan manis dengan nada dasar D minor. Permainan meter 4, 5, 6, 7, dan 9, serta permainan poly meter juga akan ada pada karya bagian dua ini. Pengkarya juga menggunakan *chord diminished* D, E, C, dan B dan *chord* D minor, G minor, A minor, dan F minor. Dari beberapa materi musikal yang dihasilkan akan melahirkan garapan yang harmoni dan disharmoni. Instrumen yang akan digunakan pada bagian dua ini adalah *accordion*, *violin*, *gitar bass*, dan *suling*.

Pemilihan judul *rampak bamain* pada bagian ketiga ini dikarenakan perdamaian yang terjadi setelah perlombaan *pacu itiak*. *Rampak bamain* memiliki arti bermain bersama, yang artinya tidak ada pertengkaran atau perselisihan setelah perlombaan *pacu itiak*. Bagian ketiga ini, pengkarya akan menafsirkan suasana damai yang penuh dengan kegembiraan, menerima kekalahan dan tidak sombong ketika menang sehingga terciptanya kedamaian antar *pamacu itiak*. Bagian ketiga ini Lebih tepatnya, pengkarya akan menafsirkan kedamaian antara pemacu itik yang menang dan yang kalah dengan melakukan permainan *rampak* perkusi. *Rampak* berasal dari bahasa sunda yang bermakna serempak atau secara bersama-sama, jadi *rampak* perkusi bisa diartikan sebagai suatu pertunjukkan perkusi yang dimainkan secara bersama-sama. Oleh karena itu, pertunjukkan *rampak* perkusi selalu dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan *rampak* menimbulkan suasana gembira pada diri pemain musik yang memainkannya. Maka dari itu, pada bagian ketiga pengkarya menghadirkan perdamaian dengan suasana gembira yang akan diwakili dengan permainan *rampak* perkusi dengan pola-pola sederhana dalam tempo cepat dan pelan, dinamika keras dan lunak dengan permainan *unisono* dan *interlocking*. Instrumen pada bagian ketiga ini adalah *tambua*, *rabano*, *conga* dan *darbuka*.

Karya “Sripanggung” terbagi dalam tiga bagian, yakni Basanang-sanang (cando itiak), Saliang Sikuik, dan perdamaian. Ketiga bagian tersebut berdiri dengan strukturnya sendiri-sendiri, akan tetapi terdapat benang merah yang membuat ketiga bagian ini menjadi satu kesatuan komposisi musik.

### **Basanang-sanang (cando itiak)**

Garapan tepuk tangan, hentak kaki, vokal, *saxophone*, *trumpet*, permainan *pipet* adalah modal musikal utama dalam penggarapan karya bagian pertama ini. Karya pertama ini diawali dengan suara pemacu itik yang berdatangan dengan meniup *pipet*, pemacu itik akan datang dari gerbang utama kampus ISI Padangpanjang Auditorium Boestanoel Arifin Adam ISI Padangpanjang menuju ke dalam Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam ISI Padangpanjang sambil

meniupkan *pipet* tanpa diikat oleh tempo dengan warna nada yang beragam. Pendukung karya akan memainkan permainan *call and respon*, seolah-olah sedang berdialog satu sama lain.

Setelah di dalam Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam, satu persatu pendukung karya akan hadir ke atas panggung dengan gerakan dan pola ritem yang bebas. Kemudian karya berlanjut dengan permainan *pipet*, tepuk tangan, dan hentak kaki yang dimainkan oleh sepuluh orang pemain yang datang dari arah yang sama, yaitu dari arah kursi penonton. Sepuluh orang ini akan memainkan permainan *pipet*, tepuk tangan, dan hentakan kaki dengan cara *unisono* dan tidak teratur dari awalnya dengan tempo yang sama hingga pecah tempo.

Kemudian garapan karya akan beralih ke atas panggung pertunjukan diawali kelompok satu dengan dua orang laki-laki membunyikan *pipet* empat kali, tepuk tangan empat kali, dan hentak kaki empat kali dengan bermain *unisono* sebanyak satu siklus lalu dua orang laki-laki ini membunyikan *pipet* tiga kali, tepuk tangan tiga kali, dan hentak kaki tiga kali dengan *unisono* pula. Setelah itu, dua orang laki-laki ini memainkan pola yang sama dengan di atas tetapi dengan teknik permainan *canon*, dan pola tersebut berjalan dengan repetisi (terus - menerus).

Kemudian garapan karya ini pindah ke kelompok dua, tiga, dan empat yang memainkan *interlocking* antara hentak kaki, tepuk tangan, dan *pipet* dengan terus – menerus. Mereka memainkan pola tersebut dalam tempo cepat dan pelan, serta dinamika keras dan lunak. Mereka akan memainkan pola tersebut dengan repetisi yang panjang hingga ada kode tepuk tangan dari satu orang untuk selanjutnya melakukan pola *unisono*.

Pola *unisono* yang dimainkan akan dilakukan dalam tempo cepat dengan dinamika yang keras dengan memainkan *pipet*, tepuk tangan, dan hentak kaki *sebanyak* satu siklus. Setelah pola *unisono* dimainkan, garapan karya akan masuk ke permainan *pipet* dan akan memainkan permainan *interlocking* dan *call and respon*, lalu diakhiri dengan *unisono* dengan pengolahan pola hanya memakai *pipet* saja.

Setelah pengolahan *pipet* selesai, garapan akan berlanjut dengan permainan tepuk tangan dan hentakan kaki dari pendukung karya yang melakukan solo satu persatu, sedangkan pendukung karya yang lain memainkan *beat* yang dibentuk dari pengolahan bunyi *pipet*. Setelah permainan solo *pipet* selesai, karya akan berlanjut dengan pola-pola dari tepuk tangan dan hentakan kaki dari samping panggung sampai ke tengah-tengah panggung. Pola-pola tepuk tangan yang dimainkan adalah penggabungan pola-pola sebelumnya yang sudah dimainkan, lalu ditambah dengan sorak-sorak dari pendukung karya yang di atas panggung. Setelah itu, mereka memainkan pola *unisono* kembali dengan pola yang sebelumnya sudah dimainkan juga sebanyak dua siklus.

Setelah pola *unisono* dimainkan sebanyak dua siklus, garapan akan beralih dengan garapan vokal dengan lirik :

*Hiduik bak cando itiak pacu* (rendah)

*Dijago bana elok-elok* (rendah)

*Diagiah makan tiok sabanta* (tinggi)

*Supayo manang di pacuan* (rendah)

*Hiduik bak cando itiak pacu* (rendah)

*Di Nagari Tanjuang Haro* (rendah)

*Adolah itiak kasayangan* (tinggi)

*Banyak nan sayang kapadonyo* (rendah)

Garapan vokal ini akan dinyanyikan bersama-sama dengan diiringi permainan perkusif yang dihasilkan dari hentakan kaki dan tepuk tangan. Setelah beberapa lama, *saxophone* dan *trumpet* memainkan melodi yang sama dengan vokal yang dikomandoi oleh si pengembala itik. Berikutnya, pendukung karya akan memainkan kembali pola *interlocking* repetitif seperti yang di atas hingga masuk pemain *saxophone* dan *trumpet* memainkan melodi.

Lalu *pipet* akan menjawab melodi tersebut dengan ritem yang sama pula sehingga terjalinlah melodi dan ritem melodi yang menggunakan teknik *call and respon*. Permainan *call and respon* antara *saxophone*, *trumpet*, dan *pipet* akan dimainkan secara terus menerus sampai meja yang telah disediakan. Meja yang telah disediakan tersebut adalah media yang akan digunakan untuk garapan berikutnya. Pendukung karya akan memainkan pola masing-masing kelompok secara bergantian dan akan digabungkan pola satu dengan pola yang lainnya setelah itu. Setelah itu, pendukung karya akan memainkan vocal bersama kembali, diiringi oleh *saxophone* dan *trumpet* dengan dinamika yang keras dan lunak hingga lama- kelamaan bunyi dan suara pun menghilang.

### Saliang Sikuk

Bagian ini akan dimulai dengan tanya jawab antara pendukung karya dengan suara vokal bebas seolah-olah sedang bertikai, lalu dilanjutkan dengan permainan solo instrumen dari *suling*, *violin*, *accordion*, dan *bass*. Kemudian pemain memainkan permainan *unisono* lalu dilanjutkan dengan permainan tanya jawab antar instrumen dan dilanjutkan kembali dengan permainan *unisono* dengan pola melodi seperti pada melodi diatas yang diulang dengan berbagai macam garapan, setelah itu masuk *chord diminished* yaitu *chord D diminished*, *E diminished*, *C diminished*, dan *B diminished* yang digabung dengan melodi lain, lalu diakhiri dengan *unisono* seperti berikut :



Gambar 1. Notasi 1 Melodi *unisono* awal karya bagian dua



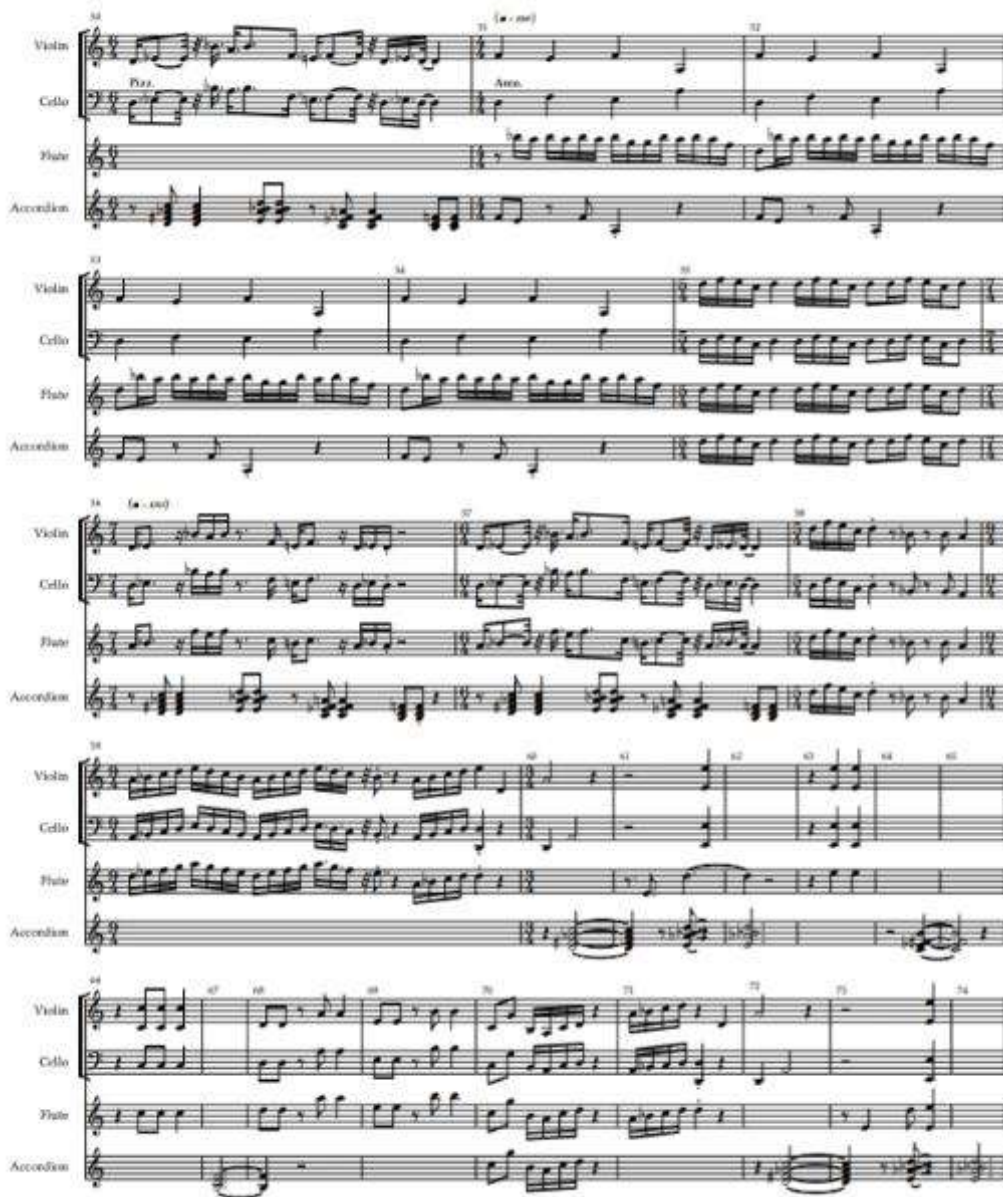
The image displays a musical score for four instruments: Violin, Cello, Flute, and Accordion. The score is organized into five systems, each containing four staves. The first system (measures 14-20) shows the Violin and Cello playing a melodic line in unison, while the Flute and Accordion provide accompaniment. The second system (measures 21-23) features a more active Flute part with sixteenth-note patterns. The third system (measures 24-27) continues the unison melodic line in Violin and Cello. The fourth system (measures 28-31) shows the Violin and Cello playing a more complex melodic line. The fifth system (measures 32-34) includes a dynamic marking of *ffz* and a tempo change to *Allegro* at measure 34. The score is written in a key signature of one flat and a 3/4 time signature.

Gambar 2. Notasi 2 Melodi *unisono* dan Tanya jawab karya bagian dua





Gambar 3. Notasi 3 Melodi tanya jawab dan permainan *chord diminished*



Gambar 4. Notasi 4 Melodi *unisono*, Tanya jawab, dan permainan *chord* diminished

Setelah *unisono*, garapan akan dilanjutkan dengan pola dengan hitungan dua, empat, enam, delapan, dan sepuluh yang dimainkan oleh instrument *accordion* dan *suling*, serta diiringi *violin* yang bermain dengan cara gesek panjang dan *bass* bermain *chord*. Setelah itu *suling* memainkan pola melodi dengan meter satu, tiga, lima, tujuh, Sembilan, dan sebelas, sedangkan instrumen lain memainkan pola dengan meter lima dengan melodi sebagai berikut :



Gambar 5. Notasi 5 Permainan meter lima yang dimainkan semua instrument bagian 2

Setelah itu, masuk *unisono* sedikit dari semua instrumen sebelum masuk ke melodi berikutnya. Melodi selanjutnya akan dimainkan dengan *chord* D minor, ke G minor, dan A minor yang dibungkus dengan permainan perkusif dari semua instrument seperti berikut :



Gambar 6. Notasi 6 Permainan melodi perkusif dari semua instrumen

Setelah satu siklus permainan melodi tersebut, *suling* hadir untuk memberikan kesan manis pada melodi, seperti berikut :



Gambar 7. Notasi 7 Melodi *suling* yang diiringi pola perkusif dari instrumen lainnya

Setelah *suling* bermain dua siklus besar, garapan masuk lagi ke permainan melodi dengan *chord diminished* seperti yang diterangkan di atas. Kemudian semua instrument dengan memainkan pola *chromatic* seperti berikut :



Gambar 8. Notasi 8 Pola melodi *chromatic* dari semua instrumen

Setelah permainan *chromatic*, dilanjutkan dengan *unisono*. Lalu *bass* memainkan pola jalan dengan *chord* D minor, G minor, dan A minor, dengan dipermanis *suling* dan diperkaya dengan permainan melodi *violin* seperti berikut ini :



Gambar 9. Notasi 9 Awal masuk permainan *bass*, *violin*, dan *suling*





Gambar 10. Notasi 10 Sambungan dari notasi 9

Setelah itu, *violin* dan *bass* main berdua dengan *violin* sebagai melodi dan *bass* membentuk *chord*, lalu diikuti *suling* yang memainkan melodi yang sama dengan *violin*. Berikut melodi dan *chord* yang dimainkan :



Gambar 11. Notasi 11 Permainan *bass* dan *violin*



Gambar 12. Notasi 12 Permainan melodi *bass*, *violin*, dan *suling*

Kemudian, *suling* memainkan melodi yang sama dengan pengiring melodi dan *chord* yang bersifat perkusif. Selanjutnya semua instrumen memainkan melodi mengiringi *suling*. Dilanjutkan dengan tanya jawab antara *violin* dengan *suling* dan *bass* dengan *accordion*. Tanya jawab ini diulang sebanyak empat kali yang diselengi dengan melodi *suling* dan *accordion*. Selanjutnya

instrumen memainkan pola *chromatic* kembali dengan tempo cepat sebanyak dua siklus, lalu *bass* bermain sendiri pola *chromatic* tersebut lalu disambung langsung oleh instrument lainnya memainkan pola *chromatic* kembali.

Selanjutnya semua instrumen memainkan aksent pada musik, lalu pemain melakukan permainan solo instrumen dengan hitungan empat ketuk pada setiap solo instrumen, kemudian instrumen memainkan pola *chromatic* kembali dengan tempo yang makin cepat sebanyak dua siklus, dan diakhiri dengan aksent pada ketukan satu untuk mengakhiri permainan *chromatic*. Lalu ini akan diakhiri dengan permainan solo instrumen kembali sama seperti awal karya bagian dua dimulai.

### Rampak Bamain

Bagian ketiga ini dimulai dengan permainan *unisono*:



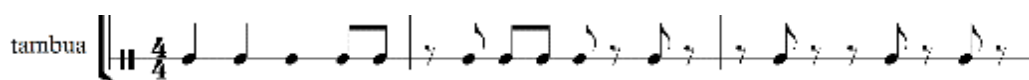
Gambar 13. Notasi 13 Pola *unisono* awal karya bagian 3

Lalu *darbuka* masuk dengan pola bebas sesuka pemain *darbuka* itu sendiri. Setelah itu semua pemain memainkan pola *unisono* seperti pola awal di atas. Kemudian dilanjutkan pola tanya jawab antara *tambua* dan *rabano*:



Gambar 14. Notasi 14 Pola Tanya jawab *tambua* dan *rabano*

Berikutnya *conga* memainkan pola sesuka hati mereka dengan dihiasi dengan permainan *darbuka* yang mengisi permainan *conga*. Lalu masuk pola *tambua* dengan permainan *unisono* yang diulang sebanyak dua siklus. Berikut pola yang dimainkan:

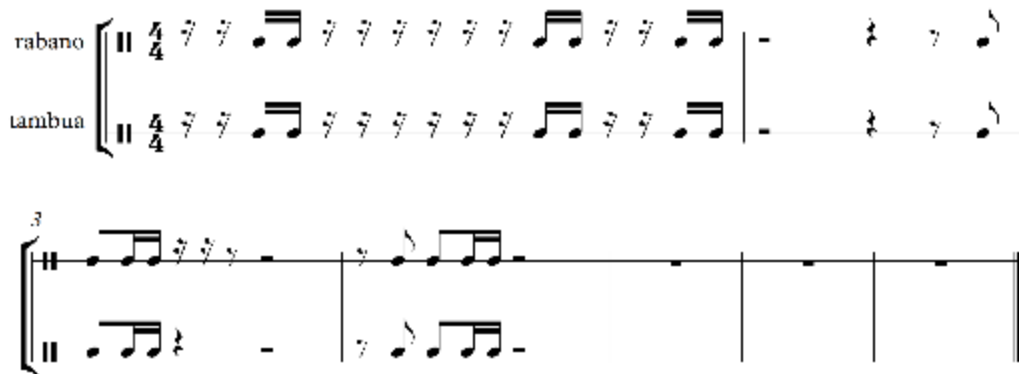


Gambar 15. Notasi 15 Pola *tambua*

Kemudian masuk *rabano* dengan pola yang sama dengan pola *tambua*. Setelah dua siklus pola, semua instrumen masuk untuk memainkan pola yang sama pula sebanyak dua siklus dan diakhiri dengan tanya jawab antara *tambua* dan *rabano* seperti yang di atas. lalu diakhiri dengan



pola *unisono* sama dengan pola yang pertama. Setelah pola *unisono*, *conga* melakukan solo instrumen dan semua instrumen melakukan pola *unisono* dan tanya jawab seperti pola yang diawal tadi dan ditambah dengan pola putus-putus:



Gambar 16. Notasi 16 Pola putus-putus

Lalu *darbuka* dan *conga* memainkan pola dengan tempo cepat yang diselingi pola tanya jawab antara *rabano* dan *tambua*. Kemudian *conga* dan *darbuka* melakukan tanya jawab yang disambut lagi dengan pola tanya jawab lagi antara *rabano* dan *darbuka*.

Selanjutnya *conga* memainkan pola dalam tempo konstan dan *darbuka* bermain dalam tempo yang berbeda dalam waktu yang bersamaan. Kemudian dikejutkan dengan *interlocking* yang terjadi antara *tambua* dan *rabano* sembari bersorak-sorak gembira. Setelah itu garapan karya kembali lagi ke pola *unisono* awal sebanyak satu siklus.

## SIMPULAN

*Sripanggung* adalah sebuah penciptaan karya seni musik nusantara yang terinspirasi dari fenomena budaya di Jorong Padang Panjang Nagari Tanjung Haro yang mengandung suasana-suasana pada perlombaan *pacu itiak*. Pemilihan judul ini berhubungan dengan konteks dan pertimbangan bentuk garap karya secara keseluruhan. Suasana yang terdapat pada perlombaan *pacu itiak* di Jorong Padang Panjang Nagari Tanjung Haro ini yang kemudian menjadi sumber penciptaan karya. Suasana yang didapat dari penelitian diantaranya; *euforia*, persaingan/ kompetisi, perdamaian. Penafsiran tiga konteks tersebut menggunakan Pendekatan garap Re-Interpretasi dalam perwujudan karya *Sripanggung*. Pengkarya menganalogikannya ke dalam garapan musik dengan pertimbangan modal musikal maupun bentuk garap. Bagian pertama menafsir kesenangan dari itik-itik pacu dan keharmonisan yang terjadi antar *pamacu itiak*. Bagian kedua adalah menafsir persaingan/ kompetisi yang terjadi pada saat perlombaan. Pada bagian ketiga, perdamaian sebagai bentuk tafsir dari persaingan saat perlombaan.

### **Daftar Pustaka**

- Hardjana, Suka. 2003. "*Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*" Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2008. Edisi Keempat, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Nakagawa, Shin. 2000. "*Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*". Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Thabroni, Gamal. 2020. "*Pendekatan Pembelajaran : Pengertian, Ciri, Macam dan Jenis*". Serupa.id
- Martiano, Vereki 2019. "Panukuak Sayuik Pambilai Lamah". Laporan Karya Seni Program Pascasarjana ISI Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Waridi. 2008. *Gagasan & Kekaryaannya Tiga Empu Karawitan*. Surakarta: Etno Teater Publisher.
- Wanda, Ahmad 2020. "Nyak Tungga". Laporan Karya Seni Program Pascasarjana ISI Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Hario Efenur, M. 2016. "Lamak Kato Lego Bunyi". Laporan Karya Seni Program Pascasarjana ISI Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Redha Febrian, Rayhan. 2017. "Langkah Para Randa". Laporan Karya Seni Program Pascasarjana ISI Padangpanjang: ISI Padangpanjang