

SUB'HAA**SUB'HAA****Harisnal Hadi****FBS Universitas Negeri Padang**

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia

email: harisnal_hadi@yahoo.com

Submitted: 2017-04-18

Published: 2017-08-13

DOI: 10.24036/jh.v16i1.7383

Accepted: 2017-08-12

URL: <http://dx.doi.org/10.24036/jh.v16i1.7383>**Abstract**

The preparation of the artwork entitled "Subhaa", is inspired by the Minangkabau cultural phenomenon. This work focuses on the feelings of children who will be circumcised, the pressure and fear felt by the child who will be circumcised tilted in the form of Polymetrik art works. Circumcision or commonly called *Basunaik* by Minangkabau society is a Sunna that must be run boys of Islam; indirectly circumcision is also required for boys in Minangkabau. In the area of *darek* (mainland) *khitan* has its own ceremony, begins with a child who will be circumcised is brought to the *bako* house to change his clothes, then paraded around the village, after arriving at home circumcised will be held. In the evening there will be entertainment in the form of *randai* and *bagurau saluang*. This piece of music is in the form of a new composition. The performance focuses more on the composition of sound as a contextual meaning to be conveyed to the appreciator. This work is a little contrary to the aesthetics that have been awakened in the brain and soul of the arts in the Sendratasik Department of FBS Universitas Negeri Padang. But it cannot be denied that a new works will create its own aesthetic realm.

Keywords: Basunaik, Artwork Music.**Abstrak**

Penyusunan karya seni yang berjudul "*Subhaa*", ini terinspirasi dari fenomena budaya Minangkabau. Karya ini menitik beratkan garapan pada perasaan anak yang akan dikhitkan, tekanan dan ketakutan yang dirasakan oleh anak yang akan dikhitkan digarap dalam bentuk penggarapan Polymetrik. Khitan atau biasa disebut *Basunaik* oleh masyarakat Minangkabau merupakan sunah yang harus dijalankan anak laki-laki Islam, secara tidak langsung khitan juga diwajibkan bagi anak laki-laki di Minangkabau. Di daerah *darek* (daratan) khitan memiliki upacara tersendiri, diawali dengan anak yang akan dikhitkan dibawa ke rumah *bako* untuk mengganti baju, lalu diarak keliling kampung, setelah sampai di rumah baru diadakan khitan, malamnya diadakan hiburan berupa *randai* dan *bagurau saluang*. Karya musik ini berbentuk komposisi garapan baru. Penggarapan lebih menitik beratkan kepada penggarapan bunyi sebagai makna

kontekstual yang akan disampaikan kepada apresiator. Karya ini memang sedikit bertolak belakang dengan estetika yang sudah terbangun dalam otak dan jiwa kalangan seni di jurusan pendidikan sendratasik FBS Universitas Negeri Padang. Namun tidak bisa dipungkiri sebuah karya garapan baru akan menciptakan ranah estetikanya sendiri.

Kata Kunci: *Basunaik, Karya seni Musik.*

Pendahuluan

Subhaa merupakan judul karya seni musik yang penulis angkat pada acara *UNP Word Ritual Musik Festival Etnik* pada tahun 2016. Karya ini diangkat dalam garapan komposisi baru yang menggambarkan tekanan dan ketakutan yang dirasakan oleh seorang anak laki-laki di Minangkabau akan dikhitan. Dalam masyarakat Minangkabau lebih dikenal dengan *Basunaik*. Perasaan tersebut lebih dirasakan ketika diperolok-olok oleh teman sebaya yang lebih dahulu dikhitan. Sebaliknya perasaan gembira akan dirasakan oleh kedua orang tua dan keluarga, karena dengan dikhitannya laki-laki mereka mengandung pengharapan dari kedua orang tua agar anak laki-lakinya itu menjadi anak yang dicita-citakan dan berbakti kepada orang tua. Sudah menjadi kebiasaan di Minangkabau setelah anak laki-laki dikhitan, keluarga melakukan sebuah perhelatan seperti pesta perkawinan/baralek dengan mengundang warga disekitar tempat tinggal mereka. Tak lupa, sanak saudara untuk menyatakan kegembiraan dan rasa syukur kepada Pencipta bahwa anak laki-laki mereka sudah beranjak dewasa.

Berangkat dari tradisi khitanan di Minangkabau inilah karya komposisi musik *Subhaa* penulis buat. Namun yang menjadi penekanan dalam karya komposisi musik ini adalah perasaan ketakutan untuk menjalani prosesi khitanan, karena ungkapan-ungkapan yang tidak menyenangkan dari orang-orang yang lebih dahulu menjalaninya.

Sejarah perkembangan musik tidak dapat dilepaskan dari perkembangan budaya manusia. Hal ini disebabkan karena musik merupakan salah satu hasil dari budaya manusia di samping ilmu pengetahuan, arsitektur, bahasa dan sastra, dan lain sebagainya. Menurut Banoe (2003 : 288), musik yang berasal dari kata muse yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu; dewa seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, beliau juga berpendapat bahwa musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia.

Sementara itu menurut Jamalus (1988:1), musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. Lebih lanjut Sylado (1983:12) mengatakan, bahwa musik adalah waktu yang memang untuk didengar. Musik merupakan wujud waktu yang hidup, yang merupakan kumpulan ilusi dan alunan suara. Alunan musik yang berisi rangkaian nada yang berjiwa akan mampu menggerakkan hati para pendengarnya. Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa musik adalah segala sesuatu yang ada hubungan dengan bunyi dan memiliki unsur-unsur irama, melodi dan harmoni yang mewujudkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati melalui indra pendengar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa musik merupakan seni yang timbul dari perasaan atau pikiran manusia sebagai pengungkapan ekspresi diri, yang diolah dalam suatu nada-nada atau suara-suara yang harmonis. Jika musik diartikan sebagai

ungkapan sederhana dari suasana hati jiwa atau respon harafiah terhadap peristiwa dari diri pribadi komponis, diperlukan informasi ataupun referensi yang cukup agar kita dapat menarik hubungan langsung antara kehidupan dengan karyanya.

Menurut Kusumawati (2004:ii), komposisi merupakan proses kreatif musikal yang melibatkan beberapa persyaratan, yaitu bakat, pengalaman, dan nilai rasa. Pendapat lain mengatakan komposisi adalah gubahan musik instrumental maupun vokal (Syafiq, 2003: 165). Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komposisi adalah suatu pengembangan ide musikal dan penggabungan dari elemen-elemen musik melalui pengetahuan, pengalaman, rasa, dan estetika untuk menjadikan sebuah sajian musik yang original.

Rasa adalah daya penggerak dan pewarna tingkah laku dan kreasi manusia. Rasa atau sense adalah salah satu daya-daya khusus tubuh manusia, yang dengan apa seseorang menyadari sesuatu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, pengecap atau gabungan dari dua atau lebih dari indra-indra tersebut (Marianto, 2006:43). Dengan rasa seseorang tidak hanya mengartikan realitas seperti apa adanya, tetapi dengan rasa seseorang dapat memilah-milah realitas itu menjadi bagian-bagian yang kemudian memadukannya kembali menjadi sebuah pola baru, yang bagi orang yang bersangkutan lebih bermakna.

Begitu juga dengan komposisi musik, rasa dalam proses kreatif tidak hanya melibatkan perasaan komposernya, namun juga melibatkan perasaan dan keadaan sekitarnya. Pengalaman rasa estetika tidak lepas dari minat yang diberikan pada representasi. Pengalaman estetika menurut Kant akan terbangun oleh adanya interaksi manusia dan karya dalam kerangka minat yang diberikan (Wiryomartono, 2001:30).

Berdasarkan pendapat di atas, karya komposisi musik *Subhaa* adalah proses kreatif yang melibatkan perasaan composer dalam penggarapan yaitu perasaan yang di alami oleh penulis sendiri dalam acara khitanan sebagai anak laki-laki Minangkabau yang beragama Islam. Tekanan dan ketakutan akan kembali dirasakan di saat arak-arakan, kegembiraan keluarga tidak mampu menutupi ketakutan tersebut, puncak dari ketakutan tersebut ada di saat si anak sudah memasuki kamar untuk dikhitan. Penyusunan karya komposisi musik *Subhaa* ini menitik beratkan garapan pada perasaan anak yang akan dikhitan, tekanan dan ketakutan yang dirasakan oleh anak yang akan dikhitan digarap dalam bentuk garapan komposisi musik.

Dengan demikian, penulis ingin memberikan kontribusi dalam penggarapan karya garapan komposisi musik baru yang berakar dari budaya Minangkabau. Karya ini lebih terfokus kepada penggarapan bunyi sebagai simbol teks dan konteks yang harus dicerna oleh para apresiator. Fenomena yang sangat menarik digarap dalam bentuk musikal. Tekanan dan ketakutan si anak yang akan dikhitan melatarbelakangi terciptanya karya "*Subhaa*" ini.

Metode

Proses dalam penciptaan karya ini melalui proses sebagai berikut. Pertama, observasi. Dalam penggarapan sebuah karya seni, tahapan observasi merupakan bagian yang sangat penting, pengumpulan fenomena-fenomena dalam sebuah kejadian merupakan dasar dalam peggarapan karya ini. Semua data yang didapatkan dalam tahap observasi akan di elaborasi kembali untuk mendapatkan inti dari setiap fenomena yang akan dijadikan karya. Kedua, proses penciptaan karya. Berangkat dari

elaborasi fenomena-fenomena saat observasi, penentuan objek, pertimbangan bahan dan teknis pertunjukan, maka pada bagian ini sampailah kita pada urutan tentang proses pembuatan karya. Proses ini pada intinya dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu tahap pengamatan (eksplorasi), percobaan (improvisasi) dan pembentukan wujud komposisi (forming).

Langkah-langkah kerja dalam persiapan karya pada tahap pengamatan (eksplorasi) ini ada beberapa tahap: 1) setelah ditetapkan ide untuk sebuah karya, perlu perenungan dan penafsiran yang mendalam terhadap ragam fenomena yang ditemukan dalam prosesi basunaik, 2) sebelum proses berkarya, penulis mencoba mendalami kembali materi tentang simbol-simbol bunyi, sehingga penggarapan bunyi bisa dilakukan dengan hasil yang maksimal.

Selanjutnya tahap percobaan (*Improvisasi*). Tahap ini merupakan persiapan karya dengan segala macam bentuk usaha, dalam mendapatkan struktur bunyi dan nada dari sebuah karya musik. Langkah kerja yang dilaksanakan adalah sebagai berikut: 1) Pencarian warna bunyi yang dibutuhkan dalam karya. 2) Mencari pola Tanya jawab antara beberapa media. 3) Mencari pola untuk tiap-tiap media, pola yang saling berhubungan tetapi tidak saling berkaitan. 4) Mencoba menggabungkan beberapa tanda birama yang memungkinkan menjadi kesatuan yang utuh. 5) Dalam penyeleksian pendukung untuk karya ini, penulis membutuhkan mahasiswa, yang penulis kenal dengan kemampuannya dalam memainkan instrument masing-masing. 6) Setelah melakukan penyeleksian maka penulis menetapkan beberapa mahasiswa untuk mendukung karya ini. 7) Merancang jadwal latihan. Karena pemain juga terlibat dalam struktur kepanitiaan acara. 8) Dalam latihan penulis telah mempersiapkan terlebih dahulu berupa motif, sehingga disaat proses pemain langsung bisa mendengarkan motif yang harus mereka mainkan. 9) Dari sisi latihan penulis menggunakan sarana kampus berupa alat dan studio,

Tahap Pembentukan (forming). Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan sebagai berikut: 1) Merangkai beberapa nada yang akan dilantunkan bersama-sama dalam bentuk nyanyian. 2) Mengganti lirik dendang suntuang patah batikam menjadi lirik yang disesuaikan dengan konsep karya. 3) Memberikan motif Tanya jawab antara gandang tambua, rapa'l dan djembe. 4) Memberikan pola interlocking untuk gitar dan gitar bass. 5) Menggabungkan pola Tanya jawab gandang tambua, rapid an djembe dengan pola interlocking bass dan gitar. 6) Memberikan pola unison untuk seluruh media. 7) Menggarap permainan talempong pacik dengan menggunakan media talempong dan canang, sedangkan instrument yang lain memainkan pola tersendiri. 8) Menggarap bagian melodis dengan menggunakan proggres kord yang tidak wajar. 9) Memberikan pola Tanya jawab keseluruhan media dengan menggunakan tempo yang berbeda. 10) Memberikan pola polimeter terhadap masing-masing instrument.

Pembahasan

1. Sinopsis

Sinopsis adalah ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, atau ringkasan atau abstraksi (KBBI, 1988:845). Sinopsis mengandung tiga pengertian yaitu; ikhtisar karangan, ringkasan, atau abstraksi, Keraf (1977:84) menyatakan bahwa ringkasan sumarry pr cis adalah suatu cara yang efektif untuk menyajikan

suatu karangan yang panjang dalam bentuk pendek. Kata *précis* berarti memotong atau meringkas. Dengan demikian meringkas ibarat memangkas sebatang pohon yang akhirnya tinggal batang dan cabang-cabang yang terpenting.

Khitan merupakan fitrah untuk kaum laki-laki dalam Islam, Minangkabau yang memiliki falsafah *adaik basandi syarak, syarak basandi kitabullah* tentu juga mewajibkan kaum laki-laki untuk berkhitan, Minangkabau yang kaya akan kebudayaan tentu memiliki prosesi tersendiri dalam melakukan sebuah upacara.

Di daerah *darek* (darat) khususnya *luhak tanah datar* memiliki prosesi tersendiri dalam meleakakukan khitan yang biasa disebut *Basunaik* oleh masyarakat setempat. Dimulai dari arak-arakan dari rumah bako yang akan di khitan.

Karya ini lebih menggarap kepada fenomena-fenomena yang terjadi dari sebelum diadakan arak-arakan hingga proses sebelum khitan dilakukan, tekanan yang diberikan oleh teman-teman sebaya yang lebih dahulu melakukan khitan. Melalui beberapa media karya ini mencoba menggambarkan ketakutan, kecemasan dan tekanan yang diterima oleh anak yang akan di khitan. Karya ini digarap dalam tiga bagian komposisi. Dengan menggunakan media ungkap berupa instrument tradisional Minangkabau dan beberapa media instrument non Minangkabau. Penggarapan pola dalam karya ini semata-mata mengejar fenomena perasaan ketakutan, kecemasan dan tekanan yang diterima oleh anak yang akan di khitan.

2. Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan (teater) berarti bangunan (rumah) untuk kantor, rapat/tempat mempertunjukan hasil-hasil kesenian (Poerwadarminta, 1976:303). Pertunjukan adalah tontonan (seperti bioskop, wayang, wayang orang, dsb), pameran, demonstrasi (Poerwadarminta, 1976:1108). Jadi, gedung pertunjukan merupakan suatu tempat yang dipergunakan untuk mempergelarkan pertunjukan, baik itu bioskop, wayang, pagelaran musik, maupun tari.

Pertunjukan karya seni music "*Subhaa*" diadakan di Medan *Balinduang* Pendopo Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Yaitu dalam rangka Dies Natalies Universitas Negeri Padang yang ke-62 pada acara "*UNP World Ritual Music Festival 2016*", yang diadakan pada tanggal 1 s/d 3 September 2016. Musik ritual yang diangkat pada festival ini merupakan ritual berbasis Islami, sesuai dengan adat Minangkabau yaitu *adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah*. Untuk itu acara UNP World Ritual Music Festival 2016 dibatasi pada penampilan ritual dalam agama Islam.

3. Penataan Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan. (Santoso, 2008)



Gambar 1. Tempat Pertunjukan UNP World Ritual Festival 2016
(Dokumen Harisnal Hadi, tanggal 1 September 2016)

Dari berbagai sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa gedung pertunjukan, atau dalam bahasa Inggris lebih sering disebut dengan theatre, merupakan sebuah tempat di mana para seniman mempertunjukan karya seninya yang memiliki unsur audio-visual, berupa gerakan yang bisa dilihat atau ditonton dan suara yang bisa didengar, baik musik maupun vocal.

Pertunjukan karya musik "*Subhaa*" disajikan dalam acara UNP World Ritual Music Festival tanggal 3 September 2016 di medan nan balinduang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Berikut adalah tata panggung dari karya "*Subhaa*".

PANGGUNG KARYA MUSIK "*Subhaa*"



Keterangan:



: Gandang Tambua



: Djembe



4. Pendukung Karya

Pendukung karya seni musik adalah semua unsur-unsur yang turut berperan serta dalam penampilan sebuah karya seni musik. Dalam penampilan karya seni musik *Subhaa* unsur-unsur tersebut terdiri dari pemain, sound engineering, lighting, dokumentasi dan crew panggung.

a. Pemain.

Pemain Musik merupakan kumpulan yang terdiri atas dua atau lebih musisi yang memainkan alat musik ataupun bernyanyi. Tiap-tiap ragam jenis musik memiliki aturan yang berbeda atas jumlah dan komposisi atas sebuah penampilan ansambel, begitu pula halnya dengan lagu-lagu atau musik yang dibawakan pada permainan ansambel tersebut. Dalam penampilan musik klasik, trio ataupun kuartet meracik suara dari beberapa instrumen musik (seperti piano, dawai, dan tiup) ataupun mengelompokkan sesuai jenisnya masing-masing seperti pada penampilan ansambel dawai, ataupun ansambel tiup.

Dalam karya komposisi musik *Subhaa* pemain musik pada umumnya memainkan alat musik tradisional Minangkabau dan alat musik barat, yang dirancang sesuai kebutuhan karya komposisi musik *Subhaa*. Adapun pemain musik karya komposisi musik *Subhaa* adalah: Restu Putra Rio Ilham, Anajmul Karim, Muhammad Irvan, Muhammad Farid Firman, Wahyu Prima Nelga, Prassetyo Fajar Gumilang, Muhammad Panji Maulana, Faldika Fakhriadi, Renovica Madilla, Tri Ananda, Sozy Randa, Arif Rahman Hakim, Enggi Maihendra, Zaina Riyansyah, Farli Medrian, dan Gusti Laraski.

b. Sound Engineer

Audio Engineering adalah bidang skill yg berhubungan dengan penggunaan mesin dan equipment untuk rekaman, audio editing, mixing, mastering dan reproduksi suara. Bidang ini mengacu pada audio, termasuk elektronik, akustik, psychoacoustics, dan musik.

Dengan demikian seorang penata sound dalam karya komposisi musik *Subhaa* adalah orang yang bertanggungjawab dalam terhadap sound system

untuk pertunjukan, agar ketika penampilan tidak mengganggu konsentrasi pemain musik. Sebuah pertunjukan akan dinilai bagus jika sound system yang dihasilkan oleh sound engineer berkualitas.

c. Penataan Cahaya

Tata cahaya merupakan suatu metode atau sistem yang diterapkan pada sistem pencahayaan yang didasari demi menunjang seni pertunjukan dan penonton (Hendro Martono, 2010:1). Kehadiran tata cahaya panggung dalam seni pertunjukan memberi pengaruh serta merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Seperti yang dinyatakan oleh Eko Santosa dkk, (2008:331), bahwa cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater, karena tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa.

Tata cahaya akan mengambil peran efek visual dan efek dramatisasi, yang memiliki peranan penting pada sebuah pertunjukan, untuk itu tata lampu harus mampu menjadi daya tarik magic dalam perasaan yang dapat memunculkan emosi dan memperkaya setting (Hendro Martono, 2008: 8).

Pada penampilan komposisi musik *Subhaa*, penataan cahaya mengikuti alur musik. Umumnya tata cahaya menggunakan cahaya netral (putih), karena latar belakang dari panggung pertunjukan berwarna gelap. Namun beberapa kali ada berwarna redup dan berwarna kontras guna untuk melahirkan suasana yang dramatis serta mendukung suasana yang diinginkan oleh composer.



Gambar 2. Pemain Musik “Subhaa”
Anggota Subha (Dokumen Harisnal Hadi, tanggal 3 September 2016)

5. Deskripsi Sajian

Komposisi musik *Subhaa* merupakan model garapan satu bagian yang terbagi dalam tiga bentuk. Dari bentuk satu bagian utuh dibagi menjadi tiga bagian cara kerja yaitu: Komposisi Bagian I, Komposisi Bagian II, Komposisi Bagian III:

a. Komposisi Bagian I

Karya dimulai dengan permainan pupuik batang padi, lalu himbuan saluang darek, dengan diikuti dendang suntuang patah batikam, dilanjut permainan tanya jawab antara gandang tambua, rapa'l dan djembe, masuk

pola interlocking gitar dan gitar bass, pola unison seluruh media, masuk pola rapa'i bermain interlocking dengan pertukaran warna bunyi, gitar dan bass masuk disaat pengulangan siklus kedua, unison empat kali, disambut permainan talempong pacik, instrument lain bermain secara bergantian, hingga seluruh instrument bermain, pada akhir bagian seluruh instrument kecuali talempong dan canang berhenti.



Gambar 3. Pemain Pupuik Batang Padi dan Pendandang
(Dokumentasi Harisnal Hadi, tanggal 3 September 2016)



Gambar 4. Pemain Rapa'i
(Dokumentasi Harisnal Hadi, tanggal 3 September 2016)

b. Komposisi Bagian II

Diawali dengan permainan unison, permainan melodis dengan progres chord "Amin, BesMaj, Cmin dan Dmaj" sebanyak dua siklus, disambut permainan Tanya jawab antar seluruh media dengan menggunakan tempo dua kali lipat dari tempo bagian gitar, kembali pada bagian gitar sebanyak tiga kali pengulangan. Disambut dengan permainan canang dengan birama 4/4, sedangkan gitar, Bass dan tambua bermain birama $\frac{3}{4}$. Permainan disini memainkan hit and stop dimana hit sebanyak empat birama dan stop sebanyak

empat birama. Diakhiri dengan dendang suntiung patah batikam sebagai jembatan untuk bagian ketiga.



Gambar 5. Pemain Karya Musik “Subhaa”
(Dokumentasi Harisnal Hadi, 3 September 2016)

c. Komposisi Bagian III

Diawali permainan canang dengan birama $2/4$, diikuti permainan talempong dengan birama $3/4$, permainan indang dengan hitungan genap ganjil, dimana pukul dengan hitungan genap 2,4,6,8 dan istirahat dengan hitungan ganjil 3,5,7,1, setelah itu djembe masuk dengan birama $5/4$, diikuti permainan bass dengan hitungan 7,5,3,1 dan gandang tambua dengan hitungan 2,4,6,8. Diikuti permainan gitar dengan hitungan 1 istirahat 4, 2 istirahat 4, 3 istirahat 4, 4 istirahat 8. Setelah bermain bersama, setiap pemain mengakhiri bagian mereka masing-masing, dimulai dari gitar, djembe, rapa'l, tambua dan bass, talempong dan canang, pupuk batang padi bermain sampai lampu mati sebagai ending garapan karya.



Gambar 6. Pemain Karya Musik dalam pertunjukan “Subhaa”
(Dokumentasi Harisnal Hadi, tanggal 3 September 2016)



Gambar 7. Pemain Karya Musik dalam pertunjukan “Subhaa”
(Dokumentasi Harisnal Hadi, tanggal 3 September 2016)

Simpulan

Gagasan karya musik “*Subhaa*” ini fenonema budaya Minangkabau, dimana setiap fenomena budaya di Minangkabau memiliki banyak aspek yang bisa digarap dalam bentuk karya, baik itu karya music, tari, teater, rupa maupun film.

Karya musik ini berbentuk komposisi musik garapan baru. Penggarapan lebih menitik beratkan kepada penggarapan bunyi sebagai makna kontekstual yang akan disampaikan kepada apresiator. Karya ini memang sedikit bertolak belakang dengan estetika yang sudah terbangun dalam otak dan jiwa kalangan seni di jurusan Pendidikan Sendratisik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Namun tidak bisa dipungkiri sebuah karya garapan baru akan menciptakan ranah estetikanya sendiri.

Dengan disajikan karya musik ini, penulis bisa berharap pada dunia akademik dan budaya. Masih banyak sisi kebudayaan Minangkabau yang bisa digarap dalam sebuah garapan karya. Mudah-mudahan dengan banyaknya kreatifitas insan seni di Universitas Negeri Padang yang berangkat dari fenomena budaya Minangkabau bisa mengingatkan kembali tentang kayanya simbol-simbol budaya yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda.

Rujukan

Banoe, P. (2003). *Kamus musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Dahlan, M, dkk. (2003). *Kamus induk istilah ilmiah*. Surabaya : Target Press.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1988). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Edmund P., K.. (1996). *Ilmu bentuk musik*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi.
- Jamalus. (1988). *Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Josep, W. (2001). *Teori musik dasar*. Semarang.
- Kartono, A. (2005). *Berkreasi seni*. Bandung: Ganeca Exact.
- Keraf, G. (1977). *Tata bahasa Indonesia*, Ende: Nusa Indah
- Kodijat, L. (1983). *Istilah-istilah musik*. Jakarta: Djambatan.
- Kusumawati, H. (2004). *Komposisi dasar*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mack, D. (1994). *Ilmu melodi*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Mariato, D. (2006). *Quantum seni*. Semarang: Dahara Prize
- Martono, H. (2008). *Sekelumit raung pentas modern dan tradisi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Pradoko, S. (1998). *Teori musik dasar*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prier, KE, Sj. 1996. Ilmu Bentuk Musik. Yogyakarta: PML.
- Santoso, E. dkk. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta : Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan .
- Syafiq, M. (2003). *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Sylado, R. (1983). *Menuju apresiasi musik*. Bandung: Angkasa.
- Wicaksono, HY. (1998). *Ilmu bentuk analisis dasar*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Uniersitas Negeri Yogyakarta.
- Wiryomartono, B. (2001) *Pijar-pijar penyingkap rasa; Sebuah wacana seni dan keindahan dari Plato sampai Derrida*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1976). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka