

PETATAH-PETITIH MINANGKABAU DALAM PENCIPTAAN KOMPOSISI MUSIK "BATAMPEK"

Jhori Andela¹
Ediwar dan Elizar²

ABSTRAK

Karya komposisi musik “Batampek” merupakan musik yang terinspirasi dari sebuah pepatah minangkabau *nan buto paambuih lasuang, nan pakak palapeh badia, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuaik pambao baban, nan binguan disuruah-suruah, nan cadiak lawan barundiang*. pepatah tentang penggambaran seorang pemimpin yang bijaksana yang bisa memanfaatkan sesuatu dan menempatkan sesuatu pada tempatnya. Bagaimana seorang pemimpin memposisikan dirinya terhadap beragam bentuk manusia yang dipimpinnya.

Kata kunci: Komposisi, Batampek, Pepatah, pemimpin,

ABSTRACT

Work of musical composition "Batampek" a musical inspired by a Minangkabau proverb *buto paambuih lasuang nan, nan pakak palapeh badia, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuaik pambao baban, nan*

¹ Jhori Andela, adalah Mahasiswa Pascasarjana ISI Padangpanjang (Jhoriandela@yahoo.co.id)

² Ediwar dan Elizar, adalah dosen jurusan Karawitan/Pascasarjana ISI Padangpanjang

binguang disuruah-suruah, nan cadiak dibao barundiang. adage about the portrayal of a wise leader who can take advice of something and put something in place. How a leader positioned it self against various forms of human lead.

Key words: Composition, proverb, leader, position

A. PENDAHULUAN

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur sosial budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.³ Salah satu kawasan yang memiliki kebudayaan yang unik ialah Minangkabau yang tertuang dalam bentuk pepatah dan petitih yang terdapat dalam adatnya. Bila dipelajari dengan seksama tentang makna yang tersirat pada pepatah petitih adat, dan fakta-fakta yang hidup dalam masyarakat seperti masalah perkawinan, sistem kekerabatan, kedudukan tanah pusaka tinggi, peranan mamak dan penghulu, kiranya kita dapat membaca konsep-konsep kehidupan yang ada dalam pikiran nenek moyang Minangkabau.

Pepatah adalah pribahasa yang mengandung nasihat atau ajaran dari orang tua-tua (biasanya dipakai atau diucapkan untuk mematahkan lawan) sedangkan petitih adalah berbagai –bagai pribahasa.⁴ Pepatah dan petitih memberikan masukan berupa ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk menjalani kehidupan dalam masyarakat Minangkabau. Peraturan adat dan nasehat dimuat dalam bentuk pepatah dan petitih, yang diungkapkan dengan bahasa kiasan yang sangat menarik, serta memiliki makna yang penting di dalamnya.

³ Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmad, *Komunikasi Antar Budaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang Berbeda Budaya*, (Bandun : Remaja Rosdakarya, 2006), hal 25

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3. Hak cipta Pusat Bahasa)

B. PEMBAHASAN

Falsafah Minangkabau memposisikan setiap orang pada tempat yang sesuai dengan kemampuannya. Secara fungsional memang nampak perbedaan, tetapi perbedaan fungsional itu tidaklah menyebabkan penilaian berbeda. Api dengan panasnya, air dengan basahnya, dan angin dengan hembusannya, mempunyai fungsi atau peran yang berbeda. Akan tetapi, nilainya tidak dapat dibedakan karena sama-sama dibutuhkan. Demikian pula dengan manusia dalam fungsi dan peranannya yang saling berbeda menurut kodrat dan harkat yang diberikan Allah padanya, tetapi nilainya tetaplah sama. Hal ini diungkapkan dalam pepatah, *nan buto paambuih lasuang, nan pakak palpeh badia, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuaik pambao baban, nan binguan disuruah-suruah, nan cadiak lawan barundiang* (yang buta peniup lesung, yang tuli pelepas bedil, yang lumpuh penghuni rumah, yang kuat pemikul beban, yang bodoh disuruh-suruh, yang pintar lawan berunding).⁵

Ungkapan di atas memiliki makna bahwa pemimpin yang bijak akan menempatkan sesuatu pada tempatnya, dan semua orang akan berguna dalam kehidupan sosial. Tidak ada yang tidak berguna, tidak bermanfaat dan tidak bernilai dalam kehidupan masyarakat Minangkabau, asalkan dapat menempatkan sesuai dengan tempat atau fungsinya. Sesungguhnya fungsional dan bergunanya sebuah benda tidak ditentukan oleh bentuk dan harganya, akan tetapi bagaimana kita dapat menyikapi dan meletakkannya pada tempat yang sesungguhnya. Konsep seperti demikian sudah melekat kepada pandangan hidup masyarakat Minangkabau, sehingga kata-kata tidak berguna adalah tidak berlaku dalam kehidupan masyarakat Minangkabau.

Selanjutnya A.A Navis dalam buku “Alam Takambang Jadi Guru Adat dan Kebudayaan Minangkabau”, menganalogikan tentang masalah “meletakkan sesuatu pada tempatnya” dengan bahan bangunan rumah gadang yaitu “Seperti pembangunan rumah gadang (rumah adat) Minangkabau dalam memanfaatkan kayu terdapat dalam ungkapan: *Nan kuaik ka jadi tonggak, Nan luruih jadikan balabeh, Nan bungkuak ambiak ka bajak, Nan lantiak jadi bubuangan, Nan satampok ka papan*

⁵ Nusyirwan, 2011, *Manusia Minangkabau Iduik Bajaso Mati, Bapusako*, Jogjakarta: Gre Publising, p86

*tuai, Abunyo ambiak ka pupuak,*⁶ Yang kuat jadikan tonggak, Yang lurus jadikan penggaris, Yang bungkuk jadikan bajak, Yang lentik jadikan bubungan, Yang setapak jadikan papan tuas, Penarahannya jadikan kayu api, Abunya gunakan jadi pupuk.

Ungkapan di atas juga membuktikan bahwa tidak ada yang tidak berguna (terbuang) bagi masyarakat Minangkabau. Segala sesuatu benda itu tidak ada yang terbuang, semua tercipta memiliki perbedaan dan fungsi dan peranan masing-masing. Suatu kekurangan akan menjadi sebuah kelebihan apabila pandai menempatkan dan memanfaatkannya sebagai sesuatu yang berguna.

Ungkapan diatas telah memicu sebuah gagasan baru ketika melihat kasus sosial yang berkaitan dengan pepatah petiti di atas. Seorang pemimpin yang bijak adalah pemimpin yang bisa menempatkan sesuatu pada tempatnya dan bisa memanfaatkan sesuatu yang tidak berguna menjadi berguna karena kreatifitas dan kecerdasan pemikirannya. Selanjutnya pemikiran yang berkembang lagi ialah ketika penggarap melihat dua buah kasus sosial yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sikat bijak seorang pemimpin tersebut, yaitu kasus pemulung yang mengumpulkan sampah dan perkembangan musik tradisi pada era globalisasi dan modern saat ini.

Pemulung adalah orang yang memungut barang-barang bekas atau sampah tertentu untuk diproses daur ulang. Pekerjaan pemulung sering dianggap memiliki konotasi negatif. Ada dua jenis pemulung: pemulung lepas, yang bekerja sebagai swausaha, dan pemulung yang tergantung pada seorang bandar yang meminjamkan uang ke mereka dan memotong uang pinjaman tersebut saat membeli barang dari pemulung. Pemulung bandar hanya boleh menjual barangnya ke bandar. Tidak jarang bandar memberi pemondokan kepada pemulung, biasanya di atas tanah yang didiami bandar, atau dimana letak tempat penampungan barangnya. Pemulung merupakan mata rantai dari industri daur ulang.⁷

Salah satu contoh bentuk manusia yang peduli dan mengerti arti bahwasanya barang yang mereka kumpulkan bisa dimanfaatkan kembali dan bisa membantu perekonomian mereka. Mengumpulkan barang bekas yang kemudian dijual dan dimanfaatkan kembali dan pada akhirnya tanpa sadar kita juga mempergunakannya kembali. Barang bekas selalu

⁶ A.A Navis, Alam Takambang Jadi Guru Adat dan Kebudayaan Minangkabau (Jakarta: PT Pustaka Grafitipers, 1986), hal 182-183.

⁷ [Id.wikipedia.org/wiki/pemulung](https://id.wikipedia.org/wiki/pemulung)

dianggap terbuang oleh kebanyakan masyarakat umum di era globalisasi pada saat sekarang ini. Barang yang siap dipakai dibuang begitu saja tanpa terfikirkan kembali untuk dipergunakan kembali. Tidak semua barang bekas atau sampah yang dibuang itu habis begitu saja tetapi apabila barang tersebut bisa disikapi dengan selayaknya maka akan bisa berguna dan difungsikan kembali.

Pemimpin disini diibaratkan sebagai seorang pemimpin yang pandai memanfaatkan sesuatu dengan pemikiran dan kecerdasannya serta bijak menyikapi hal yang dari segi fungsi utamanya telah berkurang dan menjadikannya fungsional kembali dalam bentuk fungsinya yang baru. Hal ini terlihat ketika sampah bisa dimanfaatkan kembali menjadi barang jadi.

Minangkabau merupakan salah satu sub kultur di Nusantara ini, yang memiliki kekhasan budaya seperti suku-suku yang lainnya. Kespesifikan budaya yang dimiliki masyarakatnya merupakan sumbangan terhadap kekayaan budaya nasional Indonesia yang bersumber dari puncak kebudayaan daerah. Salah satu produk budaya masyarakat Minangkabau adalah musik (musik tradisional) yang tumbuh dan berkembang bersama masyarakat pendukungnya di daerah-daerah (*nagari*). Secara tradisional media musik masyarakat Minangkabau terwujud dalam beberapa bentuk/jenis, seperti jenis alat musik perkusi (bernada dan tidak bernada), alat musik tiup, alat musik gesek, alat musik petik, vokal dan lain-lain.

Dewasa ini, budaya tradisi (musik tradisi) tidak selalu bersentuhan dengan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan teknologi sebagai buah dari arus globalisasi tidak akan mampu dihindarkan oleh manusia, karena ini adalah proses alami dan tuntutan dari ketidak puasan manusia terhadap apa yang telah dimiliki untuk penunjang kehidupannya. Akan tetapi apabila pesatnya perkembangan teknologi tidak disikapi dengan baik justru akan menjadi perangkat bagi manusia itu sendiri. Dengan demikian idealnya teknologi tersebut harus diikuti dengan kebijaksanaan dan kearifan yang dalam dari manusia sebagai pendukungnya, sehingga kemajuan tersebut dapat bermamfaat bagi manusia. Perpaduan teknologi yang bersifat global, dengan gaya hidup dan kebudayaan lokal, merupakan prasyarat perkembangan peradaban manusia.

Sehubungan dengan itu, dua hal antara tradisi dan modern pada saat sekarang ini terlihat tidak seimbang. Musik modern lebih

mendominasi dari pada musik tradisi. Tidak adanya keseimbangan antara kedua hal tersebut. Persoalan yang sangat faktual sekarang adalah bagaimana menjadi moderen akan tetapi tetap mempunyai kepribadian. Paradoks ini membangun sebuah kontradiksi dan kesenjangan antara tradisi dengan segala isiannya disatu pihak serta perkembangan teknologi moderen dipihak kedua. Dalam hal ini mungkin kita perlu berkaca terhadap negeri mata hari terbit (jepang). Kemajuan teknologi yang dicapai begitu dahsyat, namun tidak membuat kepribadiannya menjadi luntur, karena teknologi tidak pernah menjajah idealisme estetika tradisi mereka. Ini merupakan salah satu bukti bahwa ternyata kecanggihan teknologi dapat berjalan bersama dengan seni dan budaya. Keseimbangan disinilah yang sangat diharapkan dari seorang pemimpin yang bijak, menempatkan sesuatu pada tempatnya sehingga timbul sebuah keharmonisan diantara keduanya.

Dari pepatah petitih dan kasus sosial tersebutlah penggarap menyamapaikan pesan tentang kepemimpinan yang 1). Meletakkan sesuatu itu pada tempatnya 2). Tidak ada yang tidak berguna apabila kita bijak dalam mempergunakannya. Dua buah pesan tersebut bisa dihubungkan dengan berbagai bentuk permasalahan dalam kehidupan manusia. Kesadaran atas hal tersebut ingin sekali penata ungkapkan dalam karya ini. Makna yang akan ditangkap sepenuhnya penggarap serahkan pada penikmat karya.

Penggarap yang memiliki latar belakang keahlian dalam musik multimedia dan *sound engginering*, menggarap komposisi musik yang dipicu dari pepatah petitih Minangkabau di atas memakai medium elektronik musik dan alat musik musikal dan non musikal

Dalam persolan pengungkapan karya pertama dan ke dua, penggarap mengalih fungsikan bunyi non musikal menjadi bunyi musikal dalam bentuk penggarapan elektronik musik. Bunyi non musikal yang dimaksud disini adalah bunyi yang berasal dari beberapa aktifitas manusia yang menghasilkan beberapa suara yang beragam. Beberapa diantaranya ialah seperti buyi suasana ribut di sebuah gedung pertunjukan. Bunyi tersebut diolah melalui perantara media komputer dan sound system.

Karya bagian pertama penggarap memfokuskan pada bagaimana menghadirkan sifat alami manusia dalam keseharian. Beraneka ragam sifat dan sikap yang akan timbul dari manusia itu sendiri terhadap suatu kajadian atau peristiwa. Pada bagian kedua penggarap fokus pada bagaimana menghadirkan sebuah sifat pemimpin dalam memanfaatkan

manusia yang beragam baik, buruk dapat dimanfaatkan kembali sehingga terciptalah sebuah hal yang lebih baik. Sebuah hal yang buruk dapat diperbaiki kembali jika kita menyikapinya dengan pikiran positif dan bijaksana. Itulah sifat yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin. Sedangkan pada karya bagian yang ketiga penggarap menyampaikan makna pesan meletakkan sesuatu pada tempatnya. Pemimpin yang bijaksana haruslah memiliki sifat yang bijak sana dalam mengambil keputusan. Salah satunya ialah dengan menempatkan sesuatu pada tempatnya. Apabila sesuatu diletakkan pada tempatnya maka akan tercipta sebuah keharmonisan dan keseimbangan. Pelahiran dalam karya dilakukan dalam bentuk penggarapan musik tradisi digabungkan dengan musik modern dengan materi dasar kesenian sijobang payakumbuh.

Kesenian sijobang adalah kesenian tradisional yang berkembang di daerah Kabupaten Lima Puluh Kota dan Payakumbuh. Kesenian ini berbentuk seni vocal yang diiringi oleh sebuah instrumen non musikal yaitu korek api. Dalam perkembangannya kesenian sijobang dimainkan dengan instrumen kecapi. Disini penggarap mengambil bahan dasar dari 3 bagian lagu yaitu imbauan, bagian lagu sukat $\frac{3}{4}$ dan lagu cancang yang digarap dengan pendekatan musik kekinian.

Inti dari seluruh bagian karya tersebut berpusat pada suatu keinginan penata dalam mengungkapkan makna dari pepatah dan petitih "*nan buto paambuih lasuang, nan pakak palapeh peh badie, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuat pambao baban, nan binguang kadisuruah-suruah, nan cadiak lawan barundiang*" dalam bentuk penggarapan musik Multimedia/Elektronik musik.

Karya bagian pertama menggambarkan sifat alami dari manusia dalam sebuah peristiwa keseharian. Audio akan direkam secara real. Apapun yang terjadi dalam perekaman audio tersebut akan dihadirkan seutuhnya mulai dari penonton dipersilahkan masuk sampai penonton masuk ke dalam tempat kusi penonton.

Materi sajian bagian satu diawali dengan mempersilahkan penonton masuk kedalam Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam. Penanti tamu menggiring penonton ke sebuah ruangan yang berisi beberapa foto yang terpajang di dinding ruangan tersebut. Foto yang ditampilkan adalah foto-foto lucu, jelek, unik, dan berbagai foto yang bisa menarik perhatian bagi pengunjung. Kaleng susu di letakkan secara acak dilantai lobi depan slide foto diputar bertujuan agar ada efek lain dari suara yang di diinginkan. Peristiwa disini seluruh audionyo direkam menggunakan

mic Condenser dan terekam dalam komputer penggarap di atas panggung. Peristiwa di ruangan ini terjadi sekitar 10 menit. Penonton akan digiring kedalam menuju bangku penonton. Setelah seluruh penonton masuk kedalam ruangan utama gedung pertunjukan, penggarap akan memutar seluruh audio yang terekam tadi seutuhnya. Audio akan diperdengarkan melalui beberapa buah speaker. Permainan *pan* pada mixer akan dimainkan sehingga audio akan berjalan seolah-olah penonton terlibat langsung di dalamnya.

Karya bagian dua, Audio rekaman dari lobi gedung pertunjukan ketika menyaksikan pertunjukan slide foto diputar tanpa sentuhan effect dari komputer secara natural sekitar 30 detik kemudian, masuk lagi potongan audio yang di olah menggunakan sentuhan *effect grosbeat* dan *delay*. Musik diam kemudian masuk lagi audio terputus-putus, bunyi kaleng masuk dengan bersahut-sahutan berulang-ulang. Audio suara ribut dengan pich suara yg tinggi masuk dan terputus-putus dan disambut lagi dengan bunyi kaleng jatuh dilantai. Bunyi kaleng akan dimainkan secara acak dan memberi effect seperti reverb, grosbeat, delay, distorsi secara improvisasi. Suasana ribut akan terjadi antara bunyi audio dari suara penonton, kaleng akan saling berinteraksi serta penambahan effect bunyi dr komputer akan saling mengisi kekosongan bunyi. Bunyi yang rapat dan riuh akan muncul lalu akan tiba-tiba mati. Diam sejenak dan akan muncul kembali perlahan. Bunyi ini kan berulang-ulang dan kemudian mati lagi dan hidup kembali. Pada bagian akhir karya, bunyi akan beransur-ansur hilang dan karya dua pun selesai. MC akan masuk dan membacakan sinopsis karya dan menjelaskan perbagian karya. Mulai dari karya I, II, dan III.

Karya 3 akan diawali oleh bunyi suara ribut penonton yang telah diberi effect *vocoder*, delay dan reverb yang akan dijadikan bunyi dround. Bunyi dround di isi dengan permainan bunyi instrumen duduk dari plugin Kontack yang dimainkan melalui Midi Control. Instrumen saluang masuk dengan memainkan materi tradisi dari pengembangan imbauan sijobang setelah permainan instrumen duduk. Instrumen saluang akan diberi effect *reverb* yang panjang sehingga bunyi saluang serasa dimainkan dalam sebuah ruangan atau gua yang bergema. Vocal cowok masuk menyambung dari instrumen saluang, sedangkan saluang tetap main mengiringi nada vocal. Vocal yang dimainkan adalah vocal tradisi imbauan sijobang dan beberapa pengembangan. Gitar masuk mengisi dengan permainan petikan-petikan panjang dengan effect *delay*.

Vocal cewek masuk mengisi vocal cowok, saluang, gitar serta instrumen saling bermain dan akhirnya looping dari audio komputer yang telah dipersiapkan dengan bunyi drum loop. Cymbal pertama masuk dan langsung diisi oleh permainan saluang dengan wilayah Em, F,G, dan A. Acord ini menjadi nada patokan untuk seluruh instrumen. Bunyi cymbal mengawali vocal cewek asuk dengan improvisasi dengan memakai teknik vocal tradisi sijobang. Gitar mengisi beberapa bagian kosong yang telah disepakati. Bunyi string dan talempong memperkuat masuknya bagian unisono setelah masuknya bagian rampak. Acordeon dimainkan mengisi acord dari instrumen komputer dengan style melayu tapi dengan patokan melodi imbauan sijobang. Seluruh instrumen bermain dengan konsep saling isi mengisi. Permainan unisono masuk lagi secara raampak. Pola kompang dengan sukat $\frac{3}{4}$ bergantian dengan sound dari laptop. Sedangkan talempong memainkan permainan styke talempong pacik. Tak lama setelah itu disambut lagi dengan permainan unisono. Ujung dari unisono disambut lagi dengan permainan kompang dengan sukat $\frac{5}{4}$. Ujung dari kompang disambut lagi dengan permainan unisono. Permainan talempong pacik dan instrumen darbuka dimainkan lagi dan disambung lagi dengan unisono sera dilanjutkan dengan vocal cowok. Ujung dari vocal cewek disambung lagi dengan vocal cewek. Permainan talempong pacik, sarunai, dan banjo masuk dan dilanjutkan dengan unisono dengan sukat $\frac{5}{4}$ sebanyak 2x dan disambung lagi dengan vocal. Seluruh instrumen main dengan konsep saling memberi filer melodi. Nada dasar dari acord sebelumnya berubah dimainkan sebanyak 2 siklus dan kemudian disambung lagi unison yang di beri alas dengan sound braas sampai habis kode cymbal. Musik terputus sementara dan disambung dengan permainan looping drum, darbuka dan arpeggio looping dari komputer serta isian dari talempong pacik. setelah fill dari drum loop gitar masuk memainkan melodi sijobang dengan beberapa pengembangan menggunakan efek gitar distorsi. Kemudian dilanjutkan kembali dengan vocal dari cowok satu siklus. Melodi masuk lagi dimainkan oleh instrumen bansi dan saxofon. Setiap setelah perpindahan acord kemudian dilanjutkan dengan permainan free brass yaitu saxofon dan trombone. Vocal kembali masuk beberapa siklus dan iringi oleh drum loop dan kompang memberi aksentuasi pada bagian-bagian tertentu. Free acordeon masuk memainkan melodi bebas tapi masih dalam wilayah melodi inti. Kompang mulai memainkana pola ritme yang rapat dan tegas,vocal free dan sarunai saling isi sampai

akhirnya ditutup dengan kode cymbal. Lampu mati dan kemudian hidup kembali. Pemain memberikan hormat pada penonton, layar merahpun ditutup.

C. PENUTUP

“Batampek” merupakan sebuah karya komposisi yang berangkat dari pepatah Minangkabau “*nan buto paambuih lasuang, nan pakak palpeh badia, nan lumpuah paunyi rumah, nan kuaik pambao baban, nan binguan disuruah-suruah, nan cadiak lawan barundiang*” yang menggambarkan tentang fungsi seorang pemimpin di Minangkabau. Musik ini dilahirkan dalam bentuk penggarapan musik multimedia dengan bantuan media komputer. Pelahiran disini digarap dalam bentuk tiga bagian yaitu bagian pertama menggambarkan tentang keberagaman manusia, bagian kedua menggambarkan tentang bagaimana seorang pemimpin yang bijak bisa memanfaatkan keberagaman sifat manusia ke arah yang lebih baik, sedangkan pada bagian ketiga menggambarkan tentang bagaimana seorang pemimpin bisa menempatkan sesuatu pada tempatnya

DAFTAR PUSTAKA

- Djoharnurani, Sri.. Makalah, Seni dan Intertekstualitas: Sebuah Perspektif: dalam
Pidato Ilmiah Dies Natalis XV ISI Yogyakarta, 23 juli 1999, di ISI Yogyakarta.
- Gustami SP, “*Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Di Indonesia., Yogyakarta, PRASISTA, 2007*
- Indra Jaya. 2011. *Pad0-Pado Dalam Dua Dimensi.* Komposisi Musik: untuk mencapai derajat Magister Pada program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Padangpanjang: ISI Padangpanjang

- Iran Amri. 2012. *Dunia Kini* . Komposisi Musik: untuk mencapai derajat Magister Pada program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Padangpanjang: ISI Padangpanjang
- Mulyana Deddy dan jalaluddin rakhmad, “Komunikasi Antar Budaya: Panduan berkomunikasi dengan orang-orang Berbeda Budaya”.2006, Bandung : Remaja Rosdakarya, p25
- Nafis A.A dalam buku Alam Takambang Jadi Guru Adat dan Kebudayaan Minangkabau. Minangkabau Jakarta PT Pustaka Grafitipers 182-183.1986.
- Nusyirwan, “Manusia Minangkabau iduik Bajaso Mati Bapusako”, Jogjakarta: Gre Publishing, 2011, p 86
- Rahayu Supanggah, “Bhotekan Karawitan II: “*Garap*” Surakarta: ISI Press, 2009
- Rahayu Supanggah, “*Garap*: Salah Satu Konsep pendekatan/ Kajian Musik Nusantara”, Dalam Waridi, ed. *Menimbang Pendekatan pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: STSI Press, 2005
- Suka Harjana, “ *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*”, Jakarta: ISI Press, 2009
- Yuzirwan Rasyid, 2008, makalah, seni tari dalam perspektif adat minangkabau, disampaikan pada seminar dengan tema spirit Hoerijah Adam dalam membangun seni tari minangkabau, Padang, p 13