

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dangdut merupakan jenis musik yang bersifat hybrid, karena terlahir di mana di dalamnya terdapat campuran budaya lokal dan budaya luar. Hal itu terlihat dari adanya pengaruh idiom musik India (penggunaan tabla) dan Arab pada cengkok dan harmonisasi (Wiralangkit, 2021).

Menurut Sindusawarno pada tahun 1950-an, ketika film-film India beredar di Indonesia, musik India tidak tanggung-tanggung masuk ke dalam musik Melayu (Retnowati, 2006). Pengaruh kuat film musik India ini digambarkan jelas dalam syair-syair lagu “Boneka dari India” ciptaan Husein Bawafie yang dinyanyikan oleh Ellya Khadam pada sekitar pertengahan tahun 1950-an, yang belakangan lagu tersebut dipercaya sebagai lagu dangdut pertama (Simatupang dalam Retnowati, 2006).

Batu pondasi yang telah diletakkan oleh Ellya Khadam dengan orkes melayunya, diteruskan ke level yang lebih tinggi oleh salah satu musisi yang mempopulerkan musik dangdut yaitu Rhoma Irama. Rhoma Irama dengan kelompok O.M Soneta nya, memiliki pengaruh sangat besar pada perkembangan dangdut untuk mencapai eksistensinya pada tahun 70-an. Rhoma Irama berhasil memasukan instrumen modern ke dalam genre dangdut ini, sehingga dangdut banyak digemari dan diterima oleh seluruh pendengar masyarakat Indonesia (Luaylik & Khusyairi, 2012).

Seiring berjalannya waktu dangdut berkembang menjadi pecahan genre sehingga muncul genre yang disebut koplo. Menurut (Weintraub, 2013), beliau menerangkan bahwa, istilah koplo mengacu pada gaya pementasan, irama gendang, tempo dari konsep garap musiknya. Menurut pemahamannya istilah ini berasal dari “pil koplo”, musik koplo dulunya merupakan cara mengungkapkan perasaan teler tentang gaya tarian yang dianggap orang sebagai hal yang “sulit dipercaya” atau “ajaib”. Dangdut koplo tercipta pada awal sampai pertengahan 1990- an, dan meledak pada era pasca-soeharto. Pada dasarnya, dangdut koplo tercipta di Jawa

Timur, tetapi tidak dapat dipastikan asalnya secara rinci. Dangdut koplo diperkirakan tidak berasal dari Jawa Timur, tetapi hanya berkembang saja. Hal

tersebut dikarenakan, kendangan jaipongan yang masuk ke Jawa Timur sekitar tahun 1980an dan berkembang pada permainan musik di Jawa Timur (Weintraub, 2013). Alhasil tidak dapat dipungkiri perkembangannya yang menyebar secara luas.

Pada era digitalisasi yang terjadi pada saat ini, musik koplo dikenal hanya sebagai musik hiburan saja, bahkan sebagian masyarakat hanya memandangi musik koplo yaitu musik yang memperlihatkan visualisasi penyanyi saja. Padahal bila dilihat dari segi musikalitas genre ini mampu bisa bersaing dengan musik-musik yang banyak digandrungi lainnya.

Peneliti selaku seniman yang berupaya untuk mempertahankan dan meningkatkan eksistensi musik koplo akan membuat suatu penemuan baru mengenai instrumen takdut yang merupakan ciri dari genre musik koplo untuk bisa bersaing dan mempunyai identitas yang baru terutama dalam fungsi instrumennya.

Fungsi takdut dalam musik dangdut merupakan pengatur tempo dan irama, instrumen ini terdiri dari dua bagian yang berpasangan, yakni Tak (yang berbentuk bulat kecil) dan Dut (yang berbentuk bulat besar), dibunyikan dengan tangan dengan mengutamakan kekuatan pukulan tenaga jari. Produksi suara yang dihasilkan pada instrumen Takdut adalah membran atau kulit kambing diklasifikasikan sebagai alat musik golongan membranophone karena di bagian badan takdut dikencangkan baur untuk kulit agar menghasilkan suara yang bagus dan enak di dengar serta bunyi khas dari Takdut. Menurut Soeharto, M, bahwa membranophone golongan alat-alat musik yang sumber bunyinya berupa membran, kulit atau sejenisnya (khoerul ummah, 2022).

Dengan organologi yang sangat kompleks takdut memiliki suara yang khas dan beragam, walau hanya terdiri dari dua bagian. Sayangnya di dalam genre dangdut koplo pola tabuh dan suara takdut sangat terbatas, yang dimana takdut ini hanya sebagai rhytem section dalam lagu-lagu nya. Oleh karena itu takdut masih sangat luas untuk di eksplorasi sehingga bisa dikembangkan menjadi bentuk instrumen musik baru yang inovatif.

Dalam proses studi literatur, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang peneliti lakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh M. Three Artois Estuari (2022) berjudul “Bara Arang-Karya Untuk Ansambel Perkusi”, yang merupakan upaya penciptaan musik dengan tahapan metode yakni perumusan ide, observasi, eksplorasi, dan penentuan judul. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa proses penciptaan karya musik program naratif dengan konsep leitmotif pada ansambel perkusi memiliki tantangan tersendiri, khususnya dalam menentukan tahapan-tahapan yang harus ditemukan oleh komponis.

Sementara, penelitian yang dilakukan oleh Wier (2015) berjudul “Performer and Electronic-Activated Acoustics: Three New Works for Solo Percussion and Live Electronics”, merupakan penelitian artistik yang bertujuan mengeksplorasi dan menyoroti lebih lanjut teknik tiga komposisi elektroakustik untuk perkusi solo dari tiga komposer. Tiga seniman yang menyumbangkan karya adalah pemain perkusi-komposer Jeremy Muller, komposer dan seniman multimedia Jordan Munson, dan komposer, seniman suara, dan penampil Garth Paine. Kreativitas yang ditunjukkan dalam karya-karya mereka sebelumnya membuat mereka menjadi kandidat yang tepat untuk proyek penelitian ini. Setiap dari mereka melakukan pendekatan terhadap komposisi mereka dengan cara yang berbeda. Dalam “Hysteresis”, Muller menggunakan penguat suara di bawah vibraphone untuk memperluas palet suara instrumen dengan suara elektronik mikrotonal yang sesuai dengan warna suara instrumen. Dalam “Where Light Escapes You”, Jordan Munson melapisi berbagai suara elektronik dengan vibraphone untuk menciptakan tekstur yang berkembang secara perlahan yang juga menggabungkan bass drum dan dengungan drum snare. Dalam “Resonant Textures”, Paine membuat spesialisasi vibraphone, simbal, dan suara elektronik untuk menciptakan pengalaman mendengarkan yang meditatif dan mendalam. Pada akhirnya, masing-masing dari ketiga komposer tersebut menerapkan komposisi dan pertunjukan yang khas untuk menciptakan karya baru yang memberikan gambaran sekilas tentang masa depan musik perkusi (Alkalah, 2016).

Penelitian lainnya adalah berjudul “The Solo Percussionist—Center Stage” oleh Siwe (2020). Penelitian ini merupakan studi kasus atas para pemain perkusi solo. Hasil penelitian ini mampu menggambarkan evolusi permainan solo timpani

dari komposer Elliott Carter dan penggunaan modulasi metrik. Seniman virtuoso, seperti Vida Chenoweth, Keiko Abe, dan lainnya, menyusun komposisi karya-karya baru untuk perkusi melodis (vibraphone, marimba, dan sebagainya). Upaya kolektif mereka membawa perkusi melodis ke garis depan literatur perkusi solo. Pemain perkusi solo terkemuka Evelyn Glennie telah membuat lebih dari 200 karya solo, banyak di antaranya dikategorikan sebagai perkusi ganda. Dengan kata lain, pemain perkusi, yang biasanya ditempatkan di bagian belakang orkestra, sekarang sering muncul di tengah-tengah panggung pada akhir abad ini.

Dengan melakukan studi literatur dari tiga penelitian terdahulu di atas, hal itu sangat menginspirasi peneliti, sehingga memunculkan ide dalam karya Takdutman yang dimana peneliti sendiri sebagai pemain takdut, ingin memunculkan sajian karya musik baru yang dimana alat musik takdut akan dijadikan pertunjukan solo *live performance*. Sampai hari ini, belum ada seniman takdut (ketipung) yang bereksplorasi terhadap tabuhan – tabuhan melalui adaptasi pola tabuhan dari perkusi lain, rata – rata pola tabuhan takdut dari awal munculnya dangdut di Indonesia sampai pengembangan pola pola koplo belum ada yang berupaya mengeksplor lebih luas terkait pola-pola tabuhan, apalagi dengan melibatkan fixed media yang mengarah pada estetika musik kontemporer yang dimana ini merupakan konsep utama dalam karya musik Takdutman.

Maka dari itu, inspirasi yang datang atas studi pendahuluan itu, memotivasi peneliti untuk mencipta sebuah karya komposisi solo takdut dengan mengeksplorasi melalui pendekatan kreatif yakni dengan melibatkan fixed media dalam upaya memperluas wacana musik lokal di Indonesia. Harapannya melalui penciptaan musik takdut solo ini dapat meningkatkan pencitraan musik dalam konteks global.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini fokus pada upaya pendekatan kreatif dalam penciptaan karya musik berjudul “Takdutman”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibatasi dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana tahapan eksplorasi musik dalam karya “Takdutman” sebagai pendekatan kreatif dalam penciptaan karya baru?

- 1.2.2 Bagaimana rancangan konsep musik dalam karya “Takdutman” sebagai pendekatan kreatif dalam penciptaan karya baru?
- 1.2.3 Pendekatan kreatif apa saja yang dilakukan, mulai proses latihan sampai tahap interpretasi dalam penciptaan karya musik “Takdutman”?

1.3 Tujuan Penciptaan

- 1.3.1 Mendeskripsikan tahapan eksplorasi musik dalam karya “Takdutman” sebagai pendekatan kreatif dalam penciptaan karya baru.
- 1.3.2 Mendeskripsikan rancangan konsep musik dalam karya “Takdutman” sebagai pendekatan kreatif dalam penciptaan karya baru
- 1.3.3 Menjelaskan berbagai pendekatan kreatif yang dilakukan, mulai proses latihan sampai tahap interpretasi dalam penciptaan karya musik “Takdutman”

1.4 Manfaat Penciptaan

Penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak kalangan. Adapun beberapa manfaat dapat dipaparkan sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

- 1.4.1.1 Dengan adanya penciptaan ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bereksplorasi mengenai Teknik dan bentuk pola tabuhan pada permainan instrumen Takdut
- 1.4.1.2 Bagi Departemen Pendidikan Musik, dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan membuat komposisi baru terkait instrumen takdut
- 1.4.1.3 Bagi Peneliti dan Masyarakat Umum, Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang instrumen takdut sehingga dapat sekaligus melestarikan seni dangdut dan membuat integritas baru sebagai Upaya menaikkan derajat kedudukan musik dangdut koplo di Indonesia

1.4.2 Secara Praktis

- 1.4.2.1 Menambah pengalaman berkarya dalam menggarap karya bagi peneliti
- 1.4.2.2 Semoga semakin banyak karya karya seniman dangdut khususnya pemain takdut dapat dieskplorasi dan dikembangkan, sehingga tercipta adanya integritas baru pada instrumen takdut.
- 1.4.2.3 Dapat dijadikan referensi untuk peserta didik khususnya di Unit Minat Bakat Orkes Dangdut Mahasiswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian tugas akhir ini untuk selanjutnya disusun dan dibagi ke dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I : Pendahuluan, terdiri dari : (1.1) Latar Belakang Penciptaan Karya; yang menjelaskan tentang latar belakang kenapa penciptaan musik ini dilakukan, alasan serta deskripsi secara lugas dan kontekstual, (1.2) Rumusan Masalah Penciptaan; yang berupa pertanyaan mengenai konsep, proses dan hasil garap penciptaan, (1.3) Tujuan Penciptaan; merupakan uraian tujuan penciptaan yang dibuat berisi tiga rumusan tentang konsep, proses dan hasil garap karya, (1.4) Manfaat Penciptaan; merupakan uraian manfaat atas penciptaan yang dilakukan, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis dan (1.5) Sistematika Penulisan Penciptaan.

BAB II KAJIAN LITERASI

Dalam BAB II berisi subbab (2.1) Studi pendahuluan karya, yang memberikan pengaruh terhadap penciptaan karya; (2.2) Referensi Karya adalah uraian tentang karya-karya yang dijadikan patokan atau rujukan oleh peneliti dalam penciptaan; dan (2.3) Kajian Teoritis, berisi deskripsi teoritis yang mendukung penciptaan; (2.4) Studi Penelitian Terdahulu, berisi tentang penelitian dengan topik yang sejalan dengan penelitian; (2.5) Kerangka Konseptual, menguraikan gagasan peneliti dengan rujukan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Dalam BAB III Metodologi Penciptaan Karya, terdiri atas (3.1) Metode dan Pendekatan Penelitian Penciptaan, berisi tentang metodologi penciptaan yang digunakan oleh peneliti dalam penciptaan serta pendekatan yang relevan dengan

penciptaan yang dilakukan peneliti; dan (3.2) Langkah-langkah Penelitian, merupakan uraian langkah-langkah peneliti dalam melakukan penciptaan.

BAB IV TINJAUAN KARYA DAN INOVASI

Dalam BAB IV Tinjauan Karya dan Inovasi, (4.1) Tinjauan karya, menguraikan proses tahapan dan temuan dari eksplorasi karya dalam upaya kreatif dan inovasi; (4.2) Inovasi, menguraikan tentang pembahasan dari semua temuan yang diuraikan sebelumnya dalam mencari dan merefleksi kebaruannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN Dalam BAB V

Temuan Hasil dan Simpulan, terdiri atas (5.1) Simpulan, menguraikan tentang kesimpulan yang ditarik dari keseluruhan deskripsi dari penciptaan ini; dan (5.2) Implikasi, menjelaskan akibat dari proses penelitian penciptaan, (5.3) Rekomendasi, merupakan saran/solusi dari penelitian.