

NGUPI



Pertanggungjawaban Tertulis Penciptaan Musik Etnis

Oleh

Giopus Remo Pratama

1310492015

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 ETNOMUSIKOLOGI
JURUSAN ETNOMUSIKOLOGI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS PENCIPTAAN MUSIK ETNIS

NGUPI

Oleh
Giopanus Remo Pratama
NIM : 1310492015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal tanggal 21 Juni 2017

Susunan Tim Penguji

Ketua

Drs. Supriyadi, M. Hum.
NIP. 19570426 198103 1 003
Penguji Ahli/Anggota

Pembimbing I/Anggota

Warsana, S. Sn., M. Sn.
NIP. 19710212 200501 1 001
Pembimbing II/Anggota

Drs. Chaerul Slamet, M. Sn.
NIP. 19801106 200604 2 001

Drs. Haryanto, M. Ed.
NIP. 19630603 198403 1 001

Pertanggungjawaban Tertulis Penciptaan Musik Etnis ini
diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni
tanggal 01 AUG 2017

Ketua Jurusan Etnomusikologi

Drs. Supriyadi, M. Hum.
NIP. 19570426 198103 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Yudiaryani, M. A.
NIP. 19560630 198703 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa dalam karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 12 Juni 2017

Yang membuat pernyataan,

Giopanus Remo Pratama

NIM 1310492015

MOTTO

“Jika kita benar-benar memahami persoalan, jawabannya akan datang sendiri,
sebab jawaban tidak pernah terpisahkan dari persoalan.”

(Jiddu Krishnamurti)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:



Ayahanda Tercinta : Fransiskus Saju

Ibunda Tersayang : Rosa

Adik – Adik Tersayang : Brigita & Eligia

Rasa terimakasih yang tak terhingga saya haturkan kepada berbagai pihak yang telah membantu saya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang senantiasa hadir dalam proses untuk menyelesaikan komposisi musik etnis yang diberi judul *Ngupi* beserta dengan laporan pertanggungjawaban. Proses panjang membuat sebuah komposisi musik etnis, hingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir penciptaan musik etnis Nusantara strata satu di jurusan Etnomusikologi dengan karya yang berjudul *Ngupi*.

Rasa kagum saya terhadap ragam budaya dan seni tradisi yang terdapat pada kebudayaan Dayak, Melayu, dan Tiong Hoa memberikan motivasi untuk menuangkan ide dan gagasan dalam berkarya musik yang berlandaskan tradisi. Proses tersebut tidak akan berhasil jika didalamnya tidak terdapat hambatan yang dialami. Hambatan tersebut dapat dilalui dengan adanya bantuan dari berbagai pihak yang memberi dukungan dalam karya ini. Tanpa campur tangan dan dukungan dari semua pihak yang telah memberi motivasi dan inspirasi bagi saya, karya tersebut tidak akan terwujud sesuai dengan yang diharapkan. Mohon maaf bila terjadi kesalahan-kesalahan yang disengaja maupun tidak dalam proses pembuatan karya musik maupun karya tulis, saya akan tetap berusaha demi hasil yang maksimal agar karya ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan.

Namun semua ini dapat terselesaikan tentu atas bantuan berbagai pihak, untuk itu saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Supriyadi, M. Hum., selaku ketua jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dosen wali

saya, yang telah memberi masukan, motivasi, dan rasa semangat selama proses dalam tugas akhir ini.

2. Ibu Dra. Ela Yulaeliah, M. Hum., selaku sekretaris jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberi banyak saran dan motivasi dalam berkarya dan menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Warsana, S. Sn., M. Sn selaku pembimbing I yang telah memberi banyak kontribusi melalui ide-ide cemerlang dan konsep-konsep baru yang unik, serta saran yang tak berkesudahan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas akhir ini.
4. Drs. Haryanto, M. Ed., selaku pembimbing II yang telah memberi motivasi dan saran dalam proses karya tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberi dan berbagi ilmu kepada saya selama masa studi.
6. Seluruh staf karyawan jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selalu bersedia membantu dan memberikan fasilitas hingga proses tugas akhir ini terselesaikan.
7. Ayahnda dan Ibunda tercinta, Fransiskus Saja dan Rosa yang telah mengajarkan saya untuk bertanggungjawab, serta selalu memberi motivasi yang membangun.

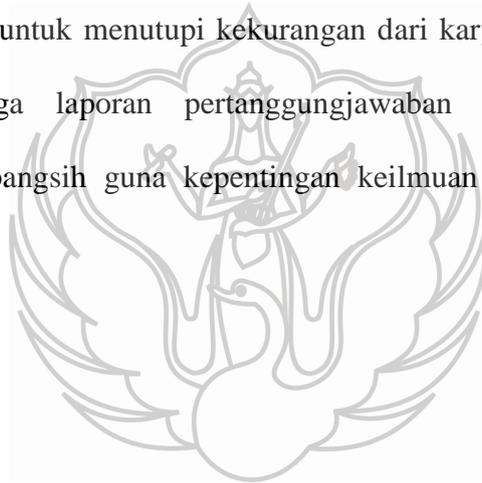
8. Adik-adik tersayang, Brigita Putri Djawansu dan Eligia Dara Djawansu yang selalu memberi motivasi serta selalu mendoakan demi suksesnya karya ini.
9. Abang Herpianto Hendra dan Kakak Fransisca Cicilia yang selalu memberi *support* kepada saya dalam berkarya.
10. Abang Gigih Alfajar dan Abang Rusdi Day yang telah memberi masukan dan saran serta memberi solusi dalam penggarapan tulisan maupun ide dalam karya ini.
11. Abang Ongky yang telah bersedia meluangkan waktu untuk diskusi dan evaluasi seputar karya ini.
12. Hitmen Siahaan dan Ekky Fakhrol yang bersedia menjadi pimpinan produksi dan *stage manager* sekaligus teman *sharing* dalam karya ini.
13. Seluruh pemain musik, Spag, Wildan, Uyun, Kharisma, Yayan, Della, Safiah, Riskek, Socha, Inggo, Dinda, Henri, Ardo, Andhal, Audhy, Novan, Fatan, Jejen, Nofriyan, Iwan, dan Daniel yang selalu memberi *support* dan masukan dalam karya ini.
14. Rumah Hitam *production* yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran.
15. Anggota Pagar Kayu yang telah memberikan motivasi dalam menjalani proses karya ini.
16. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013 yang memberikan sumbangsih pikiran, masukan dan saran kepada saya dalam berkarya.

17. Sanggar Borneo Tarigas yang telah memberikan motivasi dan dukungan lewat publikasi.

18. TELOFE *team* yang telah memberi wadah bagi saya untuk menuangkan ide dalam garapan karya musik ini.

19. Seluruh rekan-rekan yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Saya menyadari bahwa karya dan laporan pertanggungjawaban ini masih perlu disempurnakan dan masih sangat jauh dari kata sempurna. Besar harapan saya kepada pembaca agar dapat memberikan kritik dan saran, serta masukan yang membangun untuk menutupi kekurangan dari karya dan tulisan ini menuju sempurna. Semoga laporan pertanggungjawaban tugas akhir ini dapat memberikan sumbangsih guna kepentingan keilmuan dan pengetahuan secara akademis.



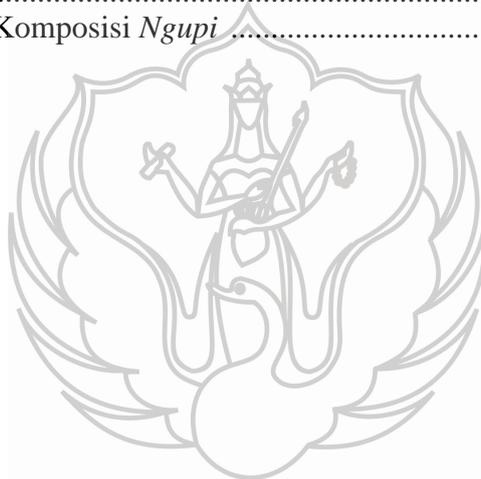
Yogyakarta, 13 Juni 2016
Penulis

Giopanus Remo Pratama
NIM 1310492015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
INTISARI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Sumber	5
1. Lingkungan Sosial	5
2. Sumber Literatur	6
3. Karya Seni	7
4. Pengembangan imajinasi	9
E. Metode (Proses) Penciptaan	9
1. Eksplorasi	9
2. Improvisasi	10
F. Rancangan Bentuk Garapan	11
1. Musikal	11
2. Non Musikal	11
BAB II ULASAN KARYA	12
A. Ide dan Tema	14
1. Ide	14
2. Tema	17
B. Bentuk (<i>Form</i>)	22
1. Dinamika	34
2. Tempo	35
3. Timbre	36
4. Harmoni	37
5. Ritme	38
6. Melodi	39
C. Penyajian	40
1. Segi Musikal	40
a. Plot 1	41
b. Plot 2	46
c. Plot 3	50
d. Plot 4	53
2. Non Musikal	60
a. Tata Letak Instrumen	60

b. Tata Suara	61
c. Tata Cahaya	61
d. Kostum	61
e. Tempat.....	62
BAB III KESIMPULAN	63
KEPUSTAKAAN	65
NARASUMBER.....	66
LAMPIRAN	67
1. Nama Pendukung	67
2. Catatan Musik	68
3. Jadwal Pelaksanaan Penciptaan	69
4. Dokumentasi Proses Pembuatan Karya <i>Ngupi</i>	70
5. Dokumentasi Pementasann Karya <i>Ngupi</i>	71
6. Poster Pementasan Karya <i>Ngupi</i>	74
7. Glosarium	75
8. Full Score Komposisi <i>Ngupi</i>	77



INTI SARI

Ngupi merupakan sebuah komposisi musik yang bersumber dari idiom dan pola musik yang berasal dari etnis Dayak, Melayu, dan Tiong Hoa di Kalimantan Barat. Karya ini menggambarkan aktivitas minum kopi yang terdapat pada masyarakat yang berada di kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. Aktivitas minum kopi di kota Pontianak, disebut *Ngupi*. Konsep interaksi yang terjadi pada aktivitas tersebut dijadikan sebagai sumber peristiwa yang akan diolah menjadi sebuah komposisi musik etnis. Peristiwa yang pertama memberi ransangan awal, yaitu ketika melihat masyarakat Pontianak yang antusias terhadap aktivitas minum kopi. Bentuk komposisi menggunakan format *semi chambers* dan *combo*. Instrumen dalam komposisi musik ini menggunakan medium musik diatonis, musik Dayak dan musik melayu, sedangkan idiomnya menggunakan idiom musik etnis Dayak, Melayu, dan Tiong Hoa yang diolah dengan teknik diekplorasi, improvisasi, dan komposisi. Pengolahan dari ketiga teknik tersebut terdapat pada unsur-unsur musik dalam komposisi musik ini, dimana setiap suasana akan digambarkan pada tiap bagian dalam komposisi musik *Ngupi*.

Kata Kunci: *Ngupi, Semi Chambers dan Combo.*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Warung kopi Asiang telah berdiri sejak tahun 1920-an dan merupakan warung kopi legendaris di Kota Pontianak.¹ Warung kopi Asiang terletak di Jalan Merapi, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. Tidak seperti warung kopi lainnya, warung kopi Asiang memiliki keunikan yang menjadi daya tarik dan antusias bagi konsumennya. Keunikan tersebut terletak pada seorang lelaki yang bernama Asiang, pemilik warung kopi tersebut, sekaligus pembuat kopi (*barista*) yang membuat dan meracik minuman kopi dengan bertelanjang dada. Keunikan lainnya terletak pada jam buka warung kopi tersebut, yaitu dari pukul 03.00 pagi – pukul 17.00 sore, karena warung kopi di Pontianak normalnya buka dari pukul 07.00 pagi – pukul 00.00 malam. Walaupun jam buka warung kopi Asiang lebih sedikit dibanding dengan warung kopi lainnya (yaitu selama 14 jam), warung kopi Asiang mampu memikat daya tarik dan antusias konsumen minuman kopi di Kota Pontianak. Daya tarik dan antusias konsumen terhadap warung kopi Asiang terlihat dari fenomena masyarakat yang mengantri sebelum warung kopi tersebut dibuka. Mayoritas konsumen di warung kopi Asiang adalah pekerja kantor, mahasiswa, siswa, bahkan pejabat dalam pemerintahan.

Aktivitas minum kopi sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat Pontianak yang sudah lahir sejak zaman kolonial Belanda di Indonesia. Biasanya mereka para konsumen tidak terlepas dari berbagai kepentingan yang menjadi sebab atas

¹Wawancara dengan Monic, pegawai W.K Asiang, di W.K Asiang, pada tanggal 28 Januari 2017, diijinkan untuk dikutip.

terjadinya aktivitas tersebut. Kebanyakan dari kepentingan-kepentingan itu antara lain ; keperntingan bisnis, silaturahmi, diskusi, pembahasan politik, refreshing, dan lain-lain.

Ngopi, adalah kata yang sering digunakan masyarakat untuk menandai aktivitas minum kopi. Pada fenomena yang terjadi dewasa ini khususnya di kota Pontianak, *ngopi* bisa dibilang sebagai salah satu media untuk berkomunikasi. Biasanya *ngopi* akan lebih nikmat bila diadakan di warung kopi daripada di rumah sendiri, karena tempat tersebut dianggap paling nyaman untuk mengadakan sebuah komunikasi sambil minum kopi, apalagi sambil mendengarkan musik-musik populer di tahun 90-an yang biasanya diputar di warung kopi.

Aktivitas *ngopi* tanpa disadari sudah mulai menjadi budaya di dalam masyarakat Pontianak, Kalimantan Barat. Kata budaya sebenarnya berasal dari Bahasa sansekerta *budhayah* yaitu bentuk jamak kata *budhi* yang berarti budi atau akal. Dalam Bahasa Inggris, kata budaya berasal dari kata *culture*, dalam Bahasa Belanda diistilahkan dengan kata *culture*, dalam Bahasa Latin, berasal dari kata *colera*. Colera berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, mengembangkan tanah.²

Budaya *ngopi* juga membangun sebuah asumsi pada sebuah tanda adanya masyarakat yang memiliki sifat pluralitas, karena hampir beragam masyarakat disini memiliki kebiasaan *ngopi*, hal ini bisa dilihat dari membaurnya masyarakat Dayak, Tionghoa, Melayu, dll tanpa memandang perbedaan di dalam warung kopi.

² Dr.Elly M. Setiadi, M.si., et al, *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar* (Jakarta : Kencana Perdana Media Group, 2006), 27

Banyak komunikasi yang dapat ditemukan dalam aktivitas *ngopi*, karena dengan adanya aktivitas tersebut, secara tidak langsung membuat masyarakat yang mengkonsumsinya untuk melakukan dialog. Dialog yang dilakukan secara tidak langsung menciptakan sebuah kenikmatan eksternal dari *ngopi*. Kenikmatan tersebut berupa *Khatarsis*, Rentang dalam pengertian *Khatarsis*, mencakup kelima pokok berikut: pembersihan emosi, pelepasan emosi, pemurnian moral-spiritual, pendidikan emosi, dan penjernihan intelektual.³ Karena *ngopi* dapat menyegarkan kembali pikiran penat akibat rutinitas. Hal ini terbukti dari padatnya warung kopi di Pontianak saat jam istirahat kantor, perkuliahan, maupun hari libur.

Kenikmatan eksternal dari *ngopi*, secara tidak langsung membuat banyak masyarakat menghabiskan waktunya di warung kopi. Akan tetapi dari aktivitas tersebut menimbulkan kelalaian berupa penyimpangan atas tanggung jawab. Tanggung jawab yang dimaksud adalah seperti meniadakan peraturan yang diberikan oleh pemerintah. Hal ini melahirkan sebuah konflik dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai contoh di Kota Pontianak, pada saat bulan Ramadhan, Pemerintah Kota mengeluarkan himbuan kepada masyarakat untuk meniadakan segala aktivitas di atas pukul 00.00 malam, tetapi masih banyak oknum warung kopi meniadakan peraturan tersebut yang secara tidak langsung mengganggu ibadah di bulan Ramadhan. Untuk melakukan pencegahan, Pemerintah Kota melakukan penertiban berupa razia bagi pelanggar aturan tersebut.

Melihat fenomena yang secara tidak langsung menjadikan aktivitas *ngopi* sebagai sebab atas terjadinya dialog, konflik, dan kenikmatan yang terjadi di

³Neil dalam Martin Suryajaya, *SejarahEstetika : Era Klasik Sampai Kontemporer*(Jakarta : Gang Kabel dan Indie Book Corner, 2016), 61

warung kopi. Selain itu juga merujuk pada sebuah ambiguitas kata “*ngopi*” yang berarti aktivitas meminum kopi, menjadi kata “*ngopi*” yang berarti banyak hal, muncul ketertarikan untuk merepresentasikan aktivitas tersebut dalam sebuah komposisi musik etnis berjudul *Ngupi* yang berasal dari bahasa Pontianak berarti *ngopi*.

Untuk menjelaskan musik, kita harus menyadari bahwa musik itu hidup dalam masyarakat; musik dianggap sebagai cerminan system sosial atau sebaliknya.⁴ Komposisi musik etnis yang berjudul *Ngupi* ini menggunakan konsep dialog yang bersumber pada komunikasi yang terjadi saat aktivitas *ngopi*, sebagai pembentuk melodi maupun kalimat musik dalam karya yang disajikan, serta mengkombinasikan idiom-idiom musik yang berasal dari tiga etnis besar di Kota Pontianak, yaitu idiom musik Dayak, Tionghoa, dan Melayu. Selain mengkombinasikan idiom musik dari tiga etnis tersebut, ada juga idiom musik barat yang digunakan sebagai pendukung untuk membentuk suasana dari penggambaran aktivitas *ngopi* dalam sebuah komposisi musik yang disajikan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

1. Bagaimana merepresentasikan *Ngupi* di dalam komposisi musik etnis, yang menggunakan ritmis dan melodi dari idiom musik Dayak, Melayu, Tionghoa dan Barat.
2. Bagaimana mengolah ritmis dan melodi untuk membentuk konsep dialog dari karya musik etnis yang berjudul *Ngupi*.

⁴Shin Nakagawa, *Musik Dan Kosmos : Sebagai Pengantar Etnomusikologi* (Jakarta : Yayasan Obor, 2000), 6

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari karya musik etnis yang berjudul “*NGUPI*” ini antara lain :

1. Merepresentasikan aktivitas *ngopi* kedalam komposisi musik etnis, yang menggunakan ritmis dan melodi dari idiom musik Dayak, Melayu, Tiong Hoa dan Barat.
2. Mengolah ritmis dan melodi untuk membentuk konsep dialog dari karya musik etnis yang berjudul *Ngupi*.

Manfaat dari karya musik etnis yang berjudul “*NGUPI*” antara lain :

1. Menjadi referensi dalam mengolah dan mengkombinasikan idiom musik Dayak, Melayu, Tiong Hoa, dan Barat.
2. Menjadi referensi dalam membentuk komposisi musik etnis yang menggunakan konsep dialog.
3. Memperkaya perbendaharaan karya musik etnis.

D. Tinjauan Sumber

Tinjauan Sumber merupakan kajian terhadap berbagai sumber yang memberi inspirasi untuk menciptakan karya musik etnis yang akan disajikan. Sumber-sumber yang memberi inspirasi, antara lain; lingkungan sosial, tulisan (pustaka), karya seni dan pengembangan imajinasi.

1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial merupakan sesuatu yang pertama menginspirasi untuk membuat karya musik yang akan disajikan, dalam pengalaman empiris didapatkan dari lingkungan di warung kopi Asiung, Kota Pontianak provinsi Kalimantan

Barat. Dengan berkunjung ke warung kopi asiang dan melihat situasi yang terjadi disana, secara tidak langsung memberikan stimulus untuk membuat konsep dialog dalam komposisi musik yang disajikan.

2. Sumber Literatur

Ketertarikan akan aktivitas ngopi semakin memicu gairah untuk merepresentasikannya kedalam sebuah komposisi musik etnis. Adapun sumber-sumber pustaka yang menjadi referensi dalam membentuk kerangka komposisi musik etnis yang disajikan. Sumber tulisan (pustaka) tersebut antara lain :

Martin Suryajaya, *Sejarah Estetika dari Zaman Klasik Sampai Kontemporer* (Jakarta : Gang Kabel dan Indie Book Corner, 2016). Buku sejarah estetika memiliki beberapa pendapat yang merangsang untuk membuat sebuah karya seni yang memiliki kualitas, pendapat-pendapat dari buku tersebut digunakan dalam mengolah konsep bentuk musikal.

Alma M. Howkins, *Mencipta lewat Tari*, Terj. Y. Sumandiyo Hadi (Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990). Buku tersebut membahas tentang metode penciptaan tari, yaitu ; eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Walaupun dalam pembahasannya lebih mengacu kepada metode menciptakan karya tari, namun metode tersebut juga dapat membantu dalam membuat sebuah komposisi musik, sehingga timbulah korelasi antara seni musik dan tari.

Musmal, *Gambus : Citra Budaya Melayu* (Yogyakarta : Media Kreavita, 2010). Buku ini menjelaskan tentang idiom dari musik melayu yang membantu dalam proses membentuk komposisi musik yang disajikan. Idiom-idiom tersebut antara lain ; pola *Ronggeng, Zapin, Gherek*.

Karl Edmund Prier SJ, *Ilmu Benruk Analisis Musik* (Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi, 1996). Buku tersebut banyak memberi pengetahuan tentang analisis bentuk dari sebuah karya musik yang disajikan, contoh; cara membentuk kalimat tanya dan kalimat jawab, harmoni, progressi akor, kontrapung, counter point, dll. Selain membentuk musik, buku tersebut juga memberi pengetahuan teknik untuk mengembangkan melodi dan ritmis dengan menggunakan teknik repetisi, augmentasi, diminusi, inversi, dll, yang digunakan dalam karya musik *Ngupi*.

3. Karya Seni

Karya seni merupakan rangsangan untuk membuat irama-irama pada melodi dan ritmis yang menggambarkan suasana dari aktivitas *Ngopi*. Karya seni tersebut, antara lain:

Karya Musik Angin Malam dari Chrisye. Karya musik tersebut menginspirasi dalam menggarap melodis dan ritmis yang disajikan, ketertarikan akan Karya Musik Angin Malam dari Chrisye terletak pada bagian introduksi dimana permainan piano dalam karya musik tersebut dikembangkan dan diganti timbrenya oleh violin. Selain pada bagian introduksi ada pula bagian melodis sekuen naik yang terdapat pada birama ke 7 dengan menggunakan progressi akor IM, IVM, VM, VIm, IIIM, IVm, VM. Bagian-bagian tersebut menjadi referensi yang digunakan untuk membuat jembatan / transisi dari irama ke irama lainnya dalam karya musik yang disajikan.

Karya Musik *Little Song* (*sound track* untuk film animasi *Naruto*) dari Yasuharu Takanashi. Komposisi yang digunakan dalam karya musik tersebut

terkesan manis karena menggunakan *timbre* violin dan flute yang dimainkan dengan teknik *pizzicato* dan *staccato*, *timbre* dan teknik yang digunakan dalam karya tersebut menginspirasi untuk membuat gerak melodis agar terkesan manis.

Sound Track Game Harvest Moon : Back To Nature dari Miyuki Homareda. Komposisi musik yang mengiringi game tersebut memiliki karakter yang tenang dan santai, karena banyak menggunakan instrument tiup dan gesek yang dimainkan secara *legato* dan lembut serta menggunakan interval nada yang tidak terlalu jauh. Gerak melodi dalam komposisinya berawal dari median dan kembali ke tonika. Komposisi tersebut menambah rangsangan untuk menciptakan melodis yang bernuansa tenang dan santai serta mengarah kepada sebuah kenikmatan.

Karya *Sweet Memories* (komposisi instrumental Sape') dari Tuyang Tan Ngan. Karya musik tersebut menggunakan Sape' sebagai melodi utama, komposisi musik tersebut bernuansa teduh karena harmoni (akor) yang dimainkan didalam komposisinya. Hal tersebut yang menjadi perangsang untuk membuat progressi dari harmoni yang digunakan sebagai pengiring dari melodi utama dalam komposisi yang disajikan. Progressi dari harmoni tersebut antara lain ; *Modulasi* (merubah tonal lagu), *Inversi* (membalik harmoni dari akor yang mengiringi melodi utama), *Substitusi* (mengubah akor mayor menjadi relative minor), dan *Suspensi* (menahan akor dengan memasukan nada keempat dari akor yang ditahan).

4. Pengembangan Imajinasi

Pengembangan Imajinasi merupakan proses akhir dalam membentuk konsep musikal dari karya yang disajikan, dengan cara mencoba beberapa melodi untuk membentuk *antecedent* (kalimat tanya), *consequent* (kalimat jawab), *harmoni*, *counter point*, dan *polifoni*. Mengolah ritmis dan melodis dalam idiom musik Dayak, Melayu dan Tionghoa yang dikembangkan dengan metode-metode komposisi musik barat. Selain untuk membentuk harmoni, ada juga ornamentasi dari melodi yang dimainkan dengan cara membongkar olahan melodi yang bersumber pada idiom musik Dayak, Melayu, dan Tionghoa, serta menyisipkan modus dorian, modus phrygian, dan modus mixolydian dalam mengolah melodi utama karya musik yang disajikan.

E. Metode Penciptaan

Dalam menciptakan sebuah karya seni, metode merupakan sesuatu yang sangat penting bagi penciptanya, karena metode memberikan kemudahan untuk menghadapi kesulitan dalam proses penciptaan dari karya seni yang ingin dibuat.

Berikut beberapa metode yang akan digunakan :

1. Eksplorasi

Eksplorasi termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon. Berlawanan dengan imitatif, proses ini aktivitas merespon yang harus diarahkan sendiri.⁵ Dalam proses Eksplorasi, Hal yang dilakukan dalam metode ini adalah mencari timbre bunyi yang cocok untuk digunakan dalam komposisi, proses tersebut dilakukan agar suasana yang diinginkan dapat sampai melalui musik yang

⁵Alma M.Hawkins Dialihbahasakan Ke Bahasa Indonesia Oleh Y. Sumandiyo Hadi, *Mencipta Lewat Tari (Creating Through Dance)* (Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990), 27.

ingin disajikan. Alat musik yang akan digunakan dalam komposisi musik etnis tersebut, antara lain :

- a. Sape'
- b. Solo Tenor (vokal)
- c. Gambus (Oud)
- d. Kanong (Dau)
- e. Flute
- f. Violin
- g. Viola
- h. Cello
- i. Contra Bass
- j. Bass elektrik
- k. Xylophone Alto

2. Improvisasi

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, daripada mencipta lewat eksplorasi. Karena dalam Improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, maka jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan.⁶ Hal ini dilakukan dengan cara membebaskan diri untuk merespon instrumen yang akan digunakan dalam komposisi musik etnis yang ingin disajikan, memainkan alat musik menurut suasana dari tema yang diangkat, kemudian mengemas kembali melodis maupun ritmis yang dimainkan saat improvisasi.

⁶ Alma M.Hawkins Dialihbahasakan Ke Bahasa Indonesia Oleh Y. Sumandiyo Hadi, *Mencipta Lewat Tari (Creating Through Dance)* (Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990), 33

F. Rancangan bentuk Garapan

1. Musikal

Dalam karya musik etnis yang berjudul “*NGUPI*”, bentuk musikal yang akan digunakan menggunakan konsep Mereologi. Mereologi berasal dari kata Yunani yang berarti *meros*: bagian, Mereologi adalah kajian tentang hubungan antar bagian dalam kaitannya dengan keseluruhan.⁷ Garapan musik dibagi menjadi 3 plot, yaitu ; Plot 1 (Kepentingan), Plot 2 (Dialog dan Konflik), dan Plot 3 (Kenikmatan).

a. Plot 1

Plot 1 merupakan bentuk musik awal, menggambarkan kepentingan-kepentingan yang menjadi latar belakang aktivitas *ngopi*. Bentuk musik dalam plot ini akan menggunakan konsep seperti mengajak dan menarik perhatian yang akan dikemas dengan ritmis, melodi, dan tempo yang cenderung lincah, cepat, rumit dan riang.

b. Plot 2

Plot 2 merupakan bentuk musik yang menggambarkan tiga etnis besar di Kalimantan sebagai konsumen dari aktivitas *ngopi*, etnis tersebut antara lain ; Melayu, Dayak, Tiong hoa. Selain itu, plot 2 juga menggambarkan sifat pluralitas masyarakat dari aktivitas *ngopi*. Plot ini akan dikemas dengan menggunakan idiom musik dari ketiga etnis tersebut sebagai pembentuk ritmis maupun melodi yang akan digarap.

⁷ Martin Suryajaya, *SEJARAH ESTETIKA : ERA KLASIK SAMPAI KONTEMPORER* (Jakarta : Gang Kabel dan Indie Book Corner, 2016), 56

c. Plot 3

Plot 3 merupakan bentuk musik yang menggambarkan dialog dan konflik dalam aktivitas ngopi. Dalam plot 2, cenderung menggunakan teknik tanya jawab, *counterpoint* dan *polyphonic* dalam penggarapan melodi dan ritme. *Counterpoint* adalah kontrapung; gaya musik yang disusun secara bersahut-sahutan, sedangkan *Polyphonic* adalah polifonik; suara banyak, gaya musik yang kontra yang disusun secara susul-menyusul.⁸

d. Plot 4

Plot 4 adalah bentuk musik yang menggambarkan tentang kenikmatan Eksternal dan internal dalam *Ngopi*, karena pada saat meminum kopi beberapa orang cenderung berada pada sebuah kenikmatan berupa *Khatarsis*. Kenikmatan tersebut yang akan digambarkan dalam plot ini dengan nuansa melodi tangga nada mayor serta dengan ritme yang pelan namun penuh ekspresif.

2. Non Musikal

Rancangan Bentuk Garapan Non musikal lebih fokus kepada pendukung pada karya musik *Ngupi*, dalam rancangannya menggunakan pendukung non musikal, yang diantaranya adalah ; Kostum dan *Lighting*. Kostum yang akan digunakan adalah jas dengan dalaman kemeja putih dan celana berwarna hitam, hal tersebut dilatar belakangi oleh dua unsur warna dalam minuman kopi, yaitu hitam sebagai warna kopi dan putih sebagai warna gula. Adapun tambahan aksesoris pada kostum seperti dasi kupu-kupu untuk memberikan kesan *vintage*. *Lighting* yang akan digunakan sebagai pendukung suasana atas nuansa karya

⁸ Pono Bono, *Kamus Musik* (Yogyakarta : Penerbit Kanisius, 2003), 98 dan 340.

musik etnis yang akan disajikan. *Lighting* yang digunakan warna-warni (menggambarkan keberagaman masyarakat yang menjadi konsumen minuman kopi serta kemeriahan yang menggambarkan orasi (ajakan) atas kepentingan-kepentingan yang melatarbelakangi aktivitas *ngopi*), Biru (menggambarkan ketenangan dan kenikmatan), merah (menggambarkan konflik yang terjadi akibat aktivitas *ngopi*), dan ungu (memberikan kesan *vintage* pada visual pertunjukan).

