

PENGALEH PUKOL **Komposisi Karawitan Kesenian Kompang Di Desa Concong Luar Kabupaten Indragiri Hilir**

Rizki Agus Irlianto
M. Halim
Firman

Program Studi Seni Karawitan - Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padangpanjang,
Jl. Bahder Johan Padangpanjang
agusirliantorizki@gmail.com

ABSTRAK

Kesenian *kompang* di Desa Concong Luar, Kecamatan Concong, Kabupaten Indragiri Hilir, dalam permainan pola *kompang* pada lagu *pukol panjang*, pola *kompang* dimainkan dengan *betingkah* dan struktur garap musikalnya yang masih kurang tergarap. Dari kasus musikal tersebut pegkarya mendapat ide untuk mengembangkan pola *peralihan kompang* yang masih kurang tergarap menjadi bervariasi baik dari warna bunyi dan pola ritmenya. pengkarya terinspirasi dari pola *peralihan* pada lagu *pukol panjang*. *Pengaleh Pukol* merupakan sebuah istilah yang pengkarya adopsi dari penyebutan dari pola *peralihan* pada lagu *pukol panjang*. Dari pola *peralihan kompang* maka pengkarya mengembangkan pola-pola *peralihan* pada kompang yang terdapat pada lagu *pukol panjang* dengan garapan baru yang berbeda dari tradisinya. Berdasarkan dari pengamatan pengkarya terhadap pola *peralihan* tersebut masih belum tergarap secara variatif sehingga timbul ide dari pengkarya untuk menggarap kesenian *kompang* Riau kedalam garap komposisi dengan pendekatan tradisi, dengan beberapa instrumen seperti, rabano, kompang, dan terbang sebagai bentuk pengembangan garap sekaligus sentuhan rasa yang lebih variatif dan tidak menoton.

Kata Kunci: *komposisi, musik, kompang, linterpretasi tradisi.*

ABSTRACT

Kompang art in Concong Luar Village, Concong Subdistrict, Indragiri Hilir Regency, in the kompang pattern game on the long pukol song, the kompang pattern is played with manners and the musical structure of the work is still underdeveloped. From this musical case, the artist got the idea to develop a kompang transition pattern that is still underdeveloped to be varied both in terms of sound color and rhythm pattern. the creator was inspired by the transition pattern in the long pukol song. Pengalah Pukol is a term that the author adopted from the mention of the transitional pattern in the long pukol song. From the kompang transition pattern, the artist develops transitional patterns in the kompang found in the long pukol song with a new composition that is different from the tradition. Based on the artist's observations of the transitional pattern, this has still not been worked out in a variety of ways, so the idea arose from the artist to work on the Riau Kompang art into compositional work with a traditional approach, with several instruments such as, rabano, kompang, and flying as a form of developing work as well as a touch of taste. varied and unobtrusive.

Keywords: Keywords: composition, music, kompang, interpretation of tradition.

PENDAHULUAN

Musik *Kompang* merupakan kesenian yang berkembang di Desa Concong Luar, Kecamatan Concong, Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Kesenian tersebut merupakan musik ensambel yang terdiri dari vokal dan instrumen kompang. Pertumbuhan musik *Kompang* di Desa Concong Luar tumbuh dan berkembang yang pada awalnya dimulai di kalangan pemuda-pemudi memainkan musik *Kompang* untuk arak arakan *kawenan*, disamping itu musik *Kompang* dimainkan pada saat malam beinai, acara sunatan, dan arak-arakan kawenan.

Kesenian musik *Kompang* sampai sekarang tetap berkembang dan diminati masyarakat Concong Luar, salah satunya di Desa Concong Luar Kecamatan Concong. Kesenian ini sudah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi sampai hingga sekarang di Desa Concong Luar. Posisi orang memainkan kompang dengan berjalan (arak-arakan) sambil mengiringi mempelai pria menuju ke tempat mempelai wanita, dan ada juga duduk sambil menunggu mempelai pria turun dari rumah Musik *Kompang* biasanya dimainkan oleh 6 sampai 12 orang pemain laki-laki yang mana teknik permainan *Kompang* menggunakan teknik *interlocking*, selanjutnya teknik yang

saling jalin-menjalin antara pola ritme dengan pola lainnya. Sedangkan teknik *rampak* adalah bentuk permainan pola *Kompang* secara serentak dengan motif yang sama atau permainan pola ritme yang dimainkan sama oleh semua pemain *Kompang*.

Istilah kompang bagi masyarakat pendukungnya (masyarakat Riau) memiliki dua pengertian, yakni kompang sebagai sebutan untuk alat musik itu sendiri yang berupa *single headed frame drum*, dan kompang sebagai wujud komposisi music tradisional di Melayu Riau. Kompang di mainkan dengan cara “menepuk” permukaan (selaput/membrane) kompang dengan keempat jari tangan mengikuti pola *rampak* yang di main kan. Bunyi yang di hasilkan bagi masyarakat pendukungnya disebut dengan silabel “tung” dan “tang”. Bunyi “tung” di hasilkan oleh tepukan di sisi (tepi) permukaan alat musik, sedangkan bunyi “tang” di hasilkan oleh tepukan di tengah permukaan alat musik dengan posisi keempat jari tangan terbuka.

Pola *Pengalah Pukol* dari lagu *Pukol Panjang* khusus untuk memberi tahu pemain kompang bahwa akan masuk ke bagian lagu selanjutnya, sedangkan pada lagu selain lagu *Pukol Panjang* pola *Kompang* yang

digunakan tergantung kesepakatan seniman. Dalam penyajiannya repertoar *Pukol Panjang* ini biasanya dimainkan oleh laki-laki laki saja yang mana posisi orang memainkan *rabano* pada saat repertoar *Pukol Panjang* ini dengan posisi duduk secara setengah lingkaran dan kemudian berdiri sambil berjalan untuk melakukan arak-arakan. Umumnya penonton menyimak, dan mendengarkan lantunan pujian-pujian kepada Allah dan Nabi Muhammad SAW pada repertoar *Pukol Panjang* tersebut.

Permainan *Kompong* pada repertoar *Pukol Panjang*, pengkarya menemukan keunikan yang mana *Kompong* awalnya dimainkan dengan pola rampak sampai di akhir shalawat, *Kompong* ada perubahan pola yang mana *Kompong* di mainkan dengan cara *betingkah* (bertingkah). Pola *Kompong* yang *betingkah* ini bersifat seperti pengahantar untuk penyambungan ke syair selajutnya. (Wawancara langsung dengan Udin, 19 Mei 2021 di Desa Concong Luar).

Bedasarkan pengamatan pengkarya terhadap kesenian *Kompong* maka pengkarya terinspirasi dari bunyi *Pengaleh Pukol Tukang Tingkah* yang terdapat pada permainan musik *Kompong* pada lagu *Pukol Panjang*. Alasan pengkarya menggarap pola lagu pukol panjang karena pengkarya melihat adanya beberapa pola yang monoton maka dari itu pengkarya tertarik untuk menggarap pola peralihan dari lagu pukol panjang. Garap musik pada kesenian *Kompong*, menurut pengkarya belum tergarap sehingga timbul ide dari pengkarya untuk menggarap kesenian *Kompong* dengan pendekatan tradisi, dengan tetap menggunakan instrumen aslinya.

Bedasarkan pola *Kompong* yang *betingkah* (bertingkah) dari penjabaran diatas pengkarya dapat gambaran ritme atau pola *betingkah* yang terdapat di setiap akhir lagu *Pukol Panjang* yang dapat memperkuat dasar garapan karya musik ini.

KONSEP PENCIPTAAN

Pengkarya tertarik untuk menggarap pola *Peralihan* yang terdapat pada repertoar lagu *Pukol Panjang* sebagai ide penciptaan.

Pengkarya mengembangkan pola *perpindahan* dengan menggunakan teknik garap seperti permainan *tempo*, *dinamika*, *interlocking*, *conon* dan *rampak* dalam garapan komposisi yang berjudul *Pengaleh Pukol*. "Pengaleh Pukol" berasal dari kata "Pengaleh" yang berarti perpindahan sedangkan "Pukol" berarti pukulan.

Dalam penggarapan pengkarya menggarap pola *Peralihan* yang terdapat pada repertoar lagu *Pukol Panjang* dengan menggunakan pola-pola pukulan pada permainan *Kompong* Riau yang digarap dengan menambahkan beberapa instrumen lainnya seperti *rabano*, *terbangan* dan *kompong*. Sedangkan pola peralihan yang terdapat pada repertoar lagu *Pukol Panjang* yang digarap melalui garapan ritme. Upaya ini agar ritme yang dimainkan tidak terasa monoton.

METODE PENCIPTAAN

Proses atau langkah kerja sangat menentukan terhadap hasil akhir dari apa yang ingin dicapai dalam membuat karya seni mulai dari pemilihan pendukung karya, ruang latihan. Adapun metode penciptaan yang pengkarya lakukan berupa; penelitian, wawancara, dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan garapan yang akan pengkarya garap, serta dari beberapa persiapan itu bisa membantu pengkarya untuk mewujudkan sebuah karya komposisi "Pengaleh Pukol" ini. Setelah pengkarya melakukan observasi serta mendapatkan data-data yang akurat, pengkarya membuat tim produksi atau pendukung karya untuk melakukan tahap pengerjaan. Pengkarya mempersiapkan materi-materi yang akan di garap sesuai dengan konsep atau ide pengkarya untuk dituangkan kedalam garapan karya komposisi "Pengaleh Pukol".

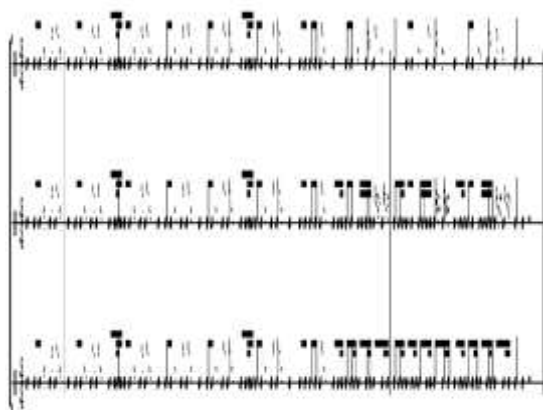
Melakukan proses pembuatan karya dan penuangan materi pada pendukung karya. Latihan dimulai perbagian agar pendukung karya tidak mengalami kesulitan dalam menyerap materi dan memudahkan pengkarya untuk mengingat karya nantinya. Dalam proses karya ini pengkarya melakukan beberapa kali pengulangan,

evaluasi dan proses latihan yang teratur. Setelah seluruh bagian telah digarap dan seluruh mempunyai bentuk, maka proses kerja dianggap selesai, lalu dilakukan tahap penyempurnaan seluruh bagian dari awal sampai akhir, untuk mengingat semua materi yang telah diterima disetiap bagian karya.

DESKRIPSI HASIL KARYA

1. Bagian Pertama

Komposisi musik karawitan yang berjudul “*Pengalah Pukul*” ini terbagi atas dua bagian. Pada bagian pertama diawali dengan masuknya seluruh pendukung karya dari luar atau *wings* dan berjalan ke arah panggung dengan memainkan pola *Kompang* pukul panjang, semua pendukung karya memutar panggung dan menuju ke posisi berdiri melingkar, kemudian dua pendukung karya menuju ke arah instrumen terbang dan yang lainnya masih berdiri melingkar. Pemain terbang memainkan pola-pola tradisi *Pukul Panjang* dan memberikan kode peralihan. Berikut pola ritme yang telah pengkarya transkripsikan dalam bentuk notasi:

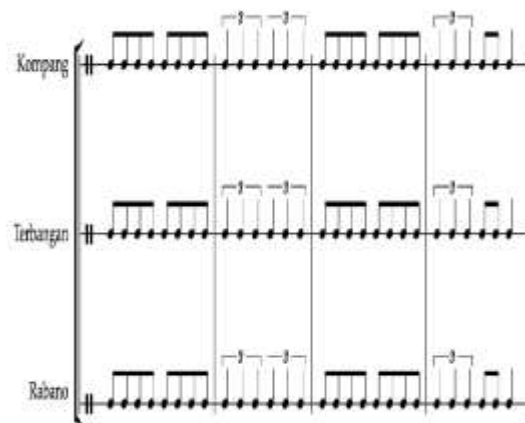


Notasi (2)
Oleh: Yuda Pratama

Kemudian pemain terbang memberi kode untuk berhenti dan dilanjutkan dengan membacakan shalawat-shalawat kepada Nabi, pola kode terbang ialah pola *Pukul Panjang pada Kompang*. Selanjutnya setelah siklus vokal selesai di sambut dengan pukulan dan vokal dari *Kompang* dan kemudian di ulang dengan pemain rabano. Setelah itu di sambut dengan permainan

rampak oleh pemain terbang, rabano, dan *Kompang* dimainkan dengan berkeliling satu kali kemudian diberi kode dari pemain terbang untuk mengambil posisi melanjutkan ke bagian dua.

Pada bagian kedua, pengkarya menggunakan posisi duduk dengan diawali vokal solo dua kali pengulangan kemudian langsung direspon dengan vokal yang sama dan di lanjutkan dengan permainan *unison*



Notasi 3
Oleh: Yuda Pratama

setelah *unisono* selesai dilanjutkan dengan pola ritme yang *up-beat* dan terdapat kode berhenti dari pemain terbang kemudian pemain *Kompang* memainkan pola dasar *Pukul Panjang* dan beberapa pemain *Kompang* memberikan *Filler (isian)* empat kali pengulangan, pada pengulangan ketiga masuklah rabano dengan pola yang sama dengan pola *Kompang* yaitu pola *Pukul Panjang*, saat keduanya bermain bersamaan, terbang tetap memberikan *Filler* selama empat kali pengulangan. Setelah empat kali pengulangan, rabano, terbang, dan kompang memainkan pola rampak dasar *Pukul Panjang*.

Setelah beberapa kali pengulangan pola rampak, pemain terbang memainkan pola tingkah dan beberapa saat memberikan kode para pemain untuk memainkan pola ritme dengan dinamik, kemudian keras dan memainkan pola peralihan. Setelah pola peralihan, para pemain memainkan pola secara tanya jawab antar instrumen dan kembali lagi pada pola *Pukul Panjang* dengan menunggu kode untuk menuju ke

pola tanya jawab kembali namun dengan tempo yang naik dari tempo sebelumnya dengan dua kali pengulangan dan setelah itu dinamik dengan dua kali pengulangan. Setelah dua kali pengulangan secara dinamik pola dimainkan secara keras dengan empat kali pengulangan. Kemudian dilanjutkan dengan *Unisono* dan masuklah vokal.

ya - rob-bi-shal - li - 'a - la-mu-ha-mad ya - rob-bi-shal - li -
 'a - la-hi-wa - sa - lim ya - rob-bi - ba - lig - hul - wa - si -
 la - a - h ya - rob-bi - khu - sol - bil - had - li - l - lah

Notasi 4
 Oleh: Yuda Pratama

Setelah *free* vokal shalawat, seluruh pemain juga ikut bershalawat. Setelah satu pengulangan vokal bersama, terdapat *canon* pada vokal tersebut satu kali pengulangan. Setelah satu kali pengulangan secara *canon*, vokal tersebut kembali dilakukan bersama atau serentak dengan *harmoni* satu kali pengulangan. Kemudian disambung oleh vokal seluruh pemain dengan nada rendah atau *bass* sebagai alas atau *drown*. Disaat seluruh pemain vokal *drown*, pengkarya *free* vokal kembali namun berbeda dengan *free* sebelumnya.

ya-na-bi - sa-lam - 'a - la-i-ka - ya-ra-sul - sa-lam - 'a - la-i-ka -
 ya-ha-bib - sa-lam - 'a - la-i-ka - sho-la-wa - tul - lah-'a - la-i-ka

Notasi 5
 Oleh: Yuda Pratama

Disaat vokal *free* selesai, seluruh pemain serentak bershalawat dengan syair “Ya Nabi Salam ‘Alaika” dan disambung pola ritem yang pendek dan rampak.

ya-na-bi - sa-lam - 'a - la-i-ka

Notasi 6
 Oleh: Yuda Pratama

Kemudian dilanjutkan kembali dengan syair “Ya Rasul Salam ‘Alaika” secara bersamaan dan diikuti pola ritem yang pendek dan rampak juga namun berbeda dengan pola sebelumnya.

ya-ra-sul - sa-lam - 'a - la-i-ka

Notasi 7
 Oleh: Yuda Pratama

Setelah itu dilanjutkan dengan syair “Ya Habib Salam ‘Alaika” diikuti juga dengan pola ritem yang pendek dan berbeda pada pola-pola sebelumnya.

ya-ha-bib - sa-lam - 'a - la-i-ka

Notasi 8
 Oleh: Yuda Pratama

Dan selanjutnya syair “Shalawatullah ‘Alaika” secara bersamaan disambung dengan syair shalawat yang utuh dengan pola ritem dengan satu siklus pengulangan. Setelah itu masuklah pola duncang dengan empat kali pengulangan, dan terdapat kode untuk menuju pola tingkah pada pemain terbang. Kemudian pemain terbang memberikan kode untuk peralihan ke pola meter tiga. Dimana pola meter tiga ini juga terdapat vokal oleh satu orang laki-laki terlebih dahulu satu kali pengulangan dan disambung seluruh pemain dengan vokal yang sama dengan dua kali pengulangan dan pemain terbang tetap meningkat.



Notasi 9

Oleh: Yuda Pratama

Setelah itu terbang kembali memberikan kode untuk ke pola ritem berikutnya yaitu pola meter empat. Dimana pada meter empat ini, vokal terlebih dahulu tanpa instrumen dengan satu siklus pengulangan, setelah itu baru disambung dengan pola ritem pada instrumen dengan dua kali pengulangan dan dikode oleh terbang kembali untuk peralihan ke pola duncang kembali. Pada pola duncang tersebut dimainkan secara rampak dengan dua kali pengulangan dan meningkat dimainkan dengan empat kali pengulangan. Setelah itu terbang memberi kode untuk memainkan pola duncang yang rapat dan rampak dengan dua kali pengulangan dan meningkat dengan empat kali pengulangan.

Kemudian masuklah pada bagian akhir atau *ending* yaitu terdapat pola *unisono* dan pola jalan pada rabano. Setelah itu terdapat tanya jawab antara terbang dan

kompang dengan dua kali pengulangan dan dinamik. Disaat dinamik selesai, masuklah pola rampak dengan dua kali pengulangan dan diisi tingkah secara putus-putus lalu dilanjutkan tingkah dengan empat kali pengulangan namun tidak putus-putus. Setelah itu terdapat aksentuasi dua kali pengulangan dan *unisono*. Kemudian dilanjutkan kembali aksentuasi dengan satu kali pengulangan lalu masuk pola jalan yang energik dua kali delapan lalu masuk *unisono* terakhir yang terdapat aksentuasi sebagai mana akhir dari sebuah karya yang berjudul “*Pengalah Pukol*”. Pada karya ini menyampaikan pesan bahwa kita sebagai umat manusia harus selalu mengingat Allah SWT Nabi dan Rasul, dengan bershalawat hati kita merasa damai dan tentram.

KESIMPULAN

Bedasarkan garapan komposisi “*Pengalah Pukol*” yang disajikan yang berangkat dari *kompang* Riau, merupakan sebuah kesenian tradisi yang kaya dalam garapan dan pengembangan. Pada karya “*Pengalah Pukol*” ini pola tingkah dari lagu *pukol panjang* menjadi ketertarikan pengkarya untuk mengembangkan ide garapan yang menawarkan bentuk baru dalam mengembangkan pola gugah tingkah dengan garapan pendekatan tradisi dengan pola *kompang* yang di hadirkan dalam bentuk baru, agar nilai-nilai tradisi masih tetap di pertahankan.

Melalui ide dari pengalah pukol tersebut pengkarya menggarap permainan pola peralihan *pukol panjang* untuk menemukan pola *perpindahan* dengan memakai garap yang pernah dipelajari selama kuliah jenjang pendidikan di ISI Padangpanjang.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ardi Saputra, 2021.”*Gugah Batingkah*”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang ISI Padangpanjang
- Hamzani, 2008.”*Kompang Ku*”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang ISI Padangpanjang.

- Ilham Dani, 2021.”*Maindang Tigo Batingkai*”. *Laporan Karya Seni*. Padangpanjang ISI Padangpanjang.
- IndrawanNendi, 2014. “*Khusuak Bamuaro*” *Laporan Karya Seni*, Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Pande Made Sukerta, 2011. “ *Metode Penyusunan Musik (SebuahAlternatif)*”. Surakarta: ISI Press Solo.
- Rizki Mardi, 2019.”Guguah Pa-anta”. *Laporan Karya Seni* .Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Suka Hardjana, 2003. “*Coret-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*”. Cetakan ke-1. Jakarta: The Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

INFORMAN

1. Nama : Aripin
Umur : 56 tahun
Pekerjaan : Nelayan
Suku : Melayu
Alamat : Desa Concong,
Kecamatan Concong
Luar
2. Nama : Ilyas
Umur : 43 Tahun
Pekerjaan : Pedagang
suku : Melayu
Alamat : Desa Concong,
Kecamatan Concong Luar