

Bentuk Musik Variasi Pada Karya Musik “Hom Pim Pah”

Oleh: Inggit Erlianto/092134250

Dosen Pembimbing: Agus Suwahyono S.Sn, M.Pd.

Abstrak

Karya musik “Hompimpah” merupakan karya musik yang diciptakan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan. Karya ini terinspirasi dari permainan-permainan rakyat yang saat ini jarang ditemukan lagi didalam kehidupan masyarakat. Berawal dari fenomena tersebut komposer ingin mengekspresikan nuansa kegembiraan yang dialami anak-anak saat bermain dengan permainan tradisional ke dalam sebuah karya musik berjudul “Hompimpah”. Karya musik “Hompimpah” merupakan salah satu jenis musik instrumental dengan bentuk variasi artinya lagu induk atau biasa disebut dengan “Tema” yang kemudian di ulang lagi dengan variasi 1, variasi 2, dan variasi 3 dst. Musik instrumental adalah permainan musik tanpa vokal (Banoe, 2003). Umumnya sampai masa barok musik instrumental tidak mandiri tetapi berperan untuk mengiringi tari dan nyanyi untuk menghibur. Maka cukup di improvisasi saja. Musik instrumental dengan tujuan pada dirinya sendiri baru mulai berkembang pada abad 16 dengan di terapkan bentuk dan teknik komposisi vokal pada instrumen. Karya musik “Hompimpah” termasuk salah satu karya komposisi dengan bentuk variasi, dari tema yang kemudian di kembangkan dengan berbagai macam variasi baik irama, harmoni melodi, dll. Dalam karya musik “Hompimpah” terdapat introduksi sepanjang 12 birama. Tema lagu terdiri dari 18 birama, kemudian di kembangkan dari variasi 1 sampai variasi 3, yang secara keseluruhan mencapai 266 birama.

Kata Kunci: Bentuk variasi pada karya musik “Hom Pim Pah”.

1. Pendahuluan

1.1 Konsep Garapan

musik adalah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi. Namun dalam penyajiannya, sering dengan unsur-unsur lain, seperti bahasa, gerak, atau pun warna. Melodi adalah rangkaian dari sejumlah nada atau bunyi, yang ditanggapi berdasarkan perbedaan tinggi rendah (pitch) atau naik turunnya. Dapat merupakan satu bentuk rangkaian dari sejumlah nada atau bunyi, yang ditanggapi berdasarkan perbedaan tinggi rendah (pitch) atau naik-turunnya. Dapat merupakan satu bentuk ungkapan penuh atau hanya berupa penggalan ungkapan. Irama adalah gerak yang teratur yang mengalir, karena munculnya aksentuasi secara tetap. Keindahan akan lebih terasa oleh adanya jalinan perbedaan nilai dari satuan-satuan bunyinya (duration), disebut juga ritme. Harmoni adalah perihal keselarasan paduan bunyi. Secara teknis meliputi susunan, peranan, dan hubungan dari sebuah paduan bunyi dengan sesamanya, atau dengan bentuk keseluruhannya (Soeharto. M 1992 : 86). dalam karya ini komposer mengungkapkan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan yaitu latar belakang yang bertema pergeseran permainan rakyat menjadi sebuah karya musik yang diberi judul *Hompimpah*. Tujuan dari dipilihnya judul “hompimpah” ini yakni memberikan gambaran kepada audiens maupun pembaca bahwa Permainan tradisional rakyat seperti *petak umpet*, *gobak sodor*, *patel lele* dll., saat ini sudah jarang dimainkan anak-anak karena faktor perubahan zaman, padahal permainan tersebut sebenarnya mengandung unsur-unsur pendidikan dan mengandung sportifitas.

Sedangkan Bentuk adalah suatu gagasan atau ide yang nampak dalam pengolahan/ susunan semua unsur musik dalam sebuah komposisi. Ide ini mempersatukan nada-nada musik serta terutama bagian-bagian komposisi yang dibunyikan satu persatu sebagai kerangka (Prier, 1996:2). Selanjutnya Karl-Edmund Prier (1996:2) juga menyatakan bahwa bentuk musik dapat dilihat secara praktis sebagai ‘wadah’ yang ‘diisi’ oleh seorang komponis dan diolah sedemikian rupa hingga menjadi musik yang hidup. Karya musik “hompimpah” ini menggunakan bentuk musik variasi. Menurut buku Karl edmund Preir yang berjudul Ilmu Bentuk Musik (1996) Bentuk musik variasi adalah mengulang sebuah lagu induk yang biasanya disebut ‘tema’ dengan perubahan (di sebut variasi-variasi) sambil mempertahankan unsur tertentu dan menambah/ menggantikan unsur lain. Jenis variasi berpangkal dari tiga unsur pokok dari musik, yaitu melodi, irama, dan harmoni. Karya musik ”hompimpah” disajikan dengan format ansamble gitar yang dibagi menjadi 4 suara dan berjumlah 24 pemain. Dalam karya musik “Hompimpah” terdapat introduksi sepanjang 12 birama. Tema lagu terdiri dari 18 birama, kemudian di kembangkan dari variasi 1 sampai variasi 2, yang secara keseluruhan mencapai 266 birama. Komposer ingin bermain dan menonjolkan berbagai suasana pada karya musik ini, sebagaimana pendapat dari Susanne K. Langer tentang *The Symbol In Art*, yaitu symbol-simbol yang ditempelkan pada karya seni(Soedarso, 2006: 39). Misalnya akord minor menggambarkan suatu kesedihan tertentu, atau akord mayor yang menggambarkan rasa kegembiraan. Karya musik “Hompimpah” merupakan salah satu jenis musik instrumental dengan bentuk variasi artinya lagu induk atau biasa disebut dengan “Tema” yang kemudian di ulang lagi dengan variasi 1, variasi 2, dan variasi 3 dst. Musik instrumental adalah permainan musik tanpa vokal (Banoe, 2003).

1.2 Metode Penciptaan

Ide yang komposer dapatkan dari komposisi yang berjudul *Hompimpah* ini adalah suatu ungkapan komposer, dimana dalam kesehariannya dulu dia sering bermain *petak umpet*, *gobak sodor*, *cublek-cublek suweng* sekarang sudah tidak ada lagi yang memainkannya. Dalam keseharian anak-anak jaman sekarang, komposer tidak lagi menemukan permainan-permainan tradisional yang dulu sering di mainkan untuk mencari hiburan. Pada zaman sekarang anak-anak lebih suka bermain dengan kemajuan teknologi seperti game online. Namun komposer juga menerima sebuah pertunjukan ketika komposer melihat video ansamble gitar klasik oleh mahasiswa ISI Yogyakarta dengan membawakan lagu-lagu daerah, dari rangsang audio diatas komposer mendapatkan ide untuk membuat karya musik dengan format ansamble sejenis alat musik gitar klasik. Setelah menentukan rangsang awal, komposer mulai bekerja melakukan proses karya. Proses ini di mulai dari rangsang awal yaitu komposer mencari referensi lagu-lagu ansamble gitar klasik untuk dijadikan inspirasi. Dalam karya ini komposer berimajinasi dengan membayangkan suasana ketika anak-anak bermain permainan tradisional. Dari situ komposer terinspirasi untuk menyusun rangkaian lagu melalui alat musik gitar sedikit demi sedikit mulai dari *introduction* ke *tema* dan kemudian mengembangkan variasi-variasi dari tema tersebut. Dalam hal menyampaikan materi karya, komposer memberikan partitur kepada para pemain. Tujuannya ialah agar para pemain mengetahui konsep lagu yang akan di mainkan pada karya *hompimpah*. Selain melakukan hal tersebut komposer juga mengajak diskusi kepada para pemain mengenai tempo, dinamika dan ritmik saat latihan berlangsung, Tujuannya ialah agar para pemain mengerti cara memainkan lagu sesuai yang diharapkan komposer.

2. Pembahasan

2.1 Proses Berkarya

Proses berkarya dilakukan dalam beberapa tahapan yakni menemukan tema pokok garapan, menuliskan ke dalam notasi balok, kemudian latihan dengan pemain musik secara langsung menggunakan berbagai instrumen. Proses menemukan tema lagu pokok oleh komposer yaitu dengan mencari pola-pola motif sederhana yang disusun menjadi sebuah tema melodi. Beberapa referensi yaitu tembang *Hompimpah* dimana biasanya tembang ini digunakan sebagai pembuka/mengawali sebuah permainan rakyat di jaman dahulu. Karya musik ini juga mengadopsi nada-nada dari daerah-daerah yang ada di Indonesia seperti lagu daerah Bali, Sunda, dan Banyuwangi. Pemilihan nada-nada dari daerah-daerah yang ada di Indonesia ini guna untuk mendukung karakter dan nuansa dalam karya musik *Hompimpah*, misalnya dengan menggunakan teknik taballet menyelipkan senar no 1 ke no 2 untuk menggambarkan *ceng-ceng* seperti musik daerah Bali dan teknik memukul body gitar untuk menggambarkan musik *kuntulan*. Komposer melanjutkan bagian-bagian selanjutnya dengan proses yang sama seperti pada bagian awal. Setelah satu komposisi musik utuh tercipta komposer melanjutkannya kedalam proses latihan. Setelah 8 kali latihan komposer merasa musiknya sudah baik dan siap untuk dibawakan pada saat ujian.

2.2 Deskripsi Hasil Karya

Bentuk musik dalam karya “Hompimpah” merupakan bentuk musik variasi yang terdiri dari 266 birama dengan 4 bagian pokok yakni introduksi, tema, variasi 1, variasi 2, variasi 3. Berikut ini bagian-bagian dari musik “Hompimpah”.

2.1.1 Introduction

Pada bagian introduksi diawali dengan solo gitar memainkan melodi beserta akord dan di susul dengan siulan dari semua player yang masuk pada birama ke 2. Kemudian dilanjutkan solo gitar kembali dengan tempo adagio dan rubato dengan sukatan 3/4. gitar solo memainkan melodi pada tangga nada D dengan menggunakan ritme dari notasi setengah, penuh, seperempat dan seperenambelasan. Pada birama ke 9 Gitar I, II, III dan IV mulai menyusul pergerakan melodi dari gitar solo dengan melodi yang sama namun juga di beriiringan dengan akord. Berikut sebagian potongan partitur introduksi.



The image displays two systems of musical notation for the introduction of the piece "Hompimpah". The first system is marked "Adagio" and features a guitar solo in the upper voice with a melodic line and accompaniment. The second system shows the entry of four other instruments (Gitar I, II, III, and IV) following the solo, with their respective melodic and accompaniment parts.

Gambar 1. Notasi (bagian introduksi)

2.1.2 Tema

Karya musik “Hompimpah” diawali dengan sebuah tema sepanjang 78 birama. Pada bagian tema menggunakan tanda sukut 3/4, 2/4, dan 4/4 dengan tempo allegro. Nada yang dimainkan adalah nada-nada tunggal didalam gitar I, gitar II dan nada-nada yang berbentuk akord terdapat dalam gitar III dan gitar IV. Pada bagian tema ini, solo gitar mengikuti peranan gitar I, memainkan nada tunggal. Nada-nadanya di dominasi oleh nilai nada seperdelapanan (1/8), setengah (1/2), seperempat (1/4), dan seperenambelas (1/16). Padaawal tema melodi gitar I, gitar II, gitar IV menggunakan teknik pizzicato sedangkan gitar IV bermain perkusi pada body gitar. Pada bagian tema ini akan di jelaskan struktur melody dari gitar I, II, II, IV. Berikut sebagian potongan partitur dari tema karya musik “Hompimpah”.

The image displays a musical score for five guitars, arranged in two systems. The top system consists of five staves, each labeled 'Guitar'. The first staff is marked 'Allegro' and 'pizz.' (pizzicato). The second staff also has 'pizz.' markings. The fourth staff includes the instruction 'percussive rasanca pada body gitar' (percussive rattle on the guitar body). The bottom system also has five staves, with dynamic markings such as 'p' (piano) and 'pizz.' appearing in the second, third, and fourth staves. The notation includes various rhythmic values and articulation marks.

Gambar 2. Notasi (bagian tema)

2.1.3 Variasi I: variasi irama dan harmoni

Sebuah karya musik yang memakai bentuk variasi tentunya memiliki sebuah tema dan kemudian di variasikan baik harmony, melodi, atau irama. komposer akan menjelaskan bagian tentang variasi 1 ini.

Variasi 1 dalam karya musik *hompimpah* yaitu penggabungan antara variasi irama dan harmoni yang didalamnya terjadi perubahan birama, tempo, sukat dan akord dari yang sebelumnya mayor lalu di minorakan. Dalam karya musik “Hompimpah” pada bagian variasi 1: variasi irama dan harmoni ini panjang pendeknya nada di rubah menjadi nilai nada perdelapanan dan perempatan. Perubahan sukat juga terjadi dalam variasi ini yaitu sukat $7/8$, $5/8$, dan $6/8$. Lagu dalam variasi 1 ini tetap namun akord pengiringnya divariasikan, misalnya dengan perubahan akord minor yang semula dalam bagian tema menggunakan akord D mayor sekarang pada bagian variasi I menjadi D minor, dan di variasikan lagi dengan modulasi ke dalam akord A mayor. Di bagian awal bagian variasi 1 melodi yang nampak adalah nada perempatan dengan sukat $7/8$ bermain teknik harmonic oktav dengan mengambil dari salah satu nada akord dari melodi pokok/ bagian awal nada dari tema, karena melodi dibagian awal variasi 1 di buat agak renggang. Pada birama 124 di variasi 1 ini melodi hampir sama persis dengan bagian tema pada birama 64, namun nada di buat lebih rapat dengan sukat $5/8$ agar melodi tidak lepas dari tema. Dalam variasi 1 ini yang banyak mengalami perubahan yaitu irama.

Berikut sebagian gambar fullscore bagian variasi 1.



Gambar 3. Notasi (bagian variasi I)

2.1.4 Variasi II: Variasi karakter

Dalam karya musik “Hompimpah” pada bagian variasi karakter ini melodi dan harmoni mengalami perubahan cukup banyak demi untuk mengungkapkan suatu ciri/ sikap/ pola yang khas. Di bagian ini motif melodi pokok tidak terlihat lagi hanya akord dan harmoni yang tidak lepas. Variasi karakter ini dimaksudkan untuk mengungkapkan suatu ciri yang di inginkan oleh komposer yaitu tentang pergeseran permainan rakyat, dalam bagian ini musik terkesan seperti musik dalam game moderen pada birama 180-189. Kemudian pada birama selanjutnya menyampaikan makna tentang permainan rakyat di indonesia yang mengadopsi nada-nada dari daerah Jawa, sunda dan Bali. Pada bagian variasi karakter terdapat 25 birama yang di awali dengan solo gitar. Terdapat nilai ketukan perdelapanan, perempatan, dan perenambelasan dengan sukut 4/4. Di dalam variasi ini ada variasi irama sebagai unsur baru. Berikut sebagian potongan pada bagian variasi karakter.

This musical score is for a guitar solo in 4/4 time, marked in the key of D major. It consists of three staves:

- Staff 1 (Guitar):** Features a tremolo effect over a series of chords: D major, A major, F#m, and D major.
- Staff 2 (Gtr):** Starts with a triplet of eighth notes (D, E, F#) marked 'arco', followed by a series of eighth-note chords: D major, A major, F#m, and D major. It then continues with a melodic line of eighth notes: D, E, F#, G, A, B, A, G, F#, E, D.
- Staff 3 (Gtr):** Provides a harmonic accompaniment with chords: D major, A major, F#m, and D major, interspersed with melodic fragments.

Gambar 4. Notasi (bagian variasi II solo gitar)

This musical score is for a guitar full score in 4/4 time, marked in the key of D major. It consists of two systems, each with five staves:

- System 1:** Shows five guitar parts. The top four staves are mostly silent, with some melodic lines in the fifth staff. The bottom staff has a melodic line with a 'gliss' (glissando) effect.
- System 2:** Shows five guitar parts. The top two staves have melodic lines with 'trm' (trills) and 'gliss' effects. The third staff has a melodic line with a 'gliss' effect. The bottom two staves have melodic lines.

Gambar 5. Notasi (bagian variasi II full score)

2.1.5 Variasi III (finale) : Variasi bebas

Dalam karya musik “hompimpah” pada bagian variasi bebas ini tidak seluruh tema divariasikan tetapi hanya irama yang dimasukan dengan teknik permainan pukulan pada body gitar. karena agak bebas juga, maka agak sukar menemukan relasi pada bagian tema / lagu asli. Melodi pada tema sama sekali tidak nampak pada bagian variasi 3 ini, Yang paling menonjol dibagian ini yaitu perubahan tempo (moderato) ke allegro sampai ke presto dengan teknik accellerando. Karena variasi ini adalah sekaligus finale maka di perbanyak teknik pada permainan gitar. pada variasi bebas ini terdapat 47 birama dengan sukata 4/4 dan sukata 3/4 sebagai jembatan menuju arco setelah melakukan permainan pukulan pada body gitar. bagian variasi 3 ini merupakan kontras dari variasi 2 dengan memberikan teknik permainan yang terdapat pada variasi 2. Berikut adalah sebagian potongan partitur pada bagian variasi 3 (finale).



Gambar 6. Notasi (bagian variasi III full score)

Pada gambar partitur diatas bagian awal variasi III ini menggunakan teknik pukulan pada body gitar, disini hanya dituliskan ritme dengan keterangan nada A berbunyi *dung*, dan nada E berbunyi *tak*.

The image shows a musical score for five guitars, arranged in five staves. The music is in 4/4 time and features a complex rhythmic pattern. The notation includes various note values, rests, and dynamic markings. The first two staves (Guitar I and II) show melodic lines with notes and accidentals. The third and fourth staves (Guitar III and IV) show rhythmic patterns with notes and rests. The fifth staff (Guitar V) shows a rhythmic pattern with notes and rests. The score is written in a standard musical notation style with a treble clef and a key signature of one sharp (F#).

Gambar 7. fullscore variasi 3 (finale)

Gambar diatas dalam variasi III ini gitar I dan II menggunakan teknik harmonic dengan nada yang nilai ketukanya seperdelapanan dan triol. Sedangkan gitar III dan 4 sebagai pengiring dengan menggunakan teknik pukulan pada body gitar dengan nilai nada yang sama yaitu seperdelapanan dan triol. Melodi juga tidak dapat terlihat, yang menonjol hanya irama.



Gambar 8. Foto perform karya musik “hompimpah” (dok. Penulis: mei 2013)



Gambar 9. Foto perform karya musik “hompimpah” (dok. Penulis: mei 2013)

3. Penutup

3.1 Simpulan

Karya musik “Hompimpah” merupakan karya musik yang bertema tentang pergeseran permainan rakyat. Karya musik ini menceritakan dimana anak-anak dahulu yang suka bermain secara berkelompok namun sekarang lebih menyukai permainan yang praktis seperti, *playstation* dan *game online*. Permainan zaman modern ini telah merubah sifat anak cenderung menjadi manusia yang individu. Karya musik “Hompimpah” termasuk komposisi dengan bentuk variasi, dari tema yang kemudian dikembangkan dengan berbagai macam variasi baik, irama maupun melodi. Dalam karya musik *hompimpah* pada variasi I yaitu penggabungan antara variasi irama dan harmoni yang didalamnya terjadi perubahan birama, tempo, sukut dan akord dari yang sebelumnya mayor lalu di minorakan. Variasi 2 dalam karya musik *hompimpah* yaitu melodi dari tema sama sekali dihilangkan, tujuannya adalah melepaskan melodi dari tema agar nuansa yang diberikan tampak beda dengan menggunakan melodi yang cenderung mengadopsi nada-nada yang ada di Indonesia. Pada variasi bebas / finale ini melodi utama juga tidak terlihat. Variasi 3 ini kontras dari variasi 2 yang nampak menyambung. Namun hanya bermain dengan teknik pukulan pada body gitar. Karya musik ini sudah dapat disebut musik variasi karena didalam karya ini terdapat beberapa variasi yang dikembangkan melalui lagu induk.

3.2 Saran

Bersumber dari kesimpulan di atas, maka perlu adanya saran dari komposer yang ditujukan kepada masyarakat. Perkembangan zaman yang semakin pesat ini memberikan dampak besar bagi pergeseran tradisional rakyat. Banyaknya permainan moderen yang kini berkembang pesat merubah perilaku anak-anak yang cenderung memiliki sifat individu. Hal ini dapat ditanggulangi dengan cara melestarikan permainan rakyat di setiap daerah yang ada di indonesia. Karya musik hompimpah diharapkan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Sendratasik dalam proses penciptaan karya musik. Selain itu diharapkan juga mampu menjadi sebuah inspirasi untuk berkarya dengan tema yang sejenis di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Banoë, Pono. 2003. *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Yogyakarta: Kanisius.

Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta. Kanisius

Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Galangprees

Prier, SJ Karl-Edmund. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta. Pusat Musik Liturgi.

Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik Indonesia*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.