



KARYA MUSIK CANG PANAH: REPRESENTATIF KEUDE KUPI SEBAGAI AXIS MUNDI BAGI MASYARAKAT ACEH

Surya Rahman^{1*}, Rico Gusmanto^{2*}

Program Studi Seni Karawitan Jurusan Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh
Jl. Transmigrasi, Gampong Buket Meusara, Kec. Kota Jantho, Kab. Aceh Besar, Kode Pos 23911
Aceh, Indonesia
Email: suryarahman@isbiaceh.ac.id, ricogusmanto@isbiaceh.ac.id

Abstrak

Cang Panah merupakan sebuah karya komposisi musik yang terinspirasi dari fenomena aktivitas masyarakat Aceh di *keude kupa*. Masyarakat Aceh selalu mendatangi *keude kupa* saban hari untuk melakukan berbagai aktivitas. Aktivitas ini terbentuk dari interaksi sosial yang dilakukan masyarakat. Terdapat tiga bentuk interaksi sosial yang ditemukan pada *keude kupa*, yaitu interaksi antar individu, individu dengan kelompok, serta interaksi antar kelompok. Tiga bentuk interaksi sosial ini merupakan nilai-nilai sosial yang tercipta dari aktivitas masyarakat Aceh. Hal ini menjadikan *keude kupa* sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh ditinjau dari interaksi sosial. Gagasan ini diaktualisasikan dalam bentuk karya musik menggunakan prinsip dialog bunyi. Tujuan dari penciptaan seni ini adalah mengaktualisasikan nilai-nilai sosial yang terdapat pada *keude kupa* melalui karya musik dalam bentuk dialog bunyi. Metode yang digunakan pada penciptaan seni ini adalah kombinasi proses penciptaan oleh Pande Made Sukerta dan Rahayu Supanggah yang dielaborasi dalam empat tahapan yaitu pencarian momen musikal, perumusan ide garapan, penentuan garapan, dan menuangkan ide interpretasi garapan. Hasil yang dicapai dari penelitian karya seni ini adalah sebuah musik yang terbagi menjadi tiga bagian karya. Setiap bagian karya merupakan representatif dari bentuk interaksi sosial masyarakat.

Kata Kunci: Aceh, *Axis Mundi*, *Keude Kupa*.

Abstract

Cang Panah is a musical composition inspired by the phenomenon of Acehese people's activities in *Keude Kupa*. The people of Aceh always come to *Keude Kupa* every day to carry out various activities. This activity is formed from social interactions carried out by the community. There are three forms of social interaction found in *Keude Kupa*, namely interactions between individuals, individuals with groups, and interactions between groups. These three forms of social interaction are social values created by the activities of the Acehese people. This makes *keude kupa* an *axis mundi* for the people of Aceh in terms of social interaction. This plant is actualized in the form of musical works using the principle of sound dialogue. The purpose of the creation of this art is to actualize the social values contained in the *keude kupa* through musical works in the form of sound dialogue. The method used in making this art is a combination of the creation process by Pande Made Sukerta and Rahayu Supanggah which is elaborated in four stages, namely searching for musical moments, formulating work ideas, determining work, and expressing ideas for interpretation of art. The result of this research is a music which is divided into three parts. Each part of the work is a representation of the form of community social interaction.

Keywords: Aceh, *Axis Mundi*, *Keude Kupa*.

PENDAHULUAN

Cang Panah merupakan sebuah karya komposisi musik yang terinspirasi dari fenomena sosial masyarakat Aceh. Fenomena sosial yang dimaksud terjadi di *keude kupa* (warung kopi). *Keude kupa* merupakan salah satu bentuk warung tempat jual beli minuman kopi (Khairani, 2015). Kopi merupakan menu utama di *keude kupa*, namun tempat ini juga menyediakan menu lain seperti teh, minuman kemasan, cemilan, dan lainnya. *Keude kupa* saat ini telah memiliki berbagai

fasilitas seperti televisi, *wifi*, hiburan musik, dan toilet. Fasilitas-fasilitas ini akan menarik perhatian pengunjung untuk mendatangi suatu *keude kupa*.

Kehidupan masyarakat Aceh memiliki keterkaitan yang erat terhadap keberadaan *keude kupa*. Telah diketahui bahwa keberadaan *keude kupa* sejak zaman dahulu sudah dimanfaatkan bagi masyarakat Aceh untuk berbagai aktivitas. Salah satu peran *keude kupa* pada zaman penjajahan adalah sebagai tempat untuk



menyusun strategi perang (Mursyidin, 2018). Hal ini berarti minum kopi hanyalah aktivitas sekunder yang dibarengi dengan aktivitas primer masyarakat di *keude kupa*.

Keterkaitan antara masyarakat Aceh dan *keude kupa* telah terjadi dari dahulu hingga sekarang. Keterkaitan ini membuat kebiasaan minum kopi bagi masyarakat Aceh menjadi suatu budaya yang unik. *Keude kupa* saat ini menjadi salah satu tempat yang ramai dikunjungi masyarakat. Tak jarang ditemui banyak aktivitas minum kopi dilakukan di pagi, siang, maupun malam hari. Pengunjung *keude kupa* saat ini juga tidak terbatas pada sekat sosial.

Dengan berbagai fasilitas yang disediakan, *keude kupa* sering dijadikan sebagai tempat beraktivitas bagi masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa *keude kupa* merupakan ruang publik yang menjelma menjadi simbol budaya bagi masyarakat Aceh (Taqwadin, Sulaiman, Akmal, & Fauzan, 2019). Aktivitas sosial ini tidak hanya terjadi antara sesama pengunjung, namun juga terjadi antara pengunjung dan pekerja/pemilik *keude kupa*. Uniknya, orang yang saling tidak mengenal pun dapat berinteraksi, seperti meminjam pemantik api, bertanya sandi *wifi*, bahkan saling mengobrol antara teman satu meja yang tidak dikenal.

Ditinjau dari berbagai aktivitas sosial yang terjadi di *keude kupa*, dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* merupakan *axis mundi* bagi masyarakat Aceh. Royke Bobby Koapaha dalam tulisan Surya Rahman (2017) menyebutkan bahwa *balai* (pasar tradisional) dijadikan sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Minangkabau, hal ini disebabkan oleh terjadinya interaksi sosial yang terbangun dalam proses jual-beli. Berdasarkan pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa *axis mundi* merupakan pusat terjadinya aktivitas sosial masyarakat. Dengan demikian, *keude kupa* merupakan *axis mundi* bagi masyarakat Aceh yang ditinjau dari eksistensi *keude kupa* sebagai titik pertemuan yang melahirkan interaksi sosial masyarakat.

Interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi pada sekelompok individu yang saling berhubungan (Pebriana, 2017). Interaksi sosial dapat dibedakan berdasarkan karakteristiknya, yaitu interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Soekanto, 2010). Tiga bentuk interaksi sosial ini dapat ditemui pada aktivitas masyarakat Aceh di *keude kupa*.

Berdasarkan pemaparan di atas, nilai interaksi sosial di *keude kupa* sebagai *axis mundi* masyarakat Aceh

menjadi gagasan dalam penciptaan sebuah karya musik. Para ulama Aceh menjadikan kesenian sebagai media dakwah Islam ke seluruh Aceh (Manalu & Febryanti Sukman, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa musik sebagai bagian dari kesenian telah menjadi media komunikasi masyarakat Aceh melalui syair-syair sebagai media dakwah.

Dengan demikian, penciptaan karya musik ini bertujuan untuk mengaktualisasikan nilai interaksi sosial masyarakat Aceh di *keude kupa* melalui dialog bunyi. Berdasarkan tujuan ini, maka manfaat yang diperoleh yaitu meningkatkan wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam proses penciptaan karya seni yang bersumber dari fenomena sosial serta menjadi sumber pengetahuan bagi masyarakat Aceh dalam pelestarian lokalitas dan nilai budaya.

KAJIAN TEORI

1. Reinterpretasi

Karya musik “Cang Panah” digarap menggunakan pendekatan reinterpretasi. Waridi dalam Gusmanto (2021) menyebutkan bahwa reinterpretasi merupakan pendekatan yang melahirkan kekarya karawitan dengan cara menafsirkan kembali terhadap vokabuler yang telah ada. Dalam konteks karya ini, *keude kupa* ditafsirkan sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh yang ditinjau dari interaksi sosial. Interaksi sosial kemudian ditafsirkan kembali ke dalam bentuk dialog bunyi. Dialog bunyi ini diaktualisasikan dengan meminjam vokabuler dari prinsip *cae* pada kesenian *seudati* yang berbentuk sahut-sahutan.

2. Dialog Bunyi

Dialog bunyi terdiri dari dua kata, yaitu dialog dan bunyi. Dialog memiliki arti percakapan (Kemdikbudristek, 2016b), sedangkan bunyi berarti sesuatu yang didengar oleh telinga (Kemdikbudristek, 2016a). Bunyi dalam konteks ini adalah sesuatu yang didengar dalam bentuk musik. Musik memiliki arti segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja dan disajikan sebagai musik (Setiawan, 2011). Berdasarkan definisi ini maka dialog bunyi berarti suatu percakapan yang dilakukan melalui media musik.

METODE PENCIPTAAN

Bambang Sunarto dalam Hadi Suhendra (2018) menyatakan bahwa metode penciptaan berkaitan dengan aspek formal dari sebuah karya seni. Dengan demikian, untuk melahirkan karya musik “Cang Panah” dibutuhkan suatu metode untuk mendapatkan susunan artistik yang melekat pada suatu karya seni. Terdapat empat metode penciptaan yang dilakukan pada perancangan karya musik “Cang Panah”, yaitu:





1). Pencarian Momen Musikal

Pencarian momen musikal bertujuan untuk mengetahui data terkait aspek musikal yang terdapat dalam *keude kupa* dan interaksi sosial. Untuk mendapatkan data ini, peneliti melakukan suatu proses pencarian data dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan payung untuk pendekatan yang lebih luas dan beragam dalam rangka mempelajari mengenai kehidupan atau kejadian sosial yang natural (Saldana, 2011). Penciptaan karya seni mengenai interaksi sosial masyarakat Aceh di *keude kupa* merupakan hasil pemikiran berdasarkan fenomena alami yang terjadi di tengah masyarakat.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci (*researcher as key instrument*) yang mengumpulkan sendiri data melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara dengan partisipan (Cresswell, 2010). Berdasarkan pendapat ini, terdapat dua teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data musikal. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

(1). Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengamati objek dengan cara meninjau dan berinteraksi langsung dengan pelaku interaksi guna mendapatkan data yang berkaitan dengan masalah atau fokus penelitian karya seni ini. Observasi dilakukan pada berbagai *keude kupa* di daerah Kota Banda Aceh. Observasi pada penelitian karya seni ini adalah mengamati aspek-aspek musikal yang terjadi di *keude kupa*. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa bunyi dentingan gelas, suara “sruputan minuman”, dan suara mengobrol merupakan aspek musikal yang paling banyak didengar.

(2). Dokumentasi

Tahap ini merupakan kegiatan mendokumentasikan setiap peristiwa musikal pada *keude kupa*. Segala bentuk hasil observasi diperkuat dengan data berupa video, rekaman suara, dan dokumentasi foto. Hasil dokumentasi ini juga digunakan sebagai referensi dalam proses verifikasi data observasi. Segala aspek musikal yang diperoleh pada data dokumentasi menjadi bukti konkret keberadaan aspek musikal di *keude kupa*. Data inilah yang menjadi vokabuler pada karya seni musik “Cang Panah”.

2). Perumusan Ide Garapan

Setelah gagasan isi karya seni ditentukan, tahap berikutnya adalah mengaplikasikan gagasan tersebut ke dalam ide garapan. Ide garapan dalam penelitian ini diaktualisasikan ke dalam tiga bagian karya. Bagian-

bagian karya ini disajikan dalam bentuk satu kesatuan karya yang utuh, dimana bagian karya ini tidak terpisah ke dalam segmen-segmen, melainkan disajikan secara berkelanjutan antara bagian pertama hingga ketiga. Masing-masing bagian merefleksikan ide garapan yaitu interaksi sosial yang terjadi di *keude kupa*. Interaksi sosial terdiri dalam tiga bentuk yaitu antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Soekanto, 2010). Tiga bentuk interaksi tersebut menjadi tema pada setiap bagian karya.

3). Penentuan Garapan

Dalam menentukan garapan, peneliti menggunakan pendekatan reinterpretasi dari Waridi. Karya musik yang menggunakan pendekatan ini secara substansi adalah mengolah idiom ke dalam bentuk yang berbeda dari aslinya. Dalam karya seni ini, ide karya merupakan hasil penafsiran ulang terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Keberadaan *keude kupa* ditafsirkan sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh yang ditinjau dari interaksi sosial. Interaksi sosial kemudian ditafsirkan kembali ke dalam bentuk interaksi musik melalui penggarapan dialog bunyi. Dengan demikian interaksi menjadi tema garapan yang diaktualisasikan ke dalam bentuk dialog bunyi.

4). Menuangkan Ide Garapan

Pada tahap ini, dilakukan penuangan ide garapan ke dalam bentuk komposisi musik. Komposisi musik merupakan pengembangan ide musikal dan penggabungan elemen-elemen musik menjadi sebuah sajian musik yang orisinal (Herdianto, Yussnelli, & Antara, 2021). Untuk menuangkan ide garapan menjadi sajian musik yang orisinal, digunakan teori garap dari Rahayu Supanggah, yaitu:

(1). Materi Garap

Materi garap dalam karya ini menggunakan momen musikal yang terdapat pada *keude kupa* dan idiom musik tradisi Aceh. Data musikal tersebut berupa bunyi-bunyian berupa “sruputan” minuman, dentingan gelas, obrolan, dan lainnya yang disusun menjadi sebuah musik. Idiom-idiom musik tradisional Aceh yang digunakan adalah unsur musik Aceh yang memiliki aspek interaksi atau dialog, seperti teknik *call and respon* dan *interlocking*. Beberapa idiom musik yang digunakan adalah prinsip *cae* pada *seudati*, dimana idiom ini diinterpretasikan sebagai bentuk interaksi dalam bentuk sahut-sahutan. Idiom yang kedua adalah jalinan pola pada permainan *didong*, hal ini mewakilkan bentuk perdebatan sebagai bagian dari interaksi.



(2). Pengarap

Pengarap merupakan musisi serta seluruh komponen yang terlibat dalam proses penciptaan suatu karya. Dalam melakukan suatu proses kreatif, pemilihan musisi dirasa perlu agar tujuan dari penciptaan karya dapat tercapai. Karya ini diaktualisasikan menggunakan enam orang musisi yang setiap musisi memainkan instrumen sesuai keahlian, yaitu instrumen *violin*, *woodwind*, *accordion*, *bass*, *guitar*, dan *vocal*.

(3). Sarana Garap

Sarana garap adalah media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, ide musikal, dan pesan dalam karya musik. Media garap pada musik ini tidak menggunakan instrumen musik Aceh, melainkan menggunakan beberapa instrumen konvensional dan beberapa non instrumen musik. Pemilihan instrumen ini dilatarbelakangi oleh pendekatan reinterpretasi yang digunakan, dimana instrumen ini dapat mengolah idiom-idiom musik ke dalam bentuk yang berbeda dengan asalnya.

(4). Prabot Garap

Prabot garap merupakan peralatan garap atau elemen garapan. Wilayah prabot garap berkaitan dengan teknik-teknik garap yang digunakan untuk mengolah bunyi menjadi komposisi musik. Adapun teknik garap yang digunakan pada karya ini adalah *call and respons* dan *interlocking*. *Call and respons* merupakan suatu teknik berbentuk responsorial, dimana teknik ini dapat merealisasikan bentuk interaksi di dalam musik, sedangkan *interlocking* merupakan jalinan beberapa pola yang dimainkan dalam waktu bersamaan, dimana teknik ini ditafsirkan sebagai bentuk perdebatan atau diskusi dalam interaksi sosial. Kedua teknik tersebut merupakan teknik garap utama, namun beberapa teknik lainnya tetap digunakan untuk membangun kompleksitas garap.

(5). Penentuan Garap dan Pertimbangan Garap

Penentu dan pertimbangan garap merupakan dua poin penting yang saling berkaitan satu sama lainnya. Proses menentukan karakteristik dalam karya ini tidak lepas dari pengaruh empirik dan pengetahuan komposer. Karakter karya ini dipengaruhi oleh aspek-aspek garap yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti pemilihan instrumen, teknik, garap, dan materi garap. Semua aspek tersebut merupakan hasil kreativitas yang bersumber dari naluri dan intuisi komposer.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Diskusi

Proses awal yang dilakukan dalam perwujudan karya seni adalah diskusi. Diskusi dilakukan antara seluruh

tim produksi inti yang terdiri dari komposer, asisten komposer, musisi, dan *crew stage* (penata cahaya, penata pentas, penata *sound system*, dan lain-lain). Proses ini bertujuan untuk menyamakan persepsi atas gagasan dan konsep yang diusung komposer pada penciptaan karya musik “Cang Panah”. Penyamaan persepsi ini penting dilakukan terutama bagi musisi, sehingga setiap musisi dapat mendalami peran dalam menafsirkan dialog bunyi sebagai interpretasi interaksi sosial di *keude kupa*.

2). Kerja Studio

Kerja studio merupakan proses yang dilakukan antara komposer dan asisten komposer. Pada proses ini, dilakukan berbagai pencarian materi musik yang dijadikan sebagai bahan penggarapan karya seni. Dalam melaksanakan kerja studio juga dilakukan eksplorasi instrumen yang bertujuan untuk mendapatkan bunyi-bunyi sebagai vokabuler musikal yang digarap menjadi satu kesatuan. Semua hasil kerja studio dicatat dalam bentuk notasi ataupun manuskrip musik sebagai panduan saat proses latihan karya dilaksanakan.

3). Latihan Karya

Latihan karya merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menuangkan ide garapan ke dalam bentuk musik yang konkret. Dalam proses ini, semua musisi sangat berperan penting untuk mewujudkan karya seni. Penuangan materi kepada musisi dilakukan secara oral, artinya setiap musisi harus memiliki *solfegio* agar materi musik dapat didemonstrasikan secara tepat.

Pada beberapa bagian musik, setiap musisi diperkenankan menginterpretasikan secara personal terkait perwujudan melodi atau ritme. Hal ini berkaitan dengan reinterpretasi sebagai fundamental penciptaan karya seni ini. Artinya, setiap materi pada latihan yang dilakukan dapat berubah sesuai kondisi dan situasi musisi dalam menafsirkan isi karya seni.

Proses latihan karya dikerjakan selama 30 kali latihan. Semua rangkaian latihan dilaksanakan di Studio Karawitan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh. Setiap akhir sesi latihan selalu dilakukan perekaman audio yang berguna sebagai bahan evaluasi komposer. Audio ini selalu didengar oleh komposer dan asisten komposer. Perbaikan-perbaikan materi selalu dilakukan pada sesi latihan berikutnya berdasarkan hasil evaluasi terhadap rekaman audio di sesi latihan sebelumnya.

WUJUD KARYA

Karya musik “Cang Panah” disajikan dalam tiga bentuk bagian karya. Setiap bagian karya merupakan

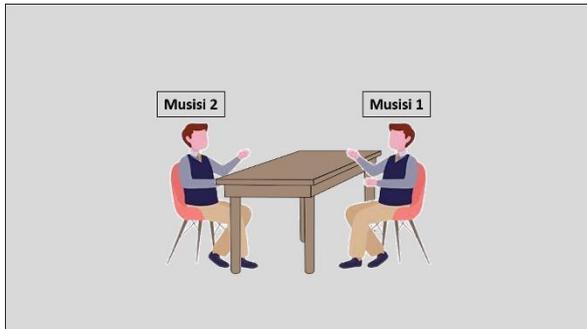




representatif dari setiap jenis interaksi sosial yang terjadi di *keude kupa*.

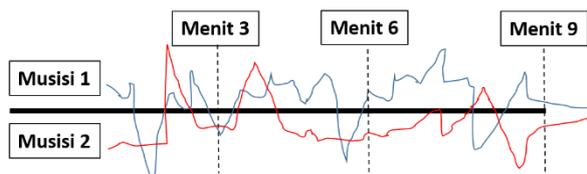
1. Karya Bagian I: Interaksi Antar Individu

Karya bagian pertama disajikan oleh dua orang musisi yang saling berinteraksi. Kedua musisi ini diperankan langsung oleh *composer* dan *co-composer* pada karya ini. Bagian pertama ini diaktualisasikan menggunakan dua media yang berbeda, pertama adalah media berupa benda-benda yang biasa ditemukan pada *keude kupa* yaitu berupa gelas, piring, dan sendok. Media kedua adalah instrumen eksperimental hasil inovasi dari tim peneliti. Instrumen ini terdiri dari instrumen buatan sendiri dengan sumber bunyi berasal dari dawai. Instrumen dawai merupakan salah satu instrumen yang fleksibel, hal ini disebabkan nada pada dawai dapat disesuaikan dengan keinginan. Instrumen ini ditafsirkan sebagai bentuk topik pembicaraan yang tidak terarah pada interaksi sosial antar individu.



Gambar 1. Posisi Musisi pada Karya Bagian Pertama

Materi garap pada bagian ini menggunakan momen musikal yang terjadi di *keude kupa*. Momen musikal yang dimaksud berasal dari *soundscape* berupa segala bunyi yang sering hadir di *keude kupa*. Beberapa bunyi yang digunakan sebagai materi garap adalah bunyi “sruputan” minuman, dentingan gelas, mengaduk gelas dengan sendok, dan suara mengobrol. Bunyi-bunyian ini diolah berdasarkan penafsiran musisi di atas panggung. Hal ini berarti tidak ada struktur atau penggarapan yang tetap terhadap melahirkan bunyi pada bagian pertama. Hal ini ditafsirkan sebagai bentuk interaksi antar individu dengan topik yang sering berubah di setiap obrolan.

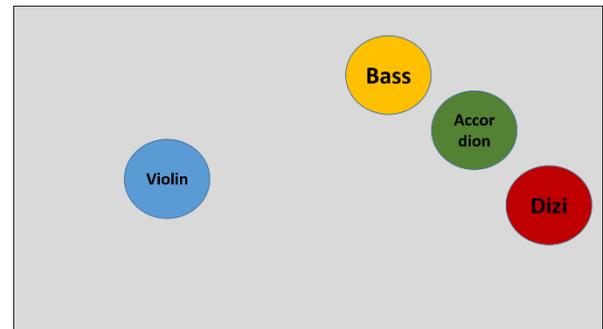


Gambar 2. Notasi Grafik yang Dimainkan dalam Bentuk Dialog Musik Sesuai Interpretasi Musisi

2. Karya Bagian II: Interaksi Individu dengan Kelompok

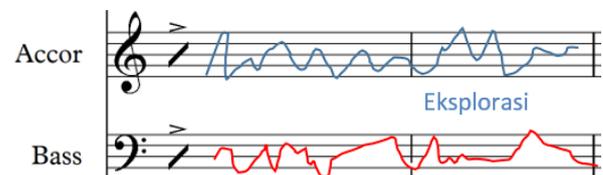
Karya bagian kedua disajikan oleh empat orang musisi. Empat musisi ini terdiri atas satu orang yang berinteraksi dengan tiga orang dalam satu kelompok. Interaksi musikal yang hadir pada bagian ini menggunakan materi garap dengan menafsirkan bentuk *cae* pada kesenian *seudati*. *Cae* merupakan suatu bentuk sahut-sahutan antar pemain dalam pertunjukan *seudati*. Prinsip sahut-sahutan dalam *cae* ditafsirkan dalam bentuk dialog bunyi sebagai aspek interaksi sosial pada karya bagian kedua.

Media yang digunakan pada bagian ini adalah *violin*, *dizi*, *bass*, dan *accordion*. Dalam karya ini, *violin* berperan sebagai individu, sedangkan *dizi*, *bass*, dan *accordion* berperan sebagai kelompok. Dalam penggarapan musik bagian kedua, responsorial cenderung hadir sebagai bentuk penafsiran dialog bunyi yang diaktualisasikan menggunakan teknik *call and respons*.



Gambar 3. Posisi Musisi pada Karya Bagian Kedua

Karya bagian kedua cenderung diisi oleh permainan improvisasi dan eksplorasi instrumen. Hal ini merupakan bentuk dari interpretasi terhadap argumentasi pada interaksi sosial yang dilakukan. Hal inilah yang ditafsirkan dalam bentuk ekspresi personal dalam bermusik.

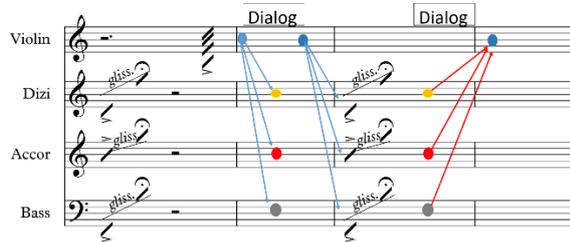


Gambar 4. Bentuk Eksplorasi Instrumen pada Karya Bagian Kedua

Nada yang dihadirkan pada bagian kedua ini cenderung tidak teratur. Hampir keseluruhan nada atau melodi yang hadir merupakan interpretasi personal musisi dalam mengaktualisasikan dialog. Hal ini berarti musisi memiliki kebebasan dalam beragumen (dalam bentuk melodi) pada suatu interaksi sosial. Meskipun musisi memiliki interpretasi yang berbeda, namun struktur karya telah disusun dan ditetapkan. Hal ini ditafsirkan sebagai tema dialog dalam suatu diskusi atau obrolan



dalam suatu interaksi sosial. Dengan demikian, kebebasan berkespresi melalui musik tetap dibatasi pada struktur yang telah ditentukan.

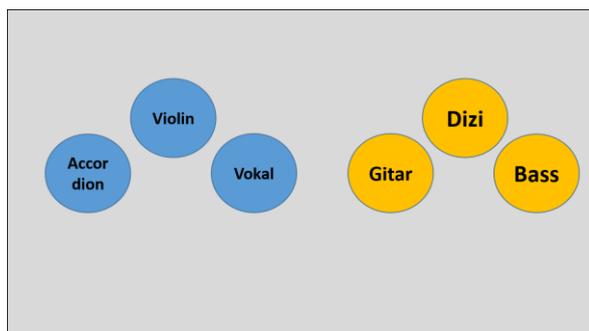


Gambar 5. Bentuk Dialog Karya Bagian Kedua

3. Karya Bagian III: Interaksi Kelompok dengan Kelompok

Karya bagian ketiga disajikan oleh enam orang musisi yang terbagi atas dua kelompok. Artinya, satu kelompok terdiri atas tiga orang musisi. Dua kelompok musisi saling berinteraksi melalui dialog bunyi yang menginterpretasikan bentuk interaksi antara kelompok dengan kelompok. Interaksi musikal yang hadir pada bagian ini adalah dengan menafsirkan jalinan pola ritme pada kesenian *didong*. Jalinan pola ritme yang berbentuk *interlocking* ini ditafsirkan sebagai bentuk perdebatan atau diskusi dalam satu topik pembicaraan.

Media yang digunakan pada bagian ketiga adalah *violin*, *accordion*, dan *vocal* (kelompok 1) serta *dizi*, *bass*, dan *gitar* (kelompok 2). Melalui media ini, ritme *didong* digarap dalam bentuk yang berbeda dengan asalnya. Ritme-ritme dalam *didong* dibagi ke dalam enam instrumen yang diaktualisasikan menggunakan prinsip *cae* (sahut-sahutan), sehingga terbentuk model interaksi antar kelompok dalam bentuk dialog bunyi.



Gambar 6. Posisi Musisi pada Karya Bagian Ketiga

Melodi-melodi yang dihadirkan pada bagian ketiga cenderung harmonis. Hal ini disebabkan keharmonisan merupakan tujuan dari interaksi sosial. Keharmonisan dalam musik akan terbentuk dengan menghadirkan dua atau lebih nada yang selaras. Keharmonisan inilah yang ditafsirkan sebagai bentuk dua kelompok yang bertemu dalam satu ruang interaksi sosial.



Gambar 7. Bentuk Keharmonisan Dialog Bunyi Antar Kelompok

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Keude kupa (warung kopi) dapat dimaknai sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh. Hal ini ditinjau dari aspek interaksi sosial yang timbul dalam aktivitas masyarakat di tempat tersebut. Terdapat tiga bentuk interaksi sosial yang terjadi di *keude kupa*, yaitu interaksi antar individu, individu dengan kelompok, serta interaksi antara kelompok dengan kelompok. Gagasan ini diaktualisasikan ke dalam bentuk karya komposisi musik yang berjudul “Cang Panah”. Karya musik ini disajikan dalam bentuk tiga bagian karya. Setiap bagian karya merupakan wujud representatif dari jenis-jenis interaksi sosial.

Karya musik “Cang Panah” digarap menggunakan pendekatan reinterpretasi. Pada konteks ini vokabuler musikal kesenian Aceh dalam bentuk *call and respons* dan *interlocking* menjadi idiom yang diolah menggunakan prinsip dialog bunyi. Dalam penggarapan karya, setiap musisi diperkenankan menginterpretasikan secara personal dalam mewujudkan melodi atau ritme sebagai bentuk ekspresi penafsiran terhadap interaksi sosial yang terjadi di *keude kupa*. Dengan demikian, struktur musik menjadi pedoman dalam perwujudan karya, sedangkan materi garap tidak begitu ditentukan.

2. Saran

Penulis berharap bahwa penelitian terkait *keude kupa* akan terus berlanjut. Eksplorasi terhadap potensi *keude kupa* yang berkaitan dengan budaya dan ruang publik dapat menjadi objek penelitian selanjutnya. Melalui pandangan yang berbeda, diharapkan dapat terciptanya bentuk-bentuk seni lain (tari, teater, dan seni rupa) yang bersumber dari *keude kupa*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Institut Seni Budaya Indonesia Aceh yang telah memberikan dukungan finansial secara menyeluruh dalam pelaksanaan Penelitian Karya Seni ini melalui dana PNBPI ISBI Aceh tahun 2022. Penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan bantuan tenaga dan pikirannya. Semoga bantuan yang diberikan menjadi amal bagi kita semua.





DAFTAR RUJUKAN

- Cresswell, J. W. (2010). *Research Design. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Gusmanto, R., Cufara, D. P., & Ihsan, R. (2021). Kekitaan: Komposisi Musik Yang Mengungkap Identitas Budaya Kabupaten Pasaman Barat. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 18–34.
- Herdianto, F., Yusnelli, & Antara, F. (2021). Komposisi Musik Badondong Baibo dalam Musik Instrmental. *GORGA: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 115–124.
- Kemdikbudristek. (2016a). Bunyi. Retrieved June 17, 2022, from KBBI Daring website: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bunyi>
- Kemdikbudristek. (2016b). Dialog. Retrieved June 17, 2022, from KBBI Daring website: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dialog>
- Khairani, C. (2015). Pendorong Interaksi Sosial Masyarakat Aceh Dalam Warung Kopi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 14(10), 50–57.
- Manalu, N. A., & Febryanti Sukman, F. (2020). Tari Seudati Inong Sebagai Wujud Representasi Kesetaraan Gender Dikabupaten Aceh Besar. *GORGA: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 367–376.
- Mursyidin. (2018). Pergeseran Pola Interaksi Warung Kopi pada Masyarakat Aceh Barat. *Community: Pengawas Dinamika Sosial*, 4(2), 201–210.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Rahman, S., Sidharta, O., & Sastra, A. I. (2017). Sorak Rang Balai: Dendang Sebagai Representasi dan Identitas Metode Promosi dalam Budaya Dagang Masyarakat Minangkabau. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 4(2), 206–212.
- Saldana, J. (2011). *Understanding Qualitative Research. Fundamental of Qualitative Research*. New York: Oxford University Press.
- Setiawan, H. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Pendidikan Musik di Yogyakarta*. Universitas Islam Jaya Yogyakarta.
- Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suhendra, H., Martarosa, & Haris, A. S. (2018). Basosoh: Komposisi Musik Aleatoric dalam Format Orkestra Fluxus. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 156–163.
- Taqwadin, D. A., Sulaiman, A. N., Akmal, S., & Fauzan, I. (2019). Potensi Budaya Minum Kopi (Ngopi) dalam Membangun Kembali Koeksistensi Masyarakat Aceh Paska Konflik. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 19(1), 86–102.