

Reinterpretasi *Keude KUPI* Sebagai *Axis mundi* Masyarakat Aceh dalam Bentuk Dialog Bunyi

Rico Gusmanto¹⁾, Surya Rahman²⁾

Prodi Seni Karawitan, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Jl. Teungku Tanoh Abee, Kota Jantho, Aceh Besar, Indonesia

Email: ricogusmanto@isbiaceh.ac.id

Abstrak

Kehidupan masyarakat Aceh tidak bisa dipisahkan dengan keude kupa (warung kopi). Banyak aktivitas masyarakat yang dilakukan di keude kupa, sehingga menimbulkan stigma negatif terhadap tempat ini. Stigma negatif tersebut ditinjau dari banyaknya aktivitas membuang-buang waktu, seperti duduk berlama-lama saban hari di keude kupa, padahal dibalik stigma tersebut terdapat nilai sosial yang terjadi. Nilai sosial ini dibentuk dengan adanya interaksi sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Dengan terjadinya interaksi sosial ini, komunikasi yang terbentuk dapat menghasilkan berbagai macam informasi, sehingga banyak masyarakat yang menjadikan keude kupa sebagai *axis mundi*. Gagasan ini diaktualisasikan melalui karya seni musik dengan menginterpretasikan kembali interaksi sosial tersebut ke dalam bentuk penggarapan dialog bunyi. Tujuan dari penelitian karya seni ini adalah untuk mengaktualisasikan interaksi sosial di keude kupa sebagai *axis mundi* masyarakat Aceh melalui dialog bunyi menggunakan pendekatan reinterpretasi. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode penciptaan dengan menggabungkan proses penciptaan musik dari Pande Made Sukerta (Menyusun Gagasan Isi, Menyusun Ide Garapan, Menentukan Garapan) dan teori garap dari Rahayu Supanggah (Materi Garap, Pengarap, Sarana Garap, Prabot, Penentu Garap, dan Pertimbangan Garap).

Kata Kunci: *Axis mundi*, Dialog Bunyi, Interaksi Sosial, Karya Musik, Keude Kupa

Abstract

The life of the Acehnese people cannot be separated from the keude kupa (coffee shop). Many activities are carried out in Keude Kupa, giving rise to a negative stigma towards this place. This negative stigma is seen from the wasting time activities, such as sitting for long periods of time every day at the Keude Kupa, even though behind the stigma there is a social value that occurs. This social value is formed by the existence of social interactions between individuals and individuals, individuals with groups, and groups with groups. With this social interaction, the communication that is formed can produce various kinds of information, so that many people make Keude Kupa as the axis mundi. This idea is actualized through music composition by reinterpreting these social interactions in the form of sound dialogue. The purpose of this art research is to actualize social interaction in Keude Kupa as the axis mundi of Acehnese society through sound dialogue using a reinterpretation approach. To realize this goal, this research uses a creation method by combining the process of creating music from Pande Made Sukerta (Composing Content Ideas, Developing Working Ideas, Determining Work) and Garap theory from Rahayu Supanggah (Working Materials, Artists, Working Facilities, Prabot, Work Determinants, and Working Considerations).

Keywords: *Axis mundi*, Keude Kupa, Music Composition, Dialogue of Sound, Social Interaction

PENDAHULUAN

Aceh merupakan salah satu daerah penghasil kopi terbaik di Indonesia. Sebagai daerah penghasil kopi, Aceh dikenal sebagai “Negeri Seribu Warung Kopi” (Firmansyah & Nugrahandika, 2014). Hampir setiap pusat keramaian bahkan sepanjang pinggiran jalan di daerah Aceh terdapat berbagai warung kopi atau *keude kupa* (bahasa Aceh). *Keude kupa* merupakan salah satu bentuk warung tempat berlangsungnya jual beli terutama kopi dalam bentuk minuman (Khairani, 2015). Tidak hanya menjual kopi, *keude kupa* juga menjual

berbagai makanan dan minuman lain serta menyediakan berbagai fasilitas seperti *wifi*, hiburan musik, dan televisi.

Keudee kupa selalu ramai dikunjungi masyarakat, baik saat pagi, siang, maupun malam hari. Arifin seorang warga Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar menyebutkan bahwa minum kopi di *keude kupa* lebih afdal dibandingkan di rumah (Arifin, wawancara pada tanggal 03 Maret 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa kehidupan masyarakat Aceh tidak bisa dipisahkan dari *keude kupa*, sebab minum kopi di *keude kupa* seolah telah menjadi kebiasaan bagi masyarakat Aceh.

Dibalik kebiasaan masyarakat tersebut, timbul stigma negatif terhadap *keude kupa*. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa *keude kupa* dijadikan tempat membuang-buang waktu, salah satunya adalah pendapat Cut Khairani yang menyebutkan bahwa *keude kupa* sering dianggap sebagai tempat bermalas-malasan (Khairani, 2015). Hal ini dapat ditinjau dari banyaknya pekerja yang bolos dan lebih memilih berada di *keude kupa* saat jam kerja berlangsung, banyak anak muda yang menjadikan *keude kupa* sebagai tempat tongkrongan yang hanya sekedar berbincang sambil menikmati kopi selama berjam-jam, serta sebagai tempat bermain *game online* dengan memanfaatkan *wifi* hingga lupa waktu.

Keberadaan *keude kupa* tidak hanya menimbulkan stigma negatif, namun tempat ini telah menjadi pusat aktivitas masyarakat. Diketahui bahwa sejak dulu *keude kupa* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Aceh. Cut Khairani dalam artikelnya menyebutkan bahwa *keude kupa* pada zaman dahulu dijadikan sebagai tempat penyelesaian masalah (Khairani, 2015). Dengan berbagai fasilitas yang telah dijelaskan, *keude kupa* saat ini sering dijadikan sebagai ruang diskusi bagi beberapa kalangan seperti mahasiswa dan komunitas, sebagai tempat pertemuan (rapat) bagi pekerja, bahkan *keude kupa* sering dijadikan tempat untuk mencari ide-ide kreatif. Tidak ada batasan sosial di *keude kupa*, semua kalangan berbaur menjadi satu, baik yang muda hingga yang tua. Di *keude kupa* masyarakat saling menegur, berjabat tangan, berbincang, dan bersenda gurau (Ruhadi & Herlina, 2013). Aktivitas tersebut terjadi antar berbagai pihak, yaitu antara konsumen dan penjual serta antara sesama konsumen. Uniknyanya, banyak orang saling tidak mengenal bisa berinteraksi di *keude kupa*, seperti meminjam korek api untuk menyalakan rokok, bertanya mengenai *wifi password*, bahkan saling berbincang-bincang kepada teman satu meja yang tidak saling mengenal.

Ditinjau dari berbagai aktivitas positif yang dilakukan masyarakat di *keude kupa*, dapat dimaknai bahwa *keude kupa* merupakan *axis mundi* dari interaksi sosial masyarakat Aceh. Eliade menyebutkan bahwa konsep *axis mundi* berasal dari pemahaman kuno yang menjadikan kuil atau istana sebagai titik pertemuan antara tiga wilayah kosmik seperti bumi, surga, dan neraka (Eliade, 2002). Berdasarkan pendapat tersebut, Royke Bobby Koapaha juga menyebutkan terkait *axis mundi* dalam konteks interaksi sosial, dimana *balai* (pasar tradisional) dijadikan sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Minangkabau, hal ini disebabkan terjadinya interaksi sosial yang terbangun dalam proses jual-beli (Rahman, Sidharta, & Sastra, 2017). Ditinjau dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* merupakan *axis mundi* bagi masyarakat Aceh, hal ini dilihat dari eksistensi *keude kupa* yang dijadikan sebagai titik pertemuan yang melahirkan aktivitas sosial masyarakat.

Aktivitas yang dilakukan di *keude kupa* menimbulkan komunikasi dan informasi sebagai bentuk nilai interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Soekanto, 2010). Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa interaksi sosial

adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia lain. Banyaknya aktivitas yang terjadi di *keude kupa* dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* tidak lagi dipandang hanya sebagai suatu warung yang menjual kopi saja, namun juga sebagai ruang interaksi, komunikasi, dan informasi yang dijadikan sebagai *axis mundi* masyarakat Aceh.

Berdasarkan pemaparan di atas, nilai interaksi sosial di *keude kupa* sebagai *axis mundi* masyarakat Aceh diaktualisasikan melalui penciptaan karya seni musik. Musik merupakan bahasa universal yang menjadi media komunikasi antar masyarakat berbeda budaya (Wulandari, Aliyudin, & Dewi, 2019). Sejak dulu, masyarakat Aceh telah menjadikan musik sebagai media dakwah melalui syair-syair yang dinyanyikan. Hal ini menunjukkan bahwa musik di Aceh telah menjadi media komunikasi. Penciptaan karya musik pada penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan atau mengomunikasikan makna serta mengembalikan citra positif dari *keude kupa* dimana saat ini banyak stigma negatif yang timbul terhadap *keude kupa*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka penelitian karya seni ini memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan dari penelitian ini adalah mengaktualisasikan nilai interaksi sosial masyarakat Aceh di *keude kupa* melalui dialog bunyi menggunakan pendekatan reinterpretasi. 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.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan, dimana metode ini terdiri dari beberapa tahapan yang membantu peneliti dalam proses riset dan perancangan karya seni. Metode penciptaan yang digunakan adalah kombinasi antara proses penyusunan karya oleh Pande Made Sukerta dengan Rahayu Supanggah. Penggabungan dua metode ini dilakukan agar proses penelitian dan perancangan karya dapat dilakukan dengan mudah dan terukur.

Metode pertama yang digunakan adalah metode yang diusung oleh Pande Made Sukerta, yaitu menyusun gagasan isi, menyusun ide garapan, dan menentukan garapan (Sukerta, 2011). Metode kedua yang digunakan adalah metode penciptaan dari rahayu supanggah yang dikenal dengan teori garap. Adapun teori garap dari Rahayu Supanggah terdiri dari materi garap, pengarang, sarana garap, prabot atau piranti garap, penentu garap, dan pertimbangan garap. Kedua metode ini peneliti gabungkan dalam empat tahapan utama yaitu perumusan ide garapan, pencarian momen musikal pada *keude kupa*, penentuan model garapan, dan menuangkan ide interpretasi garapan/perancangan karya seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

***Keude Kupa* Sebagai *Axis mundi* bagi Masyarakat Aceh**

Keude kupa memiliki konteks sosial yang berbeda dengan warung kopi di daerah lain. Hal ini berkaitan dengan sejarah keberadaan *keude kupa* bagi masyarakat Aceh, khususnya pada masa perang melawan Belanda. Mauriza dalam Mursyidin (2018) menjelaskan bahwa rakyat Aceh menyusun strategi perang di *keude kupa*, sehingga pada saat itu Belanda sering memantau segala aktivitas di *keude kupa*. Hal ini menunjukkan bahwa *keude kupa* sejak dulu telah dimanfaatkan masyarakat Aceh sebagai pusat berkumpul. Eksistensi *keude kupa* menjelma sebagai ruang publik yang memiliki sejarah bagi masyarakat Aceh, sehingga saat ini *keude kupa* selalu dipenuhi oleh pengunjung.

Banyak masyarakat yang melakukan berbagai aktivitas di *keude kupa*, sehingga menjadikan tempat ini sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh. Eliade menyebutkan bahwa konsep *axis mundi* berasal dari pemahaman kuno yang menjadikan kuil atau istana sebagai titik pertemuan antara tiga wilayah kosmik seperti bumi, surga, dan neraka (Eliade, 2002). Titik pertemuan ini kerap dijadikan pusat aktivitas masyarakat untuk berkumpul, menyembah dewa, dan sebagainya. Purwadi Soeradiredja juga menyebutkan bahwa Uma Mbatangu (rumah tradisional Sumba) merupakan *axis mundi* bagi masyarakatnya, sebab orang Sumba dapat berhubungan baik dengan orang lain maupun para dewa di rumah tersebut (Soeradiredja, 2013). Meninjau pendapat dari Eliade dan Soeradiredja dapat disimpulkan bahwa *axis mundi* merupakan titik pertemuan suatu aktivitas pada suatu masyarakat. Dari dua pendapat yang menyatakan bahwa *axis mundi* merupakan pusat aktivitas, maka dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* menjadi tempat berkumpulnya masyarakat Aceh untuk melakukan berbagai aktivitas sosial.

Syarat utama hadirnya aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial (Wulandari dalam Xiao, 2018). Hal ini berarti interaksi sosial merupakan kunci dari kehidupan sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi pada sekelompok individu yang saling berhubungan, baik dalam komunikasi maupun tindakan (Pebriana, 2017). Dari pendapat ini dapat dilihat bahwa interaksi sosial dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan saling memengaruhi satu dengan yang lain. Memengaruhi dalam konteks ini adalah pertukaran argumen atau gagasan untuk mencapai tujuan komunikasi atau tindakan tertentu.

Interaksi sosial memiliki karakteristik yang dinamis (Gerungan, 2010). Hal ini berarti bahwa bentuk atau model dari interaksi sosial dapat dibedakan berdasarkan karakteristiknya. Secara umum bentuk interaksi sosial terbagi atas tiga model, yaitu interaksi yang terjadi antar individu, secara kelompok, dan antar kelompok. Tiga bentuk karakteristik interaksi sosial ini dapat ditemui di *keude kupa*. Interaksi yang terjadi tidak hanya antara pengunjung dan pemilik/peracik kopi, namun juga antara pengunjung satu dengan yang lain.



Gambar 1. Interaksi sosial di *keude kupa*

Gagasan Isi dalam Karya Musik “Cang Panah”

Karya musik ini diberi judul “Cang Panah”. *Cang Panah* merupakan istilah Aceh yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti “cincang nangka”. Istilah *cang panah* lebih identik dengan sebuah kelompok yang sedang berbicara di suatu tempat (Jubagarang, 2018). Hal ini berarti *cang panah* merupakan kegiatan mengobrol atau berinteraksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Muliawati yang menyatakan bahwa *Cang panah* merupakan salah satu istilah Aceh yang memiliki arti kegiatan membicarakan hal-hal yang tidak serius

(Muliawati, Ismail, & Zalha, 2019). *Cang panah* juga terjadi pada aktivitas membuat *kuah belangong*, dimana orang-orang secara gotong royong mencincang nangka sebagai bahan masakan. Saat aktivitas ini berlangsung, banyak candaan dan obrolan melebur menjadi satu. Dalam pemaknaan lain, *cang panah* merupakan pembicaraan dimana satu topik “dicincang” menjadi berbagai macam topik kecil.

Dalam konteks karya musik ini, *cang panah* merupakan bentuk interpretasi terhadap obrolan atau dialog sebagai aktivitas interaksi sosial masyarakat. *Cang panah* dapat ditemukan pada setiap bagian penggarapan karya dalam bentuk dialog bunyi antara musisi yang satu dengan musisi lain. Dengan demikian, *cang panah* dapat menggambarkan karya ini secara keseluruhan sebagai bentuk interaksi sosial. Selain sebagai representatif interaksi sosial, *cang panah* juga melambangkan kebersamaan, dimana aktivitas mengobrol dilakukan dengan dua orang atau lebih secara bersama.

Berdasarkan riset yang dilakukan, interaksi sosial merupakan dasar terciptanya segala aktivitas masyarakat di *keude kupi*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jenis aktivitas pada setiap model interaksi sosial berdasarkan karakteristiknya. Hal ini berarti *keude kupi* sebagai *axis mundi* dapat ditinjau dari nilai interaksi sosial masyarakat Aceh. Tiga bentuk interaksi sosial ini menjadi gagasan/ide karya seni dalam penelitian ini.

Karya ini terbagi dalam tiga bagian karya, dimana setiap bagian karya merupakan representatif dari masing-masing model interaksi sosial. Tiga model ini yaitu interaksi antar individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Tiga model interaksi sosial ini diaktualisasikan ke dalam karya musik dalam bentuk dialog bunyi. Dialog bunyi terdiri dari dua kata, yaitu dialog memiliki arti percakapan (Kemdikbudristek, 2016b), sedangkan bunyi berarti sesuatu yang terdengar atau ditangkap oleh telinga (Kemdikbudristek, 2016a). Bunyi dalam konteks ini adalah sesuatu yang didengar dalam bentuk musik. Musik sendiri memiliki arti segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja dan disajikan sebagai musik (Setiawan, 2011). Berdasarkan definisi tersebut maka dialog bunyi berarti suatu percakapan yang dilakukan melalui media musik. Hal inilah yang menjadi gagasan dasar dalam proses penciptaan musik dalam penelitian karya seni ini.

Konsep Kreatif dalam Karya Musik “Cang Panah”

Dalam sebuah proses penciptaan karya seni dibutuhkan suatu konsep kreatif yang menunjang realisasi karya tersebut. Konsep kreatif ini bertujuan untuk membantu merealisasikan gagasan/ide penciptaan menjadi suatu karya seni. Karya musik “Cang Panah” digarap menggunakan pendekatan reinterpretasi. Reinterpretasi adalah suatu pendekatan yang melahirkan kekarya karawitan dengan cara menafsirkan kembali terhadap vokabuler yang telah ada (Waridi dalam Gusmanto, 2021). Hal ini berarti vokabuler yang sudah ada diolah dengan cara menafsirkan ulang ke dalam bentuk sesuatu yang berbeda. Konsep reinterpretasi dalam karya seni ini adalah menafsirkan *keude kupi* sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh ditinjau dari aspek interaksi sosial. Interaksi sosial selanjutnya ditafsirkan kembali ke dalam bentuk karya musik melalui dialog bunyi.

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

kompleksitas garap. Teknik garap tersebut digunakan sebagai representatif dari bentuk interaksi sosial yang terjadi di *keude kupi*.

Karya Bagian I: Interaksi Individu dengan Individu

Karya bagian pertama disajikan oleh dua orang musisi menggunakan dua media yang berbeda. Media pertama berupa benda-benda yang biasa ditemukan pada *keude kupi* yaitu gelas, piring, dan sendok. Media kedua adalah instrumen eksperimental hasil inovasi dari *composer*. Instrumen ini terdiri dari instrumen buatan sendiri dengan sumber bunyi berasal dari dawai. Materi garap pada bagian ini menggunakan *soundscape* berupa segala bunyi yang cenderung hadir di *keude kupi*. *Soundscape* ini berupa bunyi “sruputan” minuman, dentingan gelas, mengaduk gelas dengan sendok, dan suara mengobrol. Bunyi-bunyian ini diolah berdasarkan penafsiran personal musisi saat pertunjukan. Hal ini berarti tidak ada struktur atau penggarapan yang tetap dalam melahirkan bunyi pada karya bagian pertama. Hal ini ditafsirkan sebagai bentuk interaksi antar individu dengan topik yang sering berubah di setiap obrolan.

Karya Bagian II: Interaksi Individu dengan Kelompok

Karya bagian kedua disajikan oleh empat orang musisi yang terdiri atas satu orang yang berinteraksi dengan tiga orang dalam satu kelompok. Materi garap pada bagian ini adalah hasil interpretasi terhadap bentuk *cae* pada kesenian *seudati*. *Cae* merupakan suatu bentuk sahut-sahutan antar pemain dalam pertunjukan *seudati* yang ditafsirkan dalam bentuk dialog bunyi sebagai aspek interaksi sosial pada karya bagian kedua.

Instrumen musik yang digunakan pada bagian ini adalah *violin*, *dizi*, *bass*, dan *accordion*. Dalam karya ini, instrumen *violin* berperan sebagai individu, sedangkan *dizi*, *bass*, dan *accordion* berperan sebagai kelompok. Nada yang dihadirkan pada bagian ini cenderung tidak teratur. Hampir keseluruhan melodi yang hadir merupakan interpretasi personal musisi dalam mengaktualisasikan interaksi sosial. Meskipun musisi memiliki interpretasi yang berbeda, namun karya bagian ini tetap memiliki struktur yang telah ditentukan.

Karya Bagian III: Interaksi Kelompok dengan Kelompok

Karya bagian ketiga disajikan oleh enam orang musisi yang terbagi atas dua kelompok. Dua kelompok musisi ini 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 *didong* yang berbentuk *interlocking* ini ditafsirkan sebagai bentuk perdebatan atau diskusi dalam satu topik pembicaraan.

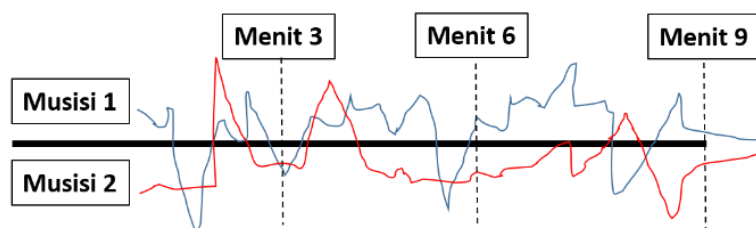
Instrumen musik yang digunakan pada bagian ketiga adalah *violin*, *accordion*, dan *vocal* dalam satu kelompok serta *dizi*, *bass*, dan *gitar* pada kelompok lainnya. Melodi-melodi yang dihadirkan pada bagian ketiga cenderung harmonis. Hal ini disebabkan keharmonisan merupakan tujuan dari interaksi 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.

Struktur Karya Musik “Cang Panah”

Karya musik “Cang Panah” diawali dengan *fade in* cahaya yang menerangi dua orang musisi di atas pentas. Dua musisi ini terlihat dalam posisi duduk di atas kursi yang dibatasi oleh sebuah meja lengkap dengan dua gelas kopi di atasnya. Hal ini memperlihatkan suasana dua orang yang sedang berada di *keude kopi*. Tidak hanya kopi, beberapa instrumen musik eksperimental juga terdapat di atas meja. Setelah beberapa saat, dua orang musisi tersebut bergumam seperti saling mengobrol. Gumaman inilah yang menjadi bunyi pertama sebagai tanda bahwa pertunjukan telah dimulai. Gumam yang dilakukan musisi terus berlanjut sembari sesekali “menyruput” kopi. Bunyi yang dihasilkan saat minum kopi diolah menjadi musik sesuai dengan interpretasi dari masing-masing musisi. Eksplorasi terus berlangsung dengan menghasilkan bunyi dari dentingan gelas, memukul meja, menggeser kursi, dan lainnya. Bentuk eksplorasi yang dihadirkan tidak lepas dari responsorial antar musisi. Permainan seperti ini berlangsung selama lebih kurang tiga menit.

Pada menit keempat, permainan musik beralih kepada eksplorasi instrumen eksperimental. Instrumen ini terdiri dari beberapa pipa yang diolah menggunakan dawai. Dawai pada instrumen ini dieksplorasi dengan cara digesek, dipetik, dan dipukul menggunakan *stick*. Selain instrumen dawai, terdapat beberapa instrumen lain seperti alat tiup kecil dari bambu. Saat eksplorasi berlangsung, semua instrumen dimainkan secara acak namun tetap hadir dalam bentuk responsorial sebagai bentuk interpretasi interaksi sosial antar individu. Permainan eksplorasi instrumen eksperimental ini berlangsung selama lebih kurang tiga menit.

Sajian musik berikutnya adalah penggabungan dari bentuk eksplorasi *soundscape keude kopi* dan eksplorasi instrumen. Pada menit ketujuh, tempo dan dinamika permainan semakin meningkat. Hal ini diinterpretasikan sebagai bentuk perdebatan seseorang dengan orang lain dalam satu topik diskusi. Setelah permainan berlangsung selama lebih kurang tiga menit, kedua posisi mulai berdiri dan meninggalkan area untuk berpindah posisi menuju bagian kedua.

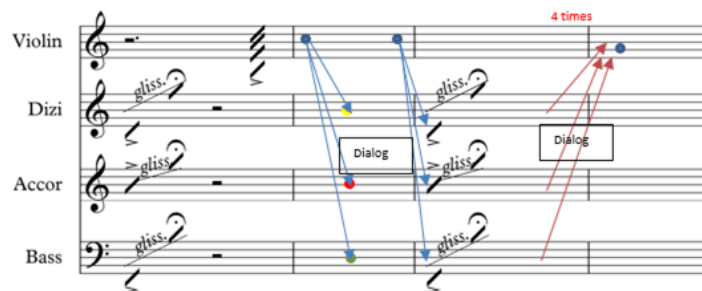


Gambar 2. Grafik dialog bunyi pada karya bagian pertama

Karya bagian kedua merupakan bagian yang merepresentasikan interaksi individu dengan kelompok. Bagian ini disajikan selama lebih kurang delapan menit. Karya bagian kedua diawali dengan aksentuasi dari instrumen *bass* dan *accordion*. Aksentuasi ini dilanjutkan dengan permainan eksplorasi masing-masing instrumen. Eksplorasi yang dilakukan merupakan bentuk penafsiran terhadap basa-basi saat memulai suatu obrolan. Permainan eksplorasi ini terus berlangsung hingga musisi pada karya bagian pertama memasuki area pentas.

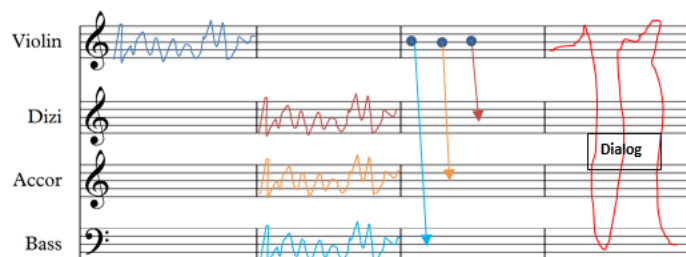
Setelah semua musisi berada di posisi yang telah ditentukan, instrumen *bass*, *accordion*, dan *dizi* (selanjutnya disebut instrumen kelompok) memainkan aksentuasi yang disusul oleh *glisando* berdurasi panjang. Permainan nada panjang pada instrumen kelompok diakhiri oleh aksentuasi *violin*. Interaksi antara *violin* dan instrumen kelompok

dilanjutkan dengan cara saling memberikan aksentuasi dalam bentuk *call and respons*. Bagian ini diakhiri dengan permainan tanya jawab antara instrumen kelompok dengan *violin*.



Gambar 3. Dialog *violin* dengan instrumen kelompok

Sajian musik selanjutnya adalah *violin* yang memainkan melodi bersifat eksploratif yang berfungsi sebagai kalimat tanya. Kalimat tanya ini dijawab oleh instrumen kelompok menggunakan imitasi ritme yang dimainkan *violin*. Permainan tanya jawab ini dilanjutkan dalam bentuk interaksi yang lebih cepat antara *violin-bass*, *violin-accordion*, dan *violin-dizi*. Akhir permainan musik ini adalah ketika *violin* dan instrumen kelompok melakukan dialog sebanyak dua kali.



Gambar 4. Dialog per-section

Setelah dialog bunyi di atas berakhir, *violin* memainkan satu melodi pendek secara solo pada tangga nada G minor. Melodi ini kembali diulang, namun dihiasi oleh instrumen kelompok yang merespon bunyi pada setiap ketukan pertama. Permainan ini merupakan penafsiran dimana seseorang mengutarakan pendapat, sedangkan suatu kelompok merespon pendapat tersebut.



Gambar 5. Melodi solo *violin*

Melodi pendek di atas selanjutnya dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih panjang. Melodi ini kembali dimainkan oleh *violin* pada tangga nada D Minor secara repetisi. Hal ini menginterpretasikan suatu upaya dalam mempertahankan pendapat pada suatu diskusi. Sembari *violin* terus bermain, instrumen kelompok memainkan melodi dari hasil pengembangan motif secara bersama pada tangga nada G Mayor. Hal ini menginterpretasikan sanggahan atas pendapat yang diutarakan oleh seseorang. Perbedaan tangga nada pada bagian ini merupakan tafsiran terhadap perbedaan pendapat pada suatu

dialog. Bagian ini diakhiri oleh permainan melodi pendek seperti sebelumnya secara bersama yang diinterpretasikan sebagai bentuk persamaan persepsi antara dua pihak.

Setelah sajian musik di atas berakhir, dihadirkan satu transisi materi garap yang dilakukan dalam bentuk dialog. Transisi ini langsung disambut oleh permainan instrumen *accordion*. *Accordion* berfungsi sebagai *background* musik dalam bagian ini, sedangkan antara *violin* dengan *bass* dan *dizi* (kelompok) terjadi suatu dialog yang dilakukan sebanyak tiga kali pengulangan.



Gambar 6. Dialog *violin* dengan *dizi* dan *bass*

Penggarapan musik selanjutnya adalah dialog antara *violin* dengan *bass*. Dialog ini didahului oleh argumen yang digambarkan melalui motif pendek pada nada E. Motif ini terus dimainkan oleh *accordion* dan *dizi* sebagai *background*. Dialog yang dilakukan oleh *violin* dan *bass* terjadi sebanyak empat kali pengulangan. Dalam mengaktualisasikan dialog, nada yang dimainkan *violin* dan *bass* tidak ditentukan. Hal ini berarti kedua musisi diperkenankan menafsirkan secara personal nada yang dimainkan.

Setelah dialog dilakukan sebanyak empat kali, motif *background* dimainkan pada nada C, sedangkan *violin* memainkan melodi yang bersifat improvisasi. Bagian ini merupakan bentuk tafsiran terhadap pengalihan topik dalam suatu diskusi, namun pengalihan ini tidak berhasil, sehingga dialog bunyi antara *violin* dan *bass* pada materi sebelumnya kembali dilakukan pada nada E sebanyak dua kali pengulangan.

Permainan dialog bunyi di atas terus dilanjutkan dengan bentuk dialog antara *violin* dan *dizi* menggunakan nada C dan G. Dialog yang dilakukan berbentuk motif yang dimainkan secara *hocketing*. Hal ini ditafsirkan sebagai bentuk usulan penyelesaian perdebatan dalam suatu diskusi. Saat *violin* dan *dizi* melakukan dialog, instrumen *accordion* dan *bass* berperan sebagai *background* dengan memainkan melodi yang tidak teratur. Dialog pada bagian ini diakhir dengan permainan nada panjang oleh semua instrumen pada nada B.

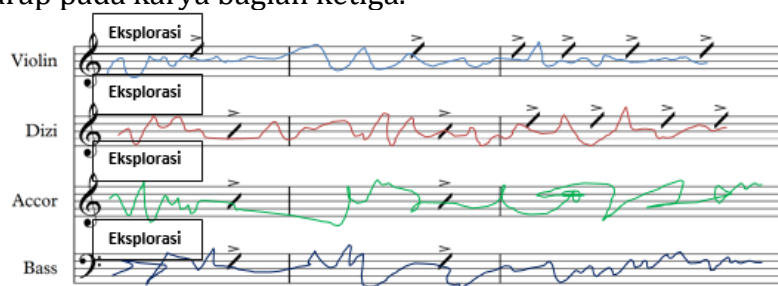


Gambar 7. Dialog *violin* dan *dizi*

Satu transisi kembali dihadirkan sebagai jembatan untuk materi garap selanjutnya. Transisi ini berupa dialog singkat antara *violin* dengan instrumen kelompok. Setelah transisi ini berakhir, garapan dilanjutkan dengan permainan dialog yang cukup panjang antara instrumen kelompok dengan *violin*. Dialog ini berupa tanya jawab aksentuasi yang diawali dari renggang hingga rapat. Tanya jawab aksentuasi tersebut diakhiri oleh aksentuasi pada nada E setelah semua instrumen memainkan *tremolo*.

Instrumen *violin* menyambut aksentuasi transisi dengan satu motif pendek pada tangga nada E minor. Akhir dari motif pendek *violin* dilanjutkan dengan eksplorasi seluruh instrumen. Eksplorasi ini merupakan gambaran suasana ketika terjadi banyak obrolan pada suatu tempat dan waktu yang sama, sehingga topik yang dibicarakan tidak terdengar dengan jelas. Suasana seperti ini sering dijumpai pada *keude kupi*. Setelah eksplorasi instrumen berlangsung beberapa saat, instrumen *violin* kembali memainkan motif pendek yang sama. Motif ini kemudian dikembangkan menjadi satu melodi utuh yang dimainkan oleh instrumen *violin*. Saat *violin* bermain, instrumen kelompok menjadi *background* dengan memainkan motif melodi secara bersama. Melodi pada bagian ini diakhiri oleh *coda* yang berbentuk *descending*.

Garapan terakhir pada karya bagian kedua adalah permainan eksplorasi oleh semua instrumen yang dilakukan secara bersamaan. Eksplorasi dihiasi dengan dialog-dialog berbentuk aksentuasi antara *violin* dengan instrumen kelompok. Musisi pada instrumen kelompok harus merespon semua aksentuasi yang dimainkan instrumen *violin*. Sebelum permainan berakhir, instrumen *violin* dan *dizi* melakukan dialog singkat secara *repetition*. Dialog ini kemudian diikuti oleh semua instrumen dan berakhir dengan transisi pada nada E. Transisi ini merupakan bagian akhir dari karya bagian kedua sekaligus menjadi jembatan untuk materi garap pada karya bagian ketiga.



Gambar 8. Eksplorasi akhir bagian kedua

Akhir dari permainan di atas dilanjutkan oleh eksplorasi vokal yang dilakukan musisi perempuan. Sembari eksplorasi vokal dimainkan, seluruh musisi menuju posisi karya bagian ketiga. Posisi ini berupa pengelompokan instrumen seperti *violin*, *accordion*, dan *vocal* (kelompok 1) serta *dizi*, *bass*, dan *gitar* (kelompok 2). Saat semua musisi telah berada pada posisi masing-masing, instrumen *gitar* melakukan eksplorasi sebagai bentuk respon dari eksplorasi vokal. Permainan *vokal* dan *gitar* ini merupakan garapan awal pada karya bagian ketiga. Bagian ini dimainkan selama lebih kurang tujuh menit. Karakter melodi vokal pada *seudati* dihadirkan sebagai basis melodi pada awal bagian ketiga. Saat kelompok 1 memainkan materi musik, kelompok 2 merespon bunyi tersebut menggunakan *counterpoint* dari melodi kelompok 1. Prinsip permainan ini diinterpretasikan dari bentuk *cae* pada *seudati* dimana antara pemain satu dengan yang lain terjadi responsorial.



Gambar 9. Responsorial antar kelompok

Setelah permainan di atas berakhir, sajian musik berikutnya dilanjutkan dengan permainan dialog dalam bentuk *interlocking*. Materi garap pada permainan *interlocking* ini diinterpretasikan dari ritme *didong*, dimana setiap instrumen memainkan motif yang berbeda namun membentuk satu kesatuan kalimat musik yang utuh.



Gambar 10. *Interlocking* antar kelompok

Bentuk dari *interlocking* di atas terus dikembangkan sesuai interpretasi *composer*. Pengembangan-pengembangan motif ini dilakukan dengan berbagai teknik, diantaranya yaitu *sequences*, *transposition*, *inverse*, dan *retrograde*. Setelah permainan dilanjutkan hingga menit kelima, sajian musik berikutnya adalah perpaduan *interlocking* setiap kelompok. Dalam permainan ini, setiap kelompok memainkan *interlocking* yang berbeda dalam waktu yang bersamaan, sehingga terdapat dua jenis materi garap. Hal ini diinterpretasikan sebagai bentuk interaksi sosial antar kelompok, dimana setiap anggota kelompok memiliki gagasan masing-masing yang menjadi aspirasi bagi kelompoknya.



Gambar 11. *Interlocking* kelompok 1

Permainan terakhir dari karya “Cang Panah” adalah permainan harmonisasi yang dibentuk atas dua kelompok instrumen. Harmoni ini ditafsirkan sebagai bentuk penyatuan persepsi atas interaksi antar kelompok. Permainan harmonisasi ini berlangsung selama lebih kurang dua menit yang diakhiri oleh permainan tanya jawab antar kelompok dan dilanjutkan dengan *unison* sebanyak dua birama.



Gambar 12. Materi akhir karya “Cang Panah”

SIMPULAN

Keude kopi (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. Stigma negatif sering dikaitkan pada keberadaan *keude kopi*, hal ini disebabkan karena *keude kopi* dijadikan sebagai tempat membuang-buang waktu, padahal dibalik stigma tersebut terdapat hal-hal positif yang terjadi seperti adanya interaksi sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Dengan terjadinya interaksi sosial ini, komunikasi yang terbentuk dapat menghasilkan berbagai macam informasi, sehingga banyak masyarakat yang melakukan aktivitas di sana. Gagasan ini diaktualisasikan melalui karya seni musik dengan menginterpretasikan kembali interaksi sosial tersebut ke dalam bentuk penggarapan dialog bunyi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ini. 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 PNPB ISBI Aceh tahun 2022. Penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan bantuan tenaga dan pikirannya. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberkahi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliade, M. (2002). *Mitos Gerakan Kembali Yang Abadi Kosmos dan Sejarah*. Yogyakarta: Ikon Terakitera.
- Firmansyah, E. O., & Nugrahandika, W. H. (2014). *Pemanfaatan Warung Kopi Sebagai Ruang Publik di Kota Banda Aceh*. Universitas Gadjah Mada.
- Gerungan. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- 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.
- Jubagarang, J. (2018). “Cang Panah” Kebersamaan. Retrieved June 17, 2022, from Steemit website: <https://steemit.com/indonesia/@jubagarang/cang-panah-kebersamaan-aa76f81f907e8>
- 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. Retrieved from

- <http://jurnal.umuslim.ac.id/index.php/LTR1/article/view/277>
- Muliawati, I., Ismail, N. M., & Zalha, F. B. (2019). Acehnese Adolescents' Awareness of Acehnese Idiom and Simile. *Studies in English Language and Education*, 6(2), 319–332.
- 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.
- Ruhadi, & Herlina. (2013). Dampak Keberadaan Kedai Kopi Bagi IPK Mahasiswa di Kota Banda Aceh. *Serambi Ilmu*, 14(2), 106–118.
- Setiawan, H. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Pendidikan Musik di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soeriadiredja, P. (2013). Rumah Tradisional Sumba: Tempat Pertemuan Manusia dengan Para Dewa. In *Prajnaparamita: Jurnal Museum Nasional*. Jakarta: Museum Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Wulandari, T. S., Aliyudin, M., & Dewi, R. (2019). Musik sebagai Media Dakwah. *Tabligh: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(4), 448–466.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94–99.