

## ***Bujang Gile: Ekspresi Simbolik Unsur Magis Timang Bubu Sambas melalui Instalasi Musik***

Rama Anggara<sup>1)\*</sup>, Asril<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang

\*Corresponding Author

Email : [ramaanggara@gmail.com](mailto:ramaanggara@gmail.com)

**How to cite:** Anggara, R & Asril. (2023). Bujang Gile: Ekspresi Simbolik Unsur Magis Timang Bubu Sambas melalui Instalasi Musik. *In Laboratory Journal*, 1(2): 88-97.

**Article History :** Received: Jun 10, 2023. Revised: Jul 03, 2023. Accepted: Aug 8, 2023

### **ABSTRAK**

Karya *Bujang Gile* merupakan perwujudan dari interpretasi terhadap unsur magis yang tampak pada permainan tradisional *Timang Bubu* Melayu Sambas. Permainan *Timang Bubu* merupakan satu di antara folklor Melayu yang tumbuh dan berkembang di Desa Semate, Kab. Sambas, Kalimantan Barat. *Timang Bubu* dimainkan dengan media *bubu* sebagai alat peraga permainannya, serta iringan syair dan musik tradisional Melayu. Permainan dimulai ketika *bubu* yang dipegang oleh seorang *pemaing* (partisipan) bergerak dengan sendirinya sembari mantra dilantunkan oleh juru kunci. Pengkarya terinspirasi dari pengalaman estetis saat menjadi menjadi apresiator maupun partisipan dalam permainan. Secara penyajiannya, permainan *Timang Bubu* penuh dengan unsur magis. Fenomena tersebut dijadikan objek material dalam penciptaan karya musik Unsur magis diinterpretasi dan disadur ke dalam unsur musikal dengan konsep ekspresi simbolik melalui penggarapan instalasi musik. Instalasi musik yang dibentuk diperkaya dengan penerapan teknologi elektronik sebagai bentuk simbol yang inovatif dalam performatifnya. Karya musik *Bujang Gile* digarap dengan instrumentasi gambus, tiga buah *kompang kerincing*, gong, dan instalasi musik perkusif. Tahapan penciptaan dalam penggarapan yang dilakukan di antaranya: rangsangan awal, perumusan konsep, eksplorasi, penyusunan, dan pembentukan.

### **KEYWORDS**

Bujang Gile  
Timang Bubu  
Melayu Tradisional  
Magis  
Instalasi Musik

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



### **PENDAHULUAN**

Keberadaan folklor di Indonesia tidak terlepas dari pelaku dan konservatif budaya oleh masyarakat pemiliknya. Hingga saat ini, folklor masih dijadikan kebenaran yang subjektif suatu kelompok yang dilakukan secara turun - temurun. Secara etimologi, folklor merupakan kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun (Rafliet, 2012: 51). Pewarisannya dilakukan oleh berbagai macam kolektif, secara tradisional dalam versi yang berbeda. Cara mewariskannya dilakukan dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.

Satu di antara wujud dari folklor yaitu permainan tradisional. Penyebaran dan proses regenerasinya dilakukan dengan kombinasi dari tradisi lisan dan bukan lisan atau dengan alat peraga. Berbagai varian wujud permainan tradisional tumbuh dengan cara dan wahana yang berbeda pada setiap daerah di Indonesia. Satu di antaranya permainan tradisional *Timang Bubu* yang tumbuh dan berkembang di Desa Semate, Kab. Sambas, Kalimantan Barat. Dalam dialeg Melayu Sambas, istilah *Timang* berarti menggendong sesuatu, kemudian diayunkan dengan penuh kasih sayang. *Bubu* merupakan alat untuk menangkap ikan di sungai, terbuat dari anyaman bambu berbentuk menyerupai kerucut atau tabung.

Secara teks dan konteks permainan *Timang Bubu* terdapat unsur kepercayaan animisme, serta balutan doa bernafaskan Islam. Permainan dibuka dengan lantunan mantra pembuka oleh sorang penyair dengan lantang, sembari juru kunci melanjutkan mantra lainnya dengan berbisik. Lantunan

syair dilanjutkan dengan permainan iringan musik berupa permainan dua buah gendang Melayu dan sepasang rumba. Secara perlahan bubu yang dipegang oleh pemain akan mengalami pergerakan. Pergerakan tersebut disebabkan oleh mahklus halus yang dipanggil oleh juru kunci memiliki ketertarikan dengan *pemain* (orang yang memegang *bubu*). Permainan Timang Bubu tidak ubahnya permainan jailangkung (Effendy, 2006: 41). Keberadaan tersebut menghadirkan unsur magis yang tampak dalam permainannya, akan tetapi tidak ada unsur meminta dan pememujaan kepada mahklus halus.

Fenomena tersebut dijadikan rangsangan awal pengkarya dalam proses penciptaan karya musik *Bujang Gile*. Fenomena yang tampak di dalam permainan Timang Bubu diadopsi sebagai ide penciptaan musik. Nilai budaya yang terkandung di dalam ditransformasi menjadi penyajian karya musik dengan inovasi teknologi dalam instalasi musik. Interpretasi digunakan pengkarya sebagai pendekatan guna memaknai nilai budaya yang tersirat di dalam permainannya. Menurut Ricoeur, interpretasi merupakan penguraikan makna yang tersembunyi di dalam wujud yang tampak (Wahid, 2015: 14). Interpretasi ditujukan pada unsur magis yang tampak pada permainan *Timang Bubu*. Konsep penciptaan yang digarap berangkat dari unsur ekstramusikal menjadi ide musikal. Pendekatan tersebut diimplementasikan sebagai ekspresi simbolik dari keberadaan folklor Melayu di Kab. Sambas, Kalimantan Barat. Ekspresi simbolik secara konseptual merupakan bentuk seni modern dengan pemanfaatan idiom tradisi sebagai elemen dasar penyusunannya (Kartika, 2016: 127).

Konsep tersebut digarap ke dalam bentuk sajian karya musik *hibrid* dengan judul *Bujang Gile: Ekspresi Simbolik Unsur Magis Timang Bubu Sambas melalui Instalasi Musik*. *Hibrid* dalam hal ini merupakan penggarapan musik yang mengintegrasikan permainan instrumen tradisi dengan penerapan sistem elektronik. Instrumen tradisi yang menjadi media penggarapan di antaranya *gambus*, tiga buah *kompong kerincing*, dan gong. Instalasi musik yang dibentuk merupakan perpaduan dari beberapa instrumen perkusif di antaranya *rumba*, dua buah gendang Melayu, dan gong. Secara denotasi, *Bujang* memiliki arti sebagai panggilan untuk anak muda, sedangkan *Gile* merupakan diksi untuk suatu pikiran di luar nalar. *Bujang Gile* dijadikan judul karya musik guna merepresentatif unsur magis yang terjadi dalam permainan *Timang Bubu*. Secara subjektif karya ini dihadirkan sebagai perpanjangan nilai warisan budaya dari permainan Timang Bubu.

## **METODE**

Proses artistik sebuah karya atau komposisi musik memiliki tahapan dan metode hingga karya dapat disajikan secara utuh. Menurut Hardjana (2003: 79), komposisi secara tidak langsung menunjukkan proses berlangsungnya cara kerja dan terwujudnya suatu karya musik. Meninjau pernyataan tersebut, karya *Bujang Gile* digarap dengan tahapan kerja yang dilakukan secara konstruktif melalui metode penciptaan. Tahapan penggarapan yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut.

### **Rangsangan Awal**

Rangsangan awal merupakan kesan mendalam yang menggugah penghayatan pengkarya. Kesan tersebut diperoleh saat melihat objek dan fenomena permainan *Timang Bubu* di Desa Semate, Kabupaten Sambas. Observasi dilakukan guna mengumpulkan data secara langsung ke lapangan untuk mengetahui objek material secara faktual. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik (Sugiyono, 2018: 229). Ketertarikan pengkarya saat melihat, permainan tersebut memicu keinginan untuk dijadikan sebuah komposisi musik baru. Pengkarya tertarik akan unsur magis yang dimanifestasikan dalam permainannya. Terdapat pro kontra atas keberadaan tersebut, akan tetapi permainan tersebut tetap dipertahankan eksistensinya oleh pelaku dan masyarakat pemilikinya. Objek dan fenomena permainan Timang Bubu menjadi pemantik dalam pemanfaatan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Material tersebut dijadikan rangsangan awal sebagai sumber penciptaan dalam penggarapan karya inovatif.

### **Perumusan Konsep**

Objek material yang menjadi sumber penciptaan dianalisa dan ditentukan fokus dalam gagasannya. Gagasan isi berwujud suatu pikiran atau konsep yang merupakan isi atau inti dari karya

yang akan disusun (Sukerta, 2011: 67). Perumusan konsep dilakukan dengan pemanfaatan sumber data etik dan sumber data emik. Sumber data etik merujuk pada hasil telaah dengan kajian pustaka, sumber data emik dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumen arsip (Kartika, 2016: 48-50). Kedua sumber data tersebut dijadikan rujukan guna mendukung subjektifitas pengkarya menginterpretasi kembali fenomena di dalam objek material.

### **Eksplorasi**

Proses eksplorasi merupakan pembebasan imajinasi dalam mengolah sumber data menjadi unsur musikal yang dihadirkan dalam karya. Kreativitas dituangkan melalui berbagai percobaan dan pencarian yang didukung dengan pengetahuan, pengalaman dan intuisi musikal. Percobaan juga dilakukan dengan pemanfaatan aspek tekstual dan kontekstual yang terkandung dalam permainan *Timang Bubu*. Eksplorasi atau eksperimen merupakan suatu kegiatan pencarian atau pengolahan dalam penyusunan komposisi baru (Sukerta, 2011: 50). Eksplorasi dilakukan percobaan teknik non konvensional pada setiap instrumen. Selain itu, eksperimen dilakukan dengan mengkonstruksi perangkat lunak dan perangkat keras pada piranti pengontrol instalasi musik. Selanjutnya dilakukan percobaan pada penerapan format instrumentasi yang *hibrid* antara instrumen konvensional dan instalasi musik, serta teknik orkestrasi dalam permainan instrumen. Proses tersebut dilakukan guna mencari kemungkinan dalam menghasilkan kesegaran bentuk penyajian, kebaruan timbre serta intensitas bunyi yang variatif.

### **Penyusunan**

Setelah melalui proses eksplorasi, pengkarya menyeleksi hasil eksplorasi menjadi rangkaian teks musikal. Materi tersebut dikonstruksi menjadi material yang bersifat baku. Proses penyusunan menghasilkan bagan-bagan dasar dalam membentuk struktur tema musikal. Menurut Hardjana, konstruksi bentuk dalam struktur menjadi wadah bagi bahasa ekspresi pernyataan seni (2003: 79). Penyusunan dibagi menjadi bagian struktur dan tekstur karya. Masing-masing struktur dan tekstur digarap dengan ekspresi, kesan, dan nuansa yang variatif. Setiap bagian disusun dengan varian unsur dramatik yang berbeda sesuai dengan konsep karya.

### **Pembentukan**

Pembentukan merupakan proses terakhir yang dilakukan untuk merangkai bagian-bagian menjadi satu kesatuan penyajian yang utuh. Pembentukan juga dilakukan untuk menentukan bentuk penyajian karya yang sesuai dengan konsep dan rancangan karya. Menurut Sukerta, bentuk penyajian yang tepat atau sesuai dengan karya yang disajikan dapat mendukung penilaian dari karya komposisi tersebut (2011: 88). Pembentukan dalam penyajian karya dilakukan dengan mempertimbangkan konsep dan rancangan penciptaannya. Intuisi subjektif, apresiasi, dan referensi dari perbendaharaan pengkarya juga mempengaruhi proses pembentukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penggarapan Instalasi Musik**

Instalasi musik berupa campuran instrumen perkusif dengan implementasi media elektronik berupa sistem penabuh secara otomatis. Instrumen yang digunakan pada instalasi musik tersebut di antaranya dua buah gendang Melayu, gong, dan *rumba*. Kombinasi instrumen perkusif dalam instalasi musik tersebut merujuk pada kombinasi instrumen yang digunakan dalam permainan *Timang Bubu*. Instrumen gong dihadirkan sebagai kombinasi guna menghadirkan kesan pada unsur magis.

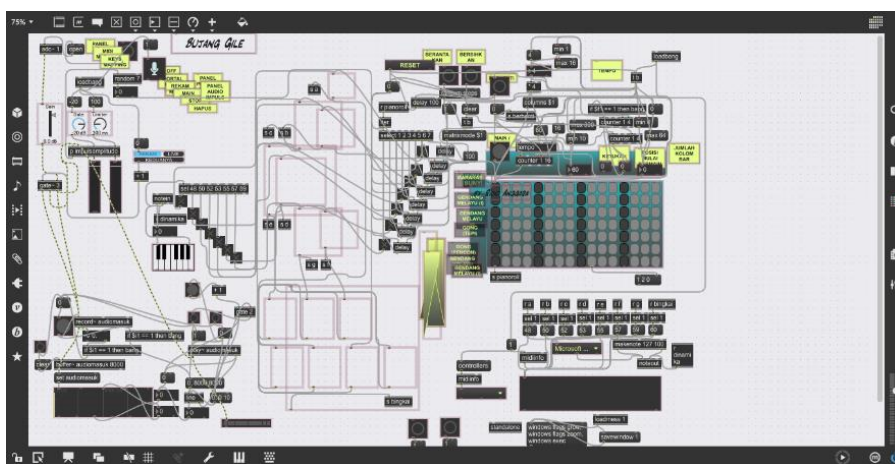
Instalasi musik dibentuk dengan menyerupai bentuk belah ketupat, yang dijadikan simbol dari empat kosmologi pada masyarakat pesisir. Empat pasang kosmos yang menjadi perspektif kesempurnaan dalam kosmologi masyarakat pesisir Sumardjo (252: 2014). Bidang sebelah kiri berisikan kombinasi instrumen perkusif. Kemudian bidang sebelah kanan dihadirkan simbol dari elang laut yang merupakan penggalan imitasi dari satu diantara lambang Kesultanan Sambas. Kedua bidang tersebut dihadirkan sebagai ekspresi simbolik dari unsur magis yang tampak pada permainan *Timang Bubu*. Penabuh digarap dengan menerapkan tujuh varian warna bunyi. Penabuh pertama diterapkan pada instrumen *rumba*, penabuh kedua dan ketiga diterapkan pada gendang Melayu anak. Penabuh keempat dan kelima diterapkan pada instrumen gong, penabuh keenam dan ketujuh

diterapkan pada gendang Melayu induk. Masing – masing penabuh dapat dikontrol melalui komputer secara manual maupun secara otomatis. Permainan secara otomatis dijadikan simbol guna menghadirkan kesan magis dalam performatifnya.



**Gambar 1.** Instalasi Musik Karya Bujang Gile (Dok. Richardvans, 2023)

Instalasi musik digarap dengan pemanfaatan media perangkat lunak dan perangkat keras yang saling berintegrasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang kinerja instalasi musik di antaranya *Arduino IDE* dan *max msp*. Setiap penabuh di dalam instalasi musik dikontrol dengan perangkat lunak yang dibangun melalui aplikasi *max msp*. Aplikasi tersebut dibangun dan digarap dengan kebutuhan yang relevan terhadap instalasi musiknya. Komunikasi antara perangkat lunak dan perangkat keras ditransfer melalui *USB device* yang dikontrol sesuai kebutuhan garapan musiknya. Selain itu, sebagai pengkayaan kontrol instalasi musik juga dieksplorasi melalui *midi controller*. Kontrol tersebut berupa variasi pola tabuhan serta variasi perubahan tempo dalam permainannya. Pola tabuhan dieksplorasi dan dimainkan secara manual dengan cara digambar maupun dibentuk secara acak melalui aplikasi.



**Gambar 2.** Perangkat Lunak Max MSP Pengontrol Instalasi Musik (Dok. Rama Anggara, 2023)

### **Struktur Karya**

Struktur karya dimulai dengan penggarapan permainan improvisasi pada instalasi musik. Improvisasi diolah dengan pola dinamis menghadirkan permainan ritme yang rapat, kemudian melebar dengan seketika secara silih berganti. Penggarapan tersebut diawali untuk memberikan kesan performatif pada nuansa magis dari permainan instalasi secara otomatis. Sembari pola tersebut dimainkan, instrumen gambus digarap dengan permainan mawal sebagai struktur pembuka dalam

penggarapan. Kemudian pengolahan tersebut beralih pada lantunan vokal yang digarap secara unison dengan ambitus suara yang rendah dalam tempo yang lambat. Lantunan vokal direpetisi dengan perubahan ambitus suara lebih tinggi satu oktaf disertai dengan permainan unison pada instrumen kompang kerincing. Pola permainan pada instrumen kompang kerincing digarap dengan aksentuasi dalam ritme yang lebar.

Gambar 3. Struktur Periode Pertama

Penggarapan beralih pada permainan tiga buah instrumen kompang kerincing dengan pola saling meningskah antara satu dengan lainnya. Permainan tersebut digarap dengan birama 7/8 dalam tempo yang lambat. Pola tingkah – meningskah direpetisi sebanyak tiga kali, kemudian beralih dengan pola ritme yang lebih rapat dalam tempo yang cepat. Peralihan tersebut direpetisi sebanyak dua kali dengan penambahan dan pengurangan repetisi motifnya. Struktur penggarapan periode pertama cenderung digarap dengan pola ritme yang statis dalam frase ireguler. Penggarapan tersebut dihadirkan untuk mencitrakan suatu keganjilan dalam nuansa magis yang terjadi di luar logika.

Pada struktur berikutnya, penggarapan dilakukan pada solo instrumen gong dalam tempo yang cepat. Permainan tersebut direpetisi sebanyak empat kali, kemudian dipertebal oleh permainan gembus dengan ritme yang rapat serta dinamika yang kuat. Kedua pola tersebut direpetisi kembali sebanyak empat kali. Permainan berhenti dengan aksentuasi untuk sementara waktu, kemudian direpetisi kembali dengan penambahan aksentuasi dari dua buah instrumen kompang kerincing. Pada bagian ini pola permainan instrumen gong beralih menjadi aksentuasi dalam frase ireguler.

Gambar 4. Struktur Periode Kedua

Pengolahan vokal dihadirkan dengan gaya naratif, melantunkan penggalan syair permainan Timang Bubu yang digarap menyerupai lantunan mantra. Syair tersebut dilantunkan oleh satu orang musisi sambil memainkan instrumen gong. Penggarapan vokal juga dilakukan dengan repetisi penggalan syair pada musisi lainnya secara unison. Syair yang digunakan dalam penggarapan

tersebut, yaitu:

- Ya lokar ya bamban - (nama tanaman semak belukar di tepi air)
- Tatak bamban silibarsari - (pangkas semak sembarangan)
- Maing jangan di pemuda - (anak muda jangan main-main)
- Si lokar tampak menari - (semak tersebut bergerak seperti menari)
- Si kutok ajin binatang - (mahkluk jin terkutuk sifatnya seperti binatang)
- Sikarang kini bari-barikan - (sekarang waktunya diberikan)
- Gile si bujang gile - (gila si bujang (nama si bubu) gila)
- Gile si bujang gile - (gila si bujang (nama si bubu) gila)

Struktur periode kedua diakhiri dengan repetisi vokal secara unison pada penggalan syair “Gile si bujang gile”. Lantunan tersebut direpetisi dengan iringan yang sama pada bagian vokal naratif serta digarap dengan peralihan dinamik semakin keras. Struktur periode kedua cenderung digarap dengan repetisi lantunan syair yang semakin keras. Pengolahan tersebut dihadirkan untuk mencitrakan proses stimulus unsur magis yang bersifat persuasif dalam komunikasi pikiran bawah sadar. Penggarapan dilanjutkan pada struktur periode ketiga, sebagai respon dari stimulus tersebut. Penggarapan instalasi musik kembali dihadirkan dengan repetisi permainan pola yang statis dalam tempo cepat. Permainan tersebut disambut dengan iringan permainan tingkah – meningkah antara instrumen gong serta tiga buah kompang kerincing. Seketika penggarapan beralih kembali pada permainan instalasi musik, kemudian penggarapan kembali dengan repetisi iringan yang saling meningkah.

Secara spontan pola permainan tersebut berhenti untuk sementara waktu, dilanjutkan dengan penggarapan melodi pada instrumen gambus. Instrumen gambus digarap dengan reinterpretasi irama yale-yale dalam permainan Jepin tradisi. Pola tersebut dimainkan dalam irama genap serta diiringi eksplorasi bunyi kerincing dan gong yang membentuk jalinan pola ritme. Instalasi musik digarap dengan peralihan dari pola ritme yang statis menjadi aksentuasi yang melebar.

The image shows a musical score for the third period. It includes a percussion part (PC) with a tempo of 120 and a 'poco accel' marking. The percussion part features three measures of a specific rhythmic pattern, each repeated three times (3x). Below this are parts for three Kompang Kerincing (KK I, II, III) and a Gong, all playing the same rhythmic pattern. The score then transitions to a Gambus part, which plays a melodic line. This melodic line is followed by a section where the Kompang Kerincing and Gong parts play a more complex rhythmic pattern, repeated 18 times (18x). The score is written in 4/4 time and includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

**Gambar 5.** Struktur Periode Ketiga

Struktur pada periode ketiga digarap cenderung dengan menghadirkan pola permainan secara call and respons antara permainan instrumen oleh musisi dengan instalasi musik. Pola ritme yang dibentuk cenderung saling berkaitan dan mengisi satu dengan lainnya. Peralihan pola permainan digarap mulai dari motif yang terpisah pada pola call and respons hingga dikombinasikan menjadi satu. Penggarapan tersebut dihadirkan untuk mencitrakan komunikasi pikiran bawah sadar dalam permainan Timang Bubu secara perlahan berhasil menstimulus pemaingnya

Pada periode keempat penggarapan dimulai dengan pola unison oleh instrumen gong dan dua buah kompang kerincing. Motif tersebut direpetisi sebanyak dua kali, kemudian digarap dengan peralihan motif secara paralel dalam birama 6/8. Peralihan pertama digarap pada pola tabuhan

instrumen kompong kerincing pertama. Kedua motif permainan tersebut membentuk jalinan yang cenderung rapat. Peralihan motif kembali digarap pada pola tabuhan instrumen kompong kerincing kedua. Ketiga motif permainan membentuk jalinan pola ritme yang semakin rapat dan kompleks.

**Gambar 6.** Struktur Periode Keempat

Penggarapan secara paralel diakhiri dengan kembali menjadi pola unison yang dipertebal dengan permainan dari instrumen gambus. Pola tersebut diimitasi oleh permainan solo instalasi musik dengan pola ritme yang statis dalam birama 4/4. Permainan instalasi musik direpetisi sebanyak tiga kali, kemudian kembali pada permainan unison dari instrumen gong dan dua buah kompong kerincing. Pola tersebut kembali diimitasi oleh instalasi musik dalam birama 4/4. Repetisi ini digarap dengan peralihan tempo secara perlahan semakin lambat. Penggarapan pada periode ini dihadirkan sebagai peralihan dari konteks komunikasi pikiran bawah sadar menuju kesan auditif dan performatif pada nuansa magis.

Struktur berikutnya, penggarapan diawali dengan permainan instalasi musik yang diolah dengan pengembangan pola ritme. Pola ritme yang digarap merupakan reinterpretasi dari pola tabuhan pada iringan permainan Timang Bubu. Penggarapan pola ritme diolah semakin berkembang dalam lima fase repetisinya hingga menjadi pola yang utuh. Kemudian permainan instalasi musik dijadikan iringan dengan menghadirkan penggarapan melodi pada instrumen gambus. Pola melodi pada instrumen gambus digarap dengan reinterpretasi irama syair Timang Bubu yang transposisi ke dalam skala penggrasi minor.

**Gambar 7.** Struktur Periode Kelima

Permainan pola melodi pada instrumen gambus terdiri dari dua frase yang direpetisi. Kemudian secara perlahan instrumen gong dan dua buah kompong kerincing digarap dengan permainan paralel sebagai pola iringan tambahan. Instrumen gong digarap menjadi aksentuasi pada ketukan pertama, sedangkan kompong kerincing pertama memainkan pola tabuhan induk. Struktur iringan ditambah dengan pola tabuhan anak yang dimainkan oleh kompong kerincing kedua. Selanjutnya pola melodi instrumen gambus berhenti dan dialihkan menjadi pola tabuhan peningkah pada kompong kerincing

ketiga.

Sembari penggarapan secara paralel dimainkan, garapan lantunan vokal secara naratif kembali dihadirkan dengan peralihan tempo menjadi semakin cepat. Struktur garapan periode kelima diakhiri dengan repetisi lantunan vokal naratif “Si bujang gile” sebanyak empat kali dengan dinamika yang keras. Pengolahan tersebut disertai dengan permainan iringinan yang digarap dengan peralihan dinamik semakin keras. Penggarapan struktur pada periode ini dihadirkan untuk mencitrakan kembali unsur magis secara perlahan dengan intensitas yang semakin memuncak.

Struktur berikutnya merupakan penggarapan struktur terakhir dari karya Bujang Gile. Garapan permainan improvisasi pada instalasi musik kembali dihadirkan sebagai permulaannya. Kemudian disambut dengan aksentuasi secara paralel oleh instrumen gong dan dua buah kompong kerincing dengan peralihan dinamika yang semakin keras. Permainan tersebut diakhiri dengan pola tutti dengan aksentuasi, dilanjutkan dengan penggarapan solo melodi dari instrumen gambus. Pola melodi digarap dengan ritme yang cenderung rapat dengan tempo yang cepat dalam birama 6/8.

The diagram shows a musical score for the sixth period. It includes parts for PC (Piano), KK. I and II (Kempang Kerincing), Gong, and Gambus. The score is divided into several sections with repetitions indicated by '3x', '4x', and '2x (2x (6/8))'. Dynamics are marked with '%' and 'Rit.'. A tempo marking of  $\text{♩} = 100$  is present at the beginning.

Gambar 8. Struktur Periode Keenam

Permainan solo melodi direpetisi dengan iringan permainan tingkah-meningkah pada instrumen gong dan dua buah kompong kerincing. Pengolahan tersebut direpetisi sebanyak tiga kali, kemudian beralih kembali pada permainan instalasi musik dengan pola ritme yang konstan. Permainan instalasi musik digarap dalam birama 5/8. Pola ritme yang digarap dengan pergeseran aksentuasi serta direpetisi sebanyak tiga kali. Kemudian penggarapan beralih kembali pada permainan unison oleh instrumen gong dan dua buah kompong kerincing.

Pada pertengahan periode, penggarapan beralih pada permainan solo instrumen gong yang digarap dalam birama 4/4. Pola tersebut direpetisi sebanyak empat kali, kemudian ditambah dengan aksentuasi dari unison instrumen kompong kerincing serta melodi oleh instrumen gambus. Permainan instrumen gong direpetisi dengan pola yang konstan sebagai struktur iringan, sedangkan kompong kerincing digarap dengan aksentuasi yang variatif. Pola melodi instrumen gambus direpetisi dengan perubahan skala nada menjadi satu oktaf lebih tinggi dari sebelumnya.

Seketika penggarapan beralih pada permainan solo oleh instalasi instrumen dengan tempo cepat dan pola ritme yang rapat. Secara perlahan instrumen gong dan tiga buah kompong kerincing digarap dengan pola permainan tingkah – meningkah. Pengolahan tersebut digarap dengan peralihan dinamika mulai dari paling lembut, hingga menjadi paling keras, kemudian kembali menjadi lembut. Kemudian permainan instalasi musik tetap direpetisi dengan peralihan tempo secara perlahan menjadi semakin melambat. Penggarapan struktur periode akhir ini dihadirkan untuk mencitrakan percampuran perspektif antara unsur magis dan komunikasi pikiran bawah sadar. Percampuran tersebut dihadirkan dengan intensitas yang berada pada puncaknya, kemudian secara perlahan kembali menurun.

### Tekstur Karya

Tekstur karya dalam hal ini dibagi menjadi tiga varian, di antaranya, monofonik, homofonik, dan polifonik. Menurut Miller (55: 2017), tekstur monofonik memiliki untaian melodi tunggal, sedangkan tekstur homofonik disusun oleh dari dua suara atau lebih. Tekstur polifonik terdiri dari



dua suara atau lebih yang dibentuk oleh melodi utama dan melodi iringan. Tekstur pada karya ketiga diawali dengan tekstur polifonik pada permainan instalasi musik. Kemudian tekstur dipertebal dengan pola permainan mawal oleh instrumen gambus. Tekstur beralih menjadi homofonik dengan lantunan nyanyian secara unison. Nyanyian tersebut dipertebal dengan iringan unison dari instrumen kompang kerincing. Permainan kompang kerincing digarap dengan aksentuasi sehingga mempertebal tekstur (Gambar 3). Penggarapan tekstur kemudian beralih menjadi tekstur polifonik. Tekstur tersebut dibentuk dari pola permainan tingkah – meningkah antara tiga buah instrumen kompang kerincing. Intensitas bunyi dari tekstur yang digarap menghadirkan peralihan dari sonoritas yang tipis menjadi semakin tebal. Penggarapan tekstur pada periode ini dihadirkan untuk mendukung unsur dramatik musikal pada kesan auditif yang dengan nuansa magis.

Pada pengolahan berikutnya, tekstur kembali digarap menjadi tekstur homofonik dengan permainan solo instrumen gong. Kemudian tekstur dipertebal dengan permainan melodi oleh instrumen gambus yang menghadirkan tekstur polifonik. Tekstur polifonik digarap semakin dipertebal dengan menghadirkan permainan tingkah – meningkah pada instrumen kompang kerincing serta pengolahan vokal secara naratif (Gambar 4). . Kemudian tekstur vokal dipertebal pada lantunan secara unison dengan repetisi permainan tingkah – meningkah pada instrumen perkusif. Intensitas bunyi kembali dihadirkan dengan peralihan dari rendah menjadi tinggi. Penggarapan tersebut dihadirkan untuk mendukung unsur dramatik musikal dalam konteks komunikasi pikiran bawah sadar dalam permainan Timang Bubu. Stimulus secara perlahan membentuk komunikasi persuasif dari juru kunci kepada pemaing.

Tekstur berikutnya diawali dengan penggarapan tekstur polifonik yang dimainkan pada instalasi musik. Selanjutnya tekstur dipertebal dengan dihadirkan penggarapan permainan instrumen kompang kerincing secara tingkah – meningkah dalam tempo yang cepat. Intensitas bunyi semakin tinggi untuk sementara waktu, kemudian kembali diturunkan dengan repetisi tekstur polifonik pada permainan solo instalasi musik. Seketika tekstur dipertebal kembali dengan repetisi permainan instrumen kompang kerincing secara tingkah – meningkah (Gambar 5). Tekstur polifonik tetap dipertahankan dengan peralihan pola permainan. Pola melodi instrumen gambus digarap dengan ritme yang rapat serta diiringi oleh jalinan pola ritme dari instrumen gong dan dua buah kompang kerincing. Periode ketiga cenderung digarap dengan tekstur polifonik. Penggarapan tersebut dihadirkan untuk mempertegas unsur dramatik musikalnya pada kondisi permaing yang berhasil distimulus oleh komunikasi pikiran bawah sadar. Proses komunikasi yang terjadi disimbolkan dengan jalinan pola ritme yang dihadirkan sepanjang penggarapannya.

Pada penggarapan berikutnya, diawali dengan tekstur homofonik pada permainan unison instrumen gong dan dua buah kompang kerincing. Kemudian tekstur digarap beralih menjadi polifonik secara paralel dengan perubahan pola ritme pada satu di antara permainan kompang kerincin. Tekstur tersebut dipertebal dengan perubahan pola permainan kompang kerincing kedua. Selanjutnya penggarapan kembali pada tekstur homofoni dengan permainan unison. Penggarapan tekstur polifonik tetap dipertahankan dengan transisi pola permainan pada instalasi musik dengan intensitas bunyi yang rendah. Sekita permainan unison direpetisi kembali menghasilkan tektur homofoni (Gambar 6). Tekstur pada akhir periode keempat digarap dengan menghadirkan tekstur polifonik pada permainan instalasi musik. Pola ritme digarap dengan peralihan semakin melebar dan tempo yang semakin lambat. Peenggarapan tekstur pada periode ini dihadirkan sebagai sebagai unsur dramatik musikal yang mengemukakan peralihan suatu kondisi. Peralihan tersebut dari konteks komunikasi pikiran bawah sadar menuju kesan auditif dan performatif pada nuansa magis.

Penggarapan periode kelima diawali dengan penggarapan tekstur monofonik pada permainan instalasi musik. Tekstur tersebut kemudian beralih menjadi polifonik dengan perkembangan pola permainannya. Perkembangan tersebut digarap dengan penambahan pola rime pada instalasi musik. Kemudian tekstur dipertebal dengan menghadirkan permainan instrumen gambus. Tekstur dipertebal kembali dengan penambahan permainan instrumen perkusif yang saling tingkah – meningkah (Gambar 7). Pengolahan tersebut direpetisi sebagai iringan lantunan vokal secara naratif. Intensitas bunyi digarap dengan peralihan semakin lama semakin tinggi dengan dinamika yang makin keras. Tekstur periode kelima digarap untuk menghadirkan unsur dramatik musikal yang mendukung nuansa magis secara perlahan dengan intensitas yang semakin memuncak.

Tekstur berikutnya merupakan penggarapan tekstur pada periode terakhir karya Bujang Gile.

---

Tekstur polifonik digarap pada permainan improvisasi oleh instalasi instrumen. Seketika tekstur dipertebal dengan aksentuasi dari instrumen perkusif lainnya. Kemudian penggarapan tekstur dialihkan menjadi homofonik pada permainan solo instrumen gambus. Tekstur kembali dipertebal dengan aksentuasi dari instrumen perkusif untuk beberapa waktu yang membentuk tekstur homofoni. Kemudian penggarapan kembali beralih pada tekstur monofonik pada permainan solo instrumen gong (Gambar 8).

Tekstur tersebut dipertebal dan beralih menjadi tekstur polifonik yang dibentuk dengan penambahan permainan melodi instrumen gambus. Kemudian tekstur dipertebal kembali dengan penambahan permainan aksentuasi dari instrumen perkusif. Seketika intensitas bunyi digarap dengan rendah pada permainan solo instalasi instrumen, kemudian dipertebal kembali secara perlahan dengan permainan tingkah – meningkah dari instrumen perkusif. Intensitas bunyi digarap dengan peralihan secara perlahan semakin tinggi hingga mencapai puncaknya, kemudian perlahan kembali menurun. Penggarapan tekstur pada akhir periode ini dihadirkan untuk mendukung unsur dramatik musikal untuk mencitrakan percampuran perspektif. Prespektif tersebut berupa pandangan terhadap unsur magis dan logika terhadap komunikasi pikiran bawah sadar. Nuansa tersebut dihadirkan dengan intensitas yang berada pada puncaknya, kemudian secara perlahan kembali menurun.

## KESIMPULAN

Karya *Bujang Gile* menerapkan konsep ekspresi simbolik dari unsur magis di dalam permainan *Timang Bubu* pada performatif instalasi musik secara otomatis. Ekspresi simbolik dilakukan melalui interpretasi pengkarya terhadap unsur magis yang tampak dalam permainannya. Interpretasi juga ditujukan pada teks dan konteks di dalam permainan *Timang Bubu*, kemudian disadurkan menjadi aspek intraestetis dan ekstraestetis pada penggarapan karya musik. Ekspresi simbolik diwujudkan dengan pembentukan dan penggarapan instalasi musik otomatis dari campuran instrumen perkusif. Penggarapan tersebut dihadirkan guna membangun kesan dan nuansa magis pada dramatik musikalnya serta performatifnya.

## REFERENSI

- Banoë, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Effendy, Chairil. (2006). *Beccerite dan Bedande: Tradisi Kesastraan Melayu Sambas*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Hardjana, Suka. (2003). *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kartika, Dharsono Sony. (2016). *Kreasi Artistik. Perjumpaan Tradisi dan Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sains.
- Rafiek, M. (2015). *Teori Sastra. Kajian Teori dan Praktik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukerta, Pande Made. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik. Sebuah Alternatif*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sumardjo, Jakob. (2014). *Estetika Paradoks*. Bandung: Kelir.
- Sunarto (Eds). (2017). *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Wahid, Masykur. (2015). *Teori Interpretasi Paul Ricoeur*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.