

Maharajo: Kepemimpinan Rajo Sampono di Nagari Katapiang Kabupaten Padang Pariaman dalam Karya Musik

Rafi Mahaldi^{1)*}, Asep Saepul Haris²⁾

^{1,2)} Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang

*Corresponding Author

Email : rafimahaldi1997@gmail.com

How to cite: Mahaldi, R & Haris, A.S. (2023). Maharajo: Kepemimpinan Rajo Sampono di Nagari Katapiang Kabupaten Padang Pariaman dalam Karya Musik. *In Laboratory Journal*, 1(2): 98-117.

Article History : Received: May 30, 2023. Revised: Jul 09, 2023. Accepted: Aug 9, 2023

ABSTRAK

Karya komposisi musik yang berjudul "Maharajo" merupakan karya komposisi musik yang bersumber dari fenomena sosial, yaitu sistem kepemimpinan Adat Rajo Sampono di Nagari Katapiang Kabupaten Padang Pariaman. Sistem kepemimpinan adat inilah yang akan dijadikan pijakan ke dalam penggarapan karya komposisi musik dengan menginterpretasikan dan mentransformasikan nilai-nilai yang terdapat di dalamnya. Maharajo merupakan judul utama dalam penggarapan karya ini. Maharajo terdiri dari dua kata, yaitu Maha dan Rajo. Maha artinya ahli, paling, tertinggi. Sedangkan Rajo adalah raja, pemimpin, penguasa. Maharajo merupakan gelar penghormatan kepada pemimpin di Minangkabau, gelar tersebut biasanya disematkan kepada penghulu dan datuak. Aspek nilai dari dua paham sistem pemerintahan Adat di Nagari Katapiang akan diwujudkan dalam bentuk dua bagian karya, yaitu Mambasuik Dari Bumi (pemerintahan adat Bodi Caniago), dan Titiak dari ateh (pemerintahan adat Koto Piliang). Komposisi Musik "Maharajo" digarap menggunakan pendekatan Music Epic.

KEYWORDS

Maharajo
Kepemimpinan
Rajo Sampono
Komposisi Musik

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



PENDAHULUAN

Daerah Minangkabau tepatnya di Nagari Katapiang Kabupaten Padang Pariaman terdapat dua sistem kepemimpinan adat, yaitu Adat Bodi Caniago dan Koto Piliang. Kedua sistem kepemimpinan Adat ini memiliki perbedaan, yang mana dalam penyelesaian suatu permasalahan Adat Bodi Caniago berpedoman pada *Mambasuik Dari Bumi*, yang bermakna bahwa segala sesuatu permasalahan harus diselesaikan dengan cara musyawarah dan mufakat. Sedangkan Koto Piliang berpedoman pada *Titiak Dari Ateh*, artinya bahwa segala keputusan yang datang dari atas atau pemimpin, bagi rakyat tinggal menerima segala yang telah ditentukan.

Ada beberapa versi yang menceritakan lahirnya kedua sistem hukum adat ini. Datuak Batuah Sango (dalam LKAAM, 1987) menceritakan bahwa pada mulanya kepala pemerintahan di Minangkabau adalah Datuak Katumanggungan yang merupakan anak dari Maha Rajo Dirajo, dia dibantu oleh Datuak Parpatiah Nan Sabatang, adiknya dari lain ayah (anak dari Cati Bilang Pandai), karena jasa Datuak Parpatiah Nan Sabatang dalam meluaskan daerah dan memajukan pemerintah. Datuak Katumanggungan membagi daerah kekuasaan yang ada dengan adiknya. Dalam sidang kerapatan yang dihadiri oleh seluruh urusan Nagari, usul ini disetujui dan dikatakan itu sudah merupakan kata pilihan, disinilah asal kata *Koto Piliang*. Sedangkan kata *Bodi Caniago* disebutkan berasal dari *Budi Baharago* (budi yang berharga) dikarenakan budi yang telah ditanamkan oleh Datuak Parpatiah Nan Sabatang dalam memajukan pemerintahan.

Pendapat lain mengatakan bahwa *Bodi Caniago* berasal dari kata "*Bodhi Can Yaga*" yang artinya budi dan nurani manusia yang menjadi sumber kebajikan dan kebijaksanaan. Sedangkan *Koto Piliang* berasal dari kata *Pili Hyang*, yang mengandung arti *dharma* atau *karma* yang bersumber

sabda dari atas (*Hyang*), dengan pola ini Datuak Katumanggung percaya bahwa manusia disusun dalam kerangka hirarki piramida, sedangkan Datuak Parpatiah Nan Sabatang menilai semua manusia itu sama nilai dan kedudukannya dimuka bumi (Bagindo Zaidin Bakri, 1986). Dalam menjalankan pemerintahan pun kedua sistem tersebut memiliki perbedaan yang substansial seperti pemutusan perkara dan pengambilan keputusan.

Dua sistem pemerintahan adat ini benar-benar bertolak belakang dan tidak bisa dijalankan secara bersamaan, tetapi *rajo* di Nagari Katapiang bisa memakai keduanya, karena *rajo* di *Nagari* katapiang memakai dua paham saat menjalankan tugas dan menghadapi permasalahan (Bahrul Hikmah Rangkayo Rajo Sampono). Suatu Nagari mempunyai kekayaan sendiri dan memiliki pengadilan hukum budayanya sendiri. Sebagian Nagari membentuk persekutuan, pemimpin persekutuan ini biasa diberi gelar *Rajo*.



Gambar 1. Artikel Peran KAN dalam Website Mahkamah Agung

Rajo Nagari Katapiang Kabupaten Padang Pariaman pada saat ini bernama Bahrul Hikmah Rangkayo Rajo Sampono yang merupakan generasi keempat. *Rajo* yang pertama bernama Sidi Ibrahim, *Rajo* yang kedua bernama Janin, *Rajo* yang ketiga bernama Majoari. Wilayah di *Nagari* Ketaping, sepanjang adat pucuk pimpinan Rangkayo Rajo Sampono, apapun yang dibuat Rangkayo Rajo Sampono tidak ada satu orang pun yang bisa menyanggah. Rajo Sampono dianggap sebagai *Rajo* karena Rajo Sampono yang membuat Nagari Katapiang tersebut, Rangkayo Rajo Sampono lah yang mengurus Nagari Ketapiang.

Kekuasaan yang dimiliki Rangkayo Rajo Sampono di Nagari Katapiang sangat kuat, bisa menghitam memutihkan segala hal (wawancara Dt. Akhiruddin Maharajo Kayo Batuah, 2023). Dalam hal merumuskan suatu kebijakan, Wali dan Bamus *Nagari* Katapiang harus terlebih dahulu meminta persetujuan Rajo Sampono untuk melaksanakannya (Rahardjo, 2003: 5). Tidak ada satupun orang asli *Nagari* Katapiang kecuali Rangkayo Rajo Sampono, semua masyarakat sekarang di Nagari Katapiang adalah pendatang. Apapun aturan dari Rangkayo Rajo Sampono harus diikuti, peraturan tentang *alek baiak* dan *alek buruak* harus diikuti.

Entitas kultural adalah unsur khas yang dimiliki suatu kelompok masyarakat berupa elemen spiritual dan psikologi yang mengacu pada perjalanan sejarah serta keyakinan tradisional yang ada. Unsur ini diterima secara kuat oleh masyarakat sehingga memberi inspirasi dan pengaruh politik kepada kehidupan masyarakat, misalnya tentang keberadaan seorang raja (Duverger, 2005:138). Sejarah kekuasaan Datuak Rajo Sampono berasal dari sejarah terbentuknya nagari Ketaping. Ia adalah orang yang pertama kali *mancacak tonggak* (menegakkan tiang).

Dalam fenomena ini penulis mendapatkan perbedaan *Rajo* di Nagari Katapiang dengan *Rajo* yang lain, yaitu *Rajo* di Nagari Katapiang memakai dua sistim pemerintahan adat, yaitu Adat *Bodi Caniago mambasuik dari bumi* “*musyawarah mupakaik*” (musyawarah mufakat) dan Adat *Koto Piliang titiak dari ateh* “*mahariak mahantam tanah, tabujua lalu tabulintang patah*” (tidak ada yang bisa menghambat perintah rajo).

Sistem kepemimpinan adat inilah yang akan dijadikan pijakan ke dalam penggarapan karya komposisi musik dengan menginterpretasikan dan mentransformasikan nilai-nilai yang terdapat di

dalamnya. Maharajo merupakan judul utama dalam penggarapan karya ini. Maharajo terdiri dari dua kata, yaitu Maha dan Rajo. Maha artinya ahli, paling, tertinggi. Sedangkan Rajo adalah raja, pemimpin, penguasa. Maharajo merupakan gelar penghormatan kepada pemimpin di Minangkabau, gelar tersebut biasanya disematkan kepada penghulu dan datuak. Aspek nilai dari dua paham sistem pemerintahan Adat di *Nagari* Katapiang diwujudkan dalam bentuk dua bagian karya, yaitu *Mambasuik Dari Bumi* (pemerintahan adat Bodi Caniago), dan *Titiak dari ateh* (pemerintahan adat Koto Piliang).

Bagian pertama pada karya ini, penulis memberi subjudul *Mambasuik Dari Bumi*. Untuk menganalogikan fenomena diatas, dalam proses penggarapannya penulis memilih idiom-idiom tradisi yang kontekstualnya berkaitan dengan kebudayaan di Kabupaten Padang Pariaman. Sistem permainan kesenian tradisi di Kabupaten Padang Pariaman pada umumnya memiliki kesamaan dengan sistem kepemimpinan *Rajo* tersebut, setiap kesenian tradisi mempunyai sebuah pemimpin, seperti kesenian indang yang memiliki “tukang Dikie”, kesenian Ulu ambek memiliki “tukang dampeang”, “tukang dampeang” dalam ulu ambek secara musikal kuat kaitannya dengan cara kepemimpinan *Rajo* Sampono, ketika “tukang dampeang” belum memulai, maka pemain ulu ambek tidak akan bergerak. Seperti itu juga dengan *Rajo* Sampono, jika tidak ada keputusan dari *Rajo* Sampono maka masyarakat tidak akan bisa mengambil keputusan. Idiom-idiom kesenian tradisi tersebut akan penulis kembangkan menjadi sebuah komposisi musik nusantara yang berjudul *Maharajo* dengan menggunakan pendekatan Music *Epic*.

Music *epic* adalah musik yang menggambarkan kemuliaan, keagungan, kehebatan, kebijaksanaan, bahkan kerinduan melalui musik yang keras, berani, dan semangat. Menurut kamus bahasa inggris “*epic*” ketika digunakan sebagai kata sifat, berarti heroik atau besar dalam skala karakter. Menurut Xavier Derrick Werle (2014: 50):

“As noted earlier, the word “epic” in colloquial speech today often tends to a more simplistic meaning along the lines of “great,” “majestic,” “noble” in some sense, or sometimes even “nostalgic,” without any of the classical connotations of heroic deeds and battles. This colloquial meaning is often heard in music as well: for example, in many of British Broadcasting Corporation nature documentaries the soundtracks sound epic to a lot of people even though the documentaries are not about bloody battles, mythical creatures, or heroics. The idea of taking a “journey through history” or a “destiny” seem sufficient to confer an epic character; thus, the epic music today is colloquially used to describe very loosely a bold, loud, vibrant and evocative music.”

Bagian kedua penulis memberi subjudul *Titiak Dari Ateh*, yang artinya keputusan terletak ditangan penghulu pucuk. Saat inilah seorang *Rajo* memosisikan dirinya sebagai penguasa. Ketika penyelesaian masalah menggunakan adat *Bodi Caniago* tidak tuntas, maka *Rajo* Sampono berhak mengambil keputusan secara mutlak dengan kebijakannya sendiri. Bagian kedua dari karya ini digarap menggunakan pendekatan Music *Epic*.

Karya ini menginterpretasikan dan mentransformasikan kepemimpinan Rangkayo Rajo Sampono dengan memakai dua paham sistem pemerintahan adat dalam menjalankan tugas dan menyelesaikan suatu permasalahan yaitu Adat *Bodi Caniago* (*Mambasuik Dari Bumi*) dan *Koto Piliang* (*Titiak Dari Ateh*) ke dalam sebuah bentuk karya seni pertunjukan dengan menggunakan idiom musik nusantara sebagai bahasa utama dalam penyampaian pesannya. Karya ini akan menggambarkan cara bermusyawarah dan cara *rajo* memimpin adat dengan memakai dua sistem pemerintahan tersebut dalam bentuk musik dan menjadikan sebuah fenomena atau peristiwa yang tidak bersifat musikal ke dalam karya musik, sehingga menjadi apresiasi bagi para seniman, peneliti, dan budayawan.

METODE

Dalam menciptakan karya *Maharajo* ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data dan menganalisis data yang kemudian akan dilanjutkan dengan metode penciptaan karya seni. Metode penciptaan adalah cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahap-tahapan penulis sejak mendapatkan inspirasi. Tiap-tiap seniman dalam menyusun mempunyai

cara atau proses penyusunan yang berbeda-beda sesuai dengan kebiasaan (Sukerta, 2011:67). Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam membuat komposisi musik *Maharajo* ini dimulai dari observasi, dimana dalam tahap ini penulis mengamati bagaimana Rajo Sampono memakai dua sistem adat yaitu Bodi Caniago dan Koto Piliang. Langkah kedua adalah penulis mewawancarai Penghulu atau Datuak, dan Rajo Sampono guna menanyakan hal-hal yang dirasa penting untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam berkarya. Setelah data dikumpulkan, penulis melanjutkan dengan menganalisis data dan mengklasifikasikan data yang digunakan dalam proses penulisan.

Setelah penelitian di lapangan dirampungkan, penulis melakukan persiapan yaitu mengumpulkan informasi-informasi terkait dengan fenomena yang diangkat sebagai gagasan dalam proses penulisan. Dalam tahap ini, penulis menentukan titik fokus dalam penggarapan karya. Penulis memiliki tendensi untuk mengangkat fenomena kepemimpinan Rajo Sampono yang memakai dua sistem adat. Pada tahap sintesis, penulis melakukan perwujudan gagasan tersebut ke dalam bentuk garapan komposisi musik. Penulis membuat materi-materi vokal atau *rhythm* kemudian mengirim audio kepada pendukung karya, dan penulis membuat bagan karya menggunakan aplikasi *Studio One*. Konsep Sebuah karya komposisi tidak akan terwujud dengan sempurna sesuai yang perkarya inginkan jika tanpa adanya media yang mendukungnya seperti instrument atau dapat disebut sebagai proses realisasi. Selanjutnya penulis melakukan eksplorasi atau melakukan proses latihan dengan memberikan materi-materi yang nantinya menjadi acuan untuk pengembangan materi-materi tersebut menjadi satu kesatuan. Pembuatan *sequencer* penulis kerjakan dengan menggunakan aplikasi *Studio One*. Eksplorasi dilakukan pada instrumen yaitu pengembangan warna bunyi, pengembangan *rhythm*, dan pengembangan teknik-teknik vokal. Dalam tahap akhir ini yaitu tahap finishing karya di mana pendukung karya harus mulai menjiwai setiap bagian dan saling memberi semangat untuk kondusifnya *mood* pertunjukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya *Maharajo* digarap dalam dua bentuk bagian. Setiap bagian terdiri dari struktur dan gaya musik yang berbeda, tetapi masih dalam satu kesatuan dalam pertunjukannya. Struktur karya seni ini terbagi atas dua bagian yakni;

1. Mambasuik Dari Bumi

Karya *Mambasuik Dari Bumi* diawali dengan *pasambahan* yang dibawakan oleh satu orang pemain, *pasambahan* adalah kata pembuka untuk setiap rapat atau musyawarah mufakat dalam adat, dibawakan dengan gaya intonasi *barundiang*. Berikut kutipan *pasambahan* yang digunakan;

*Sambah sujuik jo simpuah, Sabarek buka nan piawai, Naraco luruih main daun, Indak basisiak jo basibak,
Indak bahinggo jo babateh, Kok ketek indak basabuik namo, Kok gadang indak babilang gala, Ujuiknyo
sambah nan taserak pado hadirin kasadonyo.*

*Sambah kapado niniak mamak, Nan gadang basa batuah, Nan ba aka baurek tunggang, Babatang badahan
rampak, Badaun baujuang rantiang, Baputiak babungo kambang, Babuah kato nan bana, Buliah baselo jo
ureknyo, Buliah basanda di batangnya, Gantuangan cupak nan duo, Paratamo cupak asli, Nan ka duo cupak
buatan.*

*Taruik kapado bila maulana jo Tuanku, Suluah bendang adat limbago, Kok duduak bacamin kitab,
Tagaknyo rintang jo pituah, Nan tau halal jo haram, Nan tau sah jo nan bata, Kok suluahnyo masa di dunia,
bendangnya sampai ka akhirat, ka undang-undang ka madinah, kapayuang panji ka sarugo.*

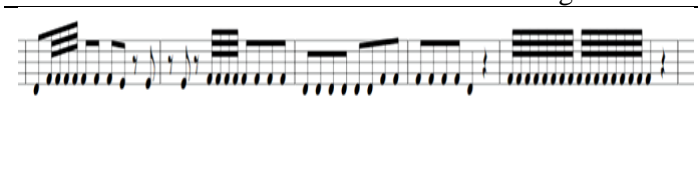
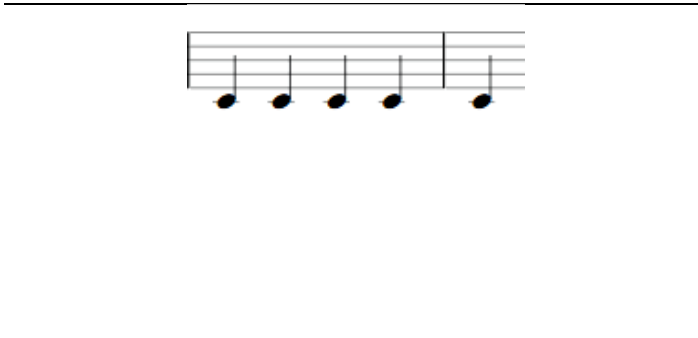




*Hulu balang jo ampang limo, jo manti pagawai adat, nan tau disalah bana, tau di rantiang nan ka
mancucuak, ataupun dahan nan ka mahimpok.*

*Nan mudo pambimbiang dunia, parik dalam pagar kokoh, nan capek kaki ringan tangan, capek kaki indak
panaruang, ringan tangan indak pamacah, aso tarantang duo sudah, pambangik batang tarandam nan
bahati suci muko janiah.*

*Kalilawa di pulau rimbang, anak rusu mati tadabiah, kok gawa minta ditimbang, kok doso ampun nan
labiah.*

Karya bagian *Mambasuik dari Bumi* menggunakan satu instrumen gong besar, dua instrumen gong kecil, lima orang vokal perempuan, dan lima orang vokal laki-laki. Pada bagian ini dimulai dengan satu pukulan Gong. Pukulan Gong ini adalah simbol dari pemberitahuan bahwa sidang musyawarah akan dimulai. Pola tersebut direpetisi sebanyak tiga kali dengan rhythm yang sama.. Kemudian dilanjutkan dengan masuknya pemain vokal dari luar panggung menuju ke dalam panggung, dengan memainkan eksplorasi vokal sampai menempati tempat duduk. Setelah menempati tempat duduk disambung dengan permainan gong.

Tabel 1. Pola Bagian *Mambasuik dari Bumi*

	<p>Gambar 2. <i>Rhythm</i> Gong</p> <p><i>Rhythm</i> ini langsung disambung dengan permainan meja yang dimainkan oleh pemain perempuan.</p>
	<p>Gambar 3. <i>Rhythm</i> Meja Pemain Perempuan.</p> <p><i>Rhythm</i> meja yang dimainkan oleh pemain perempuan dimainkan hanya sekali, tetapi <i>rythm</i> ini dimainkan dengan cara bergantian. Setelah selesai <i>rythm</i> meja yang dimainkan oleh pemain perempuan langsung dijawab oleh pemain laki-laki dengan bentuk permainan <i>rhythm</i>.</p>
	<p>Gambar 4. Meja Pemain Laki-Laki.</p> <p>Pola yang dimainkan oleh pemain laki-laki ini sama dengan pola yang dimainkan pemain perempuan, tetapi pola yang dimainkan oleh pemain laki-laki lebih rapat. Disambung dengan pola gong yang dimainkan secara bergantian.</p>
	<p>Gambar 5. Gong 1.</p> <p><i>Rhythm</i> ini dimainkan sebanyak dua kali pengulangan, setelah permainan gong secara bergantian masuk pada permainan bersama yang dimainkan oleh gong dan meja.</p>
	<p>Gambar 6. Gong 2.</p> <p><i>Rhythm</i> dimainkan secara bersama. Permainan bersama ini hanya dimainkan satu kali, kemudian dilanjutkan dengan permainan tanya jawab antara meja perempuan, meja laki-laki dan gong.</p>
	<p>Gambar 7. <i>Rhythm</i> Dimainkan Secara Bersama.</p>

Gambar 8. *Rhythm* Meja Perempuan



Gambar 9. *Rhythm* Meja Laki-Laki



Gambar 10. *Rhythm* Gong



Gambar 11. *Rhythm* Gong



Dilanjutkan dengan permainan tanya jawab yang dimainkan oleh pemain meja perempuan, pemain meja laki-laki dan gong.

Gambar 12. *Rhythm* Permainan Tanya Jawab

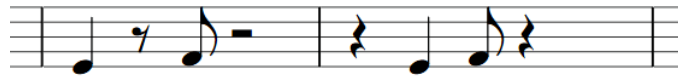


Selesai permainan meja dan Gong disambung dengan bagian vokal dan dijawab kemudian oleh vokal laki-laki.

Tabel 2. Vokal Bagian *Mambasuik dari Bumi*

Vokal	: <i>duduak basimpuah basilang latak diujamkan lutuik nan duo ditakuakan kapalo nan Satu disusun jari nan sapuluah di angkek tangan tabaco buah pasambahan sambah tapuhun karang patuik disinan kato nan di sabuik mangkonyo elok rundiang dibaco oi oi oi</i>
Vokal Bersama	: <i>dapek surang dibuleki ambiak kato baiyo</i>
Vokal Laki-Laki (satu orang)	: <i>satantang parundiangan lamak bunyi gandang batingkah sumani katonan bajawek capek kok tembak nan baalamaik pandang nan batujuan ujuang pangka tapek kato</i>
Vokal Bersama	<i>manih kato dipaiyokan</i>

Setelah selesai permainan vokal disambung dengan gong yang memainkan *rhythm*.



Gambar 13. Rhythm Gong

Rhythm ini dimainkan secara repetitif atau berulang-ulang untuk mengiringi vokal. Pada bagian ini masuk vokal dengan permainan tanya jawab antara vokal perempuan dan vokal laki-laki.

Tabel 3. Vokal Tanya Jawab Bagian Mambasuik dari Bumi

Laki-Laki	:	<i>batingkek janjang batapiak bandua</i>
Perempuan	:	<i>iyoyoyo batapiak bandua</i>
Laki-Laki	:	<i>lah lalu kajorong kaduduakan</i>
Perempuan	:	<i>lah duduak di tampek masiang-masiang</i>
Laki-Laki	:	<i>takana dihati kamanyabuik</i>
Perempuan	:	<i>iyoyoyo kamanyabuik</i>
Laki-Laki	:	<i>tacinto dipikiran kamambaco</i>
Perempuan	:	<i>kamambaco parundiangan</i>
Bersama	:	<i>hm ha hm hi</i>

Tabel 4. Bagian Vokal



Gambar 14. Rhythm Vokal

Rhythm ini dimainkan secara repetitif untuk mengiringi vokal melodi yang menggunakan lirik di samping.

*iyoyoyo takana dihati kamanyabuik
lah do ayai
kok tacinto dipikiran
kamambaco lado ayai
kamambaco parundiangan
parundiangan ciek jo duo
kamambaco parundiangan
parundiangan ciek jo duo*



Gambar 15. Rhythm Vokal

Setelah vokal melodi selesai, *rhythm* vokal diganti dengan notasi di samping.

hm ha hm hi

Vokal melodi dengan lirik:

*tacinto dipikiran ka mambaco
takana di hati kamanyabuik
ado ta ayang di udaro*



Gambar 19. *Rhythm* Meja Pemain Perempuan 2

Kemudian dijawab dengan permainan *rhythm* Gong:



Gambar 20. *Rhythm* Gong

Selanjutnya dijawab oleh permainan meja yang dimainkan oleh pemain laki-laki. Permainan ini dilakukan secara bergantian, misalnya setelah kelompok meja pemain laki-laki memainkan pola *rhythm* kemudian dijawab oleh kelompok meja pemain perempuan, dan setelah selesai dijawab juga oleh kelompok gong. Berikutnya dilanjutkan dengan permainan *rhythm* dengan tepuk tangan, setiap pemain memainkan pola masing-masing, pola tersebut berbeda satu sama lain, dengan cara masuk bergantian. Setelah semua pemain sudah bertepuk tangan, dilanjutkan dengan permainan vokal yang divariasikan antara tempo cepat dan tempo lambat.

Permainan vokal ini diiringi oleh *rhythm* gong yang memainkan pola masing-masing sehingga membentuk jalinan antara dua gong kecil dan satu gong besar. Dilanjutkan dengan free vokal yang tiap-tiap pemain saling mengisi satu sama lain, vokal ini dimainkan sebanyak empat kali pengulangan. Pemain gong memainkan pola *rhythm* dengan gerakan yang sama sebanyak empat kali, setelah empat kali pengulangan pemain gong memainkan pola *rhythm* dan gerakan yang sama dengan teknik *canon* sebanyak empat kali pengulangan. Dilanjutkan dengan permainan hocketing antar tiap-tiap pemain, pola tersebut dimainkan dalam bentuk selang-seling antara pemain vokal perempuan dengan pemain vokal laki-laki. Selanjutnya masuk pada pola gong.

Rhythm tersebut dimainkan oleh seluruh pemain, atau di sebut dengan *tutti*, pola *rhythm* ini dimainkan sebanyak satu kali. Selesai permainan *tutti* lanjut pada permainan vokal yang dimainkan secara hocketing antara pemain vokal perempuan dengan pemain vokal laki-laki dengan lirik

Perempuan : *Oi oi oi oi oi oi*

Laki-Laki : *Oi oi oi oi oi oi*

Tetapi permainan vokal ini dimainkan secara selang-seling, pertama dimulai oleh vokal laki-laki, kemudian sambung dengan vokal perempuan, begitu seterusnya sampai sepuluh orang vokal selesai secara bergantian. Masuk pada materi vokal tanya jawab antara vokal laki-laki dengan vokal perempuan.

Laki-Laki : *Kato nan lah bulek*

Perempuan : *Nan dek baiyo*

Laki-Laki : *An 2x*

Perempuan : *Talah 2x*

Laki-Laki : *To bulek to picak
To dilayangkan to putuih*

Perempuan : *Mancancang indak mamutuih*
Iyolah putuih
Manikam indak manabuak
Iyolah tabuak

Permainan materi vokal ini dimainkan dengan tempo cepat, kemudian instrumen Gong masuk dengan dinamika lunak sampai keras, pola *rhytym* yang dimainkan Gong kecil adalah *beat* dan *up*, sedangkan Gong besar melakukan permainan solo atau eksplorasi *rhytym*. Pada materi ini penulis menggambarkan ketegasan seorang pemimpin yang di simbolkan oleh Gong besar. Setelah permainan eksplorasi Gong, dilanjutkan dengan permainan *interlocking* antara semua pemain, lima orang pemain vokal perempuan masing-masing memainkan pola yang berbeda, dan lima orang vokal laki-laki juga memainkan masing-masing pola berbeda. Pada bagian ini Gong berfungsi sebagai patokan tempo. Setelah itu dilanjutkan dengan vokal.

Perempuan : *Dapek basamo ditariak kato*
Jo mupakaik ambiak kato baiyo

Laki-Laki : *Disinan kato disabuik*
Mangko elok rundiang di baco

2. Manitiak Dari Ateh

Karya komposisi musik “Maharajo” pada bagian *Manitiak Dari Ateh*, penulis menganalogikan bagaimana sistem kepemimpinan rajo Sampono dalam memakai Adat Koto Piliang kedalam sebuah komposisi musik. Pada bagian ini, dimulai dengan permainan cello memainkan melodi yang bernuansa tegas.



Gambar 21. Melodi Cello

Melodi ini dimainkan sebanyak dua kali pengulangan, cello satu memainkan reng nada rendah, dan cello dua memainkan reng nada tinggi. Setelah memainkan dua kali pengulangan melodi tersebut, cello dua dan violin memainkan melodi secara repetitif.



Gambar 22. Melodi Cello dan Violin

Sedangkan cello satu memainkan materi melodi free, improvisasi melodi yang dilakukan oleh cello satu untuk mendapatkan suasana tegas. Materi berikutnya disambung dengan permainan vokal bersama dengan menggunakan lirik:

*Maharajo
Koto piliang
Manitiak nan dari ateh*

*Maharajo
Bodi caniago
Mambasuik nan dari bumi*

Vokal ini dinyanyikan sebanyak dua kali pengulangan, tetapi yang pertama dimainkan pada nada dasar Bminor, sedangkan yang kedua dimainkan di nada dasar Fis minor. Penyambungan materi selanjutnya disambung dengan free vokal yang dimainkan oleh satu vokalis yang memainkan improvisasi melodi yang mengarah ke vokal *dampeang*. Materi berikutnya masuk pada permainan brass, string, dan vokal. String memainkan melodi secara repetitif, sedangkan brass memainkan materi yang bersifat chord,

Tenor Saxophone

The musical score for Tenor Saxophone consists of five staves. The first staff starts with a tempo marking of quarter note = 145. The key signature has one sharp (F#). The first staff contains a melodic line with a triplet of eighth notes at the end, marked *mf*. The second staff continues the melody with another triplet. The third staff shows a melodic line with a *mf* dynamic. The fourth staff features a rest for 8 measures, followed by a melodic line marked *ff*. The fifth staff continues the melodic line with a *ff* dynamic.

Gambar 23. Melodi Tenor Saxophone

Trumpet in B \flat

The musical score for Trumpet in B \flat consists of five staves. The first staff starts with a tempo marking of quarter note = 145. The key signature has one sharp (F#). The first staff contains a melodic line with a triplet of eighth notes at the end, marked *mf*. The second staff continues the melody with another triplet. The third staff shows a melodic line with a *mf* dynamic. The fourth staff features a rest for 8 measures, followed by a melodic line marked *ff*. The fifth staff continues the melodic line with a *ff* dynamic.

Gambar 23. Melodi Trumpet

Trombone

♩ = 145

10

17

24

37

Gambar 24. Melodi Trombone

♩ = 145

8

15

22

29

36

43

58

61

63

a daik - ba - san - di - san - di - sa -
 rak a daik - ba - san - di - san -
 di - sa - rak a daik - ba - san -
 di - san - di - sa - rak
 kok - da - pek - su - rang - di - bu - lek - i - ca - ca - ca - ca - ca - ga - di - di - ga - di
 ca - ga - di - di - ga - di - da - pek - du - o - yo - di - pa - du - o - ca -
 ca - ca - ca - ca - ca

Gambar 25. Choir

Setelah permainan materi diatas, masuk pada permainan *tutti* yang dimainkan oleh semua instrument.



Gambar 26. Permainan *tutti*

Materi ini dimainkan sebanyak dua kali pengulangan, setelah itu masuk pada materi piano yang bermain solo.



Gambar 27. Piano

Piano memainkan melodi tersebut dimainkan secara repetitif atau berulang-ulang sampai pemain bass dan suling juga memainkan materi masing-masing. Berikutnya masuk pada materi baru yang dimulai oleh permainan kick drum untuk mengawali materi ini, dimana rhythm tersebut akan dimainkan oleh semua instrument, tetapi masuk secara satu-persatu.



Gambar 28. *Rhythm* Drum

247

249

251

253

255

257

Gambar 29. *Rhythm Tutti*

Selesai permainan *tutti*, materi selanjutnya adalah permainan vokal yang diiringi oleh beberapa instrumen, vokal tersebut dimainkan dengan tempo lambat, garapan vokal menggunakan harmoni, dinamika, dan melodi yang berbeda-beda.

*Sawajah rundiang ka dikaka
Iyo satantang rumah tanggo
Rumah kokoh tanggo nyo taguah
Nan sandinyo mancakam bumi
Gonjong manjulang-julang langik
Rukun damai aman santoso
Jadi sumarak dalam kampuang
Tuah dek ibu dengan bapak*

*Kabawah takasiak bulan
Lahia jo bathin salanggano
Kaateh tanguang jantan
Adaik jo sarak sabarumbuang cucu rani amat
salamonyo*

Kemudian setelah vokal selesai, dilanjutkan dengan permainan bersama, semua instrumen mengiri vokal yang memainkan melodi vokal dengan lirik:

*pisang sikalek-kalek hutan
pisang batu nan bagatah
koto piliang bukan bodi caniago antah*

*capo sabatang nan bamilik
rumpuik salai nan bapunyo
rimbo aniang padang ana alunlai ba umuaik*

Makna dari lirik tersebut adalah, bahwa seorang rajo tidak memilih salah satu antara sistem kepemimpinan Bodi Caniago ataupun Koto Piliang, tetapi seorang rajo memakai keduanya. Setelah permainan materi diatas, masuk pada permainan melodi yang dimainkan oleh seluruh instrument dan vokal. Materi ini menjadi penutup pada bagian karya *Manitiak Dari Ateh*, prinsip permainan pada karya bagian dua ini lebih cenderung pada permainan *tutti*, karena analogi perngkarya terhadap cara kepemimpinan rajo saat memakai Adat Koto Piliang, apapun keputusan seorang rajo harus diikuti seluruh masyarakatnya.



Gambar 30. Permainan Melodi Tutti

*Adaiak basandi sarak basandi
Sarak basandi
Ka kitabullah
Ha ha ha ha*

*Adaik ba sandi sarak
Sarak basandi kitabullah*

*Adaik basandi sarak balinduang
Sarak mangato adaiak mamakai*

Setelah penjabaran struktur karya *Maharajo* di atas, penulis akan memaparkan **tekstur karya** sebagai berikut;

1. Mambasuik Dari Bumi

Karya bagian satu terdapat beberapa tekstur yang digarap sebagai varian pengembangan dan pengolahan vokal dan Gong. Bagian ini dimulai dengan gong. Pola tersebut membentuk tekstur monofonik. Selanjutnya terdapat vokal naratif pada vokal solo secara bergantian. Siklus ini membentuk tekstur polifonik, karena semua vokalis memainkan melodi vokal yang berbeda-beda. Kemudian dilanjutkan dengan permainan gong secara bersama



Gambar 31. Rhythm Gong

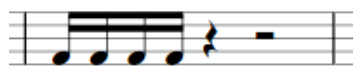
Pada bagian ini terdapat struktur homofonik, karena ketiga gong memainkan rhythm yang sama. Permainan gong disambung dengan permainan meja yang dimainkan oleh kelompo pemain perempuan, dan dibalas oleh permainan meja yang dimainkan oleh pemain laki-laki, kemudian di jawab oleh instrument gong. Disini terdapat tektur homofonik, karena terdapat permainan *unisono* antar kelompong istrumen.



Gambar 32. Rhythm Meja Pemain Perempuan



Gambar 33. Meja Pemain Laki-Laki



Gambar 34. Gong 1

Siklus ini dihadirkan untuk menggambarkan bagaimana berdiskusi dengan tanya jawab dalam sidang musyawarah. Kemudian dilanjutkan dengan vokal secara bersahut-sahutan antara vokal pria dan vokal wanita. Pola tersebut menghadirkan tekstur polifoni. Bagian ini digarap untuk menghadirkan kesan sedang berdiskusi atau sedang negosiasi.

2. Manitiak Dari Ateh

Karya bagian kedua dimulai dengan tekstur homofoni pada semua instrument. Penggarapan dihadirkan dengan dinamika yang keras dan ritme yang rapat. Intensitas suara yang dihadirkan begitu tebal dan beraksentuasi yang dimainkan oleh instrumen cello.



Gambar 35. Melodi Cello

Selanjutnya tektur berubah menjadi monofonik, yang digarap pada vokal. Pada materi ini satu orang vokal memainkan improvisasi vokal yang mengarah pada irama *dampeang*. Penggarapan dilanjutkan dengan menghadirkan permainan vokal dengan tekstur homofonik, karena vokal tersebut dilantunkan oleh seluruh pemain.

Maharajo
Koto piliang
Manitiak nan dari ateh

Maharajo
Bodi caniago
Mambasuik nan dari bumi

Materi ini digarap dengan dinamika yang tegas, menggambarkan bagaimana ketegasan seorang rajo dalam mengambil keputusan. Dalam permainan vokal ini dimainkan dan diulang sebanyak dua kali, tetapi yang pertama pada nada dasar Bminor, dan pengulangan kedua pada nada dasar F#minor. Materi selanjutnya dilanjutkan dengan permainan vokal yang diiringi oleh instrumen yang dengan menghadirkan suasana yang tegas. Pada penggarapan vokal ini terdapat tekstur polyfonik, karena masing-masing instrumen memainkan materi yang berbeda-beda.

KESIMPULAN

Karya komposisi musik yang berangkat dari fenomena sistem pemerintahan adat yaitu Adat Bodi caniago (*Mambasuik Dari Bumi*) dan Koto piliang (*Titiak Dari Ateh*) ini tidak diterjemahkan secara sederhana ke dalam bahasa musikal, akan tetapi bagaimana penulis menyajikan bentuk-bentuk tafsir musikal tersebut atas pencarian nilai dan makna yang terkandung dalam fenomena sistem pemerintahan adat itu sendiri. Setelah melakukan penelitian dan melalui beberapa pertimbangan maka penulis melahirkan fenomena sistem pemerintahan adat ini kedalam bentuk garapan musikal yang berisi sastra, penggarapan vokal yang garap menggambarkan bagaimana bermusyawarah dalam rapat adat. Dengan memanfaatkan nilai-nilai yang terdapat didalamnya. Pemilihan instrumen dalam penggarapan karya *Maharajo* juga menjadi pertimbangan sehingga dalam perwujudan bentuk garap juga bisa menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Fenomena sistem pemerintahan adat yaitu Adat Bodi caniago (*Mambasuik Dari Bumi*) dan Koto piliang (*Titiak Dari Ateh*) yang erat kaitannya dengan kepemimpinan seorang rajo di *Nagari Katapiang* yang memiliki dua sistem pemerintahan adat, yaitu Adat Bodi Caniago dan Adat Koto Piliang. Komposisi musik tersebut dilahirkan dengan dua bentuk bagian dengan menerapkan pendekatan Music Epic.

REFERENSI

- Anas, M. A. (2011). *Baandai-Andai dalam Randai*. Laporan Karya Seni. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Arifin, I., & Asril, A. (2019). Komposisi Musik Lareh Nan Bunta: Persilangan Lareh Koto Piliang dan Lareh Bodi Caniago. *Melayu Arts and Performance Journal*, 1(2), 186-201.
- Duverger, Maurice. (2005). *Sosiologi Politik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Haris, A.S. (2006). *Salaki Ku Rang Sumando Den*. Laporan Karya Seni. Surakarta: ISI Surakarta.
- Martis. (2014). *Mufakek Karambie*. Laporan Karya Seni. Padang Panjang. Laporan karya: ISI Padangpanjang.
- Perdana, Agung. (2016). *Badunie*. Laporan Karya Seni. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Rahardjo, Budi Slamet. (2003). *Keberadaan Rajo Sampono Dalam Sistem Kepemimpinan Nagari Katapiang Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman*. Skripsi. Jurusan Ilmu Politik FISIP UNAND Padang.
- Saputra, R. I. H. (2017). *Tabot Bejogi*. Laporan Karya Seni. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Sukerta, Pande Made. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Veilham, Jean Claude. (1979). *The Rules of Musical Interpretasi in the Baroque Era*. Paris: Alphonse Leduc.
- Werle, Xavier Derrick. (2014). *The Music of World of Warcraft Lore of Epic Music*. Disertasi. Universitas Of California Los Angeles.