

PENGALAMAN EMPIRIS MENJADI SEBUAH IDE DALAM PENCIPTAAN MUSIK

Yandri Syafputra

Program Penciptaan Seni Musik
Pascasarjana Institut Seni Indonesia
Jalan Ki Hadjar Dewantara No. 19 Surakarta 57126
yandri.syafputra@yahoo.com

ABSTRAK

Pentingnya keberadaan *lapau* bagi masyarakat Minangkabau sebagai institusi budaya non formal pengkarya saderi, oleh karena pengkarya adalah anak yang tumbuh di *lapau*. Pengalaman empiris tersebut, mengilhami pengkarya untuk menjadikan *lapau* sebagai ide dalam penciptaan musik. *Lapau* selain tempat makan dan minum, bagi masyarakat Minangkabau juga merupakan tempat bersosialisasi dan bersenda gurau. Bagi generasi muda, *lapau* merupakan tempat belajar bidang pergaulan untuk tahap menuju kedewasaan. Sebelum adanya teknologi seperti radio, telepon genggam, dan televisi, *lapau* juga menjadi salah satu sarana untuk memberikan informasi kepada masyarakat, serta menjadi tempat pertukaran informasi antara pengunjung *lapau* yang satu dengan yang lainnya. Selain aktivitas memasak, di dalam dan di luar *lapau* terdapat juga aktivitas berkesenian, gelombang bunyi dan budaya *mahota* (berbicara). Aktivitas dan cerita tersebut menghasilkan bunyi yang berpotensi musikal. Melihat fenomena-fenomena musikal yang terjadi di *lapau* dan pengalaman empiris pengkarya, maka muncullah ide untuk menjadikan aktivitas yang terjadi di *lapau* ke dalam komposisi musik. Bunyi yang terjadi di *lapau*, budaya *mahota* (berbicara) dan aktivitas berkesenian yang terjadi di dalam dan di luar *lapau* digarap dan disajikan dalam satu pertunjukan komposisi musik secara utuh. Sebagai anak yang tumbuh di *lapau*, pengkarya ingin mengingatkan, bahwa *lapau* bisa menjadi tempat untuk belajar, ia bukan merupakan tempat berjudi, menghabiskan waktu secara sia-sia seperti anggapan sebagian masyarakat Minangkabau dewasa ini (mertua dan istri laki-laki di Minangkabau). Pengkarya juga ingin berpesan pentingnya keberadaan *lapau* di tengah maraknya tempat-tempat yang menyediakan makanan cepat saji, yang notabene hanya menjadi simbol untuk membuat perbedaan kasta. Di samping itu, pengkarya berharap dengan adanya karya yang disusun ini, bisa menjadi salah satu usaha untuk mempertahankan kearifan budaya lokal agar tidak termarginalkan oleh produk atau tren yang datang dari luar kebudayaan Minangkabau.

Kata kunci: *lapau*, pengalaman empiris, potensi musikal.

ABSTRACT

Lapau the importance of the existence of Minangkabau society as non-formal cultural institutions pengkarya realize, therefore pengkarya was a child growing up in Lapau. The empirical experience, inspire pengkarya to make lapau as an idea in the creation of music. Lapau besides where to eat and drink, for Minangkabau society is also a place to socialize and frolic. For the younger generation, Lapau a place to learn the field of association to stage towards maturity. Before the advent of technologies such as radio, mobile phones, and televisions, Lapau also be one means to provide information to the public, as well as being a place of information exchange between visitors Lapau with each other. In addition to cooking activities, inside and outside Lapau there are also activities in art, sound waves and culture mahota (talk). Activities and stories that produce sounds potentially musicals. Seeing the musical phenomena that occur in Lapau, then came the idea to make the activity that occurs in Lapau into musical compositions. Sounds that occur in Lapau, mahota culture (speaking) and artistic activity that takes place in and outside Lapau worked out and presented in a show the whole musical composition. Through this work, "pengkarya" would like to remind, that Lapau could be a place to learn, it is not a place to gamble, spending time in vain as assumed most of the Minangkabau people today (in-law and wife of the man in the Minangkabau). Pengkarya also want to instruct the importance of Lapau in the midst of places that provide fast food, which only a symbol to make caste distinctions. In addition, pengkarya hoped that the works are arranged, it could be one of the efforts to maintain the cultural wisdom so as not marginalized by the products or trends that come from outside the Minangkabau culture.

Keywords: *Lapau*, empirical experience, musical potential.

PENDAHULUAN

Pengalaman Empiris Tentang Lapau

Sebagai seseorang yang hidup, tumbuh, dan berkembang di *lapau*, pengkarya merasakan bahwa pentingnya keberadaan *lapau* untuk pembentukan karakter, pendidikan budaya dan melatih diri untuk berani berargumentasi, dan memberi kritik dan menerima kritik. Di Piai, tempat kelahiran pengkarya, orang tua mempunyai sebuah *lapau* yang menyediakan makanan dan minuman. Dari hasil menjual makanan dan minuman tersebut bisa menjadi tambahan untuk mencukupi kebutuhan ekonomi keluarga. Dari *lapau*, pengkarya belajar banyak hal. Setiap hari, pengkarya selalu menyimak dan mendengarkan percakapan orang-orang yang datang ke *lapau*.

Dari percakapan yang selalu didengar sehari-hari hingga bertahun-tahun membuat pertumbuhan dan perkembangan pribadi pengkarya, berbeda dengan teman yang seumur. Berbeda yang dimaksud, pengkarya lebih memilih bergaul dengan orang yang lebih tua umurnya dari pengkarya, pengkarya lebih berani untuk berbicara di depan umum dan memberikan kritik kepada persoalan yang ada. Hal ini terbukti dengan terpilihnya, pengkarya menjadi Ketua kelas di SD, juara kelas di SD-SMK. Hal yang paling pengkarya rasakan perbedaan dengan teman yang tidak tumbuh di *lapau*, yakni tentang minat untuk mendalami kebudayaan Minang, khususnya musik Minang. Percakapan yang paling membuat pengkarya tertarik ketika masih menjadi anak kecil, sampai remaja adalah permasalahan budaya dan musiknya. Pengajaran budaya secara tidak langsung yang didapatkan dari *lapau*, menjadikan pengkarya adalah satu-satunya generasi muda yang memilih konsentrasi pendidikan terhadap musik Minang sampai saat ini di tanah kelahiran pengkarya. Pengalaman empiris tersebut menjadikan pengkarya tertarik untuk menjadikan *lapau* sebagai ide dalam penciptaan musik.

Apa Itu Lapau?

Lapau selain tempat makan dan minum, bagi masyarakat Minangkabau juga merupakan tempat bersosialisasi dan bersenda gurau. Bagi generasi muda, *lapau* merupakan tempat belajar bidang pergaulan untuk tahap menuju kedewasaan (Sahrul N, 2015:26). Sebelum adanya teknologi seperti radio, telepon genggam, dan televisi, *lapau* juga menjadi salah satu sarana untuk memberikan

informasi kepada masyarakat serta menjadi tempat pertukaran informasi antara pengunjung *lapau* yang satu dengan yang lainnya. Orang-orang yang datang ke *lapau* sangat beragam. Ada yang muda, tua, beda pekerjaan, dan beda jabatan. Di dalam *lapau* disediakan meja, kursi untuk pelanggan yang datang untuk makan, minum, dan sebagainya. Di dalam *lapau* juga terdapat *katuak-katuak* dan *tong-tong*. *Katuak-katuak/tong-tong* akan dibunyikan oleh pemilik *lapau*, apabila terjadi kebakaran, kematian, dan peristiwa lainnya. Maka, dalam hal ini *lapau* juga berfungsi untuk memberikan informasi bagi masyarakat Minangkabau sebelum adanya teknologi komunikasi seperti saat ini.

Mushra Dahrizal juga menambahkan, bahwa *lapau* juga menjadi tempat untuk *urang sumando* mengenalkan diri kepada masyarakat/warga di sekitar (rumah istrinya) agar dikenal oleh orang banyak (wawancara, 29 April 2016). *Lapau* yang harus dikunjungi oleh *urang sumando* biasanya direkomendasikan oleh *niniak mamak* si istri. Bagi laki-laki di Minangkabau, tidak meluangkan waktu di *lapau* merupakan suatu hal yang dianggap tabu dan sumbang, apalagi bagi laki-laki yang sudah mempunyai istri. Laki-laki yang bergabung dengan istri, mertua, adik ipar, kakak ipar untuk menonton siaran televisi di rumah istrinya dianggap tabu. Oleh sebab itu, *lapau* menjadi tempat menghabiskan waktu dan menjadi ruang tempat bertemunya sesama *urang sumando* (lelaki di rumah istri) menjelang mertua dan keluarga istrinya terlelap tidur. *Lapau* adalah budaya yang identik dengan kaum 'laki-laki', karena jarang ditemukan ada kaum perempuan yang terlibat intens dalam aktivitas di *lapau*. Kalau pun ada, paling-paling *urang lapau* (si pemilik *lapau*).

Aktivitas di Lapau

Mengunjungi *lapau* seperti memasuki tempat yang ajaib, eksklusif, dan penuh dengan kejutan. Kita akan merasakan bertemu dengan seseorang yang mempunyai keahlian ajaib/khusus seperti tokoh film kartun 'si kucing' bernama "Doraemon". Dengan pintu ajaibnya, Doraemon bisa pergi ke tempat yang ia sukai dan menceritakan pengalamannya setelah mengunjungi tempat tertentu dan memberikan nasehat/wejangan kepada sahabatnya Nobita. Atau berjumpa dengan "John Titor" yang mengaku memiliki mesin waktu yang bisa digunakannya untuk ber-anjangsana ke masa silam dan bernostalgia dengan masa kecilnya

dahulu, berjumpa dengan ibunya yang sudah meninggal, bahkan ia bisa pergi ke masa depan untuk melihat kejadian yang akan terjadi.

Di dalam *lapau* kita akan menjumpai presiden, ahli hukum, sejarawan, pakar kebudayaan, pakar politik, dan lain sebagainya. Namun semua itu, hanya bentuk perumpamaan, (penokohan) yang diperankan oleh *pahota* di *lapau* (seolah-olah) mereka memahami dengan baik dan menguasai bidang yang dibicarakan. Ceritanya sering melompat-lompat dari satu tema ke tema yang lain. Dari masa lalu, ke masa kini, hingga membahas masa depan. Dari tragedi petani yang gagal panen di sawah, ke tokoh teroris Osama Bin Laden, ke ruang debat presiden Amerika Serikat, Kemegahan menara Dubai, ke ruang kerja Gubernur Irwan Prayitno, kinerja walikota, teknologi lalu ke planet Pluto, kemudian kembali lagi ke tema apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Dari mitos, ke berita koran, majalah, televisi, internet, isu terkini hingga ke ramalan-ramalan. Oleh sebab itu, *ota* di *lapau* sering mendapat cibiran, cemooh bahkan ejekan karena dianggap sesuatu hal yang sia-sia, membuang waktu, dan dianggap bualan belaka bagi sekelompok orang (anak rumahan) yang merasa apatis terhadap apa yang terjadi di *Nagari*, Indonesia, dan dunia. *Lapau*, adalah kata dalam bahasa Minangkabau. Ia mungkin dapat disejajarkan dengan kedai dan warung dalam bahasa Indonesia. Akan tetapi, *lapau* sesungguhnya bukan saja bermakna tempat transaksi jual beli (seperti arti yang dibawa oleh 'kedai' dan 'warung'), di mana orang mendapatkan beras, gula, kopi bubuk, dan kebutuhan sehari-hari lainnya. Lebih dari itu, di *lapau* seseorang juga melakukan transaksi nilai budaya, yang jelas tidak didapatkannya di kedai atau warung. Dapat ditegaskan, bahwa *lapau* menjadi terminologi yang khas dari budaya Minangkabau dan mungkin tidak tepat untuk menggantikannya dengan kata lain (seperti kedai atau warung) atau bahkan menjadikan kata *lapau* ke dalam Bahasa Indonesia (secara semena-mena) menjadi 'lepau', yang akan membuatnya kehilangan sebagian makna yang diacunya ketika ia diucapkan dalam konteks budaya Minangkabau.

Aktivitas di *lapau* (*mahota*) seringkali menjadi spektakel yang spektakuler. Mulai dari topik pembicaraan, cara pembahasan, analisis, dan hipotesis dari para *pahota lapau* melahirkan kejutan dan decak kagum atas pengetahuannya tentang simpang-siur negara Amerika, perang di Timur

Tengah, kehebatan pasukan elit militer Indonesia "Den Jaka" dalam strategi perang dan isu-isu terhangat lainnya yang dikupas dengan gaya *mahota lapau*. Kendati terkesan tidak konsisten atau bahkan tidak ada 'poin' (karena jarang mengerucut menjadi solusi apalagi konklusi), bunyi (aktivitas) yang ada di *lapau* tetap dapat dilihat sebagai suatu pantulan budaya konstruktif.

Aktivitas di *lapau* adalah juga pendidikan untuk menyatakan pendapat, berargumentasi, beretorika, serta memberikan kritik. *Lapau* juga menjadi tempat untuk mentransformasikan nilai saling menghormati, kesadaran terhadap kebebasan berpendapat (demokratis), serta kemampuan untuk menerima komentar (kritis) (Dede Pramayoza, 2008: 15). Oleh sebab itu, *lapau* dapat dipandang sebagai institusi budaya non formal dalam dinamika masyarakat Minangkabau, dahulu dan hari ini, serta tidak mustahil di masa depan. Tentu saja, dengan berbagai catatan tentang bahaya laten yang dimilikinya, yang pantas pula diwaspadai (tempat berjudi, sirkulasi minuman keras, dan produksi desas-desus).

Selain yang dipaparkan di atas, di *lapau* juga ditemui aktivitas berkesenian, seperti: *basaluang*, *bakecapi*, dan *barandai*. Ery Mefri juga menambahkan bahwa, ia sering menyaksikan bapaknya bersilat, dan menyaksikan orang bermain kecapi di luar *lapau* milik keluarganya (wawancara, 1 Mei 2016). Dari fenomena yang telah dipaparkan dan pengalaman empirik di atas, pengkarya merasakan adanya fenomena musikal. Bunyi yang terjadi di *lapau*, *mahota* (berbicara) dan aktivitas berkesenian yang terjadi di dalam dan di luar *lapau* digarap dan disajikan dalam satu pertunjukan komposisi musik secara utuh.

PEMBAHASAN

Asumsi bahwa *lapau* merupakan tempat yang identik dengan pekerjaan melanggar dan menyimpang dari ajaran agama Islam semakin hari semakin meluas. Aktivitas *mahota* (dialog tanpa tema) pada hari ini juga 'banyak' dianggap sebagai aktivitas yang membuang waktu dan sia-sia, sehingga *urang sumando* kini lebih memilih menghabiskan waktu di rumah *mintuo* (orang tua istrinya) daripada di *lapau*. Anggapan ini tentu tidak beralasan, oleh karena *lapau* pada hari ini telah banyak difungsikan sebagai tempat yang tidak sesuai dengan logika kebudayaan Minangkabau dan dogma Islam seharusnya.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa, *lapau* mempunyai bahaya laten yang dimilikinya, apabila dikelola oleh orang yang salah, maka hasil observasi yang didapatkan menunjukkan indikasi demikian. Hasil yang didapatkan setelah observasi ke berbagai *lapau* di sekitar tempat tinggal pengkarya, ditemui penyimpangan tentang fungsi *lapau* yang kini menjadi tempat berjudi, mencari angka-angka dalam judi togel, dan menenggak minuman keras.

Pemaknaan tentang *lapau* juga dimaknai sekenanya, seperti yang ada di halaman depan Bandara Internasional Minangkabau (BIM), yakni *Lapau Pitih* (*lapau* uang). Di *Lapau Pitih* tersebut, si pemilik menganalogikan bahwa *lapau* merupakan sekedar tempat menukar uang Rupiah dengan Ringgit Malaysia, Rupiah dengan Dollar Singapura dan sebagainya. Di sini terjadi sebuah kekeliruan dalam mengartikan makna kata *lapau*, sehingga bagi orang-orang yang mengunjungi semua bandara di Minangkabau pada hari ini, 'mungkin' menganggap *lapau* adalah sebagai tempat menukar uang antar Negara semata. Di *Lapau Pitih*, *lapau* menjadi sama pengertiannya dengan kedai nasi, kios rokok kaki lima, warung atau bahkan *money changer* (tempat untuk transaksi jual beli). Ia hanya menjadi nama tempat, di mana peristiwa kemanusiaan yang dipertunjukan itu terjadi, dan gagal menjadi sebuah suasana yang khas. Pada praktiknya, usaha seperti ini hanya meminjam kata *lapau* sebagai sebuah latar untuk 'kegaya-gayaan'. Dengan demikian, menggunakan kata *lapau* atau bahkan mengawinkannya dengan kata lain, seperti yang terjadi di *Lapau Pitih* tersebut, hanya sebuah godaan untuk memproklamirkan lokal genius Minangkabau dan memaksakannya masuk dalam ranah kehidupan masyarakat. Sebuah usaha, yang hanya akan terlihat sebagai kompensasi terhadapagalnya usaha mewacanakan musik talempong diatonis, tangga nada musik Minang atau musik 'gaya' antah berantah lainnya.



Foto 1: *Lapau Pitih* (kekeliruan dalam menafsirkan makna *lapau*), dok: Yandri Syafputra, 2016

Proses Penciptaan Karya

Proses pertama yang dilakukan adalah observasi tentang *lapau*. Kemudian, observasi dilakukan untuk pencarian nada khas Minangkabau yang akan dituangkan ke dalam instrumen piring. Observasi dilakukan di SMKI Padang, UNP (Universitas Negeri Padang) jurusan SENDRATASIK (Seni Drama, Tari dan Musik) Fakultas Bahasa dan Seni, ISI Padangpanjang, pengrajin (pembuat) talempong di Sungai Puar, Bukittinggi, dan kelompok kesenian di Sijunjung (Jorong Ranah Si Gading, Jorong Bukik Gombak dan Jorong Sungai Gemuruh, Kecamatan "Padang Laweh Selatan" Kabupaten Sijunjung, Provinsi Sumatera Barat). Kesimpulan sementara dari hasil observasi yang didapatkan di lembaga seni (akademik) dengan lembaga seni non formal (non akademik adalah, **pertama:** bagi seniman alam yang berada di kampung-kampung, tidak mengenal penyebutan hirarki nada "do, re, mi, fa, sol la, si, do". Mereka mempunyai trik dan metode tersendiri untuk menamai hirarki nada alat musik yang dimainkan, yakni dengan meniru (onomatope) dari hasil bunyi yang dihasilkan oleh alat musik yang dimainkan, seperti: 'dang, deng, tung, teng' dan sebagainya. **Kedua:** masing-masing kelompok mempunyai ukuran dan ketetapan nada tersendiri. Antara kelompok yang satu dengan yang lainnya tidak memiliki kesamaan nada yang dihasilkan, meskipun memainkan repertoar yang sama. Misalkan kelompok "Gadiang Batuah" memainkan repertoar dendang "Dayang Daini" akan berbeda hasilnya dengan "Dayang Daini" versi kelompok "Harimau Sati". **Ketiga:** setiap individu (personal) maupun kelompok tidak menggunakan istilah musik Barat untuk menyebut teknik permainan, struktur penyajian dan sebagainya. Istilah yang digunakan adalah istilah yang dekat dengan mereka, yakni istilah yang ada dalam bahasa Minangkabau. Istilah *gua*, *tokok*, *buni* dan istilah lokal lainnya,

tetap lestari di kelompok-kelompok ini. **Keempat:** masing-masing kelompok mempunyai rasa musikal tersendiri, bahkan setiap personal memiliki ukuran/paten nadanya tersendiri. Inilah kekayaan musikal yang dimiliki oleh Minangkabau. Kekayaan yang dilandasi dari rasa (jiwa) dan pendengaran (telinga).

Oleh sebab itu, 'mungkin' langkah mendiatoniskan nada-nada yang sangat beragam di Minangkabau merupakan bentuk keputusan-asaan untuk membuat paten nada di Minangkabau. Sebuah pekerjaan yang berat atau bahkan super berat memang, dikarenakan harus membuat suatu pakem tentang nada yang akan digunakan bagi masyarakat yang majemuk dan mempunyai kearifan lokal budaya masing-masing. Persoalan dan pertanyaan yang muncul pasti beragam, sinis dan tentu mengundang konflik. Umpamakan daerah Padangpanjang dijadikan patokan nada bagi musik Minang, bagaimana dengan kesenian yang ada di daerah Pariaman, Pesisir Selatan, Sijunjung, Solok dan daerah lainnya yang juga mempunyai kekayaan musikal tersendiri. Tentu, tidak adil dan terasa terlalu tendensius. Maka, untuk menemukan formulasi tentang nada yang akan digunakan bagi musik Minang membutuhkan perjuangan yang berdarah-darah, penelitian yang sangat dalam dan waktu yang sangat panjang. Namun demikian, jalan masih panjang untuk menjawab semua tantangan tersebut.

Hasil observasi tersebut sangat berguna untuk pengaplikasian nada 'ala' Minang ke media piring yang digunakan dalam karya "Lapau". Pada dasarnya, nada yang ditransfer ke piring adalah nada yang lahir dari rasa pengkarya sendiri, seperti kekayaan musikal yang dimiliki oleh para seniman alam di Minangkabau umumnya. Langkah ini dilakukan, karena jalan lain belum ditemukan. Dan langkah ini merupakan jalan tengah dan 'jalan terbaik' daripada masih menggunakan nada-nada yang dibangun oleh logika kebudayaan Barat. Dan semoga, hasil observasi ini dapat dikembangkan di hari depan.

Adagium Minangkabau Menjadi

Pijakan Penuangan Nada ke Instrumen Piring

Karya "Lapau" terinspirasi dari bunyi yang terjadi dari aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang yang ada di *lapau* dan aktivitas berkesenian yang terjadi di dalam maupun di luar *lapau*. Bunyi adalah musik. Segala yang ada di dunia bisa dijadikan musik, bila digarap dalam sebuah

pertunjukan karya musik. Bunyi adalah esensi musik. Bunyi merupakan intisari dari unsur musik. Nada lahir dari bunyi yang telah direkayasa dan dibuat perbedaan frekwensi dan getarannya. Hirarki antara nada yang satu dengan nada yang lainnya terjadi, karena mengolah bunyi yang ada.

Di Minangkabau, musik-musik tradisional Minangkabau diistilahkan dengan *bunyi-bunyian* yang mesti dihormati dalam konteks keramaian atau aneka upacara masyarakat sebagai media pemeriah suasana helat. Pernyataan ini tertuang dalam aturan tradisi Minangkabau yang dikenal dengan *Undang-undang Nan Sambilan Pucuk* (Undang-undang yang sembilan pucuk), salah satunya berbunyi *tunduak kapado sakalian bunyi-bunyian* (tunduk kepada sekalian bunyi-bunyian). Artinya, dari dahulu nenek moyang Minangkabau telah mempunyai konsep bahwa, musik itu bunyi, bunyi itu musik. Apa yang ada di alam bisa dijadikan dan diolah menjadi musik. Segala yang ada di alam merupakan guru dan tanda yang bisa dipelajari. Hal ini terlihat dari falsafah adat Minang, yakni *alam takambang jadi guru*.

Bentuk Karya

Karya "Lapau" merupakan komposisi musik baru yang bersumber dari aktivitas masyarakat Minangkabau. Di dalam karya ini tidak ada sekat antara musik, tari, lukis, dan cabang seni lainnya. Tesis ini juga didukung, setelah melakukan observasi tentang aktivitas di *lapau*. Aktivitas di *lapau* berpotensi menjadi sebuah pertunjukan tari, musik, bahkan teater. Di samping itu, pengkarya juga melihat fenomena yang terjadi dalam kesenian *randai* yang sebenarnya tidak bisa dikatakan sebagai pertunjukan tari saja, musik saja, atau bahkan mengatakan, bahwa *randai* adalah pertunjukan teater saja. Di dalam pertunjukan *randai*, musik, tari dan teater lebur dan cair dalam satu pertunjukan utuh. Karya "Lapau" merupakan hasil refleksi terhadap aktivitas budaya masyarakat yang ada di *lapau*, namun yang menjadi fokus garapan utama adalah bunyi (musik). Karya "Lapau" dibagi menjadi tiga bagian, dengan durasi 60 menit. Karya ditampilkan di Piai (kampung pengkarya), tepatnya di *lapau* milik keluarga pengkarya sendiri. Alasan memilih tempat di *lapau* milik keluarga, karena persoalan kontekstual karya.



Foto 2: pemain karya "LAPAU",
dok: Yudhistira Anugraha, 2016.

Struktur Karya

1. Buni-bunian Lapau

Pada bagian ini, sajian karya dimulai dengan dua orang pemain wanita yang dianalogikan sebagai *urang lapau*. Teknik muncul dua orang pemain ini sebagai perumpamaan, bahwa *lapau* baru dibuka. Hal ini ditandai dengan, *urang lapau* membersihkan meja, ruangan *lapau* dan meletakkan piring yang berisi kue-kue dan menggantungkan aneka makanan kecil, seperti: kerupuk, kacang dan lain sebagainya. Sajian selanjutnya, pemain kuali besar masuk dari luar *lapau* dengan memainkan pola ritme yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah pemain kuali besar sampai di dapur *lapau*, pemain kompor menyalakan api untuk menghidupkan kompor dan memasukkan minyak goreng ke dalam kuali. Di samping itu, pemain kuali besar tetap melakukan eksplorasi dengan memasukkan kelereng ke dalam kuali yang diaduk dan digoyang-goyangkan.

Setelah bunyi ribut (hasil pola ritme dan bunyi air yang dipercikkan ke minyak goreng panas di dalam kuali) dan bunyi kelereng yang dijatuhkan ke lantai, maka pemain yang lainnya masuk. Lima orang pemain laki-laki (pengunjung *lapau*) masuk satu per satu dengan mengucapkan salam yang diajarkan oleh agama Islam, yakni *assalamu'alaikum*. Disini terjadi aktivitas drama dan *ciloteh* khas *lapau*. Setelah memesan makanan/minuman kepada *urang lapau* (pemilik *lapau*). Teknik muncul lima orang pemain (selain pemain yang berperan sebagai *urang lapau*) adalah dari luar panggung. Mereka masuk dari arah yang berbeda. Setelah semua pemain telah berada di mejanya masing-masing, maka pemain yang berperan sebagai pengunjung *lapau* melakukan eksplorasi dengan memakan kerupuk, sehingga menghasilkan pola ritme. Sementara pemain yang bertugas untuk memasak,

menyiapkan masakan (makanan/minuman). Pola ritme dari hasil mengaduk teh telur diulang sebanyak tiga kali. Ketika pola ritme dari hasil mengaduk teh telur makin lama makin keras, maka pemain (pengunjung *lapau*) memukul piring dengan memainkan pola ritme yang sama dengan memakai teknik makin lama makin keras.

Notasi pola ritme piring:

P1: + + + + 0

P2: + + + +

P3: + + + + 0

P4: +. +. +. 0

P5: --, --, --, 0

Selanjutnya, bunyi yang terdapat dalam aktivitas makan/minum dieksplorasi sehingga menghasilkan pola ritme. Sajian selanjutnya merupakan pengulangan pola ritme jalinan piring yang dikembangkan. Pengembangan dari bagian ini terlihat dari permainan melodi dari masing-masing pemain piring. Pada awalnya semua pemain piring memainkan pola ritme yang sama, setelah tiga kali pengulangan, pemain piring empat (p4) memainkan melodi. Setelah pemain piring empat (p4) selesai memainkan melodi, giliran pemain piring lima (p5) memainkan melodi dan pemain piring empat (p4) tetap memainkan melodi yang dimainkan sebelumnya, begitu seterusnya hingga ke-lima (semua) pemain piring memainkan melodinya masing-masing. Permainan melodi dari semua pemain piring diakhiri dengan permainan pola rampak/bersama. Adapun pengembangan yang dimaksud bisa dilihat dari notasi di bawah ini:

P1: + + + + 0

P4: - 4 3 2 3 1 2 3 4 3 2 3 0

P5: - 4 3 2 3 1 2 1 2 4 3 3 0

P3: - 4 3 2 3 1 2 1 2 4 3 0

P2: - 1 2 3 4 5 0

P1: - 4 3 2 3 1... 0

Pola bersama:

P1-P5: 4 3 2 3 1 2 3 4 3 2 3 0

Pada dasarnya, karya "Buni-bunian Lapau" menggarap bunyi-bunyi yang ada di *lapau*. Pada bagian ini, bunyi non musikal dipadukan dengan bunyi musikal. Hal ini merupakan manifestasi dari kekayaan musikal yang ada di *lapau*. Di samping itu, pengkarya juga mengingatkan, bahwa di *lapau* selain merupakan tempat belajar budaya, di *lapau* juga terdapat aktivitas berkesenian.



Foto 3: Pertunjukan bagian pertama “Buni-bunian Lapau”,
dok: Yudhistira Anugraha, 2016.

2. Mahota

Pada bagian ini sajian karya diperagakan oleh empat orang pemain (*pahota*) dan dua orang pemilik *lapau* (*urang lapau*). Empat orang pemain ini diadopsi dari tokoh yang ada di dalam lingkaran *mahota*, yakni *tukang tongek* (pembuka cerita), *tukang uduah* (orang yang me parodikan cerita), *tukang tarimo* (orang yang diceritakan/korban), *tukang panangahi* (orang yang memberikan kesimpulan dari cerita) dan dua orang wanita diumpamakan sebagai *urang lapau*. Semua pemain muncul dari luar panggung satu per satu. Pada bagian ini, pemain pertama yang muncul dari luar panggung adalah *tukang tongek* (pembuka cerita). Setelah duduk di meja, *tukang tongek* memainkan pola ritme dengan memainkan canang, hentakan kaki, kursi, meja, rotan dan tepuk tangan. Kemudian, *tukang uduah* memasuki panggung dengan tabiat lucu dan riang yang melekat pada dirinya. Setelah duduk dan bergabung satu meja dengan *tukang tongek*, mereka berdua membuat pola ritme dari tepuk kaki dan tepuk tangan. Adapun cerita/tema yang dibicarakan adalah tentang dampak teknologi (*smartphone*) bagi masyarakat Minangkabau saat ini. Sesungguhnya dalam pembicaraan di *lapau*, tema pembicaraan tidak pernah ditentukan, namun untuk menghindari kesan realis yang kental, pengkarya menentukan tema yang dibicarakan. Untuk lebih jelasnya, percakapan para “*tukang ota*” tersebut dapat dilihat di bawah ini:

- tt : jadi, apa topik pembicaraan kita pada hari ini?
- tu : terserahlah. Asalkan jangan kancil ‘mencilap’ (mencuri) mentimun saja
- tt, tu, ttr, tp : ha, ha, ha (semua pemain tertawa)
- tt : ha, begini saja. Dampak *smartphone* bagi masyarakat Minangkabau saat

- ini, bagaimana?
- tu : Apa dampaknya?
- tt, tu, ttr, tp : (semua pemain memberikan pendapat masing-masing tentang dampak *smartphone* bagi masyarakat Minangkabau)
- tt : Jadi, menurut Bobby (*tukang tarimo*) dapat menyebabkan apa?
- ttr : kecelakaan.
- tt : kecelakaan?
- ttr : ya, kecelakaan. Kecelakaan disebabkan oleh *smartphone*, *smartphone* menyebabkan kecelakaan!
- tu : kecelakaan bagaimana? Memang *android/smartphone* bisa menyetir mobil?
- ttr : maksud saya, kecelakaan terjadi karena di saat berkendara orang masih me- ‘up date status’, menelfon dan me-check ‘inbox’ (pesan masuk).
- tt, tu, ttr, tp : ooooooooooooooooooooooooooooo
- tp : jadi, sebenarnya penggunaan *smartphone* bagi masyarakat Minangkabau tidak lah berbahaya, asalkan penggunaannya tepat, efisien dan digunakan pada situasi dan tempat yang tepat. Sehingga tidak menyebabkan?
- tt : putus pacar .
- tp : sehingga tidak menyebabkan kecelakaan?
- ttr : mobil
- tt : motor
- tt : motor
- ttr : mobil
- tu : ‘mobilang’ apa? (mau bilang apa).
- Tt, tu, ttr, tp : ha, ha, ha, ha.



Foto 4: Pertunjukan bagian ke dua “Mahota”,
dok: Irwansyah 2016

3. Bagurau

Pada bagian ini, pengkarya menghadirkan aktivitas *bagurau* melalui melodi dan pola ritme musik dangdut. Dalam aktivitas *bagurau*, musik dangdut telah akrab bagi para *pagurau*. Kecintaan masyarakat pecinta *saluang dendang* terhadap musik dangdut, turut mempengaruhi adanya perubahan dari kesenian *saluang dendang* ke pertunjukan *saluang dangdut* menjadi pertunjukan *kecapi saluang dangdut*. Istilah dangdut dalam pertunjukan *saluang dangdut* dan *kecapi saluang dangdut* muncul karena warna musik/gaya musik yang dihasilkan seperti musik dangdut. Pada bagian ini, pengkarya menghadirkan melodi, pola ritme yang identik dengan musik dangdut. Selain itu, gurauan (kelakar) khas *lapau* dihadirkan dengan *ciloteh*, teriakan, *dendang*, dan gerakan (goyangan) dari pemain. Sajian karya diawali dengan permainan pola ritme gendang tifa yang lazim digunakan dalam musik dangdut. Setelah diulang sebanyak lima kali, pemain kartu domino (gaplek) memainkan pola ritme sahut menyahut.

b : tm tk tk tm tk tm tk tk tm tk 0

d1 : p , p , p p , p , p 0

d2 : , b , b , b , b , b 0

Pola ritme di atas diulang sebanyak tiga kali, kemudian dikembangkan dengan pola ritme yang dimainkan oleh pemain kompor. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari notasi di bawah ini:

gt : tm tk tk tm tk tm tk tk tm tk 0

d1 : p , p , p , p , p 0

d2 : , b , b , b , b , b 0

K : ceng , ceng , ceng , ceng

Pola ritme di atas berakhir setelah pemain gendang tifa memberi kode dengan memainkan pola ritme yang berbeda dengan pola ritme sebelumnya. Sajian selanjutnya, pemain gitar akustik, pemain gitar bas dan kecapi memainkan pola yang sama (rampak). Pemain gendang tifa, domino, dan kompor tetap memainkan pola statis yang sudah terjalin sebelum pemain gitar, dan kecapi ikut bergabung. Pola rampak yang dimainkan oleh pemain gitar dan kecapi adalah:

g : 534 534 233 233 322 322 0

k : 534 534 233 233 322 322 0

gb : 534 534 233 233 322 322 0

Pola ritme yang dimainkan secara bersama di atas, diulang sebanyak tiga kali. Instrumen kecapi pengkarya jadikan sebagai instrumen pembawa melodi, sementara instrumen gitar menjadi pengikat melodi yang dimainkan oleh pemain kecapi dan

gitar bas sebagai penguat aksentuasi dengan memainkan pola ritme yang menunjang permainan melodi dan memberikan tekanan pada melodi yang dihasilkan. Pengkarya juga menggunakan *dendang*/nyanyian pada bagian ini. *Dendang*, pada bagian ini merupakan *dendang* dengan melodi khas dangdut. Contoh lirik yang pengkarya susun bisa dilihat di bawah ini:

d: bagurau, bagurau, bagurau kito bagurau
paubek, paubek, paubek hati nan risau

uda kanduang usah bamanuang
Nampak bana uda banyak hutang

Dalam Bahasa Indonesia:

Bergurau, bergurau, bergurau kita bergurau
Pengobat, pengobatan, pengobatan hati yang risau

Uda (sapaan bagi laki-laki di Minangkabau)
usah bermenung
Jelas sekali uda punya banyak hutang



Foto 5: Pertunjukan bagian ke tiga “Bagurau”,
dok: Irwansyah, 2016.

PENUTUP

Pengalaman empiris bisa menjadi ide penciptaan dalam sebuah karya seni. Pengalaman empiris tersebut, tentu dilihat dan dirasakan lebih dalam oleh pengkarya. Sama halnya dengan fenomena yang terjadi di *lapau*, pengkarya melihat adanya potensi seni (musik, tari dan teater) yang tanpa batas dan sekat. Keprihatinan terhadap bergesernya nilai *lapau* dan maraknya aktivitas masyarakat yang menyimpang di *lapau* merangsang pengkarya untuk menyusun karya “LAPAU” (Transformasi Refleksi Budaya ke Dalam Bunyi) agar masyarakat Minangkabau sadar, bahwa *lapau* sesungguhnya bukan hanya sekedar merupakan nama tempat makan dan minum, tempat berjudi, atau bahkan tempat menukar uang.

Ia mempunyai suasana yang khas. *Lapau* adalah tempat pembelajaran, tempat berdiskusi. Tempat yang melambangkan masyarakat Minangkabau yang egaliter, demokratis, dan suka menghabiskan waktu di ruang Publik.

KEPUSTAKAAN

- Nazar, Sahrul. "Estetika Struktur dan Estetika Tekstur Pertunjukan Teater Wayang Padang Karya Wisran Hadi", Solo: Pascasarjana ISI Surakarta, 2015.
- Pramayoza, Dede. *Lapau: Sebuah Refleksi Budaya Teater*. Padang: Padang Today, 2008.

NARASUMBER

- Ery Mefri (65), Koreografer. Rimbo Tarok Kuranji Padang, Sumatera Barat
- Muhammad Bakri, (58), Kepala Jorong (Ketua Grup Randai "Harimau Sati"). Jorong Sungai Gemuruh Sijunjung, Sumatera Barat.
- Mushra Dahrizal (67), Budayawan. Perumahan Taruko Padang, Sumatera Barat.
- Tabardi (62), Kepala Jorong (Ketua Grup "Gading Batuah"). Jorong Ranah Si Gading Sijunjung, Sumatera Barat.

GLOSARIUM

- Alur*: Alur/batasan.
- Bansi*: Alat musik tradisional Minangkabau yang terbuat dari bambu, yang dimainkan dengan cara di tiup, dan mempunyai lobang berjumlah delapan.
- Jangko*: Jangkar.
- Kamanakan* : Sebutan untuk anak dari saudara perempuan.
- Katuak-katuak*: Alat yang terbuat dari bambu/ canang yang digantungkan di luar *lapau* untuk memberikan informasi kepada masyarakat sebelum adanya teknologi digital.
- Lapau*: Salah satu tempat makan dan minum, tempat bersosialisasi, transaksi nilai budaya, serta tempat pertukaran informasi bagi masyarakat Minangkabau.
- Mahota*: Pembicaraan yang dilakukan di *lapau* dengan tidak menentukan tema yang akan dibahas.
- Niniak mamak*: Pemimpin dalam suku kaum di Minangkabau.
- Pahota*: Pengunjung *lapau* yang suka berdiskusi, argumen dan membahas suatu topik pembicaraan

Palanta: tempat duduk yang tidak memiliki sandaran

Patuik: Patut, kepatutan.

Pitih: Alat transaksi untuk jual beli (uang dengan barang) di Minangkabau.

Rumah gadang: Ruang seremonial kaum untuk pembicaraan persoalan adat.

Saluang: Alat musik tradisional di Minangkabau yang terbuat dari bambu, yang dimainkan dengan cara ditiup, dan mempunyai lobang berjumlah empat.

Sarunai: Alat musik tradisional di Minangkabau yang terbuat dari bambu, bentuk nya kecil dan mempunyai anak yang di sebut lidah sarunai, dan lobang nya berjumlah empat.

Saua manyaua: Teknik permainan pola ritme oleh tiga atau empat orang yang menghasilkan jalinan pola ritme.

Surau : Tempat belajar bidang agama Islam/ ruang ritual di mana dialog terjadi antara makhluk dengan khaliknya.

Tong-tong: Instrumen musik canang atau alat yang terbuat dari bambu yang digantungkan di luar *lapau* untuk memberikan informasi kepada masyarakat sebelum adanya teknologi digital.

Tukang panangahi: orang yang berperan untuk memberikan kesimpulan dalam dialog di *lapau*.

Tukang tarimo: orang yang berperan sebagai korban (bahan olok-olokan) dalam dialog di *lapau*.

Tukang tongek: orang yang berperan untuk membuka dialog di *lapau*

Tukang uduah: orang yang berperan me-parodikan dialog di *lapau*

Urang sumando: laki-laki yang sudah mempunyai istri dan tinggal di rumah orang tua istrinya. keluarga dari istrinya dan masyarakat memanggilnya dengan *urang sumando*.