
“Tene Simah Kuet” Reinterpretasi Kesenian Musik Tradisional Didong Ke dalam Komposisi Musik Karawitan

Windi Simah Bengi¹, Surya Rahman², Rico Gusmanto³, Rizki Mona Dwi Putra⁴

Program Studi Karawitan, Jurusan Pertunjukan

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

Jl. Transmigrasi, Gampong Bukit Musara, Kec. Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar

windikarawitan20@gmail.com¹

ABSTRAK

“*Tene Simah Kuet*” adalah karya komposisi musik karawitan yang bersumber dari unsur musik *regum*/kode dalam kesenian *Didong*. Dalam kesenian *didong*, *regum* memiliki peran penting sebagai penanda berakhirnya permainan dalam pertunjukan. “*Tene Simah Kuet*” dapat diartikan sebagai tanda/penanda yang membawa kekuatan dalam bentuk perubahan tempo dan dinamika sebuah permainan. Dalam hal ini pengkarya menafsirkan *regum* pada kesenian *Didong* melalui pengembangan ke dalam bentuk ritme dan vokal. Karya “*Tene Simah Kuet*” terdiri atas satu kesatuan bagian karya yang mengaktualisasikan *regum*/kode dinamika *forte* dalam bagian karya. “*Tene Simah Kuet*” diaktualisasikan dengan menggunakan materi garap serta teknik atau istilah musik *unison*, *call and respons*, *hocketing*, dan *dinamika*. Karya ini digarap dengan menggunakan pendekatan garap reinterpretasi, dengan menjadikan *regum* dinamika keras dalam *Didong* ke dalam media bantal, vokal, *body percussion* dan stik kayu.

Kata kunci: *Didong*, Dinamika, Forte, *regum*, Tene Simah Kuet

ABSTRACT

“*Tene Simah Kuet*” is a karawitan musical composition that originates from the *regum*/code music element in *Didong* art. In *Didong* art, *regum* plays an important role as a marker for the end of the game. “*Tene Simah Kuet*” can be interpreted as a sign/marker that carries power in the form of changes in tempo and dynamics of a game. In this case, the artist interprets *Regum* in *Didong* art through development into rhythm and vocal forms. The work “*Tene Simah Kuet*” consists of a single part of the work that actualizes the *regum*/code of forte dynamics in the work section. “*Tene Simah Kuet*” is actualized using the work material and techniques or musical terms of *unison*, *call and response*, *hocketing*, and *dynamics*. This work is worked on using a reinterpretation work approach, by making the

hard dynamic regum in *Didong* into pillows, vocals, body percussion and wooden sticks.

Keywords: *Didong, Dynamic, Forte, regum, Tene Simah Kuet*

A. PENDAHULUAN

Didong adalah salah satu kesenian tradisional yang dimiliki oleh masyarakat suku Gayo Aceh Tengah, kata *didong* itu sendiri berasal dari kata “*Donang*” atau dalam bahasa gayo disebut dengan dendang. Kesenian *didong* dahulu dijadikan sebagai media dakwah dan pendidikan islam, pemikiran unsur islam dalam kesenian ini dapat ditinjau dari gerakan, syair, dan simbol-simbol yang terdapat dalam kesenian tersebut. Gerakan *didong* tersebut memiliki filosofi seperti orang yang sedang berdzikir dan dari segi lirik lagu yang banyak mengandung pengetahuan tentang ajaran agama islam (Melalatoa 1981, 83). Dalam hal ini dapat disimpulkan *didong* merupakan kesenian yang meyangkut dengan media untuk menyampaikan dakwah atau amanah yang bisa dapat dilihat dari syair, serta gerakan yang memiliki filosofi seperti orang yang sedang berzikir.

Pelaku kesenian *didong* biasanya itu tidak ada batas maksimalnya, Jumlah pada umumnya itu sekitar 25 sampai 30 orang, semakin banyak yang memainkan maka hasilnya itu semakin indah. Pemain *didong* terdiri dari *ceh*, *peningkah*, *kretek*, *tingkah bantal* yang masing-masing berjumlah satu orang, sedangkan pemain yang lain tergabung dalam satu kelompok yang disebut dengan *penunung*. *Ceh* adalah bahasa Gayo yang memiliki arti sebagai vokalis. *Ceh* memiliki karakter suara yang indah (Mahdalena 1980, 52). Karakter suara ini tidak hanya bergantung kepada warna suara, namun juga harus menguasai bahasa Gayo dan ciri khas irama termasuk cengkok dan lainnya.

Selain *ceh*, terdapat juga *peningkah* dan *kretek* yang berperan dalam memainkan pola tepuk *didong*. *Peningkah* memainkan tepuk tangan dengan dua teknik, pertama yaitu seperti tepuk tangan biasa yang menghasilkan bunyi “*tak*”, kedua tepuk tangan dengan cara satu tangan dikepal sehingga menghasilkan bunyi “*bub*”. *Kretek* memainkan

tepuk tangan dengan cara menepuk seperti biasa yang menghasilkan bunyi “*tak*”, namun berfungsi sebagai “pengisi” dari pola yang dimainkan *peningkah*.

Pemain selanjutnya disebut dengan *tingkah bantal* dan *penunung* yang memainkan tepukan pada suatu media berupa bantal kecil. Bantal kecil ini dipegang dan dipukul secara langsung dengan menggunakan tangan sehingga menghasilkan bunyi “*bum*”. Seluruh tepukan yang dimainkan oleh *peningkah*, *kretek*, dan *tingkah bantal* dilakukan secara bersamaan namun dengan pola ritme yang berbeda-beda. Ritme yang berbeda, adalah pola tepukan yang dimainkan berbeda antara satu dengan yang lain dan dimainkan secara bersamaan.

Menurut Anshari Jamal dan Muhammad Saleh, struktur *didong* pada umumnya terdiri dari *sarek*, *tingkah awal*, *persalaman*, *lagu*, dan *penutup*. *Sarek* merupakan bahasa Gayo yang memiliki arti jeritan perasaan lewat lengkingan-lengkingan suara yang memukau. Bagian *sarek* dilantunkan oleh *ceh* sebagai penanda bahwa permainan *didong* telah dimulai (wawancara, 20 Desember 2023).

Setelah *sarek* selesai dilantunkan, dilanjutkan dengan *tingkah awal*. *Tingkah awal* adalah permainan yang memainkan empat pola yang berbeda yang dimainkan secara bersamaan. Permainan *tingkah awal* terdiri dari *tingkah pumu*, *kretek*, *tingkah bantal*, dan *penunung*. Bagian selanjutnya adalah *persalaman* atau salam ialah hal yang dilakukan oleh seorang *ceh* untuk meminta izin kepada *reje* kampung, masyarakat, dan para penonton. Pada bagian *persalaman* ini hanya menggunakan syair dan ayunan tangan yang diayunkan ke kiri dan ke kanan secara bersamaan tanpa terdapat tepukan. Setelah *persalaman* selesai dilanjutkan dengan lagu. Lagu pada *didong* berisikan tentang amanah, pantun, atau pesan-pesan yang sudah disusun sebelumnya oleh seorang *ceh didong* sebelum pertunjukkan dimulai. Pada bagian ini merupakan hal yang paling dinantikan oleh para penonton, seorang *ceh didong* akan memberikan lagu-lagu terbaik dengan ciri khas suara masing-masing pada setiap *ceh didong*, lagu yang dilantunkan diiringi oleh tepukan *didong*.

Tingkah onom merupakan permainan tepukan yang sama dengan tepukan *didong*

saat mengiringi lagu, namun dimainkan dengan dinamika yang berbeda. Saat mengiringi lagu, tepukan dimainkan dengan dinamika lembut, sedangkan pada tingkah *onom* dimainkan dengan dinamika keras. Bagian terakhir dari struktur permainan *didong* adalah penutup, yang merupakan bagian akhir dari lagu-lagu yang dilantunkan. Bagian ini berisikan pola tingkah *onom* yang dimainkan sebagai penanda berakhirnya permainan *didong*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *didong* diakhiri dari tingkah *onom* pada bagian akhir lagu.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam bagian lagu, terdapat beberapa syair (lagu) yang dilantunkan. Dengan demikian, jika dalam satu pertunjukan *didong* terdapat empat lagu, maka tingkah *onom* akan hadir sebanyak empat kali, yaitu di setiap akhir lagu. Dari analisa ini dapat disimpulkan bahwa tingkah *onom* juga berfungsi sebagai perpindahan antar lagu selain sebagai penutup pertunjukan *didong*.

Berdasarkan analisa yang dilakukan terhadap tepukan *didong*, khususnya tingkah *onom*, terdapat kesamaan pola antara tepukan saat mengiringi lagu dan tingkah *onom*. Setelah lagu selesai dinyayikan oleh seorang *ceh*, peningkah *pumu* akan memainkan *regum*. *Regum* ialah bahasa gayo yang memiliki arti kode atau “pancingan” sebagai penanda lagu telah selesai. Kode ini berupa permainan aksentuasi yang dimainkan secara keras pada akhir pola tepukan *didong*. *Regum* juga sebagai penanda untuk masuk menuju tingkah *onom*. Permainan tepukan *didong* yang dimaksud dapat dilihat pada notasi berikut.



Notasi 1. Pukulan Tepuk *Didong*
(Sumber: Transkrip notasi pribadi, 2024)

Regum menjadi keunikan dalam permainan tepukan *didong*. Hal ini dapat ditinjau bahwa permainan tepukan *didong* merupakan pola yang dimainkan secara berulang (*ostinato*), jika tidak terdapatnya pola *regum* maka permainan tepukan *didong* tersebut tidak akan pernah berakhir, dalam artian tingkah *onom* tidak akan dimainkan. Ketika *regum* dimainkan, seluruh dinamika berubah dari lembut menjadi keras secara bersamaan. Permainan dengan dinamika keras ini dimainkan sebanyak dua kali pengulangan (repetisi) sekaligus mengakhiri permainan *didong*. Tidak hanya itu, keunikan lainnya di dalam *regum* adalah terdapatnya perubahan dinamika seperti dinamika *forte*, terdapatnya aksentuasi kuat yang muncul pada pola *regum* tersebut, dan terdapat permainan responsorial yang terbangun dengan sendirinya oleh pemain tanpa harus diberikannya suatu pemberitahuan.

B. METODE

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan komposisi "*Tene Simah Kuet*". Terdapat dua teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu studi pustaka dan wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan cara meninjau literatur yang berisi informasi terkait *didong*. Beberapa literatur yang dimaksud berupa buku-buku baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Studi pustaka yang dilakukan menghasilkan informasi terkait definisi, sejarah, dan struktur *didong* secara umum.

Pengumpulan data kedua adalah wawancara. Wawancara dilakukan kepada dua orang narasumber, yaitu Anshari Jamal dan Muhammad Saleh yang merupakan pelaku kesenian *didong*. Wawancara dilakukan dalam dua bentuk, yaitu wawancara

secara langsung yang dilaksanakan di Bener Meriah dan dilanjutkan diskusi melalui sosial media *WhatsApp*. Wawancara menghasilkan informasi dan data terkait *didong* lebih rinci, khususnya terkait *regum* sebagai ide penciptaan karya ini. Dari wawancara dapat diketahui bahwa *regum* merupakan esensi yang terdapat pada tepukan *didong*, dimana jika tidak terdapat *regum*, maka tepukan *didong* tidak akan pernah berhenti.

Data-data yang didapat dari pengumpulan data diolah dan dianalisis hingga menghasilkan ide penciptaan komposisi karawitan. Proses analisis data dilakukan dengan melakukan analisis musikal guna menemukan fenomena yang menarik dari *regum*. Dari proses ini ditemukan bahwa *regum* terdiri dari permainan ritme dan aksentuasi yang memengaruhi perubahan dinamika secara drastis.

2. Eksplorasi

Tahapan ini adalah penelusuran terhadap eksplorasi warna bunyi pada instrumen dengan alat bantu berupa stik kayu, lidi dan *body percussion* untuk mendapatkan variasi warna bunyi yang akan diaktualisasikan menjadi materi garap nantinya. Dalam hal ini dilakukan untuk mendapatkan materi tambahan yang akan digarap, untuk mewujudkan "*Tene Simah Kuet*" ini.

3. Perwujudan Karya Seni

Perwujudan adalah tahapan yang dilakukan oleh pengkarya dalam mewujudkan materi-materi garap yang telah didapatkan untuk diaktualisasikan menjadi karya seni. Pada tahapan ini ada beberapa tahapan dalam perwujudan diantaranya:

Tahapan rekrutmen atau pembentukan musisi dalam tahapan rekrutmen tentunya hal yang penting dengan beberapa pertimbangan terhadap beberapa orang yang akan dijadikan sebagai musisi dalam karya. Dalam hal ini musisi merupakan pendukung kekuatan dalam mewujudkan karya nantinya dengan materi-materi garap yang diberikan oleh seorang komposer.

Tahapan latihan teknis dalam proses latihan juga merupakan hal penting

dalam perwujudan karya. Hal yang menentukan dalam perwujudan karya ditentukan dengan jumlah latihan, waktu, dan keseriusan didalam berproses akan menentukan karya nantinya.

4. Pergelaran Karya Seni

Pergelaran karya seni merupakan presentasi hasil riset dalam wujud karya seni. Pergelaran dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu terdiri dari pra-produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi agar pertunjukan dapat terwujud dengan baik. Tahap pra-produksi ialah persiapan oleh tim produksi dalam segala aspek keperluan di dalam pertunjukan dimulai dari peminjaman gedung, sound, publikasi dan promosi dalam bentuk video *trailer* dan *fitting* kostum musisi.

Produksi dalam tahapan ini tim produksi berperan penting dalam mengatur teknis di dalam acara pertunjukan sebelum dimulai. Dalam hal ini tim memberikan arahan tentang peraturan di dalam sebuah pertunjukan serta mengatur tempat posisi penonton dengan posisi dewan penguji dan dewan pembimbing dalam acara.

Pasca-produksi dalam tahapan ini setelah pertunjukan selesai seluruh tim produksi akan mempersiapkan tempat untuk komprehensif. Pada tahapan ini pengkarya akan disidang oleh dewan penguji dan didampingi oleh dewan pembimbing. Pada tahapan ini tim produksi akan berbagi tugas, sebagian tim mempersiapkan tempat sidang dan sebagian lagi melakukan pembersihan dan pembongkaran panggung dan pengumpulan barang-barang peminjaman untuk dikembalikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Regum memiliki peran yang sangat penting dalam permainan *didong*. Berdasarkan dari penjelasan tersebut, *regum* inilah yang akan menjadi ide dasar dalam penciptaan karya komposisi musik karawitan. Gagasan ini menarik untuk diungkapkan melalui pendekatan reinterpretasi. Perwujudan ide ini diaktualisasikan dalam karya komposisi musik karawitan yang berjudul "*Tene Simah Kuet*". Judul ini

berasal dari bahasa Gayo yang terbentuk dari tiga suku kata yaitu *Tene*, *Simah* dan *Kuet*. *Tene* diambil dari istilah *regum* yang memiliki arti tanda atau penanda, sedangkan kata *simah* memiliki arti membawa, dan kata *kuet* memiliki arti kuat atau kekuatan. Dengan demikian dapat ditafsirkan bahwa "*Tene Simah Kuet*" di dalam karya ini adalah tanda yang membawa kekuatan yang merujuk kepada ide penciptaan yaitu *regum* dan digarap ke dalam karya komposisi musik karawitan dengan menggunakan pendekatan reinterpretasi.

Reinterpretasi adalah sebuah penggarapan karya yang bersumber pada suatu bagian kecil dari sebuah kesenian tradisi yang diolah ke dalam wajah yang berbeda dengan kesenian aslinya (Waridi, 2008). Berdasarkan pernyataan Waridi tersebut, *Regum* ditafsirkan sebagai permainan ritme dalam bentuk aksentuasi berdinamika keras yang kemudian ditafsirkan kembali sebagai "pancingan" yang berfungsi merubah permainan tempo dan/atau dinamika suatu pola ritme. Berdasarkan gagasan ini, maka pendekatan reinterpretasi sangat tepat digunakan dalam perwujudan karya "*Tene Simah Kuet*".

Gagasan di atas diaktualisasikan menggunakan beberapa teknik garap yang mampu mewujudkan ide ke dalam karya seni. Teknik garapan tersebut diantaranya *unison*, *call and respons*, *hocketing*, dan *interlocking*. *Unison* dalam karya akan hadir pada penggarapan *regum*. Untuk dapat melihat perbedaan antara materi dasar dengan *regum*, digunakan bentuk pola ritme yang berbeda, misalnya pola dasar dimainkan secara *chaos* sesuai dengan interpretasi musisi, sedangkan *regum* dimainkan secara *unison* dalam permainan ritme panjang atau pendek. Hal ini dilakukan dengan tujuan menghadirkan perbedaan yang lebih jelas antara *regum* dengan materi dasarnya.

Karya ini akan diaktualisasikan menggunakan instrumen musik yang dapat membantu dalam mewujudkan gagasan menjadi karya seni. Adapun instrumen yang digunakan ialah tiga buah bantal panjang, vokal, dan *body percussion*. Melalui instrumen ini *regum* dapat diaktualisasikan ke dalam karya seni yang berbeda

dengan bentuk asalnya.



Gambar 1. Pertunjukan Karya
(Sumber: Dokumentasi Suhadi, 2024)



Gambar 2. Pertunjukan Karya
(Sumber Dokumentasi Suhadi, 2024)



Gambar 3. Pertunjukan Karya
(Sumber: Dokumentasi Suhadi, 2024)

D. KESIMPULAN

“Tene Simah Kuet” merupakan sebuah karya komposisi yang bersumber dari *regum*/kode sebagai penanda berakhirnya sebuah permainan dalam kesenian *Didong*. Dalam penggarapan ini pengkarya menghadirkan *regum*/kode dalam setiap perubahan dinamika, tempo, dan perpindahan materi vokal/ritme. Karya ini digarap dengan menggunakan pendekatan garap reinterpretasi yang bersumber pada bagian terkecil dari sebuah kesenian tradisi. Karya *“Tene Simah Kuet”* dimainkan dengan menggunakan alat berupa bantal panjang, lidi, dan stik kayu. Dalam karya ini digarap dalam bentuk satu kesatuan dan karya ini berbeda dengan bentuk asalnya baik secara alat yang digunakan dan teknik-teknik dalam bentuk permainanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarozy, Riski, Noerman. (2020) "Dedes A Kidnap" *Laporan Karya Seni*. Universitas Negeri Malang.
- Ardini, N. W. ed., al. (2022). *Ragam Metode Penciptaan Seni*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Aryesha, V. (2018). Musik Didong Mencerminkan identitas Sosial Masyarakat Gayo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 3(5). 14-30.
- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Edmund P.S.J, Karl. (2004). *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi.
- Hartono, (2022). "Leng Si Gere Pas". *Laporan Karya Seni*. Institut Seni Budaya Indonesia Aceh.
- Melalatoa, M. J., & Sastra, P. P. B. B. (1981). *Kebinet dalam Sastra Gayo*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahdalena, L. (2014). Peranan Didong dalam Meningkatkan Nasionalisme Siswa SMP Negeri 6 Takengon Kab. Aceh Tengah. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.
- Melalatoa, M., J. (2001). *Seni Tradisi Lisan Nusantara*, Jakarta : Penerbit Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.
- Rahman, Surya, Gusmanto, Rico. (2022) "Cang Panah" *Laporan Karya Seni*. Institut Seni Budaya Indonesia Aceh.
- Waridi., (2008). *Gagasan dan Kekayaan Tiga Empu Karawitan: Pilar Kehidupan Karawitan Jawa Gaya Surakarta 1950-1970-an: Ki Martapengrawit, Ki Tjakrawasita, Ki Nartasabda*. Bandung: Etnoteater Publisher.