

Proses Kreatif Musik *Yangere* di Sanggar Seni Dabiloha

¹Fietresia Y Lotar, ²Meyltsan H. Maragani, ³Erwin Sianturi

Program Studi Pendidikan Musik Gereja, IAKN Manado

¹fietresialotar96086@gmail.com, ²ilzanmaragani@iakn-manado.ac.id,
³kacamataerwin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola permainan musik *yangere* serta proses kreatif permainan musik *yangere* di Sanggar Seni Dabiloha. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Lokasi penelitian di Desa Gura, Kecamatan Tobelo, di Sanggar Seni Dabiloha pada tahun 2022. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil penelitian menjelaskan bahwa; (1) Pola permainan musik *yangere* dilakukan secara spontanitas oleh masing-masing pemain, menyesuaikan dengan lagu atau karya yang dibawakan sehingga pola notasi dan ritme yang dibawakan tergantung dengan konsep lagu yang dibawakan. (2) Proses kreatif permainan musik *yangere* di sanggar seni dabiloha dapat dilihat dari konsep yang dibawakan pada saat penampilan, komposisi karya dan kostum yang digunakan.

Kata kunci: Pola Permainan, Musik *Yangere*, Proses kreatif

Abstract

This study aims to find out how the pattern of the yangere music and how the creative process of the yangere music played at the Dabiloha Art Studio. This research is a qualitative research with descriptive method. The research location is in Gura Village, Tobelo District, at the Dabiloha Art Studio in 2022. Methods of collecting data by observation, interviews and document studies. The results of this study explain that; (1) The pattern of yangere music play depends on the song or creation being sung so that the pattern of notation and rhythm that is sung depends on the concept of the song being sung. (2) The creative process of yangere music play at the dabiloha art studio can be seen from the concept presented during the performance, the composition of the creation and the costumes used.

Keywords: Music Pattern, *Yangere* Music, Creative Process

I. Pendahuluan

Musik tradisional adalah musik atau seni suara yang terdapat diberbagai daerah Indonesia yang lahir, berkembang serta diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Musik tradisional biasanya menggunakan bahasa, gaya dan tradisi khas daerah asalnya. Mulai dari Sabang sampai Merauke memiliki musik tradisionalnya dengan ciri khas masing-masing, salah satunya adalah provinsi Maluku Utara khususnya kabupaten Halmahera Utara yang juga memiliki Musik tradisioal dan salah satunya adalah Musik *Yangere*.

Musik *Yangere* merupakan salah satu hasil adaptasi budaya dari musik bangsa Eropa, yakni Portugis. Seni musik bangsa Portugis kala itu pada awal abad ke 16 ialah Balada yang dimainkan dengan alat-alat musik seperti biola, banyo, gitar, rebana dan cello. Musik ini kemudian diadaptasi oleh penduduk setempat dengan menggunakan bahan-bahan yang ada dari alam sekitar untuk membuat alat-alat musik. Musik *Yangere* adalah sejenis musik ansambel yang dipadukan dengan berbagai alat musik tradisional lainnya yang diciptakan oleh warga sekitar sejak dulu, dengan adanya

perpaduan alat musik ini maka terciptalah alunan musik yang sangat indah didengar. Adapun instrumen pendukung Musik *Yangere* yakni *Hitara Lamoko, Tali Dua atau Bas Kasteh, Koroncongan, Loca-loc, Kolole, dan Tam-tam*, Sedangkan sumber melodi adalah vocal dari orang-orang yang menyanyikan lagu dalam Musik *Yangere*.¹

Pewarisan budaya Musik *Yangere* menjadi sesuatu yang sangat penting di tengah derasnya pengaruh globalisasi saat ini, karena Musik *Yangere* sendiri mengandung nilai sosial yakni membangun kebersamaan atau gotong royong, itu dapat dilihat dari bagaimana musik itu dimainkan tidak dapat dimainkan oleh satu atau dua orang saja tetapi bisa dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dan lewat Musik *Yangere* juga tali persaudaraan menjadi semakin erat, itu dapat lihat dari saat Musik *Yangere* dimainkan ada saudara-saudara yang beragama Muslim maupun Kristen sama-sama memainkan Musik *Yangere*, Yang sebenarnya kebersamaan itu akan sangat sulit ditemukan di era moderen ini, tetapi Musik *Yangere* mampu mempersatukan hal tersebut. Dengan demikian, maka sudah sewajibnya Musik *Yangere* perlu diwariskan dan dipertahankan karena kandungan nilai sosial dan

¹ "*Yangere, Musik Tradisional Masyarakat Galela, HalmaheraUtara*". www.kebudayaan.kemdikbud.go.id. Diakses tanggal 26 Februari 2019

kekeluargaan yang begitu tinggi di dalam Musik *Yangere* tersebut. Adapun hal yang dilakukan oleh Pak Yesaya Banari dengan membuat sebuah Sanggar untuk dapat mengajarkan dan mengenalkan musik tradisional yang ada di pulau Halmahera.²

Namun Persoalan Musik *Yangere* selama ini adalah, Musik *Yangere* hanya dikenalkan pada sanggar atau pada kelompok-kelompok orang yang mau belajar lebih dalam lagi tentang musik tradisional yang ada pada masyarakat di pulau Halmahera. Sedangkan pada dunia Pendidikan Formal Musik *Yangere* ini tidak dikenalkan, padahal dunia Pendidikan Formal adalah tempat yang paling baik bagi masyarakat terutama generasi penerus untuk lebih mengenal dan mengembangkan musik tradisional ini. Karena berdasarkan pengamatan peneliti selama ini, minat dari anak muda terhadap Musik *Yangere* sangat kecil. Ini dapat dibuktikan dengan hanya sedikit saja anak muda yang mahir atau tau memainkan alat Musik *Yangere* ini, bahkan ada yang sampai tidak memandang ini sebagai bagian dari hal yang harus di ketahui. Dengan masalah ini, maka peneliti berpikir bahwa sangatlah penting upaya dari pemerintah dan masyarakat untuk memupuk pola kreativitas dalam musik ini sehingga

musik ini dapat menarik perhatian dari anak muda yang sekarang.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang telah peneliti uraikan, peneliti tertarik untuk mencari tahu tentang Pola kreatif dalam permainan Musik *Yangere*, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Kreativitas Permainan Musik *Yangere* di Sanggar Seni *Dabiloha*”**

II. Metode

Metode penelitian merupakan alat yang membantu para peneliti untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan dari objek yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kualitatif sehingga hasil dari penelitian ini merupakan bukti-bukti penelitian berupa hasil wawancara dari narasumber dan dokumentasi berupa foto-foto dan video penelitian. Metode kualitatif adalah penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang fenomena, peristiwa, kepercayaan, sikap aktivitas sosial secara individual maupun kelompok.³

Tujuan dari penelitian deskriptif yaitu untuk menggambarkan mengungkapkan, serta menjelaskan informasi dari suatu keadaan atau fenomena yang nyata dan apa

² "Buku Penetapan WBTb 2018" (PDF). www.warisanbudaya.kemdikbud.go.id. Diakses tanggal 26 Februari 2019.

³ Sukmadinata, Nana Syaodih, "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung: Remaja Rosdakarya), h.53-60 (2009)

adanya. Creswell, J. W. mengartikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah manusia dan sosial. Dimana peneliti melaporkan dari hasil penelitian berdasarkan laporan pandangan data dan analisa data yang didapatkan di lapangan, kemudian di deskripsikan dalam laporan penelitian secara rinci.

III. Hasil dan Pembahasan

1. Pola Permainan Musik *Yangere* Di Sanggar Seni *Dabiloha*

Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti dapati bahwa pola permainan musik yangere, di sanggar seni dabiloha hampir sama dengan pola permainan musik pada umumnya dan pola permainan yang dimainkan tergantung dari lagu yang akan dibawakan sehingga bentuk notasi dan ritme tidak bisa di pastikan. Alat musik pertama disebut Tali Dua atau Bas Kasteh, Ini merupakan alat musik yang ruang resonansinya berbentuk persegi dan diberi sebuah gagang atau laras dengan dipasangkan tali atau senar dikedua ujungnya. Biasanya masyarakat setempat menggunakan tali pancing sebagai senar untuk Tali Dua ini. Bas Kasteh atau Tali Dua dimainkan dengan cara dipetik atau bisa juga dipukul sesuai alunan atau lagu yang dibawakan. Pola permainan Bas kasteh dapat dilihat pada notasi dibawah ini.



Notasi 7. Contoh Pola permainan bas kasteh
(Sumber: Fietresia, 2022)

Alat musik pengiring yang kedua ialah Kolole. Alat musik Kolole berfungsi sebagai pengiring satu, artinya Kolole sangat memiliki peran penting sebagai pelengkap memainkan Yangere. Secara detailnya, Kolole memiliki tiga tali senar dan memainkannya cukup dengan cara dipetik. Pola permainan kolole dapat dilihat pada notasi dibawah ini.



Notasi 8. Pola permainan kolole
(Sumber: Fietresia, 2022)

Alat musik pengiring *Yangere* ketiga adalah alat musik Keroncong. Bentuk dari Keroncong masih mirip dengan *Kolole*, memiliki tiga buah tali senar dan cara memainkannya juga sama yakni dengan cara dipetik. Yang membedakan keduanya ialah ukurannya, bentuk Keroncong lebih besar dibandingkan dengan bentuk *Kolole*. Pola permainan keroncong dapat dilihat pada notasi dibawah ini.



Notasi 9. Contoh Pola permainan keroncong.
(Sumber: Fietresia, 2022)

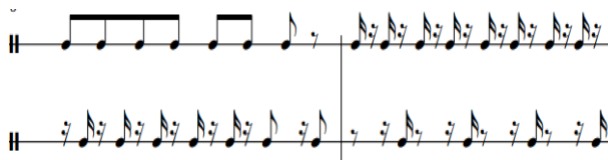
Alat musik pengiring keempat adalah *Hitaara Lamoko*. Alat ini memiliki

bentuk menyerupai *Kolole* dan *Koroncongan*, hanya saja bentuknya lebih besar lagi dibandingkan *Kolole* dan *Koroncongan*. *Hitaara Lamoko* ini memiliki lima tali atau senar dan cara memainkan juga masih dengan cara dipetik. Pola permainan *hitara lamoko* dapat dilihat pada notasi dibawah ini.



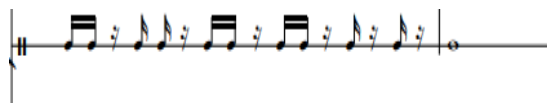
Notasi 10. Contoh Pola permainan *hitara lamoko* (Sumber: Fietresia, 2022)

Alat musik kelima ialah *loca-loca*. Instrumen *Loca-loca* ini merupakan alat musik yang terbuat dari batok kelapa atau buah kelapa yang sudah tua dan kering untuk ruang resonansi dari *Loca-loca* ini dapat diisi dengan buah *tasbih* kering atau bisa juga *mumurutu*, Cara memainkannya cukup mudah, tangkainya digenggam dengan kedua tangan kemudian digetarkan sesuai lagu yang dibawakan atau sesuai irama musik yang diinginkan. Pola permainan *loca-loca* (*shaker*) dapat dilihat pada notasi dibawah ini.



Notasi 11. Contoh Pola permainan *loca-loca* (*shaker*) (Sumber: Fietresia, 2022)

Alat musik pengiring keenam dalam memainkan musik *Yangere* ialah *Tam-tam*. Alat musik *Tam-tam* menjadi alat perkusi dalam pelengkap memainkan musik *Yangere*. Pola permainan *tam-tam* dapat dilihat pada notasi dibawah ini.



Notasi 12. Contoh Pola permainan *tam-tam* (Sumber: Fietresia, 2022)

Dengan demikian, ketika semua alat musik sudah lengkap, alunan musik dan suara penyanyi akan terdengar indah.

Pola permainan yang biasa digunakan dalam permainan musik yangere adalah selalu menggunakan not 1/8 dan 1/16 karena teknik yang selalu digunakan dalam permainan musik yangere yaitu *strumming* khususnya pada alat musik keroncong.

2. Proses Kreatif Permainan Musik

Yangere, di Sanggar Seni *Dabiloha*

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.⁴

⁴ Utami Mundandar. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), h. 25

Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.⁵

Menurut Taylor bahwa kreativitas memiliki beberapa tingkatan antara lain sebagai berikut:

1. Ekspresi spontan (*expressive creativity*)

Kreativitas pada tingkatan ini adalah tingkatan yang paling rendah. Ekspresi yang dilakukan yaitu secara spontan sehingga orijinalitas dan kualitas hasil karya tidak penting. Misalnya, gambar atau lukisan yang dibuat oleh anak-anak, dan ucapan-ucapan tertentu dalam situasi humor yang dilontarkan seseorang secara bebas tanpa direncanakan. Dan berdasarkan temuan penelitian menjelaskan bahwa, para pemain musik *yangere* harus memiliki ekspresi spontan kreativitas tersebut yaitu sesuai dengan pemaknaan lagu yang dibawakan. Jika yang dibawakan ciri lagu sedih maka ekspresinya sedih, sebaliknya jika lagu yang dibawakan itu lagu semangat maka ekspresi juga harus menunjukkan ekspresi semangat dan ekspresi spontan yang sering ditemukan

yaitu melakukan improvisasi pada bagian-bagian lagu tertentu.

2. Teknis (*productive creativity*)

Kreativitas pada tingkatan ini melibatkan keterampilan dan kecakapan baru dalam membuat suatu karya. Misalnya, seorang pelukis yang menggunakan bulu sebagai cara yang baru dalam membuat sebuah lukisan. Dan berdasarkan temuan penelitian menjelaskan bahwa, proses kreatif permainan musik *yangere*, di sanggar seni *dabiloha* yang pertama yaitu dengan mengaransemen kembali lagu-lagu yang lama agar lagu tersebut boleh terlihat lebih menarik jika di bawakan kembali dan di tambah lagi dengan instrumen-instrumen yang lain sehingga jika dibandingkan dengan karya yang sebelumnya maka hasil yang sekarang terlihat lebih bagus, ada juga proses kreatif dari segi penampilan misalnya warna kostum yang digunakan kemudian para penampil yang mungkin dari ukuran tingginya harus sama.

2. Daya cipta (*inventive creativity*)

Kreativitas pada tingkatan ini mencakup kecerdikan seseorang dalam menggunakan bahan dan membuat kombinasi cara atau pendekatan lama dengan pendekatan baru. Dan berdasarkan temuan penelitian menjelaskan bahwa, sebagai ketua sanggar di tuntut harus

⁵ Slameto. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h. 14

memiliki kecerdasan emosional, intelektual, spiritual dan kecerdasan sosial, karena sebagai ketua sanggar harus mengenali setiap karakter anak-anak sanggar agar bisa dilakukan pendekatan melalui konsep tarian anak mudah namun tidak terlepas dari budaya kita sendiri. Namun strategi awal yang dilakukan oleh ketua sanggar yaitu mengikuti perkembangan musik yang sedang populer sehingga walaupun musik *yangere* merupakan musik tradisional namun cara memainkannya tidak hanya begitu-begitu saja.

3. Inovatif (*innovative creativity*)

Kreativitas pada tingkatan inovatif melibatkan pemahaman secara mendalam kemudian melakukan modifikasi tertentu melalui pendekatan alternatif. Dan berdasarkan temuan penelitian menjelaskan bahwa, proses inovatif yang perlu dilakukan modifikasi terhadap karya yang lama adalah menerapkan gerakan tarian-tarian anak muda namun tidak terlepas dari tarian budaya yang lama. Jadi proses kreatif yang biasa dilakukan di sanggar seni *dabiloha* yaitu kemahiran atau skil dengan secara otodidak mampu mengkreasikan atau punya kesadaran dalam upaya penyatuan alat-alat musik satu dengan yang lain, contohnya: seperti beberapa susunan lagu yang

kemudian di buat menjadi satu, namun dengan instrumen yang berfariasi (*medley*).

4. Emerjensi (*emergentive creativity*)

Pada tingkatan kreativitas tertinggi ini melibatkan penemuan gagasan-gagasan yang paling abstrak dan mendasar baik dalam bidang seni maupun ilmu pengetahuan.⁶ Dan berdasarkan temuan penelitian menjelaskan bahwa, proses kreatif musik *yangere* yang dilakukan di sanggar seni *dabiloha* mengajarkan bahwa setiap lagu yang dibawakan memiliki arti tersendiri sehingga untuk setiap pembawaan lagu pada penampilan musik *yangere* tergantung dengan situasi yang ada.dibawakan. Jika yang dibawakan ciri lagu sedih maka ekspresinya sedih, sebaliknya jika lagu yang dibawakan itu lagu semangat maka ekspresi juga harus menunjukkan ekspresi semangat dan ekspresi spontan yang sering ditemukan yaitu melakukan improvisasi pada bagian-bagian lagu tertentu.

1. Teknis (*productive creativity*)

Kreativitas pada tingkatan ini melibatkan keterampilan dan kecakapan baru dalam membuat suatu karya. Misalnya, seorang pelukis yang menggunakan bulu sebagai cara yang baru dalam membuat sebuah lukisan. Dan berdasarkan temuan penelitian

⁶ Suharman, *Kreativitas Teori dan Pengembangan*,(Laros, 2011) hh. 29-30.

menjelaskan bahwa, proses kreatif permainan musik *yangere*, di sanggar seni *dabiloha* yang pertama yaitu dengan mengaransemen kembali lagu-lagu yang lama agar lagu tersebut boleh terlihat lebih menarik jika di bawahkan kembali dan di tambah lagi dengan instrumen-instrumen yang lain sehingga jika dibandingkan dengan karya yang sebelumnya maka hasil yang sekarang

IV. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang telah dianalisis, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Pola permainan yang dilakukan di sanggar seni *dabiloha* sama dengan pola memainkan alat musik pada umumnya, namun untuk notasi dan ritme yang dimainkan terletak pada lagu yang akan dibawakan namun permainan musik *yangere* lebih dominan menggunakan not 1/8 dan not 1/16
2. Proses kreatif yang dilakukan oleh ketua sanggar adalah dengan mengaransemen kembali karya yang lama menjadi lebih bagus, melakukan koreografi dalam setiap penampilan sehingga hal tersebut dapat menarik minat dari muda-mudi disana untuk berlatih musik *yangere*, proses kreatif yang dilakukan anggota sanggar pun

menyesuaikan dengan lagu atau karya yang akan dibawakan.

V. Kepustakaan

- Astuti, *Warna-Warni Kecerdasan Anak dan penampingnya*. Yogyakarta: kanisius. 2010
- Astuti, *Ansambel Musik Sekolah*. Jakarta: Penerbit Indah. 2010
- Afryanto. S, *Dasar-dasar Musik Barat*. Bandung: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung. 2011
- Banari JR. *Mencari yang Pernah Ada*. Tobelo (ID): Pustaka Dabiloha. 2014
- Dolfina Galela, Djeinnie Imbang, Christian G. Ranuntu *Seni Dan Budaya Tobelo Manado*: Pascasarjana, Universitas Samratulangi.2017
- Hidayati. Utami, *Yangere Musik Tradisional Masyarakat Galela Halmahera Utara*. 2018
- Hartoyo, *Pengertian Ansambel Musik*. Jakarta: Gramedia. 2001
- Kemendikbud, *Yanggere Musik Tradisional Masyarakat Halmahera* Tersedia: www.kebudayaan.kemdikbud.go.id Artikel [26 Februari 2019]
- Kemendikbud, *Yangere tali dua, Halmahera* Tersedia: www.dapobud.kemdikbud.go.id Artikel 27 februari 2019
- Kemendikbud, *Merajut Bingkai Kebersamaan Band Yangere Nasrani, Ramaikan Baronda*

Lebaran di Tobelo. Tersedia:
www.gamalamanews.com. Artikel
27 Februari 2019.

Munandar. Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta. 2004

Munandar. Utami, *Kreativitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1999

Trisno Yuwono. Pius Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arloka. 1994

Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LKiS. 2019.