

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan merupakan hasil ciptaan manusia yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Dalam prosesnya, kebudayaan dan masyarakat tidak dapat dipisahkan karena saling mempengaruhi dan menjadi sarana pemenuhan kebutuhan manusia. Salah satu unsur kebudayaan yang masih bertahan adalah kesenian tradisional, termasuk musik tradisional. Gong Waning adalah salah satu alat musik tradisional khas Kabupaten Sikka yang berfungsi mengiringi upacara adat dan pertunjukan seni. Instrumen ini memiliki beberapa bentuk irama, seperti *Badublabat*, *Leke Sora*, *Glebak*, *Sakalele*, dan *Todu*. Irama *Todu* menonjol karena tempo cepat serta ritme dinamis yang menyemangati pemain dan penonton.

Penelitian ini berangkat dari kekhasan irama *Todu* dalam permainan Gong *Waning* yang berbeda dari irama lainnya, baik dari segi tempo, pola ritme, maupun teknik penyajian instrumen yang memerlukan koordinasi antarpemain. Secara akademik, kajian tentang teknik permainan Gong *Waning*, khususnya irama *Todu*, masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas sejarah, nilai budaya, atau unsur tari yang terkait instrumen ini. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu

melakukan studi mendalam mengenai teknik permainan Gong *Waning* irama *Todu* sebagai upaya mendokumentasikan salah satu warisan musik tradisional yang kini mulai kurang diminati generasi muda.

Sanggar Bliran Sina di Desa Kajowair, Watublapi, Kabupaten Sikka merupakan salah satu komunitas seni yang masih aktif melestarikan permainan Gong *Waning*. Sanggar ini tidak hanya melatih generasi muda memainkan alat musik, tetapi juga menjadi wadah pewarisan nilai serta identitas budaya lokal. Sayangnya, minat anak muda terhadap alat musik tradisional mulai berkurang seiring perkembangan musik modern. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik meneliti teknik permainan Gong *Waning* dalam irama *Todu* yang kemudian dituangkan dalam bentuk skripsi berjudul “*Analisis Teknik Permainan Alat Musik Gong Waning dalam Irama Todu pada Sanggar Bliran Sina Watublapi Kabupaten Sikka*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana teknik permainan alat musik tradisional *Gong waning* irama *Todu* pada sanggar Bliran Sina Watublapi Kabupaten Sikka.
2. Bagaimana bentuk penyajian permainan alat musik *Gong waning* dalam irama *todu* dalam pada sanggar Bliran Sina Watublapi Kabupaten Sikka.

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui teknik permainan alat musik *Gong waning* dalam pukulan *todu* pada sanggar Bliran Sina Watublapi Kabupaten Sikka.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk penyajian permainan alat musik *Gong waning* dalam irama *todu* pada sanggar Bliran Sina Watublapi Kabupaten Sikka.

D. Manfaat penelitian

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai permainan alat musik gong waning dalam irama *Todu*

2. Bagi masyarakat Kabupaten Sikka

Hasil penelitian ini dapat memberi pedoman bagi masyarakat khususnya generasi muda dalam mempelajari dan melestarikan alat musik gong waning dalam irama *Todu* serta memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara musik dan tari dalam seni pertunjukan tradisional masyarakat Sikka.

3. Bagi masyarakat desa kajowair

Penelitian ini mendokumentasikan praktik permainan musik tradisional seperti gong dan gendang yang masih jarang tercatat, memberikan bahan pelatihan musik bagi pemuda lokal, memperkuat potensi pariwisata budaya di Kajowair yang dikenal melalui sanggar budaya dan tenun ikatnya, mempererat identitas dan solidaritas komunitas, serta menjadi acuan bagi kebijakan desa dalam mendukung sanggar seni dan pertunjukan adat tradisional.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan panduan bagi akademisi, praktisi seni, serta masyarakat luas yang tertarik pada musik tradisional Indonesia dalam melaksanakan penelitian selanjutnya