

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Randai adalah teater tradisional yang tumbuh dan berkembang di Minangkabau. *Randai* merupakan jenis teater tradisi yang lahir sebagai perkembangan dari keberadaan teater tutur yang lazim disebut *kaba*, *kaba* sebenarnya berawal dari sastra tulisan, yang kemudian *dikabarkan* oleh seseorang atau sekelompok orang sebagai cerita yang mengandung petuah atau nasehat tentang nilai-nilai dalam masyarakat Minangkabau.

Sebagaimana teater tradisi yang lain, merupakan seni pertunjukan yang tercipta dari berbagai ragam seni tradisi. Selain *kaba*, sebagai titik awal penciptaan, *randai* juga tercipta sebagai gabungan antara tari *galombang*, dialog dengan format *pasambahan* (sastra daerah Minangkabau), *Dendang* sebagai pengantar cerita dan penunjuk pergantian waktu, dan seni karawitan sebagai pengiring atau ilustrasi cerita.

Perkembangan *Randai*, tidak terlepas dari kepedulian para pelakunya. Para pelaku tersebut adalah seseorang atau sekelompok orang yang selalu berproses kreatif baik dalam orientasi pelestarian atau bahkan melakukan pembaharuan. Bentuk proses kreatif tersebut secara umum adalah aktivitas-aktivitas untuk mematangkan berbagai estetika *randai*, disamping kegigihan si pelaku dalam mempertahankan eksistensi *Randai*, meskipun dengan manajemen dan cara penanganan yang masih sangat tradisional.

Musra Dahrizal adalah salah satu seniman yang hingga sekarang masih melakukan aktifitas untuk pelestarian dan pengembangan *Randai*. Sebagai seniman tradisi, Musra Dahrizal disamping memiliki “keunikan” dalam proses kreatif juga memiliki pandangan-pandangan yang terkesan lebih “maju” dibandingkan dengan pandangan-pandangan seniman sejamannya. Hal tersebut sangat relevan dan kontekstual dengan seni kekinian.

Musra Dahrizal memandang kesenian sebagai proses kreatif yang harus mampu menghadirkan “rasa pendengaran” bagi mereka yang tidak mampu mendengarkan. Seni teater (*Randai*) harus berpijak pada maksimalisasi unsur-unsur ragam (visual). Ukuran dan kekerasan menjadi persyaratan mendasar tersampaikan menjadi cerita dalam *Randai*. Sebaliknya, ketidakjelasan penonton terhadap penyampaian aspek-aspek visual menunjukkan kegagalan si seniman dalam membenahi instrumen tabuh yang dimiliki.

Musra Dahrizal juga memandang bahwa kesenian haruslah mampu menghadirkan “rasa penglihatan” bagi mereka yang tak mampu melihat. Optimalisasi aspek-aspek bunyi yang tertangkap oleh penonton haruslah mampu mewakili aspek-aspek ragam, sehingga tanpa melihat pun, seorang penonton sudah mampu berkomunikasi dengan cerita, keterpaduan antara aspek bunyi dan aspek-aspek visual pada akhirnya haruslah mampu menempatkan penonton bukan hanya sebagai penikmat tetapi juga menjadi “saksi” sebuah peristiwa atau kejadian di depannya.

Kreatifitas Musra Dahrizal dalam Teater Tradisi *Randai* juga sangat dipengaruhi oleh ungkapan-ungkapan filosofis yang tumbuh dalam kehidupan

masyarakat Minangkabau. Ungkapan *Adaik basandi syarak, syarak basandi kitabullah* menegaskan integralisasi karya seni dengan keyakinan beragama. Perwujudan dari berkepaduan tersebut tidak sekedar bercermin dari motivasi seorang seniman dalam berproses kreatif, tetapi juga tercermin dalam penampilan dan wujud pementasan di atas panggung. Bagi Musra Dahrizal berkesenian adalah salah satu ekspresi yang menjadi bagian dari sarana spiritual.

Musra Dahrizal juga berpedoman pada pentingnya harmonisasi-harmonisasi tersebut, bukan diwujudkan dalam rangka meniadakan penonjolan aspek-aspek individualitas, tetapi harmonisasi menurut Musra Dahrizal adalah kesadaran pada proporsionalitas tugas dan fungsinya. Harmonisasi dengan demikian adalah kerelaan para pelaku (seniman) yang telah berkreatifitas tinggi dan kesungguhan seniman pemula untuk mempertanggungjawabkan fungsinya masing-masing demi keutuhan karya.

Menurut Musra Dahrizal untuk mencapai harmoni, seorang seniman dituntut untuk menyelesaikan aspek-aspek internal kesenian itu sendiri. Aspek-aspek internal tersebut antara lain adalah kematangan teknik dan kekayaan batin (*sense of art*). Kematangan teknik adalah penguasaan terhadap teknik-teknik kesenian yang digeluti seniman, baik yang menyangkut pemberdayaan dirinya sebagai pelaku (subyek), maupun pengetahuannya mengenai media yang dihadapi (obyek). Kekayaan batin adalah usaha seorang seniman dalam mengarahkan kepekaan hatinya dalam menangkap persoalan-persoalan masyarakat sebagai inspirasi dalam berkarya. Dalam pengaplikasian ungkapan tadi, pada akhirnya Musra Dahrizal menekankan pentingnya rasa rendah hati. Rasa rendah hati itu

dicerminkan pada karya-karya yang tidak membodohi dan mengguruhi penonton, sekaligus juga tidak terbawa dalam selera atau *trend* masyarakat.

Musra Dahrizal juga memiliki pandangan-pandangan seputar perbedaan Tater Tradisional dengan Teater Modern. Secara tematik, teater tradisi lebih banyak mempersoalkan konflik antara manusia dalam hubungan dengan manusia lain. Sorotan utama dalam melihat konflik tersebut lebih banyak menekankan kebobrokan moral, pentingnya kepatuhan pada ajaran adat, yang dikemas dengan kejadian-kejadian luar biasa. Kejadian luar biasa tersebut adalah munculnya peristiwa-peristiwa “mistis” dan datangnya tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan supranatural. Dalam *Randai* penuturan tematik disampaikan dengan gaya bahasa yang berlebih-lebihan (hiperbola).

Penyampaian tema di atas, menjadikan tokoh-tokoh dalam *Randai* berada dalam dua kubu yang sangat berseberangan (hitam putih), tokoh jahat memiliki cacat jiwa dan fisik yang digambarkan secara berlebihan, demikian juga kebaikan tokoh-tokoh protagonis juga digambarkan sebagai “makhluk sempurna”. Penonjolan alur yang sangat konvensional dengan akhir cerita yang selalu membawa kemenangan dan kebahagiaan bagi tokoh-tokoh protagonis (baik) menjadikan *Randai*, menurut Musra Dahrizal tak ubahnya seperti dongeng menjelang tidur.

Sementara dalam Teater Modern, Musra Dahrizal melihat tema cerita yang lebih variatif. Jika dalam *Randai* kecil sekali kemungkinan ditampilkannya cerita mengenai perselingkuhan narkoba, pelacuran, sampai pada persoalan-persoalan politi maka dalam Teater Modern sangatlah mungkin. Hal inilah yang menjadikan

tokoh-tokoh dalam Teater Modern seringkali berada dalam “ketidakjelasan” baik secara fisik, psikologi dan etiologi. Menurut Musra Dahrizal “ketidakjelasan” tersebut merupakan bukti bahwa tokoh-tokoh Teater Modern sangat dekat dengan kenyataan, dimana manusia tidak mungkin dipetakan secara tegas (absolut) antara “jahat” dan “baik”.

Penyampaian pesan dalam Teater Tradisi (*Randai*) menurut Musra Dahrizal, lebih banyak dilakukan dengan cara “berserapah” atau “bernasehat” sementara dalam Teater Moderen pesan lebih banyak muncul lewat rentetan peristiwa atau kejadian. Itulah sebabnya dalam Teater Modern, pesan terasa lebih “tersirat” dan tersampaikan secara lebih “halus”, meskipun dialog antar pemainnya terkesan kasar.

Penghayatan peran kiat-kiat Musra Dahrizal untuk mewujudkan karakter tokoh, menjadi faktor pendukung antara lain : 1. Mempertajam musikalitas, 2. Menghubungkan tokoh-tokoh dalam *Randai* dengan tokoh-tokoh dalam adat, 3. Mengidentikan konflik dalam lakon dengan problem kekinian di masyarakat Minangkabau, 4. Pembacaan naskah secara berulang-ulang, meliputi kesadaran tempo, dinamika dan irama. Hal tersebut upaya seorang pemeran dalam menghubungkan imajinasinya dengan realitas. Dalam hal mencari hubungan antara tokoh-tokoh dalam lakon dengan tokoh adat Minangkabau, sementara kiat membaca secara berulang-ulang adalah pelaksanaan dari tahapan *reading*, sebagaimana lazimnya latihan-latihan di Taeter Modern. Dalam penciptaan gerak silat *Randai* Musra Dahrizal menyusun berbagai gerakan silat menjadi gerakan *galombang* dengan tetap berpedoman pada kekuatan, keseimbangan, dan

ketajaman. Gerak-gerak *galombang*, berpengaruh pada pemain (aktor/ aktris) *Randai*, terutama terkait dalam cara berjalan, susunan *gesture*, dan *Bussines Art*.

B. Saran

Kreatifitas Musra Dahrizal sebagai pemain randai secara garis besar terbagi dalam tiga bentuk kreativitas, yakni : kreatifitas Mak Katik dalam penghayatan seni peran kreatifitas Mak Katik dalam penciptaan gerak silat *Randai* dan kreatifitas Musra Dahrizal dalam berdendang.

Memahami proses kreatif seorang pelaku kesenian *Randai* dapat dicermati dari dua sudut pandang. Pada sudut pandang pertama, penulis melihat cara pengamatan Musra Dahrizal yang sangat “terbuka”. Keterbukaan itu tercermin pada sikap kritisnya pada keberadaan *Randai* terutama terkait dengan perkembangan bentuk artistiknya. Tetapi pada pengaplikasiannya Musra Dahrizal terkesan kembali “mundur”. Berbagai format gerak *gelombang*, gaya akting dan pengolahan lakon menunjukkan bahwa Musra Dahrizal belum sepenuhnya beranjak dari gaya lama. Idiom-idiom gerak, diksi, dialog, dan format dendang, masih merupakan elemen-elemen yang lazim dipergunakan *Randai* sebagaimana umumnya.

Dalam mendekatkan kesenjangan antara gagasan dan pencapaian kekayaan bentuk (artistik), pengenalan terhadap konvensi drama modern, berbagai teknik keaktoran untuk penjelasan seputar teks dengan struktur dan teksturnya sangat penting untuk dilakukan. Disamping itu penulis memandang perlunya rekonstruksi naskah-naskah *Randai (kaba)*, baik melalui adaptasi maupun sekedar

menyadur, agar cerita lebih dekat dengan realitasnya masyarakat dan tidak lagi dipandang sebagai cerita pelipur lara atau dongeng menjelang tidur.



DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Navis, *Alam Berkembang Jadi Guru*, Jakarta: Pustaka Grafitti Pres, tt.
- A. Kasim Ahmad, *Ungkapan Beberapa Bentuk Kesenian : Teater, Wayang dan Tari*, Jakarta: Direktorat Kesenian, Proyek Pengembangan Kesenian, tt.
- Arsul Jamaan, S. Kar., *Kaba, Sumber Garapan Naskah Randai*, ASKI, Padangpanjang.
- Bagindo Zaidin Bahar, *Seputar Adat Minangkabau*, Padangpanjang, ASKI, 1986.
- Chairul Harun, *"Kesenian Randai di Minangkabau"*, Proyek Pembinaan Media Kebudayaan, Jakarta: Depdikbud, 1991/ 1992.
- Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta Gadjah Mada University Press, 1990).
- Harian *Kompas*, 29 Agustus 2003, *"Sentuhan Mak Katik"*, *"Ruh Seni Randai"*
- Harian *Haluan*, *"Menelusuri Keringat Musra Dahrizal"*, 17 Mei 2003, Padang.
- Honolulu Weekly*, Januari 31 – Februari 6, 2001, *"Sharing Randai"*.
- Jacob Sumarjo, *Filsafat Seni*, Bandung, ITB, Tahun 2000.
- J.J Honigman dalam Herwan Fakhrizal, dalam Tesis *Randai Panglimo Gaga Awal Teater*.
- John Rewey, Dalam Herwan Fakhrisal (et), *Randai Panglimo Gaga Awal Teater Minangkabau Modern*, Universitas Gajah Mada Yogyakarta, Tahun 2000.
- Mursal Esten, dalam Edi Sedyawati (ed), *Seni Dalam Masyarakat Indonesia : Bunga Rampai*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991
- Moh. Hasim, *Metode Penelitian*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 1983.
- Mimbar Minang, 18 Agustus 2000, *"Dengan Silat dan Randai Menjadi Dosen Tamu di Amerika"*.
- Sapardi Joko Damono (Ed), *Seni Dalam Masyarakat Indonesia: Bunga Rampai*, PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991.

Soeprapto Soedjono "Fenomena Bentuk Estetik dalam Studi Perbandingan Seni".
Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, IV/ 09, Oktober, 1994.

T. Ibrahim Alfian, et, at, *Dari Babad dan Hikayat Sampai Sejarah Kritis*,
Yogyakarta : Gadjah Mada University, Prees. 1992

Umar Kayam, *Semangat Indonesia: Suatu Perjalanan Budaya*, Jakarta: Gramedia,
1984.

W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka,
1987.

Zulkifli (1993), dalam tesis program studi sejarah Universitas Gadjah Mada
dengan judul : "*Randai sebagai Teater Rakyat Minangkabau di Sumatera
Barat Dalam Dimensi Sosial Budaya*"

Nara Sumber

Mak Katik, 55 tahun, Seniman Tradisi, Kota Padang.

M. Halim, 50 tahun, Seniman Tradisi, Padangpanjang.

Safrudin Arifin, 45 tahun, PNS, Taman Budaya Padang, Kota Padang.

Suparman, 40 tahun, Pimpinan Sanggar Teater Randai, Kota Padang.