

PERANCANGAN DAN PROSES MENJADI PEMERAN RANDAI
DALAM LAKON SI KARANG MANIH
KARYA HAVID TANJUNG



Oleh :

EFYUHARDI

NIM : 9410203014
JURUSAN : TEATER



Drs Kosa Yuliani

*Drs Triana Trisulilowati, S Sa
Penguji Anggota*

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
1999

Tugas akhir ini diterima oleh Tim Penguji

Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, 25 Januari 1999



Dra Yudiaryani, MA
Penguji Ahli

Drs Chairul Anwar, M Hum
Penguji Utama

Drs Koes Yuliadi
Penguji Utama

Dra Trisna Trisusilowati, S Sn
Penguji Anggota

Drs Untung Tri Budi Antono
Penguji Anggota

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

I Wayan Benen, S.S.T., M. Hum

Nip: 150551032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini khusus penulis persembahkan kepada :

- “Apaku” (bapak Muzaharuddin. BA) dan “Makku” (Ibuku Darnilis) yang sangat penulis cintai, karena telah memberikan do’a yang tulus serta telah mengorbankan segenap waktunya baik suka maupun duka datang menyelimuti benaknya sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Kakakku tercinta Emyuhartati *red.*
- Adik-adikku Menyuhardiman dan Etneni Harlinda *red.*
- Seseorang calon istri ku yang tersayang (*nan jauh disana... Dan tidak tahu entah kapan...*)
- Almamaterku ISI Yogyakarta khususnya Jurusan teater beserta segenap orang-orangnya.

Pantun Persembahan :

*Kalan ada sumur diladang
boleh kita menumpang mandi
kalan umur kita sama panjang
boleh kita berproses lagi
(ttd Efyuhardi Koto)*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan karya seni yang berjudul : “Perancangan dan Proses Menjadi Pemeran Randai dalam Lakon Si Karang Manih karya Havid Tanjung” ini dapat diselesaikan. Tugas akhir ini adalah sebagai pertanggungjawaban intelektual, bentuk maksimalisasi kecintaan terhadap teater, kampung halaman dan juga bukti bahwa kebenaran (karya seni) setidaknya masih bisa dipertaruhkan. Pastilah karya semacam ini akan menjadi sejarah tersendiri bagi penulis, sebagai risiko pemahaman terhadap dunia kesenian.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa karya seni ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu demi langkah awal menuju kesempurnaan, penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif guna berproses dalam waktu yang akan datang. Karena pada hakekatnya seseorang tidak akan mendapatkan kesempurnaan tanpa memulainya dengan ketidaksempurnaan.

Penulisan karya seni ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari beberapa pihak terkait. Karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibuku Darnilis tercinta.
2. Bapakku Muzaharuddin, BA tercinta.
3. Ketua Jurusan Teater, Dra Yudiaryani, MA.
4. Dosen Pembimbing I, Drs Chairul Anwar, M Hum.
5. Dosen Pembimbing II, Drs Koes Yuliadi.

6. Dosen Penguji, Dra Trisna Tri Susilawati, S Sn.
7. Dosen Penguji, Drs Untung Tri Budi Antono.
8. Pemberi masukan dalam proses, Dra Hirwan Kuardhani.
9. Pemberi masukan dalam proses sekaligus *supervisor*, Judojono, S Sn.
10. Farida Utami, S Sn., pemberi spirit, sekaligus meringankan beban penulis ketika duka menyelimuti.
11. Pembantu Tim Produksi, IKMM (Ikatan Kekeluargaan Mahasiswa Minang) ISI Yogyakarta.
12. Pembantu *setting*, teman-teman Sakato, Fakultas Seni Rupa ISI, Yogyakarta.
13. Teman-teman pemain yang terlibat dalam *Randai Si Karang Manih*.
14. Teman Satmoko Budi Santoso dan Achrida Yenny yang memberikan hiburan khas.
15. Adikku Rusmedi Agus, yang membantu hingga pemain *Randai* tak lagi merasa lapar.
16. Doni Kus Indarto dkk, sebagai *crew lighting*.

Dan semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Tuhan YME memberikan balasan yang setimpal atasnya.

Akhirnya, penulis berharap agar karya seni ini bermanfaat serta bisa sebagai ajang apresiasi bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 25 Januari 1999

Penulis

Efyuhardi Koto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tinjauan Pustaka	7
D. Tujuan Perancangan	9
E. Sistematika Perancangan	9
BAB II. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN RANDAI	12
A. Asal Kata dan Pengertian <i>Randai</i>	12
B. Perkembangan <i>Randai</i>	14
C. Bentuk Penyajian <i>Randai</i>	26
D. Unsur-unsur Penyajian <i>Randai</i>	28
BAB III. ANALISA LAKON DAN PERENCANAAN PERAN	32
1. Analisa Lakon	32
A. Analisa Bentuk Lakon	32
B. Analisa Gaya Lakon	35

C. Analisis Struktur Lakon	38
D. Analisis Latar Cerita	42
E. Analisis Karakter Tokoh	43
2. Perencanaan Peran	48
A. Konsep Pemeranan	48
B. Gaya Pemeranan	50
BAB IV. PROSES PENCIPTAAN PERAN	60
A. Proses Penciptaan Tokoh Bujang Pamenan	61
B. Proses Penciptaan Peran Pemain Galombang	81
C. Proses Penciptaan Peran Pendandang	87
BAB V. PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Menurut RMA Harymawan di Indonesia terdapat empat bentuk teater, yaitu:

1. Fenomena teater yang lahir di dalam lingkungan kehidupan desa, yaitu adat atau agama.
2. Fenomena teater yang lahir di keraton. Pertunjukan dilakukan pada upacara-upacara tertentu, sedangkan para pelakunya adalah keluarga para bangsawan.
3. Fenomena teater yang tumbuh di kota-kota. Kadang-kadang masih membawa bentuk-bentuk yang ada di desa atau di keraton. Ia lahir dari kebutuhan yang timbul dengan tumbuhnya kelompok-kelompok baru di dalam masyarakat dan sebagai produk dari kebutuhan baru, sebagai fenomena modern dalam seni pertunjukan di Indonesia.
4. Fenomena teater yang diberi predikat modern atau kontemporer. Ia menampilkan peranan manusia bukan sebagai tipe melainkan sebagai individu. Dalam dirinya terkandung potensi yang besar untuk tumbuh, tapi pada saat ini ia merupakan teater golongan minoritas. Ia adalah hasil pencarian yang dilakukan manusia Indonesia secara terus-menerus.¹

¹ RMA Harymawan. *Dramaturgi*, CV Rosda, Bandung, 1993, hal. 12

Dari empat bentuk teater yang telah disebutkan di atas, kemudian penulis mencoba merumuskan menjadi dua bentuk, yaitu teater tradisional dan teater modern, kedua bentuk teater ini hidup dan mempunyai potensi dalam masyarakat kita dewasa ini. Teater tradisional merupakan jenis teater yang bersumber dan berakar dari kebudayaan daerah sebagai miliknya sendiri. Sedangkan teater modern adalah teater Barat, teater modern di Indonesia adalah produk orang-orang kota, diciptakan oleh penduduk kota untuk penduduk kota pula. Hal semacam teater modern ini amat berbeda dengan bentuk-bentuk teater tradisional.

Pada hakikatnya keberadaan teater modern sama pentingnya dengan teater tradisional. Kedua bentuk ini saling mengisi antara satu dengan yang lain, dalam arti pada teater tradisional dapat diterapkan unsur-unsur teater modern ke dalamnya, sebaliknya teater tradisional akan menjadi kajian serta dapat ditelusuri nilai-nilai esensialnya guna diterapkan dalam teater modern.

Karena teater tradisional sangat dekat dengan masyarakat bahkan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat itu sendiri, maka penulis tertarik untuk mengangkat teater tradisional dengan memasukkan teknik pemeranan pada teater modern. Dalam konteks ini, penulis mencoba menerapkan teknik pemeranan teater modern hanya ketika menjadi tokoh Bujang Pamenan.

Bermula dari kontribusi teater modern terhadap teater tradisional yang berkembang dewasa ini seperti pertunjukan *ketoprak*. *Ketoprak* sebagai teater tradisional banyak menggunakan atau memasukkan unsur-unsur teater modern ke dalamnya. Pada pertunjukan teater yang berpijak pada pola tradisi juga sering terlihat bahwa *setting* yang digunakan adalah *setting* modern. Misalnya, pada setiap pertunjukan, baik dengan pola

tradisi maupun modern, sering menggunakan layar dan corak tertentu yang mewakili suasana istana atau nilai modern itu sendiri. Dari contoh di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat tradisi Minangkabau dengan memasukkan unsur-unsur pemeranan teater modern. Pemeranan yang ditekankan di sini adalah tokoh Bujang Pamenan dalam lakon *Si Karang Manih*. Di dalam pemeranan *Randai* ada pemeran yang tidak kalah pentingnya. Pemeran itu antara lain, peran pemain *Galombang* dan peran *Pendandang*.

Teater merupakan seni kolektif bahkan ditinjau dari proses penjadiannya merupakan seni luluhan atau *synthetic art*. Teater merupakan seni yang luas sekali, lebih luas dari semua seni yang kita kenal dalam hidup ini.² Dalam teater hampir semua cabang seni kita jumpai sebagai faktor pendukung, misalnya, seni sastra, seni rupa, seni tari, seni musik dan masih banyak lagi. Semua itu dirangkai menjadi satu kesatuan yang bulat dan utuh. Rangkaian semacam itu salah satunya bisa kita temukan dalam teater tradisional *Randai* di Minangkabau.

Randai yang berkembang di Minangkabau hidupnya bertolak dari khasanah tradisi masyarakat Minangkabau. Teater tersebut menjadi seluruh milik masyarakat Minangkabau tanpa membedakan golongan dan kelas karena dalam struktur masyarakat Minangkabau hal semacam itu tidak ada. Pertunjukan *Randai* ini dilakukan dalam bentuk arena, di samping penonton dalam formasi melingkar, permainan juga disuguhkan dalam formasi melingkar. Permainan gelombang (gerak tari dalam pola pencak silat tradisional Minangkabau) ditampilkan dalam bentuk arena lingkaran.

Adegan-adegan, akting dan dialog-dialog pelaku dimainkan dalam lingkaran tersebut.

² Soediro Satoto. *Pengkajian Drama I*, Surakarta, UNS, 1989, hal. 7.

Dari dulu sampai sekarang, para pemain *Randai* semuanya diperankan oleh laki-laki meskipun ada juga peran wanita. Laki-laki yang memerankan peran wanita itu harus berpakaian dan bertingkah seperti perempuan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan tradisi bahwa berat risikonya membawa dan mencampurkan wanita main semalam suntuk, terutama juga dari segi pandangan sistem nilai masyarakat Minangkabau yang masih menganggap kurang pantas jika wanita berlaku sebagai bahan tontonan.³

Kenyataannya dalam perkembangan jaman sudah banyak hal yang berubah dalam *Randai*, seperti misalnya, dulu pemain *Randai* hanya melibatkan laki-laki sebagai pemain tapi sekarang sudah banyak grup-grup *Randai* yang langsung mengikutsertakan wanita untuk berperan sebagaimana kodrat kewanitaannya itu sendiri. Ternyata realitas tersebut dapat diterima masyarakat Minang sebagai dampak kemajuan pola berpikir.⁴ Fakta bahwa seorang wanita dapat memerankan secara maksimal atas tuntutan kewanitaannya secara jelas dapat dilihat pada pertunjukan *Randai Si Karang Manih* ini. Meskipun perubahan-perubahan lain tetap saja dapat kita lihat, seperti perihal durasi waktu (dulu *Randai* dipertunjukkan semalam suntuk) tapi sekarang pada perkembangannya *Randai* dapat diperpendek menurut kebutuhan tertentu.

Secara historis, ketika mementaskan *Randai* tradisional Minangkabau ceritanya dimainkan tanpa menggunakan naskah, yang penting pemain mengenal jalan ceritanya serta watak tokoh yang akan diperankan. Hal semacam ini tentunya akan membawa

³ A Kasim Achmad. *Ungkapan Beberapa Bentuk Kesenian Teater Wayang dan Tari*, Direktorat Kesenian, Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta, Depdikbud Jakarta, hal. 4.

⁴ Waluyo Hadi. *Pendidikan Seni Drama*, Semarang: CV Aneka Ilmu, 1986, hal. 88.

kelemahan-kelemahan, antara lain, ketidaktepatan dan kurang lancarnya dialog para pemeran dan urutan kontinuitas adegan. Sedangkan lakon *Randai* yang akan menjadi bahan acuan penulis yaitu *Randai* dengan judul *Si Karang Manih* yang mana sudah berbentuk sebagai naskah. Naskah *Randai Si Karang Manih* ini adalah menjadi pangkal tolak sebuah pementasan, karena dengan pertimbangan, naskah itu tidak dapat dihayati secara utuh hanya sebagai karya sastra belaka. Sebab kemampuan potensial sebuah naskah *Randai* baru akan nyata dilihat pada sebuah pementasan dan keberhasilan pementasan itu sendiri sangat tergantung oleh seorang pemeran.

Aktor atau pemeran merupakan potensi (kekuatan) kreatif yang cukup penting dalam teater. Dia yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu pertunjukan di samping faktor pendukung lainnya. Pekerjaan menjadi seorang aktor atau pemeran sangatlah berat, apalagi ketika berperan sebagai pemeran dalam *Randai*. Alasan yang cukup penting: aktor di dalam permainan *Randai* tidak hanya menjadi tokoh akan tetapi juga memerankan peran yang lain. Di antaranya, pemain gelombang dan pendandang.

Tuntutan yang juga cukup berat atas pemain *Randai* akan terlihat karena ia tidak hanya mempertunjukkan emosi yang menyatakan pernyataan simbolis secara umum. Juga tidak hanya menyesuaikan diri dengan struktur watak yang ditentukan pengarang akan tetapi ia harus pula mewujudkan emosi-emosi tentang ciri-ciri pribadinya yang karakteristik.⁵

⁵ Adhy Asmara. *Apresiasi Drama*, Yogyakarta, Penerbit Nur Cahaya, 1983, hal. 78.

Seorang sutradara akan meninjau lakon dari sudut kemungkinan-kemungkinan penggarapan, penyajian, dan pementasan. Berangkat dari pertimbangan di ataslah penulis memilih lakon *Si Karang Manih* karya Havid Tanjung yang ditulis ulang oleh penulis sendiri. Dalam memilih naskah *Si Karang Manih* ini penulis mempunyai alasan-alasan tertentu, yaitu:

1. Pada naskah *Si Karang Manih* ini terkandung pelajaran terhadap penonton bahwa kedudukan seorang Mamak (Paman) dalam masyarakat Minangkabau sangat menonjol.
2. Pada naskah ini ada kemungkinan untuk digarap ke dalam sebuah pertunjukan teater tradisional (*Randai*) dengan memasukkan teknik pemeran teater modern ketika menjadi tokoh Bujang Pamenan.
3. Pertimbangan ketepatan muatan yang terkandung dalam naskah sesuai dengan kemampuan pemain.
4. Permasalahan yang ada dalam naskah ini masih terasa pantas dikomunikasikan kepada penonton pada masa sekarang.

B. RUMUSAN MASALAH

Teater belum mencapai kesempurnaan apabila belum sampai ke dalam bentuk pementasan atau pagelaran sebagai akhir perwujudannya. Merujuk pada Suyatna Anirun yang mengatakan bahwa dalam menghadapi sebuah naskah drama asli, terjemahan atau saduran seorang pekerja teater tidak berpikir bagaimana memainkannya, tetapi

bagaimana menghidupkannya. Dengan menghidupkan ide, gagasan dan tema yang terdapat dalam sebuah lakon, perancangan adalah menjadi titik pijak penggarapan.⁶

Dalam proses penciptaan teater tentu akan muncul bermacam-macam persoalan seperti bagaimana caranya sebuah naskah atau lakon dipindahkan dalam bahasa panggung, bagaimana mengkoordinasi semua pendukung pementasan serta metode latihan apa yang dipergunakan dan sesuai dengan bentuk ekspresi teater yang dipilih.

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas, penulis berusaha mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang akan dibahas dalam perancangan pementasan lakon *Si Karang Manih*. Perumusan itu adalah :

“Bagaimana berperan dalam memainkan naskah *Randai Si Karang Manih* dengan menggunakan teknik pemeranan teater modern ketika menjadi tokoh Bujang Pamenan, tanpa kehilangan unsur tradisionalnya untuk mencapai hasil maksimal.”

C. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam proses mempersiapkan perancangan ini, terutama untuk melengkapi bahan-bahan yang diperlukan dalam mengungkapkan tokoh Bujang Pamenan pada naskah *Si Karang Manih*, tentu saja penulis memerlukan bahan acuan dan referensi. Buku-buku itu antara lain :

Chairul Harun, *Kesenian Randai di Minangkabau*, Jakarta: Depdikbud, TT.

⁶ Suyatna Anirun. *Memamusiakan Idea-Idea Sebuah Pendekatan Seni Teater*, Dalam *Teater Untuk Dilakoni*, Kumpulan Tulisan Tentang Teater, Penyunting Sugiyati, S.A., Muhammad Sunjaya, Studiklub Teater Bandung, Bandung, 1993, hal 38.

Buku ini membahas tentang sejarah kemunculan *Randai* dan segala hal yang terkait dalam permainan *Randai*. Pada buku ini juga dibahas tentang perkembangan *Randai* pada kurun waktu tertentu. Buku ini dipakai untuk menjelaskan tentang sejarah kemunculan *Randai* dan perkembangannya.

Herwan Fakhrizal, "Analisis Struktur Naskah dan Pementasan *Randai* Palimo Gaga", *Skripsi*, Yogyakarta, Tugas Akhir Program Seni Teater ISI, 1994. Skripsi ini dapat membantu dalam mengungkapkan bagaimana mengangkat pertunjukan *Randai* ke hadapan penonton.

Dr Mochtar Naim, *Merantau Pola Migrasi Suku Minangkabau*, Gadjah Mada University Press, 1984. Buku ini menguraikan tentang adat istiadat serta seni budaya yang berkembang di tengah-tengah masyarakat Minangkabau. Buku ini dapat membantu penulis dalam mengungkapkan latar belakang tokoh Bujang Pamenan sebagai seorang perantau.

Richard Boleslavsky, *Enam Pelajaran Pertama Bagi Calon Aktor*, diindonesiakan oleh Drs Asrul Sani, Jaya Sakti, Jakarta, 1960. Buku ini berisi teori pemeranan yang merupakan prosedur panjang yang harus ditempuh oleh seorang aktor. Keenam pelajaran itu: 1. Konsentrasi atau pemusatan pikiran, 2. Ingatan emosi, 3. Laku dramatis, 4. Pembangunan watak, 5. Pengamatan, 6. Irama.

RMA Harymawan, *Dramaturgi*, Bandung: CV Rosda, 1988. Buku ini sekaligus sebagai penegasan dari buku *Enam Pelajaran Pertama Bagi Calon Aktor* oleh Richard Boleslavsky dan membantu dalam menganalisa naskah dengan beberapa teori tentang pembedahan naskah itu sendiri.

Di samping buku-buku di atas masih ada sejumlah buku yang membantu referensi penulis dalam mempersiapkan karya seni, laporan proses persiapan dan pelaksanaannya.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan karya seni teater berupa pemeranan untuk pertunjukan *Randai Si Karang Manih* bertujuan memenuhi tugas akhir program S1 di Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Di samping tujuan perancangan ini ada sejumlah tujuan pokok rancangan lain, yang berupa :

1. Membuat pertunjukan *Randai* dengan mengambil beberapa pemeran semacam pemain gelombang, pendendang dan tokoh Bujang Pamenan sebagai pertunjukan yang tetap menampilkan warna tradisional meskipun menggunakan teknik pemeranan modern (hanya pada tokoh Bujang Pamenan).
2. Mengetahui tingkat keberhasilan selama penerapan konsep-konsep penulis untuk mengomunikasikan naskah tersebut kepada penonton melalui idiom pemanggungan.
3. Karena rencana pertunjukan ini di luar kampus, maka diharapkan penikmat seni teater, terutama seni tradisional Minangkabau dapat terobati kerinduannya setelah menikmati pertunjukan nantinya.

E. SISTEMATIKA PERANCANGAN

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tinjauan Pustaka

D. Tujuan Perancangan

E. Sistematika Perancangan

II. Sejarah dan Perkembangan *Randai*

A. Asal Kata dan Pengertian *Randai*

B. Perkembangan *Randai*

C. Bentuk Penyajian *Randai*

D. Unsur-unsur Penyajian *Randai*

III. Analisis Lakon dan Perencanaan Peran

1. Analisis Lakon

A. Analisis Bentuk Lakon

B. Analisis Gaya Lakon

C. Analisis Struktur Lakon

D. Analisis Latar Cerita

E. Analisis Karakter Tokoh

2. Perancangan Peran

A. Perancangan Tokoh Bujang Pamenan

B. Perencanaan Peran Pemain *Galombang*

C. Perencanaan Peran *Pendendang*

IV. Proses Penciptaan Peran

A. Proses Penciptaan Tokoh Bujang Pamenan

B. Proses Penciptaan Peran Pemain *Galombang*



C. Proses Penciptaan Peran *Pendandang*

V. Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran

