

MENCERITAKAN *BANCAH BIRUNGUIK*, MEMPERAGAKAN *SILEK LUNCUA* MENDENDANGKAN *BALAM-BALAM* : PELATIHAN REPERTOAR BARU *RANDAI* DI SOLOK SELATAN

Dede Pramayoza¹, Emri², Susas Rita Loravianti³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

Email: ¹dedepramayoza.riset@gmail.com, ²emriemri123@gmail.com,

³loraviantisusarita@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini menguraikan tentang pelaksanaan Lokakarya Penciptaan *Randai* di Kabupaten Solok Selatan, yang dilaksanakan oleh Tim Abdimas Mandiri ISI Padangpanjang. Lokakarya dilaksanakan dengan pendekatan hadap masalah dan riset artistik, yang berorientasi pada penemuan jawaban atas masalah melalui praktik penciptaan karya seni. Proses penciptaan *Randai* dimulai dengan pencarian bersama atas cerita-cerita rakyat yang berkembang di Solok Selatan, dengan metoda *Focus Grup Discussion* (FGD), yang menghasilkan temuan berupa cerita *Bancah Birunguik*, yang kemudian diolah bersama sebagai teks lakon. Proses Penciptaan *Randai* dilanjutkan dengan penciptaan *Legaran* dengan metoda pendampingan praktik, yang berangkat dari khazanah *Silek Luncua*, suatu genre *silek* yang berkembang di Solok Selatan. Proses terakhir lokakarya juga dengan metode pendampingan praktik adalah penyatuan gerak dengan aspek bunyi. Proses ini dikodifikasikan sebagai aspek musikalitas *Randai*, dengan dendang *Balam-Balam* dari tradisi *Saluang Panjang*, suatu jenis nyanyian tradisional Solok Selatan sebagai panduan utama. Hasil lokakarya adalah beberapa adegan *Randai* sebagai embrio yang dapat dikembangkan menjadi repertoar *Randai* khas Solok Selatan.

Kata kunci: lokakarya, *Randai*, repertoar baru, Solok Selatan.

ABSTRACT

This paper describes the implementation of the Randai Creation Workshop in South Solok Regency, which was carried out by ISI Padangpanjang Community Service Team. The workshops are carried out with problems solving approach and artistic research, which are oriented towards finding answers to problems through the practice of artwork creation. The process of creating Randai began with shared research for folklore that developed in South Solok, using the Focus Group Discussion (FGD) method, which resulted in findings in the form of the Bancah Birunguik story, which was then processed together as a screenplay. The process of creating Randai continued with the creation of Legaran with the method of practical mentoring, which departed from the repertoire of Silek Luncua, a silek genre that developed in South Solok. The last process of the workshop, also employing the method of practical assistance, is the blending of movements with sounds. This process is codified as an aspect of Randai musicality, using the Balam-Balam sung from Saluang Panjang tradition, a type of South Solok traditional song, as the main guide. The results of the workshop are several scenes of Randai as an embryo that can be developed into the typical Randai repertoire of South Solok.

Keywords: workshop, *Randai*, new repertoire, South Solok.

PENDAHULUAN

Pertunjukan *Randai* merupakan salah satu kesenian rakyat yang paling dibanggakan oleh masyarakat etnik Minangkabau di Sumatera Barat. Sejak pertama kali dicatat, di sekitar tahun 1926, *Randai* terus tumbuh berkembang hampir di seluruh daerah di Sumatera Barat. Dapat dikatakan, bahwa bagi etnik Minangkabau di Sumatera Barat, *Randai* merupakan salah satu kalau bukan satu-satunya seni dramatik yang diakui sebagai ‘milik sendiri’. Dengan kata lain, sebagai seni teater rakyat, *Randai* juga tumbuh menjadi semacam ‘pertunjukan budaya’ (*cultural performance*) yang ke dalam masyarakat Minangkabau sendiri menjadi cara untuk menginternalisasikan nilai-nilai, dan keluar masyarakat Minangkabau dipantulkan sebagai bentuk kebanggaan dan sekaligus identitas, pembeda dengan etnik yang lainnya.

Namun perkembangan pesat *Randai* itu tampaknya hanya berlangsung hingga tahun 1980-an, ketika Chairul Harun mencatatkan perkembangan *Randai* dalam sebuah buku karya seminalnya, berjudul *Kesenian Randai di Minangkabau* (Harun, 1986). Di masa kini, ada kecenderungan di mana pertunjukan *Randai* mengalami penurunan yang signifikan secara jumlah pertunjukan. Demikian pula, terjadi degradasi terhadap fungsi dan vitalisasi *Randai* di berbagai tempat di Sumatera Barat. Kemajuan teknologi tontonan, lazimnya dianggap sebagai salah satu penyebab yang datang dari luar atas kecenderungan kemunduran tersebut, sementara dari dalam, faktor regenerasi dianggap sebagai faktor penyebab utama.

Fenomena kemunduran *Randai* dalam berbagai segi itu, tidak terkecuali di Solok Selatan, salah satu kabupaten termuda di Sumatera Barat. Solok Selatan merupakan kabupaten baru hasil pemekaran dari Kabupaten Solok yang berdiri pada tahun 2004. Sejak itu pula, Kabupaten Solok Selatan terus berupaya membangun di berbagai bidang, termasuk tentunya di bidang seni dan budaya. Pengembangan dan pembangunan di bidang seni dan

budaya tersebut diwujudkan antara lain melalui upaya pembinaan kepada berbagai bentuk kesenian dan mendorong munculnya grup-grup kesenian yang baru. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Solok Selatan sebagai pihak yang diberi amanah untuk mengembangkan sektor kebudayaan di Solok Selatan, juga menyelenggarakan berbagai program guna mendukung perkembangan berbagai sanggar tersebut, dan pada saat yang sama juga bagi keberlanjutan dan pengembangan berbagai jenis kesenian.

Salah satu hal yang dipandang penting dan mendesak oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Solok Selatan ialah perkara pengembangan *Randai*. Masalah yang sering dikeluhkan oleh berbagai sanggar di Solok Selatan terkait *Randai* ialah perihal tiadanya repertoar baru, sehingga banyak grup yang hanya dapat menampilkan repertoar yang sama saja dari waktu ke waktu. Belum lagi, repertoar yang biasa dimainkan oleh grup-grup *Randai* di Solok Selatan tersebut pada dasarnya bukanlah repertoar yang mengandung ciri khas tersendiri, karena masih mencontoh dari tempat lain.

Padahal, di masa kini pertunjukan *Randai* di Solok Selatan memiliki kesempatan yang lumayan terbuka untuk tampil dalam berbagai kesempatan, seiring dengan semakin berkembangnya berbagai infrastruktur dan meningkatnya tingkat apresiasi masyarakat Solok Selatan. Ditambah lagi dengan dicanangkannya Solok Selatan sebagai salah satu daerah tujuan utama wisata budaya di Sumatera Barat, dengan kawasan *Saribu Rumah Gadang* sebagai situs unggulan. Pertunjukan *Randai* itu sendiri, kerap kali mendapatkan kesempatan untuk tampil dalam berbagai acara di kawasan tersebut. (Marzam et al., 2019). Cukup disayangkan, kondisi yang cukup kondusif ini belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh berbagai sanggar seni dan grup *Randai* di Solok Selatan.



Gambar 1. Penampilan Randai dalam Acara Dies Natalis WI Solok Selatan.
(Foto: beritaminang.com, 2022)

Berangkat dari aspirasi berbagai sanggar seni yang ada di Solok Selatan tersebut, Tim Pelaksana Abdimas Mandiri ISI Padangpanjang, bekerja sama dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Solok Selatan kemudian merancang sebuah lokakarya. Lokakarya diharapkan dapat mengatasi sumber masalah, yakni: pertama, sejauh ini berbagai grup *Randai* yang ada di Solok Selatan cenderung masih membawakan berbagai kisah yang bersumber dari peniruan terhadap grup-grup *Randai* di daerah yang lain, karena keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan lakon atau *carito* sendiri. Kedua, jika pun ada upaya dalam melahirkan *carito* baru, grup-grup *Randai* di Solok Selatan juga belum mampu mengembangkan *legaran* (gerak) dan *gurindam* (bunyi) dari khasanah seni rakyat Solok Selatan sendiri.

Atas dasar itu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Solok Selatan dan Tim Pelaksana Abdimas Mandiri ISI Padangpanjang berharap penyelenggaraan lokakarya penciptaan *Randai* dapat membantu grup-grup *Randai* yang ada di Solok Selatan untuk menciptakan repertoar baru dengan identitas tersendiri dari khasanah kesenian di sekitar mereka.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang *Randai* yang menjadi rujukan utama berbagai penelitian dewasa ini pertama kali dibangun oleh Chairul Harun melalui sebuah buku berjudul *Kesenian Randai di Minangkabau*. Dalam buku itu Chairul Harun menghubungkan antara kelahiran *Randai* sebagai kesenian rakyat Minangkabau dengan sejarah alam Minangkabau itu sendiri dan sistem matrilineal, yakni sistem kekerabatan mengikuti garis Ibu, yang dijalankan oleh masyarakat Minangkabau dalam adat mereka (Harun, 1986).

Penelitian Chairul Harun kemudian dilanjutkan oleh Mursal Esten dalam beberapa tulisannya, di antaranya dalam tulisan berjudul “*Randai dan Beberapa Masalahnya*,” yang dimuat dalam sebuah buku Bunga Rampai berjudul *Seni dalam Masyarakat Indonesia* yang diedit oleh Edy Sedyawati bersama Sapardi Djoko Damono. Dalam artikel tersebut, Mursal Esten antara lain mengatakan bahwa *Randai* adalah bentuk pengembangan dari nama suatu bentuk seni tari Minangkabau yang gerakannya seperti pencak silat, dimainkan oleh beberapa orang dalam formasi melingkar (Esten, 1991).

Zulkifli kemudian melanjutkan penelitian tentang *Randai* melalui tesisnya untuk Program Pasca Sarjana UGM Yogyakarta berjudul “*Randai Sebagai Teater Rakyat Minangkabau Di Sumatra Barat: Dalam Dimensi Sosial Budaya*”. Penelitian ini semakin meneguhkan bahwa *Randai* adalah bentuk seni pertunjukan yang merupakan perpaduan dari unsur musikal yang dalam tradisi dinamakan *Gurindam*, koreografi yang lazim dinamakan *Legaran* atau *Galombang*, dan unsur dramatika, yakni cerita yang disampaikan dalam wujud seni peran dan dialog (Zulkifli, 1993).

Sementara itu dalam tulisannya tentang *Randai*, Wendy HS mencoba meneliti tentang dramaturgi dari pertunjukan rakyat ini. Wendy menghubungkan keberadaan *Randai* dengan *Nagari*¹ sebagai lembaga produksi utama, dan

menyebutkan bahwa *Randai* merupakan bentuk pengembangan dari tradisi *Pakolahan* (olah kata atau silat kata) dan penyampaian kisah melalui *Dendang* (Wendy, 2014).

MATERI DAN METODE

Program Pengabdian Masyarakat (Abdimas) yang dilakukan di Kabupaten Solok Selatan ini merupakan suatu tawaran yang diberikan oleh Kelompok Abdimas Mandiri ISI Padangpanjang, selaku salah satu *stakeholder* dalam pengembangan kesenian rakyat di Sumatera Barat. Program Abdimas ini dipandang penting untuk dilakukan, untuk menjawab masalah utama yang dihadapi oleh sanggar-sanggar seni dan grup *Randai* di Solok Selatan, yakni tidak adanya repertoar baru.

Tim Abdimas Mandiri ISI Padangpanjang yang menjadi fasilitator Lokakarya bertajuk “*Workshop* Pelestarian Kesenian Tradisional (Pengembangan *Randai*) di Solok Selatan” ini terdiri atas: (1) Susas Rita Loravianti yang berbasis ilmu di bidang tari; (2) Emri, yang menguasai bidang tari dan musik; serta (3) Dede Pramayoza dari bidang teater. Penyusunan tim didasarkan pada setidaknya dua pertimbangan, yakni: pertama, pertimbangan akademik, di mana *Randai* adalah suatu bentuk pertunjukan ‘total’ yang melibatkan unsur tari, musik, dan drama sekaligus. Kedua, adanya ikatan kultural antara para pelaksana Abdimas dengan Solok Selatan, karena ketiganya adalah putra-putri dan *sumando* daerah Solok Selatan.

Lokakarya “*Workshop* Pelestarian Kesenian Tradisional (Pengembangan *Randai*) di Solok Selatan,” dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus sampai dengan 2 September 2021, mengambil tempat di aula Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Solok Selatan di Padang Aro. Kegiatan diikuti oleh sekitar 36 peserta yang mewakili 14 sanggar seni yang ada di Solok Selatan.

Guna menyongsong kegiatan tersebut Tim Abdimas Mandiri ISI Padangpanjang terlebih dahulu menyusun kurikulum untuk dapat diterapkan di dalam lokakarya, terdiri atas tiga materi, yakni: penyusunan

Carito; penciptaan *Legaran*; dan pembangunan pertunjukan melalui *Gurindam*. Tulisan ini adalah laporan dari pelaksanaan lokakarya yakni perbandingan antara kurikulum yang telah disusun dengan pengembangan dan pelaksanaan akhirnya diterapkan di dalam *workshop* pelestarian kesenian tradisional dan pengembangan *Randai* di Solok Selatan tersebut.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Lokakarya “*Workshop* Pelestarian Kesenian Tradisional (Pengembangan *Randai*) di Solok Selatan” pada dasarnya dapat dilihat sebagai pelaksanaan tiga tahapan penciptaan repertoar *Randai* yang coba ditawarkan. Tiga tahapan ini, mengambil inspirasi dari tiga komponen utama dramaturgi *Randai*, yakni: *carito*, *legaran* dan *gurindam*. Dalam pandangan dramaturgi teater modern, ketiganya dapat dilihat sebagai aspek teks lakon, dan teks pementasan, berupa gerak dan bunyi. Hal itu ditetapkan dengan memperhatikan bahwa unsur utama *Randai* adalah: cerita (*kaba*), dialog dan akting, *gurindam* (mendongeng melalui musik/lagu) dan *galombang* (gerakan dalam formasi melingkar) (Zulkifli & Erlinda, 2020).

1. Mencipta *Carito Randai* dengan Legenda *Bancah Birungik*

Kendati *Randai* adalah kesenian yang secara tradisional tumbuh dalam suatu tradisi lisan, namun dewasa ini keberadaan naskah dirasakan demikian penting bagi banyak kelompok *Randai*. Peralpnya, cara transmisi naskah lakon dengan mengandalkan ingatan dan dengan metode tradisi lisan dirasakan sudah tidak efektif, dan bahkan menjadi salah satu penyebab dari terhambatnya proses regenerasi dalam banyak kelompok *Randai*.

Karena itu dalam pelaksanaan lokakarya, ditekankan tentang perlunya melatih anggota grup untuk menuliskan teks lakon atau naskah *Randai*. Penciptaan naskah lakon, yang lazim dinamakan *Carito Randai* dimulai dengan pencarian bersama atas cerita-cerita rakyat yang berkembang di Solok

Selatan. Metode yang digunakan adalah metode *Focus Grup Discussion* (FGD), di mana para peserta lokakarya didorong untuk memberi komentar tentang tradisi lisan yang berkembang di Solok Selatan. Dalam hal ini diskusi dipancing dengan menanyakan pendapat peserta tentang cerita rakyat yang menurut mereka paling populer di Solok Selatan.

Proses penciptaan *Carito Randai* kemudian dilanjutkan dengan mencoba mengajak peserta membuat alur atau plot dari kisah yang telah dipilih. Meskipun ada beberapa cerita yang diajukan oleh para peserta, namun di dalam diskusi para peserta secara aklamasi sepakat bahwa cerita *Bancah Birunguik* merupakan cerita yang paling populer dan paling dikuasai oleh para peserta. Dalam FGD kemudian juga terungkap *Bancah Birunguik* dapat dipilih sebagai modal di dalam pembangunan teks lakon karena cerita ini khas milik masyarakat Solok Selatan. Hal itu didasarkan pada identifikasi lokasi kejadian, yakni di Pulakek, Nagari Kotobaru, salah satu *nagari* di Solok Selatan.

Berdasarkan cerita itu para peserta *workshop* diminta untuk melakukan rekonstruksi metode yang digunakan adalah metode *stop and go* dimana instruktur meminta seseorang menceritakan cerita itu lalu tiba-tiba memintanya berhenti dan memindahkan kepada peserta yang lain untuk melanjutkan cerita. Dengan cara itu diharapkan instruktur dapat mendorong terjadinya konstruksi cerita yang baru minimal adalah dalam bentuk variasi yang baru.

Menggunakan teknik *stop and go* tersebut dalam pelaksanaan lokakarya, terbukti bahwa ada detail-detail cerita yang baru yang ditambahkan oleh para peserta. Detail itu, misalnya adalah memberi informasi tambahan di dalam ceritanya bahwa sebelum pergi mencari kayu bakar bersama si Ibu, sebenarnya ada kejadian yang lain, yaitu seorang rentenir datang ke rumah untuk menagih hutang. Atas dasar itu ditambahkan kisah yang baru ini ke dalam plot yang dibuat bersama itu. Ditambahkan juga detail yang lain oleh peserta yang lain yaitu tentang bagaimana si Ibu memohon kepada anaknya untuk membantunya dan seterusnya. Dengan cara itu

kemudian terbangunlah suatu plot atau suatu alur cerita.

Langkah selanjutnya dalam penulisan lakon atau cerita *Randai* adalah proses untuk membangun dialog-dialog atau perkataan-perkataan di dalam cerita. Metode yang digunakan adalah metode untuk membangun peristiwa demi peristiwa atau adegan demi adegan. Para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk kemudian menentukan adegan-adegan utama dari cerita. Maka didapatkanlah 5 adegan utama, yang nantinya akan dikembangkan dalam tahapan lanjutan lokakarya.

Sebelumnya diinformasikan kepada peserta bahwa teori cerita memperkenalkan adanya tiga bagian yang selalu ada dalam setiap cerita yaitu: (1) Awal; Tengah; dan (3) Akhir. Hal ini dikatakan oleh Bakdi Soemanto, dengan meminjam penjelasan Francis Fergusson, bersumber dari pemahaman tragedi klasik, yang selalu berpola *poema-phatema-mathema*. Hal ini juga berlaku secara natural dalam tradisi seni dramatik milik masyarakat Minangkabau lainnya, yakni *sandiwara kampuang*, bahkan menjadi formulasi penciptaan lakon yang umum (Pramayoza, 2013).

Berdasarkan tahapan tersebut, maka setiap cerita atau plot minimal disusun oleh 3 pokok peristiwa yaitu: 1) Awal, yang memberi tahu kepada penonton tentang informasi karakter, *setting*, dan tema yang dilanjutkan dengan; 2) Tengah, yang berisikan konflik atau masalah yang muncul kemudian; 3) Akhir, yaitu penentuan nasib dari masing-masing karakter.

Namun cerita modern kemudian memperkenalkan tambahan sehingga setiap cerita setidaknya-tidaknya disusun oleh 5 peristiwa pokok, yaitu: (1) introduksi atau pengenalan; (2) komplikasi atau kemunculan masalah; (3) klimaks atau puncak ketegangan; (4) resolusi atau pelepasan dari masalah; dan (5) konklusi atau kesimpulan akhir. Dari kedua pilihan itu, para peserta *workshop* memilih untuk membuat plot dengan cara yang kedua yaitu menentukan 5 komponen peristiwa utama.

Berdasarkan kesepakatan bersama, peserta dibagi menjadi lima kelompok dan masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan peristiwa yang mereka ambil sebagai tugas. Setiap kelompok harus membicarakan bagaimana bentuk peristiwa dari bagian yang telah diberikan kepada mereka. Lalu masing-masing kelompok juga diminta untuk merekonstruksi atau mencoba peristiwa itu dan berdasarkan itu para peserta diharapkan dapat membayangkan perkataan dari masing-masing tokoh di bagian yang mereka konstruksikan.

Berdasarkan proses tersebut didapatkanlah 5 adegan, dan peserta kemudian bisa membayangkan bahwa di masing-masing bagian setelah mengetahui kata-kata inti yang diucapkan oleh karakter, maka tahap berikutnya mereka harus menyusunnya menjadi suatu naskah dengan memperhatikan gaya bahasa yaitu gaya bahasa *Randai*. Gaya bahasa *Randai* adalah bahasa yang terdiri atas pantun dan gurindam yang menunjukkan ketinggian budi bahasa Minangkabau sekaligus bisa menempatkan nilai-nilai filosofis yang dianggap penting bagi masyarakat Minangkabau.

Wisran di dalam tulisannya mengatakan bahwa bagi masyarakat Minangkabau yang dikatakan sebagai indah adalah sesuatu yang tidak menyalahi adat dan syarat. Maka, di dalam naskah *Randai* ketika orang menciptakan pantun mereka dapat memilih formulasi pantun yaitu dengan mengingat formula-formula yang lazim digunakan sebagai “sampiran”, lalu menyampaikan “isi” dengan berpatokan pada prinsip nilai bahwa yang indah di dalam kebudayaan Minangkabau adalah bahasa sesuai dengan peribahasa yang mengatakan bahwa: “*Nan kuriak Kundi, nan merah Sago,*” yang berarti bahwa yang baik adalah Budi, yang indah adalah Bahasa.

Seterusnya, sambil melakukan evaluasi, disampaikan kepada para peserta bahwa ada tiga bentuk gaya sastra yang dipergunakan dalam naskah atau cerita *Randai* sebagaimana diteorisasikan oleh Zulkifli. Pertama, berbentuk pantun berkait yang diistilahkan oleh sebagian masyarakat “pantun tikam jajak”. Sastra yang bergaya pantun berkait

mempunyai ciri; meskipun baris pertama dan baris kedua terlihat sebagai sampiran, namun ungkapan tersebut mengandung makna yang relevan atau berhubungan dengan isi cerita. Selain itu baris pertama pada pantun berikut merupakan kelanjutan ungkapan atau ada hubungannya dengan ungkapan sastra pada baris keempat dalam pantun sebelumnya (Zulkifli, 2013).

No	Adegan	Posisi
1	Dalam cerita <i>Bancah Birungkuik</i> diceritakan bahwa ada seorang anak perempuan yang cantik tetapi dia tidak bernasib beruntung karena berasal dari keluarga tidak mampu. Meski demikian di hadapan teman-temannya dia berusaha untuk menyembunyikan kemiskinannya. Sementara si Ibu yang sehari-hari bekerja mencari kayu demikian menyayangi putrinya. Suatu hari, karena tidak lagi memiliki beras, mereka datang pada seorang Janda Kaya untuk meminjam. Namun agar sang Janda Kaya tidak khawatir meminjamkan uang, Sang Ibu meminta anaknya berbandan seperti orang kaya.	Eksposisi
2	Ibu dan anak gadisnya itu lalu sampai di sebuah <i>bancah</i> atau rawa-rawa. Karena tidak kuat mengangkat kayu yang dibawanya, si Ibu meminta bantuan kepada anaknya. Namun Si Gadis tidak berkenan membantu ibunya meski si Ibu memohon padanya untuk tetap menolong.	Komplikasi
3	Karena kesal, Si Gadis menendang kayu bakar yang diletakkan ibunya di pinggir <i>bancah</i> atau di pinggir rawa-rawa. Namun apa hendak dikata, ia malah terpeleset dan masuk ke dalam rawa-rawa itu. Si Ibu berusaha menolong, tapi Si Gadis pelan-pelan namun pasti tubuhnya tenggelam ke dalam rawa-rawa. Dia menangis meminta ampun karena dia tahu bahwa itu adalah hukuman bagi kedurhakaannya kepada Sang Ibu. Sambil menangis meminta bantuan dan meminta maaf, ia terus berkata pada ibunya agar Sang Ibu memaafkan dan mengampuninya.	Klimaks
4	Si Ibu pada dasarnya mengampuni dan mengasihani anak gadisnya tetapi takdir berkata lain hingga akhirnya tubuh gadis lenyap seluruhnya ke dalam <i>bancah</i> atau rawa-rawa. Yang tertinggal hanyalah suara tangisannya yang sesekali didengar oleh masyarakat Solok Selatan hingga hari ini, jika mereka lewat di <i>bancah</i> itu.	Resolusi
5	Sejak saat itu <i>bancah</i> tersebut dikenal sebagai <i>Bancah Birungkuik</i> yang artinya <i>bancah</i> si pemberani dan tangisannya dijadikan sebagai cerita kepada anak cucu agar tidak mengulangi kesalahan yang sama.	Konklusi

Kedua, berbentuk pantun lepas, yaitu baris pertama dan baris kedua merupakan sampiran lepas, makna kata atau kalimatnya tidak berhubungan dengan isi cerita. Ketiga, tidak berbentuk pantun, tetapi berbentuk rangkaian kata yang mengandung makna tertentu. Gaya ini tidak terikat dengan ketentuan pantun yang bersajak A-B A-B atau A-A bagaikan syair (Zulkifli, 2013).

Terakhir, para peserta diajak pula untuk menelisik tentang aspek emosi atau *raso* dari masing-masing adegan. Pertunjukan lisan Minangkabau memiliki genre lakonnya sendiri, yakni efek perasaan utama yang diinginkannya terhadap penonton, yakni *ratok* yang bernuansa sedih; dan *ginyang* yang bernuansa gembira (Pramayoza, 2020). Para peserta diajak memikirkan, tentang lakon yang baru saja mereka ciptakan. Para peserta sepakat bahwa

Bancah Sibirungguik adalah lakon yang bergenre *ratok*.

2. Mencipta *Legaran Randai* dengan Gerak *Silek Luncua*

Setelah teks lakon jadi, para peserta lokakarya mengikuti tahap selanjutnya, yakni pengembangan gerak, dengan instruktur Loravianti. Pengembangan gerak di dalam *Randai* adalah bagian dari *legaran*, unsur unikum dari *Randai* yang membuatnya tampak berbeda dengan kesenian dramatik lainnya. *Legaran* memiliki beberapa fungsi yang secara umum dipahami oleh para pelaku dan pendukung *Randai*.



Gambar 2. Para peserta lokakarya mencoba membangun gerak *legaran* yang baru
(Foto oleh : Loravianti, 2021)

Loravianti mengawali pemberian materi tentang Teknik Dasar *Silek* Minangkabau, yang bertujuan untuk melatih Kekuatan Gerak Tubuh. Teknik ini berasal dari posisi dasar tubuh dalam *Silek* Minangkabau yang disebut *kudo-kudo*. Melalui posisi dasar ini, sumber kekuatan tubuh dalam *silek* dapat ditelusuri dan digunakan sebagai teknik dasar kekuatan tubuh Minangkabau untuk penciptaan *Randai*. Dijelaskan oleh Loravianti kepada peserta lokakarya bahwa posisi *kudo-kudo* ini ditentukan oleh pembukaan kaki sekitar setengah dari lebar bahu. Berat badan diletakkan pada kedua kaki secara seimbang.

Teknik Dasar *Silek* Minangkabau selanjutnya adalah Ketahanan Gerak Tubuh. Teknik ini berasal dari sistem pernapasan tubuh dan sistem penyaluran energi melalui gerakan tubuh yang terlibat

dalam tradisi *silek*. Sistem pernapasan yang dimaksud adalah upaya untuk melakukan pernapasan normal saat melakukan gerakan. Pernapasan merupakan faktor daya tahan utama saat melakukan gerak.

Oleh karena itu, dalam teknik ini, napas diambil melalui hidung, ditahan di diafragma, dan dihembuskan kembali melalui hidung. Latihan ini dilakukan dengan menghitung masuk dengan napas, menahan napas di diafragma, dan mengeluarkannya melalui hidung, dalam hitungan yang sama. Misalnya, jika seseorang menarik napas dengan hitungan 7, kemudian tahan selama 7 hitungan, dan hembuskan juga selama 7 hitungan.

Pernapasan ini dimulai dengan posisi *kudo-kudo* statis dan kemudian dilanjutkan dengan gerakan perlahan dan berlanjut dengan gerakan cepat. Selanjutnya melalui kesadaran pernapasan, kesadaran dapat diterapkan pada distribusi energi dalam tubuh.

Teknik gerak berikutnya yang disampaikan Loravianti adalah Dasar Dinamika Gerakan Tubuh Minangkabau. Teknik ini merupakan upaya untuk meningkatkan kesadaran tingkat gerak (atas, sedang, dan bawah), kecepatan gerakan (lambat, sedang, dan cepat), dan ritme gerak (kombinasi level dan kecepatan gerak). Latihan dilakukan dengan mengawali posisi *kudo-kudo* yang diikuti dengan melangkahkan satu kaki ke depan, dan dilanjutkan dengan mundur. Latihan ini dilakukan dengan tingkat gerakan di bawah, sampai dengan tingkat sedang, dan dilanjutkan dengan gerakan di tingkat atas (tinggi). Kemudian dilanjutkan dengan gerakan yang dilakukan secara perlahan, sedang, dan cepat.

Latihan keempat yang disampaikan Loravianti dan diajarkan kepada peserta lokakarya adalah Teknik Dasar *Silek* Minangkabau untuk Estetika Gerak. Teknik ini merupakan upaya membuat suatu gerakan berdasarkan unsur *Gelek* dan *Balabeh* dalam tradisi *Silek* Minangkabau. Unsur *Gelek* merupakan upaya untuk menghindari serangan lawan dalam *Silek*, sedangkan unsur *Balabeh* adalah upaya mengambil ancang-ancang serangan balik (Loravianti et al., 2019)

Hal ini sekaligus menjawab tantangan, yang pernah dikemukakan Zulkifli dan Erlinda, bahwa salah

satu hal yang menjadi sebab dari terdegradasinya *Randai* di tengah masyarakat adalah karena menurunnya tingkat pukauan atau daya tarik tontonan. Pada tulisannya yang lain bersama Erlinda, Zulkifli menyebut bahwa ada perubahan etika kultural di dalam *Randai* di masa sekarang, yakni pada: (a) pada beberapa nilai; dan (b) pada tampilan silat (Zulkifli & Erlinda, 2019).

Seorang pemain *Randai*, akan memerankan tokoh, jika ia keluar dari rantai *legaran*. Ketika peran itu selesai, sang pemain akan kembali ke rantai *legaran* dan bersama pemain yang lain, memainkan gerak-gerak silat. Selain itu, dalam *legaran*, para pemain juga berdendang, untuk menyampaikan cerita dan sekaligus menjadi transisi antara kejadian yang satu dengan kejadian yang lain. Atau dengan kata lain, menyediakan 'ruang' bagi permainan peran selanjutnya (Pramayoza, 2009).

Setelah urutan latihan dasar itu, Loravianti mengajak peserta lokakarya untuk membuat beberapa kalimat gerak, dengan menyambungkan beberapa variasi gerakan *silek*. Namun sebelum itu, peserta diajak untuk memahami bahwa gerak *Galombang* dalam *Randai* lazimnya sangat spesifik, karena bersumber dari varian *silek* lokal, yakni *silek* yang berkembang di daerah bersangkutan.

Dari sekian banyak aliran silat tradisional yang berkembang di Minangkabau, aliran *silek Luncua* merupakan salah satu aliran silat tradisional Minangkabau yang masih ada sampai saat sekarang ini dan berasal dari daerah Solok Selatan. *Silat Luncua* sebagai warisan budaya Minangkabau memang bukanlah sebuah aliran yang terpopuler atau termashyur di kalangan masyarakat umum, namun keberadaan *Silek Luncua* dapat ditemui di Jorong Taratak Bukareh, Kenagarian Pauh Duo Nan Batigo, Kabupaten Solok Selatan (Pratama, 2019).

Atas dasar itu, dipilihlah *Silek Luncua* sebagai basis gerak yang akan dikembangkan dalam *Randai* yang baru ini. Para peserta kemudian bersama-sama melakukan eksplorasi atas gerak-gerak dasar *Silek Luncua*, dan akhirnya menyusunnya menjadi kalimat-kalimat gerak. Sehingga menghasilkan 7 *legaran*, yang akan

berfungsi sebagai perantara atau spasi antar adegan dalam *Randai* yang akan dibuat, ditambah dua *legaran* sebagai pembuka dan penutup *Randai*.

3. Mencipta *Gurindam Randai* dengan dendang *Balam-Balam*

Ketika lakon dan *legaran* telah tercipta, maka para peserta lokakarya memasuki tahapan akhir dari lokakarya, yakni tahap penggabungan. Tahap penggabungan ini dikomandoi oleh Emri sebagai instruktur. Tahap ini adalah tahap yang paling sulit, karena harus menyatukan antara adegan dengan *legaran* yang telah dibuat. Dalam proses penyatuan itu, kepekaan atas irama, atau kepekaan musikal menjadi kunci, sebagai pengikat antara alur cerita, irama ucapan dan gerak tubuh dalam pemeranan, serta dinamika *legaran* yang telah dibuat.

Emri memulai tahapan ini dengan memberikan penjelasan kepada peserta bahwa pada dasarnya terdapat suatu konvensi di dalam para pelanjut tradisi *Randai* di Sumatera Barat, bahwa ada tiga dendang yang penting yang umum dibawakan di dalam *Randai*, yakni: *Simarantang Tinggi*, *Simarantang Randah*, dan *Dayang Daini*.

Secara musikal penggarapan alat-alat musik dalam *Randai*, terdapat tiga cara, yaitu: (1) Menghitung jumlah ketukan pada setiap pengulangan, perubahan gerak *galombang*, atau dapat juga dengan mengambil musik yang telah ada kemudian mencocokkan dengan jumlah ketukan gerak *galombang* tersebut; (2) Gerak *galombang* yang tidak mempunyai ritme (ritme bebas) yang tidak dapat ditentukan ketukannya, dapat diiringi dengan dendang yang tidak mempunyai ritme pula, seperti pada dendang *Banda Sapuluah* atau *Palayaran* (dendang yang bersifat *ratok/ ratap*); (3) Apabila terjadi perubahan baik pada gerak *galombang* maupun gerak musik, harus dengan memberi kode-kode tertentu. Kadang-kadang antara musik dan gerak bersifat kontras, maksudnya gerak yang mempunyai ketukan teratur/terikat diiringi dengan musik yang ketukannya bebas atau sebaliknya (Rustiyanti, 2015).

Namun demikian, Emri, yang menjadi instruktur dalam tahapan pengembangan *gurindam*

ini ingin menekankan aspek musikalitas, alih-laih musik. Bagi Emri, musikalitas tidak saja menyangkut bunyi dengan irama dan nada yang lazim dikenali sebagai *gurindam* dalam *Randai*, namun juga aspek perkataan dan *tapuak galembong*.

Kreativitas bukan monopoli seniman saja, namun juga keharusan bagi setiap orang untuk memilikinya. Setidaknya semua orang yang berada di luar seniman mampu mengimbangi kreativitas seniman dalam berkarya. Karya seniman yang kreatif diperuntukkan bagi semua orang, bukan hanya kalangan tertentu saja, terutama penikmat sebuah hasil kreativitas (Emri, 2018). Karenanya, penting bagi seorang seniman untuk menggali khazanah seni yang dekat dengan penontonnya.

Atas dasar itu, Emri mengajak peserta lokakarya untuk menggali khazanah musikal Solok Selatan sendiri. Dalam khazanah musik tradisional di Sungai Pagu, Solok Selatan, terdapat satu jenis alat musik yang dipandang khas, yakni *saluang panjang*. Tradisi ini melahirkan pula jenis dendang khas, yang berjudul *Balam-Balam* (Kurniawan, 2020). Maka dipilihlah irama dendang *Balam-Balam* ini untuk menciptakan ikatan dasar bagi adegan dan *legaran* dalam *Randai* baru yang sedang dibuat.

Terkait irama ini, Emri menjelaskan bahwa gerak merupakan bahan dasar dari sebuah tari. Gerak akan mewakili ungkapan dan maksud apa yang hendak disampaikan dalam garapan tari. Berdasarkan itu, maka konsep gerak yang dipakai dalam *Randai* yang baru harus memperhatikan pola gerak yang berpijak pada *Silek Luncua*. *Silek Luncua* memiliki empat langkah dasar yang biasa dikenal dengan sebutan *langkah ampek* yaitu *ampang suok*, *ampang kida*, *bujua suok*, dan *bujua kida*, langkah empat yaitu (*ampang* kanan, *ampang* kiri, *bujur* kanan, dan *bujur* kiri).

Berdasarkan pemahaman itu, Emri melanjutkan dengan memberikan pemahaman bahwa aspek musikal dalam *Randai* dapat mengambil contoh pada musik iringan tari, yang merupakan partner dalam pertunjukan karya tari (Emri, 2016). Penggarapan musik iringannya bukan saja sebagai pengiring, tetapi juga bisa mendukung lahirnya

suasana yang diinginkan. Penata musik biasanya menggunakan beberapa repertoar dendang yang terdapat di Minangkabau.

Berdasarkan itu, peserta lokakarya diajak menggali dan menghayati dendang-dendang dari khasanah musikal Solok Selatan. Berdasarkan cara ini, Emri mengajak peserta melatih kepekaan musikalnya, di mana baik gerak dalam *legaran*, maupun irama bicara dan berlaku dalam adegan diikat oleh kepekaan atas tempo, dinamik, irama, dan nada. Berdasarkan pemahaman itu, para peserta kemudian mencoba menghubungkan suasana adegan dengan pola gerak dalam *legaran*, untuk kemudian menghasilkan suatu pertunjukan *Randai* yang utuh.

Demikianlah kemudian para peserta mengolah suatu bentuk *Randai* yang baru berdasarkan pada tiga modal budaya yang dimiliki di Solok Selatan sendiri. Ketiga modal dimaksud adalah kisah *Bancah Sibirungguik* sebagai modal *carito* (lakon), *Silek Luncua* sebagai modal *legaran*, dan dendang *Balam-Balam* dari tradisi *saluang panjang* sebagai modal musik dan pengikat pergelaran.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Abdimas Lokakarya “*Workshop* Pelestarian Kesenian Tradisional (Pengembangan *Randai*) di Solok Selatan” menunjukkan bahwa pada dasarnya berbagai sanggar seni dan grup *Randai* yang ada di Solok Selatan telah menguasai teknik dasar dalam pengembangan repertoar baru *Randai* di Solok Selatan. Teknik tersebut terdiri atas tiga langkah utama, yakni: langkah pertama, pengembangan teks *carito*, yang dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pemetaan singkat atas berbagai potensi folklor atau tradisi lisan yang ada di Solok Selatan.

Langkah kedua, adalah mengembangkan *legaran* dengan mencari berbagai gerak dasar dari *silek* tradisional yang ada dan berkembang di Solok Selatan. Pengembangan dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek kualitas gerak, kekuatan gerak, dan keindahan gerakan. *Legaran* kemudian dapat disusun dengan metode eksplorasi dan

eksperimentasi, yakni dengan membuat tata hubungan dari berbagai gerak dasar tersebut.

Langkah ketiga, adalah pengembangan *gurindam* atau musik dari pertunjukan *Randai*. *Gurindam* pada dasarnya adalah pengikat dari keseluruhan aspek pertunjukan *Randai* di mana musikalitas atau kepekaan para pemain *Randai* terhadap nada dan irama menjadi kunci dari keberhasilan keseluruhan aspek pertunjukan. Musikalitas ini pulalah yang pada dasarnya menjadi jaminan dari aspek tontonan secara keseluruhan dari *Randai* atau repertoar baru *Randai* Solok Selatan yang akan dipergelarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Emri. (2016). Lasuang Sebagai Sumber Penciptaan Tari Modern Lasuang Tatingga di Sumatera Barat. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 18(1), 131–147. <https://doi.org/10.26887/ekse.v18i1.88>
- Emri. (2018). Penciptaan Tari Garak Nagari Perempuan Sebagai Contoh Strategi Pengembangan Seni Pertunjukan untuk Industri Kreatif. *Melayu Arts and Performance Journal*, 1(2), 137–148. <https://doi.org/10.26887/mapj.v1i2.637.g399>
- Esten, M. (1991). *Randai dan Beberapa Masalahnya*. In E. Sedyawati & D. S. Damono (Eds.), *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Penerbit Gramedia.
- Harun, C. (1986). *Kesenian Randai di Minangkabau*. Proyek Pembinaan Media Kebudayaan Ditjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, J. (2020). Penggunaan dan Fungsi Saluang Panjang di Nagari Ujuang Jalan Kecamatan Alam Pauah Duo Kabupaten Solok Selatan. *Jurnal Sendratasik UNP*, 9(1), 72–79. <https://doi.org/10.24036/jsu.v8i3.108100>
- Loravianti, S. R., Wendy, H., Halim, M., & Emri. (2019). Silat Foundations in the Creation of the Minang Dance ‘Balega Di Tanah Manang’ (Rotation Around the Land of Conquest). *Arts and Design Studies*, 79(1), 1–7. <https://doi.org/10.7176/ads/79-01>
- Marzam, Darmawati, & Mansyur, H. (2019). Tourist Art Packaging Randai Performance in Seribu Rumah Gadang Area Jorong Lubuk Jaya nagari Koto Baru, Solok Selatan Regency, West Sumatra. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 301 (Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2018)), 92–99. <https://doi.org/10.2991/icla-18.2019.16>
- Pramayoza, D. (2009). Dimensi Permainan Teater Modern di Sumatera Barat. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 11(1), 56–70.
- Pramayoza, D. (2013). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial*. Penerbit Ombak.
- Pramayoza, D. (2020). Menyelisik “Dramaturgi” Pertunjukan Tradisi Lisan Etnik Minangkabau. In Sudarmoko (Ed.), *Pengkajian Sastra Lisan di Sumatera Barat* (pp. 9–42). Ruang Kerja Budaya.
- Pratama, N. Z. (2019). Study Kualitatif Pencak Silat Aliran Luncua Di Nagari Pauh Duo Nan Batigo. *Jurnal Olahraga Indragiri (JOI)*, 5(2), 139–151.

- Rustiyanti, S. (2015). Musik Internal dan Eksternal dalam Kesenian Randai. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 152–162. <https://doi.org/10.24821/resital.v15i2.849>
- Wendy, H. (2014). Dramaturgi Teater Rakyat Randai Di Minangkabau. *Jurnal Kajian Seni*, 1(1), 32–47. <https://doi.org/10.22146/art.5874>
- Zulkifli. (1993). *Randai Sebagai Teater Rakyat Minangkabau Di Sumatra Barat: Dalam Dimensi Sosial Budaya*. Universitas Gadjah Mada.
- Zulkifli. (2013). Randai Sebagai Teater Rakyat Minangkabau: Alternatif Pembinaan dan Pengembangan. *Garak Jo Garik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 9(1), 30–45.
- Zulkifli, & Erlinda. (2019). Changes in Cultural Ethics in Randai in Minangkabau. *Arts and Design Studies*, 76, 62–71. <https://doi.org/10.7176/ads/76-09>
- Zulkifli, & Erlinda. (2020). Women's Randai of Sirabuang Ameh the Alternative Development for Minangkabau Folk Theater. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 419(2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019)), 139–140. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.032>