

Estetika *Tari Minang* dalam Kesenian *Randai* Analisis Tekstual-Kontekstual

Sri Rustiyanti

Fatimah Djajasudarma*

Endang Caturwati*

Lina Meilinawati*

Jurusan Tari, Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Jalan Buahbatu No. 212 Bandung

ABSTRACT

This paper reveals textual and contextual Randai, among other things, an analysis of Gerak Galombang Randai, an analysis of the character of Anak Randai, and at the end of the study series, to reveal the values contained in Randai as a cultural reality, which in principle is an inseparable part of the existence of Minangkabau community as the cultural support. The variety of motion used in Gerak Galombang Randai is not only a decoration of the motion beauty (tangible), but it also can be translated, as well as a symbol or emblem that has educational meanings (intangible), and can be an example of the daily life of the indigenous Minangkabau society.

Keywords: Minang Dance aesthetic, Randai, textual-contextual analysis

ABSTRAK

Tulisan ini mengungkap teksual dan kontekstual *Randai*, di antaranya, analisis terhadap gerak galombang *Randai*, analisis karakter tokoh *anak Randai*, dan sebagai akhir dari rangkaian penelitian ini, mengungkapkan nilai-nilai yang terdapat pada *Randai* sebagai realitas budaya, yang pada prinsipnya merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari eksistensi masyarakat Minangkabau sebagai penyangga kebudayaan. Ragam gerak yang digunakan dalam gerak galombang *Randai* itu kiranya tidak hanya sekedar hiasan keindahan gerak belaka (*tangibel*), namun ia dapat diterjemahkan, sekaligus merupakan simbol atau lambang yang bermakna mendidik (*intangibel*), dan dapat menjadi teladan dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat adat di Minangkabau.

Kata Kunci: estetika *Tari Minang*, *Randai*, analisis tekstual-kontekstual

PENDAHULUAN

Kesenian tradisi yang merupakan warisan dari para pendahulu, sampai sekarang masih banyak ditemukan di berbagai daerah. Dari sekian jumlah kesenian tradisi, ada yang masih utuh dipentaskan, tetapi ada pula yang hampir punah dan su-

lit ditemukan, bahkan ada pula yang tidak sempat didokumentasikan dan disaksikan sampai sekarang. Begitu pula daerah Minangkabau memiliki berbagai macam jenis kesenian, tiap-tiap jenis mempunyai bentuk, fungsi, dan tema yang berbeda. Di antara sekian jenis kesenian yang ada, *Randai* merupakan bentuk kesenian yang

menggunakan medium seni multi ganda, karena didukung oleh beberapa cabang seni, di antaranya seni tari, seni musik, seni teater, seni sastra, dan seni rupa. *Randai* didukung oleh sejumlah pemain antara 15 sampai 25 orang. Para pemain itu merupakan kelompok pemain *gerak galombang Randai*, kesatuan kelompok pemain *gerak galombang Randai* itu tidak mengikat pemain satu dengan pemain lainnya, karena pemain bebas dalam mengikuti lingkaran *galombang Randai*. Bahkan kadang-kadang seorang pemain dapat keluar dari lingkaran *galombang Randai* sebelum *Randai* berakhir, karena kelelahan atau keperluan yang lain. Ketiadaan pemain tersebut tidak mengganggu jalannya *Randai* yang memang tidak ada ketetapan jumlah pemain.

Gerak galombang Randai yang merupakan gerak yang bercirikan *Pencak Silat* selalu dilakukan dalam pola lantai tunggal, yaitu lingkaran dari awal sampai akhir pertunjukan *Randai*. Bentuk lingkaran ini tampak jelas yang selalu dilakukan dalam gerakan *pencak* dengan langkah maju atau mundur, ke dalam memperkecil lingkaran, atau sebaliknya ke luar membuat lingkaran lebih besar. Dengan bentuk ling-

karan ini, setiap pemain merasakan persamaan dan kebersamaan dalam kelompok tanpa ada batas antara pemain yang satu dengan pemain yang lain.

Gerak galombang Randai tidak dihafal seperti gerak tari pada umumnya, tetapi gerakan seorang pemain akan meniru gerak yang dilakukan oleh orang yang dianggap *tukang goreng* (pemimpin). Pemain yang meniru ini adalah pemain yang berada di sisi lingkaran, dan ini pun akan ditiru juga oleh pemain lain tanpa perlu melirik *si tukang goreng*, hasilnya mereka cenderung dapat melakukan gerak yang sama. Untuk mencapai hasil ini, biasanya mereka dalam satu perguruan *silat*, sehingga sedikit saja *tukang goreng* melakukan gerak, pemain yang lain sudah mengetahui dengan tepat gerak yang akan dilakukan selanjutnya. *Gerak galombang Randai* dilakukan oleh *anak Randai* dengan selalu membuat gerakan melingkar. Mengapa *Randai* selalu ditampilkan dalam pola lantai lingkaran. Kemungkinan hal ini berkaitan dengan sosio kultural masyarakat Minangkabau. Sebelum memahami *Randai*, terlebih dahulu perlu diketahui arti kata *Randai*. Ada beberapa pendapat yang mengemukakan pengertian *Randai* berasal dari kata:



Gambar 1. *Gerak galombang Randai* selalu membentuk pola lantai tunggal melingkar dari adegan pertama sampai adegan terakhir (Sumber virtual: www.google.co.id/search=Randai+minang).

1. Rantai, yaitu suatu rangkaian yang kait-mengait yang merupakan satu kesatuan. Pendapat ini berdasarkan bentuk gerak *galombang Randai* yang selalu dilakukan dalam bentuk melingkar, meskipun lingkaran *galombang* itu merupakan kesatuan kelompok pemain tetapi tidak mengikat masing-masing individu atau pemain yang lain (Esten, 1983: 112).
2. *Andai-andai*, mendapat awalan *ber* menjadi *berandai-andai*, artinya berangkai berturut-turut atau suara yang bersahut-sahutan. Kemungkinan pendapat ini karena keasyikan mereka bercerita, sehingga pembicaraannya menjadi sambung-menyambung. Hal ini dapat dilihat pada penampilan cerita *Randai* yang terdiri atas adegan demi adegan (wawancara dengan Ediwar, 26 Juni 2011).
3. *Handai*, mendapat awalan *ber* menjadi *berhandai*, artinya bercengkerama. Pendapat ini berdasarkan pada waktu latihan *Pencak Silat*, ketika letih dalam latihan *silat*, sambil duduk-duduk beristirahat mereka bercerita (cengkerama) secara bergantian (wawancara dengan Jamaan, 24 Juni 2011).
4. Pengertian kata *Randai* secara etimologis berasal dari bahasa Arab yaitu *ra'yan* dan *da'i* yang dirangkai menjadi *ra'yanda'i*. Kata *ra'yan* berarti penglihatan, pengamatan, atau pandangan. Kata *da'i* berarti penyeru, juru dakwah, orang yang menyerukan agama Islam (Marbawy, 1955: 222).
5. Menurut Poerwodarminto (1997: 816), *Randai* yaitu sejenis tarian oleh sekelompok orang yang berkeliling membentuk lingkaran dan menarikannya sambil bernyanyi dan bertepuk tangan, dengan menggunakan medium *kaba* (sastra lisan). Pendapat ini berdasarkan penyajian *Randai* yang menggunakan berbagai cabang seni, seperti: tari, musik, sastra, drama, vokal, dan seni rupa. Hal ini memang sesuai dengan pengertian *Randai* yang disajikan sebagai seni kolektif.



Gambar 2. *Anak Randai malepoh* (duduk) tetap dalam posisi lingkaran, ketika berdiri tetap dalam posisi lingkaran (Foto: Aan Jamaan, 2003).



Gambar 3. Penari *galombang* berdiri tetap dalam lingkaran, setelah duduk malepoh, ketika pemain akting dan dialog dalam lingkaran (Sumber Foto: Hendri Satrial, 1990).

Beberapa pengertian arti kata *Randai* tersebut, menjadi dasar pijakan penulis dalam menganalisis data sebagai objek penelitian *Randai* tidak hanya dari perspektif seni, tetapi juga dari perspektif budaya. Minangkabau sangat terkenal dengan budaya dan filosofi yang banyak terkandung dalam adat istiadatnya. Potensi kearifan lokal yang ada di Minangkabau, salah satunya adalah seperti dalam pepatah *alua patuik raso pareso* artinya alur pantas rasa periksa. *Alua* yaitu sesuai dengan tata cara yang berlaku. *Patuik* yaitu kepantasan sesuatu terletak pada tempatnya. *Raso* yaitu rasa kemanusiaan yang berpangkal pada budi baik. *Pareso* yaitu mencari kebenaran. *Raso pareso* mencari kebenaran dengan rasa (berpikir dengan rasa). Penulis mencoba mengadopsi kearifan lokal dari pepatah tersebut yang terkandung dalam masyarakat Minang. Pada awalnya filosofi ini terlewatkan begitu saja dari benak pikiran penulis. Ada pepatah lama yang cukup terkenal dari daerah Sumatera Barat, yang menyatakan '*alam takambang bakeh guru*' (alam terkembang menjadi guru), dan

alua-patuik raso-pareso yang merupakan sikap dan perilaku kehidupan sehari-hari masyarakat Minang, diharapkan dapat dikaji dengan memperdalam pengertian dan pemahaman tentang rasa indah terhadap kesenian pada umumnya dan tari pada khususnya.

PEMBAHASAN

Berawal dari kata '*aistanomai*' yaitu 'saya menyadari sesuatu' penulis mengangkat pepatah Minang *alua patuik raso pareso* untuk menjadi sebuah konsep estetik *Tari Minang*, karena pada dasarnya konsep estetik sebagai ilmu dapat terwujud apabila: (1) Ilmu sebagai proses, ilmu sebagai aktivitas rasional, dan ilmu sebagai aktivitas kognitif, ilmu sebagai aktivitas teologis; (2) Ilmu sebagai prosedur: pengamatan, percobaan, pengukuran, survei, deduksi, induksi, dan analisa; dan (3) Ilmu sebagai produk: ciri empiris, ciri sistematis, ciri objektif, ciri analitis, dan ciri verifikatif. Oleh karena itu, seni per-

tunjukkan *Randai* sebagai ilmu, dapat ditinjau dari dua hakikatnya, yaitu: (1) '*kalos*' atau keindahan yang bermuara pada estetika; (2) '*kataghos*' atau berbudi luhur yang bermuara pada etika. Estetika berkaitan dengan nilai-nilai sebagaimana yang disemboyankan oleh mazhab skolastik: '*omne ens unum, verum, bonum, pulchrum*': segala sesuatu yang ada, sejauh itu ada, bersifat tunggal yang berupa benar, baik, dan indah.

Randai mempunyai estetika yang berkaitan dengan mencari nilai-nilai tertentu. Nilai yang dimaksud adalah dalam upaya mencari suatu 'kelayakan (*feasible: able to become fact*)'. Untuk itu dalam khazanah penciptaannya bersendi pada: (1) keindahan (*beauty*); (2) kebaikan (*good*); serta (3) kebenaran (*truth*). Dalam kaitan untuk membedakan nilai-nilai kandungan dan ekspresi dalam *Randai*, maka dalam pencarian nilai-nilai berakar pada: (1) '*qualis*' (kebenaran-kebaikan-keindahan) dan (2) '*quantus*' (angka, besaran, volume). Kedua nilai tersebut dikonfigurasi untuk mencari kebenaran yang hakiki (*ultimate truth*) yang pada akhirnya mencapai suatu tingkatan 'kesadaran estetik' (*aesthetics awareness*).

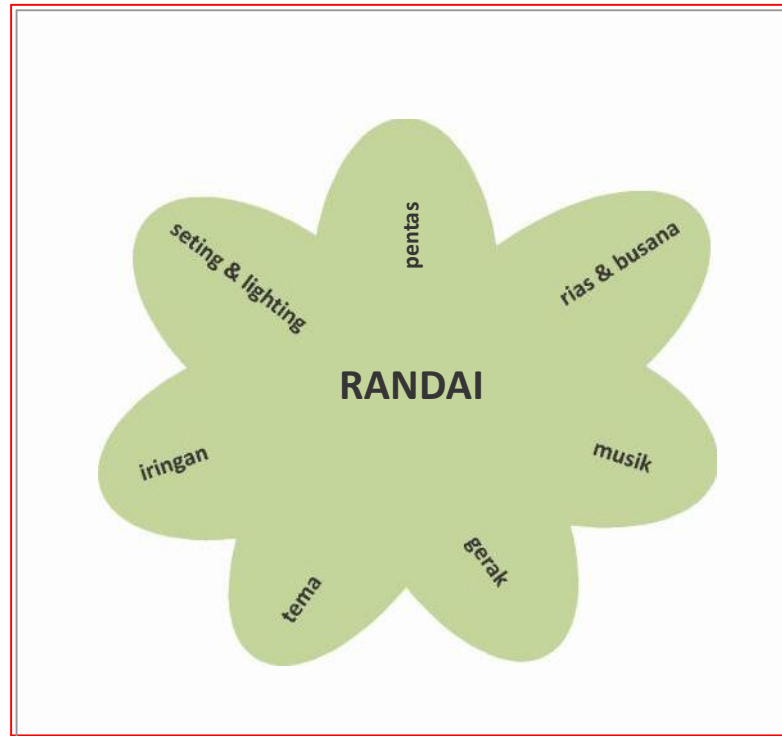
Berbicara tentang konsep estetik berarti berbicara tentang keindahan. Estetika dipandang sebagai suatu filsafat ditempatkan pada titik dikotomis antara realitas dan abstrak, juga antara keindahan dan makna. Fenomena visual dalam konteks penelitian ini adalah mengacu pada konsep estetik dalam konteks transendental (kebenaran, kebaikan, dan keindahan), artinya konsep yang diadopsi dari kearifan lokal dalam masyarakat Minangkabau yaitu filosofi *alua patuik raso pareso*. Kebenaran perilaku yang berdasarkan pada konsep nilai-nilai budayanya merupakan

suatu kebaikan yang akan menghasilkan keindahan dalam tatanan keselarasan dan harmoni.

Analisis Tekstual dan Kontekstual

Analisis Tekstual, pembahasan unsur-unsur suatu kesenian yang dapat menerangkan bahwa keseluruhan arti dan makna simbol dapat dibedakan, namun arti dan makna simbol-simbol itu tidak dapat dipisahkan. Manusia dapat membedakan arti dan makna simbol melalui kebudayaan (Liliweri, 2011: 4). Begitu pula dengan kesenian *Randai* secara tekstual berkaitan dengan segi-segi teknik yang menentukan ciri-ciri *Randai* dan bagi yang menonton memberikan sesuatu pengalaman melihat yang bersifat keseni-rupaan. Antara lain: seni tari, seni musik, seni vokal, seni drama, seni sastra, dan seni rupa.

Analisis Kontekstual terhadap seni tari artinya fenomena seni itu dipandang dengan disiplin ilmu lain yang didominasi ilmu antropologi. Sesuai dengan bidangnya bersifat humaniora, yaitu ilmu yang ingin memahami segala aktivitas manusia dalam hubungan sosial budaya, maka ciri pendekatannya bersifat holistik (Hadi, 2007: 97). Analisis Kontekstual, pembahasan yang terbangun dari susunan tekstual yang dapat menggambarkan makna dan simbol yang dapat dianalisis dari aspek latar belakang budaya Minangkabau, aspek keberadaan agama Islam di Minangkabau, aspek sejarah Minangkabau, aspek kesenian Minangkabau, dan sebagainya. Makna dalam pemahaman kontekstual adalah sesuatu yang terjadi dalam interaksi subjek dan objek, sehingga ditemukan hal-hal baru setelah pengamatan secara



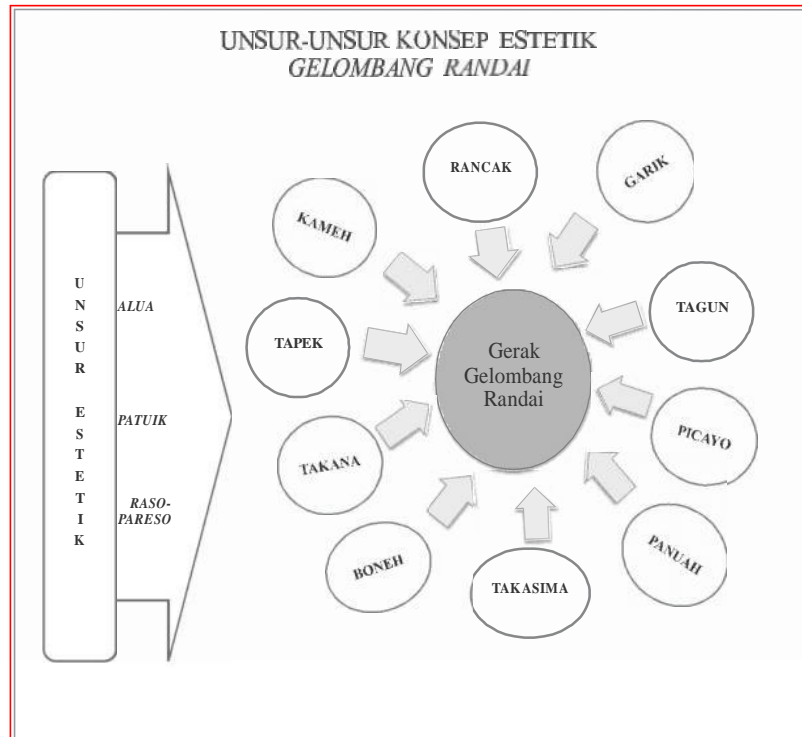
Bagan 1. Unsur-unsur *Randai* yang dikemas sebagai seni pertunjukan (ilustrasi: Sri Rustiyanti, 2012).

mendalam sebagai 'pengayaan makna' (Gadamer, 2004: 27). Dengan demikian makna dalam konteks hermeneutik adalah interaksi antara sebuah objek dengan manusia yang melihatnya. Dalam proses interaksi tersebut tentunya dipengaruhi oleh fungsi kerja indra manusia, sehingga memperoleh pengayaan makna setelah diamati secara mendalam.

Penggunaan sumber gerak dalam *gerak galombang Randai* adalah *Pencak Silat* dengan penekanan aspek bentuk dasarnya pada sikap dan unsur gerak kaki, sedangkan aspek dinamik dan kualitas gerak mengalami perubahan sesuai dengan tujuan. Sebuah gerak *Pencak* dapat menjadi lebih keras, tajam, dan cepat apabila digunakan dalam *bersilat*, sebaliknya menjadi lemah dan tidak terlalu tajam apabila dipakai dalam tari. Berdasarkan filsafat alam (*alam terkembang jadi guru*), semua tingkah laku hewan dapat diambil sebagai

nama-nama gerak, yaitu aliran *Silat Kucing Siam, Harimau Campo, Kambing Hitam, dan Anjing Mualim* (Jamal, 1985: 17).

Selain aliran *Silat* tersebut, ada beberapa inti *Silat* Minangkabau, yaitu *langkah tigo, langkah ampek, dan langkah sambilan*. Dari dasar *Silat* ini muncul beberapa macam gaya *Silat* menurut daerah masing-masing dengan menyebutkan nama-nama daerah di mana *Silat* itu berkembang, di antaranya *Silat Lintau, Silat Pangian, Silat Kumango, Silat Sitaralak, Silat Gunuang, Silat Pariaman, dan Silat Pesisir*. Dengan dasar-dasar *Silat* tersebut, setelah mengalami proses penggarapan muncul gerak *Silat* sebagai dasar bagi seniman Minangkabau untuk menata menjadi suatu bentuk susunan tari. *Pencak* mempunyai dua pengertian, yaitu sebagai tarian dan sebagai permainan. *Pencak* sebagai tarian merupakan gerak tari yang diwarnai *Pencak* yang pelaksanaannya se-



Bagan 2. Unsur-unsur estetik gerak gelombang Randai
(ilustrasi: Sri Rustiyanti, 2012).

irama dengan karawitan, sedangkan *Pen-cak* sebagai permainan dilakukan oleh dua orang dengan melakukan perkelahian bergaya *Silat*, secara fisik pemain berhadapan satu lawan satu dengan gerak saling menyerang, tetapi tidak bersinggungan atau tidak bersentuhan, sehingga lebih ditentukan oleh penyesuaian dengan gerakan lawan yang sedang dihadapi.

Filosofi *alua patuik raso pareso* tersebut menjadi pijakan dalam menetapkan dasar pemikiran untuk menetapkan level kualifikasi kemampuan penari dalam menyajikan sebuah tarian. Dasar tingkat kesulitan teknik gerak dan ekspresi *Tari Minang* dapat diklasifikasikan pada 3 level kualifikasi yaitu: 1) Tingkat *Alua*, mencakup: *takana* (hafal urutan vokabuler gerak/susunan koreografi), *tapek* (benar dan tepat dalam melakukan teknik gerak), *kameh* (teliti dalam melakukan gerak); 2) Tingkat *Patuik*, meliputi: *rancak* (tafsir pelaksanaan

gerak terhadap karakter tarian), *garik* (kemampuan mengolah rasa gerak dalam musik tari), *tagun* (keserasian ungkapan jiwa/ekspresi yang terpancar melalui raut muka sehingga menarik untuk dilihat/dinikmati/ditonton; dan 3) Tingkat *Raso-Pareso*, terdiri atas: *picayo* (keyakinan bergerak/ tidak ragu-ragu), *panuah* (totalitas atau konsentrasi), *takasima* (melahirkan daya pesona dan energi dinamik), *boneh* mampu melakukan improvisasi yaitu keputusan sesaat menyusun variasi gerak-gerak tari sehingga dapat menyajikan tari dengan khas dan versinya tersendiri. Masing-masing level kualifikasi tersebut mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda semakin ke atas semakin tinggi tingkat kesulitannya. Tingkat *alua* merupakan level pemula yang kemampuannya paling dasar, kemudian naik ke tingkat *patuik*, dan tingkat *raso-pareso* merupakan level yang sudah mencapai *virtuositas* (kemam-

puan atau kematangan teknik yang luar biasa).

Sikap-sikap *Pencak Silat* yang dominan dalam gerak *Randai*, seperti *pitung-gue* (posisi kaki ditekuk), *angkek kaki* (kaki kiri tegak lurus dan kaki kanan diangkat ke depan tidak terlalu tinggi), *pasambahan* (merupakan awal dan akhir setiap bentuk tari apapun termasuk juga *Randai*). Sikap-sikap tersebut merupakan ciri-ciri yang ada pada *Randai* dan apabila digabungkan antara sikap-sikap *Pencak Silat* dengan *Randai*, maka kedua perpaduan itu menyatu dengan sendirinya secara utuh. Dalam sebuah karya seni tari termasuk dalam penyusunan *gerak galombang Randai*, sebelum komposisi *galombang Randai* terbentuk menjadi satu kesatuan yang utuh, seorang koreografer atau penata tari melakukan beberapa tahap-tahap penting dalam proses penggarapannya, antara lain:

1) Eksplorasi

Secara umum dapat diartikan sebagai usaha penjajagan, maksudnya sebagai suatu pengalaman bagaimana manusia menangkap objek-objek dari luar termasuk di dalamnya berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespons, kemudian untuk selanjutnya objek tersebut diwujudkan menjadi *gerak galombang Randai* melalui gerak. Jadi eksplorasi merupakan langkah penjajagan pada objek-objek alam, tema, maupun gerak. Penjajagan objek alam pada *gerak galombang Randai* ini, dimulai dengan pengalaman-pengalaman yang melibatkan kesadaran secara penuh dalam memandang suatu objek. Pengalaman tersebut timbul dalam diri penata dan juga pengalaman mengamati suatu lingkungan, di mana dalam lingkungan tersebut manusia sebagai

objeknya dihadapkan pada berbagai macam persoalan yang kadangkala manusia sebagai makhluk Tuhan walaupun berakal tetapi juga mempunyai keterbatasan dalam berpikir. Selain pengamatan juga dilakukan dengan penjajagan gerak, di mana sebelum menemukan gerak yang sesuai dengan garapan, penata berusaha menyatukan diri dengan suatu hal yang mampu merespon rangsangan terhadap garapan *gerak galombang Randai* yang akan disajikan. Adapun pengamatan gerak-gerak dapat diambil dari gerak-gerak tari tradisi, juga selain pengembangan gerak dari non tradisi, seperti loncat, melayang, jongkok, rebah, jatuh, dan sebagainya. Hal ini dapat mendukung suasana yang diinginkan dalam garapan *gerak galombang Randai*. Dari pengamatan tersebut kemudian dicoba untuk dilahirkan ke dalam sebuah estetika yang membentuk suatu karya tari.

2) Improvisasi

Improvisasi merupakan usaha untuk mencari dan mendapatkan kemungkinan *gerak galombang Randai*. Setelah membaca, melihat, dan merasakan apa yang terkandung dalam cerita yang akan digarap, maka penata berusaha mentransformasikan hasil eksplorasi tersebut ke dalam bentuk *gerak galombang Randai* yang nyata untuk kemudian gerak-gerak tersebut digunakan ke dalam garapan *Randai* yang akan disajikan. Tahap improvisasi ini bersifat sementara namun sudah terwujud pada gerak-gerak yang sesuai dengan motivasi pada konsep ide yang akan disajikan. Dari kualitas gerak yang diperoleh maka berdasarkan imajinasi, gerak-gerak tersebut dijadikan dasar untuk terciptanya gerak ekspresif sesuai dengan *gerak galombang Randai* yang dimaksud. Dari ha-

sil pencarian dan penciptaan gerak-gerak tersebut, maka dicoba untuk diungkapkan, baik melalui pola gerakannya maupun emosinya yang disesuaikan dengan sebuah garapan *Randai* yang ditata, maka hasil improvisasi ini akan ditemukan dari hasil yang telah didapat akan mempermudah dalam tahap selanjutnya.

Seorang penari *anak Randai* dituntut kepekaan reflektivitas (improvisasi yang terlatih) dalam sikap siaga dan luwes terhadap segala kemungkinan, sebagaimana sikap penari tradisi. Untuk merasakan itu dianjurkan melakukan latihan-latihan sendiri dalam mengasah kepekaan diri dengan berimprovisasi yang berangkat dari gerak dan suasana tari tradisi. Menurut Hawkin dalam tulisannya dijelaskan sebagai berikut:

Pengalaman tari yang sangat diperlukan dalam proses koreografi kelompok. Melalui improvisasi diharapkan para penari mempunyai keterbukaan yang bebas untuk mengekspresikan perasaannya lewat media gerak. Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontan menandai hadirnya improvisasi. Kreativitas melalui improvisasi sering diartikan sebagai terbang ke yang tidak diketahui. Dari pengalaman itu hadirilah suatu kesadaran baru yang bersifat ekspresif yaitu gerak (1988: 19).

Pendekatan seperti itulah yang dilakukan dalam melatih dan meningkatkan kepekaan penari baik terhadap gerak *galombang Randai*, maupun musikalitas yang terkandung dalam unsur-unsur *Randai*. Improvisasi memberikan latihan yang luas dalam menemukan dan menyisihkan frase-frase *gerak galombang Randai*, mema-

hami otot-otot syaraf, frase-frase gerak tari, dan dalam menanggapi gerakan penari-penari *anak Randai*. Ini adalah cara dalam menjelajahi *gerak galombang Randai* secara kreatif, suatu cara untuk menemukan dan membuat variasi penyusunan *gerak galombang Randai*, di mana improvisasi dapat menjadi sesuatu yang berharga.

3) Komposisi

Dari semua improvisasi, semua *gerak galombang Randai* yang didapat tidak seluruhnya digunakan, dalam menyusun *gerak galombang Randai* harus dipikirkan tentang sambungan gerak antara motif gerak yang satu dengan motif gerak yang lain sehingga menjadi bentuk garapan *gerak galombang Randai* yang utuh dan memiliki kesatuan dalam konsep koreografinya. Dalam menentukan bentuk garapan *Randai*, maka di dalamnya berusaha untuk diwujudkan suatu komposisi dan dinamika berdasarkan pengaturan dan pengolahan aspek-aspek komposisi yang antara lain adalah variasi, keharmonisan, kontras, pengulangan, transisi, keseimbangan, pengembangan logis, dan kesatuan. Dengan demikian keserasian garapan dengan adanya perpaduan ruang, gerak, dan waktu, serta emosi akan menyatu dalam sebuah *Randai*.

Oleh karena itu, komposisi lebih menekankan *gerak galombang Randai* pada kebebasan ekspresi, pengembangan kreativitas, eksplorasi, dan improvisasi yang terkendali (yaitu improvisasi yang mampu mengendalikan ruang, waktu, dan tenaga serta aspek-aspek yang lain). Dengan kata lain, ada pemikiran yang menyikapi koreografi sebagai *craft* dan sebagai proses (Murgiyanto, 2002: 16). Koreografi sebagai *craft* mementingkan prinsip-prinsip objektif (aturan atau tatanan

yang datang dari luar) serta aturan-aturan komposisi, dan sebagai proses menekankan pentingnya prinsip-prinsip subjektif (motivasi yang datang dari dalam diri pelaku) dan cara kerja yang kreatif. Akan tetapi, dalam koreografi kontemporer tidak dipermasalahkan harus memilih *craft* atau proses, tetapi bagaimana memadukan dan mengkombinasikan antara keduanya (Dibia, 2002: 79). Hal ini diperjelas juga oleh Murgiyanto yang mengemukakan, bahwa: "Hakekat kesenian adalah komunikasi jiwa manusia, oleh karena itu janganlah sekedar menata atau mencipta tarian semata-mata untuk kenikmatan mata, tetapi lakukanlah untuk menyapa dan menggugah batin penonton" (1986: 49).

Dalam sebuah garapan tari termasuk dalam penataan *Randai*, kadang diperlukan juga kegiatan *research* sebelum membuat sebuah karya dalam garapan *gerak galombang Randai*. Semua pendukung baik penari maupun pemusik perlu merasakan kebersamaan untuk menghayati nilai tradisional dengan melakukan observasi di lapangan, yaitu secara bersama-sama ke tempat tumbuh dan berkembangnya tari tradisi tersebut. Pengalaman yang diperoleh dari studi tersebut sejauh yang terserap secara sadar ataupun tidak, berpengaruh besar dalam proses garapan (Soedarsono, 1999: 33). Dengan demikian, untuk menjadi seniman seseorang perlu memiliki beberapa kecenderungan, sebagaimana yang dipaparkan Saini K.M, dalam tulisannya berikut ini:

Pertama, ia harus memiliki minat yang besar terhadap kehidupan, atau dengan kata lain kesadarannya senantiasa terbuka pada gejala dan realitas yang ditemukannya dalam kehidupan-

nya itu. Kedua, ia pun cenderung bersifat obsesif. Kesadarannya cenderung terlibat secara menukik (pekat, kental, intens) dengan gejala atau realitas yang menyinggung kesadarannya itu. Hasilnya ialah didapatnya pengalaman yang kental pula tentang gejala atau realitas yang digelutinya itu. Ketiga ia memiliki kecenderungan untuk mengungkapkan apa yang dialaminya. Artinya ia memiliki kecenderungan yang kuat yang mendorongnya untuk mencipta karya seni atau kreatif (2001: 25).

Output dari studi lapangan tersebut tampaknya tersimpan pada setiap pribadi penari *galombang Randai* yang muncul seiring dalam proses garapan *gerak galombang Randai*. Hasilnya membentuk karakteristik penari *galombang Randai* dalam menyikapi nuansa yang diinginkan oleh *tukang goreng* maupun koreografer, dan sekaligus membentuk ciri gerak yang membantu dalam melakukan eksplorasi *gerak galombang Randai*. Selain itu, yang cukup efektif dalam pengembangan *gerak galombang Randai* adalah penekanan penari yang diberi acuan bahwa kesadaran jiwa para penari saat melakukan gerak mengacu misalnya kepada jiwa seorang pendekar Minangkabau. Sifat jantan dari tarian Minang itu mungkin disebabkan, pertama, karena semua tarian ditarikan oleh laki-laki; dan yang kedua, karena tari menjadi milik *nagari-nagari* itu lahir bersama *Pencak* dalam satu kandungan (Sedyawati, 1981: 73). Dari sekian banyak ragam dan gaya *silat* Minangkabau ada yang mengklasifikasi pada dua jenis *silat*, yaitu *silat jantan* dan *silat betina* (betina). Klasifikasi itu muncul berdasarkan pengamatan mereka terhadap gaya dan teknik permainan *silat*. *Silat* yang menggunakan ruang besar

cenderung melakukan gerak serangan sehingga dikatakan *silat jantan*. *Silat* yang mempunyai ruang gerak kecil dan suka menunggu, menangkis serangan sebelum mereka menyerang dikatakan *silat batino*. Kedua gaya *silat* tersebut berpengaruh terhadap gerak *galombang Randai*.

Dalam pertunjukan *Randai* banyak hal yang dapat diamati oleh penonton, di antaranya yang tampak adalah ketika menonton pertunjukan gerak *galombang Randai*, bahwa yang tampak adalah penataan gerak yang sudah dilakukan orang lain, yang kemudian diubah sedikit, dan lalu disebut upaya seperti ini dengan kata sudah dikembangkan. Di sisi lain sering juga terjadi bahwa seorang penata tari tidak mampu melepaskan dirinya dari kebiasaan melakukan gerakan tari yang pernah ditarikannya, atau gerak-gerak yang ditampilkannya merupakan bentuk-bentuk gerak tari tradisi yang diubah sedikit. Dalam situasi seperti ini, istilah dikembangkan menjadi sangat mudah diucapkan, tetapi pada kenyataannya sulit untuk dilakukan secara benar, sehingga yang tampil adalah bentuk-bentuk klise atau imitasi gerak yang telah dilakukan oleh para penata tari sebelumnya. Tentu saja hal ini tidak perlu terjadi apabila seorang penata tari memiliki potensi dengan berbagai cara mengeksplorasi gerak *galombang Randai* untuk menghasilkan bentuk-bentuk gerak yang orisinal. Bentuk-bentuk gerak tersebut adalah:

a) Gerak Vibrasi/Bergetar

Penggunaan gerak vibrasi atau gerak getar dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, terdapat dalam ragam gerak *balah karambia*, *tupai bagaluik*. Gerak ini juga dapat dikatakan sebagai gerak perkusi yang kontinyu, yang bentuknya merupakan pengulangan pola

gerak mulai dan berakhir dalam tempo yang tetap dan cepat. Gerak vibrasi atau bergetar ini dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, dalam berbagai bentuk, posisi, dan level, sesuai keinginan si pelakunya.

b) Gerak Berputar

Penggunaan gerak putar dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, dapat ditemukan dalam ragam gerak *basioyak* atau gerak tangan *bungo ketek* dan *gadang* dalam *Tari Piring*. Adapun yang dimaksud gerak putar adalah gerak memutar tubuh, atau bagian-bagian dari tubuh, yang diputar ke kiri atau ke kanan dalam berbagai bentuk, posisi, dan level.

c) Gerak Mengayun

Penggunaan gerak ayun dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, adalah seperti dalam ragam gerak *babuai* seperti mengayun atau menimang seorang bayi yang sedang digendong. Ayunan lengan atau kaki terasa akan lebih mudah dilakukan dengan mengayunkan tubuh seluruhnya. Ada ciri pengulangan dalam gerak ayun, yang dapat terjadi seperti teraturnya gerak bandul jam.

d) Gerak Jatuh Bangun

Penggunaan gerak jatuh bangun dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, seperti yang ada dalam ragam gerak langkah *injak baro*, yaitu gerak jatuh dan bangkit kembali dalam berbagai macam bentuk posisi badan maupun level. Gerak ini dilakukan dengan tempo dan kecepatan yang gesit.

e) Gerak Patah-Patah/Staccato

Penggunaan gerak patah-patah atau *staccato* dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, sangat sering dilakukan dalam berbagai ragam gerak *Tari Mi-*

nang yang mempunyai karakter gerak yang kuat, tajam, dan dinamis. Gerak *staccato* dapat dilakukan oleh sebagian anggota tubuh atau seluruhnya.

f) Gerak Tegang Kendor/*Contract and Realease*

Penggunaan gerak tegang kendor atau *contract and Realease* dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, digunakan sebagai penyambung frase-frase gerak. Gerak ini yang sangat dipengaruhi oleh kontrol penggunaan tenaga atau intensitas dan kualitas. Gerakan ini dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk dan posisi tubuh

g) Gerak Mengalir

Penggunaan gerak mengalir dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, tidak seperti gerak *staccato* yang sering digunakan dalam gerak *galombang Randai* maupun dalam penggunaan *Tari Minang*. Gerak mengalir lebih banyak digunakan dalam *Tari Melayu* yang memiliki karakter lembut dan halus. Gerak mengalir dalam gerak *galombang Randai* dilakukan dengan mengutamakan penekanan emosi secara tetap, namun tanpa ada titik dan koma, tanpa awal dan akhir yang jelas, dan hanya mempunyai kontinuitas tanpa aksen atau tekanan.

h) Gerak Lokomotor

Penggunaan gerak *lokomotor* dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, mengutamakan kecepatan tinggi dengan perubahan bentuk yang berbeda-beda. Biasanya sering dilakukan dalam gerakan berpasangan gerak serang dan tangkis.

i) Gerak Melayang

Penggunaan gerak melayang dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, adalah gerak yang dilakukan untuk

melepaskan diri dari gravitasi bumi. Contohnya adalah gerak melompat dalam ragam gerak *tagak itiak*. Gerakan ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan posisi tubuh.

j) Gerak Membumi

Penggunaan gerak membumi dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, seperti posisi berdiri yang selalu dilakukan dengan *pitunggue*, kedua kaki ditekuk sehingga posisi badan menjadi lebih rendah. Gerak membumi selalu mengikuti gravitasi bumi. Biasanya terdapat dalam gerak-gerak tari tradisi.

k) Gerak Menahan

Penggunaan gerak membumi dalam penyusunan gerak *galombang Randai*, adalah gerak meloncat ke udara dan sesaat tertahan pada puncak ketinggian loncatan. Kegairahan emosional dapat diperoleh pada saat situasi tertahan di udara. Gerakan ini memiliki tingkat kualitas dramatik yang kuat. Biasanya sering dilakukan dalam menahan gerakan berpasangan gerak serang dan tangkis.

PENUTUP

Kepekaan gerak dan kepekaan estetis sangat diperlukan untuk dapat mengenali dan mencermati keindahan bentuk sebuah karya tari. Akan tetapi ada kepekaan lain yang lebih penting yaitu kepekaan untuk mengenali dan menemukan nilai-nilai atau pesan-pesan kemanusiaan dalam sebuah karya. Esensi kesenian pada dasarnya adalah kemanusiaan sehingga karya tari yang bernilai tinggi adalah memuat nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya dan untuk mengenalinya dibutuhkan kemampuan khusus. Pembahasan mengenai sum-

ber pengetahuan terkait dengan persoalan dari mana pengetahuan itu diperoleh atau bagaimana caranya memperoleh pengetahuan tersebut. Pengetahuan yang dimiliki seseorang secara epistemologis bersumber dari *sense experience* (pengalaman indera), *reason* (penalaran), *authority* (otoritas), *intuition* (intuisi), *revelation* (wahyu) dan *faith* (keyakinan).

Masyarakat Minangkabau, menyebutkan kata *Randai* diartikan sebagai laku olah gerak dan rasa, yang dikenal dengan sebutan *pamenan* (permainan) yang memiliki akar gerak ilmu beladiri *Pencak*. Motif-motif gerak dalam *Randai* mencakup gerak tari, gerak *Pencak*, dan gerak *Silat*. *Randai* memiliki unsur-unsur dan ciri-ciri tari, meskipun dengan cara penyajian yang berbeda. Adapun ciri-ciri umum yang terkandung dalam tari, antara lain: (1) ekspresi manusia secara artistik; (2) gerak yang dilakukan oleh manusia; (3) gerak yang berpola dan berbentuk; (4) gerak stilasi; (5) kandungan ritme; (6) di dalam ruang; (7) adanya simbol atau arti; dan (8) adanya penyampaian pesan. Seringkali pengertian ini tidak terlepas adanya unsur cerita, dialog, nyanyian, akrobat, demonstrasi kekebalan.

CATATAN AKHIR:

1. Fatimah Djajasudarma (Promotor), Guru Besar bidang Linguistik di Fak. Ilmu Budaya Universitas Padjajaran Bandung.
2. Endang Caturwati (Copromotor), Guru Besar bidang Seni Pertunjukan di Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung.
3. Lina Meilinawati (Copromotor), Doktor bidang Sastra dan Seni Pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Edi Sedyawati
2003 "Gusmiati Suid dan Tari Kontemporer", dalam *Indonesia Abad XXI: Di Tengah Kepungan Perubahan Global*. Jakarta: Kompas
-
- 1999 *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
-
- 1986 *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Gadamer, Hans-Georg
2004 *Kebenaran dan Metode*. Terjemahan. Ahmad Sahidah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hawkins, Alma M.
1988 *Creating Through Dance*. New Jersey: Princeton Book Company.
- Hospers, John.
1967 "Aesthetics Problem of Art" dalam *The Encyclopedia of Philosophy*, Vol I.
- I Wayan Dibia
2003 *Bergerak Menurut Kata Hati*. Terjemahan. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Marbawy, Al.
1955 *Kamus Bahasa Arab-Melayu*. Mesir: Mustafa'l Baabillahi wa Auladuhu. Marinis, de Marco.
- MID Jamal
1985 *Filsafat dan Silsilah Aliran-Aliran Silat Minangkabau*. Padang Panjang: Akademi Seni Karawitan Indonesia.

Mohd Anis MD. Nor

1986 *"Randai Dance of Minangkabau Sumatera with Labanotation Scores"*. *Jurnal Tirai Panggung*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

Oong Maryono

1998 *Pencak Silat Merentang Waktu*. Yogyakarta: Galang press.

R. M. Soedarsono

2003 *Seni Pertunjukan Dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: UGM University Press.

Saini KM

2001 *Taksonomi Seni*. Bandung: STSI Press.

Sal Murgiyanto

2004 *Mencermati Seni Pertunjukan: Perspektif Kebudayaan, Ritual, Hukum*. Surakarta: Kerjasama Ford Foundation & Program Pascasarjana ISI Surakarta.

2002 *Kritik Tari: Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.

Y. Sumandiyo Hadi

2007 *Kajian Tari: Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

