



# **Dramatic Structure and Development of Randai Sutan Maradewa in Nagari Anduriang, Padangpariaman**

**Martini<sup>1)</sup>\*, Afrizal H<sup>2)</sup>**

<sup>1,2.)</sup> Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia  
Jl. Bahder Johan. Kota Padangpanjang, Sumatera Barat  
Email: [martinikytanam@gmail.com](mailto:martinikytanam@gmail.com), [afrizalharun@gmail.com](mailto:afrizalharun@gmail.com)

Copyright ©2024 The authors. Published by Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang  
Revised: 1 Februari 2024; Accepted: 15 Mei 2024; Published: 8 Juni 2024

## **ABSTRACT**

*Dramatic Structure and Development of Randai Sutan Maradewa in Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten. Padang Pariaman” discusses the dramatic randai of Sutan Maradewa and its development in Nagari Anduriang. The main objective of the research that underlies this thesis is to examine the dramatic structure and development. The primary data of the research is Sutan Maradewa's randai manuscript which is seen and analyzed with the theory of dramatic structure. This study aims to examine the elements that make up randai, then proceed to reading the history, development, and creation of randai.*

## **KEYWORDS**

*Structure  
dramatic  
randai  
theatre*

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



## **ABSTRAK**

Struktur Dramatik dan Perkembangan Randai Sutan Maradewa di Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kab. Padang Pariaman ini membicarakan perihal dramatik randai Sutan Maradewa dan Perkembangannya di Nagari Anduriang. Tujuan utama dari penelitian yang mendasari tesis ini adalah menelisik perihal struktur dramatik dan perkembangan. Data primer penelitian adalah naskah randai *Sutan Maradewa* yang dilihat dan dianalisis dengan teori struktur dramatik. Penelitian ini bertujuan untuk menelisik unsur-unsur yang membangun randai, kemudian diteruskan terhadap pembacaan atas sejarah, perkembangan, dan penciptaan randai

## **KATAKUNCI**

*Struktur  
dramatic  
randai  
teater*

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



## PENDAHULUAN

Kesenian Randai merupakan kesenian yang dapat ditemukan hampir di setiap wilayah Minangkabau. Kesenian Randai dalam disiplin Ilmu Seni Teater dikategorikan sebagai teater tradisi. Dalam Randai, sekelompok pemain berdiri membentuk bundaran setelah itu berjalan dengan melingkar. Nyaris sama semacam teater pada biasanya, Randai pula diiringi dengan musik, tarian, serta drama. Pembedanya merupakan tarian dalam Randai dimainkan dengan faktor gerakan *silek* (silat). Para pemain pertunjukan Randai menggunakan kostum yang disebut *galembong*.

Randai dipandu oleh seseorang pimpinan pemain yang disebut dengan *panggoreh*—yang bertugas memandu jalannya cerita. Salah satunya penanda untuk menentukan pimpinan dalam Randai adalah dengan melihat siapa yang menghasilkan suara *hep! tah! tih!* Suara ini menjadi khas dalam setiap pertunjukan Randai. Suara ini bertujuan untuk memastikan gerakan, tempo cepat ataupun lambat serta sebagai penanda dendang ataupun gurindam. Dalam satu tim Randai, umumnya ada satu orang *panggoreh* yang dipercaya oleh segala anggota regu, namun dapat digantikan oleh anggota regu yang lain apabila *panggoreh* lebih dahulu keletihan, sebab satu cerita Randai saja bisa menghabiskan 1 sampai 5 jam apalagi lebih.

Cerita Randai umumnya diambil dari realitas hidup yang terdapat di tengah warga ataupun cerita rakyat. Sama halnya dengan Randai *Sutan*

*Maradewa* yang berasal dari Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman. Mulanya, cerita Randai *Sutan Maradewa* diceritakan oleh *Mak Muluik* kemudian ditulis oleh *Katik Tinggi*, kedua tokoh ini merupakan tetua di Nagari Anduriang. Setelah cerita ditulis, maka dicarilah para pelaku yang akan bermain dan memulai latihan di pekarangan salah satu warga yang dikenal sebagai *Lapau Mak Apuak*. Jika ditinjau berdasarkan judul cerita, dugaan utama yang sepintas terbaca akan memberikan pemahaman bahwa randai ini akan bercerita tentang kisah *Sutan Maradewa*.

Randai *Sutan Maradewa* dipentaskan untuk pertama kalinya pada Ajang Festival Randai se—Sumatera Barat tahun 2006. Festival ini digelar Taman Budaya Sumatera Barat dan diikuti lebih dari 18 kelompok Randai. Di Ajang Festival Randai tersebut, Randai *Sutan Maradewa* keluar sebagai Juara I. Muhammad Arif (85) menyebutkan setelah festival, Randai *Sutan Maradewa* dilirik oleh Bupati Padangpariaman, Bapak Drs. H. Muslim Kasim, Ak., M.M Dt. Sinaro Basa memberikan penghargaan dan bantuan berupa perlengkapan kesenian kepada Nagari Anduriang, Kayu Tanam. Sangat disayangkan, pemberitaan terkait kemenangan Randai *Sutan Maradewa* dalam festival tidak ditemukan. Info pendukung terkait kemenangan Randai *Sutan Maradewa* hanya sebuah postingan video yang diupload oleh Eron Sikoembang Channel.

Berikut tautan QR Code untuk melakukan akses pada dokumentasi tersebut.



Muhammad Ali (85) juga mengatakan bahwa setelah Festival, *Randai Sutan Maradewa* pernah beberapa kali dipentaskan ulang dengan format yang agak berbeda. Perbedaan ini dilihat dari beberapa pemain yang berganti serta cerita yang dimainkan ada yang dipangkas. Selain itu, *Randai Sutan Maradewa* tidak lagi dipentaskan di panggung-panggung besar, tapi pada acara-acara pernikahan. Dilihat dari video yang di upload oleh Eron, bahwa *Randai Sutan Maradewa* dipentaskan di laga-laga Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman dalam acara Festival Kesenian Tradisional *Randai* tingkat Nagari se—Kecamatan 2x11 Kayu Tanam pada 23 s.d 25 Desember 2019.

*Randai Sutan Maradewa* bercerita tentang seorang pemuda bernama Maradewa yang hendak pergi merantau. Seperti pemuda-pemuda lainnya di Minangkabau, merantau adalah hal yang dapat dikatakan sebagai penentu akan seperti apa ia dipandang. Tidak peduli berhasil atau gagal ia di perantauan. Jelas, nama Maradewa akan disebut oleh warga di kampung halaman. Setidaknya, orang

tua yang sedikit negatif akan mencoba membandingkan Maradewa kepada anaknya. Sebaliknya, pemuda-pemuda yang akan merantau selanjutnya menjadikan Maradewa salah satu orang yang dituju saat hendak merantau. Saat tekad sudah kuat dan hati sudah bulat, Maradewa mencoba meminta izin kepada Ibunya untuk merantau. Lantas, dengan segala pertimbangan, Ibunya mengizinkan dan melepaskan anaknya untuk berjuang hidup di negeri orang.

Saat izin sudah digenggamnya, Maradewa pergi menemui kekasihnya. Disinilah konflik dalam *Randai Sutan Maradewa* berawal, ketika ia menemui kekasihnya dengan maksud dari untuk memberitahukan bahwa ia akan pergi merantau, layaknya pemuda-pemuda yang ada di kampung. Saat tengah berbicara dengan kekasihnya, tiba-tiba ada dua orang yang mengintai mereka. Merasa tidak senang dengan kedua orang tersebut, perkelahian tidak dapat terhindar antara Maradewa melawan dua orang yang mengintainya. Perkelahian tersebut akhirnya dimenangkan oleh Maradewa.

Setelah peristiwa tersebut, diceritakan bahwa Maradewa menemui mamaknya untuk menimba ilmu. Tidak diketahui ilmu apa yang akan digali, biasanya ini berupa petuah-petuah untuk bekal di perantauan. Selain petuah-petuah, Maradewa juga mendapatkan sedikit ilmu bela diri. Dirasa sudah cukup Maradewa memutuskan untuk melanjutkan perjalanan ke rantau, dalam perjalanan tiba-tiba ia dihadang oleh tiga perampok. Baku hantam pun tidak bisa terhindar dan Maradewa berhasil membuat perampok lari

tungganglanggang. Cerita ini diakhiri dengan memperlihatkan Maradewa menaniki sebuah bus yang membawanya ke perantauan.

Jika dilihat dari ringkasan cerita Randai *Sutan Maradewa*, terlihat dengan jelas ada hal yang mengganjal. Baik secara struktur dramatik cerita maupun secara penggunaan kata ‘Sutan’ dalam judul randai. Pertama, bukankah di Minangkabau kata *sutan* merupakan gelar yang diberikan kepada laki-laki yang sudah menikah. Sementara, dalam ringkasan cerita terlihat dengan jelas bahwa Maradewa sama sekali belum menikah dan tetap berstatus lajang hingga layar tertutup. Kedua, berbicara tentang struktur dramatik, hal utama yang harus diperhatikan adalah plot atau alur cerita. Jika alur cerita tidak terstruktur dengan baik, maka pembaca atau penonton juga akan kesulitan dalam menentukan siapa yang menjadi tokoh utama dalam cerita. Akhirnya, penonton juga akan sulit menilai dan menangkap makna atau pesan yang akan disampaikan.

Berbicara tentang randai tidak terlepas dari unsur-unsur yang terkandung dalam randai tersebut. Unsur utama dalam randai merupakan cerita. Unsur inilah yang menjadi fokus utama dalam penelitian yang menjadikan Randai *Sutan Maradewa* sebagai objek dari penelitian. Unsur cerita ini akan ditinjau menggunakan teori *Architecture of Drama*. Penelitian ini didasari dari minimnya pengetahuan terhadap Randai *Sutan Maradewa* di kalangan pelaku seni di Sumatera Barat. Padahal, Randai *Sutan Maradewa* pernah menjuarai Ajang Festival Teater se—Sumatera Barat

pada tahun 2006. Ajang tersebut diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat.

Tidak seperti cerita-cerita randai lainnya yang sering dipentaskan oleh pihak luar dari pelaku asli dan sudah sering diteliti, baik dari segi struktur, tekstrur, hingga penelitian juga membahas terkait proses penciptaannya. Randai *Sutan Maradewa* ini belum pernah diteliti dan dipentaskan oleh orang lain. Berangkat dari perbandingan ini, peneliti selaku pelaku seni yang berasal dari Nagari Anduriang ingin mengetahui faktor yang menyebabkan Randai *Sutan Maradewa* kurang dikenal oleh masyarakat di Minangkabau. Minimnya pengetahuan masyarakat di Minangkabau terhadap Randai *Sutan Maradewa*, meskipun pernah menjadi juara pertama dalam Festival randai se—Sumatera Barat pada tahun 2006 menjadi dasar ketertarikan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Maksud dari penelitian ini akan mencoba melihat faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab Randai *Sutan Maradewa* kurang diminati. Merujuk pada prestasi yang telah dicapai oleh muda-mudi di Nagari Anduriang dan membandingkannya dengan realitas hari ini, tentu muncul berbagai macam pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya spekulatif. Sebagai pertunjukan yang pernah juara dan mendapatkan penghargaan justru malah terhenti, tidak terjadi perkembangan. Dengan begitu, faktor apa saja yang menyebabkan randai ini tidak berkembang serta keberadaannya tidak luas seperti halnya orang Minangkabau mengenal *Sabai Nan Aluih, Umbuik*

*Mudo*, dan *Palimo Gaga* menjadi fokus utama dalam penelitian yang akan dilakukan.

M. Dahrizal Katik Tuo, seorang ahli dan pelestari kesenian tradisi Randai mengatakan bahwa perkembangan kesenian Randai tidak selalu berada di puncak, sama halnya dengan seni-seni lain, kesenian ini juga mengalami pasang-surut. Setidaknya ada 300 kesenian Randai di Sumatera Barat. Tetapi, dari jumlah yang cukup banyak itu, hanya sedikit yang dikenal. Maka dari itu, randai harus dilestarikan agar kesenian ini tidak hilang oleh zaman. Agar anak muda zaman sekarang semakin mengenal tradisi lama dan tidak menganggap kesenian Randai itu kuno dan ketinggalan zaman. Karena kesenian Randai ini banyak mengandung nilai-nilai kehidupan masyarakat Minangkabau yang bisa diterapkan di kehidupan masa kini.<sup>1</sup>

Penelitian ini bermaksud untuk melihat wujud struktural dan tekstual pertunjukan *Randai Sutan Maradewa* di Nagari Anduariang, Katu Tanam—Kabupaten Padangpariaman serta menjelaskan bagaimana perkembangan *Randai Sutan Maradewa*.

## LITERATUR REVIEW

### Struktur Dramatik

Proses kerja penelitian terhadap *Randai Sutan Maradewa* di Nagari Anduriang, Kabupaten Padangpariaman, dimulai dari melihat struktur dramatik dan tekstur pertunjukan. Proses ini merupakan

salahsatu tahapan yang dapat menemukan secara holistik terhadap suatu pertunjukan (Gusrizal et al., 2021) ini juga yang akhirnya menjelaskan bahwa struktur dramatik merupakan kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur plot (Handayani et al., 2022). Konsep struktur dramatik sebagai satu kesatuan yang kohesif yang terdiri dari berbagai elemen plot merupakan aspek mendasar dalam memahami drama (Damiano et al., 2019). Para sarjana telah meneliti ontologi drama, menyoroti elemen-elemen seperti aksi, keterulangan, ketegangan emosional, dan konflik sebagai komponen utama yang membentuk struktur peristiwa dramatik (Megahed & Al-Dakony, 2023). Drama, sebagai genre, mencakup elemen fiksi seperti plot, aksi, konflik, dan dialog, serta elemen non-fiksi seperti kostum, pencahayaan, dan musik (Zhou, 2022). Selain itu, tema sentral dan plot dalam drama dapat membangkitkan nostalgia dan selaras dengan nilai-nilai tradisional, seperti bakti kepada orang tua, yang menambah kedalaman naratif (Green et al., 2018).

Dalam dunia penceritaan, elemen-elemen plot memainkan peran penting dalam menarik penonton dan menimbulkan respons emosional (Bakar et al., 2021). Kehadiran kejutan, karakter yang disukai, dan plot yang berkembang dengan baik dapat secara signifikan memengaruhi pengalaman emosional penonton, yang mengarah pada peningkatan berbagi dan hasil emosional yang positif (Chang, 2022)..

---

<sup>1</sup> Wawancara tak langsung, 12 Februari 2023

Oleh sebab itu, peneliti menggunakan konsep-konsep dramaturgi. Salah satu konsep yang dipelajari dalam ilmu dramaturgi adalah upaya merancang teks lakon menuju teks pemanggungan. Oleh karenanya, dramaturgi dapat dikatakan sebagai kajian atas teks. Sehubungan dengan itu, Luckhurst (2005: 10) mengatakan bahwa dramaturgi berarti teorisasi atas struktur dramatik dan logika internal dalam lakon serta pementasannya, sehingga dapat digunakan sebagai sinonim untuk teori drama dan teater.

Pertunjukan randai dalam khsanah ilmu teater digolongkan dalam teater tradisi. Artinya, randai dapat dikatakan sebagai suatu seni dramatik. Oleh sebab itu, pertunjukan Randai Sutan Maradewa di Nagari Andurian, Kabupaten Padangpariaman dapat didekati dengan konsep yang digagas oleh George Kernole. Ada tiga hal yang harus dimiliki dalam seni dramatik, yaitu tema, plot, dan tokoh. Letwin menjelaskan bahwa bentuk pertunjukan teater dapat dilihat dari plot, character, theme, genre, and style. Istilah ini dituliskan dalam bukunya berjudul *The Architecture of Drama*.

Struktur merupakan suatu susunan yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan. Untuk mencapai sebuah struktur yang baik unsur-unsur tersebut tidak bisa berdiri sendiri, karena unsur-unsur yang terdapat pada lakon merupakan sesuatu yang saling berhubungan. Struktur dramatik merupakan kesatuan peristiwa yang memuat unsur-unsur plot. Selain memelihara kesinambungan hukum sebab-akibat dari awal dan selain akhir cerita, plot digunakan untuk dapat

mengungkapkan pikiran dan lebih melibatkan pikiran dan perasaan pembaca atau penonton dalam ceritanya, pengarang mempergunakan struktur dramatik (Sumardjo, 1994: 142).

Tugas utama dalam penelitian ini adalah kembali menelusuri secara sistematis langkah-langkah yang diambil penulis cerita dalam menuangkan gagasannya dalam cerita. Hal ini bertujuan untuk merekonstruksi dan menegaskan kemungkinan-kemungkinan yang ada pada cerita. Struktur dramatik merupakan rangkaian peristiwa yang disusun dan dibangun serta saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir cerita. Untuk menjabarkan struktur dramatik pertunjukan Randai Sutan Maradewa.

Maka dari itu, analisis struktur perlu dilakukan untuk melihat seperti apa struktur dramatik cerita menggunakan pengembangan plot dramatik Aristoteles yang dijelaskan dalam buku *The Architecture of Drama*, dibagi menjadi tujuh tahap, meliputi: 1) *The Leading Character*, merupakan tokoh yang menjadi penggerak alur dalam cerita (tokoh utama); 2) *The Inciting Incident*, berarti kejadian yang menyebabkan tokoh utama tidak seimbang; 3) *Objective*, adalah tujuan, usaha, atau upaya yang dilakukan tokoh utama untuk mengembalikan keseimbangannya; 4) *Obstacle*, ialah hambatan atau rintangan yang membuat tokoh utama kesulitan dalam mencapai tujuannya; 5) *The Crisis*, merupakan keputusan sulit (biasanya final) yang dilakukan tokoh utama untuk mengatasi rintangannya; 6) *The Climax*, adalah pertarungan terakhir

yang dihadapi tokoh utama melawan rintangannya. Titik ini akan menjadi penentu apakah tokoh utama gagal atau berhasil; dan 7) *The Resolution*, merupakan gambaran yang dibuat sebagai hasil dari klimaks (Letwin, dkk., 2008: 1-2).

### **Fungsi dan Peranan**

Untuk melihat sejauh apa pertumbuhan dan perkembangan *Randai Sutan Maradewa* di Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman akan didekati menggunakan teori fungsi dan peranan. Fokus dari fungsi dan peranan ini akan dilihat dari sudut pandang internal dan eksternal. Internal dalam hal ini dimaksudkan adalah pelaku *randai* itu sendiri dan eksternal adalah masyarakat sekitar Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman.

Mengacu pada pendapat Soedarsono (1998: 54) mengatakan, apabila dicermati dengan seksama, ternyata seni pertunjukan memiliki fungsi yang sangat kompleks dalam kehidupan manusia (Soedarsono, 1998: 54). Seni pertunjukan juga memiliki berbagai fungsi, R.M Soedarsono membagi fungsi seni pertunjukan menjadi fungsi primer dan fungsi sekunder. Secara garis besar, fungsi utamanya adalah sebagai sarana ritual, hiburan pribadi dan persentasi estetis.

### **METHOD**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Metode ini ditujukan untuk memberikan gambaran terhadap keadaan data, adapun tujuan penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan situasi yang diteliti dengan dukungan

data yang didapat dari studi kepustakaan, studi dokumentasi, dan hasil wawancara sehingga mampu memperkuat analisa peneliti saat menarik suatu kesimpulan. Dalam analisis deskriptif, data-data dipaparkan dalam bentuk tertulis dan bisa disajikan dalam bentuk grafik, diagram, dan tabel guna mempermudah memahami data. Bogdan dan Taylor menguraikan metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan yang berhubungan dengan makna, nilai, serta pengertian. Oleh karena itu, kualitatif memiliki sifat holistik, yaitu penafsiran terhadap data dalam hubungannya terhadap berbagai aspek yang mungkin ada. Pendekatan deskriptif mengumpulkan data-data berupa teks, kata-kata, simbol, gambar walau data yang dikumpulkan mungkin bersifat kuantitatif (Kaelan, 2012: 5).

Data utama dalam penelitian ini berbentuk teks lakon *Randai Sutan Maradewa* yang kemudian didukung oleh cuplikan dokumentasi video. Lakon *Randai Sutan Maradewa* di dapat melalui pengurus Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman, maka dapat dikatakan bahwa data primer dari penelitian adalah Lakon *Randai Sutan Maradewa*. Sementara itu, dokumentasi video sebagai data pendukung di dapat melalui kanal youtube Eron Sikoembang dan Ary Sikoembang. Dalam dokumentasi video tersebut, *Randai Sutan Maradewa* tidak direkam secara utuh tetapi lebih pada per bagian, sehingga agak menyulitkan dalam proses analisis.

Lebih lagi, dokumentasi video

tersebut, bukanlah dokumentasi dari Randai *Sutan Maradewa* saat mengikuti Festival Randai se—Sumatera Barat. Dokumentasi video ini adalah dokumentasi video Randai *Sutan Maradewa* yang dipentaskan saat Nagari Anduriang mengadakan Festival Kesenian Tradisional Randi tingkat kecamatan. Selanjutnya, sumber lisan berupa keterangan dan penjelasan langsung dari tim produksi dan pihak-pihak terkait yang dirasa dapat memberikan saran dan petunjuk untuk membantu menjawab penelitian ini.

Observasi dilakukan dengan langsung terjun ke lapangan.. Observasi dilakukan dengan beberapa narasumber, yaitu pencipta, pelaku, dan masyarakat di Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman.

Prosedur analisis data dilakukan untuk mengetahui jawaban dari rumusan penelitian dengan menggunakan teori-teori pendukung sesuai permasalahan yang dibahas. Langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah: 1) Validasi data dengan membandingkan data yang diperoleh dari studi kepustakaan, studi dokumentasi, dan wawancara; 2) Reduksi data dengan menuliskan semua data yang diperoleh di lapangan ke dalam uraian serta memilah atau mengelompokan jenis data; 3) Klasifikasi data; 4) dan Penafsiran dan interpretasi; 5) Penarikan kesimpulan atas data (Kaelan, 2012: 132-133).

Proses analisis data dilakukan setelah menemukan data di lapangan. Berdasarkan data yang didapat melalui studi pustaka, observasi dan wawancara. Data wawancara yang telah

direkam, kemudian ditranskripsikan. Proses transkripsi hasil wawancara ini bertujuan untuk mengambil informasi yang diperlukan dan relevan dengan permasalahan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### **Struktur Dramatik Randai *Sutan Maradewa***

Struktur merupakan suatu susunan yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan. Untuk mencapai sebuah struktur yang baik unsur-unsur tersebut tidak bisa berdiri sendiri, karena unsur-unsur yang terdapat pada lakon merupakan sesuatu yang saling berhubungan. Struktur dramatik merupakan kesatuan peristiwa yang memuat unsur-unsur plot. Selain memelihara kesinambungan hukum sebab-akibat dari awal dan selain akhir cerita, plot digunakan untuk dapat mengungkapkan pikiran dan lebih melibatkan pikiran dan perasaan pembaca atau penonton dalam ceritanya, pengarang mempergunakan struktur dramatik (Sumardjo, 1994: 142).

Struktur dramatik merupakan rangkaian peristiwa yang disusun dan dibangun serta saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir cerita. Untuk menjabarkan struktur dramatik Randai *Sutan Maradewa*, digunakan susunan struktur dramatik yang dikemukakan oleh David Letwin dalam buku *The Architecture of Drama*. Letwin dalam bukunya menyusun urutan struktur dramatik lakon menjadi: *Plot; Character; Theme; Genre and Style*. Berdasarkan pembagian tersebut,



penulis menambahkan pembacaan atas latar untuk kebutuhan akademis.

### 1. Plot

Hasanuddin menjelaskan plot adalah hubungan antara satu peristiwa atau sekelompok peristiwa dengan peristiwa yang lain (Hasanuddin, 1996: 60). Artinya, plot sebagai rangkaian peristiwa-peristiwa atau sekelompok peristiwa yang saling berhubungan secara kausalitas akan menunjukkan kaitan sebab-akibat. Sebagai salah satu unsur yang membangun drama, plot tidak mungkin diabaikan. Plot sebagai jalinan cerita atau kerangka cerita dari awal sampai akhir. Jalinan ini ditentukan oleh konflik dalam cerita yang digambarkan dengan kontradiksi atau pertentangan dua orang tokoh atau lebih dalam mempertahankan pemikiran masing-masing.

Drama sering disebut sebagai seni krisis yang membangun perkembangan peristiwa demi peristiwa secara bertahap sekaligus mampu menciptakan perubahan emosi penikmatnya secara cepat. Sebagai seni yang paling terkonsentrasi dan intens, drama memperoleh sebagian besar intensitas plotnya. David Letwin dalam bukunya menjelaskan, bahwa adanya plot bukan saja melibatkan alur cerita, akan tetapi plot juga merupakan satu rentang waktu dan ruang yang dibangun atas aksi dramatik oleh aktor. Itu sebabnya, Aristoteles, menyatakan bahwa jiwa dari tragedi adalah plot dan ke dua adalah karakter (Letwin, dkk., 2008: 18-51).

#### a. The Leading Character

*Leading Character*, tokoh yang menjadi penggerak alur dan biasanya

tokoh yang menjadi pusat perhatian. Tokoh utama adalah tokoh yang berjuang untuk mencapai beberapa tujuan dalam sebuah naskah lakon. Tokoh utama tidak hanya tokoh yang intens berada dalam setiap adegan namun lebih mendasar pada tokoh yang memiliki keinginan, tindakan dan nasib mencapai tujuannya yang melibatkan penonton dalam perjalanan konflik sebuah lakon. David Letwin, dalam buku *The Architecture of Drama* mengatakan bahwa:

*The leading character is the central player in a struggle to achieve some goal. The leading character must also be able to put up an extended struggle to seek readjustment. Finally, the leading character is used to illustrate the author's point of view on the subject matter.* (Letwin, dkk., 2008: 6-9)

Tokoh utama dalam Randai *Sutan Maradewa* adalah Maradewa. Hal ini dikarenakan tokoh Maradewa memiliki kriteria sebagai berikut: 1) Tindakan tokoh Maradewa memiliki pengaruh terhadap jalinan konflik dalam Randai *Sutan Maradewa*; 2) Tokoh Maradewa memiliki posisi yang penting dalam menggerakkan alur cerita; 3) Tokoh Maradewa memiliki cara dan kesempatan untuk mencapai tujuannya dalam cerita; 4) Tokoh Maradewa dihadirkan sebagai gambaran umum pemuda di Minangkabau; dan 5) Tokoh Maradewa merupakan sosok pemuda ideal Minangkabau dan mewakili pikiran dari penulis lakon.

#### b. The Inciting Incident

*The Inciting Incident*, kejadian yang menyebabkan tokoh tidak seimbang. Penceritaan sebuah drama,

baik sebelum awal cerita atau setelah dimulai, biasanya tokoh utama dihadapkan pada sebuah keadaan yang menyebabkan dirinya tidak seimbang. Inilah yang dimaksud dengan insiden, dimana tokoh utama diharapkan dapat mengembalikan keseimbangan yang telah terganggu. Perjuangan untuk mencapai penyesuaian inilah yang menentukan panjang atau pendeknya jalan cerita awal, tengah, dan akhir. Kejadian yang menyebabkan tokoh utama kehilangan keseimbangannya terlihat di babak pertama dan kedua. Pada babak pertama terlihat niat Maradewa ingin menemui kekasihnya, Rosmita. Dikabarkan antara Rosmita dan Maradewa sudah lama tak bertemu. Hal ini dapat dibuktikan melalui dialog berikut:

**ROSMITA:**

*o uda nan tampek sayang*  
(Oh abang yang dicinta)  
*kama uda salamoko*  
(Kemana abang selama ini)  
*siang jo malam uda tabayang*  
(Siang dan malam teringat abang)  
*mitalah laruih dek bacinto*  
(Mita sudah larut dalam percintaan)  
*siang manjadi angan-angan*  
(Siang telah menjadi angan)  
*malam manjadi buah mimpi*  
(Malam telah menjelma mimpi)  
*raso kaputuih dek janjian*  
(Rasanya telah terbayarkan)  
*sabablah lazim maso kini*  
(Sebab telah lazim dimasa sekarang)

*putuih bacinto apo kadayo*  
(Apalah daya jika putus bercinta)  
*tali putuih dapek diuleh*  
(Putuspun dapat disambung)

*nak sanang dalam kiro-kiro*  
(Agar sama-sama tenang)  
*bari dek uda kato nan jaleh*  
(Berikan kepastian)

**MARADEWA:**

*rosmita manga baitu*  
(Mengapa engkau begitu)  
*usah disabuik putuih bacinto*  
(Janganlah bersedih putus hubungan)  
*jalan bakelok bakeh lalu*  
(Jalan berliku yang dilewati)  
*mangko talambek uda tibo*  
(Makanya Abang terlambat datang)

*alangkah suliknyo mencari jalan*  
(Betapa sulitnya mencari jalan)  
*malakik sampai kamari*  
(Hingga sampai disini)  
*tak mungkin putuih janjian*  
(Tak mungkin putus begitu saja)  
*batambah tagok nan ka lai*  
(Harusnya dapat diperkuat)

*tiok hari darah tasirok*  
(Setiap hari berdebar rasa di dada)  
*antah apolah nan katibo*  
(Entah apalah yang akan terjadi)  
*siang malam mato tak lalok*  
(Siang malam tak bisa tidur)  
*malakik kito batamu muko*  
(Sampai kita bertemu)

**c. Objective**

*Objective*, adalah tujuan atau usaha yang dilakukan tokoh utama untuk mengembalikan keseimbangannya. *Objective* dalam cerita randai *Sutan Maradewa*, ditandai ketika tokoh Maradewa mencoba meyakinkan Rosmita akan keteguhan cintannya. Hal ini dapat dilihat melalui kutipan dialog di bawah

ini:

### **MARADEWA:**

*rosmita manga baitu*

(Mengapa engkau begitu)

*usah disabuik putuih bacinto*

(Janganlah bersedih putus hubungan)

*jalan bakelok bakeh lalu*

(Jalan berliku yang dilewati)

*mangko talambek uda tibo*

(Makanya Abang terlambat datang)

*alangkah suliknyo mencari jalan*

(Betapa sulitnya mencari jalan)

*malakik sampai kamari*

(Hingga sampai disini)

*tak mungkin putuih janjian*

(Tak mungkin putus begitu saja)

*batambah tagok nan ka lai*

(Harusnya dapat diperkuat)

*tiok hari darah tasirok*

(Setiap hari berdebar rasa di dada)

*antah apolah nan katibo*

(Entah apalah yang akan terjadi)

*siang malam mato tak lalok*

(Siang malam tak bisa tidur)

*malakik kito batamu muko*

(Sampai kita bertemu)

#### **d. Obstacle**

*Obstacle*, adalah hal-hal yang menjadi rintangan atau hambatan yang membuat tokoh utama mengalami kesulitan untuk mencapai tujuannya. Selain dari itu, rintangan atau hambatan dalam drama harus dapat memberikan konflik dan membuat suatu ketegangan besar dan rintangan harusnya dapat membantu menciptakan empati penonton. Singkatnya, *obstacle* adalah kekuatan yang berada di antara karakter utama dan tujuannya. Letwin membagi rintangan (*obstacle*) menjadi dua, yaitu

*internal obstacle*, yaitu rintangan yang berasal dari dalam diri tokoh utama; dan *external obstacle*, yang berarti rintangan yang datang dari luar diri tokoh utama. *Obstacle* dalam cerita *Sutan Maradewa* ditandai saat kedatangan Maradewa menemui mamaknya, Sutan Palimo. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kutipan dialog berikut:

#### **SUTAN PALIMO:**

*Maradewa mudo nan manjo*

(Maradewa yang muda)

*Heranlah mamak maagaki*

(Heranlah paman melihatnya)

*Baa kok waang tibo disiko*

(Bagaimana bisa sampai disini)

*Apo mukasuik nan waang cari*

(apakah yang kau cari)

*Indak waang batanyo-tanyo*

(Tanpa ada kau bertanya)

*Dak ado sudi jo siasek*

(Tak ada keikhlasan dan siasat)

*Marusak adaik jo agamo*

(Merusak adat dan agama)

*Pantang mamak nan ang buek*

(Kebencian paman yang dilakukan)

*Adaik dimano nan waang pakai*

(Adat darimana yang terapkan)

*Cupak dimano nan ang isi*

(Norma darimana yang dipelajari)

*Jawab sugiro kato denai*

(Jawablah secepatnya tanya paman)

*Sabalun waang den tangani*

(Sebelum kau dimarahi)

#### **e. The Crisis**

*The Crisis* dalam bahasa Indonesia, krisis yang berarti keadaan

yang sangat parah dan berbahaya. Krisis ditandai dengan keputusan sulit yang harus diambil oleh tokoh utama, biasanya bersifat final untuk mengatasi rintangan yang dialaminya. Krisis sering juga disebut dengan *showdown*. Artinya, serangan paling kuat yang dihasilkan oleh rintangan untuk menghalangi tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Pada akhir adegan krisis, tokoh utama membuat keputusan, tindakan yang diharapkan dapat membantunya mencapai tujuan. Keputusan krisis kadang-kadang diucapkan secara lisan, kadang-kadang dibuat jelas melalui pemikiran aktor, atau kadang-kadang kombinasi pemikiran dan tindakan fisik. *The crisis* pada lakon *Sutan Maradewa* dapat dilihat dari kutipan dialog di bawah ini:

#### **SUTAN SARI ALI:**

*Manolah urang sutan palimo*  
(Dimana Sutan Palimo)  
*Jo diri bujang maradewa*  
(Serta bujang Maradewa)  
*Bariluruiah kami batanyo*  
(Berilah izin kami bertana)  
*Kami batanyo caro bana*  
(Kami ingin bertanya dengan kebenaran)

*Di hari sahari cako*  
(Sehari ini)  
*Dapek curito di urang banyak*  
(Dapat kabar dari masyarakat)  
*Nan kami danga curitonyo*  
(Yang kami dengar ceritanya)  
*Antah iyo antah indak*  
(Entah benar atau tidak)  
*Kaba kok ado nan di daah*  
(apakah ada kabar yang akan dibantah)  
*Kok duto kami tak tahu*

(Jika fitnah kami tak tahu)  
*Maradewa lah dapek tuah*  
(Maradewa sudah dapat ijin)  
*Inyo ka jadi urang baru*  
(Apakah akan melepas masa lajang)

*Tuah tapancang di nagari*  
(Ijin sudah terdengar di nagari)  
*Bungo taserak sadang kambang*  
(Bunga bertumpahan sedang mekar)  
*Baitu caritonyo tadi pagi*  
(Sepertilah cerita hari ini)  
*Kami mandanga sangai sanang*  
(Senang hati kami mendengarkannya)

*Antah iyo antahnyo bukan*  
(Benar atau tidak)  
*Sombong cimeeh banyak kini*  
(Sombong dan cemooh di masyarakat)  
*Oh palimo cubo banakan*  
(Oh Palimo tolong jelaskan)  
*Ndak sanang pulo hati kami*  
(Biar kami puas)

#### **f. The Climax**

Letwin mengatakan bahwa *the climax* merupakan pertarungan terakhir tokoh utama dengan rintangan yang menimbulkan keputusan sulit. Pada tahap ini, dapat diketahui bahwa apakah tokoh utama berhasil atau gagal. Singkatnya, klimaks merupakan pertikaian dan biasanya paling intens dengan kekuatan yang berasal dari tokoh antagonis, yang menghambat perjalanan tokoh utama untuk mencapai tujuannya. Klimaks dalam lakon *Sutan Maradewa* dapat dilihat dari kutipan dialog berikut:

#### **MANTI KO RAJO:**

*Baa palimo basibunyi*  
(Kenapa Palimo diam)

*Disangko galeh kabalabo*  
(Disangka akan dapat untung)  
*Malu palimo malu kami*  
(Malu Palimo malu kami)  
*Sakampung awak di balanyo*  
(Sekampung kita mendapatkan masalah)

*Maradewa mencari tuah*  
(Maradewa mencari kebenaran)  
*Anak ketek baru kagadang*  
(Anak kecil yang baru dewasa)  
*Tagadang tabek sawah tengah*  
(Tergadai harta di Sawah Tengah)  
*Basabab di urang surang*  
(Karena kau seorang)

*Indak bahati jo bajantung*  
(Apakah kau tak punya perasaan)  
*Lah nak mencari cari tuah*  
(Hingga ingin mencari kebenaran sendiri)  
*Cadiak ang nan manjua kampung*  
(Bisanya kau menggadaikan kampung)  
*Nak bagak ang kami alah*  
(Keberanian kau kami sudah tahu)

*Sanagari urang kamalu*  
(Sekampung orang menanggung malu)  
*Indak kasadang di waang sajo*  
(Tidak cukup oleh kau seorang)  
*Usah ang buek nan baitu*  
(Janganlah kau berbuat begitu)  
*Bapikie lah waang andak nyo*  
(Harusnya kau pikir sebelum bertindak)

### **Sutan maradewa:**

*Manolah waang mantiko rajo*  
(Oh Mantiko Rajo)  
*Kalian usah banyak kecek*  
(Jangan terlalu banyak bicara)  
*Muluik kalua tak bahinggo*  
(Kata-kata kasar yang dilontarkan)

*Samantang aden paja ketek*  
(Meskipun saya masih kecil)

*Kini baitu dikalian*  
(Sekarang begini saja)  
*Kalian babaliak malah pulang*  
(Kalian pulanglah dulu)  
*Kok bagak kadikatokan*  
(Kalau hanya berlagak jagoan disini)  
*Lah sadang di denai surang*  
(Tidak cukup buat saya sendiri)

*Limo kaum duo baleh koto*  
(Limo kaum dua belas Koto)  
*Sembilan koto di dalam*  
(Sembilan koto di dalamnya)  
*Duo baleh anak kotonyo*  
(Dua belas anak kotonyo)  
*Buliah den hitam den putiahkan*  
(Biarku jelaskan)

*Sahinggo guguk sikaladi*  
(Sehingga Guguk Sikaladi)  
*Sampai katanjuang aue cini*  
(Sampai ke Tanjung Aur Cini)  
*Kok bagak bukiah di uji*  
(Jika kalian pahlawan bisa diuji)  
*Buliah dicibo padeh lado*  
(Bisa dicoba pedasnya)  
*Kini baitu dikalian*  
(Sekarang begini saja)  
*Usah lai banyak kato kato*  
(Usahlah banyak berkata-kata)  
*Bukak lah langkah dari sinan*  
(Silahkan mulai dari situ)  
*Kito cibo sakali nangko*  
(Biar kita coba sekali ini)

### **g. The Resolution**

*The resolution* merupakan upaya yang dibuat sebagai penyeimbang hasil dari klimak. Resolusi tidak perlu harus lama, seperti tokoh Tony sebagai *leading character* dalam *Dial M for*

*Murder* yang membuat penyesuaian dan melakukannya tanpa mengucapkan sepatah kata pun. Resolusi tidak hanya memunculkan pertikaian pada penutupan tetapi juga harus melakukan hal yang sama untuk subplot yang terkait dengan plot utama. Resolusi didefinisikan sebagai bagian dari kisah dramatis yang terjadi setelah klimaks dan menjadi akhir cerita, bisa jadi tokoh utama mencapai tujuannya

dalam adegan klimaks atau gagal dalam mencapai tujuannya. Maka dari itu, resolusi dalam lakon *Sutan Maradewa*, terjadi setelah perkelahian antara Matiko Rajo dan Sutan Maradewa. Pengarang cerita tidak menulis bentuk resolusi dalam teks cerita, akan tetapi resolusi digambarkan dengan kepergian Maradewa ke Perantauan.

#### analisis tokoh berdasarkan penokohan dalam lakon "Sutan Maradewa":

No.	Tokoh	Jenis dan Kedudukan	Karakter
1	Maradewa	Protagonis	Round character
2	Mantiko Rajo	Antagonis	Round character
3	Mandeh Suriani	Deutragonis	Round character
4	Datuak Mangkudun Sati	Deutragonis	Round character
5	Sutan Mudo	Foil	Round character

No.	Aspek	Deskripsi
1	Tema	"Sutan Maradewa" mengangkat tema mayor tentang "kekuasaan otoriter" yang tercermin dalam perjuangan Maradewa untuk menikahi kekasihnya dan konflik dengan Mantiko Rajo.
		Tema minor berkaitan dengan upaya penyampaian pandangan, ide, atau gagasan penulis terhadap pembaca, seperti konfrontasi antara keinginan individu dengan takdir yang ditentukan.
2	Gaya dan Genre	Lakon ini dikategorikan sebagai tragedi dengan gaya representasional. Tragedi menghadirkan pengalaman emosi melalui identifikasi tokoh-tokoh utama, sementara gaya representasional menampilkan kisah kehidupan manusia secara realistis.
3	Latar	Latar tempat dalam lakon ini adalah Nagari Sikaladi, Pariangan, dan sekitarnya. Budaya Minangkabau menjadi latar budaya dengan penggunaan

No.	Aspek	Deskripsi
		Bahasa Minang, Petatah-petitih, dan penamaan tokoh. Latar waktu dan suasana tidak tergambarkan secara eksplisit.

## PEMBAHASAN

### Sejarah dan Perkembangan Randai di Minangkabau

Randai adalah salah satu jenis seni pertunjukan tradisional yang berasal dari provinsi Sumatera Barat. Memadukan unsur tari, teater, musik dan sastra lisan, pertunjukan ini memiliki gerak yang atraktif dan dramatis. Randai merupakan bagian dari budaya Minangkabau dan telah menjadi warisan budaya yang berharga bagi masyarakat daerah tersebut. Kisah Randai berakar dari tradisi lisan dan mitologi masyarakat Minangkabau yang kaya. Awalnya, randai digunakan sebagai media komunikasi antar suku atau kelompok masyarakat di pedalaman Sumatera Barat. Pertunjukan ini menyampaikan pesan-pesan penting seperti kisah kepahlawanan, persatuan dan tekad dalam menghadapi tantangan.

Chairul Harun menyebutkan randai berasal dari kata andai atau handai. Keduanya memiliki arti berbicara seakan mengibaratkan, kias, pantun serta petatah petitih. Penuturan dalam dialog randai dimainkan oleh para tookh yang mengambil pengandaian atau perumpamaan kepada cerminan kehidupan bermasyarakat (Harun dalam Zulkifli, 1993: 51).

Berangkat dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa randai merupakan salah satu bentuk teater

tradisional yang lahir dan tumbuh di tengah masyarakat Minangkabau. Mursal Esten menuliskan bahwa setidaknya ada 4 (empat) unsur yang terdapat dalam randai, diantaranya; 1) Adanya cerita yang dimainkan, 2) Adanya dendang (gurindam), 3) Adanyanya gerak tari yang bersumber dari gerakan silat Minangkabau (galombang), 4) Adanya dialog dan acting (lakuan) dari pemain yang memerankan tokoh (Esten, 1993: 35).

Sejak tahun 1980-an, randai mulai dikenal oleh masyarakat luas di Indonesia dan bahkan dunia internasional. Hal ini terjadi karena adanya upaya dari para seniman dan budayawan untuk mengangkat dan melestarikan seni budaya tradisional Indonesia, termasuk randai. Dalam perkembangannya, randai tidak hanya dipertunjukkan sebagai hiburan semata, namun juga sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya. Saat ini, banyak sekolah dan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pelajaran randai sebagai salah satu mata pelajaran seni budaya. Selain itu, randai juga sering ditampilkan dalam acara-acara resmi, seperti pernikahan adat atau festival budaya.

Seperti juga kesenian tradisi lainnya, tidak ada catatan pasti yang menyebutkan kapan randai lahir. Namun dari beberapa penelitian menyebutkan bahwa randai tercipta dan dimainkan oleh anak-anak muda di suatu sasaran atau perguruan silat. Pada mulanya, anak laki-laki di

Minangkabau harus mampu membela diri dengan mempelajari ilmu beladiri yang disebut silat. Gerak-gerak silat, yang disebut juga pancak (pencak) bila dilakukan pengulangan terasa cukup ritmis dan dinamis sehingga kalau distilir akan nampak lebih indah, bahkan menyerupai suatu tari. Lalu, gerak-gerak tersebut dilakukan secara melingkar yang terkadang membentuk rantai pertanda kekompakan. Semua pemain mengenakan celana latihan silat yang disebut galembong sehingga ketika celana galembong tersebut ditepuk secara serentak akan menimbulkan bunyi yang khas, bagaikan deburan ombak di pantai.

Pertunjukan Randai awalnya dipentaskan di area terbuka, dengan penonton duduk melingkar mengelilingi para penampil. Namun seiring berjalannya waktu, Randai pun tampil di panggung teater, beradaptasi dengan perangkat teknologi modern. Unsur-unsur penting dalam Randai adalah tarian dan gerak tubuh yang dinamis, diiringi oleh alat musik tradisional seperti gandang (gendang), saluang (seruling), talemong (gendang kecil) dan rabab (alat musik petik). Selain itu, cerita yang dituturkan dalam pameran Randai juga dipengaruhi oleh cerita sastra lisan Minangkabau, seperti "Malin Kundang" atau "Rantau Nan Taman". Dalam pertunjukan Randai, para penari dan pengisi acara berdandan dengan pakaian tradisional Minangkabau yang indah dan berwarna-warni. Gerakan mereka didasarkan pada sistem pengkodean yang kompleks yang mengandung makna dan simbol tertentu.

Randai juga dianggap sebagai bentuk seni populer yang mencerahkan

dan menghibur, serta sarana untuk menyampaikan pesan moral dan sosial kepada masyarakat. Selain itu, Randai juga merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya masyarakat Minangkabau yang patut dilestarikan dan dimajukan. Dalam beberapa tahun terakhir, pemerintah Sumbar dan berbagai kelompok masyarakat berusaha melestarikan seni pertunjukan Randai melalui program pendidikan dan festival budaya. Hal ini dilakukan agar generasi muda juga dapat mempelajari dan melestarikan tradisi kesenian Randai yang kaya dan bernilai tinggi.

Randai *Sutan Maradewa* merupakan kesenian tradisional yang berasal dari Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman. Seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, tahun 2006 randai ini pernah menjuarai suatu Festival Randai se—Sumatera Barat yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat. Randai *Sutan Maradewa* ini ditulis oleh seorang tetua di Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman yang kerap disapa dengan *Mak Muluik*. Mulanya, Randai *Sutan Maradewa* disiapkan untuk menyambut tamu-tamu yang datang saat hari-hari besar di Nagari dan sebagai sarana hiburan untuk masyarakat setempat. Penyambutan ini bisa berupa kedatangan pemerintah atau pisah sambut bagi para perantau yang berasal dari Nagari Anduriang. Tentunya, dengan adanya Randai *Sutan Maradewa* dapat menjadi ikonik untuk Nagari Anduriang.

### **1. Peran Randai dalam Budaya Minangkabau**



Randai memiliki peran penting dalam budaya Minangkabau karena mampu melestarikan nilai-nilai adat dan mengajarkan moral kepada generasi muda. Pertunjukan ini juga menjadi ajang untuk mempererat tali persaudaraan antar warga masyarakat. Randai juga menjadi daya tarik wisata budaya bagi Sumatera Barat dan Indonesia secara keseluruhan. Banyak wisatawan yang datang ke daerah tersebut untuk menyaksikan pertunjukan randai dan belajar tentang budaya Minangkabau.

Di Minangkabau, Randai merupakan kesenian *pamenan rang mudo* (permainan anak muda). Randai adalah suatu bentuk kesenian lama, yang dapat juga dikatakan seni drama, tari, dan suara khas Minang. Dikatakan “drama” karena suatu “kaba” yang dipertunjukkan diperankan oleh pelakunya melalui gerak (*action*). Antarwacana dialog), semita (*mimic*). Ada pula dimulai dengan sejenis prolog, sekali-kali berisikan prolog. Randai memiliki peran yang sangat penting sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Minangkabau di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Randai mencerminkan kekayaan budaya Minangkabau dalam bentuk seni pertunjukan. Pertunjukan ini memperlihatkan cerita-cerita khas Minangkabau, seperti mitologi, legenda, dan kisah kepahlawanan, yang melekat dalam ingatan dan kehidupan sehari-hari masyarakat Minangkabau.

Randai merupakan warisan budaya turun temurun dari generasi ke generasi. Sejak dulu, Randai telah menjadi bagian integral dalam perayaan adat, upacara, dan tradisi masyarakat Minangkabau. Kehadiran

Randai di berbagai peristiwa dan perayaan menjadikannya sebagai warisan yang dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat Minangkabau. Randai menjadi simbol identitas budaya Sumatera Barat dan menjadi bagian dari kebanggaan orang Minangkabau. Ketika Randai dipentaskan, tidak hanya menjadi pertunjukan seni belaka, tetapi juga menjadi wujud keberadaan dan keunikan budaya lokal yang harus dijaga dan dikenalkan kepada generasi muda.

Randai berfungsi sebagai alat untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada dunia. Sebagai salah satu seni pertunjukan tradisional yang mencerminkan kekayaan budaya Indonesia, Randai berkontribusi dalam memperkenalkan keberagaman seni dan budaya Indonesia ke tingkat internasional. Randai juga menjadi sarana pembelajaran bagi generasi muda tentang sejarah, nilai-nilai, dan tradisi masyarakat Minangkabau. Melalui pementasan Randai, nilai-nilai moral, sosial, dan religius dapat ditanamkan kepada generasi penerus, sehingga mereka memahami dan menghargai warisan budaya nenek moyang mereka.

Tidak hanya itu, Randai juga menjadi sarana untuk memperkuat rasa kebersamaan dan persatuan dalam masyarakat Minangkabau. Pertunjukan randai ini melibatkan partisipasi berbagai kelompok masyarakat dan seniman, menciptakan ikatan sosial dan solidaritas di antara mereka. Secara keseluruhan, Randai bukan hanya sekadar seni pertunjukan, tetapi merupakan identitas budaya dan jati diri masyarakat Minangkabau. Pengakuan dan pelestarian Randai

sebagai warisan budaya merupakan langkah penting dalam menjaga keberagaman budaya Indonesia dan melestarikan nilai-nilai lokal yang unik.

### **Randai sebagai Identitas Nagari di Minangkabau**

Sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Minangkabau yang berasal dari daerah Nagari di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Nagari merupakan unit kecil dalam sistem pemerintahan tradisional masyarakat adat Minangkabau. Nagari di Minangkabau dipimpin oleh seorang Kepala Nagari yang disebut "Wali Nagari" yang merupakan kepala adat dan pemimpin masyarakat di tingkat Nagari. Dalam konteks Nagari di Minangkabau, Randai memiliki peran yang penting sebagai ekspresi budaya dan identitas lokal. Pertunjukan Randai sering kali diadakan dalam berbagai acara penting di Nagari, seperti perayaan hari besar agama, pernikahan, pesta panen, dan acara adat lainnya. Randai menjadi bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat Minangkabau di Nagari.

Randai menggabungkan berbagai unsur seni, termasuk tari, drama, musik, dan dialog. Pertunjukan ini biasanya melibatkan banyak orang, baik pria maupun wanita, yang berkolaborasi untuk menyajikan cerita atau adegan yang menarik. Pementasan Randai dipandu oleh seorang sutradara atau pemimpin pertunjukan yang disebut "Pandeka Nagari." Cerita yang dibawakan dalam Randai bisa beragam, termasuk kisah-kisah legenda lokal, mitos, cerita rakyat, atau peristiwa sejarah yang relevan dengan Nagari. Pertunjukan Randai juga sering kali

menyampaikan pesan moral, nasihat, atau nilai-nilai budaya yang dianggap penting bagi masyarakat Minangkabau. Dalam pelaksanaannya, Randai juga mencerminkan filosofi masyarakat Minangkabau yang menghargai kesetaraan gender. Baik pria maupun wanita berperan aktif dalam pertunjukan ini, termasuk sebagai penari, aktor, atau pemain musik. Ini menunjukkan adanya peran dan kesempatan yang sama bagi kedua jenis kelamin dalam ekspresi seni dan kebudayaan Minangkabau.

Di era modern ini, penting untuk terus mendukung dan melestarikan seni Randai sebagai bagian dari warisan budaya Minangkabau. Upaya untuk mempromosikan dan mempertahankan seni ini akan membantu menjaga keberlanjutan identitas budaya Nagari di Minangkabau dan memastikan bahwa nilai-nilai tradisional tetap relevan bagi generasi mendatang. Sebagai bentuk seni tradisional Minangkabau yang berakar dari Nagari atau masyarakat adat Minangkabau. Dalam konteks ini, "Nagari" merujuk pada sistem pemerintahan tradisional yang digunakan oleh suku Minangkabau di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Nagari adalah entitas pemerintahan setingkat desa yang diorganisir oleh masyarakat adat Minangkabau berdasarkan pada struktur kekerabatan matrilineal. Nagari memiliki kekhususan dalam sistem pemerintahan dan norma-norma sosial budaya yang unik.

Randai berperan sebagai salah satu identitas kuat bagi Nagari dan masyarakat Minangkabau secara keseluruhan. Sebagai identitas bagi

Nagari, Randai mencerminkan kearifan lokal dan kekayaan budaya masyarakat Minangkabau. Seni ini tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai adat dan cara hidup masyarakat adat Minangkabau. Namun, perlu diingat bahwa perkembangan budaya selalu berubah seiring waktu. Identitas budaya suatu masyarakat dapat mengalami perubahan dan adaptasi untuk tetap relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting untuk terus melestarikan dan menghormati warisan budaya seperti Randai sebagai bagian dari identitas Nagari dan masyarakat Minangkabau.

### **Penciptaan hingga Pementasan Randai Sutan Maradewa**

Randai Sutan Maradewa dipentaskan untuk pertama kali pada Ajang Festival Randai se—Sumatera Barat di Taman Budaya Provinsi Sumatera Barat. Di Festival tersebut, Randai Sutan Maradewa menjadi peserta randai terbaik. Dengan prestasi yang telah diperoleh, Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman mendapat perhatian lebih dari Bupati Kabupaten Padangpariaman saat itu, Muslim Kasim. Perhatian ini membuat Nagari Anduriang mendapat penghargaan dan apresiasi dari Bupati. Selain itu, Bupati juga memberikan hadiah berupa perlengkapan dan alat kesenian untuk Nagari. Harapannya, agar kesenian-kesenian dan budaya ini tetap terjaga dan terlestarikan.

Setelah festival itu, Randai Sutan Maradewa pernah dipentaskan beberapa kali. Pementasan itu ditujukan untuk menghadiri undangan.

Seringkali, pementasan Randai Sutan Maradewa dihadirkan dalam acara sunatan dan hajatan pesta perkawinan. Sayangnya, jejak digitalnya pun sangat terbatas. Berdasarkan penelusuran, ditemukan pementasan Randai Sutan Maradewa pada Desember 2019. Pementasan itupun juga diadakan di Nagari Anduriang sebagai Tuan Rumah dalam festival Randai se—Kecamatan 2 x 11 Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman.

Seperti randai-randai yang berada di nagari lain di wilayah Sumatera Barat, Penciptaan Randai Sutan Maradewa bisa dikatan berasal dari kegiatan-kegiatan komunitas masyarakat di Nagari Anduriang, Kayu Tanam. Ide penciptaan randai bisa saja bermula pada senda-gurau atau obrolan di lapau dari masyarakat. Biasanya, dipikirkan dan dilakukan secara bersama-sama menyampaikan cerita-cerita penting dan ditujukan untuk memperingati peristiwa-peristiwa tertentu.

Cerita yang diangkat dalam penciptaan randai yang paling banyak ditemukan berasal dari warisan lisan. Biasanya cerita randai yang dimainkan bersal dari cerita-cerita, legenda, dan mitologi yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui bentuk lisan dan pertunjukan. Jika dilihat dari proses seperti ini, maka sangat rentan akan terjadi perubahan dalam penggarapan cerita randai selanjutnya. Hal ini dikarenakan tidak adanya budaya tulisan dalam penyampaian cerita. Pertimbangan kedua dalam proses penciptaan randai adalah adanya nilai budaya dan keagamaan. Randai membawa pesan-pesan moral, religius, dan sosial yang penting bagi

masyarakat Minangkabau. Nilai-nilai ini tercermin dalam cerita-cerita Randai yang mengajarkan tentang kepahlawanan, persaudaraan, persatuan, dan keadilan.

Meskipun Randai tidak memiliki satu pencipta tunggal, seni pertunjukan ini merupakan hasil dari interaksi dan kolaborasi budaya masyarakat Minangkabau selama berabad-abad. Penciptaan Randai secara kolektif menggambarkan kekayaan dan kelimpahan budaya Indonesia yang beragam dan mengakar dalam tradisi lisan dan seni pertunjukan. Penciptaan randai di Minangkabau diharapkan dapat menghibur masyarakat saat perayaan adat dan tradisi lokal. Tidak sekedar hiburan saja, randai diciptakan juga sebagai media pembelajaran tentang akhlak, norma kehidupan, dan keagamaan. Oleh sebab itu, Randai sering ditampilkan dalam berbagai perayaan adat, upacara, dan tradisi lokal orang Minangkabau. Misalnya, pada saat perayaan adat perkawinan, kelahiran, atau penyambutan tamu penting.

Seiring dengan waktu, Randai mengalami adaptasi dan perkembangan agar tetap relevan dalam lingkungan budaya kontemporer. Beberapa elemen dari seni pertunjukan lainnya, seperti tari, musik, dan teater, ikut mempengaruhi bentuk dan isi Randai. Penciptaan Randai juga ditopang oleh kreativitas dan partisipasi aktif masyarakat setempat. Kolaborasi dan interaksi antara seniman, musisi, penari lokal berperan dalam memperkaya pertunjukan Randai. Penciptaan Randai juga ditopang oleh kreativitas dan partisipasi aktif masyarakat

setempat. Kolaborasi dan interaksi antara seniman, musisi, penari lokal berperan dalam memperkaya pertunjukan Randai.

### **Keberadaan Randai Sutan Maradewa**

Keberadaan Randai merupakan warisan budaya yang sangat berharga bagi masyarakat Minangkabau dan seluruh Indonesia. Randai telah menjadi simbol identitas budaya masyarakat Minangkabau. Kehadirannya mengingatkan masyarakat Minangkabau akan akar budayanya dan meningkatkan kebanggaan terhadap warisan leluhurnya. Randai berperan dalam melestarikan tradisi lisan Minangkabau. Pertunjukan tersebut menceritakan kisah-kisah lama dari mulut ke mulut dan memastikan bahwa mereka tetap hidup dan dalam kehidupan modern. Keberadaan randai memberikan kesempatan bagi seniman lokal untuk berkreasi dan mengekspresikan bakatnya dalam seni pertunjukan. Seniman dapat menunjukkan keahlian mereka dalam menari, akting, dan musik di pertunjukan Randai. Selanjutnya, keberadaan randai di Minangkabau awalnya juga sebagai media untuk menyampaikan pesan moral melalui cerita dan sastra lisan yang disajikan dalam Randai.

Kehadiran randai juga membantu dalam pengembangan industri pariwisata. Pameran Randai menjadi daya tarik bagi wisatawan yang ingin merasakan kekayaan budaya Indonesia secara langsung. Meskipun Randai adalah seni pertunjukan tradisional, seniman dan kolektif menghadapi tantangan modern. Sentuhan

modernisasi, seperti penggunaan teknologi dan kolaborasi seni rupa kontemporer, membantu melestarikan Randai sebagai bentuk seni yang hidup dan penuh makna. Pertunjukan Randai sering dihadiri oleh semua lapisan masyarakat, dari yang muda hingga yang tua. Ini menciptakan ikatan sosial dan persatuan di antara anggota masyarakat Minangkabau yang berpartisipasi atau menonton pertunjukan. Keberadaan Randai tidak hanya memberikan nilai seni, tetapi juga membawa manfaat sosial dan budaya bagi masyarakat Minangkabau dan Indonesia pada umumnya. Oleh karena itu, pelestarian dan promosi Randai sebagai warisan budaya bangsa harus diperkuat agar seni pertunjukan ini tetap hidup dan dihargai oleh generasi mendatang.

Berbeda dengan pertunjukan-pertunjukan randai lain di Minangkabau, seperti randai Sabai Nan Aluih, Palimo Gaga, atau Siti Manggopoh yang masih eksis hingga hari ini. Keberadaan randai-randai tersebut masih dapat kita temui diberbagai nagari atau komunitas yang masih mencoba mengeksplorasi baik dari segi cerita, gerak, maupun dendangnya. Randai Sutan Maradewa bisa dikatakan susah ditemukan, bahkan sebagian besar masyarakat di Nagari Anduriang tidak mengetahui akan adanya Randai Sutan Maradewa.

### **Pentingnya Pelestarian Randai**

Meskipun randai masih cukup populer di Sumatera Barat, namun pertunjukan ini mengalami penurunan jumlah penonton dan praktisi. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, seperti

kurangnya dukungan dari pemerintah dan minimnya promosi. Namun demikian, masih ada harapan untuk melestarikan randai sebagai warisan budaya yang berharga. Beberapa upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kualitas pertunjukan, mengadakan pelatihan bagi generasi muda, dan mengembangkan pasar pariwisata untuk randai.

Sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, tentunya randai memiliki nilai historis dan estetis yang sangat penting untuk dilestarikan. Dengan melestarikan randai, kita juga dapat melestarikan identitas dan jati diri bangsa Indonesia. Selain itu, randai juga memiliki potensi ekonomi yang besar sebagai objek wisata budaya. Banyak wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri yang tertarik untuk menyaksikan pertunjukan randai dan mempelajari lebih lanjut tentang kebudayaan Minangkabau.

Randai juga memiliki unsur-unsur tari yang sangat dinamis dan ceria, dengan gerakan-gerakan khas yang memperlihatkan keindahan dan keluwesan tubuh penari. Musik yang digunakan juga sangat khas, dengan penggunaan alat musik tradisional seperti gendang, saluang, dan talempong. Sayangnya, kesadaran akan pentingnya pelestarian randai yang memuat nilai-nilai kearifan lokal inilah yang mulai memudar. Pudarnya kesadaran akan pentingnya randai semata-mata tidak salah pemuda saja.

Salah satu keunikan randai dibandingkan seni tari lainnya adalah penggunaan dialog sebagai bagian dari pertunjukan. Dialog yang digunakan biasanya berasal dari bahasa Minangkabau, sehingga menambah

kesan autentik dan khas dari randai. Pelestarian Randai sangat penting dalam hal budaya, identitas dan nilai-nilai sosial. Pelestarian Warisan Budaya, Randai merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai sejarah dan tradisi yang tinggi. Melestarikan randai membantu memastikan bahwa seni pertunjukan ini tetap hidup dan tidak memudar seiring berjalannya waktu. Sebagai identitas budaya khas masyarakat Minangkabau yang tinggal di Sumatera Barat. Dengan melestarikan pantai, masyarakat Minangkabau dapat melestarikan keunikan dan kekayaan budayanya sebagai bagian dari identitas lokal dan nasionalnya.

Selain dari itu, pentingnya pelestarian randai dikarenakan randai menjadi salah satu perwakilan seni budaya Indonesia di tingkat nasional dan internasional. Dengan menjaga dan mempromosikan pantai, kita bisa memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada dunia. Cerita-cerita Randai mengandung nilai moral, etika dan norma sosial yang dapat menjadi sarana pendidikan dan pembelajaran generasi muda. Pertunjukan Randai dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menarik dan mendidik bagi anak-anak untuk memahami budaya dan sejarah masyarakat Minangkabau. Melalui pelestarian Randai, masyarakat lokal dilibatkan dalam pelestarian dan kebangkitan seni pertunjukan tradisional. Ini dapat menciptakan lapangan kerja dan peluang ekonomi bagi seniman, penari, musisi, dan pekerja budaya lokal. Selanjutnya, randai juga memiliki kontribusi sebagai media untuk menguatkan jati diri bangsa. Hal ini dapat memperkuat

ikatan sosial dan persatuan antara berbagai kelompok di Indonesia serta melindungi ekspresi seni tradisi ini dari ancaman kepunahan akibat perubahan zaman dan modernisasi. Lebih jauh lagi pelestarian randai memiliki potensi sebagai destinasi wisata budaya. Turis lokal dan mancanegara tertarik dengan pertunjukan Randai sebagai pengalaman budaya yang otentik dan indah. Menjaga Randai memerlukan komitmen berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga budaya, komunitas lokal maupun masyarakat secara keseluruhan. Dengan bekerja sama melestarikan Randai, kita bisa memastikan seni pertunjukan ini hidup dan memperkaya kekayaan budaya Indonesia.

## PENUTUP

Randai *Sutan Maradewa* dipentaskan untuk pertama kalinya pada Ajang Festival Randai se—Sumatera Barat tahun 2006. Festival ini digelar Taman Budaya Sumatera Barat dan diikuti lebih dari 18 kelompok Randai. Di Ajang Festival Randai tersebut, Randai *Sutan Maradewa* keluar sebagai Juara I. Muhammad Arif (85) menyebutkan setelah festival, Randai *Sutan Maradewa* dilirik oleh Bupati Padangpariaman, Bapak Drs. H. Muslim Kasim, Ak., M.M Dt. Sinaro Basa memberikan penghargaan dan bantuan berupa perlengkapan kesenian kepada Nagari Anduriang, Kayu Tanam. Randai *Sutan Maradewa* tidak lagi dipentaskan di panggung-panggung besar, tapi pada acara-acara pernikahan. Dilihat dari video yang di upload oleh Eron, bahwa Randai *Sutan Maradewa* dipentaskan di laga-laga

Nagari Anduriang, Kayu Tanam—Kabupaten Padangpariaman dalam acara Festival Kesenian Tradisional Randai tingkat Nagari se—Kecamatan 2x11 Kayu Tanam pada 23 s.d 25 Desember 2019.

Penelitian ini menjelaskan bentuk dramatic dari sebuah pertunjukan randai, Selain dilihat dari sudut pandang teater dramatik, penelitian ini juga mencoba membaca bagaimana sejarah, perkembangan, dan proses penciptaan randai itu sendiri. Pembacaan atas keberadaan randai Sutan Maradewa di Nagari Anduriang Kayu Tanam lebih kepada meninjau unsur-unsur yang terdapat dalam randai. Tujuan dalam menelisik hal ini adalah untuk mengetahui factor apa yang mempengaruhi kurangnya minat masyarakat nagari Anduriang dalam mengapresiasi kesenian randai. Temuan dalam penelitian ini adalah bahwa secara struktur dramatic, masih banyak memiliki kekurangan baik dilihat secara alur cerita, penokohan, serta dialog yang kurang tepat. Selain dari itu, ditinjau dari segi penulisan naskah tidak adanya penanda seperti nebensatz atau hauptext. Hal ini membuat pembaca sangat kesulitan dalam memahami alur cerita. Adapun kesulitan penulis dalam melakukan penelitian terhadap pertunjukan Randai *Sutan Maradewa*, diantaranya: kurangnya referensi atas literaturterkait randai *Sutan Maradewa*. Sehingga membuat penulis membutuhkan waktu, tenaga, dan pikiran yang lebih dalam mencari informasi terkait pertunjukan maupun literatur. Maka dari itu, penulis berupaya untuk berdiskusi dengan dosen pembimbing, membaca, mencari

dan memahami randai dan keberadaannya lebih dalam

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Bahardur, Iswadi (2018). Kearifan Lokal Budaya Minangkabau dalam Seni Pertunjukan Tradisional Randai. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 7 (2), 145—160.
- Bakar, M. F. A., Wu, W., Proverbs, D., & Mavrtsaki, E. (2021). Effective communication for water resilient communities: a conceptual framework. *Water*, 13(20), 2880. <https://doi.org/10.3390/w13202880>
- Chang, C. (2022). How short film ads improve brand attitudes: the roles of viewing experiences and consumption visions. *Journal of Consumer Behaviour*, 21(6), 1440-1453. <https://doi.org/10.1002/cb.2094>
- Damiano, R., Lombardo, V., & Pizzo, A. (2019). The ontology of drama. *Applied Ontology*, 14(1), 79-118. <https://doi.org/10.3233/ao-190204>
- Esten, Mursal. 1993. *Minangkabau, Tradisi dan Perubahan*. Bandung: Angkasa Raya.
- Green, S., Grorud-Colvert, K., & Mannix, H. (2018). Uniting science and stories: perspectives on the value of storytelling for communicating science. *Facets*, 3(1), 164-173. <https://doi.org/10.1139/facets-2016-0079>
- Gusrizal, Pramayoza, D., Afrizal, H., Saaduddin, & Suboh, R. (2021). From Poetry To Performance; A Text Analysis Of Nostalgia Sebuah Kota By Iswadi Pratama, A Review

- Of Post-Dramatic Dramaturgy (Dari Puisi Ke Pementasan; Teks Teater Nostalgia Sebuah Kota Karya Iswadi Pratama Dalam Tinjauan Dramaturgi Postdramatik). *Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 303–321.  
<https://doi.org/10.22202/jg.2021.v7i2.5008>
- Handayani, L., Saaduddin, S., Tofan, G., Jambi Luar Kota, K., Muaro Jambi, K., & Jambi, P. (2022). Struktur Dramatik Plot Sirkular Pelukis dan Wanita Karya Adhyra Irianto. *Cerano Seni*, 1(2), 52–59.  
<https://mail.online-journal.unja.ac.id/gurindam/article/view/21887>
- Harun, Chairul. 1992. *Kesenian Tradisi di Minangkabau*. Jakarta: Mendikbud.
- Hassanudin. 1996. *Drama dalam Karya Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Latiff, Z. A., & Jonathan, D. A. D (2014). To “Randai” or Not to “Randai.” *Asian Theatre Journal*, 31(2), 545–557.
- Letwin, David (2008). *The Architecture of Drama* (Ed. Joe and Robin Stockdale): Scarecrow Press, Inc.
- Loizos, Peter (2000). *Qualitative Researching with Text, Image and Sound*. California: SAGE Publications Ltd.
- Luckhurst, Mary (2005). *Dramaturgi: A Revolution in Theatre*. New York: Cambridge University Press.
- Mary McTigue, 1992. *Acting Like a Pro, Who’s Who, What’s What, and the Way Things Really Work in the Theatre*. Ohio: Better Way Books.
- Megahed, F. A. A. and Al-Dakony, A. R. A. A. (2023). Using drama approach in teaching social studies to develop tolerance and acceptance of others for middle stage students. *Universal Journal of Educational Research*, 11(1), 14-22.  
<https://doi.org/10.13189/ujer.2023.110102>
- Nasution (1991). *Metode Research*. Bandung: Jemmars.
- Prof. Dr. H. Kaelan, M.S (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*
- Zhou, M. X. (2022). South korean entertainment industry’s marketing management on chinese market. *Proceedings of the 2022 6th International Seminar on Education, Management and Social Sciences (ISEMSS 2022)*, 452-462.  
[https://doi.org/10.2991/978-2-494069-31-2\\_57](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-31-2_57)