



Randai Malin Nan Kondang: From *Kaba* to Musical Performance

Wenhendri¹⁾*, Firdaus²⁾

^{1,2} Prodi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email : wensikumbang1@gmail.com, firdausasdar39@gmail.com

Copyright ©2024, The authors. Published by Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang
Submitted: 14 Februari 2024; Accepted: 29 Mei 2024; Published: 5 Juni 2024

ABSTRACT

Randai Minangkabau is a medium to convey kaba or folklore through gurindam or sung poetry and galombang (dance) derived from the movements of silat Minangkabau. Randai Malin Nan famous as a vehicle over Kaba Malin Kundang as an important performing arts musical developed in the present era. Using the method of ekranization or transfer process is done by applying the principle of ekranization as a unity of dramatic embodiment. Randai Malin Nan famous, is expected to be a performing arts creativity that considers didactic aspects, critical aspects, and aspects of entertainment in one whole.

KEYWORDS

Randai
Malin Nan Kondang
Kaba
Musical
Ekranization

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



ABSTRAK

Randai Minangkabau adalah media untuk menyampaikan kaba atau cerita rakyat melalui gurindam atau syair yang didendangkan dan galombang (tari) yang bersumber dari gerakan-gerakan silat Minangkabau. Randai Malin Nan Kondang sebagai alih wahana *kaba* Malin Kundang sebagai seni pertunjukan musical penting dikembangkan di era kekinian. Menggunakan metode ekranisasi atau alih wahana proses dilakukan dengan menerapkan prinsip ekranisasi sebagai kesatuan perwujudan dramatik. Randai Malin Nan Kondang, diharapkan akan menjadi suatu kreativitas seni pertunjukan yang menimbang aspek didaktis, aspek kritis, dan aspek hiburan dalam satu keutuhan.

KEYWORDS

Randai
Malin Nan Kondang
Kaba
Musikal
Ekranisasi

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



PENDAHULUAN

Sekitar tahun 1926 *Randai* Minangkabau adalah media untuk menyampaikan kaba atau cerita rakyat melalui gurindam atau syair yang didendangkan dan galombang (tari) yang bersumber dari gerakan-gerakan silat Minangkabau. Namun dalam perkembangannya, *Randai* mengadopsi gaya penokohan dan dialog dalam sandiwara-sandiwara, seperti kelompok Dardanela. *Randai* ini dimainkan oleh pemeran utama yang akan bertugas menyampaikan cerita, pemeran utama ini bisa berjumlah satu orang, dua orang, tiga orang atau lebih tergantung dari cerita yang dibawakan, dan dalam membawakan atau memerankannya pemeran utama dilingkari oleh anggota-anggota lain yang bertujuan untuk menyemarakkan berlansungnya acara tersebut (Harun, 1991:77).

Pertunjukan *Randai* pada periode awal sangat menarik dan dikagumi oleh masyarakat Minangkabau. Seluruh masyarakat Minangkabau dari berbagai jenis dan kalangan menyukai pertunjukan *Randai*, baik laki-laki, perempuan, kaum tua, muda dan anak-anak menonton pertunjukan tersebut. Meskipun pertunjukan tersebut berlangsung semalam penuh sampai waktu sholat subuh, bahkan sampai empat malam atau bisa lebih, namun tetap ramai dikunjungi penonton (Zulkifli, 2020:12-20).

Perkembangan *Randai* di masyarakat Minangkabau melalui beberapa periodisasi yaitu: 1) periode alam Minangkabau, ini ditandai dengan adanya salah satu dari praktik pembelajaran *silek* yang sengaja memperagakan tatanan langkah secara kolosal/bersama-sama dalam formasi lingkaran atau melingkar. 2) periode kolonial ini dapat diandai dengan kedatangan Belanda melalui maskapai VOC di Pesisir Barat Sumatera Barat

pada abad 17M, perkembangan terjadi yang sangat dinamis dan *revolusioner* atas aspek-aspek dalam tontonan *randai*. 3) periode orde lama, ini berlangsung dari proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada tahun 1945, sampai berakhir pemerintahan Soekarno tahun 1966 (HS, 2014:33).

Pada tahun 1930-an yaitu pada periode awal kehidupannya, kesenian *Randai* telah berkembang keberbagai daerah di Minangkabau; ke Padangpanjang, Batusangkar, Agam, Bukittinggi, Payakumbuh, Solok, Sijunjung, dalam menampilkan cerita yang berbeda. Masyarakat Minangkabau sekarang masih banyak yang meragukan di daerah mana *Randai* pertama tumbuh, walaupun sejarawan dan budayawan Minangkabau dengan data dan fakta yang jelas telah menegaskan *Randai* pertama tumbuh di Labuah Basilang Payakumbuh pada tahun 1932 oleh Jalut dan kawan kawan. Pada akhir tahun 1960-an, setelah situasi politik di Sumatera Barat mulai stabil, kehidupan mulai nyaman masyarakat Minangkabau Sumatera Barat kembali lagi menumbuhkan kembangkan kesenian *Randai* sebagai teater tradisional rakyatnya. Tahun 1970-an, motivasi dan fasilitas seniman dan budayawan akademis, pejabat pemerintah Sumatera Barat semakin tampak jelas dalam pembinaan kesenian *Randai*. Pembicaraan ilmiah tentang kesenian *Randai* di adakan dalam bentuk diskusi seminar, seserahan dan lainnya. Pada tahun 1979 Chairul Harun sebagai seniman dan budayawan di Sumatera Barat melakukan perubahan pada pemeran perempuan dalam kesenian *Randai*, jika sebelumnya tokoh perempuan di perankan oleh lakilaki yang bergaya dan berkostum perempuan.

Pada tahun 1983 Zulkifli ditugaskan untu mengajar *Randai* sebagai salah satu materi kuliah pada Jurusan Tari ASKI Padangpanjang. Suatu perubahan terbaru terjadi yaitu perempuan ikut tampil sebagai pemain

gelombang bersama laki-laki yang mana berkostum seperti laki-laki. Zulkifli menulis sebuah *Randai* yang berjudul “Palimo Gaga” sampai pada akhirnya tahun 2000 *Randai* tersebut sangat disenangi dan sering diundang tampil di *Nagari* sekitar Sumatera Barat untuk hiburan masyarakat tradisi. Bahkan sampai keluar daerah yaitu Pekan Baru, Jakarta. Maka pada tahun 2017 Zulkifli mencari peluang dan kesempatan untuk mengarang bentuk *Randai* baru yang dipandang cocok dilakukan oleh wanita Minangkabau. Sehingga harapan tersebut terpenuhi dengan diperolehnya dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Indonesia (Zulkifli, 2020:12-20).

Randai Malin Nan Kondang sebagai alih wahana *kaba Malin Kundang* mengisahkan seorang anak laki-laki yang sukses di perantaraan, yang kemudian durhaka kepada ibunya. Kisah ini seolah telah menjadi credo moral yang sangat berpengaruh, tidak hanya di Minangkabau, tetapi juga di wilayah lain di Nusantara; betapa melawan orang tua, terutama ibu adalah representasi kedurhakaan yang dapat diazab serupa batu.

Kaba Malin Kundang bukan hanya menjadi inspirasi seni bertutur (*story telling*), melainkan juga menjadi titik pijak dalam menciptakan karya-karya baru, baik dalam bentuk genre sastra lain, maupun dalam bentuk karya seni sebagai hasil dari alih wahana (ekranisasi).

Malin Kundang pernah ditafsirkan kembali oleh A.A. Navis dalam sebuah cerpen yang berjudul *Malin Kundang Ibunya Durhaka*. Dalam cerpen tersebut dikisahkan bahwa betapa *Malin Kundang* harus mengutuk dirinya sendiri untuk menunjukkan bahwa ia telah terlahir dari perut yang salah. Diceritakan pula bahwa ketika *Malin Kundang* telah terkutuk menjadi

batu, maka di Pantai Air Manis tiap senja akan terdengar sayup teriakan kutukan pada ibunya karena telah menanduskan tanah leluhurnya (Novianto, 2017: 3). Selain itu, *kaba Malin Kundang* juga mengilhami Wisran Hadi untuk diwujudkan dalam bentuk lakon drama dengan judul yang sama, *Malin Kundang*. Dalam lakon drama ini Wisran Hadi mengkritik sistem matrilineal Minangkabau yang acapkali melahirkan subordinasi laki-laki karena dominasi kaumperempuan. Melalui tokoh Ayah, Wisran akhirnya mengkritik perkawinan eksogami dan menuding perkawinan tersebut sebagai reduksi terhadap fungsi seorang suami sekaligus seorang laki-laki.

Berbagai kreativitas di atas, membuktikan betapa *kaba Malin Kundang* telah mendorong inisiatif para sastrawan untuk melahirkan paradigma baru, yakni dengan menempatkan posisi ibu (wanita) tidak lagi sebagai figur sentral yang “superior”. Sebaliknya, wanita dalam alih wahana *kaba Malin Kundang* menjadi “antitesa” terhadap posisi ibu, sebagaimana yang dituturkan di *kaba Malin Kundang*. Sebagaimana diketahui, Ibu dalam *kaba Malin Kundang* merupakan simpul relasi sosial yang sangat penting. Ibu menjadi penentu dan pemutus dalam banyak hal, terkait dengan kehidupan anggota keluarga perinduannya. Posisi yang demikian penting, membuat perempuan secara normatif sangat dihargai, dihormati, dan dipatuhi. Namun sebaliknya, perempuan juga dituntut untuk memenuhi peran-peran sosial budaya normatifnya (Yuniarti, Rahmadani, 2017: 60).

Kehadiran *Randai* sebagai seni pertunjukan yang penting dikembangkan di era kekinian. Hal ini mengingat banyaknya keanekaragaman seni yang berkembang di ranah Minangkabau. Keanekaragaman tersebut dapat dilihat dari eksistensi berbagai seni tradisi, baik

yang berupa seni tari, seni musik, seni teater, maupun seni suara (*folk song*). Keragaman seni tradisional Minangkabau tersebut menjadi kekayaan ekspresi kearifan lokal yang dapat dikemas dalam bentuk Randai. *Randai Malin Nan Kondang*, diharapkan akan menjadi suatu kreativitas seni pertunjukan yang menimbang aspek didaktis, aspek kritis, dan aspek hiburan dalam satu keutuhan.

METODE PENCIPTAAN

Metode merupakan tahapan-tahapan yang berguna untuk menyelesaikan suatu solusi terhadap suatu penelitian atau penciptaan. Dalam hal ini Metode yang digunakan menggunakan praktik studio sebagai basis perwujudan dari alih wahana ini. Dimana secara keseluruhan tahapan menjadi sebuah labor eksperimentasi menggunakan beberapa pendekatan yang memiliki relevansi terhadap tujuan sebuah karya seni.

Persepsi konservatif yang berkembang di masyarakat adalah tokoh Malin Kundang selalu dijadikan ikon kedurhakaan kepada orang tua. Sebaliknya pula, orang tua selalu berada dalam kategori yang suci sehingga seolah harus selalu dibebaskan dari opposite sang anak. Perubahan karakter anak adalah murni dari anak, orang tua (Ibu) dipandang tidak berkontribusi apapun. Dalam konteks ini maka Randai mengawali langkah kreatifnya dengan menumbuhkan pertanyaan-pertanyaan kritis untuk dijadikan permulaan dalam mendekonstruksi kaba Malin Kundang tersebut. Pertanyaan-pertanyaan baru tersebut adalah di manakah posisi timpang atau minor orang tua sehingga kedurhakaan itu bisa terjadi? Adakah peran aspek-aspek material juga mempengaruhi perubahan karakter dan relasi antara orang tua dan anak? Apakah perlawanan anak (Malin) murni karena keangkuhan menjaga image dan status barunya?

Randai Malin Nan Kondang juga

dirancang sebagai alih wahana atas kaba Malin Kundang. Alih wahana sendiri merupakan terminologi yang dilekatkan oleh sastrawan Sapardi Joko Damono sebagai padanan (sinonim) atas terminologi 'ekranisasi'. Ekranisasi sendiri berasal dari kata ecran (Perancis) yang berarti 'layar'. Kritikus sastra, Pamusuk Erneste (1991: 60), menjelaskan batasan ekranisasi sebagai pelayarputihan atau pemindahan dari karya sastra (novel) menuju layar lebar (film). Dalam kaitan ini, Sapardi Joko Damono (2005: 109) menengarai bahwa proses ekranisasi tidak hanya menembus gaya dan genre dalam sastra, tetapi juga menembus tekstual itu sendiri. Itulah sebabnya proses ekranisasi ia namakan sebagai 'alih wahana'. Dengan demikian, terminologi alih wahana memiliki ruang lingkup perwujudan teks sastra (di luar genre drama) menuju realitas seni pertunjukan.

Proses alih wahana dalam perwujudan pertunjukan Randai Malin Nan Kondang ini juga merupakan upaya penafsiran ulang atas kaba Malin Kundang. Penafsiran ulang akan mengacu pada penerapan teori hermeneutik. Secara etimologis, kata hermeneutics berasal dari bahasa Yunani Kuno *ta hermeneutika* yang merupakan bentuk jamak dari *ta hermeneutikon* yang berarti 'hal-hal yang berkenaan dengan pemahaman dan penerjemahan suatu pesan' (Arif, 2008: 178). Kedua kata tersebut merupakan derivat dari kata 'Hermes' yang dalam mitologi Yunani dikatakan sebagai dewa yang diutus oleh Zeus untuk menyampaikan pesan dan berita pada manusia. Pada akhirnya, hermeneutic dibakukan sebagai ilmu atau metode dan teknik memahami suatu teks pada abad ke-18 M (Arif, 2008: 179). Dalam perkembangannya, teks dalam perspektif hermeneutik harus diperlakukan sama. Kata dan kalimat dalam teks harus mengalami desakralisasi atau dihindarkan dari impresi yang agung (betapapun itu teks

agama). Teori ini tidak sepenuhnya akan dirujuk sebagai upaya menemukan metode, tetapi hanya akan dijadikan sebagai 'rambu' dalam menemukan tafsir baru atas kaba Malin Kundang yang kemudian akan dialihwahanakan menjadi sebuah lakon drama Randai yang bertajuk Malin Nan Kondang.

Dalam konteks ini maka randai, merupakan kekayaan seni lokal yang akan dijadikan tumpuan. Selain itu, juga memanfaatkan berbagai seni vokal Minangkabau, seperti dendang dayang daini, simarantang rendah, simarantang tinggi, dendang sirompak, dendang sampelong sebagai bahan dasar penciptaan choir dan lagu dalam dialog. Secara umum, penempatan teater tradisional dan dendang Minangkabau tersebut dijadikan idiom yang memandu pengemasan (formulasi) Randai dalam bentuknya yang bersifat kreasi baru tanpa merusak sesuatu yang bersifat adiluhung.

Perancangan Randai Malin Nan Kondang juga dikemas dalam formulasi pertunjukan yang selaras dengan tujuan industri kreatif. John Howkins (2001: 55) menyatakan bawah industri (ekonomi) kreatif adalah kegiatan ekonomi yang input dan outputnya adalah ide atau gagasan. Esensi dari sebuah kreativitas adalah gagasan. Melalui sebuah gagasan, seseorang yang kreatif kemudian dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak. Merujuk pada penjelasan Howkins maka ide-ide estetik yang kemudian dituangkan ke dalam karya seni tidak sekadar bertujuan memperkaya khazanah yang bersifat rohani, tetapi juga memberikan timbal balik secara materi. Dengan demikian, ukuran keberhasilan industri kreatif adalah keunggulan ide dalam menciptakan peluang penghasilan.

PEMBAHASAN

1. Perancangan Dramatik dan Linearitas

Perancangan pengadegan (interaksi antar tokoh di area panggung) dalam pertunjukan Randai Malin Nan Kondang disusun berdasarkan pada kaidah-kaidah Rndai. Pertunjukan Randai adalah jenis pertunjukan teater tradisional. Segala penuturan para tokoh disampaikan dengan melantunkan dialog dengan irama lagu, yang syairnya berisi tentang kesan dan keinginan para tokoh terhadap tokoh-tokoh yang lain. Namun, dalam perkembangan akhirnya mengalami perluasan makna. Dialog akhirnya sering dipakai sebagai labelitas teater yang dalam penampilannya lebih menonjolkan aspek-aspek dialog teater.

Setiap pertunjukan yang dalam pangadegannya para tokoh mengungkapkan penuturan masih mempertahankan dialog para tokoh sebagai media komunikasi pesan yang signifikan sehingga proporsinya sama, kekuatan dialog akan dihadirkan sebagai pengikat terciptanya adegan demi adegan. Adapun perancangan adegan dalam Randai Malin Nan Kondang adalah sebagai berikut:

Adegan Satu

Adegan satu menampilkan dendang Dayan Daini yang disertakan dengan gerakan galombang yang menceritakan tentang permohonan maaf kepada orang banyak yang hadir disekitar pertunjukan Randai. Selesai gerakan Dayang Daini dilanjutkan dengan satu orang tokoh membacakan pasambahan yang mana isinya tentang permohonan maaf dan menjelaskan judul cerita randai serta nama group randainya.

Adegan Dua

Adegan dua memakai dendang Simarantang rendah yang disertakan dengan gerak galombang dilanjutkan dengan dua tokoh yang sedang berdialog

penggambaran masa remaja Malin dan Nilam yang tengah dirundung kesedihan karena di ambang perpisahan. Dialog di antara kedua tokoh tersebut dituturkan dalam bentuk puisi. Pilihan terhadap dialog puitis tersebut merupakan formulasi untuk menajamkan romantisme dan kedalaman kata.

Adegan Tiga

Adegan tiga dirancang untuk menggambarkan perpisahan antara mandeh dengan Malin.. Dialog diawali dengan pesan-pesan supaya Malin dirantau bisa berbuat baik kepada semua orang. Bagian terakhir dari dialog mandeh berdendang dengan sedih, peradegan ini di akhiri dengan kepergian Malin dengan gerakan galomban disertai dengan gurindam yang mengisahkan rasa sedih yang dialami mandeh akan ditinggalkan oleh seorang anak laki-laki satu-satunya yang bernama Malin.

Adegan Empat

Adegan ini Malin pergi kerumah mamaknya yang bergelar Datuk untuk mendapatkan pengajaran sebelum merantau, Mamak mengajarkan malin bersilat disasaran, diantara latihan silat mamak berdialog juga untuk menasehati Malin, supaya Malin dirantau tidak hilang prinsip-prinsip hidup selama diperantauan, adegan ini diakhiri dengan gerakan galomban yang tegas-tegas untuk menandakan jiwa satria dan keteguhan iman serta diirini dengan gurindam yang mengisahkan Malin pergi ke rantau.

Adegan Lima

Adegan ini menggambarkan komplikasi yang dialami Nilam, saat dia mengalami teror Datuk Kayo seorang lelaki kaya yang memaksa untuk meminangnya. Adegan ini diawali dengan pertengkaran Nilam dengan Datuk Kayo. Susunan pergerakan dan bloking pemeran disusun secara realistis, akhir dari peristiwa ini Nilam mengalami kesedihan karena Datuk Kayo menghina

keluarganya yang digambarkan dengan gerakan galombang yang mengalun disertai dengan gurindam irama sampelong.

Adegan Enam

Adegan tujuh merupakan episodik kepulangan Malin dari perantauan. Adegan ini terbagi dalam beberapa beat (pengelompokan dialog di bawah adegan), yakni beat pertemuan antara Malin dan Nilam, beat kehadiran Mandeh yang menghendaki Malin menjauhi Nilam, dan beat Datuk yang menasihati Mandeh agar mendukung jalinan kasih antara Malin dan Nilam. Perancangan adegan keseluruhan beat tersebut disusun dengan pendekatan akting yang realistik. Dialog dituturkan dengan memberi pendekatan pada kebutuhan perubahan emosi dalam karakter. Pergerakan para pemeran didasari oleh motif tindakan. Semuanya dikemas dalam laku keseharian, terkecuali pada beat pertemuan antara Datuk dan Mandeh yang dirancang dengan konfigurasi gerak galomban. Gerakan galombang tersebut dirancang untuk menciptakan penegasan dinamika dalam alur atau jalan cerita disertai dengan Gurindam yang mengisahkan tentang perdamaian yang dilakukan Datuk Kayo terhadap mandeh Malin supaya mandeh merestui jalin kasih mereka kearah jenjang pernikahan.

Adegan Tujuh

Perancangan adegan tujuh merupakan penggambaran titik balik karakter Mandeh. Adegan ini terbagi dalam dua beat, yakni beat usaha Malin dalam meyakinkan Nilam bahwa cintanya yang tak berubah dan beat perubahan sikap Mandeh yang akhirnya merestui jalinan kasih antara Malin dan Nilam. Adegan ini menggunakan dialog verbal saat mengutarakan persetujuannya pada Malin untuk meminang Nilam. Adegan diakhiri dengan berkumpulnya semua tokoh untuk mengadakan pesta pernikahan Malin dan Nilam. Gerakan

galombang yang disertai dengan Gurindam yang mengisahkan Malin dan Nilam menjadi suami istri.

2. Perancangan Pemeranan

Gaya pemeranan diwujudkan dengan lakuan (aksi) yang mencapai “kewajaran”. Penampilan yang wajar adalah bentuk lakuan yang mengutamakan pentingnya penghayatan. Usaha mencapai penghayatan tersebut melalui dua tahapan lakuan (sebagaimana dilansir Stanislavsky), yakni tahap “menghadirkan peran” dalam diri si pemeran dan tahap menampilkan “kehadiran” tersebut dalam instrumen pemeranan yang berwujud tubuh dan suara. Yudiaryani (2002: 168) menyebutkan bahwa setidaknya ada enam persyaratan yang harus dimiliki calon aktor (aktor pemula) agar mampu menyempurnakan keaktoran, yakni hadir dalam lakuan yang sanggup meyakinkan penonton (sebagaimana tujuan lakuan dalam metode pemeranan Stanislavsky). Keenam persyaratan tersebut, yaitu:

“Pertama, aktor harus memiliki fisik yang prima, fleksibel, dan vokal yang terlatih. Kedua, aktor harus mampu mengobservasi kehidupan sehingga mampu memperkaya lakuannya. Ketiga, aktor harus menguasai psikisnya sehingga mampu menghadirkan imajinasinya. Keempat, aktor harus menguasai lakon secara tepat. Kelima, aktor harus memiliki konsentrasi yang tinggi terhadap lakuan yang dimainkannya. Keenam, aktor harus memiliki kesanggupan untuk mengasah kemampuannya secara terus-menerus”.

Secara umum, pencapaian gaya pemeranan pada penampilan tokoh-tokoh Randai Malin Nan Kondang (Tokoh Malin, Nilam, Mandeh, dan Datuk Kayo) harus sanggup memproyeksikan suatu keaktoran yang mampu menyatukan karakter keseharian yang dimiliki pemeran dengan

kebutuhan karakter tokoh yang diperankan. Pencapaian tersebut akan ditandai dengan keberhasilan pemeran dalam melibatkan dirinya (sebagai pencipta karakter) pada situasi dan kondisi baru yang dialami tokoh dalam naskah.

Dengan demikian, proyeksi lakuan yang akan ditempuh dalam pencapaian gaya pemeranan tokoh-tokoh Randai Malin Nan Kondang bukan dalam kapasitas untuk menjadi orang lain, melainkan merupakan penyesuaian terhadap situasi dan kondisi baru tersebut, melalui potensi dan kekayaan batin yang secara privat telah dimiliki oleh pemeran. Inilah yang dalam istilah Eka D. Sitorus lazim disebut sebagai pendekatan presentasi. Eka D. Sitorus (2002: 22) menjelaskan bahwa pemeranan gaya presentasi adalah laku yang mengutamakan identifikasi antara jiwa si aktor dan jiwa si karakter, sambil memberi kesempatan kepada tingkah lakunya untuk berkembang. Tingkah laku yang dimaksud adalah pengembangan laku dalam imajinasi yang berasal dari situasi-situasi yang diberikan penulis lakon. Pengembangan laku tersebut akan dihidupkan melalui transformasi pengalaman-pengalaman yang dimiliki pemeran untuk disesuaikan dengan karakter tokoh yang ada dalam lakon.

Hal tersebut diproses sampai terbentuknya motivasi yang jelas dalam laku. Indikator penting dari tercapainya akting presentasi adalah pencapaian kecenderungan psikologi tokoh menjadi bagian yang menyatu dengan psikologi pemeran. Hal ini akan tergambar pada isian dialog yang diucapkan, ekspresi yang natural, dan gesture yang terlihat proporsional. Inilah yang menjadi esensi gaya akting presentasi yang dihadirkan dalam perwujudan tokoh-tokoh dalam Randai Malin Nan Kondang.

3. Perancangan Tata Artistik

Elemen terpenting berikutnya yang penting dalam pertunjukan Randai

adalah penataan artistik. Secara umum, penataan artistik merupakan perwujudan keseluruhan unsur-unsur pemanggungan yang diperlukan untuk menggambarkan latar dan peristiwa pada sebuah pementasan (Harymawan, 1984: 67). Unsur-unsur yang dimaksud adalah segala sesuatu yang bersifat visual di atas panggung dengan pemaknaan tertentu, sesuai dengan penafsiran para kreator terhadap teks lakon. Unsur-unsur tersebut meliputi: penataan setting, penataan kostum dan make up, penataan lampu, dan penataan properti.

Penataan setting (background) dalam *Randai Malin Nan Kondang* diwujudkan dengan mengacu dan memedomani kebutuhan format *Randai* secara keseluruhan. Formulasi itu adalah tersusun-nya latar cerita yang mampu bergerak secara episodik yang mengharuskan pergantian latar waktu dan tempat yang dapat berpindah-pindah secara cepat. Latar tempat yang berpindah-pindah tersebut adalah keharusan yang dituntunkan naskah lakon yang memiliki peristiwa di beberapa tempat. Tempat tersebut, antara lain sasaran, halaman rumah Malin, jalanan, halaman rumah gadang, dan lautan lepas. Merujuk hal ini maka formulasi setting dalam *Opera Minangkabau Malin Nan Kondang* menggunakan berbagai jenis setting, antara lain; berbagai tempat yang divisualisasi dengan image- image dengan menggunakan multimedia, yang menggambarkan lautan, hutan, rumah gadang, dan lautan lepas. Adapun jenis setting yang lain digambarkan dalam bentuk nyayian, terutama setting yang menjelaskan situasi tanah rantau.

a. Penataan kostum dan rias

Dalam *Randai Malin Nan Kondang* dirancang dengan memedomani karakter para tokoh dalam naskah lakon. Karakter para tokoh tersebut ditelusuri dari berbagai identifikasi perwatakan, baik secara fisiologis (fisik), psikologis (kejiwaan), maupun sosiologis (status

sosial). Selain itu, gaya kostum yang dipilih juga dimodifikasi dalam sentuhan tren hari ini untuk memberi daya tarik secara visual. Adapun kostum dan rias tersebut meliputi: kostum dan rias tokoh Malin saat masih hidup sederhana dan saat sudah pulang dari perantauan; kostum dan rias tokoh Mandeh saat masih hidup sederhana ataupun setelah menjadi orang kaya baru; kostum dan rias tokoh Nilam yang selalu dalam keadaan miskin; kostum dan rias tokoh Datuk, yang merupakan pemimpin suatu kaum atau suku; kostum dan rias tokoh Datuk Kayo yang dikenal sebagai saudagar yang sangat kaya.

Secara teknis, aplikasi tata rias dilakukan dengan mempertimbangkan anatomi wajah dan usia sebenarnya para pemeran. Penataan lampu dalam *Randai Malin Nan kondang* dirancang dengan menerapkan konsep kehadiran ruang yang bersifat cepat. Perpindahan ruang yang bersifat cepat tersebut merupakan penyiasatan atas latar cerita dalam naskah lakon yang juga berpindah-pindah secara cepat. Penempatan lampu yang menggambarkan ruang secara cepat tersebut juga difungsikan untuk menciptakan garis dan lingkaran area permainan para tokoh yang sedang dimainkan para pemeran. Penataan lampu juga difungsikan untuk mempertegas suasana dan menciptakan angle peristiwa, terutama untuk pergerakan galombang dan adegan-adegan yang tidak sepenuhnya bersifat 'puitik'. Adapun lampu-lampu yang dipergunakan adalah lampu fresnel, lampu par, dan lampu general.

Perancangan tata properti dalam *Randai Malin Nan Kondang* hanya dirancang untuk satu jenis properti, yaitu properti yang melekat sebagai bagian dari kostum. Properti tersebut adalah sebilah keris yang dipakai Datuk Kayo dan topi caping yang dipakai oleh tokoh Nilam. Sementara itu, jenis properti yang menjadi bagian dari setting (Set-property) tidak dirancang karena setting

dalam Randai Malin Nan Kondang dikreasi secara minimalis dan simbolis.

b. Perancangan Tata Iringan dan Ilustrasi

Aspek musik dalam perancangan ilustrasi Randai Malin Nan Kondang dirancang dengan mengacu pada alur musik (music plot). Alur musik adalah penempatan ilustrasi dengan berpedoman pada kebutuhan aksentuasi suasana (mood). Indikasi yang digunakan sebagai alat ukur pada bagian yang perlu mendapat aksentuasi musik tersebut adalah adanya peningkatan ketegangan (suspense) dalam alur dan menguatnya tekanan psikologis pada para tokoh yang dimainkan para pemeran.

Jenis instrumen yang digunakan adalah berbagai alat musik tradisional, seperti bansi, saluang, sampelong, Selain itu, juga digunakan ilustrasi yang berbentuk vokal paduan suara (choir) dan duet vokal female. Lagu-lagu (dendang) yang dinyanyikan untuk kepentingan ilustrasi tersebut, antara lain dendang simarantang, dendang sijobang, dendang buaian, dendang sirompak, dan dendang-dendang kreasi baru sebagai pengembangan dari dendang yang telah mengakar di budaya Minangkabau.

Jenis perancangan musik untuk kepentingan iringan dibuat dengan mengacu pada jenis transisi adegan dan ritme gerak pemeran ataupun galombang. Selain itu, iringan musik juga disajikan untuk memberi impresi suasana awal sebuah peristiwa atau adegan. Dengan demikian, keberadaan iringan juga mempertimbangkan kebutuhan dramatik pertunjukan secara keseluruhan. Adapun alat musik yang digunakan sebagai iringan meliputi talempong, gandang, sarunai, bansi, sampelong, saluang dan rabab.

c. Perancangan Tata Gerak Galombang

Perwujudan gerak galombang

Randai Malin Nan Kondang memiliki dua pemaknaan penting. Pertama, gerak merupakan penanda atas impresi-impresi keminangkabauan yang dicerminkan dalam pola-pola gerak silat, yang selama ini menjadi pola dasar gerak galombang dalam Randai. Kedua, gerak galombang tersebut merupakan simbolisasi atas peristiwa demi peristiwa yang menimbulkan efek-efek dramatik di atas panggung.

Gerak bagi kebutuhan impresi keminangkabauan dihadirkan pada transisi adegan- adegan yang mengetengahkan dialog dua tokoh. Adapun gerak-gerak yang dirancang untuk kebutuhan aksentuasi emosi dan jiwa tokoh secara personal, dilakukan dalam bentuk gerak-gerak galombang.

Tempo dan irama gerak galombang disesuaikan dengan kebutuhan dinamika pertunjukan. Formulasinya mengacu pada pencapaian secara paralel dan pencapaian secara paradoks. Pada musik yang paralel maka situasi dramatik yang tinggi akan diimbangi dengan ritme musik yang cepat, sementara pada musik yang bersifat paradoks, gerak- gerak yang menggambarkan kesedihan akan ditegaskan dengan musik bansi, saluang, sampelong dan dendang ratok.

4. Perwujudan Gaya dan Konvensi Randai

Gaya merupakan cara kreator untuk menyatakan dirinya, Pertanyaan diri tersebut membentuk suatu ciri-ciri pemanggungan yang kemudian disepakati menjadi aturan pemanggungan. Inilah yang menjadi esensi terbentuknya konvensi sebuah pertunjukan. Dalam perwujudan Randai Malin Nasn Kondang, maka perancang menelusuri berbagai spesifikasi yang telah menjadi konvensi Randai secara umum. Merujuk batasan yang ada maka sebuah pertunjukan Randai hanya akan melengkapi identitasnya jika dalam ekspresinya aspek-aspek teks naskah, penokohan, gerak galombang dan

gurindam, menjadi elemen yang dominan. Selain itu, perwujudan Randai juga mengeksplorasi gaya pertunjukan yang diperkaya dengan berbagai capaian pertunjukan. Capaian tersebut adalah Randai Malin Nan Kondang.

5. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah cara kerja kreator seni pertunjukan (teater) yang diawali dari penafsiran naskah lakon sampai dengan perwujudan pentas. Cara-cara penyutradaraan ini dimulai dari sasaran-sasaran yang bersifat pemahaman sampai pada penataan aspek- aspek pemanggungan dengan berpedoman pada gaya pementasan yang dipilih. Anirun (2002:115) menjelaskan bahwa proses kreatif penyutradaraan secara umum terbagi dalam empat langkah kreatif yang meliputi: tahap mencari-cari; tahap memberi isi; tahap pengembangan; tahap pemantapan. Dengan mengacu pada metode tersebut, maka perancangan Randai Malin Nan Kondang dibuat melalui penerjemahan baru yang disesuaikan dengan perancangan Randai.

a. Eksplorasi Spektakel (Interpretasi Naskah)

Tahap eksplorasi spektakel Randai Malin Nan Kondang merupakan rangkaian kreativitas yang bersifat kognitif untuk mencari kemungkinan-kemungkinan visual, baik dalam bentuk penyusunan pola rantai pemeranan, pembuatan desain artistik, maupun penyusunan partitur musik. Aplikasi konkret dari tahapan ini adalah analisis terhadap lakon, baik secara individu melalui dukungan riset, observasi, studi pustaka maupun dialog dua arah, yakni antara sutradara dan penulis naskah; sutradara dan pemain, sutradara dan penata artistik; sutradara dan penata musik. Riset dalam perancangan ini dilakukan dengan mendokumentasikan beberapa artefak Minangkabau dan melakukan wawancara dengan para

penggiat seni budaya yang pernah merevitalisasi cerita rakyat Malin Kundang, seperti Suhendri dari Sanggar Noktah dan Mahatma Muhammad dari Komunitas Seni Nan Tumpah, keduanya di Padang.

Langkah kerja berikutnya adalah perancangan naskah lakon yang diikuti dengan penafsiran struktur lakon melalui reading yang dilakukan secara kolektif. Reading tersebut juga bertujuan untuk menjajaki kemampuan pemeran dalam kaitannya dengan tafsir pada tokoh, lebih khusus lagi pada pencarian karakter suara. Di luar proses kerja tersebut, tahap mencari- cari dilakukan dengan berbagai latihan dasar teater. Pelaksanaan latihan dasar teater tersebut diarahkan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan bagi gestur, analogi-analogi peran, dan menumbuhkan keterkaitan emosi terutama antar pemain. Bentuk latihan dasar tersebut antara lain: eksplorasi motif-motif gerak, olah rasa lewat pemaparan tema-tema tertentu, berdendang bebas, dan berbagai latihan pernapasan.

b. Memberi Isian Spektakel (Penciptaan Peristiwa)

Tahap memberi isian spektakel merupakan cara kerja perancangan untuk mengembangkan aspek-aspek pemahaman lakon menuju pada aspek-aspek perwujudan visual. Pada tahap ini interpretasi lakon Malin Nan Kondang diarahkan untuk memberikan dorongan semua pendukung (terutama pemeran) dalam mewujudkan akting verbal ataupun nonverbal berdasarkan desain akting yang bersifat global, yang telah disepakati sebelumnya. Penemuan-penemuan yang masih bersifat kasar tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan penekanan-penekanan yang mampu menggambarkan inti peristiwa, perubahan suasana, dan progresi emosi tokoh-tokohnya. Penekanan-penekanan tersebut akan dihadirkan melalui penegasan pada sisi ekspresi mimik, impresi pada

keseluruhan akting pemeran, laku yang memperlihatkan motivasi, dan penyikapan terhadap areal permainan. Aplikasi pada metode ini direalisasikan pada latihan pencarian bloking, improvisasi-improvisasi di luar desain akting, serta konfigurasi gerak galombang yang dijadikan pedoman. Latihan tersebut pada dasarnya adalah kreativitas untuk menciptakan peristiwa atau suasana.

c. Pengembangan Spektakel (Penciptaan Dramatik)

Tahap pengembangan merupakan usaha kreator Randai Malin Nan Kondang dalam mengarahkan para pemeran dan para gerak galombang untuk mewujudkan movement, gesture, bussines act, dalam bentuk lakuan atau gerak yang sudah memperlihatkan penghayatan. Para pendukung tersebut dibimbing untuk merasakan situasi dalam diri tokoh atau suasana yang diperankan melalui bentuk akting dan gerak yang terlihat meyakinkan. Secara konkret, bentuk latihan Randai Malin Nan Kondang yang dilakukan dalam membangun keyakinan tersebut adalah latihan-latihan kolaboratif yang disertai pembangunan imajinasi terhadap latar cerita, kesadaran ruang, kesinambungan antara aksi dan reaksi, serta posisi kejiwaan pemeran atau penari yang memperlihatkan empati.

d. Pemantapan Spektakel (Harmoni)

Tahapan pemantapan merupakan kerja perancangan untuk menampilkan lakon Malin Nan Kondang secara utuh. Orientasi latihan diarahkan pada perhitungan irama, tempo, dan dinamika. Pusat konsentrasinya adalah pencapaian musikalitas dalam pementasan. Musikalitas tersebut disusun secara berulang-ulang (melalui latihan dari awal hingga akhir lakon) dengan mengacu pada pembenahan ketegangan demi ketegangan, timing pada perubahan suasana, lompatan-

lompatan emosi tokoh, dan lambat-cepatnya dialog antar tokoh. Pada tahap ini respons terhadap ruang dan dukungan ilustrasi musik terhadap suasana demi suasana, sudah mulai dihadirkan dalam visualisasi yang masih global. Tujuan pengadaan set-dekor dan ilustrasi yang masih belum permanen ini adalah untuk mematangkan gestur pemain, membakukan jarak tempuh movement, dan menyeleksi berbagai unsur artistik serta musikalitas agar tercapai harmoni dalam pementasan.

Beberapa hasil dokumentasi perwujudan tersebut antara lain:



Gambar 1.

Adegan Pasambahan gerakan dengan irama dendang Dayang Daini



Gambar 2.

Adegan Malin minta izin pergi merantau gerakan dengan irama dendang Simarantang Rendah



Gambar 3.

Adegan Malin belajar silat gerakan dengan irama dendang Tambilang Tanti batanti

Dokumentasi Video Perwujudan Randai Malin Nan Kondang



Gambar 4.

Adegan Malin pulang dari Rantau gerakan dengan irama dendang Urang lah Lintau

Dokumentasi Video Perwujudan Randai Malin Nan Kondang



Gambar 5.

Adegan Mamak dengan Mandeh Malin gerakan dengan irama dendang Nan Suayan

Dokumentasi Video Perwujudan Randai Malin Nan Kondang



Gambar 6.

Adegan Mandeh Menyetujui Pernikahan Malin gerakan dengan irama dendang Buaiyan Anak

PENUTUP

Perancangan Randai Malin Nan Kondang secara menyeluruh bertumpu pada tiga orientasi kreativitas perwujudan pertunjukan atau pementasan. Pertama, perancangan Randai Malin Nan Kondang merupakan kreativitas dalam mencipta Randai, yang berpedoman pada pertimbangan aspek pemenuhan dan penemuan estetika baru

di satu sisi, dan pertimbangan pada aspek kemudahan penerimaan penonton dalam Orientasi kedua dalam perancangan Randai Malin Nan Kondang adalah pertimbangan pada kepaduan antara idiom- idiom seni-seni tradisional Minangkabau dengan idiom-idiom yang secara representasional memang telah lahir dan tumbuh dalam seni teater tradisional (randai) . Dalam konteks ini maka verbalitas (dialog dalam percakapan kata) sebagai kekuatan teater tradisional Minangkabau tetap diakomodasi secara signifikan dalam pementasan.

Kekuatan beberapa konvensi orientasi ketiga adalah aplikasi alih wacana yang bertumpu pada kerja penafsiran ulang atas Kaba Malin Kundang agar lebih rasional, lebih berimbang, dan dijauhkan dari pesan-pesan doktriner. Tafsir ulang tersebut ditekankan pada paradigma baru bahwa kena- kalan atau kedurhakaan anak tidaklah murni sebagai kesalahan anak, tetapi juga kegagalan orang tua dalam mengintensifikasi pendidikan pada anak, dan juga buah dari mainstream lingkungan yang hanya mengukur segala sesuatu atas dasar materi atau kebendaan

DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna. 1991. *Menjadi Aktor: Pengantar Akting untuk Panggung dan Sinema*. Bandung; STSI Press
- Arif, Syamsudin. 2008. *Orientalis dan Diabolisme Pemikiran*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Chairul Harun. 1991/1992. *Kesenian Randai Di Minangkabau*. Jakarta; Proyek Pembinaan Media Kebudayaan. Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Djamaris, Edward. 2002. *Pengantar Sastra Rakyat Minangkabau*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Erneste, Pamusuk. 2008. *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.
- Krishna, Eva. 2016. *Legenda Malin Kundang dalam Perspektif Feminisme*. Jurnal Balai Bahasa Sumatera Barat.
- Harymawan, RMA. 1984. *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda.
- Howans, J. 2005. *The Creative Economy: Knowledge-Driven Economic Growth*. India: Jodhpur.
- Pavis, Patrice. 1982. *Languages of Stages. Essays in the Semiology of the Theatre*. New York: Performing Arts Journal Publications.
- Yudiaryani. 2000. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Godho Suli.
- Yuniarti, Rahmadani. *Nilai Edukasi Mitos dan Relevansinya dengan Penanaman Nilai pada Keluarga Minangkabau Kontemporer: Tinjauan Awal*. Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya. Juni 2017. Vol. 19 (1).
- Zulkifli, 1983. *Naskah Randai Palimo Gaga*. Padangpanjang: Akademi Seni Karawitan Indonesia Padangpanjang.
- Zulkifli, 2020. *Randai Teater Tradisional Rakyat Minangkabau Sumatera Barat*