



# The Potential of Randai as an Educational Tourism Attraction Based on Experiential Learning in West Sumatra

Muhammad Fadhli<sup>1)\*</sup>, Fernando Fasandra<sup>2)</sup>

<sup>1, 2)</sup> Program Studi Pariwisata, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email : [ajowayoi01@gmail.com](mailto:ajowayoi01@gmail.com), [ffasandra92@gmail.com](mailto:ffasandra92@gmail.com)

Copyright ©2024, The authors. Published by Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang  
Submitted: 20 Maret 2024; Accepted: 19 Juni 2024; Published: 29 Juni 2024

## ABSTRACT

*As one of the traditional theaters of West Sumatra, randai has not been too interested as an intangible cultural product that has great potential to be developed as an attraction in the concept of edu-tourism. In contrast to piriang dance and silek which are more widely known, and are in demand by tourists to learn or as performances at tourist sites. This study aims to identify the potential of randai as an experiential learning-based edu-tourism attraction using qualitative methods. Data collection was carried out by means of observation, interviews and documentation. The results showed that in randai there are various moral lessons both exposed directly and through signs in its movements and formations. Randai becomes so complex as "raw material" that is worth processing in the concept of edu-tourism because this art combines role art, literary art, dance art, and music art at the same time. Making randai as part of a tourism product such as a tour package that offers experiential learning for tourists who come to West Sumatra.*

## KEYWORDS

Edutourism  
Randai Theatre  
Experiential learning

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



## ABSTRAK

*Sebagai salah satu teater tradisional Sumatera Barat, randai belum terlalu diminati sebagai produk budaya tak benda yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai daya tarik dalam konsep eduwisata. Berbeda dengan tari piriang dan silek yang lebih banyak dikenal, serta diminati oleh wisatawan untuk dipelajari ataupun sebagai pertunjukan dilokasi wisata. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi potensi randai sebagai daya tarik eduwisata berbasis experiential learning dengan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam randai terdapat berbagai pembelajaran moral baik yang terpapar secara langsung maupun melalui tanda (sign) pada gerak dan formasinya. Randai menjadi begitu kompleks sebagai "bahan baku" yang layak diolah dalam konsep eduwisata karena kesenian ini memadukan seni peran, seni sastra, seni tari, dan seni musik secara sekaligus. Menjadikan randai sebagai bagian dari sebuah produk wisata semisal Paket wisata yang menawarkan pengalaman belajar (experiential learning) bagi wisatawan yang datang ke Sumatera Barat.*

## KEYWORDS

Edutourism  
Randai  
Experiential learning

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



## PENDAHULUAN

Sumatera Barat memiliki drama atau teater tradisional yang dikenal dengan nama *randai*. Kesenian tradisional ini sudah ada sejak dahulu dan berkembang dari masa seiring berkembangnya zaman (Arjulita, 2020). Salah satu pemahaman utama dari studi teater tradisional di Indonesia adalah bahwa teater tradisional bersifat egaliter, kolektif, cair, dan sering kali terkait erat dengan mitos dan kepercayaan mistik lokal. Begitu juga dengan cerita yang sering dibawakan pada *randai* sebagai teater tradisi (Pramayoza, 2023). *Randai* biasanya dimainkan di halaman *rumah gadang* atau lapangan terbuka, tempat biasanya orang berkumpul entah untuk sebuah perayaan, penyambutan tamu khusus, atau kegiatan budaya lainnya.

*Randai* memadukan beberapa unsur seni seperti tari, drama, musik, dan dialog. Pertunjukan *randai* melibatkan banyak orang, baik pria dan wanita, orang dewasa, remaja dan anak-anak untuk berkolaborasi agar bisa menyajikan cerita atau adegan yang menarik bagi penonton (Martini & Afrizal, 2024).

*Randai* adalah bagian dari warisan budaya yang dianggap penting oleh Masyarakat Minangkabau. Hal ini karena *randai* membawakan berbagai kisah dalam tradisi sastra lisan Minang. Kisah-kisah tersebut memiliki muatan pengajaran moral, kebahasaan hingga falsafah budaya Minangkabau itu sendiri.

Kisah-kisah *Randai* berasal dari tradisi lisan dan mitologi yang kaya dari orang-orang Minangkabau. *Randai* awalnya digunakan untuk berkomunikasi dengan suku atau kelompok masyarakat lain di pedalaman Sumatera Barat. Kisah kepahlawanan, persatuan, dan tekad disampaikan dalam pertunjukan ini (Martini & Afrizal, 2024; Wendy, 2014).

Kesenian *randai* kini jamak ditawarkan oleh sejumlah Desa Wisata di Sumatera Barat sebagai pertunjukan kesenian yang dapat ditonton oleh pengunjung. Sebanyak 561 Desa Wisata yang terdaftar di Sumatera Barat, 24 paket wisata terkait *randai* telah ditawarkan melalui website resmi jaringan desa wisata Sumatera Barat ([www.sumbar.jadesta.com](http://www.sumbar.jadesta.com), 2024). Pemanfaatan *randai* oleh Desa Wisata ini

merupakan upaya dalam melestarikan seni pertunjukan tradisional khas Sumatera Barat. Hanya saja paket wisata ini belum terlalu diminati oleh pengunjung yang datang ke Desa Wisata. Berdasarkan wawancara awal dan observasi dengan beberapa pengelola Desa Wisata, pertunjukan *randai* kurang diminati oleh pengunjung karena tidak terlalu tahu tentang kesenian ini, durasi yang panjang dan berbahasa lokal. Pengunjung Desa Wisata lebih memilih pertunjukan tari piring dan silat dikarenakan lebih atraktif serta popularitasnya yang sudah mendunia.

Di era modern ini, sangat penting untuk mendukung dan melestarikan seni *randai* sebagai bagian dari warisan budaya Sumatera Barat. Sebagai bagian dari budaya asli *Minangkabau*, *randai* tidak dapat menghindar dari pengaruh globalisasi yang sedang berlangsung (Saaduddin, 2023). Upaya untuk mempromosikan seni ini akan membantu mempertahankan identitas budaya Minangkabau di Sumatera Barat dan menjaga nilai-nilai tradisional tetap relevan untuk generasi mendatang (Martini & Afrizal, 2024). Kesenian *randai* tidak hanya tentang pertunjukan, tetapi juga terdapat nilai-nilai pendidikan yang dalam dialog, gerak, dan interaksi antar tokoh (Indrayuda et al., 2021; Syuriadi et al., 2018). Nilai-nilai pendidikan pada *randai* dapat dikembangkan dalam bentuk wisata edukasi agar lebih menarik minat wisatawan dengan menggunakan metode *experiential learning*.

Wisata edukasi, juga disebut sebagai *edutourism* adalah jenis wisata minat khusus di mana orang pergi untuk mempelajari hal-hal baru dengan tujuan mendapatkan pengalaman langsung dan belajar dari tempat yang mereka kunjungi (Anggraini & Chodidjah, 2023). Konsep wisata edukasi memiliki nilai positif yang memiliki konsep belajar disertai kegiatan yang menyenangkan (Latif & Amelia, 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lainatussifa et al. (2021) menunjukkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat wisatawan berkunjung yaitu adanya wisata edukasi.

Metode yang digunakan dalam pemanfaatan *randai* dalam wisata edukasi yaitu lebih fokus pada

pengalaman belajar (*experiential learning*) yang akan didapatkan pengunjung selama menonton atau berpartisipasi selama pertunjukan *randai*. *Experiential learning* memiliki proses di mana pengunjung dihadapkan pada empat mode dalam mencapai pengalaman belajar (mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak) direpresentasikan sebagai siklus pembelajaran yang ideal untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru (Boyatzis & Kolb, 1995).

Kegiatan wisata edukasi yang berbasis pengalaman belajar (*experiential learning*) sebagian besar menggunakan permainan-permainan perorangan atau beregu. Tujuan permainan tersebut ada yang untuk melatih konsentrasi, kreativitas, kerjasama tim, kepemimpinan dan kepercayaan diri. Permainan-permainan tersebut banyak mengadopsi dari aktivitas dalam ruangan dan luar ruangan. Belum banyak kegiatan wisata edukasi berbasis pengalaman belajar (*experiential learning*) yang berasal dari pertunjukan tradisional. *Randai* sebagai salah satu seni pertunjukan tradisional yang sering ditawarkan oleh Desa Wisata di Sumatera Barat belum maksimal untuk dicoba dalam mendukung wisata edukasi berbasis pengalaman belajar (*experiential learning*). Sehingga pertanyaan penelitian yang dijawab nantinya yaitu bagaimana potensi *randai* sebagai daya tarik wisata edukasi berbasis *experiential learning* di Sumatera Barat. Pertunjukan seni merupakan salah satu *product intangible* dalam industri pariwisata, sehingga *randai* sebagai teater tradisional menjadi varian produk yang unggul nantinya (Pramayoza, 2015).

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain di bidang seni pertunjukan *randai* untuk dikembangkan pada Desa Wisata di Sumatera Barat agar wisatawan yang datang tidak hanya disuguhkan penampilan dari tari piring dan silat. Sehingga muncul variasi baru dari *randai* yang lebih atraktif, kompetitif, dan memberikan pengalaman belajar (*experiential learning*) yang mampu memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru pada wisatawan

yang datang ke Desa Wisata di Sumatera Barat. Mengingat pariwisata adalah salah satu bidang yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan ekonomi lokal dan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, pengembangan pariwisata yang berkelanjutan diperlukan agar pariwisata dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat lokal dan lingkungan sekitar (Saaduddin et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui potensi *randai* dalam wisata edukasi yang berbasis *experiential learning*.

## LITERATUR REVIEW

### Randai

*Randai* merupakan teater rakyat (*the folk theatre*) Minangkabau di Sumatera Barat (Latiff & Jonathan, 2014). *Randai* merupakan kesenian tradisional asal Sumatera Barat yang menyebar hampir di seluruh Kabupaten/Kota. Navis (2015: 276) menjelaskan, istilah *randai* kemungkinan berasal dari kata *andai-andai* dengan awalan *bar-* sehingga menjadi *berandai-andai* yang artinya berangkaian secara berturut-turut atau suara yang bersahut-sahutan. Sumber lain, Kayam (dalam Zulkifli, 2013: 32) menyatakan, istilah *randai* berasal dari bahasa Arab, yaitu *rayan-li-da-I* yang sangat dekat dengan kata *da-I*, ahli dakwah dari gerakan tarekat *Naqsyahbandiyah*.

*Randai* adalah gambaran identitas masyarakat Minangkabau yang sangat kuat dengan falsafah, etika, dan pelajaran hidup orang Minang yang berpusat pada alam semesta (Primadesi, 2013: 179). *Randai* menggambarkan kearifan lokal masyarakat Minangkabau, melekat pada fisik sekaligus batin individu yang membentuk keutuhan masyarakat bernagari (Okce, 2021; Wimra, 2022). Nilai-nilai kesenian tradisional dalam *randai* menjadi representasi norma dan kebiasaan yang berlaku di masyarakat Minang; kesenian dianggap *rancak* (bagus, elok) apabila tidak menyimpang dari norma adat, dan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat Minangkabau (Azrul & Kuniang, 2015; Sakti, 2010). Unsur dialog dalam *randai*, misalnya, menjadi satu unsur yang bermuatan nilai-nilai karakter kerja sama

komunikatif dan patut dipahami dan ditanamkan kepada generasi muda (Bakar et al., 2024; Tulzakra, 2023). Selain itu, kompleksitas unsur seni pertunjukan meliputi sastra, kaba, musik, tari, gerak silat, tari, dan dendang menguatkan alasan perlunya untuk dilestarikan (Primadesi, 2013; Wulandari, 2015).

Kaba sebagai unsur utama dalam randai memiliki kompleksitas cerita yang unik. Konflik keluarga, perjuangan di perantauan hingga perebutan kekuasaan menjadi tema yang sering ditemukan dalam berbagai *kaba* dalam randai (Maulidya, 2013). Selain kisahnya yang dapat dinikmati, di dalam *kaba* juga terdapat ajaran moral yang patut dijadikan sebagai pembelajaran (Precillia & Darmadi, 2022). Selain di dalam *kaba*, nilai-nilai luhur juga dapat dipetik dari gerakan randai. Dalam adat Minang, pesan-pesan luhur (termasuk dalam sebuah pertunjukan) terbagi atas 3 yakni: *nan tasurek* (pesan verbal atau tampak), *nan tasirek* (pesan yang digali lewat kontemplasi dan pendekatan tertentu), serta *nan tasuruak* (pesan yang sifatnya tersembunyi dibalik kode atau tanda) (Azrul & Kuniang, 2015). Gerakan-gerakan dan formasi randai jika ditelaah melalui pendekatan semiotika memiliki pesan-pesan tertentu yang dapat ditransformasikan kepada para wisatawan, baik ketika mereka menonton atau terlibat dalam sebuah latihan randai (Bahardur, 2018; Hadijah, 2019; Syuriadi & Hasanuddin, 2014).

### Wisata Edukasi

Wisata edukasi, juga dikenal sebagai *edutourism*, adalah alternatif untuk pengelolaan pariwisata yang berkelanjutan (Gandur, 2023). Dewasa ini, banyak negara telah mengadopsi gagasan wisata karena dianggap sebagai aktivitas yang, selain memberikan pendidikan, juga memiliki nilai tambah dan memberikan manfaat bagi kehidupan sosial ekonomi masyarakat lokal (Sandy, 2018). Selain itu, penggunaan pendidikan dalam desain destinasi wisata juga membantu meningkatkan kualitas modal masyarakat lokal seperti sosio-kultur dan atitud dalam menjalankan bisnis pariwisata (Ibrahim & Adiputra, 2023;

Jehane et al., 2023; Joseph et al., 2023). Pariwisata pendidikan, juga dikenal sebagai *edu-tourism*, mengacu pada setiap program di mana peserta melakukan perjalanan dalam kelompok dengan tujuan utama melakukan pengalaman belajar yang terkait secara langsung dengan lokasi (Andityawan et al., 2020; Siburian et al., 2017; Triana et al., 2024).

Eduwisata memiliki peluang untuk menghidupkan entitas dalam lingkungan pariwisata (Kineta et al., 2023; Mutiara, 2023; Sholihah et al., 2021). Sederhananya, pengunjung datang ke suatu tempat untuk mendapatkan pengalaman baru dari tuan rumah. Pengalaman meliputi budaya, kesenian, dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Tidak ada pihak yang dirugikan oleh tindakan yang dimaksudkan (Daniati et al., 2022). Eduwisata juga dapat didefinisikan sebagai pertukaran metode belajar yang awalnya hanya di kelas saja, namun untuk saat sekarang bisa dipadukan dengan kegiatan di luar ruangan (Agung et al., 2021; Amelia & Prasetyo, 2023; Romadhita & Hidayati, 2019; Siburian et al., 2017). Potensi wisata edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang dalam menyebarkan, mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan (Ambarwati & Sholihin, 2021).

### Experiential Learning

Menurut Kolb, ada empat mode pembelajaran berdasarkan pengalaman: *concrete experience* yakni mendapatkan pengalaman konkret, *reflective observation* yakni dapat merefleksikan hasil observasi, *abstract conceptualization* yakni mengkonsep sesuatu yang abstrak, dan *active experimentation* yakni keaktifan dalam eksperimen. Proses di mana wisatawan dihadapkan pada keempat mode tersebut (mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak) direpresentasikan sebagai siklus pembelajaran yang ideal untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru (Boyatzis & Kolb, 1995). Pengalaman berwisata tidak hanya tentang melihat pemandangan, tetapi juga dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dari

berbagai kegiatan wisata (Falk et al. 2012).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Semi (1993:24), penelitian kualitatif yang bersikap deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tidak menggunakan angka-angka tetapi mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Peneliti mendeskripsikan data nilai-nilai pendidikan yang ada dalam teks cerita dan gerak serta formasi randai serta potensinya sebagai daya tarik dalam konsep eduwisata, khususnya di berbagai desa wisata yang ada di Sumatera Barat.

Terdapat 3 teknik pengumpulan data yang peneliti terapkan dalam penelitian ini yakni: 1) Studi literatur, dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber tekstual mengenai randai, baik berupa hasil penelitian terdahulu, teks pertunjukan, maupun berbagai liputan pemberitaan mengenai randai, sebagai sebuah seni pertunjukan tradisional maupun posisinya sebagai daya tarik pariwisata di Sumatera Barat. Berbagai literatur memberikan peneliti bahan dasar mengenai sejarah dan perkembangan randai dari masa ke masa di berbagai wilayah di Sumatera Barat.

Selain itu peneliti memperhatikan kajian-kajian yang telah dilakukan untuk mengungkap nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah pertunjukan randai. Studi literatur juga peneliti lakukan untuk memahami konsep-konsep dasar penerapan eduwisata di desa wisata di Indonesia. Hal ini untuk mendapatkan gambaran sejauh mana seni-seni pertunjukan tradisi telah dieksplorasi untuk kepentingan penerapan konsep eduwisata. 2) Wawancara, dilakukan terhadap para narasumber dengan terlebih dahulu memperhatikan

kapasitas mereka. Narasumber yang diwawancarai antara lain: unsur *niniak mamak*, seniman *randai*, serta pengelola Desa Wisata. 3) Pengamatan langsung, dilakukan terhadap sanggar randai yang “Bundo Kandung” di kawasan Nagari Katapiang. Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman untuk melihat kesenian randai asli yang belum tersentuh oleh kepentingan eduwisata. Sebagai pembanding, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap sanggar randai “Kubu Gadang” yang ada di Desa Wisata Kubu Gadang, Kecamatan Padang Panjang Barat, Kota Padangpanjang yang telah menjadikan *randai* sebagai bagian dari daya tarik paket eduwisatanya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

#### **Randai Sebagai Atraksi Wisata**

Pada website resmi jaringan desa wisata dari Kementerian Pariwisata (<https://jadesta.kemenparekraf.go.id>) dapat dilihat bahwa sebaran Desa Wisata di Indonesia sangat beragam dari segi jumlah. Sumatera Barat adalah salah satu provinsi dengan jumlah desa wisata terbanyak. Pada data tahun 2024, Sumatera Barat menduduki posisi terbanyak ke 2 setelah Jawa Timur, dengan jumlah mencapai 561 Desa Wisata. Jumlah yang besar diatas berpotensi menciptakan tingkat persaingan yang tinggi pula antar desa wisata. Tantangan ini dapat dijawab apabila setiap Desa Wisata mampu menciptakan produk wisata yang khas dan berkarakter. Salah satu solusi untuk menjawab tantangan ini adalah dengan mengangkat kesenian khas daerah masing-masing sebagai daya tarik untuk dipromosikan.

*Randai* adalah kesenian khas Sumatera Barat yang tersebar hampir di seluruh Kabupaten/Kota. Sebagian besar Kabupaten Kota yang memiliki kelompok

*randai*, telah memasukkan *randai* sebagai atraksi wisata pada Jadesta. *Randai* tidak terdapat di Kabupaten Kepulauan Mentawai. Kabupaten kepulauan Mentawai tidak memiliki kesenian ini sebab akar budaya masyarakat Mentawai memang berbeda dari masyarakat di Kabupaten/kota lainnya di Sumatera Barat yang umumnya berbudaya Minangkabau. Sejalan dengan penelitian Pramayoza & Yuliza (2023) *randai* pada Pasa Harau Festival merupakan bagian yang paling menghibur dan menyenangkan dari seluruh rangkaian kegiatan.

### **Potensi Randai sebagai daya tarik Eduwisata**

Sudut pandang untuk melihat *randai* sebagai daya tarik eduwisata bisa dari 2 sisi.

#### **1. Randai Sebagai Tontonan**

Randai sebagai tontonan yaitu pembelajaran yang dapat diterima oleh penonton (wisatawan) terdapat pada sejumlah aspek.

##### **a. Kisah yang disajikan**

Seperti kisah yang disajikan pada *randai* merupakan kisah-kisah yang dimainkan dalam *randai* pada umumnya adalah cerita tentang perjuangan hidup, konflik keluarga, hubungan cinta yang penuh pertentangan dan kisah-kisah heroik. Kita dapat menilik pada salah satu kisah populer dalam dunia *randai* yakni *Anggun Nan Tongga Magek Jabang*. *Anggun Nan Tongga* sebagai tokoh utama dalam kisah ini digambarkan sebagai pribadi yang kuat dan berkarakter. Ia mengemban tanggung jawab untuk menemukan kembali *mamak-mamaknya* yang tak pulang dari merantau. Ini adalah bagian pertama yang dapat dipetik hikmahnya sebagai pembelajaran bagi penonton. Bahwa seorang laki-laki harus faham dengan tanggung jawabnya dalam keluarga. Baik sebagai anak, kemenakan,

*mamak*, kakak atau adik.

Bahkan kisah-kisah tragis pun memiliki pesan moral yang kuat dalam *randai*. Contohnya kisah Siti Baheram yang sering dimainkan oleh kelompok-kelompok *randai* di Kabupaten padang Pariaman. Siti Baheram adalah kisah tragis terbunuhnya Siti Baheram (tokoh utama) oleh Juki, seorang pecandu judi yang justru sebenarnya jatuh cinta pada Siti Baheram. Dalam kisah ini, dapat dipetik pembelajaran bahwa jika setan sudah menguasai hati seseorang, membuatnya terlena dengan candu seperti judi, maka rasa cinta pun dapat hancur karenanya.

Karena pola dialektika budaya Minang tidak secara mudah dapat membuat penonton mengelaborasi sebuah kisah, maka diperlukan pemapar atau pemandu yang dapat menjelaskan pesan-pesan di atas. Dalam konsep eduwisata, penjelasan seperti ini diperlukan agar penonton tidak hanya terhanyut dengan kisah, musik, atau kepiawaian para pemain *randai* saja. Tetapi mereka juga dapat memahami berbagai pembelajaran dibalik permainan yang mereka saksikan.

##### **b. Nilai sastra dalam dialog dan dendang**

Aristoteles seorang filsuf dan ahli sastra menyatakan salah satu fungsi sastra adalah sebagai media katarsis atau pembersih jiwa bagi penulis maupun pembacanya. Bagi pembaca, setelah membaca karya sastra perasaan dan pikiran terasa terbuka, karena telah mendapatkan hiburan dan ilmu (tontonan dan tuntunan). Tarigan (1995: 10) mengungkapkan bahwa sastra sangat berperan dalam pendidikan anak, yaitu dalam (1) perkembangan bahasa, (2) perkembangan kognitif, (3) perkembangan kepribadian, dan (4) perkembangan sosial.

Sastra dalam perwujudan lisan pada *randai* digunakan pada berbagai dialog dan dendang. Dialog-dialog *randai* umumnya memiliki karakter sebagai

pantun. Di samping itu juga ada sejumlah *bidal* dan *mamangan* yang tersusun dengan rima, dan disampaikan dengan sejumlah bentuk irama.

Contoh lirik dendang dalam randai adalah dendang “Dayang Daini”:  
*Mano Sagalo Niniak jo Mamak*  
(Kepada para ninik dan mamak)  
*Sarato sanak Jo Sudaro*  
(Serta sanak saudara)  
*Rila jo Maaf Kasadonyo*  
(Rila dan maaf kami mohonkan)

*Jari Sapuluah Kami Susun*  
(Jari sepuluh kami susun)  
*Sambah Jo Randai*  
(Sembah dan randai)  
*Dibaok Tagak*  
(Dibawa berdiri/ dimainkan)

Sementara dalam dialog, terdapat patun dengan sampiran dan isi yang terhubung lewat rima, hingga makna. Berikut contoh dialog antara *rajo babandiang* dengan *rajo nan panjang* pada kisah “*Sabai Nan Aluih*”:

### **Rajo nan Panjang**

*Sampan batutuik daun tarok*  
*Ka di baok ulak batu rampak*  
*Lah den cubo ba elok elok*  
*Kecek den indak waang danga*

*Mano lah waang rajo babandiang*  
*Ukualah bayang bayang badan*  
*Den bakandak waang bapaliang*  
*Rasok dek ang batantangan*

### **Rajo Babandiang**

*Sungguah bagadiang babulalai*  
*Kana lah samuik di baliwo*  
*Sungguah tinggi pucuk manjulai*  
*Lamo lambek ka patah juo*

Adegan dialog seperti ini berlangsung hampir di seluruh bagian pertunjukan randai. Meski disampaikan dengan pola akting realis, jika dicermati sesungguhnya isi dialog tidak mungkin berlangsung pada keseharian secara lumrah, seperti halnya pada dialog-

dialog naskah drama realis. Karena pada adegan di atas, *rajo babandiang* dan *rajo nan panjang* tengah bersiteru. Mereka akan bertengkar hebat. Emosi sudah memuncak di kepala mereka masing-masing. Kalimat-kalimat yang brutal dan penuh tekanan, adalah kalimat yang wajarnya muncul bila adegan ini benar realis. Ternyata, keduanya malah menyalurkan kemarahan lewat kalimat-kalimat tertata selayaknya pantun.

Sarkasme dalam bahasa hanya muncul pada pilihan kata panggilan seperti “*waang*” untuk orang kedua dan “*aden*” untuk orang pertama. Kedua kata ini adalah kata ganti yang layaknya dipakai dalam keadaan marah bagi orang minang.

Namun, kata-kata kasar itu justru muncul dengan maksud khusus oleh pengarang. Pengarang naskah ini sepertinya ingin menegaskan karakter mana yang patut disebut antagonis, dan mana yang protagonis. Kata “*waang*” dan “*aden*” dipakai oleh Rajo nan Panjang, tokoh antagonis. Sementara untuk membalas Rajo Nan Panjang, Rajo Babandiang sebagai tokoh protagonis, malah menggunakan kalimat yang lebih santun. Selain tanpa kata kasar, cara sindir atau yang dalam istilah Minang disebut “*kato malereang*”, malah dipakai dari sampiran sampai isi.

“*Sungguah bagadiang babulalai*  
*Kana lah samuik di baliwo*”

Sampiran ini memiliki pesan tersediri. Sungguhpun *bergading* dan *berbelalai* atau maksudnya menjadi seekor gajah; seseorang yang besar dan disegani. Ingatlah semut di dalam lubangnya, artinya jangan pernah melupakan orang kecil.

### **c. Pengalaman Menonton**

Pengalaman menonton randai berbeda dengan menonton pertunjukan lainnya yang umum bisa ditemukan di kota (asal para wisatawan). Para penontn

randai jauh lebih leluasa karena mereka dapat berjalan-jalan di sekitar lokasi pertunjukan untuk menonton dari arah mana saja. Formasi pertunjukan yang melingkar menyebabkan penonton membentuk kerumunan di sekitar lingkaran itu. Dengan begitu berarti mereka bisa memilih dan merubah posisi menonton sesuai dengan selera dan kenyamanan mereka.

Dengan demikian bisa dikatakan bahwa randai adalah tontonan yang memerdekakan penonton. Nilai pendidikan yang bisa dipaparkan oleh para guide atau mentor eduwisata dalam hal ini adalah bahwa randai adalah drama yang tidak membuat penonton terlena begitu saja dengan alur cerita dan penokohnya. Tetapi randai juga membuat penonton tersadarkan secara langsung bahwa peristiwa yang mereka saksikan hanyalah sebuah drama yang direkayasa untuk ditampilkan. Kesadaran ini yang membuat penonton dapat menyadari bahwa dalam konteks belajar, ia bukan objek yang sedang “dihipnotis” oleh pemain randai, melainkan subjek aktif yang berhak memilih sudut pandang sendiri dalam melihat pertunjukan.

Hal ini diperkuat lagi dengan diperbolehkannya penonton untuk bereaksi terhadap pertunjukan. Adalah sebuah hal yang lumrah dalam dunia pertunjukan randai, apabila penonton menunjukkan reaksi mereka lewat teriakan, tepuk tangan, euforia, dan berbagai bentuk reaksi lainnya terhadap adegan-adegan yang memancing reaksi tersebut. Misalnya, jika ada adegan dimana seorang penguasa zalim menunjukkan kesombongannya, maka penonton boleh meneriaki dengan suara “woooooo” untuk mengejek kelakuan si tokoh. Demikian pula apabila tokoh protagonis memenangkan sebuah perkelahian atau perdebatan, maka penonton bertepuk tangan sebagai tanda salut.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan terhadap pertunjukan randai yang ditampilkan di Rumah Tabuik, Kota Pariaman pada 15 Juni 2024, tampak bahwa penonton melingkar mengikuti format legaran di tengah lapangan lokasi pertunjukan. Reaksi penonton terhadap pertunjukan bukan hanya terhadap karakter atau pembawaan mereka pada beberapa adegan, tetapi juga terhadap pertunjukan secara keseluruhan. Ketika pertunjukan berlangsung dalam tempo lamban dan dialognya membuat penonton bosan, maka penonton bersorak karena tidak suka. Pemain melakukan improvisasi untuk menenangkan penonton.

Seperti juga kemerdekaan dalam memilih dan menukar posisi menonton tadi, maka kemerdekaan untuk bereaksi terhadap tontonan juga menyadarkan penonton bahwa mereka sedang menyaksikan sebuah pertunjukan saja, bukan kejadian sesungguhnya.

Dalam teori pendidikan, kebebasan dalam belajar (*freedom to learn*) yang telah dikonsepsi sejak lama oleh Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan yang didasarkan pada asas kemerdekaan yang memiliki arti bahwa manusia diberi kebebasan dari Tuhan yang Maha Esa untuk mengatur kehidupannya dengan tetap sejalan dengan aturan yang ada di Masyarakat (Ainia, 2020).

Berdasarkan pandangan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pendidikan pada pengalaman menonton randai sangat kuat, karena para penonton memiliki kesempatan untuk merespon atau berinteraksi dengan apa yang mereka tonton. Seperti juga halnya ketika dalam diskusi bersama guru atau dosen, peserta didik dapat menyampaikan bantahan atau perbandingan dari pandangan pengajar, berdasarkan referensi berbeda yang sudah mereka miliki.

#### d. Penataan artistik

Randai ditampilkan di sebuah lapangan terbuka tanpa ada atap dan dinding seperti halnya di gedung pertunjukan. Sementara, untuk penataan artistik, tidak ada dilakukan sama sekali. Artinya tidak ada latar tempat yang ditunjukkan entah itu di dalam atau di luar ruangan. Sebagai penuntun penonton untuk mengimajinasikan latar tempat pada sebuah adegan, biasanya dimana kejadian disampaikan lewat dendang atau dialog pemain saja.

Menurut keterangan Roby Suhendra, Pimpinan sanggar randai Bundo Kandung di Nagari Katapiang, Kabupaten Padang Pariaman suasana pertunjukan randai memang terbangun dari dialog dan dendang serta laku para pemain saja. Jika dibandingkan dengan teater barat atau teater modern, randai lebih mengandalkan kekuatan penggambaran oleh kaba, lirik atau naskah yang menjadi panduan permainan.

Nilai moral yang bisa dijabarkan kepada para wisatawan terkait dengan penataan artistik ini adalah tentang kesederhanaan. Bahwa sebuah pertunjukan tetap bisa berlangsung dan dinikmati, meski tidak didukung dengan penataan artistik sama sekali. Hal ini adalah hasil dari kreatifitas pelaku yang menyusun naskah randai atau kaba, atau dendang yang dilantunkan. Intinya, kreatifitas dapat mengatasi berbagai kendala atau kekurangan.

#### e. Penokohan

Seperti halnya bentuk drama lain, dalam cerita randai juga terdapat 3 kategori penokohan yakni; (1) protagonis atau tokoh baik, (2) antagonis atau tokoh jahat, dan (3) pemeran pendukung. Yang menarik dari randai adalah posisi sosial para tokoh (penguasa, rakyat jelata, orang kaya atau orang miskin) adalah pakaian saja. Orang kaya bisa menjadi baik, bisa pula jahat pada cerita yang berbeda.

Dalam praktek pemeranannya, nilai moral lebih besar ditemukan pada peristiwa antar adegan. Dimana, para pemain yang tadinya menjadi karakter-karakter pada cerita, melebur ke dalam *legaran* bersama pemain lainnya. Ini menyiratkan pembelajaran bahwa semua manusia pada dasarnya sama. Mereka, siapapun, entah raja, rakyat, petani, pengusaha dan lain-lain akan tetap berada pada lingkaran hidup yang sama.

## 2. Randai sebagai media experiential learning

*Experiential learning* ditawarkan sebagai sebuah pola *edutourism* yang melibatkan pengunjung atau wisatawan sebagai peserta dalam sebuah kegiatan atau aktifitas yang bernilai edukasi. Dalam hal ini, randai sebagai sebuah praktek kesenian layak menjadi wadah pelibatan tersebut. Dimana, pengunjung dapat secara langsung mempraktekan kembali apa yang sebelumnya mereka tonton sebagai suguhan atraksi kesenian.

Artinya, penonton terlebih dahulu perlu diperlihatkan pertunjukan randai secara utuh. Pada konsep di poin (1) randai dihadirkan dan dijelaskan bagian per bagiannya sesuai dengan alur pertunjukan dari awal sampai akhir. Di bagian kedua ini, para penonton diajak untuk ikut serta berlatih randai. Aktifitas ini bisa dilaksanakan di siang hari setelah malamnya dilaksanakan pertunjukan dimaksud.

Karena *experiential learning* menitik beratkan pada persoalan empiris, maka peserta harus ikut secara langsung berlatih, di bawah tuntunan pelatih dan *tuo randai*. Berikut beberapa susunan kegiatannya:

#### a. Menjelaskan tentang randai

Beberapa bahan yang akan dijelaskan pada kegiatan ini yaitu sejarah randai, macam-macam randai, randai dalam prosesi budaya, keberagaman randai di berbagai daerah di Sumatera Barat. Nilai pembelajaran yang dapat

diambil yaitu nilai Sejarah, urgensi randai sebagai budaya yang harus dilestarikan, randai sebagai pemersatu Masyarakat, Randai sebagai media pembelajaran budaya, Aneka ragam randai berdasarkan posisi daerah (*darek* dan *Rantau*).

#### b. Menjelaskan tentang pakaian randai

Beberapa bahan yang akan dijelaskan pada kegiatan ini yaitu pakaian dan atribut dasar seperti *endong*, *deta*, *destar*, baju anak randai dan baju aktor *randai*. *Hand property* pendukung seperti pisau, pedang, atau peralatan lainnya. *Hand property* yang pada dasarnya merupakan kelengkapan teknologi pendukung seperti microphone dan soundsystem. Nilai pembelajaran yang dapat diambil yaitu alasan kenapa baju randai berbeda dengan baju harian dari segi fungsi, nilai estetik dan nilai moral, bahwa senjata tidak lebih banyak digunakan dari pada dialog sebelum sebuah perkelahian, karena senjata asli orang Minang adalah lidah (diplomasi), perubahan zaman membuat randai harus beradaptasi termasuk dalam penggunaan teknologi.

#### 3. Menjelaskan tentang randai dari perspektif musical dan prakteknya

Beberapa bahan yang akan dijelaskan pada kegiatan ini yaitu *tapuak galembong*, *goreh*, *dendang*, musik tambahan dari luar seperti talempong dan gandang. Nilai pembelajaran yang dapat diambil yaitu keunikan *endong* sebagai celana yang juga berfungsi sebagai instrument musik utama dalam *randai*, kepemimpinan seorang tukang *goreh* dan kepatuhan anak *randai* dalam mengikuti komandonya, keragaman *dendang* dalam *randai*, sebagai pencipta suasana, penghantar latar dan perubahan plot, keberagaman alat music Minang.

#### 4. Menjelaskan tentang kisah-kisah randai

Beberapa bahan yang akan dijelaskan pada kegiatan ini yaitu kisah *kaba* yang terkenal seperti Anggung Nan Tongga, Siti Baheram, Bujang Sambilan dan lain sebagainya. Nilai pembelajaran yang dapat diambil yaitu pesan moral dalam setiap kisah randai, keterkaitan antara kisah dan falsafah-falsafah budaya orang Minang, asal muasal kisah dan latar budaya (subkultur minang) yang mendukung terciptanya sebuah kisah *randai*.

#### 5. Menjelaskan dan mempraktekkan penokohan dalam randai

Beberapa bahan yang dijelaskan pada kegiatan ini yaitu karakterisasi tokoh antagonis, karakterisasi tokoh protagonis, karakterisasi peran figuran. Nilai pembelajaran yang dapat diambil yaitu penokohan tidak memandang posisi, bahwa seorang raja juga bisa menjadi penjahat. Sebaliknya, rakyat jelata justru bisa menjadi peran utama yang protagonis. Tokoh protagonis harus melalui ujian berat dalam hidup. Tokoh antagonis tidak menggunakan pertimbangan (*raso jo pareso*) untuk bertindak. Tokoh antagonis juga bisa menjadi lucu, seperti yang ditunjukkan karakter para *parewa* yang umumnya hadir di setiap kisah randai. *Legaran* merupakan kunci penyampaian nilai moral bahwa pada dasarnya semua manusia itu sama dihadapan tuhan. Karena setelah berdialog, seorang raja sekalipun akan kembali bergabung dalam *legaran* untuk menghantarkan adegan atau babak berikutnya.

#### 6. Menjelaskan dan mempraktekkan pola dialog dalam randai

Beberapa bahan yang akan dijelaskan pada kegiatan ini yaitu pantun, gurindam dan berbagai bentuk sastra lisan yang lazim dipakai dalam dialog randai, irama dialog randai. Nilai pembelajaran yang dapat diambil yaitu

kekhasan pantun baris 4, baris 6 dan baris 8 dalam randai. Sampiran sebagai penghantar isi pantun yang justru punya nilai tersendiri bila ditelaah secara khusus. Irama dialog menggambarkan kehalusan tutur orang Minang, karena tokoh antagonis paling jahat sekalipun tetap menggunakan irama dalam berdialog.

#### 7. Menjelaskan Plot randai

Beberapa bahan yang akan dijelaskan pada kegiatan ini yaitu plot randai, legaran sebagai penghubung antar plot, dendang sebagai penjelasan perubahan plot randai. Nilai pembelajaran yang dapat diambil yaitu alur atau plot yang lurus atau berkelanjutan dalam randai menyampaikan perubahan Nasib seseorang apabila ia mau berjuang. *Legaran* menggambarkan perputaran nasib manusia. Ketika tadinya si tokoh adalah seorang penjahat, dalam legaran ia ikut sama-sama bermain dengan yang tadinya berperan sebagai tokoh baik. Penjelasan yang halus dalam dendang, termasuk hal-hal yang *sensitive*.

Struktur fasilitator dalam kegiatan experiential learning bertema randai: 1) Fasilitator Utama: memiliki peran untuk memandu, menuntun dan memberi penjelasan kepada para peserta untuk setiap tahapan kegiatan. 2) *Niniak Mamak*: menjadi narasumber untuk menjelaskan tentang hal-hal dasar dalam budaya Minang. 3) *Tuo Randai*: menjadi narasumber untuk menjelaskan Sejarah *randai*, peran *randai* dalam berbagai kegiatan budaya, dan perubahan *randai* dari waktu ke waktu serta keberagaman *randai* di berbagai daerah di Sumatera Barat. 4) Pelatih Gerak Randai: memberi arahan dan contoh gerakan *randai* seperti pada *legaran*, lakuan saat aktor berdialog serta adengan khusus seperti pertarungan dalam *randai*. Beberapa gerak juga terkait dengan *silek* sebagai bentuk atau format dasar gerak *randai*.

Pelatih gerak juga menjabarkan formasi *randai*. 5) Pelatih Dialog Randai: memberi arahan tentang dialog, makna dialog, keterkaitan dialog dengan karakter yang menyampaikannya serta penggunaan irama dialog berdasarkan jenis sastra lisan dalam sebuah dialog. 6) Pelatih Dendang Randai: menjelaskan jenis-jenis irama dendang dan fungsi setiap dendang dalam randai, lalu melatih dendang itu kepada peserta yang berperan sebagai tukang dendang.

Bentuk-bentuk pengalaman baru yang dapat diperoleh dalam kegiatan experiential learning bertema randai:

1. Pengalaman menggunakan instrument music yang unik yakni *galembong*. Pengalaman ini lebih bernilai ketika peserta mendapat penjelasan bahwa kreatifitas seni Minang tidak terbatas oleh ketiadaan instrument. Karena, celana (*endong*) sekalipun bisa dijadikan sebagai instrument musik. Sekaligus dapat diberikan pemahaman bahwa instrument music tidak hanya digunakan untuk membentuk pola nada tertentu, tapi juga membentuk penyatuan tempo yang pada akhirnya bermuara pada bagaimana seseorang bisa menjadi bagian yang penting dalam teamwork. Jika terdapat kesalahan, itu tidak akan menimbulkan cacat apabila dilakukan improfisasi yang tidak merusak keutuhan tatanan. Falsafah Minang mengajarkan "*cancang tadaek jadi ukia*". Artinya, kesalahan itu masih dapat ditolerir, tergantung sudut pandang kita dalam memandang sebuah kesalahan.

2. Pengalaman dalam memahami filosofi budaya Minang. Filosofi budaya dalam randai yang ditampilkan (*tasurek*), yang harus digali (*tasirek*) dapat menuntun fikiran para peserta bahwa secara lebih luas, untuk memahami budaya Minang juga harus ditempuh pola pendekatan yang sama. Yakni, dengan memahami yang tampak dan menggali yang tidak secara langsung digambarkan dalam

pertunjukan. Semua harus difahami dengan modal kebijakan dalam berfikir. Falsafah Minang mengajarkan “*Ukua Jo Jangko, Barih Jo Balabeh. Sasuai Alua Jo Patuik*”. Artinya, setiap segala sesuatu harus disikapi dengan bijak. Sebelum mengambil tindakan, atau berkata-kata hendaknya seseorang menanamkan pada dirinya pemikiran yang jernih dalam melihat persoalan.

3. Pengalaman dalam memerankan karakter dalam randai. Karakter dalam randai pada dasarnya adalah karakter-karakter yang juga jamak dijumpai dalam keseharian. Penguasa yang serakah, pemuda dari golongan masyarakat kelas bawah yang ingin merubah Nasib, sebuah keluarga dengan pandangan hidup yang berbeda, pecinta yang harus melalui berbagai ujian dalam mempertahankan hubungan, dan lain sebagainya. Tokoh-tokoh ini adalah representasi dari karakter manusia yang selalu ada dalam berbagai masa dan berbagai tempat. Namun pada akhirnya siapapun dia, akan kembali pada posisinya yang setara sebagai sesama manusia seperti yang tampak dalam *legaran*. Dalam falsafah Minang diajarkan “*duduak samo randah, tagak samo tinggi*”. Artinya, setiap manusia itu sesungguhnya sama.

4. Pengalaman dalam menggunakan bahasa Minang sesuai kaidah dan muatan sastra di dalamnya. Sastra Minang, terutama sastra lisan mengajarkan para peserta untuk lebih bijak dalam memilih kata, memilih pola penyampaian dan memilih waktu atau suasana dalam menyampaikan sebuah dialog. Semua dialog dalam randai disampaikan secara berbeda-beda tergantung dari siapa penyampaian itu dan untuk siapa disampaikan. Misalnya, marahnya seorang kemenakan akan berbeda ketika marah itu disampaikan kepada mamaknya, kepada temannya dan kepada Rajanya. Dalam falsafah

Minang diajarkan “*mangango sabalum mangecek*”. Artinya sebuah penyampaian perlu difikir dahulu sebelum diutarakan.

5. Pengalaman menonton randai yang berbeda dari pengalaman menonton pertunjukan pada umumnya. Secara umum hal ini sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Namun secara lebih utuh dapat digambarkan bahwa pengalaman menonton randai dapat memberi pengalaman baru yakni: Pengalaman datang ke lapangan secara bersama-sama. Di lapangan Dimana randai digelar, tidak ada bangku khusus yang membedakan posisi atau latar seseorang. Entah dia pejabat atau orang biasa, sama posisinya. Sama-sama berdiri, melingkar menghadap ke legaran dan kadang harus tertutupi atau menutupi penonton lainnya. Hal ini berbeda dengan pengalaman menonton pertunjukan di gedung pertunjukan khusus seperti yang ada di kota-kota. Dimana orang-orang dengan posisi tinggi mendapat posisi menonton yang lebih istimewa. Selain itu bangku ditata sedemikian rupa pada satu hadapan proscenium. Pengalaman menonton dari segala arah. Pengalaman pasca menonton. Setelah menonton randai, orang-orang biasanya berkumpul di warung atau lapau di sekitar galanggang atau lapangan randai. Mereka akan membicarakan apa yang tadi mereka tonton. Disini elaborasi ulang oleh publik berlangsung. Disini pula nilai-nilai moral terungkap dari sudut pandang yang berbeda. Para wisatawan dapat menyimak dialog antar penonton untuk menggali pembelajaran dalam randai yang tadinya mereka saksikan.

6. Pengalaman berlatih randai. Pengalaman ini diraih dengan proses bertahap. Para peserta dapat memahami hal-hal yang sebelumnya mereka pertanyakan dalam fikiran ketika menonton randai. Misalnya, kenapa

bentuk *endong* tidak seperti celana kebanyakan. Kenapa seorang raja bisa dilawan oleh rakyat jelata. Kenapa Nasib seseorang bisa ditentukan oleh kegigihannya. Kenapa sebuah kata dapat menjadi penentu perubahan dan lain sebagainya.

7. Pengalaman mendengar wejangan dari tokoh adat. Niniak mamak adalah tokoh adat yang sangat berpengaruh di Minangkabau. Mereka terpandang karena memiliki pemahaman yang baik terhadap adat. Mereka dapat menjabarkan bagaimana tuntunan adat dapat dijadikan sebagai tuntunan hidup untuk berbagai situasi, dimanapun seorang anak Minang berada. Dalam falsafah Minang disebutkan “*sakapa dijadikan gunuang, satitiak dijadikan lauik*”. Artinya, hal-hal kecil sekalipun apabila ditelaah secara lebih dalam dapat membrikan pembelajaran yang besar dan berguna bagi hidup.

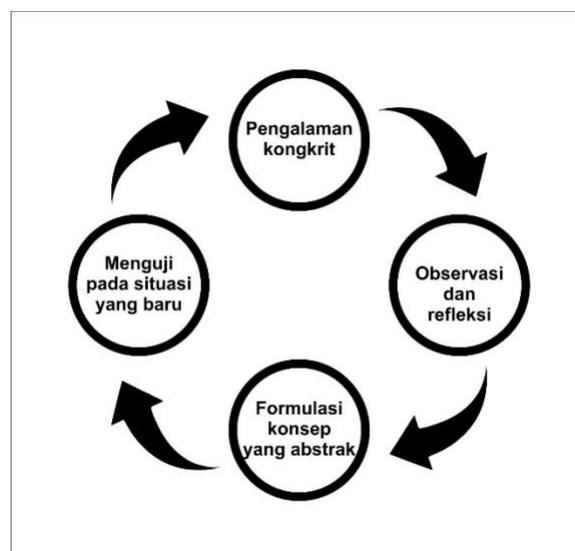
8. Pengalaman membangun tema building dengan bermain randai. Randai sesungguhnya adalah sebuah pola kesenian yang mengandalkan kerjasama tim. Terutama dalam gerak dan formasi. Seorang anak randai harus menyadari bahwa dirinya adalah bagian dari mata rantai *legaran*. Kesalahannya dapat menjadi perusak bagi penyatuan gerakan oleh timnya. Maka ia harus berhati-hati, sensitif terhadap perubahan lingkungan serta bijak dalam menyikapi berbagai perubahan tersebut.

9. Pengalaman memimpin. Seorang tukang *goreh* dan seorang tukang dendang dalam randai adalah pemimpin yang harus dipatuhi. Namun mereka menjadi pemimpin juga harus menunjukkan keteladanan. Setiap dendang yang disampaikan tukang dendang, akan diulang oleh anak randai dalam *legaran*. Maka si tukang dendang harus benar-benar menjaga agar kata-kata dan iramanya tidak salah. Kesalahan

pemimpin seperti tukang dengan ini akan diulang oleh anak randai. Artinya, jika seorang pemimpin salah, maka pengikutnya yang kemudian akan menjadi pemimpin di suatu saat nanti akan melakukan kesalahan yang sama kembali. Maka teladan harus benar-benar ditunjukkan oleh pemimpin hari ini, agar tidak ada kesalahan yang “diwariskan” untuk pemimpin masa depan.

## PEMBAHASAN

Menurut Kolb, ada empat mode pembelajaran berdasarkan pengalaman: *concrete experience* yakni mendapatkan pengalaman konkret, *reflective observation* yakni dapat merefleksikan hasil observasi, *abstract conceptualization* yakni mengkonsep sesuatu yang abstrak, dan *active experimentation* yakni keaktifan dalam eksperimen. Proses di mana wisatawan dihadapkan pada keempat mode tersebut (mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak) direpresentasikan sebagai siklus pembelajaran yang ideal untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru (Kolb & Kolb, 2017; Tomkins & Ulus, 2016).



**Gambar 1.**

Peta Konsep *Experiential Learning* dalam Randai (Fadhli, 2024)

## **Pengalaman yang kongkrit**

Menonton randai dan terlibat dalam sebuah latihan randai adalah pengalaman yang kongkrit bagi para wisatawan. Dengan hadir di lapangan dimana randai digelar, berarti mereka telah menempatkan diri pada suatu ekosistem pertunjukan yang otentik sesuai kebiasaan di sebuah kampung di Sumatera Barat. Untuk lebih merasakan lagi keutuhan ekosistem tersebut, pemandu dapat mengajak para wisatawan untuk berkomunikasi dengan masyarakat lokal, dengan bantuan penterjemahan bagi wisatawan yang tidak mengerti bahasa Minang. Pemandu sedapatnya tetap menggunakan bahasa Minang dengan masyarakat yang diajak berbicara agar suasana otentik tersebut tidak terganggu.

Selain itu, pertunjukan randai yang dipertontonkan seharusnya juga bukan dalam rangka menyambut para tamu, atau dianggap sebagai bagian dari aktifitas pariwisata. Hal ini agar para wisatawan tidak merasa eksklusif tetapi justru menjadi bagian dari “ekosistem utuh” tadi. Pada saat berlatih randai, para wisatawan juga dapat merasakan pengalaman yang kongkrit dimana mereka berhadapan dengan pelatih yang memang sehari-hari melatih randai pada sanggar yang ditunjuk sebagai penyedia jasa pelatihan tersebut. Para wisatawan tidak dilatih secara khusus atau terpisah dari para anggota sanggar seni randai. Mereka perlu merasakan situasi seperti menjadi anggota pula diantara para anggota sanggar seni randai.

## **Merefleksikan hasil observasi**

Refleksi terhadap tontonan yang telah disaksikan dapat dilaksanakan sebelum memulai kegiatan latihan randai. Hal ini untuk menggali sejauh mana mereka dapat menangkap pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan yang telah mereka saksikan. Di sisi lain, refleksi oleh penonton ini juga untuk mengukur sejauh mana, para

wisatawan yang berasal dari latar belakang kultur dan sosial yang berbeda itu menemukan nilai-nilai khusus yang berbeda dari pertunjukan atau tontonan yang pernah disaksikan sebelumnya. Refleksi tadi perlu dicatat, atau para wisatawan sendiri juga dapat diminta untuk menuliskan sendiri pikiran mereka terhadap pertunjukan. Hal ini akan menjadi acuan untuk mengukur ketercapaian tujuan dari praktek menonton randai yang telah dilaksanakan. Pada waktu berlatih randai, para wisatawan secara langsung juga melakukan observasi. Pengamatan mereka terhadap arahan atau contoh yang diberikan pelatih dapat mereka sampaikan setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Sebagai praktek pendalaman setelah menonton, proses pelatihan ini akan lebih jauh mengurai seluk beluk gerak, musik dan sastra yang ada dalam randai.

## **Mengkonsep sesuatu yang abstrak**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti; pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita-cita) yang telah dipikirkan. Sementara abstrak artinya tidak berwujud, tidak berupa, dan tidak dapat diraba; tidak dapat dilihat atau tidak dapat dirasa indra, tetapi hanya ada dalam pikiran; nisbi; maya. Mengkonsep sesuatu yang abstrak berarti mendapatkan suatu gambaran atau kesimpulan dari apa yang tadinya nisbi. Proses ini dapat dilaksanakan dalam bentuk diskusi atas berbagai catatan terhadap pertunjukan dan proses latihan yang sudah dijalani. Para wisatawan diharapkan dapat menarik pembelajaran secara mandiri, dan kemudian baru diperkaya dengan arahan dari pemandu atau pelaku randai sendiri.

Kesimpulan-kesimpulan yang dapat ditarik tadi, mungkin akan berbeda antara suatu kelompok wisatawan dengan kelompok wisatawan pada kesempatan yang berbeda. Sudut

pandangan yang lahir bisa berdasarkan pada latar wisatawan yang juga berbeda-beda. Hal ini akan menjadi catatan dari waktu ke waktu yang dapat melahirkan kongklusi yang lebih kaya bagi penyelenggaraan kegiatan eduwisata.

### **Keaktifan dalam eksperimen**

Dalam praktek latihan randai, dapat diterapkan pola eksperimen dimana para wisatawan yang menjadi peserta latihan dapat menciptakan gerak, musik, dendang atau bahkan suatu kisah baru yang dapat dimainkan dalam pola randai. Kreatifitas seperti ini dapat menjadi bagian dalam penugasan *experiential learning*. Para peserta tadi ditantang untuk melahirkan karya mereka sendiri berdasarkan apa yang telah mereka dapatkan selama mengikuti pelatihan randai. Secara teknis, proses ini membutuhkan waktu yang lebih panjang, sehingga ini juga dapat memperpanjang lama masa kunjungan wisatawan. Sebagaimana layaknya simulasi pembelajaran dimana para guru memberi tugas kepada murid untuk menciptakan sebuah karya, maka para pemandu juga dapat menguasai peserta secara berkelompok untuk berdiskusi, merumuskan karya mereka sendiri.

Pengalaman berwisata tidak hanya tentang melihat pemandangan, tetapi juga dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dari berbagai kegiatan wisata (Falk et al. 2012). Hal ini merupakan salah satu keunggulan dari konsep eduwisata yang sampai dengan saat sekarang masih diminati oleh wisatawan dari berbagai segmen. Kompleksitas randai sebagai sebuah kesenian tradisi yang menggabungkan antara seni peran, seni sastra, seni tari dan seni musik merupakan kekuatan tersendiri untuk menempatkan kesenian ini sebagai daya tarik utama pada konsep eduwisata. Pada setiap bagian pertunjukan randai, dapat ditarik berbagai pembelajaran terutama dalam aspek moral, kepemimpinan,

kerjasama tim, komunikasi hingga kepribadian. Pembelajaran tersebut dapat disampaikan dan dapat pula digali sendiri oleh para pengunjung yang terlibat sebagai peserta edutourism.

Pengelola pariwisata selayaknya menjadikan kesenian seperti randai, tidak hanya sebagai komoditi tontonan semata. Sebab dibalik kepiawaian pemain, keindahan artistik, musikalitas yang unik serta keluhuran nilai sastra yang digunakan, terdapat petikan-petikan hikmah yang bersumber dari kearifan lokal; sesuatu yang langka dalam dunia modern saat ini.

Pemberdayaan para seniman randai lewat praktek edutourism akan sekaligus menjadi landasan upaya pelestarian kesenian langka ini. Bila dikaitkan dengan konsep desa wisata, maka randai sangat identik dengan kehidupan tradisional masyarakat desa wisata di Sumatera Barat. Bahasa dan filosofi dalam randai, dipakai serta dianut kuat oleh masyarakat di desa-desa wisata yang ada.

### **PENUTUP**

Melihat peta sebarannya, randai ternyata masih menjadi kesenian unggulan untuk dipertontonkan kepada para pengunjung di berbagai desa wisata yang ada di Sumatera Barat. Namun untuk pengembangan yang lebih jauh diperlukan terobosan seperti yang telah digagas pada tulisan penelitian ini. Diharapkan, kepada para pengelola desa wisata yang memiliki kelompok-kelompok randai dapat menjadikan tulisan ini sebagai acuan pengembangan randai pada konsep eduwisata. Pemerintah daerah diharapkan untuk terus memacu kelestarian kesenian randai dengan menjadikannya sebagai salah satu daya tarik pada berbagai upaya promosi pariwisata. Randai juga perlu dihadirkan pada berbagai event daerah, sehingga kesenian ini semakin mendapat ruang yang lebih luas untuk ditampilkan kepada publik.

Kepada kelompok-kelompok randai diharapkan untuk turut bersinergi dengan kelompok pengelola desa wisata dimana kelompok randai itu berdomisili. Sebab dengan kerjasama yang baik antara kedua belah pihak akan didapatkan satu pola yang khas dan efektif dalam menghidangkan randai pada format yang berbeda sesuai konsep eduwisata. Dukungan masyarakat, terutama stake holder lokal yang terkait dengan desa wisata dan randai sangat diperlukan. Sebab pada konsep yang sudah dipaparkan pada tulisan ini, peran pihak-pihak pendukung seperti niniak mamak dan kalangan berpengaruh lainnya di tengah masyarakat sangat diperlukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I., Kristina, N. M. R., & ... (2021). Konsep Protokol Kesehatan Wisata Edukasi Pada Daya Tarik Wisata Yayasan Tukad Bindu selama masa Pandemi Covid-19. ... *Pariwisata* .... <https://journal.poltekpar-nhi.ac.id/index.php/mp/article/view/370>
- Ainia, D. K. (2020). MERDEKA BELAJAR DALAM PANDANGAN KI HADJAR DEWANTARA DAN RELEVANSINYA BAGI PENGEMBANAGAN PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Ambarwati, D., & Sholihin, U. (2021). *MODEL PENGEMBANGAN KAMPUNG TAHU MENJADI KAWASAN WISATA EDUKASI*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=p6IkEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=wisata+edukasi+edutourism+wisata+edukasi&ots=WAKAuKAIqJ&sig=TJRqPJyPcaIvAv1FUceFZPn3yZw>
- Amelia, V., & Prasetyo, D. (2023). Pengelolaan Pawon Luwak Coffe Borobudur Berbasis Wisata Edukasi. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta/article/view/2763>
- Andityawan, I. M., Krisnayanthi, N., & ... (2020). Single Origin Edu-Trekking: Pengembangan Wisata Edukasi Berbasis Kopi Gelombang Ketiga Melalui Social Influencers di Catur Kintamani. *Paradharma (Jurnal ...* [https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/para\\_dharma/article/view/1355](https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/para_dharma/article/view/1355)
- Anggraini, L., & Chodidjah, S. (2023). PENGARUH WISATA EDUKASI, NIAT PERILAKU, DAN LOKASI TERHADAP NIAT BERKUNJUNG ULANG KE TAMAN ISMAIL MARZUKI JAKARTA. *Human Capital Development*. <https://ejournal.asaindo.ac.id/index.php/hcd/article/view/2468>
- Arjulita, P. (2020). Analisis Pertunjukan Randai Puti Mayangtaurai Di Nagari Andaleh Baruah Bukik. *Creativity And Research Theatre ...* <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CARTJ/article/view/1461>
- Azrul, & Kuniang, E. K. N. (2015). NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM RANDAI BUJANG SAMPAI: Values of Character Education in Randai Bujang Sampai. *Jurnal Peradaban Melayu*. <http://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPM/article/view/2010>
- Bahardur, I. (2018). Kearifan Lokal Budaya Minangkabau dalam Seni Pertunjukan Tradisional Randai. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*. <http://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jentera/article/view/932>
- Bakar, A. H. A., Linggang, D., & ... (2024). THE ACCULTURATION OF KABA IN RANDAI UDA DAN DARA 2022: PEMBUDAYAAN MIGRASI KABA DALAM TEATER RANDAI UDA DAN DARA 2022. *Jurnal Pengajian Melayu* .... <http://adum.um.edu.my/index.php/JPM/article/view/51763>
- Daniati, H., Maulina, L., Kuswandi, D., & ... (2022). Potensi Pengembangan Wisata Edukasi Berbasis Community Based Tourism di Desa Wisata Ngargoretno. *Tourism Scientific* .... <http://jurnal.stiepar.ac.id/index.php/tsj/article/view/117>
- Gandur, C. L. (2023). Pengembangan Atraksi Wisata Situs Prasejarah Liang Bua Berbasis Wisata Edukasi. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Bisnis*. <https://www.jipb.stpbipress.id/index.php/paris/article/view/560>
- Hadijah, L. (2019). Local Wisdom in Minangkabau Cultural Tradition of Randai. *KnE Social Sciences*. <https://www.knepublishing.com/index.php/Kne-Social/article/view/4871>
- Ibrahim, M. M., & Adiputra, A. (2023). Analisis Geopark Ciletuh–Palabuhanratu sebagai Daya Tarik

- Wisata Berbasis Edukasi. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan ....* <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/JICC/article/view/28037>
- Indrayuda, I., Mansyur, H., & Marzam, M. (2021). *Penerapan Model Pertunjukan Randai: Dari Teater Tradisi ke Teater Tari Inovatif*. repository.unp.ac.id. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/35316>
- Jehane, P. T., Plaituka, C. W., & ... (2023). WISATA EDUKASI BERBASIS BUDAYA (KAJIAN PELESTARIAN BUDAYA). *TOURISM: Jurnal Travel ....* <http://www.jurnal.pnk.ac.id/index.php/tourism/article/view/1109>
- Joseph, F. S., Edison, E., & Kartika, T. (2023). Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Science Center sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Bandung. *Manajemen Dan Pariwisata*. <http://www.jurnal.stiepar.ac.id/index.php/jmp/article/view/257>
- Kineta, T., Indarjo, A., & Munasik, M. (2023). Kajian Pengembangan Wisata Peneluran Penyu di Pantai Nipah, Lombok Utara Sebagai Destinasi Ekowisata Edukasi Penyu. *Jurnal Kelautan: Indonesian ....* <https://journal.trunojoyo.ac.id/jurnalkelautan/article/view/15386>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning & Teaching in Higher ....* <https://nsuworks.nova.edu/elthe/vol1/iss1/7/>
- Latif, B. S., & Amelia, M. (2022). Dampak pengembangan daya tarik wisata edukasi dalam peningkatan pengunjung perkampungan budaya Betawi Setu Babakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/2929>
- Latiff, Z. A., & Jonathan, D. A. D. (2014). To " Randai" or Not to " Randai". *Asian Theatre Journal*. <https://www.jstor.org/stable/43187440>
- Martini, M., & Afrizal, H. (2024). Dramatic Structure and Development of Randai Sutan Maradewa in Nagari Anduriang, Padangpariaman. *Creativity And Research ....* <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CARTJ/article/view/4238>
- MAULIDYA, O. (2013). *ASAL-USUL DANAUMANINJAU (Resepsi Legenda dalam Kaba dan Naskah Randai)*. scholar.unand.ac.id. <http://scholar.unand.ac.id/2795/>
- Mutiara, I. A. (2023). *PENGEMBANGAN AKTIVITAS WISATA EDUKASI DI DESA WISATA SUNTENJAYA, KABUPATEN BANDUNG BARAT*. repository.poltekpar-nhi.ac.id. <http://repository.poltekpar-nhi.ac.id/id/eprint/2363>
- Okce, I. S. (2021). *Pertunjukan Randai" Senandung Duo Nagori"(Randai Batino) di Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau*. repository.uir.ac.id. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/7734>
- Pramayoza, D. (2015). Tonel: Teaterikalitas Pascakolonial Masyarakat Tansi Sawahlunto. *Jurnal Kajian Seni*, 1(2), 114–129. <https://doi.org/10.22146/art.11636>
- Pramayoza, D. (2023). From sacred ritual to theatrical protest: interdisciplinary spectrum of theater studies in Indonesia. *Perseitas*, 11, 447–474. <https://doi.org/10.21501/23461780.4644>
- Pramayoza, D., & Yuliza, F. (2023). From Dramaturgy to Curation: A Village Spatial Planning Strategy for The Pasa Harau Festival in West Sumatra, Indonesia. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*, 10(3), 12–33.
- Precillia, M., & Darmadi, D. (2022). WOMEN'S STUDY ON RANDAI SI RABUANG AMEH, AS AN EXISTENCE OF RANDAI DEVELOPMENT IN MINANGKABAU. ... *Seni: Jurnal Ilmu ....* <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspr esi/article/view/2256>
- Romadhita, R. R., & Hidayati, S. T. R. (2019). *Penataan Desa Karangkemiri di Kabupaten Banyumas sebagai Kampung Wisata Edukasi Kebersihan Lingkungan*. eprints.ums.ac.id. <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/75390>
- Saaduddin. (2023). Navigating the Direction of Tradition Change: A Case Study on the Si Muntu Parade Tradition in West Sumatra. *Melayu Arts and Performance Journal*, 6(2), 163–174.
- Saaduddin, S., Novalinda, S., Pramayoza, D., & Yuliza, F. (2023). Tradisi Arak-Arakan Si Muntu dan Strategi Pengembangannya dalam Perspektif Kepariwisata di Sumatera Barat. *Jurnal Laga-Laga*, 9(1), 1–7. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Lagala>

- ga
- Sakti, S. D. E. (2010). Teks Randai Umbuik Mudo Karya Musra Dahrizal. *Jurnal Elektronik Wacana Etnik*.  
<http://wacanaetnik.fib.unand.ac.id/index.php/wacanaetnik/article/view/13/0>
- Sandy, S. R. O. (2018). Pemanfaatan Kampoeng Batja sebagai destinasi wisata edukasi di Kabupaten Jember. *Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata*.  
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/wisata/article/view/1818>
- Sholihah, I. M., Sabilla, A. D. S., Aini, A. A. N., Sariati, L. H., & ... (2021). *Pengembangan Pusat Edukasi Batik dan Penguatan Kelompok Sadar Wisata Desa Sumberpakem Kecamatan Sumberjambe Kabupaten Jember*.  
<http://wartaandalas.lppm.unand.ac.id/index.php/jwa/article/view/500>
- Siburian, M., Kausar, D. R. K., & ... (2017). Strategi Pengembangan Wisata Edukasi di Godong Ijod Depok dengan Experiential Marketing. *Journal of Tourism ...*  
<https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/jtda/article/view/765>
- Syuriadi, H., Hasanuddin, H., & ... (2018). EDUCATIONAL VALUES IN TEXT STORIES RANDAI" MALANGGA SUMPAAH" WORKSHOP BUSTAMI GROUP RANDAI BINTANG TAMPALO KENAGARIAN .... *Lingua Didaktika: Jurnal ...*  
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/linguadidaktika/article/view/10342>
- Syuriadi, H., & Hasanuddin, W. S. (2014). Nilai-nilai Pendidikan dalam Teks Cerita Randai "Malangga Sumpah" Karya Lukman Bustami Grup Randai Bintang Tampalo Kenagarian Padang Laweh Kabupaten .... *Bahasa, Sastra, Dan ...*  
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/basp/article/view/5004>
- Tomkins, L., & Ulus, E. (2016). "Oh, was that 'experiential learning'?" Spaces, synergies and surprises with Kolb's learning cycle. *Management Learning*.  
<https://doi.org/10.1177/1350507615587451>
- Triana, E. A., Istiningdias, D. S., & ... (2024). Edgrow-Up: Edukasi Pertanian Berbasis Agro Wisata sebagai Solusi Peningkatan Minat Bertani Generasi Muda pada Sektor Ketahanan Pangan. *Jurnal Pengabdian ...*  
<http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/2998>
- Tulzahra, F. (2023). Nilai Pendidikan Dalam Randai Grup Mambang Kayo Pekanbaru. *GAUNG: Jurnal Ragam Budaya Gemilang*.  
<http://gaung.dialeks.id/index.php/article/view/20>
- Wendy, H. S. (2014). *KAJIAN DRAMATURGI RANDAI: Tinjauan Etnodramaturgi Atas Teater Rakyat Minangkabau*.  
[etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/75370](http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/75370)
- Wimra, Z. (2022). *KEARIFAN SATO SAKAKI DALAM RANDAI: INTERLEGALITAS DALIL HUKUM SYAR 'I DAN PEMAJUAN KEBUDAYAAN NASIONAL*.  
<https://digilib.uin-suka.ac.id/eprint/52020>