

The Narrative Style of Randai in the Film *Rantau*

Gaya Bertutur Randai dalam Film Rantau

Adri Yandi¹, Ranang Agung Sugihartono², Pande Made Sukerta³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat

^{2,3} Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah

Email: ¹sluncko61@gmail.com, ²ranang@isi-ska.ac.id, ³pandems@isi-ska.ac.id

Submitted: 2 Agustuts 2025 ; Accepted: 15 September 2025 ; Published: 16 Desember 2025

ABSTRACT

This article investigates the structural translation of the Minangkabau performative tradition of randai into cinematic language through a practice-led research framework. Departing from representational or thematic adaptation, the study positions randai as an organizing principle that shapes the narrative architecture, temporality, and audiovisual rhythm of the film Rantau. Core performative elements, such as dendang, galombang transitions, episodic composition, circular staging, and the mediating function of the Janang, are operationalized as structural devices rather than ethnographic references. The article adopts practice led research approach, a reflective and cyclical creative process integrating observation, interviews, textual study, scripting, performance translation, and editing. Editing is conceptualized as an epistemological site where meaning emerges through montage, temporal layering, and audiovisual juxtaposition. The resulting film employs a dual narrative system, linear within performative segments and non-linear within cinematic sequence, producing stratified temporality that articulates generational reinterpretations of merantau (migration). The findings demonstrate that performative tradition can be translated structurally into contemporary film without hierarchical subordination. The study contributes to discourses on intermediality, artistic research, and decolonial aesthetics by repositioning tradition as a generative epistemic framework within audiovisual production, while proposing a model for culturally grounded cinematic innovation.

KEYWORDS

Barapak, Film, Hybrid, Local Knowledge, Rantau, Randai

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji translasi struktural tradisi performatif randai Minangkabau ke dalam bahasa sinema melalui kerangka practice-led research. Berbeda dari pendekatan adaptasi tematik atau representasional, penelitian ini memposisikan randai sebagai prinsip pengorganisasian yang membentuk arsitektur naratif, temporalitas, dan ritme audiovisual film Rantau. Unsur-unsur performatif seperti dendang, transisi galombang, komposisi episodik, formasi melingkar, serta fungsi mediatif Janang dioperasionalkan sebagai perangkat struktural, bukan sekadar referensi etnografis. Secara metodologis, artikel ini menerapkan pendekatan practice led research, sebuah proses kreatif yang reflektif dan sirkular melalui observasi, wawancara, kajian literatur, penyusunan naskah, translasi performatif, dan penyuntingan. Penyuntingan dipahami sebagai ruang epistemologis tempat makna muncul melalui montase, pelapisan waktu, dan relasi audio-visual. Film yang dihasilkan mengadopsi sistem naratif ganda, linear pada segmen performatif dan non-linear pada segmen sinematik, yang menghasilkan temporalitas berlapis untuk mengartikulasikan reinterpretasi generasional terhadap konsep merantau. Temuan menunjukkan bahwa tradisi performatif dapat ditranslasikan secara struktural ke dalam sinema kontemporer tanpa subordinasi hierarkis antar-medium. Studi ini berkontribusi pada pengembangan wacana intermedialitas, riset artistik, dan estetika dekolonial dengan mereposisi tradisi sebagai kerangka epistemik yang generatif dalam produksi audiovisual

KATA KUNCI

Barapak, Film, Hybrid, local knowledge, Rantau, Randai

This is an open access article under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)



PENDAHULUAN

Film sebagai produk kebudayaan manusia seharusnya berkembang seiring dengan perubahan zaman dan dinamika masyarakat. Perkembangan ini tidak hanya terlihat dalam bentuk teknologi, seperti peningkatan kualitas audio visual, penggunaan efek khusus, dan platform distribusi yang semakin beragam, tetapi juga dalam gaya bercerita yang dihadirkan. Gaya bercerita yang inovatif memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi tema-tema yang relevan dengan pengalaman manusia modern, menciptakan narasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga menggugah kesadaran sosial (Bordwell et al., 2010; Chibnall et al., 2018; Linda Seger, 1990; Saberi, 2024; Sugihartono & Adi, 2024). Dengan menggali keragaman perspektif, termasuk cerita-cerita yang diangkat dari budaya lokal, film dapat menjadi medium yang lebih inklusif, memberi suara kepada berbagai kelompok masyarakat yang mungkin terpinggirkan. Selain itu, mengadaptasi dan menyelaraskan gaya bercerita akan menghasilkan karya-karya yang lebih resonan dan bermakna (McFarlane, 1996; Stam, 2004). Oleh karena itu,

penting bagi pegiat film untuk terus berinovasi, merangkul keragaman, dan memperkaya dunia sinema dengan kisah-kisah yang mencerminkan kompleksitas umat manusia.

Film konvensional memiliki standar penceritaan fiksi yang sudah mapan, sering kali mengikuti formula yang telah teruji waktu dalam hal struktur naratif, karakter, dan penyelesaian cerita. Hal ini membuatnya sulit untuk menemukan gaya bercerita yang berbeda, terutama ketika mencoba mengintegrasikan pendekatan gaya bercerita lokal tertentu. Ketika terjebak dalam kerangka yang telah dibentuk oleh industri, inovasi sering kali terhambat, dan banyak suara kreatif yang menggugah bisa saja terabaikan. Dalam upaya untuk menciptakan narasi yang lebih orisinal dan berani, perlu ada keberanian untuk mengeksplorasi metode bercerita yang berbeda, yang menggali kekayaan budaya dan sejarah setempat. Pendekatan tersebut tidak hanya menawarkan perspektif baru yang segar, tetapi juga memperkaya pengalaman sinematik penonton dengan nuansa dan keunikan yang memancarkan identitas lokal. Dengan

demikian, tantangan untuk menyelisik gaya bercerita alternatif dalam film menjadi semakin penting, terutama untuk menampilkan beragam suara dan kisah yang mencerminkan keragaman manusia.

Pembuatan film dengan gaya bertutur lokal sangat menarik karena dapat menciptakan pengalaman sinematik yang autentik dan memikat. Hal ini memungkinkan penonton untuk merasakan kekayaan budaya, tradisi, dan nilai-nilai yang mungkin terabaikan dalam film-film konvensional. Melalui karakter, dialek, dan setting yang khas, film dengan pendekatan ini mampu membawa cerita yang lebih dekat dengan kehidupan masyarakat setempat. Selain itu, penggunaan elemen lokal dalam pembuatan film juga dapat memberikan perspektif yang unik, mengundang diskusi tentang identitas dan representasi, serta mengangkat suara-suara yang sering kali tidak terdengar di layar lebar. Dengan demikian, film bertutur lokal tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk edukasi dan pelestarian budaya.

Mengadopsi gaya bertutur randai Minangkabau ke dalam film akan

menciptakan pengalaman sinematik yang kaya dan mendalam, di mana narasi tidak hanya disampaikan melalui dialog, tetapi juga melalui gerakan, musik, dan elemen budaya yang kental. Randai yang merupakan bentuk seni pertunjukan tradisional, mengedepankan cerita-cerita yang menggugah, mengandalkan interaksi langsung dengan penonton serta penggambaran karakter yang kuat (Nor, 1986). Dalam film, elemen-elemen ini bisa diintegrasikan dengan cara yang inovatif, misalnya, dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yang dinamis untuk menangkap gerakan tari dan musik live yang mendukung alur cerita. Penggunaan kostum tradisional dan setting yang autentik juga akan menambah kedalaman visual, serta memperkuat pesan-pesan budaya yang ingin disampaikan. Ini menunjukkan bahwa film yang mengadopsi gaya bertutur randai tidak hanya menjadi medium hiburan, tetapi juga sebagai wadah pendidikan dan pelestarian budaya Minangkabau. Film dapat memberikan penonton sebuah perjalanan emosional yang menghubungkan mereka dengan tradisi dan nilai-nilai lokal.

Penggabungan antara gaya bertutur randai dan film dapat dikategorikan sebagai karya film eksperimental, di mana inovasi dalam bentuk naratif dan teknik pengungkapannya menjadi pusat perhatian. Film tidak hanya berfungsi sebagai media penceritaan, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi kreativitas yang menantang konvensi narasi tradisional. Dengan memanfaatkan elemen-elemen khas Randai, seperti dialog yang dinamis, gerakan tari yang ekspresif, serta kehadiran musik pengiring yang hidup, film ini menciptakan pengalaman mendalam yang melibatkan penonton secara emosional. Teknik pengambilan gambar yang kreatif, penggunaan montase yang unik, dan paduan visual yang beragam akan menambah lapisan kompleksitas pada cerita, membuatnya lebih dari sekadar tayangan visual. Dalam karya-karya eksperimental semacam ini, batasan antara film dan pertunjukan teater menjadi kabur, menawarkan pendekatan baru dalam menyampaikan pesan dan menggugah pikiran, serta membangkitkan rasa ingin tahu tentang warisan budaya yang kaya. Film eksperimental yang mengadopsi gaya randai bukan hanya sebuah karya seni, tetapi juga sebuah

deklarasi tentang nilai-nilai budaya yang dapat terus berkembang dalam format film.

Film eksperimental lebih mengutamakan ekspresi senimannya, menjadikannya sebuah medium untuk menjelajahi ide-ide dan konsep-konsep yang seringkali melampaui batasan narasi tradisional. Dalam karya-karya ini, cerita dapat dihadirkan secara linier atau non-naratif, sehingga pembuat film dapat mengedepankan pemikiran kritis mereka terhadap suatu fenomena, isu sosial, atau pengalaman psikologis. Pendekatan ini memungkinkan penonton memasuki ruang interpretatif, di mana mereka diundang untuk menciptakan makna secara mandiri, sering kali terlibat dalam dialog internal untuk memahami simbol-simbol visual dan auditory yang ditawarkan. Sebaliknya, film konvensional cenderung beroperasi di dalam kerangka ekspektasi penonton, menyajikan alur cerita yang jelas dengan perkembangan karakter dan resolusi yang memuaskan. Dengan menonjolkan elemen harapan ini, film konvensional menyediakan pengalaman konsumsi yang lebih langsung dan terstruktur. Namun, dalam film eksperimental, ketidakpastian dan kompleksitas justru

menjadi inti dari pengalaman, memicu refleksi dan diskusi yang lebih dalam tentang realitas yang dihadapi, sekaligus merangsang imajinasi penonton untuk terlibat lebih aktif dalam proses bercerita. Dengan demikian, kedua bentuk film ini menawarkan pengalaman yang sangat berbeda, masing-masing dengan kekuatan dan daya tariknya sendiri.

Alam memang menjadi sumber ide yang tak terbatas dalam kreasi seni, dan salah satu fenomena menarik yang dapat dieksplorasi adalah tradisi merantau dalam kebudayaan Minangkabau. Merantau, yang merupakan perjalanan seseorang ke tempat yang jauh untuk mencari ilmu dan memperbaiki nasib, bukan hanya sekadar sebuah ritual, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kemandirian, keberanian, dan pencarian jati diri. Dalam konteks seni, pengalaman merantau ini dapat terwujud dalam berbagai bentuk karya, seperti sastra, musik, dan seni visual, yang menggambarkan perjalanan batin dan fisik para perantau. Melalui lensa ini, seniman dapat mengeksplorasi tema-tema seperti kerinduan, identitas, dan interaksi antara tradisi dan modernitas, menciptakan narasi yang kaya dan mendalam yang resonan dengan

pengalaman manusia universal. Dengan demikian, fenomena merantau bukan hanya memperkaya khazanah budaya Minangkabau, tetapi juga memberikan inspirasi tak terbatas bagi para seniman untuk menciptakan karya yang relevan.

Proses perjalanan seorang laki-laki Minangkabau secara umum menyentuh beberapa ruang yang sangat menonjol dalam pembentukan karakternya. Ruang-ruang tersebut memiliki penekanan tersendiri sesuai dengan fungsinya di tengah kehidupan masyarakat, di antaranya: Rumah Gadang (sebagai rumah pertama yang mengajarkan sistem kebudayaan matrilineal, warisan, sopan santun dan bentuk kegiatan adat). Surau, di surau waktu mereka cukup banyak untuk mendapatkan ragam bentuk keilmuan, seperti binaan keagamaan, bela diri (silat), kesenian, politik. Balai adat, di balai adat ditempa dengan berbagai pengetahuan, fungsi, dan peran seseorang dalam kehidupan bermasyarakat (Navis, 1984). Ruang lainnya berupa rantau, yang merupakan ruang pengaplikasian pengetahuan dan keterampilan sekaligus tempat menyerap segala hal yang belum diperoleh dalam upaya penyempurnaan kematangan diri

dalam menjalani kehidupan. Merantau merupakan suatu kompleksitas hidup yang dipotret sebagai dimensi transformatif secara psikologi sosial, mobilitas ekonomi, hegemoni budaya sekaligus artikulasi politik. Transformasi karakter seseorang akan terbentuk karena terjadinya dialektika antara tempat asal dengan tanah “Rantau”. Dinamika perantauan mengalami pasang surut dari masa kemasa. Ada fase bagi seseorang berangkat ke perantauan untuk tujuan membangkik batang tarandam (meningkatkan marwah personal, kaum, atau suku untuk sederajat bahkan lebih dari yang lainnya).

Pada awalnya mereka ini memperoleh pembinaan dari sistem pendidikan lembaga surau. Kehidupan surau menjadi rutinitas yang dijalani dari hari ke hari sebelum merantau. Mereka digembleng untuk bersikap sederhana, disiplin, ulet, berani, berwawasan luas, dan bertindak dengan penuh perhitungan. Surau mengajarkan kebersamaan dan rasa tanggung jawab akan sesama. Semua laki-laki usia praperantauan akan tidur di surau, belajar mengaji, belajar agama, adat istiadat, silat, kesenian, politik, dan segala bentuk ilmu pengetahuan yang lain. Setelah

dianggap cukup mampu secara phisik maupun psikologis maka mereka akan melakukan aktifitas perantauan. Generasi yang mengalami sistem ini terbukti banyak melahirkan kaum yang tercatat sebagai cendekiawan, ulama, politikus ataupun pelaku ekonomi penting di bangsa ini.

Pergi ke “Rantau” atau lazim pula disebut merantau merupakan produk kebudayaan Minangkabau. Setiap orang, terutama anak muda akan senantiasa didorong dan ditarik agar pergi merantau oleh kaum kerabatnya dengan berbagai cara. Falsafah meterialisme Minangkabau mendorong anak muda agar kuat mencari harta kekayaan guna memperkuat atau meningkatkan martabat kaum kerabat agar setaraf dengan orang lain (Navis, 1984).

Alasan untuk menaikkan harga diri seseorang, keluarga, kaum maupun nagari bukanlah satu-satunya motivasi, struktur sosial yang dialami laki-laki ikut mendorong perjalanan perantauan. Tradisi merantau masyarakat Minangkabau dapat dikatakan bisa terjadi sebagai bentuk akumulasi dari berbagai masalah budaya yang kompleks, meliputi faktor adat, faktor agama, sosial, politik

ataupun ekonomi. Keyakinan terhadap pesan nenek moyang yang terangkum dalam ungkapan karatau madang di hulu, babuahbabungo balun. Marantau bujang dahulu di kampung paguno balun (sebuah ungkapan yang memberikan anjuran kepada generasi muda untuk pergi merantau karena di kampung dipandang belum berguna). Ungkapan tersebut berpotensi besar memotivasi masyarakat untuk melakukan aktifitas perantauan sebagai suatu cara menemukan kematangan diri dan menjadi pribadi yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat kelak. “Rantau” dipandang sebagai ruang penjelajahan pengalaman dan geografis melalui proses interaksi dengan masyarakat luar, baik sebagai pedagang, penuntut ilmu, politikus, dan motif lainnya.

Merantau dalam dimensi transformasi seseorang secara psikologis dapat dimaknai sebagai suatu proses yang mengalami fase perkembangan. Fase tersebut tidak hanya diawali dalam usia belasan, akan tetapi jauh sebelumnya telah terjadi transformasi bahkan semenjak dari rahim, terlahir dan berkembang. Pandangan ini mengisyaratkan sesuatu yang dialami oleh semua individu, dengan demikian merantau tentu tidak

lagi bisa diklaim sebagai model tunggal dari satu peradaban tertentu, sebab secara spesifik merantau dalam tradisi masing-masing daerah memiliki segi-segi kekhususan secara sosio-budaya dan historis. Tradisi merantau sudah menjadi gejala umum di masyarakat dunia sekalipun motifnya berbeda. Merantau ala Minangkabau adalah merantau yang secara sosio-historis memberikan pembuktian sebagai pemecah kemapanan dari situasi yang dipandang konvensional di kampung halamannya. Setelah pergi merantau, mereka mendapatkan “nilai” baru yang kemudian diekstrak di tempat mereka tinggal. Ini berlaku umum bagi setiap individu yang melakukan hal serupa.

Seiring berjalan waktu peranan surau sebagai lembaga pembinaan tidak sepenuhnya berjalan karena sudah munculnya institusi formal lain yang belum tentu mampu mengadopsi sistem pengelolaan mentalitas dan fisik seperti di surau. Efeknya banyak perantau dewasa ini yang berangkat dengan kekerdilan identitas. Kebulatan tekad, keteguhan, untuk mendapatkan perubahan telah bergeser jadi ruang coba-coba untuk merasakan hidup di daerah lain. Kalau berhasil akan berlanjut, dan saat menemui kegagalan

kembali lagi tanpa harus merasa ada beban.

Proses interaksi antara rantau dan kampung asal saat ini tentu akan memunculkan pertanyaan baru. Benarkah hanya dalam bentuk yang demikian?. Bukankah bentuk interaksi pengalaman dan geografis dalam konteks kekinian bisa diperoleh dengan beragam cara, salah satunya melalui media teknologi yang memungkinkan seseorang tanpa harus meninggalkan kampung. Teknologi dengan segala kemajuan fitur yang ditawarkannya saat ini telah mampu menggiring penggunanya untuk berada dalam dimensi mengalami, walaupun dalam kapasitas pengalaman yang berbeda. Media teknologi sangat dapat untuk menempatkan seseorang ke ruang dan waktu yang mungkin dulu sangat sulit dan memerlukan upaya yang panjang untuk bisa mengalaminya.

Revolusi besar-besaran dalam dunia teknologi menghancurkan tembok jarak dan waktu antara rantau dan daerah asal. Hal yang dulu hadir sebagai dimensi maya dengan teknologi telah menjadi 'realitas' yang terpampang dihadapan mata. Kondisi ini memiliki dampak terhadap aktifitas perantauan. Masa lalu, menentukan

tujuan jauh atau dekat berdasarkan atas pertimbangan waktu, biaya, peluang, dan perjuangan telah terbantahkan saat ini. Jarak yang dulu dalam hitungan waktu bulan perjalanan telah menjadi jam. Percakapan dan pertemuan yang dulu menunggu waktu yang lama untuk terwujud telah terealisasi dalam hitungan detik melalui teknologi. Daerah tujuan yang dulu diperoleh dari informasi oral ataupun tertulis dari seseorang, saat ini sudah bisa dipetakan dalam genggam tangan. Situasi seperti ini mempengaruhi banyak aspek dari aktivitas perantauan, baik motivasi maupun bentuk kegiatan dan dampak.

Pelaku merantau pun juga mengalami perkembangan tersendiri yang menarik untuk diamati. Perbedaan generasi pelaku mempengaruhi aktifitas merantau, bisa pada sisi latar belakang, motif, tujuan. Terutama dewasa ini yang didominasi oleh perkembangan generasi yang sangat cepat, yang sangat mencolok adalah antara generasi sebelum dan setelah menikmati kemutakhiran teknologi. Hal ini memiliki pengaruh terhadap cara pandang masyarakat dalam merantau, terutama generasi yang berada dalam era kemutakhiran teknologi. Pengkarya menyebut ini

sebagai perantau virtual. Generasi ini memandang bahwa untuk menemukan sesuatu yang dicari jauh lebih efektif jika memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga batasan ruang tidak lagi menjadi sebuah kendala berarti. Jarak tidaklah penghalang suatu aktifitas maupun pergaulan. Kehadiran teknologi telah menghadirkan makna yang berbeda di antara tanah rantau dan kampung halaman.

Hal lain yang cukup menarik adalah pandangan akan nilai kesuksesan, merantau bagi masyarakat Minang adalah ketika seseorang setelah pergi meninggalkan tempat asal lalu pulang dan bisa memberikan pengalamannya sehingga bermanfaat bagi orang banyak (keluarga, kaum, dan nagari). Pandangan ini secara tidak langsung juga menuntun cara pandang perantau, dengan berusaha membangun jembatan antara kesuksesan dengan upaya pengabdian ke kampung halaman dengan berbagai cara.

“...that history, geography and culture can change how we all think in subtle and surprising ways – right down to our visual perception. Our thinking may have even been shaped by the kind of crops our ancestors used to

farm, and a single river may mark the boundaries between two different cognitive styles”. Dalam pandangan Robson, bahwa sejarah, geografi dan budaya dapat mengubah bagaimana kita semua berpikir dengan cara yang halus dan mengejutkan hingga ke persepsi visual kita. Cara berpikir kita dapat dibentuk oleh jenis dari tanaman yang ditanam nenek moyang kita, dan sebuah sungai dapat menandai batasan antara dua gaya kognitif yang berbeda (Robson, 2017).

Perbedaan cara berpikir tersebut tergambarkan melalui konsep individualisme dan kolektivisme. Individualisme meyakini independensi diri, serba cukup. Konsep kolektivisme menganggap seseorang terkait dan saling terhubung dengan orang lain, penghargaan terhadap kelompok lebih tinggi dibanding pribadi. Umumnya, orang-orang dari negara Asia (tidak terkecuali masyarakat Minangkabau) lebih bersifat kolektif. Di luar keterpengaruhan tersebut, upaya pencapaian tujuan melewati serangkaian proses pencarian yang tentunya dialami seluruh orang. Proses inilah di Minang dinamai merantau. Merantau ditandai di antaranya adanya suatu perpindahan, penyesuaian, konflik, perjuangan, dan capaian.

Penciptaan karya ini bertujuan menemukan satu bentuk penuturan film yang berbeda, dengan cara melakukan penggabungan bentuk penuturan film dan bentuk penuturan lokal Minangkabau melalui eksplorasi unsur bertutur randai. Proses ini mengakibatkan terjadinya pembauran antara teater, sastra, film, tari musik, dan seni rupa. Perwujudan karya melalui konsep barapak, yaitu proses atau upaya yang mengetengahkan kesejajaran dengan adanya perpaduan antara kaidah film atau video dan kaidah penuturan randai, sehingga melahirkan suatu perlakuan yang berbeda dalam penciptaan film yang bermuara pada bentuk dan makna yang berbeda.

LITERATURE REVIEW

Proses penciptaan karya seni tidak pernah berlangsung dalam ruang yang steril. Ia selalu berada dalam jaringan persoalan, kultural, historis, metodologis, yang saling bertaut dan membentuk horizon berpikir pengkarya. Kompleksitas tersebut menuntut adanya kesadaran reflektif terhadap literatur dan arsip kekaryaan, bukan sekadar sebagai legitimasi akademik, tetapi sebagai fondasi epistemologis. Tanpa tinjauan yang memadai, proses kreatif berpotensi

terjebak dalam pengulangan gagasan yang telah mapan, atau bahkan reproduksi bentuk yang tidak lagi kontekstual. Kajian literatur dalam penciptaan karya ini tidak hanya berfungsi sebagai pijakan untuk menegaskan posisi konseptual penciptaan yang dilakukan.

Dalam konteks Minangkabau, dinamika kesenian tidak dapat dilepaskan dari karakter masyarakatnya yang terbuka dan adaptif. Navis (1984) menegaskan bahwa sistem sosial Minangkabau yang demokratis memungkinkan kesenian rakyat berkembang melalui proses seleksi praktis yang berlandaskan falsafah alam takambang jadi guru. Artinya, perubahan bukan dipandang sebagai ancaman, melainkan sebagai bagian dari pembelajaran kolektif. Perbedaan geografis antara wilayah darat dan pesisir turut membentuk corak kesenian yang berbeda. Wilayah pesisir, sebagai ruang perjumpaan dengan budaya luar, memperlihatkan pengaruh Islam Syiah dalam berbagai bentuk kesenian seperti tabut, debus, indang, salawat, gambus, dan rebana. Sementara itu, wilayah darat cenderung mempertahankan karakter yang lebih sederhana dalam ekspresi musik, tari, dan silat. Konfigurasi ini

menunjukkan bahwa kesenian Minangkabau sejak awal telah hidup dalam logika pertemuan dan negosiasi budaya.

Randai sebagai salah satu bentuk kesenian Minangkabau menampilkan sintesis yang kompleks antara gerak, musik, sastra, dan drama. Navis (1984) menguraikan secara kronologis tahapan pertunjukan randai, mulai dari pembukaan hingga penutup, termasuk dinamika interaksi antara pemain dan penonton. Lakon randai bersumber dari kaba, sastra tutur Minangkabau yang berstruktur prosa lirik dan ritmis, seringkali diselingi pantun sehingga mudah didendangkan dan diingat. Dalam pertunjukan, kaba tidak hanya menjadi bahan cerita, melainkan juga kerangka dramatik yang mengatur perpindahan adegan, penggambaran waktu dan suasana, hingga pembentukan karakter tokoh. Dengan demikian, randai dapat dipahami sebagai sistem penceritaan yang menggabungkan ekspresi performatif dan struktur naratif dalam satu kesatuan.

Secara formal, randai terdiri atas unsur gerak, dendang, dan lakon. Gerak yang berakar dari silat mengalami stilisasi menjadi gerak

ritmis yang luwes, sementara dendang berupa pantun yang dinyanyikan sebagai penghubung antarscene. Hadi (2013) menegaskan bahwa bagian yang dinyanyikan dan bagian yang dilakukan membentuk dialektika antara bahasa puitis dan bahasa dramatik sehari-hari. Struktur randai ditandai oleh formasi lingkaran, penggunaan galombang sebagai transisi, serta pemisahan adegan melalui dendang. Randai dengan demikian merupakan bentuk interdisipliner yang menyatukan seni tari, musik, vokal, drama, sastra, dan rupa dalam satu struktur performatif yang utuh (Rustiyanti, 2010).

Selain randai, konsep rantau dalam adat Minangkabau juga menjadi konteks kultural yang penting. Mu'arif (2009) memaknai rantau sebagai ajaran adat yang mengandung dimensi geografis sekaligus etnografis. Tradisi ini tidak hanya berkaitan dengan perpindahan fisik, tetapi juga dengan transformasi identitas dan pengalaman sosial. Ronidin (2006) menunjukkan bahwa institusi surau pernah menjadi fondasi pembentukan karakter laki-laki Minangkabau sebelum mereka merantau. Namun, perubahan sosial dan mobilitas global telah menggeser makna rantau itu sendiri. Penelitian

terdahulu umumnya menempatkan rantau dalam kerangka idealitas tradisional, tanpa mengkaji perubahan makna lintas generasi dalam konteks kebudayaan kontemporer.

Kajian tentang randai juga cenderung berhenti pada analisis bentuk pertunjukan, struktur gerak, nilai sastra, dan fungsi sosialnya. Belum banyak upaya yang melihat randai sebagai sistem konseptual yang dapat ditransformasikan ke dalam medium lain, khususnya film. Celah inilah yang menjadi dasar penciptaan ini: bukan sekadar merepresentasikan randai dalam film, tetapi mengkaji kemungkinan menjadikannya sebagai model struktural dalam proses penciptaan sinematik.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap produksi, distribusi, dan eksibisi film secara signifikan. Perangkat produksi yang semakin terjangkau dan sistem pascaproduksi yang fleksibel membuka ruang bagi eksplorasi bentuk di luar pola industri besar. Transformasi ini memungkinkan sineas untuk mengembangkan pendekatan personal dan eksperimental, termasuk dalam mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal ke dalam struktur film.

Di Indonesia, karya-karya Garin Nugroho memperlihatkan bagaimana sinema dapat bernegosiasi dengan tradisi pertunjukan. Film *Opera Jawa* menghadirkan reinterpretasi *Ramayana* melalui sintesis tari, musik gamelan, rupa, dan lanskap visual, dengan dialog yang minimal. Tradisi tidak hadir sebagai ornamen, melainkan sebagai sistem penceritaan. Sementara itu, dalam *Nyai*, pendekatan *single shot* dan penggunaan ruang terbatas memperlihatkan relasi antara teater dan sinema awal, di mana gestur, detail properti, dan komposisi visual menjadi sarana artikulasi makna kultural.

Eksplorasi bentuk non-naratif tampak dalam karya Godfrey Reggio seperti *Koyaanisqatsi* dan *Powaqqatsi*, yang meniadakan dialog dan narasi verbal, serta membangun struktur asosiasi visual dan musikal. Film-film tersebut membuka ruang interpretasi yang luas bagi penonton, sekaligus menunjukkan bahwa makna sinematik tidak selalu bergantung pada dialog atau plot linear. Eksperimen ruang dan layar majemuk dalam karya instalasi Shirin Neshat, seperti *Rapture*, memperlihatkan bagaimana relasi spasial dapat membentuk pengalaman tontonan yang dialogis. Sementara itu,

estetika surealis Alejandro Jodorowsky dalam *The Holy Mountain* dan *Santa Sangre* menegaskan potensi simbolisme artistik melalui eksplorasi warna, kostum, dan desain produksi.

Berbagai referensi tersebut menunjukkan kemungkinan integrasi lintas-disiplin dalam sinema. Namun, pendekatan-pendekatan tersebut belum secara sistematis mengadaptasi struktur pertunjukan tradisional sebagai model konseptual dalam proses penciptaan film. Di sinilah penciptaan karya ini mengambil posisi: menjadikan struktur naratif dan performatif randai bukan sekadar objek representasi, tetapi sebagai kerangka kerja yang membentuk bahasa film itu sendiri. Karya-karya sebelumnya seperti *PeRandai* (Yandi, 2015), *Kurambik* (Yandi, 2012), *The Body of Malay* (Yandi & Novalinda, 2009), *Akuda* (Yandi, 2010), dan *Tanah Lilin* (Yandi, 2011), telah menjadi laboratorium eksplorasi terhadap musik, tubuh, simbol, dan narasi budaya Minangkabau. Namun, randai dalam karya-karya tersebut masih hadir sebagai sumber material, bukan sebagai sistem struktural. Penciptaan ini berupaya melampaui tahap tersebut dengan mengintegrasikan bentuk bertutur randai ke dalam struktur

sinematik, sehingga menghasilkan bentuk hibrid yang mempertahankan esensi kedua medium sekaligus membuka kemungkinan model penciptaan baru berbasis elemen budaya.

METODE

Penciptaan karya ini mengadopsi kerangka *practice led research* dalam studi film dan budaya, di mana praktik artistik tidak diposisikan sebagai ilustrasi teori, melainkan sebagai modus produksi pengetahuan. Dalam pendekatan ini, artefak film yang dihasilkan bukan sekadar luaran (output), tetapi merupakan bentuk argumentasi itu sendiri, sebuah proposisi konseptual yang diwujudkan melalui struktur visual, ritme, suara, dan performativitas. Ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang dihasilkan tidak sepenuhnya dapat direduksi ke dalam bahasa deskriptif, karena sebagian artikulasinya justru hadir melalui bentuk dan pengalaman sinematik.

Dalam kerangka tersebut, proses penciptaan berjalan secara sirkular dan reflektif. Observasi terhadap praktik merantau dan aktivitas randai berfungsi sebagai pembacaan awal atas dinamika kultural yang hidup dan

berubah. Wawancara memperdalam lapisan makna yang tidak selalu tampak dalam pengamatan, sekaligus membuka ruang dialogis antara pengalaman empiris dan konstruksi artistik. Kajian literatur menempatkan temuan-temuan tersebut dalam horizon teoretis yang lebih luas, sehingga praktik tidak terlepas dari diskursus akademik yang melingkupinya.

Namun, alih-alih berhenti pada analisis tekstual atau konseptual, penciptaan ini menguji gagasan-gagasan tersebut melalui eksperimen artistik. Penyusunan naskah, translasi struktur randai ke dalam bahasa film, transformasi narasi ke dalam dendang atau gurindam, serta strategi penyuntingan menjadi tahapan di mana refleksi teoretis diartikulasikan secara material. Dalam konteks ini, editing dipahami sebagai tindakan epistemologis, ruang di mana makna dinegosiasikan melalui ritme, asosiasi visual, dan relasi audio-visual.

Screening karya kemudian menjadi fase evaluatif dalam siklus practice-led research. Pertemuan dengan penonton bukan sekadar distribusi, melainkan momen di mana model penciptaan yang diusulkan diuji dalam

pengalaman reseptif. Penciptaan ini membentuk suatu model reflektif yang memperlihatkan bahwa praktik dan teori tidak berada dalam relasi hierarkis, melainkan saling membentuk. Film yang dihasilkan menjadi sekaligus objek kajian dan bentuk pemikiran, sebuah kontribusi metodologis yang menempatkan elemen budaya randai sebagai prinsip struktural dalam penciptaan sinema.

HASIL

Karya yang dihasilkan berjudul Rantau, sebuah film yang mengangkat fenomena merantau dalam konteks Minangkabau sekaligus merefleksikan transformasi medium sebagai bagian dari proses penciptaan. Judul tersebut tidak hanya menunjuk pada tema naratif, tetapi juga pada pergeseran ontologis bentuk: randai, yang secara tradisional hadir sebagai seni pertunjukan komunal dengan ruang presentasi langsung dan terbatas, ditransformasikan ke dalam medium sinema yang bersifat reproducible dan lintas spasial-temporal. Dalam konstruksi film ini, elemen-elemen randai, terutama dendang, pola transisi galombang, struktur episodik, dan prinsip kolektivitas performative, tidak diperlakukan sebagai elemen representasional, melainkan sebagai

prinsip struktural yang membentuk organisasi naratif dan ritme sinematik. Dengan demikian, Rantau menghadirkan bentuk hibrid yang mengintegrasikan logika performatif tradisi ke dalam sistem bahasa film.

Secara tematik, film ini mengeksplorasi makna rantau melalui diferensiasi perspektif generasional. Tokoh generasi tua merepresentasikan pemaknaan rantau dalam kerangka normatif dan filosofis adat, sedangkan generasi muda memaknainya sebagai ruang mobilitas, negosiasi identitas, dan pilihan individual dalam konteks kontemporer. Ketegangan antara kedua horizon pemaknaan tersebut menjadi poros konflik utama, yang dimediasi melalui relasi interpersonal berupa cinta segitiga. Struktur konflik ini berfungsi sebagai perangkat dramatik untuk mengartikulasikan persoalan kultural yang lebih luas, yakni transformasi nilai dan perubahan makna rantau dalam lintasan waktu. Film menegaskan bahwa prarantau, fase perantauan, dan pascarantau masing-masing mengandung dinamika dan dislokasi identitas yang tidak bersifat final.

Secara struktural, film menerapkan alur non-linear sebagai strategi untuk

mendukung integrasi antara logika dramatik sinema dan pola episodik randai. Fragmentasi adegan membentuk relasi tematik dan afektif yang tidak sepenuhnya bergantung pada linearitas kausal. Kehadiran tokoh Janang sebagai figur reflektif membingkai narasi sekaligus berfungsi sebagai perangkat meta-naratif yang menghubungkan dimensi filosofis dan dramatik. Penutup film yang terbuka, tanpa resolusi definitive, menggarisbawahi pendekatan reflektif yang memberi ruang bagi konstruksi makna oleh penonton.

Dalam kerangka practice-led research, penciptaan ini menghasilkan beberapa temuan konseptual. Pertama, praktik penciptaan menunjukkan bahwa struktur performatif tradisi dapat ditranslasikan secara metodologis ke dalam medium film pada level struktural, bukan sekadar pada level tematik atau visual. Proses ini mengungkap bahwa elemen budaya dapat berfungsi sebagai sistem pengorganisasian narasi dan ritme, sehingga memperluas pemahaman tentang intermedialitas dalam konteks sinema berbasis tradisi. Kedua, tahap produksi dan terutama penyuntingan memperlihatkan bahwa makna sinematik bersifat emergen; ia muncul

melalui proses eksperimentasi formal, bukan sepenuhnya ditentukan pada tahap konseptual awal. Editing dalam konteks ini beroperasi sebagai praktik epistemologis yang mengartikulasikan relasi antara performativitas randai dan konstruksi audiovisual. Ketiga, penciptaan ini menegaskan bahwa artefak film dapat berfungsi sebagai bentuk argumentasi teoretis, di mana bentuk estetik menjadi medium artikulasi gagasan kultural dan metodologis.

Ini menunjukkan bahwa Rantau tidak hanya menghasilkan karya sinematik, tetapi juga mengusulkan model penciptaan film berbasis elemen budaya yang bersifat struktural, reflektif, dan transformatif. Praktik artistik dalam penciptaan ini berperan sebagai locus produksi pengetahuan, di mana teori dan praktik saling mengonstruksi dalam suatu siklus reflektif yang memperluas wacana tentang relasi antara tradisi performatif dan sinema kontemporer.

PEMBAHASAN

Temuan penciptaan ini menunjukkan bahwa struktur performatif randai dapat ditranslasikan ke dalam bahasa sinema pada tingkat struktural, bukan sekadar tematik atau representasional.

Dalam kerangka intermedialitas, argumen ini melampaui apa yang disebut Rajewsky (2005) sebagai intermedial reference dan bergerak menuju transformasi sistemik antar-medium. Pendekatan ini selaras dengan perkembangan mutakhir studi intermedialitas yang melihat relasi antar-medium sebagai konfigurasi struktural dan epistemic (Bruhn et al., 2021). Dalam konteks tersebut, Rantau tidak sekadar merepresentasikan randai sebagai konten budaya, tetapi mengoperasionalkan struktur performatifnya sebagai prinsip organisasi sinematik.

Chapple & Kattenbelt (2006) sejak awal menekankan bahwa intermedialitas dalam performans melibatkan transformasi relasional antar bentuk artistik. Perspektif ini diperluas dalam diskursus kontemporer yang menempatkan intermedialitas sebagai strategi pembentukan makna lintas platform dan lintas epistemology (Elleström, 2021). Ini menunjukkan bahwa integrasi legaran, galombang, dendang, dan gurindam dalam Rantau tidak dapat dipahami sebagai sisipan etnografis, tetapi sebagai struktur yang mengatur ritme, temporalitas, dan progresi naratif film. Relasi ini juga dapat dibaca dalam terang konsep

remediation (Bolter & Grusin, 1999), namun berbeda dari model asimilatif, film ini memperlihatkan relasi non-hierarkis antara tradisi dan sinema.

Dimensi performatif dari translasi ini beresonansi dengan pemikiran Schechner (2002) dan Fischer-Lichte (2008) mengenai pelaku pertunjukan sebagai proses transformasional yang menghasilkan makna melalui enactment. Perkembangan mutakhir dalam studi performans menekankan bahwa performativitas bukan sekadar praktik representasional, tetapi juga sistem pengetahuan yang terwujud secara material dan afektif (Conquergood & Madison, 2020). Randai dalam Rantau berfungsi sebagai sistem naratif aktif yang membentuk ontologi film, bukan sekadar simbol budaya.

Aspek metodologis penciptaan ini semakin relevan dalam kerangka practice-led research. Praktik artistik dapat menghasilkan pengetahuan yang tidak sepenuhnya diskursif (Borgdorff, 2012). Perkembangan terbaru dalam riset artistik menegaskan posisi artefak sebagai bentuk argumentasi konseptual yang otonom (Candy & Edmonds, 2018; Wilson & van Ruiten, 2022). Dalam Rantau, penyuntingan berfungsi sebagai ruang epistemologis di mana

kompatibilitas antara struktur randai dan bahasa film diuji secara material. Pengetahuan tidak hanya dirumuskan sebelum produksi, tetapi muncul melalui proses montase dan negosiasi kolaboratif.

Penggunaan intercut, parallel editing, dan match cut dalam film membangun temporalitas berlapis yang mengingatkan pada konsep time-image Deleuze (1985), di mana waktu hadir sebagai pengalaman reflektif, bukan sekadar progresi kronologis. Diskursus kontemporer tentang waktu dalam sinema juga menunjukkan kecenderungan untuk membaca temporalitas sebagai konstruksi kultural yang plural (Keightley & Pickering, 2021). Dalam Rantau, sistem naratif ganda, linear dalam segmen randai dan non-linear dalam segmen filmis, tidak menciptakan fragmentasi semata, tetapi stratifikasi temporal dari satu subjektivitas yang sama.

Dalam konteks poskolonial dan dekolonial, pendekatan ini memperluas kritik Shohat & Stam (1994) terhadap hierarki modernitas dalam media global. Diskursus film kontemporer semakin menekankan pentingnya dekolonisasi bentuk dan epistemologi sinema (Dovey, 2020). Dengan mengoperasionalkan struktur randai

sebagai sistem organisasi sinematik, Rantau menantang asumsi bahwa tradisi berada di posisi subordinat terhadap modernitas audiovisual. Tradisi di sini bukan objek masa lalu, melainkan kerangka temporal aktif yang membentuk produksi makna.

Hibriditas estetik yang muncul antara register representasional-naturalistik dan presentasional-stilistik dapat dibaca melalui konsep hibriditas Bhabha (2012), namun juga melalui pembacaan kontemporer tentang estetika global yang menekankan koeksistensi bentuk tanpa subordinasi (Nagib, 2020). Ketegangan produktif antara imersi dramatik dan jarak reflektif menunjukkan bahwa hibriditas bukan kompromi bentuk, melainkan strategi epistemik sadar.

Kebaruan penciptaan ini terletak pada formulasi translasi struktural tradisi performatif ke dalam sistem organisasi sinematik. Jika intermedialitas umumnya dipahami sebagai referensi atau adaptasi antar-medium (Rajewsky, 2005), studi ini menunjukkan kesepadanan struktural di mana dramaturgi randai menjadi prinsip konstruktif film. Pendekatan ini selaras dengan perkembangan mutakhir intermedialitas yang menekankan relasi struktural dan

epistemik antar-medium (Elleström, 2021), namun menawarkan model konkret berbasis praktik.

Dalam kerangka artistic research, penciptaan ini memperluas argumen bahwa artefak artistik dapat menjadi locus produksi pengetahuan (Borgdorff, 2012; Candy & Edmonds, 2018). Penyuntingan diposisikan bukan sebagai tahap teknis, tetapi sebagai ruang epistemologis di mana kompatibilitas struktur randai dan sinema diuji secara material. Secara ontologis, integrasi temporalitas reflektif randai dengan fragmentasi sinema modern memperkaya diskursus waktu dalam film (Deleuze, 1985; Keightley & Pickering, 2021).

Kontribusi ini juga bersifat dekolonial. Dengan menjadikan randai sebagai sistem organisasi sinematik, penciptaan ini menantang hierarki tradisi/modernitas yang dikritik dalam studi media global (Dovey, 2020; Shohat & Stam, 1994). Tradisi diposisikan sebagai sumber inovasi formal dan epistemik, bukan objek representasi. Namun demikian, penciptaan ini berbasis pada satu studi kasus, sehingga temuan bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk generalisasi luas—sebuah karakteristik yang umum dalam artistic

research (Borgdorff, 2012). Selain itu, dimensi resepsi audiens tidak dianalisis secara empiris, padahal pengalaman penonton merupakan bagian penting dalam produksi makna performative (Fischer-Lichte, 2008). Fokus penciptaan juga terbatas pada translasi struktural dalam medium film, tanpa eksplorasi etnografis mendalam terhadap praktik randai dalam konteks komunitasnya. Keterbatasan ini menunjukkan ruang pengembangan metodologis di masa depan.

Sebagai pengembangan dari pekerjaan ini, model translasi struktural ini dapat diuji pada tradisi performatif lain untuk memperluas kerangka intermedialitas lintas budaya (Elleström, 2021; Rajewsky, 2005). Kedua, integrasi studi resepsi dengan practice-led research akan memperkaya pemahaman tentang produksi makna (Keightley & Pickering, 2021). Ketiga, eksplorasi medium digital dan instalatif dapat memperluas kemungkinan relasi antar-medium dalam ekosistem audiovisual kontemporer (Elleström, 2021). Keempat, pengembangan karya selanjutnya dapat secara lebih eksplisit mengeksplorasi negosiasi epistemik antara pengetahuan lokal dan sistem distribusi global, memperkuat posisi

seni dalam diskursus dekolonial (Dovey, 2020; Shohat & Stam, 1994).

KESIMPULAN

Penciptaan ini berangkat dari premis bahwa seni bukanlah entitas statis, melainkan praktik kultural yang terus berevolusi melalui negosiasi bentuk, medium, dan epistemologi. Dalam konteks tersebut, Rantau menunjukkan bahwa kebaruan dalam seni tidak selalu berarti penciptaan bentuk yang sepenuhnya terputus dari tradisi, tetapi dapat terwujud melalui rekonstruksi struktural terhadap sistem artistik yang telah ada. Dengan mentranslasikan struktur performatif randai ke dalam bahasa sinema pada tingkat organisasional bukan sekadar tematik, karya ini memperlihatkan bahwa tradisi dapat berfungsi sebagai prinsip konstruktif dalam medium audiovisual modern.

Temuan penciptaan menegaskan bahwa integrasi randai dan film dalam Rantau bukanlah hibriditas dekoratif, melainkan konfigurasi struktural yang menghasilkan sistem naratif dan temporal baru. Elemen seperti legaran, dendang, fungsi Janang, serta pola presentasional randai tidak hadir sebagai representasi etnografis, tetapi sebagai arsitektur dramaturgis yang

mengatur ritme, montase, dan subjektivitas film. Dengan demikian, karya ini memperluas pemahaman tentang intermedialitas sebagai kesepadanan struktural, sekaligus memperkaya diskursus tentang temporalitas sinematik melalui pertemuan antara kontinuitas reflektif tradisi dan fragmentasi sinema modern.

Secara metodologis, penciptaan ini juga menegaskan bahwa praktik artistik dapat menjadi ruang produksi pengetahuan. Penyuntingan dalam Rantau berfungsi sebagai arena epistemologis di mana kompatibilitas antara struktur randai dan sistem sinema diuji secara material. Pengetahuan tidak sepenuhnya dirumuskan sebelum produksi, melainkan muncul secara emergen melalui proses kolaboratif dan eksperimental. Dalam hal ini, artefak film tidak hanya menjadi hasil implementasi teori, tetapi locus artikulasi teori itu sendiri.

Konsep barapak memperkuat dimensi kolektif dari praktik artistik sebagai penelitian. Prinsip kegotong-royongan yang mendasari seluruh proses—dari praproduksi hingga pascaproduksi—menunjukkan bahwa kolaborasi lintas disiplin bukan sekadar strategi

produksi, melainkan kerangka epistemik. Barapak menitikberatkan keselarasan dan integrasi yang seimbang, memungkinkan setiap bentuk seni mempertahankan karakter dan otonominya ketika dipertemukan. Dalam konfigurasi ini, tidak ada medium yang dikecilkan; sebaliknya, randai mengalami perluasan ruang presentasi dan transformasi bentuk, sementara film memperkaya sistem bertuturnya melalui struktur performatif tradisi.

Secara konseptual, penciptaan ini berkontribusi pada reposisi tradisi dalam studi film dan budaya. Pertemuan antara randai dan film memperlihatkan bahwa hubungan antara “tradisi” dan “modernitas” tidak bersifat hierarkis, melainkan dialogis dan produktif. Tradisi tidak diposisikan sebagai masa lalu yang direpresentasikan, tetapi sebagai sistem pengetahuan yang aktif dan generatif dalam produksi audiovisual kontemporer. Dengan demikian, Rantau tidak hanya merepresentasikan fenomena rantau, tetapi juga mengajukan intervensi metodologis dan ontologis dalam kajian intermedialitas, practice-led research, dan pendekatan dekolonial terhadap seni.

Penciptaan ini membuka kemungkinan bagi eksplorasi lebih lanjut terhadap translasi struktural tradisi performatif ke medium lain. Pertemuan antara randai dan film dalam Rantau hanyalah satu contoh dari potensi dialog antar-bentuk yang lebih luas. Sebagai ruang dialog kreatif dan intelektual, seni menyediakan medan pertemuan antara seniman dan apresian untuk merefleksikan fenomena sosial, mengartikulasikan identitas kultural, dan membangun percakapan multikultural. Dalam konteks Indonesia yang plural, pendekatan semacam ini tidak hanya relevan secara artistik, tetapi juga signifikan sebagai kontribusi terhadap pengembangan wacana budaya yang inklusif dan reflektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhabha, H. K. (2012). *The location of culture*. routledge.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262522793/remediation/>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2010). *Film art: An introduction* (Vol. 7). McGraw-Hill New York.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press. <https://www.leidenuniversitypress.nl/en/book/9789087280741/the-conflict-of-the-faculties>
- Bruhn, J., Gjelsvik, A., & Hanssen, E. F. (2021). *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*. Bloomsbury. <https://www.bloomsbury.com/uk/adaptation-studies-9781501351181/>
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts. *Leonardo*, 51(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi. <https://brill.com/display/title/13156>
- Chibnall, S., Murphy, R., Elsaesser, T., Gunning, T., & Hirsch, F. (2018). Altman, R.(1999) *Film/Genre* (British Film Institute, London). The most wide-ranging and stimulating discussion of genre theory and practice currently available, covering a huge range of films and a wide sweep of cinema history. *Film Noir*, 204.
- Conquergood, D., & Madison, D. S. (2020). *The SAGE Handbook of Performance Studies (2nd ed.)*. SAGE. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/the-sage-handbook-of-performance-studies/book258902>

- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The Time-Image*. University of Minnesota Press.
<https://www.upress.umn.edu/book-division/books/cinema-2>
- Dovey, L. (2020). *Curating Africa in the Age of Film Festivals*. Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-14155-5>
- Elleström, L. (2021). *Beyond Media Borders, Volume 2: Intermedial Relations among Multimodal Media*. Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-49679-2>
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge.
<https://www.routledge.com/The-Transformative-Power-of-Performance-A-New-Aesthetics/Fischer-Lichte/p/book/9780415458566>
- Hadi, W. (2013). *Randai dan indang: menuju konsepsi teater Indonesia modern*. Pusat Studi Informasi dan Kebudayaan Minangkabau, Universitas Andalas.
- Keightley, E., & Pickering, M. (2021). *The Mnemonic Imagination: Remembering as Creative Practice*. Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1057/9781137529626>
- Linda Seger. (1990). *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels & Short Stories*. Holt Paperbacks.
- McFarlane, B. (1996). Novel to film: An introduction to the theory of adaptation. (No Title).
- Mu'arif. (2009). *Rahasia sukses orang Minang di perantauan: suku paling sukses merantau di Indonesia* (Cet. 1, 136 pages ; 21 cm). Pinus Book Publisher.
- Nagib, L. (2020). *Realist Cinema as World Cinema*. Amsterdam University Press.
<https://www.aup.nl/en/book/9789463727231/realist-cinema-as-world-cinema>
- Navis, A. A. (1984). Alam berkembang jadi guru: Adat dan kebudayaan Minangkabau. (No Title).
- Nor, M. A. M. D. (1986). *Randai Dance of Minangkabau Sumatra with Labanotation Scores*. Department of Publications, University of Malaya.
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermedialités*, (6), 43–64.
<https://www.erudit.org/en/journals/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/>
- Robson, D. (2017, January 18). How East and West think in profoundly different ways. *BBC Future*.

- Ronidin. (2006). *Minangkabau di mata anak muda*. Andalas University Press.
- Rustiyanti, S. (2010). Menyingkap seni pertunjukan etnik di Indonesia. *Sunan Ambu: STSI Press, Bandung*.
- Saberi, E. (2024). Modern narrative structure in animated short films: a tool to increase suspense. *AVANCA | CINEMA*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:266924680>
- Schechner, R. (2002). *Performance Studies: An Introduction*. Routledge. <https://www.routledge.com/Performance-Studies-An-Introduction/Schechner/p/book/9780415376068>
- Shohat, E., & Stam, R. (1994). *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. Routledge. <https://www.routledge.com/Unthinking-Eurocentrism-Multiculturalism-and-the-Media/Shohat-Stam/p/book/9780415904124>
- Stam, R. (2004). *Literature through film: realism, magic, and the art of adaptation*. John Wiley & Sons.
- Sugihartono, R. A., & Adi, S. P. (2024). Children's Animation Films: The Cultural Advancement Perspective. *Journal of Urban Culture Research*, 29, 45–62.
- Wilson, M., & van Ruiten, S. (2022). Artistic research as knowledge production. *Journal of Artistic Research*, (23). <https://www.jar-online.net>
- Yandi, A. (2010). *Akuda* [Video recording].
- Yandi, A. (2011). *Tanah Lilin* [Video recording].
- Yandi, A. (2012). *Kurambik* [Video recording].
- Yandi, A. (2015). *PeRandai* [Video recording].
- Yandi, A., & Novalinda, S. (2009). *The Body of Malay* [Video recording].