

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teluk Kuantan merupakan suatu daerah pemekaran dari Kota Rengat Kabupaten Indra Giri Hulu. Teluk Kuantan memiliki beberapa kesenian tradisi seperti *talempong onam*, *silek hari rayo*, *pacu jalar* dan *Randai*. Salah satu yang menarik dalam kajian ini adalah kesenian *Randai*. *Randai* adalah seni pertunjukan yang didalamnya terdapat dialog, musik, nyanyian (lagu), akting dan tari (berjoget) yang dilakukan secara berkelompok dengan membentuk lingkaran. Chairul Harun menyatakan sebagai berikut.

Randai berasal dari kata berandai-andai yang artinya berbicara dengan menggunakan ibarat, kiasan, pantun, serta petatah petitih terhadap inti narasi yang dituju. Penuturan dialog oleh pelaku dalam pertunjukan *Randai* oleh pemainnya mengambil pengandaian atau perumpamaan pada cerminan kehidupan masyarakat (Chairul Harun 1982: 72)

Masyarakat Teluk Kuantan mempunyai ciri khas tersendiri terhadap pertunjukan *Randai* baik itu dari gerakan, alat musik dan cerita yang dibawakan. Gerak *Randai* di Teluk Kuantan berbentuk joded, menggunakan alat musik gendang, *kecer (tamborin)* *peluit (lapri)*, *piyual (violin)*, sedangkan cerita yang dibawakan tentang kehidupan masyarakat di Teluk Kuantan. *Randai* di Teluk Kuantan sebagai teater rakyat yang telah menjadi identitas masyarakat Teluk Kuantan hingga sekarang, Menurut U.U

Hamidy menyatakan sebagai berikut.

Keberadaan *Randai* di Teluk Kuantan di bawa oleh para perantau Minangkabau melalui aliran sungai Kampar, dari daerah Kampar inilah *Randai* masuk ke Teluk Kuantan. *Randai* mulai dikenal di perkampungan sepanjang sungai Kuantan Indra Giri Riau sekitar pada tahun 1937. Masa itu keadaan ekonomi masyarakat Teluk Kuantan cukup baik, dengan ekonomi yang baik ini telah mendorong datangnya para perantau Minangkabau ke Teluk Kuantan, dengan harapan mendapat pekerjaan yang lebih baik atau datang untuk berniaga (UU Hamidy2009:8)

Salah satu kelompok yang eksis dalam pengembangan *Randai* di Teluk Kuantan adalah kelompok *Randai Sagi*. Kelompok ini bertempat di Desa Parit Teratak Air Hitam Kecamatan Sentajo Raya. Pertunjukan kelompok *Randai Sagi* menarik dari segi cerita, lagu, aktor, musik dan penari. Unsur-unsur utama yang selalu dihadirkan dalam pertunjukan *Randai* Taluak Kuantan adalah (1) gerak, (2) lagu, (3) dialog, (4) musik, (5) busana dan tata rias, (6) tokoh/penokohan.

Pola gerak *Randai Sagi* menari (joget) berbentuk lingkaran serta berdialog menggunakan bahasa Melayu Teluk Kuantan. Lagu yang dinyanyikan yaitu (1) *olang binti* (elang binti), (2) *salido* (nyanyian anak), (3) *lomak di awak katuju di urang* (enak di kita di sukai oleh orang), (4) *kusuik-kusuik bulu ayam* (kusut-kusut bulu ayam), (5) *panjek-panjek tabalusui* (panjat-panjat merosot). Alat musik yang digunakan *piyual* (violin), gendang dan pluit dengan musik Melayu yang gembira.

Penggunaan tata rias dan kostum pertunjukan kelompok *Randai Sagiro* untuk pemain laki-laki memakai baju kemeja dan celana panjang. Aktor pemeran *Bujang Gadih* (laki-laki yang memerankan tokoh perempuan) menggunakan pakaian perempuan dan *make-up*. Riasan perempuan hanya untuk aktor pemeran *Bujang Gadih*, untuk membedakan laki-laki dan perempuan.

Proses kreatif aktor kelompok *Randai Sagiro* dengan cara mengumpulkan para pemain *Randai* yang telah diumumkan jauh-jauh hari. Biasanya para pemain berkumpul ditempat yang telah ditentukan oleh ketua *Randai Sagiro* Teratak Air Hitam. Siang hari masyarakat khususnya yang laki-laki Desa Parit Teratak Air Hitam bekerja mencari nafkah, maka dari itu proses latihan di lakukan pada malam hari.

Setelah pulang bekerja para pemain *Randai* akan berkumpul di halaman rumah ketua *Randai Sagiro*. Ketua *Randai Sagiro* mengarahkan seluruh tim pendukung, mencoba alat musik, bernyanyi dan berdialog dalam cerita *Randai Sagiro*. Kegiatan ini rutin dilakukan pada malam hari setelah sholat isya sekitar pukul 20:00 WIB Rabu malam dan Sabtu malam. seperti yang dijelaskan Yasraf Amir Piliang.

Kreativitas melibatkan semua kapasitas fantasi, imajinasi, bakat, intuisi dan bakat jenius yang cara kerjanya dinamis, tak terduga, acak, melompat-lompat, yang tak dapat diarahkan, dirasionalisasikan, disistematiskan, distrukturkan, direduksikan dan dibatasi (Yasraf Amir Piliang 2018:84)

Selama proses latihan ketua *Randai Sagiro* mengarahkan para pemain seperti aktor, pemusik dan penari. Sebelum pertunjukan *Randai* dimulai posisi para pemain musik telah berada di dalam arena, hal ini dilakukan untuk mempermudah aktor ketika bloking dan mengambil atau mempergunakan properti. Selanjutnya para pemain *Randai* masuk dengan berbaris dan diiringi musik pembuka, membentuk lingkaran yang mengelilingi para pemusik. Kemudian dilanjutkan dengan kata sambutan oleh ketua *Randai* sebagai pembuka acara.

Nama-nama aktor yang ada di dalam *Randai Sagiro* yaitu *Sagiro, Omak Sagiro, Bapak Sagiro, Adiak Sagiro* dan *Kawan Sagiro*. *Sagiro* merupakan nama tokoh yang berperan sebagai anak dalam pertunjukan *Randai Sagiro*. Berawal dari nama anak dalam *Randai* ini maka masyarakat lebih sering menyebut dengan *Randai Sagiro*. Arti kata *Sagiro* dalam bahasa daerah Teluk Kuantan bermakna segera. Aktor yang memerankan tokoh *Sagiro* merupakan *deutragonis* yaitu tokoh yang memihak kepada tokoh *protagonis* dan tokoh *antagonis*.¹

Menurut Muhammad Lider mengatakan bahwa, Seorang aktor yang memerankan tokoh *Sagiro* mengajukan dirinya untuk bermain *Randai* dan disetujui oleh ketua *Randai*. Selama proses latihan ketua *Randai* menginginkan kalau dia untuk menjadi seorang aktor yang memerankan tokoh *Sagiro* tersebut. Pemilihan ini disetujui oleh semua pemain *Randai* karena kecerdasan seorang aktor tersebut dalam memerankan tokoh

Protagonis : Tokoh utama dalam cerita, Antagonis : Tokoh yang suka menentang tokoh utama, KBBI

Sagiro. Selain itu aktor yang memerankan *Sagiro* mempunyai kedekatan sosial dengan salah satu aktor.²

Istilah *Bujang Gadih* dalam konsep *Randai* Teluk Kuantan adalah peran perempuan dimainkan oleh laki-laki dengan pakaian, gaya dan akting layaknya seorang perempuan. Kedudukan *Bujang Gadih* dalam pertunjukan *Randai Sagiro* sebagai *protagonis* yaitu aktor utama yang berperan sebagai pusat perhatian. *Bujang Gadih* merupakan pemeran utama yang menjadi primadona dalam pertunjukan *Randai Sagiro* kehadirannya selalu di tunggu-tunggu oleh penonton. Selain pandai membawakan karakter perempuan pemeran *Bujang Gadih* juga membuat cerita dan lawakan yang menyentil ketika pertunjukan.

Pemilihan *Bujang Gadih* dalam kelompok *Randai Sagiro* ditunjuk oleh ketua dan para pemain. Laki-laki yang terpilih sebagai *Bujang Gadih* harus memenuhi syarat dan siap untuk memerankan karakter tersebut. Syarat utama yang dilakukan sebagai aktor pemeran *Bujang Gadih* yaitu kepiawaian seorang aktor dalam memerankan karakter perempuan. Seorang aktor yang memerankan *Bujang Gadih* Selama proses latihan siap diarahkan ketua *Randai* ketika berakting layaknya seorang perempuan. Pemeran *Bujang Gadih* mendalami karakternya dengan cara memperhatikan keseharian perempuan terutama orang terdekatnya (istri).³

² Muhammad Lider Wawancara di Desa Parit Teratak Air Hitam 13-12-18

³ Ardi Medes Wawancara di Parit Teratak Air Hitam 13-12-18

Selanjutnya *Bapak Sagiro*, ketika pertunjukan aktor yang memerankan *Bapak Sagiro* merupakan seorang laki-laki yang keras kepala selalu berbohong dan berdebat dengan *Omak Sagiro*. *Bapak Sagiro* merupakan karakter *antagonis* yaitu tokoh yang menantang pikiran tokoh utama. Aktor yang memerankan *Bapak Sagiro* dipilih oleh ketua *Randai*, hal ini dikarenakan kecocokan bermain antara dua aktor yaitu *Bapak Sagiro* dan *Omak Sagiro*.

Demikian dikatakan oleh Muhammad Lider bahwa aktor *Adiak Sagiro* dan *Kawan Sagiro* merupakan karakter yang *utility* yaitu aktor yang digunakan untuk melakukan pekerjaan yang kecil, misalnya mengambil properti, membuka pintu dan menyampaikan informasi. Meskipun hanya aktor pendukung dalam pertunjukan *Randai Sagiro* kedua aktor ini sangat berpengaruh pada setiap pertunjukan. Maka dari itu ketua *Randai* menghadirkan *Adiak Sagiro* dan *Kawan Sagiro*.⁴

Randai Sagiro ini biasanya ditampilkan pada malam pesta perkawinan, khitanan, malam pekan budaya *pacu jalur*. Cerita pada *Randai Sagiro* lebih mengisahkan kehidupan masyarakat pada umumnya. Pertunjukannya tidak memiliki naskah tertulis, akan tetapi naskah itu dilahirkan secara spontan sesuai dengan tema dan topik acara yang dilaksanakan, dan disesuaikan dengan permintaan tuan rumah.

⁴ Muhammad Lider Wawancara di Desa Parit Teratak Air Hitam 13-12-18

Kreatifitas pemain dalam menciptakan kata dan membaca situasi lingkungan sangat menentukan tingkat kesuksesan kelompok *Randai Sagiro*. Biasanya penetapan topik tersebut setelah ketua atau pemain *Randai* memperhatikan fenomena yang menarik di masyarakat untuk dijadikan sebuah cerita. Khusus acara pesta perkawinan dan sunatan kelompok *Randai Sagiro* akan memainkan cerita sesuai permintaan dari tuan rumah.

Judul cerita yang dipertunjukan oleh kelompok *Randai Sagiro* dalam kajian ini adalah *Sagiro Poi Sakolah*. *Sagiro Poi Sakolah* menceritakan tentang pendidikan seorang anak yang ingin pergi kuliah. Cerita yang disampaikan para aktor dalam pertunjukan *Randai Sagiro* berhubungan dengan acara yang diadakan pada saat itu. Teks lisan sebagai bagian dari naskah cerita diciptakan secara spontan pada saat pertunjukan. Cerita bersumber dari fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat tempat *Randai Sagiro* pertunjukan.⁵

Keunikan para aktor *Randai Sagiro* ini meskipun selalu membawakan atau memainkan cerita yang berbeda-beda disetiap pertunjukannya, nama tokoh akan selalu sama. Cerita yang selalu baru disetiap pertunjukan telah menjadi ciri khas aktor *Randai Sagiro* di masyarakat. Kepiawaian para aktor ketika berdialog dan berakting yang spontan, menuntut mereka untuk berfikir kreatif ketika menyusun kata-

⁵ Muhammad Lider Wawancara Di Desa Parit Teratak Air Hitam 13-12-2018

kata. Semua aktor *Randai Sagiro* ketika pertunjukan membawakan cerita dengan menarik sehingga penonton terhibur dengan lawakan para pemain.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis tertarik untuk meneliti kelompok *Randai Sagiro* dari segi proses kreatif aktor. Penelitian dilakukan ketika latihan dan sewaktu pertunjukan berlangsung dengan judul cerita *Sagiro Poi Sakolah*. Kecerdasan setiap aktor ketika pertunjukan menjadi daya tarik pengkaji untuk meneliti kelompok *Randai Sagiro* di Teluk Kuantan. Ketertarikan ini mengacu kepada teks dan konteks pertunjukan kelompok *Randai Sagiro* dengan ceritanya yang selalu baru disetiap pertunjukan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses kreatif aktor kelompok *Randai Sagiro* di Teluk Kuantan.
2. Bagaimana teks dan konteks pertunjukan kelompok *Randai Sagiro* di Teluk Kuantan

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan utama dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dikemukakan di atas yakni:

- a. Mengungkap proses kreatif kelompok *Randai Sapiro* di Teluk Kuantan
- b. Menganalisis teks dan konteks pertunjukan kelompok *Randai Sapiro* di Teluk Kuantan

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan pengkaji dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

a. Manfaat teoritis

1. Bagi penulis tesis ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan proses kreatif aktor kelompok *Randai Sapiro* Di Teluk Kuantan.
2. Bagi para peneliti dan pemerhati seni tesis ini berguna sebagai salah satu kajian ilmiah bagi dunia akademik, khususnya di lembaga pendidikan seni.
3. Penelitian ini menggali teks dan konteks pertunjukan kelompok *Randai sapiro* di Teluk Kuanta

b. Manfaat praktis

1. Bagi ilmu pengetahuan, diharapkan kajian ini dapat sebagai bahan pengetahuan dalam bidang seni pertunjukan *Randai Sapiro* di Teluk Kuntan.

2. Bagi para seniman non akademik, dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menambah motivasi dan kreativitas dalam dunia seni hiburan.
3. Sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dalam rangka pengembangan kesenian pada masyarakat.

