

# Preservasi Pengetahuan dalam Tradisi Lisan Seni Pertunjukan *Randai* di Minangkabau Sumatera Barat

Yona Primadesi

Program Studi Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan

Fakultas Bahasa dan Sastra - Universitas Negeri Padang

Email: yona.primadesi@gmail.com

**Abstrak** – Tulisan ini bertujuan untuk mengidentifikasi unsur-unsur dalam tradisi lisan seni pertunjukan *randai* Minangkabau, kegiatan preservasi pengetahuan yang telah dilakukan, kendala dalam proses preservasi pengetahuan, serta langkah-langkah yang bisa dilakukan dalam rangka mempreservasi pengetahuan yang terdapat dalam tradisi lisan seni pertunjukan *randai* Minangkabau. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data melalui metode wawancara dan analisis dokumen. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa *randai* merupakan kesenian tradisi masyarakat yang dibangun dari tiga komponen penting, yakni *Silek*, *Kaba*, dan *Dendang* atau *Gurindam*. Setiap unsur saling menunjang guna membangun fungsi utama *randai* sebagai representasi dan media komunikasi adat serta sebagai identitas budaya masyarakat Minangkabau. Perkembangannya, tradisi *bakaba babarito* masyarakat Minangkabau mempercepat proses sosialisasi dan transfer *randai* beserta pengetahuan di dalamnya. Akan tetapi hal tersebut pun menjadi kendala dan penghambat terjaganya originalitas dari kesenian *randai* itu sendiri. Kegiatan preservasi yang sudah dilakukan pada umumnya berupa kegiatan sosialisasi dalam bentuk interaksi tatap muka langsung serta proses imitasi. Eksternalisasi berupa pendokumentasian tradisi sudah mulai dilakukan, akan tetapi belum pada tataran analisa, kemas ulang, serta transfer pengetahuan sehingga sebagian besar pengetahuan tersebut hanya tersimpan di lembaga pemerintah seperti Dinas Pariwisata.

**Kata kunci:**

Preservasi pengetahuan, Tradisi lisan, Minangkabau, *Randai*, *Silek*, *Kaba*, *Dendang*.

*Abstract* – The aim of this research is to identify the elements of oral tradition in Minangkabau's *randai* performing arts, knowledge of preservation which has been implemented, constrains in the knowledge preservation process and the necessary steps which could be executed to preserve knowledge contained in Minangkabau's *randai* performing arts. The research method used the qualitative approach and data collection

*is obtained through interviews and document analysis. The result of this research concluded that randai is an artistic tradition which is built from three components, namely Silek, Kaba and Dendang or Gurindam. Each element is supporting each other in order to build the main function of randai, i.e. as representative and traditional media of communication as well as cultural identity of the Minangkabau community. In its development, the Bakaba Babarito Minangkabau tradition accelerates the process of socialization of randai and the transfer of knowledge within randai. However, they have become obstacles and constrain to maintain the originality of randai itself. In general, the preservation activities which have been conducted are socialization activities in the form of face to face interactions and simulation process. The externalization activity on documentation of randai tradition has already been performed, but not on the analysis level, repackaging, and also transfer of knowledge. So that most of the knowledge are only stored in government institutions such as the Department of tourism.*

**Keywords:** oral tradition, knowledge preservation, Minangkabau, *randai*, *silek*, *kaba*, *dendang*.

## PENDAHULUAN

Kesenian tradisonal masyarakat Minangkabau merupakan *pamenan adaik* (permainan adat), dan dikenal juga dengan istilah *pamenan anak nagari* (permainan anak nagari). *Pamenan anak nagari* tidak hanya merujuk pada permainan yang dimiliki oleh anak-anak di daerah tersebut. Akan tetapi, secara filosofis, seperti yang dikemukakan oleh Musra Dahrizal Katik Rajo Mangkuto (Mak Katik) merupakan salah seorang seniman dan budayan Minangkabau: *pamenan adaik* dikatakan juga sebagai *pamenan anak nagari* dikarenakan adat merupakan sesuatu yang melekat pada fisik dan batin individu yakni individu pembentuk masyarakat di *nagari* tersebut. Oleh karena itu maka permainan adat ini kemudian dikenal juga

dengan istilah *pamenan anak nagari*. *Pamenan anak nagari* ini pada umumnya lahir dan dipertontonkan di *medan nan bapaneh* termasuk di dalamnya randai.

Randai bagi masyarakat Minangkabau tidak sekedar salah satu bentuk kesenian tradisi. Akan tetapi, randai juga merupakan media pendidikan dan pengajaran tentang falsafah, etika, dan adat bagi masyarakat. Dalam randai memuat nilai-nilai hidup. Randai memiliki banyak arti dan batasan. Poerwadarminta (Fauka 1986) mengungkapkan bahwarandai merupakan tarian yang dilakukan oleh beberapa orang secara berderet melengkung, bernyanyi, dan bertepuk tangan. Chairul Harun mengartikan randai sebagai bentuk perubahan dari atau *andai* atau *handai* yang berarti berbicara secara intim dan menggunakan ibarat, kiasan, pantun, pettah, dan petitih.

Umar Junus (1984) menjelaskan kata randai dari pengembangan kata *rayan-li-da'i*. Kata itu muncul ketika melihat randai sebagai sebuah tarian dan gelombang yang dekat dengan konfigurasi kaligrafis dan gerakan tarekat *nafsabandiah*. Selain itu, istilah tersebut dekat dengan kata *da'i* yang berarti ahli dakwah dari gerakan tarekat Naqshabandiyah.

Kasim Achmad (Harun 1992) menyatakan bahwa istilah randai berasal dari kata *rantai*, istilah tersebut mengacu pada pertunjukan para pemain yang selalu dalam posisi melingkar dalam bentuk satu kesatuan yang berkaitan dan persis seperti rantai. Bila diperhatikan sebuah pertunjukan randai secara utuh, didalamnya terdapat unsur pokok yaitu cerita, dialog, dendang atau gurindam, galombang yang bersumber dari gerakan silek. Keseluruhan formasi dalam pertunjukan randai dilakukan dalam bentuk lingkaran dalam berkesinambungan atau tidak terputus-putus. Pengertian tersebut secara umum bukanlah pengertian secara etimologis tetapi lebih banyak menekankan pada aspek sifat dan wujud dari pertunjukan randai itu sendiri.

Randai merupakan permainan anak nagari Minangkabau yang populer hampir di seluruh wilayah Sumatera Barat. Permainan ini ditampilkan dalam bentuk teater tradisional (teater rakyat) khas Minangkabau. Randai memiliki hampir seluruh unsur seni yang ada di Minangkabau. Mulai dari cerita yang disampaikan melalui dialog atau nyanyian yang dikenal dengan

nama dendang atau gurindam, gerak dalam bentuk tarian silek, musik, serta seni peran.

Randai memiliki ciri khas tersendiri yang berlaku secara umum dan tetap fleksibel sesuai dengan kebutuhan serta kondisi masyarakat yang mengembangkan kesenian tersebut. Ciri yang pertama yakni cerita yang dimainkan bersumber dari *kaba* atau cerita lisan yang populer dalam masyarakat untuk kemudian dibuatkan naskah atau skriptnya. Kedua, penyampaian cerita bukan hanya dalam bentuk dialog, tetapi juga dalam bentuk nyanyian yang diiringi bunyi-bunyian seperti *talempong*, *saluang*, *rabab*, dan *gandang*. Ketiga, nilai dramatik dikembangkan melalui improvisasi pemain dan pada umumnya bersifat spontan. Keempat, terdapat hubungan yang akrab antara pemain dengan penonton, serta pertunjukkan itu sendiri dengan penonton. Kelima, randai bisa dimainkan di alam terbuka yang disebut *medan nan bapaneh*. Keenam, pertunjukan randai sangat bersifat fleksibel dalam hal cerita dan waktu. Randai bisa dimainkan dalam waktu dua jam, tetapi bisa pula dimainkan dalam jangka waktu dua malam berturut-turut tanpa kehilangan alur cerita serta tidak membosankan. Ketujuh, bahasa yang digunakan dalam pertunjukan randai adalah bahasa Minangkabau.

Sampai saat ini belum ada catatan sejarah yang dapat dijadikan petunjuk, kapan kesenian randai itu muncul dalam kehidupan masyarakat Minangkabau, serta siapa pencipta kesenian itu pertama kali. Budayawan dan seniman Sumatera Barat serta para pemimpin adat penghulu, *niniak mamak* baik yang berada di lembaga LKAAM (*Lembaga Kerapatan Adat Alam Minangkabau*), sepakat mengatakan bahwa kesenian randai lahir bersamaan dengan kehadiran serta perjalanan budaya itu sendiri yang dapat kita lihat diantaranya dalam catatan "*Tambo Alam Minangkabau*" meskipun *tambo* ini tidak mempunyai catatan tanggal dan tahun kejadian yang pasti seperti catatan sejarah (Wawancara dengan Mak Katik, Mei 2013).

Disadari atau tidak, kebiasaan *bakaba babarito* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap keberadaan pengetahuan yang ada dalam masyarakat Minangkabau, salah satunya *randai*. Di satu sisi, transfer pengetahuan berjalan kontinyu. Pengetahuan-pengetahuan tentang randai menyebar dengan sangat cepat. Akan tetapi proses transfer yang dilakukan melalui lisan ini

sangat membuka peluang terjadinya distorsi pengetahuan. Biasanya pengetahuan tersebut hanya dianggap sebagai cerita atau rekaan belaka. Oleh karena itu, kredibilitas dan kompetensi sumber pengetahuan sangat dibutuhkan dalam proses transfer dan untuk memperoleh keparcayaan dari masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan teori preservasi pengetahuan yang dikemukakan oleh Kasilov. Sebelum mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah skema proses preservasi pengetahuan, langkah awal yang harus dilakukan adalah identifikasi lebih lanjut terhadap pengetahuan dan pemilik pengetahuan. Selain mengidentifikasi lebih lanjut pengetahuan yang akan dipreservasi, pun perlu menguji kredibilitas dan kompetensi sumber pengetahuan.

Akan tetapi, masalah yang mengemuka di Minangkabau saat ini, generasi-generasi yang ahli di bidangnya sudah sulit ditemukan, diidentifikasi dan ditangkap atau diambil pengetahuan darinya. Masyarakat beranggapan bahwa pengetahuan tersebut merupakan hal yang bersifat kuno dan tidak perlu untuk dilestarikan. Pada sisi lain, etika komunikasi di Minangkabau menyebabkan pengetahuan tersebut tidak serta merta bisa ditransfer dalam segala bentuk komunikasi lisan yang terjadi dalam masyarakat. Semakin menurunnya kemampuan berbahasa Minang serta kesulitan dalam mengidentifikasi dan kodifikasi pengetahuan yang sangat variatif menjadi kendala dalam proses preservasi pengetahuan. Banyak dari pengetahuan tersebut yang kemudian hilang tatkala pemilik pengetahuan meninggal dunia.

Selain itu, kelemahan paling utama masyarakat Minang dalam proses transfer pengetahuan adalah minimnya tindakan untuk mengeksternalisasikan pengetahuan yang bersifat tersembunyi hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu. Kesadaran untuk mentekstualisasikan sejarah-sejarah lisan yang terdapat dalam *tambo* maupun *Kaba* (Sastra lisan masyarakat yang penyampaiannya pada umumnya dilakukan dengan cara dinyanyikan bersama iringan alat-alat music sederhana dan alat-alat music tradisional) masih sangat kurang. Bukan suatu hal yang aneh apabila kemudian sangat sulit untuk menemukan literatur atau sumber rujukan sehubungan dengan Minangkabau.

## PRESERVASI PENGETAHUAN

Preservasi pengetahuan yang bersifat kearifan lokal dan merupakan pengetahuan asli penting untuk dilakukan dikarenakan hal ini berhubungan dengan lingkungan dan pengembangan sosial budaya masyarakat setempat. Tidak ada satu konsep baku dalam konteks pelestarian pengetahuan asli. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan merupakan pengetahuan yang bersifat spesifik dan sangat bervariasi antara satu komunitas dengan komunitas lainnya. Sebelum sebuah pengetahuan bisa dikumpulkan, diorganisir, disimpan, hingga bisa diakses perlu analisa yang sifatnya mendalam dan menyeluruh terhadap keberadaan dan fungsi pengetahuan tersebut.

Terdapat tiga proses dasar kegiatan preservasi pengetahuan menurut Romhardt (1997) yaitu *selecting*, *storing*, dan *actualizing*. Rangkaian kegiatan preservasi pengetahuan yang lebih rinci lagi mencakup proses *selecting*, *collecting*, *storing*, *actualizing*, *protecting*, *accessing*.

Pemilihan (*selecting*) merupakan proses memilih dari siapa pengetahuan akan disarikan dan pengetahuan jenis apa yang akan dipreservasi, setelah dipilih kemudian pengetahuan tersebut dipetakan untuk dikumpulkan (*collecting*), setelah terkumpul kemudian disimpan (*storing*) menjadi bentuk yang sesuai dengan kebutuhan, untuk kemudian mengaktualisasi pengetahuan tersebut (*actualizing*). Kegiatan aktualisasi ini dapat dilakukan melalui mentoring dari pemilik pengetahuan kepada peserta mentoring.

Pengetahuan harus dijaga dan dilindungi (*protecting*). Banyak hal yang bisa mengakibatkan penyimpangan atau hilangnya pengetahuan, salah satunya manusia pemilik pengetahuan dan proses transfer pengetahuan itu sendiri. Oleh karena itu kegiatan dalam rangka menjaga dan melindungi pengetahuan perlu untuk dilakukan. Pengetahuan yang telah disimpan harus dapat dimanfaatkan secara optimal oleh organisasi yang menyimpannya dengan memudahkan akses (*accessing*).

Faust (2010) menjelaskan *Nonanka's Theory*, mengenai beberapa model dalam kegiatan preservasi pengetahuan, yakni:

- a. Sosialisasi, merupakan model preservasi pengetahuan berupa konversi dari pengetahuan yang sifatnya tersembunyi menjadi pengetahuan tersembunyi kembali. Kegiatan ini bisa

dilakukan melalui interaksi tatap muka, imitasi, maupun kegiatan pelatihan.

- b. Kombinasi, merupakan konversi dari pengetahuan yang bersifat eksplisit atau telah terdokumentasikan kedalam bentuk pengetahuan yang bersifat ekplisit juga.
- c. Ekternalisasi, merupakan konversi pengetahuan dari bentuk pengetahuan tersembunyi menjadi pengetahuan yang telah terdokumentasikan
- d. Internalisasi, merupakan konversi pengetahuan dari bentuk pengetahuan yang telah terdokumentasi menjadi pengetahuan tersembunyi.

Faust lebih lanjut menyatakan, bahwa ada beberapa hal yang bisa dilakukan dalam proses preservasi pengetahuan, terutama untuk pengetahuan tersembunyi. Hal tersebut yakni, kegiatan mentoring dan observasi para pemilik pengetahuan, mengadakan kegiatan atau seminar yang terstruktur dan berkelanjutan sehubungan dengan proses transferpengetahuan dari pemilik pengetahuan, pengamatan dan memvisualisasikan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat, wawancara terstruktur dan mendalam terhadap pemilik pengetahuan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian *Preservasi Pengetahuan Tradisi Lisan Seni Pertunjukan Randai Minangkabau*, dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Connaway,

*...focuses on attempting to understand why participants react as they do..., tends to apply a more holistic and natural approach to the resolution of a problem than does quantitative research. It also tends to give more attention to the subjective aspects of human experience and behaviors* (Connaway dan Powel 2010, hal.77).

Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami peristiwa dan kondisi yang ada secara menyeluruh, yakni kesenian randaimasyarakat Minangkabau. Pendekatan ini dipilih dengan tujuan agar bisa mengeksplorasi dan memahami makna dalam kesenian randai serta kegiatan preservasi pengetahuan yang telah dilakukan.

Penelitian dilakukan di Provinsi Sumatera Barat. Provinsi Sumatera Barat dipilih dengan alasan bahwa Sumatera Barat merupakan wilayah utama etnis Minangkabau sebagai pemilik tradisi lisan seni pertunjukan randai. Tidak ada pengkhususan lokasi dalam penelitian ini. Randai dilihat sebagai sebuah bentuk kesenian tradisi secara umum, meskipun dalam prakteknya kesenian randai sangat beragam jumlah dan coraknya tergantung wilayah tempat kesenian tersebut tumbuh dan berkembang. Informan utama (*key informan*) dalam penelitian ini ditentukan dengan cara bersyarat, yakni individu yang mengetahui dan memahami pertunjukan randai serta berpartisipasi dan berperan aktif dalam kegiatan pelestariannya. Metode pengumpulan data penelitian melalui wawancara, observasi, analisis dokumen serta pengumpulan materi audio-visual. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi data (Miles dan Huberman 1994).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembicaraan formal tentang *Randai* dan substansi-substansi dalam randai pertama kali dilakukan pada tahun 1982. Pertemuan ini diprakarsai oleh bapak Mursal Esten bertempat di Taman Budaya Padang. Menurut pengamatan beliau, randai yang berkembang dalam masyarakat sudah tidak sesuai lagi dengan adat dan agama. Ketidak sesuaian tersebut terlihat antara lain dalam silek, kaba, kostum, alat musik dan aspek-aspek lainnya.

*Jikok kito bamain randai, walau mancaliak rang barandai, lah nampak adaik nan dipakai di dalam nagari kito, dari mano asanyo randai. Sabab ba a lah dek baitu, nan kito pacah dalam randai, caro baradaik jo ma aduik di nagari kito surang-surang. Itulah sabab karanonyo, nampak randai jaleh adaik nyo, nampak bantuak jaleh isinyo, takana namo tantu urangnyo.* (Wawancara denganMak Katik, Mei 2013)

[Jika kita bermain randai, atau pun melihat pertunjukan randai, dapat terlihat adat yang digunakan dalam nagari tempat randai tersebut berkembang dan berasal. Hal tersebut dikarenakan, hal-hal yang disampaikan dalam randai merupakan cara kita beradat dan hidup di nagari. Oleh karena itu, dari randai akan terlihat adat. Seperti

pepatah, nampak bentuk, kelihatan isinya, ingat nama terbayang orang pemilik nama tersebut].

Proses transfer pengetahuan telah terjadi sejak awal terbentuknya randai dalam masyarakat. Hal tersebut semakin diperkuat dengan lekatnya tradisi *bakaba babarito* dalam tataran sosial kemasyarakatan. Proses transfer pengetahuan dalam silek, menurut teori penciptaan pengetahuan Nonaka terjadi melalui sosialisasi. Pengetahuan tersebut diturunkan interaksi tatap muka dan imitasi dari guru kepada *anak silek*.

Proses imitasi berlangsung sepanjang *anak silek* berada dalam perguruan tersebut. *Anak silek* harus memiliki kemampuan dan insting yang kuat untuk meniru gerakan yang diperagakan oleh guru. Kemampuan yang berbeda antar individu menyebabkan pengetahuan dalam proses imitasi ini hanya bisa diterima secara utuh oleh individu tertentu. Tidak jarang *anak silek* gagal menyelesaikan pendidikan, sehingga pengetahuan yang diterima belum lengkap atau sempurna. Di samping itu, pengetahuan yang dimiliki oleh guru silek pun sangat mempengaruhi kelangsungan dan proses transfer *silek* itu sendiri.

Proses transfer pengetahuan melalui interaksi tatap muka atau interaksi langsung pun merupakan salah satu bentuk regenerasi pengetahuan yang paling umum. Setelah selesai melakukan latihan, para *anak silek* akan duduk membentuk lingkaran bersama guru. Berkisar 10 hingga 15 menit guru silek akan bercerita tentang berbagai hal, terutama yang berhubungan dengan adat dan budaya masyarakat Minangkabau, khususnya silek itu sendiri. Melalui kegiatan ini, proses transfer pengetahuan telah terjadi. Akan tetapi pengetahuan dan pemahaman guru silek tentang apa yang akan disampaikan sangat berpengaruh dalam perkembangan pengetahuan selanjutnya.

Selain dikarenakan *Randai* dan *Silek* hanya diturunkan melalui proses imitasi dengan minimnya penjelasan tentang kedudukan dan peran *silek* tersebut, tidak adanya standar atau tolak ukur yang baku dalam berkesenian pun turut menjadi salah satu pemicu penyimpangan bahkan hilangnya pengetahuan. Sangat variatifnya bentuk dan jenis kesenian *randai* dalam masyarakat, seperti yang dikemukakan sebelumnya, sangat sulit untuk membuat sebuah standar atau aturan yang bersifat seragam dan mengikat. Masing-

masing daerah, bahkan aliran memiliki wewenang untuk mengembangkan konsep *randai* sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing. Konsep tersebut kemudian diturunkan kepada generasi berikutnya melalui proses lisan, tanpa di eksplisitkan dalam bentuk teks tertulis atau kegiatan-kegiatan pendokumentasian lainnya.

Bahasa yang digunakan dalam *randai* pun demikian. Tak jarang bahasa *randai* telah bercampur dengan bahasa Indonesia. Padahal salah satu syarat dan karakteristik dalam *randai* yakni menggunakan bahasa Minangkabau. Salah satu metode transfer pengetahuan menurut Faust adalah menciptakan lingkungan atau keadaan yang memungkinkan untuk kegiatan transfer tersebut. Terbatasnya kemampuan generasi muda dalam penggunaan bahasa ibu, yakni bahasa Minangkabau salah satunya disebabkan oleh kurangnya lingkungan sosial yang mendukung masyarakat bahasa tersebut. Seperti pepatah minang yang mengungkapkan *lanca kaji dek diulang* (lancar ilmu karena diulang), maka bahasa harus rutin digunakan dalam berbagai bentuk komunikasi di masyarakat. Hegemoni bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu mengakibatkan terabaikannya bahasa daerah. Banyak kata atau istilah yang asing ditelinga, bahkan telah punah dan tidak pernah digunakan lagi dalam keseharian. Selain itu generasi muda memiliki keterbatasan dalam bertutur dan menulis Minangkabau. Hal itu terlihat dari langgam susunan kata dalam bahasa Minangkabau yang terdapat dalam kalimat atau naskah *Kaba* sebagai berikut.

- (1) *Bahaso palanta*. Bahasa ini umumnya digunakan oleh kalangan hulubalang, *parewa*, dan dalam dialog yang sifatnya komedi
- (2) Bahasa pantun. Pantun dalam masyarakat Minangkabau memiliki sampiran dan isi. Pada umumnya terdiri dari empat baris.
- (3) Pantun *bidarai*. Pantun *bidarai* merupakan jenis pantun baik isi maupun sampiran memiliki arti.
- (4) Pantun adat. Pantun adat merupakan semua bentuk pantun lama dalam masyarakat Minangkabau dan umumnya sering digunakan dalam pidato adat
- (5) *Bidarai kato*. *Bidarai kato* merupakan penggabungan dari beberapa kalimat yang membentuk satu paragraf. Umumnya terdiri dari enam kalimat. Keseluruhan *bidarai kato* merupakan isi dan saling berhubungan antara

kalimat pertama dengan kalimat kedua.  
*Bidara katotidak* terikat oleh bunyi A B A B.

- (6) *Bidarai adaik*. Merupakan segala bentuk kata yang dipakai dalam pidato adat atau dalam ajaran tentang adat

Contoh pantun yang biasa yang umum digunakan sebagai dialog pembuka ketika seorang ayah menasehati anaknya.

*Taleh karanji sarang gagak  
Bao barang ka tapian  
Nan kandung kamari tagak  
Adoh nak barang dikatoan.*

Talas Kuranji sarang gagak  
Bawa ke tepian  
Yang kandung mari berdiri  
Ada sesuatu yan hendak disampaikan

Dari pantun tersebut dapat dilihat bahwa sopan santun dalam berbicara kepada siapapun menjadi etika yang mutlak dalam berkomunikasi di Minangkabau. Dalam *randai* hal itu sangat diperhatikan, sehingga anak muda yang terbiasa menonton *randai* tahu betul dan menerapkan etika berkomunikasi seperti itu. Pengetahuan berkomunikasi seperti demikian sudah jarang dijumpai dikalangan anak muda Minangkabau.

Lingkungan yang mendukung untuk pelestarian bahasa Minangkabau perlu diciptakan. Masyarakat harus dibiasakan untuk mendengar, membaca, dan menuturkan bahasa ibu mereka, yakni bahasa Minangkabau. Karena keterbatasan kemampuan berbahasa Minang akan sangat mempengaruhi keberadaan *randai* dalam masyarakat.

Bagi masyarakat Minangkabau, *randai* selain sebagai sebuah bentuk kesenian dan representasi adat pun berfungsi sebagai penyambung lidah *Ninik Mamak* untuk memberikan ajaran dan pengarahan tentang segala hal yang baik dan tidak baik, patut dan tidak patut, boleh dan tidak boleh, dalam kehidupan sehari-hari bagi para kemenakan. *Mamak* memiliki tanggungjawab yang besar kepada anak kemenakan. Akan tetapi, di Minangkabau diatur etika berbicara antara seorang *mamak* kepada kemenakan, terutama kemenakan perempuan. Ada hal yang tidak boleh atau tidak patut disampaikan secara langsung oleh *mamak* kepada kemenakan. Untuk kasus tersebut, maka *mamak* akan meminta kemenakan pergi menonton *randai* dengan harapan, setelah

menonton *randai* kemenakan jadi melihat, mendengar, dan memahami banyak hal.

Ketika menonton *randai*, maka individu akan mulai mengidentifikasi adegan per adegan yang dipertunjukkan. Secara tidak langsung penonton akan menangkap pengetahuan yang muncul selama pertunjukan. Tidak jarang, penonton telah memahami dengan baik isi dan makna dari pertunjukan. Tetapi terkadang penonton pun menemukan hal baru diluar pengetahuan mereka. Ketidaktahuan ini akan menuntun penonton untuk bertanya kepada pemilik pengetahuan atau mereka yang telah ahli di bidang tersebut, salah satunya *Ninik-mamak*.

Pemain *randai* yang dikenal dengan istilah *anak randai* bisaanya berkisar antara sembilang hingga 20 orang. Tidak ada batasan baku untuk jumlah pemain. Akan tetapi pemain yang berdiri di *legaran* sangat ditentukan oleh besarnya lapangan atau panggung. Pada umumnya pemain dalam *legaran* berjumlah lebih kurang 12 hingga 15 orang. Masing-masing pemain atau *anak randai* memiliki fungsinya masing-masing. Ada yang berperan sebagai pelakon, pendendang, pemusik, serta pemain galombang (pemain gerak silek dalam *legaran*). Setiap pemain boleh berganti peran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

Memilih *anak randai* harus memperhatikan beberapa hal. Pertama, usia para *anak randai*. Untuk menentukan peran yang dibawakan dalam sebuah cerita, maka usia *anak randai* perlu diperhatikan. *Anak randai* yang berperan sebagai *anak* sudah barang tentu jauh lebih muda dibandingkan *anak randai* yang berperan sebagai ayah atau datuk. Kedua, fisik *anak randai*. Untuk peran-peran tertentu seperti pemain silek dalam *legaran* atau pemeran dubalang harus memiliki fisik atau perawakan yang lebih kuat. Jangan sampai *anak randai* yang memerankan dubalang kurus dan kecil.

Demikian juga halnya dengan pemain silek dalam *legaran*. Untuk melakukan gerakan-gerakan silek dalam *legaran* dan *manapuak galembong* membutuhkan tenaga agar bunyi *galembong* terdengar bulat dan penuh. Oleh karena itu, pemain silek dalam *legaran* haruslah *anak randai* yang memiliki fisik kuat. Ketiga, suara dari *anak randai*. Suara, baik intonasi, artikulasi, maupun tinggi rendah suara menjadi syarat mutlak, terutama dalam memilih peran *bujang gadih*.

Sebuah kelompok randai pada umumnya tidak memiliki struktur organisasi secara modern. Kelompok randai memiliki tingkatan-tingkatan tersendiri yang dipilih berdasarkan tugas dan fungsinya dalam kelompok maupun masyarakat. Pengarah dan pembina dalam sebuah kelompok *randai* pada umumnya dipilih oleh masyarakat setempat tidak semata-mata dikarenakan keahlian atau kompetensi, tetapi juga loyalitas dan frekuensi waktu bergabung dalam kelompok randai tersebut.

Tingkatan paling tinggi dalam sebuah kelompok randai disebut *wali nagari*. Wali nagari ini secara otomatis diangkat sebagai penasehat dalam kelompok. Akan tetapi dalam praktiknya, penasehat, pembina ataupun wali nagari tidak berperan terlalu banyak dalam kelompok. Fungsi dari pembina atau wali nagari baru terlihat ketika kelompok berada dalam masalah yang cukup berat yang tidak mampu diselesaikan oleh *pangka tuorandai*. *Pangka tuo randai* disebut juga sebagai pimpinan kelompok. Ia merupakan orang yang bertanggungjawab terhadap aktivitas kelompok sehari-hari.

Tingkatan kepengurusan dalam kelompok randai.

- a. *Kapalo nagari, pangulu, pamangku adaik* yang berfungsi sebagai penasehat dan pelindung kelompok.
- b. *Pangka tuo randai*, merupakan ketua atau pimpinan kelompok yang dikenal juga dengan istilah *sipatuang sirah*. *Pangka tuo* umumnya merupakan seorang *pandeka* atau orang yang berpengalaman dalam dunia *silek*.
- c. *Guru tuo silek* berfungsi melatih *silek* dan gerak *galombang*.
- d. *Guru tuo dendang* bertugas untuk melatih dendang kepada anak randai, menulis dan menyusun gurindam, serta membawakan cerita.
- e. *Tukang kaba* berfungsi untuk membuat cerita dan melatih anak randai agar bisa membawakan dan memerankan tokoh-tokoh dalam cerita *kaba* secara baik.
- f. Anak randai terdiri dari para pemimpin gerak sekaligus pemberi aba-aba (*tukang gore*), tukang dendang dan para pemain baik peran laki-laki maupun perempuan.
- g. Pemusik.

Pada umumnya proses preservasi pengetahuan dalam sebuah kelompok *randai* berlangsung

melalui interaksi secara lisan serta proses imitasi. *Pangka Tuo* dan *Guru Tuo* sangat berperan dalam proses transfer tersebut. Semua pengetahuan yang dimiliki oleh *pangka tuo* maupun *Guru Tuo* kemudian diturunkan secara bertahap kepada anak *Randai*. Akumulasi pengetahuan yang ditransfer tergantung pada kemampuan dan kreatifitas dari anak *Randai*. Hal tersebut menyebabkan pengetahuan yang diterima antara anak *Randai* berbeda-beda, terutama untuk pengetahuan-pengetahuan yang berhubungan dengan kemampuan dasar anak *Randai* dalam bermain *randai*.

Untuk memulai pertunjukan para anak randai harus melakukan terlebih dahulu *sambah silek*. *Sambah silek* merupakan suatu hal yang penting dan mutlak dilakukan sebelum memulai sebuah pertunjukan *randai*. Hal tersebut selain sebagai bentuk penghormatan kepada Tuhan dan penonton, juga dikarenakan dasar dari randai adalah *silek*. Setiap kesenian randai, pasti melakukan *silek*. Akan tetapi belakangan *sambah silek* sudah mulai diabaikan oleh para anak randai. Tak jarang ditemui permainan randai dibuka hanya bertepuk tangan, berteriak kegirangan, atau berjoget tanpa melakukan *sambah silek*.

Anak *Randai* yang sudah masuk kedalam arena atau gelanggang, melakukan gerakan *silek* dalam bentuk *galombang*, baik itu sebelum membuat lingkaran atau *legaran*, harus terlebih dahulu memperlihatkan *sambah silek*. *Sambah silek* dilakukan sesuai dengan aliran kelompok *Randai*, dalam artian sesuai dengan aliran *silek* yang dianut oleh grup randai tersebut. Jika kelompok menggunakan aliran *silek Kumango*, maka lakukanlah *sambah silek* dengan menggunakan jurus atau gerak *silek kumango*. Hal tersebut sesuai dengan pepatah *adaik salingka nagari, pusako salingka kaum*. Lain anak lain *parangai, lain guru lain ajarannyo* (adat selingkar nagari pusaka selingkar kaum. Lain anak lain pula tingkah laku, lain guru lain pula ajarannya. Setelah melakukan *sambah silek* mulailah setiap gerakan dengan *balabek* atau *langkah silek* dan akhiri pula pertunjukan dengan melakukan *langkah silek*. Pada dasarnya pertunjukan *randai* merupakan pertunjukan jurus-jurus *silek* dari suatu nagari dan langkah-langkah tersebut yang didendangkan serta diiringi alat musik.

Menurut cerita sejarah, ketika penjajahan Belanda, pemerintah Belanda melarang *surau-surau* atau perguruan *silek* untuk melakukan

latihan atau praktek beladiri apa pun nama dan bentuknya. Untuk mensiasati hal tersebut, maka di *surau* latihan *silek* dilakukan sambil didendangkan atau dinyanyikan dengan maksud untuk mengelabui pemerintah Belanda.

Dalam arena atau galanggang dan membentuk formasi lingkaran, para anak *randai* kemudian melakukan putaran dua atau tiga kali. Putaran ini ada yang searah jarum jam, ada pula yang berlawanan dengan arah jarum jam, sesuai dengan aliran atau ajaran *silek* yang dipakai oleh kelompok tersebut. Awalnya, putaran dalam legaran ini dilakukan berlawanan dengan arah jarum jam. Hal ini dimaksudkan untuk melepaskan segala bentuk keduniaan atau hal-hal yang jahat yang melekat dalam diri anak *randai*.

Pertunjukan *Randai* selain merupakan pertunjukan kesenian tradisi masyarakat juga merupakan pertunjukan adu ilmu antara satu aliran dengan aliran lain, antara satu perguruan dengan perguruan lain, antara satu nagari dengan nagari lain. Karena *Randai* merupakan ajang adu ilmu, maka tidak menutup kemungkinan segala hal yang baik dan buruk terjadi selama pertunjukan tersebut, terutama yang berlaku bagi anak *Randai*. Untuk menghindari segala hal buruk yang berhubungan dengan mistik, sesuai dengan kepercayaan masyarakatnya, maka awal putaran dalam legaran dilakukan berlawanan dengan arah jarum jam. Hal tersebut bertujuan untuk meluruhkan segala maksud jahat yang menempel atau ditujukan selama pertunjukan.

Keterbatasan dari pemilik pengetahuan, daya serap dan proses pengendapan, penambahan, dan pengurangan dalam proses transfer pengetahuan hanya dipahami dan diketahui oleh orang-orang tertentu dan etika komunikasi masyarakat

Menurut Karsono (2010), *knowledge capture* merupakan kegiatan menangkap dan mengidentifikasi semua pengetahuan, terutama yang bersifat tersembunyi. Identifikasi pengetahuan ini meliputi aspek resiko dan nilai penting di dalam pengetahuan. Nilai penting dalam pengetahuan sangat dipengaruhi oleh kebutuhan masyarakat pemilik pengetahuan. Kebergunaan sebuah pengetahuan sangat menentukan apakah pengetahuan tersebut harus dipreservasi atau tidak. Konsep modernisasi yang menggagas meta narasi menyebabkan pengetahuan lokal atau pengetahuan asli menjadi suatu hal yang kurang bernilai dalam masyarakat, *manantiang syaraik* salah satunya. Penilaian

terhadap efisiensi dan kebergunaan pengetahuan ini menjadikan pengetahuan sesuatu yang tidak harus dilestarikan. Padahal jika dikaji lebih jauh, banyak nilai yang bisa diambil dari pengetahuan tersebut.

Meskipun proses preservasi pengetahuan secara sosialisasi dalam bentuk interaksi langsung dan imitasi terus berlangsung, untuk menjaga kelestarian dari *silek* yang sangat variatif tersebut perlu dilakukan sosialisasi dan temu jawab sehubungan pengetahuan serta personalisasi seperti yang dikemukakan oleh Karsono. Personalisasi merupakan kegiatan dalam rangka membangun tandon pengetahuan berbasis orang (*people based knowledge repository*) dengan sifat keterhubungan. Hampir keseluruhan pengetahuan dalam *silek* bersifat tersembunyi. Selain itu, *silek* itu sendiri sangat beragam jenisnya. Oleh karena itu, langkah preservasi yang paling tepat diterapkan yakni dengan membangun tandon pengetahuan berbasis manusia.

## SIMPULAN

Dari tulisan ini dapat disimpulkan bahwa *randai* merupakan kesenian tradisi masyarakat yang dibangun dari tiga komponen penting, yakni *silek*, *kaba*, dan *dendang* atau *gurindam*. Setiap unsur saling menunjang guna membangun fungsi utama *randai* sebagai representasi dan media komunikasi adat serta sebagai identitas budaya masyarakat Minangkabau. Perkembangannya, tradisi *bakaba babarito* masyarakat Minangkabau mempercepat proses sosialisasi dan transfer *randai* beserta pengetahuan di dalamnya.

Minimnya kebijakan sehubungan dengan penggunaan bahasa Minangkabau di lingkungan pendidikan formal serta kebijakan yang menghidupkan kembali fungsi *surau* sebagai media pendidikan informal masyarakat menjadi pemicu lain hilangnya pengetahuan *randai* dalam masyarakat. Oleh karena itu, sangat disarankan peran serta seluruh lapisan masyarakat dan pemerintah untuk menjaga dan melestarikan pengetahuan dalam *randai* dengan lebih terstruktur dan berkesinambungan guna menjaga originalitas dan fungsi utama dari *randai* itu sendiri.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Connoway, Lynn Silipigni. 2007. *Basic Research Method For Librarians*. California: Library Unlimited
- Faust, B. 2010. *Implementation of Tacit Knowledge Preservation and Method Transfer*. Swiss: IAEA
- Harun, Chaerul. 1992. *Kesenian Randai di Minangkabau*. Jakarta: Depdikbud Proyek Pembinaan Media dan Kebudayaan.
- Junus, Umar. 1984. *Kaba dan Sistem Sosial Minangkabau: Suatu Problematika Sosiologi Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka
- Karsono. 2010. *Preservasi Pengetahuan Nuklir*. Yogyakarta: Seminar Nasional VI SDM Teknologi Nuklir
- Miles, Mathew dan Huberman B. 1994. *Qualitative Data Analysis*. New Delhi: SAGE Publication.
- Pauka, K. 1986. Silek: The Martial Art of Minangkabau in West Sumatera. *Journal of Asian Martial Art*, 6 (1): 62-79.
- Wallace, Danny P. 2007. *Knowledge Management: Historical and Cross Disciplinary Themes*. [s.l]: Greenwood Publish.