

**CURITO RANDAL MAGEK MANANDIN
YANG DITULIS OLEH MUSRA DAHRIZAL KATIK JO MANGKUTO
SATU KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA**



Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sastra

OLEH

DWI GUSRIANTI A

BP: 03 186 033



**JURUSAN SASTRA DAERAH MINANGKABAU
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2008**

ABSTRAK

Dwi Gusrianti A (031866033). *Curito Randai Magek Manandin* yang ditulis oleh Musra Dahrizal Katik jo Mangkuto: Satu Kajian Antropologi Sastra. Skripsi. Jurusan Sastra Daerah Fakultas Sastra Universitas Andalas. Padang, 2008.

Curito Randai Magek Manandin, merupakan salah satu dari tiga cerita randai yang ditulis oleh Musra Dahrizal Katik jo Mangkuto dalam bukunya yang berjudul *Tigo Curito Randai*, terbitan Dewan Kesenian Sumatra Barat tahun 2007.

Adapun masalah yang dibahas dan dianalisis dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana tradisi masyarakat Minangkabau dalam CRMM, (2) bagaimana akar tradisi serta kepercayaan penulis yang terpantul dalam CRMM, (3) bagaimana proses pewarisan randai dari waktu ke waktu.

Penganalisisan ini menggunakan pendekatan antropologi sastra. Antropologi sastra mempermasalahkan karya sastra dalam hubungannya dengan manusia sebagai penghasil kebudayaan. Melalui karya sastra dapat dipahami keberagaman manusia dengan kebudayaannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat tiga tradisi (kebiasaan-kebiasaan) masyarakat Minangkabau dalam CRMM, diantaranya: sabung ayam, pertikaian antara mamak dengan kemenakan, dan perjodohan *pulang ka mamak*. Tradisi (kebiasaan-kebiasaan) masa lalu masih melatarbelakangi penciptaan karya sastra tradisional dan menjadi akar yang mempengaruhi proses pewarisannya. Magek Manandin, yang digambarkan sebagai tokoh utama dalam CRMM, merupakan sosok yang mengalami persoalan-persoalan tradisi (kebiasaan-kebiasaan) Minangkabau dalam sebuah proses cipta sastra tradisional beserta pewarisannya.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masyarakat tradisional terdapat banyak alasan yang membuat mereka berkumpul secara spontan, seperti kematian, kejadian alam yang membawa duka, upacara adat, ataupun mungkin juga orang-orang tertentu pulang dari rantau, serta pertunjukan kesenian atau sastra lisan (Amir, 2002: 1). Sebagai salah satu etnis yang hidup di bawah naungan tradisi lisan, Minangkabau kaya dengan sastra lisan. Salah satu wujud dari sastra lisan masyarakatnya dapat dilihat pada pertunjukan *randai*. *Randai* adalah drama kesenian tradisional Minangkabau yang dilaksanakan dalam bentuk teater arena (pertunjukan arena) yaitu pertunjukan yang berlangsung di arena (lapangan terbuka). *Randai* bersifat komunal, dimana permainannya dibawakan oleh banyak orang dan dimainkan dengan pola lingkaran.

Leninis (1992: 135) menyatakan bahwa *randai* hidup bersama tradisi-tradisi yang berlaku di dalam masyarakat Minangkabau. *Randai* dimainkan dikala rakyat sedang berpesta, misalnya disaat panen, pesta perkawinan, *batagak panghulu* (pengangkatan penghulu) dan pesta-pesta lainnya yang ada di dalam masyarakat Minangkabau.

Pada mulanya, *randai* adalah suatu bentuk kesenian tari, langkah dan gerakannya seperti pencak, memainkannya berkeliling dengan pola lingkaran, dan jumlah pesertanya tidak tentu (Darwis dalam Esten, 1981: 112). Menurut Navis (1984: 275) *randai* mungkin berasal dari kata *andai-andai* dengan awalan *bar*

sehingga menjadi *barandai-andai*, yang artinya berangkaian secara berturut-turut atau suara yang bersahut-sahutan. Randai yang terlihat seperti sekarang, dengan penampilan unsur lakon, lahir semenjak siswa Sekolah Raja (*Kweekschool*) Bukittinggi pada tahun 1924 mengangkat cerita "Cindur Mata" ke pentas sandiwara dengan menggunakan bahasa Minangkabau

Sebagai suatu pertunjukan, randai dimainkan oleh lebih kurang 30 orang yang terdiri dari tiga kelompok, yaitu: kelompok pemain *galombang* (legaran), pemain *curito* (cerita) dan pemain musik. Pemain *galombang* adalah pemain yang melakukan gerakan tari-tarian dan *pancak* (pencak) dengan pola melingkar. Biasanya para pemain *galombang* berjumlah genap dan dimainkan oleh delapan sampai dua belas orang. Para pemain *curito* adalah pemain yang menjadi aktor dalam cerita randai, sedangkan pemain musik adalah pemain yang memainkan alat pengiring dalam pertunjukkan randai. Secara keseluruhan, yang terlibat dalam randai itu dinamakan anak randai.

Randai tergolong sebagai sastra lisan yang dipertunjukkan dalam bentuk drama. Secara terstruktur, randai dibangun dari beberapa unsur, seperti: silat, tari, musik, vokal, drama, kostum dan *curito* (teks). Unsur silat dan tari terlihat pada gerakan-gerakan yang dilakukan pemain *galombang*. Unsur musik dapat kita lihat pada musik yang mengiringi pertunjukan randai. Alat musik pengiring randai adalah *talempong*, *gandang*, *bansi*, *sarawai*, *sahuang* dan beberapa alat musik lainnya yang dianggap perlu.

Unsur vokal terlihat pada dendang yang membatasi adegan satu dengan adegan lainnya. Unsur drama terlihat pada penokohan oleh para pelaku (tokoh)

dalam melakukan dialog, gerak dan mimik. Unsur kostum terlihat pada kostum yang dikenakan oleh anak randai. Unsur *curito* (teks) dapat kita lihat pada teks lakon yang diperankan anak randai. *Curito* (teks) merupakan otak dalam setiap pertunjukan randai, karena itu ia menjadi sangat penting.

Curito (teks) randai merupakan kaba yang sudah ditulis dan disadur kembali melalui proses kreatif pengarang. Tema kaba yang diangkat ke dalam randai bermacam-macam. Ada yang bertemakan percintaan, kepahlawanan, harga diri, pengorbanan, dan sebagainya. Kaba sudah lama dikenal orang sebagai cerita rakyat Minangkabau. Kata "Kaba" berasal dari *khabar* (Arab) yang artinya 'pesan' 'kabar' atau 'berita'. Dalam sastra tradisional Minangkabau, kaba biasa disebut *curito* (Udin dkk, 1987: 8).

Kaba pada umumnya tergolong sebagai cerita pelipur lara. Suatu cerita yang pada mulanya mengisahkan peristiwa yang menyedihkan, pengembaraan dan penderitaan, kemudian berakhir dengan kebahagiaan (Djamaris, 2001: 78). Menurut sudut pandang sastra, kaba yang sudah diteks-kan dan disadur melalui proses kreatif pengarang, sudah merupakan sebuah karya sastra, dimana karya sastra itu sendiri merupakan cerminan dari apa yang dirasakan dan dilibat oleh pengarang dari lingkungan sekitarnya. Ini sejalan dengan pendapat Mahayana (2005: 42) bahwa karya sastra merupakan tanggapan pengarang (sastrawan) terhadap kondisi sosio-kultural masyarakat yang terjadi disekelilingnya.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil *Curito Randai Magek Manandin* (CRMM) sebagai objek penelitian. *Curito* ini sudah dibuat dalam bentuk buku karangan Musra Dahrizal Katik jo Mangkuto, berjudul *Tigo Curito Randai*. Musra

Dahrizal lahir di Batipuah Baruah Padang Panjang, 18 Agustus 1950. Ia adalah orang yang aktif di gelanggang randai, dan sampai saat ini menjadi guru randai di beberapa tempat: *Palito Nyalo* Padang, *Alang Babega* di Talawi kota Sawahlunto, *Sutan Pangaduan* dan *Rambun Satu* di Nagari Batipuah Padang Panjang, dan lain-lain.

CRMM, dibandingkan dengan dua *curito* lainnya (Umbuik Mudo dan Santan Batapih), mengandung unsur yang kompleks mengenai penggambaran masyarakat Minangkabau. *Curito* ini mengangkat konflik-konflik yang lahir dalam pranata masyarakat sebagai tema cerita, dimana setiap konfliknya saling koheren satu sama lain. CRMM memunculkan pranata sosial masyarakat Minangkabau, seperti: hubungan ayah dan anak, ibu dan anak, *mamak* (saudara laki-laki ibu) dan *kamanakan* (anak saudara perempuan), *sumando* (panggilan saudara laki-laki atau mamak kepada suami adik perempuan atau kemenakan perempuan) dan *mamak rumah* (panggilan dari seorang suami kepada saudara laki-laki dan mamak istrinya), *bako* (panggilan anak kepada keluarga ayah) dan *anak pisang* (panggilan kepada anak saudara laki-laki). Hal penting dan mendasar yang juga dimunculkan dalam *curito* ini adalah beberapa kebiasaan masyarakat Minangkabau yang sampai saat ini masih mereka jalankan, seperti: sabung ayam, perjodohan *pulang ka mamak* (menikahi anak mamak), dan pertikaian antara mamak dengan kemenakan.

Beragamnya budaya Minangkabau yang tampak dalam CRMM ini lahir dari daya imajinasi pengarang, dimana dalam daya imajinasi itulah nilai-nilai antropologis dihadirkan. Berangkat dari pandangan di atas, maka penelitian

terhadap CRMM ini digunakan pendekatan antropologi sastra. Melalui pendekatan ini, penulis akan memaparkan permasalahan karya sastra dalam hubungannya dengan manusia sebagai penghasil kebudayaan. Manusia yang dimaksudkan adalah manusia dalam karya, khususnya sebagai tokoh dalam CRMM. Melalui CRMM dapat dipahami keberagaman budaya yang dimiliki oleh etnis Minangkabau.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tradisi masyarakat Minangkabau dalam CRMM?
2. Bagaimana akar tradisi masyarakat Minangkabau serta kepercayaan penulis yang terpantul dalam CRMM?
3. Bagaimana proses pewarisan randai tradisional dari waktu ke waktu?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian terhadap CRMM bertujuan untuk:

1. Menjelaskan tradisi masyarakat Minangkabau dalam CRMM.
2. Menjelaskan akar tradisi masyarakat Minangkabau serta kepercayaan penulis yang terpantul dalam CRMM.
3. Menjelaskan proses sastra tradisional dari waktu ke waktu.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengkajian dan penganalisisan CRMM yang ditulis oleh Musra Dahrizal Katik jo Mangkuto, maka diperoleh kesimpulan bahwa CRMM merupakan sebuah karya sastra yang berisikan persoalan kehidupan masyarakat dengan latar budaya Minangkabau.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa analisis antropologi sastra terhadap CRMM mencakup tradisi masyarakat Minangkabau dalam CRMM, akar tradisi serta kepercayaan penulis dalam CRMM, dan proses pewarisan *randai* dari waktu ke waktu. Tradisi masyarakat Minangkabau tersebut meliputi *sabung ayam*, *pertikaian antara mamak dan kemenakan* serta *perjodohan pulang ka mamak*.

Tradisi (kebiasaan-kebiasaan) masa lalu masih melatarbelakangi penciptaan karya sastra tradisional dan menjadi akar yang mempengaruhi proses pewarisannya. Kemudian, Magek Manandin sebagai tokoh utama dalam CRMM ini, merupakan sosok yang mengalami persoalan-persoalan tradisi (kebiasaan-kebiasaan) Minangkabau dalam sebuah proses cipta sastra tradisional beserta pewarisannya.

Daftar Kepustakaan

- Amir, Adriyetty. 2002. *Sastra Lisan Minangkabau*. Padang: FSUA.
- Wardana, Bayu Dwi. "Ayam Bangkok Jagoan dari Negeri Siam yang Ditakuti Lawan". *Sinar Harapan*. Edisi Sabtu, 23 Maret 2003.
- Danandjaya, James. 1991. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Djamaris, Edwar. 2001. *Pengantar Sastra Rakyat Minangkabau*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dobbin, Christine. 1992. *Kebangkitan Islam dalam Ekonomi Petani yang sedang Berubah*. Jakarta: INIS.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Esten, Mursal. 1981. *Randai dan Beberapa Permasalahannya*. Jakarta: Bunga Rampai.
- _____. 1993. *Minangkabau Tradisi dan Perubahan*. Padang: Angkasa Raya.
- Laksana, I B. Eka. "Tradisi Tabuh Rah di Bali". *Trubus*. Edisi September 2001.
- Katik jo Mangkuto, Musra Dahrizal. 2007. *Tigo Carito Randai*. Padang: Dewan Kesenian Rakyat.
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kiram, Abdul. 2003. *Raja-Raja Minangkabau dalam Limasan Sejarah*. Padang: Museum Aditiyawarman.
- Leninis. 1992. "Kesenian Tradisional Randai dan Beberapa Perubahannya". Studi Kasus Antropologi di Desa Pitalah Kec. Batipuh. Skripsi SI di Fak. Sastra Univ. Andalas, Padang: FSUA.
- LKAAM. 2002. *Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*. Padang: Sako Batuah.
- Mahayana, Maman S. 2005. *Sembilan Jawaban sastra Indonesia. Sebuah Orientasi Kritik*. Jakarta: Bening Publishing.
- Mintaraga, Mulyadi., dkk. 1986. *Api dan Perjuangan Kemerdekaan di Kota Padang*. Jakarta: Songo Abadi Indi.