

Game Sebagai Media Alternatif Pengenalan Permainan Tradisional *Randai* Minangkabau

Fadhli Purnama

Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganeca No. 10, Bandung 40132, Indonesia
e-mail : drughi.kid@gmail.com

Abstrak. *Randai* adalah salah satu seni tradisional Minangkabau. Ia hidup dengan tradisi yang berlaku di masyarakat Minangkabau. *Randai* lebih berkembang di daerah *Darek*. *Darek* terletak di Sumatera Barat tengah yang menjadi pusat pengembangan budaya Minangkabau. *Randai* merupakan tarian orang dalam kelompok yang bergerak membentuk lingkaran, menari sambil bernyanyi, melakukan tepukan tangan dan terutama menyajikan cerita. *Randai* telah menjadi budaya eksklusif, dikarenakan *Randai* hanya dimainkan dalam acara tertentu tertentu. Untuk alasan tersebut banyak orang saat ini tidak akrab dengan permainan tradisional ini. Tulisan ini membahas tentang game sebagai media alternative yang bertujuan untuk memperkenalkan *Randai*, menggambarkan bagaimana karakteristik gerakan dan cerita yang dimainkan.

Kata Kunci : Alternatif, *Darek*, Minangkabau, *randai*, tradisional

Abstract. *Randai* is one of the traditional arts of Minangkabau. As a tradition, *Randai* lives with the prevailing tradition in Minangkabau society. *Randai* is more developed in *Darek* area. It is located in central West Sumatera which becomes a center of Minangkabau culture development. *Randai* represents a dance of people in group moving to form circle, dancing while singing, conduct sclapping and mainly serves the story. *Randai* has become an exclusive culture, until *Randai* only be played in a particular specific event. For this reason many people nowadays are not familiar with this traditional game. This alternative media is aimed to introduce *Randai*, how its characteristics movements and the story are played.

Keyword: Alternative, *Darek*, Minangkabau, *randai*, traditional

1. Pendahuluan

Randai, secara etimologis berasal dari bahasa Arab *ra'yanandda'l* yang diatur dalam *ra'yanda'i*. *Ra'yan* berarti visi atau observasi. Sementara *Da'i* berarti pengkhotbah, orang-orang yang menyerukan agama Islam (Marbawy 1955: 222). Di Minangkabau, *Randai* adalah nama bentuk seni rakyat, tapi bukan teater. Pada awalnya *Randai* adalah sebuah bentuk seni tari. Langkah dan gerakan-gerakannya seperti pencak, bermain membentuk lingkaran dan jumlah peserta yang tidak ditentukan (Darwis, 1964: 31). Tidak ada cerita dalam *Randai* ini, hanya sebuah sajak. Bentuk kesenian ini dahulunya hanya dimainkan oleh remaja. Dimainkan dalam acara adat yang *Tarantang tabantang tengah Malam, adat nan babuah Ranum, pusako babungo kembang, arak iriang di jalan rayo* (terentang terbentang tengah halaman, adat yang berbuah ranum, pusaka berbunga kembang, arak iriangan di jalan raya). *Randai* selalu dimainkan di lantai dengan pola lingkaran, mungkin karena hal itu berkaitan dengan sosial budaya Minangkabau. *Randai* tidak dimainkan di rumah atau di dalam ruangan, tapi di tanah, di halaman, di sawah, atau ruang gedung besar.

Seperti juga kesenian tradisi lainnya, tidak ada catatan pasti yang menyebutkan kapan lahirnya permainan *Randai*. Namun dari beberapa penelitian, menyebutkan bahwa *Randai* tercipta dan dimainkan oleh anak-anak muda di sebuah sasaran, perguruan silat. Pada mulanya, anak laki-laki di Minangkabau harus mampu membela diri dengan mempelajari ilmu beladiri yang disebut silat. Gerak-gerak silat, yang disebut juga pancake-pencak, bila dilakukan pengulangan terasa cukup ritmis dan dinamis, sehingga kalau distilir akan nampak lebih indah, bahkan menyerupai sebuah tari. Lalu gerak-gerak tersebut dilakukan secara melingkar, yang terkadang membentuk rantai pertanda kekompakan. Semua pemain mengenakan celana latihan silat yang disebut *galembong*, sehingga ketika celana tersebut ditepuk secara serentak akan menimbulkan bunyi yang khas, bagaikan deburan ombak di pantai.



Gambar 1 : Penari dalam lingkaran

Sumber : <https://kampuangkubang.wordpress.com/2012/03/03/sejarah-randai/>
(Desember 2014)

Ada tiga unsur yang ada di permainan *Randai*, yaitu tarian, dendang dan cerita. Adanya unsur tarian atau improvisasi yang dalam *Randai* disebut dengan galombang. Gerakan tersebut berasal dari gerak silat Minangkabau. Di dalam permainan (sesuai dengan cerita), ia juga sekaligus berfungsi pemenggal cerita untuk kemudian mempersiapkan kepada adegan baru. Dendang menjadi unsur esensial yang lain dari *Randai*. Unsur tersebut dinamakan gurindam. Dendang berperan menyampaikan *kaba* (cerita) yang tidak sempat dilakukannya. Ia juga berfungsi memenggal cerita. Unsur terakhir adalah cerita. Cerita inilah yang dimainkan, biasanya diambil dari *kaba-kaba* yang ada dalam khasanah sastra lisan Minangkabau.

Legaran, merupakan gerakan melingkar dengan dendang gurindam yang diikuti oleh musik; *saluang, talempong, pupuik batang padi*, dan *gendang*. Oleh *pangkatuo* (pelatih silat), *legaran* tersebut diisi dengan *kaba* cerita rakyat yang sudah ada sebelumnya. Umumnya cerita rakyat yang dimainkan ialah cerita-cerita menarik yang menyampaikan pesan '*andaian*' atau '*perumpamaan*', sehingga masyarakat peminatnya menyebutnya sebagai sebuah pertunjukan *barandai, berandai*. Bila ada cerita, maka tentu ada tokoh atau pemerannya. Menurut Chairul Harun (1992; 112) pemegang peran dalam sebuah *Randai* ditentukan oleh *pangkatuo Randai*, karena dialah yang mengetahui setiap karakter dan kemampuan bersilat setiap pemainnya. Pemeran utama misalnya, haruslah orang yang memiliki vokal yang lantang dan mantap. Dia haruslah seorang pendekar, yang mahir *balabek*, gerak khas pesilat. Pandangan mata dan seluruh gerakannya memperlihatkan kewaspadaan. Karena umumnya latihan ini dilaksanakan pada malam hari (usai salat Isya), maka tokoh wanita dalam sebuah cerita, terpaksa dimainkan oleh laki-laki, karena wanita di

Minangkabau tidak diperbolehkan ke luar malam. Itu sebabnya pada mulanya semua pemain *Randai* adalah laki-laki. Tokoh wanita diperankan oleh laki-laki yang suaranya mirip suara perempuan, bahkan diberi pakaian wanita dan umumnya mengenakan kacamata hitam. Maka jadilah ia sebuah pertunjukan di sebuah arena. Cerita rakyat yang dimainkan, umumnya menjadi ciri khas bagi sebuah grup *Randai*.

Sejak abad ke-20 setelah perkenalan dengan kebudayaan barat, maka suatu perubahan sosial dan tata nilai dalam kehidupan masyarakat menjadi suatu yang harus diterima. Juga akibat kemajuan teknologi dan kemajuan dalam bidang komunikasi. Sebagai contoh sederhananya saja, seperti sekarang ditemukannya bahan baku plastik. Semua peralatan rumah tangga beralih kepada alat-alat yang terbuat dari plastik. Contoh lainnya yang mengakibatkan dampak negatif terhadap budaya tradisional adalah listrik masuk desa. Di satu pihak, desa yang dulunya gelap gulita sekarang menjadi terang benderang. Namun akibat negatifnya adalah anak-anak yang dulunya bercengkrama bermain dibawah sinar rembulan, sekarang tepaku didepan televisi, komputer dan *gadget* lainnya. Banyak masyarakat sekarang yang tidak mengetahui lagi tentang permainan rakyat tradisional.

2. Metode dan Pembahasan

2.1 Game

Sebagai sebuah media yang menurut Koster (2005) berumur seusia peradaban manusia, *game* masih belum dapat didefinisikan secara pasti oleh para pakar. Beberapa definisi yang sering digunakan dalam menjelaskan media ini adalah :

- Sebuah serial pilihan yang memiliki makna (Meier)
- Sebuah aktivitas dengan aturan-aturan, dilakukan untuk mencapai suatu hasil (Zimmerman)
- Sebuah bentuk seni, dimana pelakunya disebut pemain, membuat pilihan dengan tujuan mengatur sumber daya permainan dalam mengejar suatu hasil (Costikyan)

Sebuah teka-teki dengan pola tertentu, yang pemecahannya diserap oleh memori pemain sehingga dapat dipanggil kembali saat akan digunakan kembali (Koster).

Pada tahun 1988 Leslie Haddon menulis salah satu teks akademis yang paling berguna dalam *games, Electronic and Computer Games: The History of an Interactive Medium*. Dia mencatat bahwa segera setelah permainan menjadi cukup canggih untuk memiliki konten narasi, mereka bisa segera dibahas dan dianalisis sebagai Media :

"The storyline of the games allowed commentators to see the new form as a medium, and thus comparable to other media texts. Indeed, it was this feature which enabled the transfer of concerns about 'violence' from areas like TV and film to the new entertainment machines" (Haddon, 1988, p.62)

Dalam bukunya "Homo Ludens" (1990; 190-203), Johan Huizinga membahas pentingnya elemen permainan dalam budaya masyarakat. Bagi Huizinga, permainan mengambil tempat penting dalam ruang konseptual, atau yang disebutnya "lingkaran magis" (*the magic circle*), bahwa berbagai macam aksi bermain itu membutuhkan pemaknaan yang diatur khusus, dimana makna kegiatan itu mungkin tidak bisa diterima di luar konteks permainan. Tidaklah mungkin untuk menarik garis perbedaan antara lingkaran magis suatu permainan virtual dan cara ungkap simbolik lainnya sebagai perwujudan dunia sebagaimana seharusnya. Perbedaan yang jelas adalah bahwa suatu permainan melekat dalam realitas dan ditafsirkan baik dari dalam maupun dari luar ruang konseptualnya. Permainan juga bisa dilihat sebagai kegiatan yang meniru kehidupan sebenarnya.

2.2 Virtual Reality

Shield, Robs (2003) dalam bukunya *Virtual* sebagai pengantar komprehensif membagi aspek realitas virtual ke dalam dua bidang, lingkungan virtual dan teknologi virtual. Lingkungan virtual berisi tentang non-interaktif seperti panorama dan interaktif seperti telepon dan hal lain yang bisa dilakukan interaksi secara virtual. Sedangkan teknologi virtual terdiri dari simulasi seperti *Trampe-l'oeli* (seni visual yang menggabungkan lingkungan nyata dan ilusi visual berupa gambar). Dan komunikasi yang dimediasi komputer seperti hal-hal dengan konsep real time. Lingkungan virtual merupakan gambaran akan adanya sebuah ruang maya yang menjadi bagian dari realitas. Istilah dari pemahaman ini biasa disebut

Virtual Reality atau VR. Satu gambar panorama yang ada dalam satu media digital memberikan satu representasi realitas dalam ruang pemikiran audiens. Sedangkan dalam konteks interaktif, dicontohkan sebagai telepon di mana manusia interaksi melalui telepon adalah hal yang nyata karena hal tersebut memang benar-benar terjadi antara dua manusia namun proses interaksi ditampilkan dalam konteks ide.

Dalam konteks teknologi virtual dibagi menjadi simulasi dan komunikasi yang termediasi komputer. Simulasi sebagaimana dicontohkan di atas juga dapat digambarkan sebagai satu kondisi di mana terjadi duplikasi realitas ke dalam bentuk virtual (rekonstruksi visual). Sedangkan komunikasi yang termediasi komputer

mengarah pada satu bentuk interaksi di mana pengguna sebagai individu nyata menggunakan komputer atau teknologi dalam menghadirkan simulasi virtualnya. Salah satu bentuk interaksi ini adalah hadirnya avatar. di mana pemain menggunakan media komputer sebagai media dalam menghubungkan dirinya dengan ruang virtual baik di dalam *game* maupun dalam satu aplikasi lain yang merepresentasikan dirinya.



Gambar 2 : Partisi Realitas Virtual
Sumber : Rob Shield, Virtual (2003)

2.3 Metode

Dalam mentransformasikan permainan tradisional *Randai* ke dalam bentuk media virtual *game* sebagai media alternatif, maka penulis menggunakan metode ATUMICS oleh Nugraha (2012). Nugraha Dalam Disertasinya “*Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*” menuliskan bahwa dalam transformasi budaya tradisi ada 5 unsur yang akan berperan dalam perubahan tradisi budaya itu sendiri. Kelima unsur tersebut adalah: ATUMICS (akronim dari kata *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept*, dan *Shape*). Metode ini digunakan untuk mengkombinasikan beberapa elemen budaya tradisi dengan beberapa elemen budaya modern pada sebuah desain produk.



Gambar 2 : Metode ATUMICS tingkat mikro
Sumber: Nugraha, 2012

Pemetaan produk budaya atau selanjutnya disebut artefak berdasarkan enam elemen dasar level mikro, yaitu:

1. *Technique* merujuk pada pengetahuan teknis seperti; teknik produksi terkait proses pembuatan artefak, keahlian (*skill*) yang berupa kemampuan untuk membuat atau menghasilkan artefak dengan baik, teknologi terkait dengan semua potensi sarana dan proses dalam pembuatan artefak, dan terakhir adalah peralatan yang digunakan (*tools*). Namun dalam konteks perancangan ini *Tehnique* yang dimaksud merupakan proses perumusan data visual permainan tradisional Randai ke dalam bentuk sistem visual sebagai pembentuk karakter virtual yang dipakai dalam *game* nantinya.
2. *Utility* membahas tentang kecocokan antara kebutuhan pengguna dengan fungsi produk/artefak. *Utility* dapat disandingkan dengan konsep kebutuhan, hasrat, dan tuntutan. *Utility* juga dapat diartikan sebagai fungsi dari sebuah artefak. Dari penjabaran tersebut dapat diketahui bahwa dalam perancangan artefak tidak hanya harus memiliki kualitas yang baik dalam pemanfaatan dan kegunaannya, tapi juga harus mengandung nilai (*meaning*) bagi pengguna. Dalam konteks perancangan *game* ini *utility* lebih ditujukan bagaimana eksekusi produk yang menerapkan konsep teori virtual sebagai sebuah simulasi.
3. *Material* menunjukkan segala bentuk benda fisik yang dapat dibuat atau digunakan untuk suatu tujuan tertentu. Material bisa berupa bahan alami, bahan sintetik, dan bahan baru. Namun dalam perancangan ini material lebih kepada penggunaan media sebagai bentuk benda yang dapat digunakan.
4. *Icon* menunjukkan segala bentuk simbol dari sebuah gambar (*image*), ornamen, warna, dan grafis. *Icon* memberikan tanda ikonik dan arti simbolik kepada sebuah objek/artefak. Artefak yang mengandung ikon akan lebih mudah diidentifikasi dan dikenali. Dan dalam perancangan ini ikon didapat dari perumusan elemen visual Randai sebagai dasar perancangan *game* yang memiliki makna tertentu.
5. *Concept* menunjukkan pada faktor tersembunyi yang dimiliki sebuah objek dan bentuk. Faktor tersembunyi tersebut dapat diukur secara kualitatif seperti kebiasaan, kepercayaan, norma aturan, karakteristik sifat, perasaan, emosi, kerohanian, ideologi, nilai dan budaya. Konsep atau faktor tersembunyi terlihat dalam sebuah objek melalui tampilan visualnya, atau pada bentuk (*shape*), ikon (*icon*), atau kegunaan (*utility*) sebuah objek/artefak. Perancangan ini membawa *Concept* berupa pesan tentang keberadaan Randai yang akan disampaikan melalui media interaktif *game*.
6. *Shape* menunjukkan bentuk, penampilan, dan visual, serta sifat fisik dari sebuah objek/artefak. Dalam pengembangannya *shape* juga memuat tentang *gestalt*, struktur, ukuran, dan proporsi. Seringkali *shape* atau bentuk berjalan seiring dengan fungsi dari sebuah objek/artefak. *Shape* juga dipengaruhi kebutuhan

kegunaan, teknik dan bahan (material). Dalam perancangan ini *shape* akan tampak pada bentuk karakter dalam *game* berdasarkan pendekatan visual yang telah dilakukan sebelumnya.

Metode ini dipakai untuk mentransformasikan budaya tradisional, dalam hal ini *Randai* ke dalam bentuk budaya modern dalam hal ini media virtual *game*.

2.4 Randai sebagai Permainan Virtual

Dengan metode ATUMICS, unsur-unsur permainan *Randai* diubah menjadi elemen virtual. Tempat untuk memainkan *game* ini berubah menjadi ruang virtual, sehingga pemain tidak perlu ruang terbuka lebar untuk bermain *randai*. Unsur musik dan cerita, tetap mempertahankan cerita rakyat yang biasa dimainkan dalam permainan *Randai*. Sementara elemen gerakan diperankan oleh *gamer* sendiri. *Gamer* akan mengikuti gerakan karakter virtual dalam permainan. Meskipun permainan ini dimainkan oleh satu pemain, *Randai* seolah-olah masih dimainkan oleh sekelompok orang karena pemain lain *Randai* diganti dengan karakter virtual. Adanya *reward* and *punishment* untuk setiap gerakan apapun yang akan diikuti oleh pemain dalam *game* virtual ini, membuat *Randai* akan terasa lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.

3. Kesimpulan

Pengembangan teknologi dan budaya harus berjalan seiring karena setiap zaman memiliki masalah dan solusi yang berbeda, termasuk *Randai* Minangkabau sebagai salah satu kekayaan asli budaya Indonesia telah terkikis oleh waktu. Pertanyaan umum mendasar seperti, apa itu *Randai*, bagaimana *Randai* dimainkan, kapan dimainkan, dan siapa yang memainkannya, jangan sampai terlewatkan oleh generasi muda jika mereka tidak mengetahui dasar-dasar budaya tradisi *Randai*.

Salah satu cara untuk memperkenalkan *Randai* adalah mencoba untuk menyajikan budaya tradisi yang tampak kuno dan membosankan dalam format yang lebih segar dan baru. Dalam hal ini teknologi menjadi salah satu unsur kesegaran untuk membungkus permainan tradisional *Randai*.

Media yang dianggap efektif untuk memperkenalkan *Randai* salah satunya adalah *game*. Dengan menggabungkan unsur-unsur dari *game* dan gerakan *Randai* yang memiliki interaksi yang unik, serta memunculkannya dalam desain karakter baru, media alternatif ini diharapkan dapat mengembangkan rasa keingintahuan pengguna, sehingga *game* ini menjadi pintu bagi masyarakat umum untuk mengetahui *Randai* Minangkabau.

4. Daftar Pustaka

- Battarbee, K. (2004) *Co-Experience. Academic disertation publication series of the University of Art and Design Helsinki* 19-30
- Christomy, T. & Yuwono, U. (2004). *Semiotika Budaya*. Depok: PPKB
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London : Routledge
- Harun, C. (1992). *Kesenian Tradisi di Minangkabau*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media kebudayaan, Ditjen Kebudayaan Mendikbud
- Khamadi. (2013). *Adaptasi Permainan Tradisional Bas-Basan Sepur ke Dalam Perancangan Permainan Digital*. Bandung: ITB
- Sheilds, R. (2003). *The Virtual*. London & New York: Routledge
- Yunus, A. (1981). *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan