

**ALUA JO PATUIK SIMARANTANG KARANG MANIH DALAM
BINGKAI PROSES KREATIF EFYUHARDI**

Fani Dila Sari

Dosen Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh Program Studi Seni Teater
vaanyeinstein@gmail.com

ABSTRACT

Intellectual beauty is a wonderful thought based on science. The beauty in the sense of a purely aesthetic concerns aesthetic experience of a person in relation to everything dicerapnya. Efyuhardi traditions of knowledge as the son of Pariaman area, as well as the knowledge acquired through the theater Theater Arts education makes work interesting Manih Simarantang Reefs for review of the creative process. Efyuhardi implement cultural creativity in the form of Pariaman to Simarantang identified as Tuo Randai. Efyuhardi creative acts of the creation of the Simarantang Karang Manih shelter on aesthetics Minangkabau is Alua jo Patuik.

Keywords: *Simarantang Karang Manih, Efyuhardi, and Alua jo Patuik.*

ABSTRAK

Keindahan intelektual adalah pemikiran yang indah berdasarkan ilmu pengetahuan. Keindahan dalam arti estetik murni menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. Pengetahuan tradisi yang dimiliki Efyuhardi sebagai putra daerah Pariaman, serta ilmu teater yang didapatkannya melalui jenjang pendidikan Seni Teater menjadikan karya Simarantang Karang Manih menarik untuk ditinjau dari proses kreatif. Tindakan kreatif Efyuhardi mengimplementasi budaya Pariaman ke dalam bentuk Simarantang diidentifikasi sebagai *Tuo Randai*.¹ Tindakan kreatif Efyuhardi pada penciptaan Simarantang Karang Manih bernaung pada estetika Minangkabau yaitu *Alua jo Patuik*.

Kata kunci: *Efyuhardi, Proses Kreatif dan Alua jo Patuik, Simarantang Karang Manih.*

PENGANTAR

Salah satu teater rakyat yang saat ini masih hidup di tengah masyarakat Minangkabau, khususnya di Pariaman adalah Simarantang. Bagi masyarakat

Pariaman Simarantang berperan sebagai hiburan dalam kegiatan upacara dan adat. Simarantang diperlakukan khusus dalam pelaksanaan pertunjukannya sebagai

¹Tuo Randai adalah pimpinan dalam proses kreatif pertunjukan Simarantang, dituakan bukan berdasarkan umur, tapi berdasarkan pemahamannya terhadap Simarantang dan kewibawaannya dalam memimpin kelompok.

*pamenan anak nagari*². Simarantang yang mengusung kekhasannya dalam kaidah-kaidah estetika adalah produk budaya dari kreativitas seniman di masyarakat. Kreativitas seorang seniman merupakan identitas dan proses simbolis bagi masyarakatnya. Kekhasan ini dapat dilihat dari tindak kreatif Efyuhardi dalam proses penciptaan Simarantang Karang Manih.

Bersama sanggar Alam Takambang (ABG) Maimbau yang dibentuknya pada tahun 1999, Efyuhardi eksis dan pernah menjuarai festival Randai Se-Sumatera Barat (Efyuhardi, wawancara 1 Agustus 2015). Berbeda dari grup Simarantang lain yang hanya memainkan satu lakon Simarantang yang sama di setiap pertunjukannya, serta menjadikan judul naskah itu sebagai nama dari grup Simarantangnya, maka sanggar Alam Takambang (ABG) Maimbau lebih variatif dalam mengusung lakon pertunjukan Simarantang. Sanggar Alam Takambang Maimbau menjadi ruang edukasi seni dan budaya bagi anggotanya yang rata-rata kaum pelajar. Melalui Simarantang terbinalah pendidikan karakter dengan *carito*³ yang mengusung nilai-nilai budaya Minangkabau.

Efyuhardi mengorganisir terwujudnya sebuah Simarantang dari pelatihan hingga menjadi sebuah pertunjukan. Dengan pengetahuan dan kepandaian lebih yang dimiliki, Efyuhardi mampu dalam penciptaan *carito*,

²Pemenan anak nagari adalah bentuk kreativitas yang berjalan seiring perkembangan masyarakat hingga menjadikannya populer dan diminati di daerahnya.

³Carito adalah pengertian dari cerita atau lakon.

membentuk gerak *legaran*, membentuk *pamain carito*⁴ dan komposisi karawitan. Efyuhardi bertanggung jawab penuh terhadap penciptaan Simarantang. Hal tersebut dapat dilihat pada proses kreatif Simarantang Karang Manih. Berdasarkan kemampuan tersebut Efyuhardi disebut *Tuo Randai*. Pertunjukan Simarantang Karang Manih adalah karya terbaru Efyuhardi menjelang akhir tahun 2015 yang dapat mewakili tindak kreatif Efyuhardi dalam garapan-garapan sebelumnya yang berbasis materi tradisi. Pertunjukan Simarantang Karang Manih hadir sebagai salah satu pengisi acara pada *alek nagari di kanagarian*⁵ Sicincin dan pertunjukan ini mendapat respons meriah dari penontonnya. *Carito* Karang Manih mengangkat tentang kehidupan seorang gadis yatim piatu yang tinggal di rumah pamannya. Ia mendapatkan perlakuan buruk dari istri dan anak laki-laki pamannya. Ketabahan Karang Manih dalam menghadapi problema hidupnya menjadi gambaran dalam penceritaan pertunjukan ini. Menariknya, seluruh *pamain carito*⁶ dalam garapan Simarantang Karang Manih adalah anak-anak.

Kreativitas Efyuhardi mengimplementasi budaya Pariaman ke

⁴Pamain carito adalah orang yang memainkan carito.

⁵Kanagarian adalah kesatuan wilayah budaya yang dilaksanakan secara demokratis dan bersifat federal (memiliki otonomi untuk menentukan kebijaksanaan pada wilayahnya sendiri) dalam tatanan budaya Minangkabau, dipimpin oleh seorang wali, yang disebut *Wali Nagari*. Pemerintah Indonesia memadankannya dengan keberadaan desa dalam sistem pemerintahan saat ini.

⁶Pamain curito adalah pemain cerita atau sama dengan aktor.

dalam bentuk Simarantang diidentifikasi sebagai *Tuo Randai*. Pemikirannya terhadap aspek-aspek Simarantang dan realitas sosial yang dihadapi tokoh dalam *carito* adalah dualisme yang sejalan. Esensi dasar dari kreativitasnya yakni tiga spirit dari *randai*⁷, *indang*⁸ dan *luambek*⁹.

Tiga hal tersebut sangat tampak pada Simarantang Karang Manih. Batasan permasalahan pada tulisan ini adalah bagaimana etnoestetika Simarantang Karang Manih Efyuhardi dan bagaimana tindakan kreatif Efyuhardi dalam penciptaan Simarantang Karang Manih. Adapun permasalahan tersebut memiliki tujuan menganalisis tindak kreatif dalam penciptaan Simarantang Karang Manih yang merupakan suatu usaha memahami kekhasan Simarantang secara khusus ataupun umum. Manfaat dari tulisan ini diharapkan dapat menjadi bahan analisa dalam memahami etnoestetika dalam penciptaan Simarantang, khususnya Simarantang Karang manih dan dapat menambah pengetahuan untuk mengembangkan Simarantang di Pariaman. Penulisan yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan kerangka konseptual yaitu kreativitas, etnodramaturgi dan etnoestetika.

⁷Randai yang dimaksud adalah pemahaman masyarakat pariaman yaitu, seni pertunjukan berupa tari dengan formasi melingkar dan belum ada unsur cerita di dalamnya

⁸Indang adalah tarian tradisional daerah Pariaman yang berisikan syair dan pantun dalam mengiringi gerakan yang disertai kecepatan tangan, tarian ini dimainkan secara duduk satu saf sama seperti tari saman dari Aceh, namun penari disertai rapa'i yang dipukul secara serentak.

⁹Luambek adalah kesenian Pariaman yang berupa gerakan yang berasal dari gerakan silat yang mana ada aturan khusus dalam pementasannya.

Pendekatan konseptual tersebut didasari penelitian secara kualitatif terhadap proses kreatif Simarantang Karang Manih Efyuhardi.

PEMBAHASAN

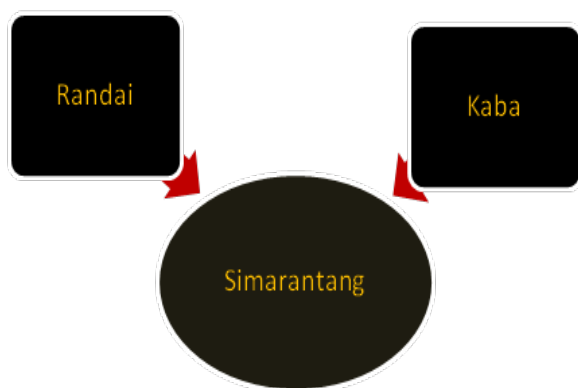
Definisi Simarantang

Efyuhardi memiliki dua pemahaman mengenai asal kata Simarantang. Pertama, Simarantang adalah nama seorang pedagang keliling yang menciptakan irama-irama sendiri dalam menjualkan dagangannya guna menarik hati pembeli. Irama yang dinyanyikan berulang-ulang dan menjadi ciri khas, sehingga dikenal dengan dendang Simarantang dan kisahnya diangkat menjadi cerita Simarantang. Kedua, Simarantang secara etimologi berasal dari dua suku kata yakni *Si* dan *Marantang*. Kata *Si* merujuk pada benda yakni bisa saja orang, panggilan atau pelaku. *Marantang* merupakan kata kerja rentang setelah diberi imbuhan "me" yakni merentang. Simarantang adalah pelaku yang merentangkan peristiwa, menjabarkan kisah, memanjangkan atau mengulurkan cerita sehingga sampai ke masyarakat luas. Pelaku yang dimaksud bisa saja orang, panggilan ataupun kelompok yang merentangkan kisah (wawancara, 30 Juli 2016).

Pemahaman terhadap istilah Simarantang berhubungan dengan istilah Randai yang dipahami masyarakat Minangkabau di wilayah lain. Secara bentuk antara Simarantang dan Randai adalah sama, sementara bagi masyarakat Pariaman merupakan penamaan bentuk yang berbeda. Di Pariaman, istilah

randai merupakan bentuk tari dengan pola lingkaran, sementara Simarantang merupakan bentuk teater yang dengan pola lingkaran yang memiliki pengembangan peristiwa yang dibangun oleh *pamain carito*¹⁰.

Herizal mengungkapkan bahwa pada mulanya Simarantang adalah salah satu *pamenan anak nagari*¹¹ berbentuk kesenian tari, di dalamnya terdapat langkah silat dan gerakan seperti pencak, memainkannya berkeliling dalam lingkaran, dan jumlah pemainnya 6 orang *anak randai*¹² bahkan lebih. Randai inilah cikal bakal lahirnya Simarantang. Randai kemudian membawakan *kaba* dan dikembangkan layaknya sebuah teater rakyat yang disebut Simarantang (wawancara, 5 Juni 2015).



Gambar 1. Kerangka akulturasi randai dengan kaba (ilustrasi: Fani DS).

Unsur-unsur Simarantang

a. Kaba

Sumber *carito* pertunjukan Simarantang adalah *kaba*. Kaba merupakan karya sastra Minangkabau berupa gurindam yang berisikan hikayat, cerita rakyat, legenda, dan lainnya. Kaba dapat berbentuk tutur atau tulisan. *Bakaba* sering disebut juga *bacarito* atau dapat diartikan berkabar. Panghoeloe dalam bukunya *Kaluak Randai* menyebutkan asal kata dan pengertian *kaba* sebagai berikut.

“Kaba” dipandang dari sudut asal katanya dari Bahasa Arab “khabarun”, artinya berita atau warta. “Khabarun” yang diucapkan “khabar” dalam Bahasa Indonesia berubah lama-kelamaan jadi “kabar” dan dalam Bahasa Minang diucapkan “kaba”. Tetapi pengertian “kaba” yang dimaksud dalam naskah ini lebih luas dari makna “khabar” menurut logat Arab. Jauh sebelum kata “kaba” dimasukkan ke dalam perbendaharaan kamus Minangkabau, ujud yang terkandung di dalamnya telah tersimpul *carito* (dari kata sanskerta “ceritera”) yang dimaksud petikan suatu kejadian (1980: 7)

Pada awalnya *tukang kaba* identik dengan *tukang dendang*, sebab kaba awalnya dituturkan melalui nyanyian dengan irama-irama khas. Hal ini bertujuan menyampaikan nilai-nilai pendidikan, adat dan agama agar menarik untuk didengar oleh masyarakat. Kaba menjadi sastra lisan yang terus berkembang menjadi seni pertunjukan yang disertai alat karawitan seperti *basijobang*, *basaluang*, *barabab* dan lain-lain.

¹⁰Pamain carito adalah orang yang memainkan tokoh dalam cerita Simarantang.

¹¹Pamenan anak nagari artinya kesenangan suatu muda-mudi di suatu nagari atau desa, biasanya merupakan kesenian ataupun permainan rakyat.

¹²Anak randai adalah pemain randai yang bergerak dalam legaran Simarantang.

Perkembangan selanjutnya kaba didramatisasi dan diwujudkan menjadi teater rakyat yang disebut Simarantang. Kaba dalam Simarantang akan diantarkan melalui teatrikal dialog oleh *pamain carito* dan melalui narasi cerita dengan *dendang* oleh *tukang dendang*. Dua hal ini terjalin menjadi kesatuan penceritaan dan gerak dalam legaran Simarantang.

b. Karawitan

Pertunjukan *Simarantang* dilengkapi sekelompok pemain karawitan yang menjadi bagian dari pertunjukan tersebut. Alat karawitan yang digunakan dalam pertunjukan tersebut di antaranya *Bansi, Saluang, Gandang, Talempong, Sarunai* dan lain-lain. Di antara pemain karawitan ada seorang *tukang dendang* yang berfungsi untuk menyampaikan *kaba* melalui *dendang*. *Dendang* adalah seni vokal di Minangkabau berupa gurindam. *Kaba* yang bukan berupa dialog akan dinyanyikan. Gurindam ini menjadi penghantar cerita sebelum masuk pada dialog awal *pamain carito* setiap satu *legaran*. Secara etimologi *dendang* berasal dari kata *den* yang berarti saya dan kata *dang* berarti dengung atau bersuara.

c. Gerak

Gerak Simarantang berasal dari gerak *silek*, tari dan *tapuak* yang disertai *goreh* sebagai aba-aba sehingga menjadi kesatuan dalam *legaran*. Adapun penjelasan lebih rinci sebagai berikut.

1) Goreh

Kerumunan orang yang berbaris melingkar dalam legaran yang disebut *anak randai*. *Anak randai* biasanya berjumlah genap yang terdiri dari enam, delapan, sepuluh, atau lebih sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas ruang pertunjukan. *Anak Randai* bergerak mengitari formasi lingkaran yang dipandu aba-aba yang disebut *goreh*.

Tukang goreh berfungsi sebagai pemberi aba-aba bagi *anak randai* di dalam *legaran* dengan mengeluarkan vokal atau bersuara. *Goreh* adalah aba-aba dalam setiap gerak *balega* (berputar) dalam *legaran*. *Anak randai* dalam *legaran* memainkan pola yang sama, baik itu pola rantai dan pola pukulan dengan instruksi *tukang goreh* dengan berteriak “Apzzz!! Hep, tah, tih, yaa!!”

2) Silek

Silek merupakan cara mempertahankan diri dari serangan lawan. Tradisi ilmu *silek* merupakan warisan leluhur yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun. Pemimpin dalam suatu perguruan *silek* atau bisa dikatakan yang ahli dalam *silek* disebut *Tuo Silek*. *Silek* adalah akronim kata dari si liek (si lincah atau orang yang pintar mengelak). Dalam budaya Minangkabau, seorang pandeka *silek* di samping mahir dalam ilmu bela diri, juga mahir *silek* lidah¹³. Artinya seorang pandeka *silek* juga harus pintar dalam hal diplomasi.

¹³Silek lidah artinya silat lidah atau kemampuan berbicara dan berkata-kata.

Silek sebagai permainan disebut *pencak* dan sebagai seni bela diri dinamakan *silek*, *pencak* sebagai permainan merupakan salah satu bagian awal mempelajari gerakan *silek*. *Pencak silat* ini disebut dengan *bungo silek*. *Bungo silek* berarti bunga atau kembang silat yang menampilkan keindahan dari gerakan silat. *Bungo silek* inilah yang kemudian dikembangkan menjadi gerakan dalam *legaran*.



Gambar 2. Salah satu gerakan adopsi *bungo silek* dalam *legaran* (foto: Fani DS).

3) Tari

Gerakan tari dalam pertunjukan *Simarantang* adopsi dari tari gelombang dan tari bagurau. Gerakan seperti gelombang air laut maju dan mundur dalam *legaran*. *Simarantang* sangat identik dengan gerakan gelombang yang dibentuk dengan pola lantai melingkar dan para *anak randai* biasanya berjalan *balega* berlawanan arah jarum jam.

Secara keseluruhan gerakan tari pada pertunjukan *Simarantang* memakai sistem rampak. Sistem rampak pada

gerakan tari tidak dilakukan secara menyeluruh pada satu bagian, tetapi memiliki bentuk yang terpisah. Hal ini disebabkan karena gerakan dalam *Simarantang* harus disesuaikan dengan *dendang* yang merujuk pada suasana *carito* *Simarantang*. Jika suasana *carito* *Simarantang* gembira *dendang* yang dilagukan adalah *dendang* gembira, maka gerakan tari yang dibentuk pun berupa gerak tari riang bahkan ditambahkan dengan *tari bagurau (suka ria)*. Sebaliknya jika suasana sedih akan dilagukan dengan *dendang* ratok, maka gerak tari berupa gerakan lebih sederhana dan pelan.

4) Tapuak

Tapuak artinya dalam bahasa Indonesia adalah tepuk. Setelah *dendang* selesai, pemain *legaran* selalu menutupnya dengan *tapuak*. Ada dua *tapuak* dalam *legaran* *Simarantang*, yakni *tapuak tangan* dan *tapuak galembong*. Setiap *tapuak* memiliki ragam *tingkah*¹⁴. Dahulunya dalam *legaran* tidak ada *tapuak galembong* namun perkembangan kreativitas agar pertunjukan lebih atraktif maka dihadirkan *tapuak galembong*¹⁵.

Galembong merupakan celana khusus yang dipakai dalam pertunjukan *Simarantang*. *Galembong* berbentuk seperti celana silat, tetapi mempunyai bagian *pisak*¹⁶ yang besar. *Anak randai*

¹⁴Tingkah adalah variasi pola dalam satu permainan.

¹⁵*apauk galembong* adalah gerakan memukul celana *galembong* yang merupakan celana khusus untuk *anak randai* yang memiliki *pisak* datar disertai tepuk tangan dengan *tingkah* dan motif tertentu sesuai dengan suasana ilustrasi cerita.

¹⁶*Pisak* merupakan bagian bawah paha dari

dalam pertunjukan Simarantang dengan *gerak tapuak* dan *goreh* dapat berfungsi sebagai pembentuk musik internal. *Anak randai* memukul bagian bawah celana untuk menghasilkan bunyi yang teratur sehingga menambah kemeriahan pertunjukan tersebut.

Kesenimanan Efyuhardi

Etnis Minangkabau membangun peradaban di atas pengetahuan dan pendidikan kultural yang lekat dengan ideologi *Alam takambang jadi guru*. Ideologi tersebut dijadikan konsep berpikir dan berperilaku, bahwasanya orang Minangkabau mesti belajar dari alam dan mempelajari apa pun yang ada di sekitarnya. Sebab alam adalah tempat hidup, tumbuh, berkembang dan berbudaya. Alam adalah pusat dalam proses pendidikan di Minangkabau. *Alam takambang jadi guru* melekat pada diri seorang seniman Minangkabau. Ideologi ini ketat mempengaruhi kreativitas seniman dalam penciptaan karya seninya. Soedarsono juga menyebutkan interaksi antara manusia dan alam sekitar banyak hubungannya dengan penciptaan karya seni, baik dari sisi motivasi penciptaan maupun hasil kemudian (2006:14)

Efyuhardi lahir di Pariaman pada 7 November tahun 1974. Ia merupakan anak dari Muzarudin dan Darwis. Muzarudin merupakan lulusan jurusan karawitan Akademi Seni Karawitan Padangpanjang. Efyuhardi menyatakan bahwa darah seni turun dari Muzarudin (wawancara, 1 September 2015). Muzarudin yang mengawali kariernya menjadi pegawai

celana.

negri sipil sebagai guru SD di daerah Maninjau Sumatera Barat. Selanjutnya Muzarudin pindah tugas di Taman Budaya Padang yang kemudian hingga akhir pensiun dengan jabatan kasi di Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat. Sementara ibunya berprofesi sebagai ibu rumah tangga tamatan SD.

Efyuhardi kecil lekat dengan beragam alat musik tradisional Minangkabau milik ayahnya. Kesenangan terhadap kesenian tradisional Minangkabau dibentuk oleh lingkungan keluarganya terutama ayahnya. Beragam pengetahuan mengenai kesenian tradisi ia peroleh dari apa yang ia lihat, rasakan dan serap dari habitus alam Minangkabau. Pendidikan tradisional Minangkabau adalah pendidikan informal yang mencakup pada ilmu pengetahuan kulturalnya. Adapun memiliki beberapa sentra basis yang dilalui oleh Efyuhardi adalah sebagai berikut.

a. Pendidikan sasaran dan surau

Sasaran adalah tempat di mana *pandeka silek* melakukan latihan *silek*. Kebanyakan *silek tuo* menempatkan *surau* sebagai tempat latihannya. Surau adalah salah satu basis dari pendidikan di Minangkabau, jauh sebelum adanya pendidikan formal. Surau merujuk pada bangunan tempat ibadah umat Islam. Fungsinya hampir sama dengan masjid yakni sebagai pusat kegiatan keagamaan masyarakat dan pendidikan dasar keislaman. Akan tetapi, karena bangunannya relatif lebih kecil dari masjid, surau biasanya tidak digunakan untuk pelaksanaan salat Jumat dan salat Ied.

Di Minangkabau, surau kebanyakan lebih dikhususkan sebagai lembaga pendidikan dikarenakan letaknya yang berdampingan dengan masjid. Istilah surau sudah dikenal di Minangkabau jauh sebelum kedatangan Islam. Efyuhardi menyebutkan setelah Islam masuk ke Minangkabau, silek digunakan sebagai sarana dakwah dan syi'ar agama Islam, hingga saat ini. Ajaran dalam silek lebih banyak dipadukan dengan ajaran tauhid dan syari'at Islam (wawancara, 16 Agustus 2015). Silek adalah cara mendekatkan diri kepada alam dan kepada Allah sebagai sang pencipta, dengan sesama manusia dan alam sekitar. Proses pendidikan silek, sejak dahulunya sasaran silek yang ada identik dengan surau. Surau tempat mengaji agama, disertai dengan sasaran silek berdiri. Biasanya selepas Magrib, pemuda Minang belajar dan mengaji ilmu agama Islam. Jelang tengah malam mereka turun ke sasaran yang ada di halaman surau untuk belajar seni bela diri silek.

b. Maota lapau

Maota adalah kata dari Bahasa Minangkabau yang artinya perbincangan santai atau ngobrol-ngobrol. Sementara istilah *lapau* artinya kedai kopi rakyat. Tempat ini biasanya dikunjungi oleh para lelaki Minangkabau yang bertemu untuk memperbincangkan berbagai hal sambil menikmati minuman hangat seperti kopi, teh atau minuman atau makanan lainnya. Maota dapat mencerminkan kebiasaan berbudaya lisan. Minangkabau dikenal dengan suku bangsa berbudaya tutur atau lisan

menjadikan *lapau* sebagai tempat *maota*. *Lapau* menjadi ranah pergaulan yang juga tidak boleh dilewatkan oleh laki-laki Minangkabau, sebab *lapau* merupakan tempat berkumpulnya semua kalangan memperbincangkan suatu masalah baik pribadi maupun umum yang bisa ditarik pengetahuan dan pengalamannya. Efyuhardi menyebutkan bahwa berbagai hal yang ia dapati dan temui di *lapau*. *Lapau* adalah bagian realitas sosial bagi laki-laki Minangkabau, meski tak semua yang ada di *lapau* adalah suatu yang bisa dipakai, namun dapat dijadikan pengalaman agar terhindar dari hal yang berkonotasi negatif (wawancara, 1 September 2015).

c. Pendidikan Formal dan Teater Modern

Efyuhardi telah bermain Simarantang sejak ia duduk di bangku SD pada tahun 1982. Ia bersekolah di SD Kampung Guci kecamatan dua kali sebelas enam lingkung kabupaten Padang Pariaman provinsi Sumatera Barat. Selain itu ia juga sering diajak ayahnya menyaksikan acara-acara adat dan keagamaan yang menghadirkan seni budaya seperti tari indang, salawaik dulang dan seni budaya Pariaman lainnya.

Pada tahun 1988 Efyuhardi melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Pakandangan rayon dari SD sebelumnya. Pada masa ini ia mulai menggemari drama dan sering melakukan pentas di sekolahnya. Efyuhardi didukung oleh guru seni budaya dan disarankan agar melanjutkan sekolah menengah umum di SMKI

(Sekolah Menengah Karawitan Indonesia) di kota Padang pada tahun 1990 sampai 1994. Empat masa pendidikan di SMKI dengan mengambil minat teater menambah pengetahuannya pada seni teater baik itu teater tradisi maupun teater Barat. Namun Efyuhardi lebih fokus pada teater tradisi Minangkabau khususnya Simarantang yang diminati sedari kecil. Hal ini mendorong Efyuhardi untuk melanjutkan studi seni teater di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan pendidikan terakhir Efyuhardi merupakan Magister Penciptaan Seni di Institut Seni Indonesia Surakarta.

d. Tuo Randai Sanggar Alam Takambang Maimbau

Tuo Randai secara etimologi berasal dari bahasa Minangkabau yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *tuo* berarti tua dan *randai* yang berarti kesenian *randai*. *Tuo Randai* adalah orang yang dituakan, karena memiliki pengetahuan dan kemampuan lebih dalam memimpin, mengelola, dan bertanggung jawab serta berperan penting dalam proses kreatif *randai*. Dahrizal menyebutkan *Tuo Randai* adalah pemimpin atau yang dituakan dalam grup Simarantang, sebab memiliki pengetahuan dan kepandaian lebih dalam mengatur adegan, mengatur musik dan seluruh wilayah artistik dalam permainan *Randai*. (wawancara, 28 Agustus 2015)

Adapun penyebutan lain untuk *Tuo Randai* dijelaskan Harun, bahwa menurut peran dalam sebuah *randai* ditentukan oleh *pangka tuo* *randai*, karena dialah yang memilih 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 dari seluruh gerakannya memperlihatkan kewaspadaan (Chairul Harun, 1992:112).

Tuo randai dan *pangka tuo* adalah sama, bahkan jika dikaitkan dengan pengetahuan teater barat, bahwa peran *tuo randai* tak jauh berbeda dengan sistem kerja sutradara. Dalam pertemuan teater di Bandung, Ambarawa tahun 1977, telah dirumuskan bahwa “seorang sutradara (*director*) sebagai seorang seniman teater yang mewujudkan naskah (visualisasi naskah) secara menyeluruh ke dalam kenyataan teater’. Sebagai seorang seniman teater ia dituntut kadar pengetahuannya tentang:

- 1) Aspek kultural: masalah-masalah kebudayaan pada umumnya;
- 2) Aspek artistik: menguasai masalah kesenian pada umumnya. Mempunyai cita rasa, kepekaan, keterbukaan. Ia harus bisa mengembangkan kreativitas dan orisinalitasnya dengan menggunakan tiga penggerak kreativitas (kemauan, imajinasi dan perasan)
- 3) Aspek teater: yang dimaksud adalah pengetahuan tentang pentas. Pentas sebagai wadah bagi peristiwa kehidupan manusia yang diwujudkan dalam naskah lakon; dan
- 4) Aspek literer (aspek sastra): yaitu menguasai masalah kesusastraan pada umumnya (prosa, puisi, drama) dan masalah-masalah bidang kesusastraan pada umumnya (teori

sastra, sejarah sastra, kritik sastra), serta apresiasi sastra dan drama atau teater (Satoto, 2012:55).

Efyuhardi tergolong Tuo Randai baru, adalah penggerak lahirnya sanggar-sanggar Simarantang lain di Pariaman dengan Sanggar Alam Takambang Maimbau sebagai induk yang menetaskannya. Keberadaan Efyuhardi ini diakui karna Kurangnya regenerasi dari sanggar-sanggar yang dibentuk oleh seniman tradisi dahulunya. Tak jarang sanggar atau kelompok Simarantang yang pernah ada di Pariaman sudah tinggal nama dan tidak aktif.

Berkreativitas dalam garapan Simarantang adalah pilihan Efyuhardi, meski berlatar belakang pendidikan sarjana teater yang juga mengulas ilmu-ilmu teater barat. Hal ini didasari pada kecintaan seni tradisi. Keilmuan seni teater yang diterima di jenjang pendidikan dijadikan khazanah kreativitas dalam menata seni tradisi, membangun, mengembangkan dan mengkreasiannya agar tak lapuk dimakan zaman.

Analisis Tindakan Kreatif Efyuhardi dalam Penciptaan Simarantang Karang Manih.

Simarantang hidup dalam ikatan tradisi Minangkabau yang sesuai dengan landasan *Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*. Kearifan lokal Minangkabau dapat diserap melalui kreativitas estetis yang terdapat pada Simarantang. Prinsip Kreativitas juga terdapat dalam pepatah Minangkabau yakni.

Usang usang diparbaharui
Lapuak-lapuak dikajangi
Nan elok di pakai
Kok singkek diuleh
Panjang minta dikarek

Nan umpang minta disisik. (Nasroen, 1971:40-41)

Terjemahan.

Yang telah usang diperbaharui
Yang lapuk diperbaiki
Yang baik dipakai
Yang buruk dibuang
Jika pendek disambung
Yang panjang dipotong
Yang rumpang disisip.

Maksud pepatah di atas adalah bagaimana cara memandang tradisi termasuk seni pertunjukan dapat diperbaharui atau dikreasikan, sesuai perkembangan dan disertai pertimbangan etika dan estetika Minangkabau yakni *alua jo patuik*. Kreativitas yang dilakukan Efyuhardi sesuai dengan pandangan Murgiyanto sebagai berikut:

Memelihara tradisi bukanlah sekedar memelihara bentuk tetapi lebih pada jiwa dan semangat atau nilai-nilai. Maka kita akan dengan lebih leluasa bisa melakukan interpretasi dan menciptakan kembali, sekaligus kita juga akan mewarisi sikap kreatif dan imajinasi yang subur sebagaimana dimiliki nenek moyang kita yang telah berhasil menciptakan karya-karya besar di masa lampau. Dengan demikian, kita akan selalu dapat menyelaraskan semangat kesenian tradisi dengan perkembangan kehidupan masyarakat pada masa sekarang (2004:16).

Materi-materi pertunjukan Simarantang didasari pada penafsiran terhadap *kaba*. Keberadaan *kaba* merupakan ruang dengan berbagai kemungkinan estetik yang dipilih Tuo Randai untuk merealisasikan keseluruhan daya kreasinya. Daya kreasi tersebut muncul melalui telaah terhadap penciptaan *carito*, yang dilakukan dengan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tafsir yang sudah didapatkan. Kreativitas itulah yang kemudian ditetapkan dalam rencana perancangan pertunjukan Simarantang Karang Manih secara keseluruhan.

Identifikasi kreativitas estetik Efyuhardi dilihat dari posisinya sebagai Tuo Randai di sanggar Simarantang Alam Takambang Maimbau. Berbeda dari sanggar-sanggar Simarantang yang biasa menamakan sanggar Simarantang dengan judul *carito* yang tak lain adalah nama tokoh utama dalam *carito* Simarantang dan hanya setia memainkan satu *carito* Simarantang tersebut. Efyuhardi bersama sanggar ALam Takambang Maimbau justru lebih variatif dalam mengangkat *carito* pertunjukan Simarantang yang bersumber dari *kaba*.

Efyuhardi dengan latar belakang pengetahuan tradisi dan ilmu teater yang dimilikinya menjadikan Simarantang sebagai wadah kreativitas estetik dengan menata tradisi Simarantang, membangun Simarantang, mengembangkan Simarantang dan mengkreasiannya. Tindak kreatif Efyuhardi tersebut dapat dilihat pada proses penciptaan Simarantang Karang Manih. Aspek-aspek kreativitas Efyuhardi pada penciptaan

Simarantang Karang Manih bernaung pada estetika Minangkabau. Estika Minangkabau yang dikenal dengan *Alua jo Patuik* (alur dengan Patuik).

Arzul menjelaskan bahwa arti secara gramatikal kata *alua* (alur) adalah sesuai dengan prosedur, atau tata cara yang berlaku, kelaziman dalam adat. Kata *patuik* (patut) adalah kepantasan atau kelaziman sesuatu terletak pada tempatnya. Dengan demikian, kata *alua – patuik* adalah kesesuaian sesuatu berdasarkan kelaziman, prosedur adat dan terletak pada tempatnya (2014: 38). *Alua jo patuik* menjadi ukuran dalam menimbang, memutuskan dan bertindak dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Dualisme *alua* dan *patuik* harus sejalan agar mendapatkan hasil yang indah, cocok, bagus, baik dan benar. Jika sesuatu hanya *alua* saja tapi tidak *patuik* dapat dipastikan akan menimbulkan ketimpangan atau konflik. Sebab *alua* merujuk pada tata cara, aturan dan hukum. Sementara *patuik* yang tidak sesuai dengan *alua* juga akan mendapati ketimpangan dan salah. Sebab yang dikatakan Patuik harus memiliki kepantasan atau kelayakan sesuai dengan *alua* seperti petiti *malatakkannya sesuatu di tampeknyo* (meletakkan sesuatu di tempatnya).

Jika seseorang, masyarakat ataupun suatu lembaga sudah bertindak dengan *alua jo patuik* maka rasa damai dan tentram akan tercipta. Konsepsi *alua jo patuik* juga didudukkan dalam berkesenian di Minangkabau khususnya Simarantang. Sebab peristiwa Simarantang dan aspek antropologisnya

saling berkaitan dan itu terwujud dan tercipta. Secara umum, teater tradisional juga merupakan transformasi dari antropologi manusia ke dalam sebuah pertunjukan. Proses kreatif Simarantang Karang Manih yang sesuai dengan *Alua jo Patuik* akan tampak *rancak*. Kata *rancak* dapat dipahami secara indrawi yang berarti indah atau bagus dan dipahami secara sifat yang berarti baik atau benar. Dahrizal menyatakan, bahwa definisi *rancak* adalah nilai berdasarkan *Alua jo Patuik* terhadap sesuatu yang dapat menimbulkan kesenangan bagi yang merasakannya (wawancara, 20 Januari 2017). Setiap elemen Simarantang yang *rancak* memiliki prinsip dan kaidah-kaidah dalam proses kreatif Simarantang.

Penilaian dalam sebuah Simarantang terletak pada pemeranan *carito*, komposisi *legaran* dan komposisi karawitan yang digarap secara selaras, serasi dan seimbang sesuai estetika

Minangkabau agar terlihat *rancak*. Untuk pencapaian pertunjukan Simarantang Karang Manih yang *rancak* diperlukan tindak kreatif dalam proses penciptaan Simarantang Karang manih. Tindak kreatif penciptaan Simarantang meliputi kaidah-kaidah berikut.

a. Penciptaan Carito

Karang Manih adalah nama *kaba*. *Kaba* merupakan sastra lisan yang tidak diketahui secara jelas pengarangnya. Prinsip dari *kaba* adalah selalu menceritakan tentang tokoh yakni manusia sebagai subjek dengan berbagai permasalahannya yang berhubungan dengan masyarakat dan kebudayaannya. Maka dari itu lazim judul dari *kaba* selalu merupakan nama dari tokoh utama yang terdapat dari *kaba* tersebut. *Kaba* Karang Manih disusun oleh Efyuhardi menjadi sebuah *carito* berupa teks-teks adegan dengan deskriptif naskah pertunjukan yang akan dilakoni pemain *carito*



Gambar 3. Bagan Aspek – aspek Simarantang Karang Manih Efyuhardi (ilustrasi: Fani DS)

dan juga harus dipahami pendukung pertunjukan Simarantang Karang Manih lainnya. Teks *carito* mempermudah sistem latihan Simarantang, agar lebih tertata dalam membangun rancangan struktur pertunjukan. Hal ini tentu jauh lebih efektif dibandingkan cara lama para Tuo Randai dahulunya yang biasa cenderung menjabarkan *carito* secara tutur kepada pendukung pertunjukan seperti *pamain carito*, *anak randai*, dan *pamain karawitan*.

1) Pamain carito

Pamain carito adalah orang yang berperan sebagai tokoh yang memainkan *carito* dengan karakter yang terdapat pada *carito* Simarantang. Setiap pemain *carito* memiliki *takah*. *Takah* bisa diartikan sebagai bentuk, namun secara luas dapat diartikan sebagai kata perumpamaan yaitu mendekati pengertian kata seperti, kata ibarat, kata laksana dan kata seumpama. *Takah* adalah imajiner karakter *pamain carito* yang terdapat di dalamnya ciri dan identifikasi *pamain carito*.

Takah pamain carito Simarantang Karang Manih menurut Efyuhardi adalah a) Karang Manih: tokoh utama *carito*, gadis berumur 16 tahun, cantik, lemah lembut, sopan dan baik hati (Kemenakan Datuak Gampo Alam); b) Datuak Gampo Alam: Pria tahun, berumur 50, tegas dan bijaksana (Mamak Karang manih dan malin parmato, ayah dari *Magek Pilihan* dan Suami Upiak Ramolah); c) Upiak Ramolah: Wanita berumur 40 tahun, angkuh, pemaarah, pandai bermulut manis dan bermuka dua (Istri

datuak Gampo Alam dan Ibu dari *Magek Pilihan*); d) *Magek Pilihan*: Pria berusia 18 tahun, angkuh, sombong dan suka berjudi (Anak dari Datuak Gampo Alam dan Upiak Ramolah); e) Malin Parmato: Pria berusia 20 tahun, baik hati, sopan, pekerja keras dan tampan (Kakak Karang Manih); f) Upiak Zaitun: Wanita berusia 35 tahun, baik hati dan jujur (Tetangga); g) Parewa: Pemuda berusia sekitar 20-an tahun, merupakan preman yang suka berjudi, dan bersikap seenaknya (Kawan seperjuangan *Magek Pilihan*) (wawancara, 24 Juni 2016).

Takah harus dipahami oleh seseorang yang akan memainkan tokoh, sebab *pamain carito* dituntut untuk dapat *batakah*¹⁷ kuat. *Takah* adalah aspek pemeranan Simarantang yang berpegang pada *kaba* yang dijadikan *carito* Simarantang. Pemain *carito* harus mengerti *jo nan ampek*¹⁸ yakni *manurun*¹⁹, *mandaki*²⁰, *malereng*²¹, dan *mandata*²².

2) Jalan Carito

Jalan carito berarti jalan cerita atau yang disebut juga *alua*²³ *carito*. *Kaba* yang dikembangkan menjadi penokohan

¹⁷Batakah artinya berkarakter.

¹⁸Kato nan ampek adalah empat bagian mengenai cara berperilaku atau sopan santun baik berupa cara berbahasa dan bersikap menurut lawan bicara.

¹⁹Kato manurun adalah cara berbahasa dan bersikap kepada yang lebih muda.

²⁰Kato mandaki adalah cara berbahasa dan bersikap kepada yang lebih tua.

²¹Kato malereng adalah cara bersikap dan kepada hubungan menantu dengan mertua, ipar dan sebaliknya.

²²Kato mandata adalah cara bersikap dan berbahasa kepada sesama besar.

²³Alua artinya dalam bahasa Indonesia adalah alur (jalan cerita) atau disebut juga dengan plot.

dalam *carito* dijadikan sebagai dasar penciptaan peristiwa Simarantang kemudian dibentuk menurut *jalan carito*. *Jalan carito* menggerakkan peristiwa yang dihadapi tokoh utama *carito* dan dipaparkan menjadi teks. Peristiwa disebut *carito* jika di dalamnya terdapat pengembangan peristiwa tokoh utama dari *pangka carito* menjadi *pakaro*²⁴ hingga mencapai *ujuang*²⁵ *carito*.

Pangka carito adalah persoalan awal yang terkandung dalam lakon Simarantang. *Pangka carito* dapat mengandung tema *carito* Simarantang atau secara khusus merupakan ide pokok dari *carito* Simarantang. *Pangka carito* menjadi landasan awal dari berkembangnya kreativitas estetik penciptaan Simarantang. *Pangka carito* merupakan persoalan awal yang dihadapi pemain utama *carito*.

Pada Simarantang Karang Manih *pangka carito* berisikan permasalahan awal yang dimiliki Karang Manih yang merupakan tokoh utama. *Pangka carito* dari Pertunjukan Simarantang Karang Manih adalah Karang Manih yang merupakan yatim piatu dititipkan oleh kakaknya Bujang *pamenan* pada *mamak*²⁶ Datuak Gampo Alam karena akan pergi merantau. Hal tersebut disambut baik oleh Datuak Gampo Alam namun sebaliknya, istri Datuak Gampo

Alam bernama Upiak Ramolah dan anaknya Magek Pilihan tidak menyukai hal tersebut. Karang Manih yang baik budi kerap mendapatkan perlakuan tidak adil dan cacian ketika mamaknya pergi ke ladang.

Pangka carito dikembangkan menjadi *pakaro*. *Pakaro* adalah konflik yang dihadapi tokoh utama dalam *carito*. *Pakaro* Simarantang Karang Manih yaitu pada saat Magek Pilihan kalah berjudi dan ia hendak mengambil kalung milik Karang Manih, namun Karang Manih menolak dikarenakan kalung tersebut peninggalan almarhum ibunya. Magek Pilihan memaksa Karang Manih sehingga terjadi perseteruan dan didengar oleh Upiak Ramolah. Mendengar jeritan Karang Manih, Upiak Ramolah memarahi Karang Manih dan berpihak pada anaknya Magek Pilihan dan mereka berdua bersekongkol mengusir Karang Manih.

Pakaro akan dikembangkan menjadi *ujuang carito*. *Ujuang carito* merupakan pengembangan peristiwa dari *pakaro* hingga mencapai akhir *carito*. *Ujuang carito* biasanya berisikan penyelesaian atau akhir dari *pakaro*. *Ujuang carito* Simarantang Karang Manih menceritakan tentang selang beberapa bulan kemudian, Bujang Pamenan pulang dari rantau dan hendak menemui adiknya. Saat tiba di rumah Datuak Gampo Alam, ia tidak menjumpai adiknya. Bujang Pamenan dikabari oleh Upiak Ramolah dan Magek Pilihan bahwa Karang Manih *minggat dak* kerap melakukan tindakan tidak senonoh melanggar norma adat dan agama.

Mendengar hal *mato* tersebut, Bujang Pamenan tidak mempercayainya

²⁴Pakaro artinya dalam bahasa Indonesia adalah perkara, dapat dikatakan pokok permasalahan atau konflik.

²⁵Ujuang carito artinya dalam bahasa Indonesia adalah ujung cerita atau akhir dari cerita yang biasanya berisikan penyelesaian masalah.

²⁶Mamak adalah saudara laki-laki dari ibu

dan terjadi perseteruannya dengan Magek Pilihan. Perkelahian Malin Parmato dan Magek Pilihan mengundang khalayak ramai melihat dan kemudian diketahui oleh Datuak Gampo Alam dan meleraikan perkelahian itu. Datuak Gampo Alam yang sudah terpengaruh dengan Istri dan Anaknya turut menyalahkan Karang Manih dan hampir terjadi perseteruan dengan Bujang Pamenan yang tidak terima mendengar kabar mengenai adik perempuannya

Tak lama kemudian datanglah upiak Zaitun yang mengetengahi dan mengatakan peristiwa sebenarnya dan menyatakan bahwa Karang Manih tidak bersalah. Karang Manih juga tinggal bersamanya. Mendengar hal itu, Datuak Gampo Alam marah besar terhadap istri dan anaknya, dan mengusir mereka berdua karena kejahatannya. *Jalan carito* Simarantang Karang Manih bersifat linear. *Carito* Simarantang Karang Manih mempunyai penjabaran peristiwa yang terus menerus maju dari *pangka carito* menuju *pakaro* dan sampai pada *ujuang carito*.

b. Pelatihan

Pelatihan merupakan proses pra-pertunjukan Simarantang Karang Manih. Selain berupa metode atau teknis sebelum masuk ke ranah pertunjukan, pelatihan adalah ruang pengenalan dan penerapan nilai-nilai adat dan budaya Pariaman oleh Efyuhardi kepada seluruh pendukung pertunjukan Simarantang Karang Manih. Pendukung pertunjukan Simarantang Karang Manih meliputi *pamain carito*, *anak randai*, dan *pamain*

karawitan yang tak lain adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah umum (SMU). Hal tersebut merupakan daya kreativitas Efyuhardi dalam membangun Simarantang.

Sebelum masuk pada latihan per-bagian Simarantang Karang Manih, seluruh pendukung pertunjukan seperti *anak randai*, *pamain carito* dan *pamain karawitan* diberi pemahaman mengenai *carito* Karang Manih. Langkah awal dengan membahas naskah *carito* Karang Manih agar bisa dipahami dramatik pertunjukan yang akan dibangun oleh Efyuhardi.

1) Pelatihan Legaran

Simarantang merupakan teater yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat Minangkabau di Pariaman. Wujud pertunjukan Simarantang berupa formasi melingkar yang disebut *legaran*. *Legaran* merupakan konsep latar atau *setting* dalam peristiwa Simarantang. *Legaran* berasal dari bahasa Minangkabau yakni dari kata *lega* yang artinya putar yang diberi imbuhan *an* yang bermakna artinya putaran.

Sebelum terciptanya Simarantang, *legaran* sudah ada sebagai gerak-gerak indah dalam pola melingkar yang disebut *randai*. Atraksi gerak-gerak indah dari silat dengan pencapaian sekelompok orang yang tak mesti berakhir di laga. Dahulunya *legaran* dilatih sepanjang malam di halaman surau selepas Shalat Isya. *Legaran* dalam Simarantang dikenal juga dengan sebutan *balabek*²⁷

²⁷*Balabek* adalah salah satu gerakan silat yakni bergerak dalam lingkaran dengan sikap siaga

sebab setiap pergantian adegan selalu diawali dengan gerakan ini. Gerakan *legaran* merupakan penggabungan *bungo silek*, *tari* dan *tapuak* yang disertai *goreh* sebagai unsur permainan dan keindahan. Komposisi gerak *legaran* juga disertai dendang dan alat karawitan Minangkabau. Unsur-unsur *legaran* yang digarap dengan rampak dan variatif akan menjadikan pertunjukan Simarantang menarik dan memukau penonton.

Legaran terbagi dua posisi yakni disebut *legaran tagak* dan *legaran duduak*. *Legaran tagak* adalah posisi anak randai berdiri dengan gerak *balega*²⁸ di dalam *legaran* dengan fungsi sebagai peralihan adegan. Sementara itu, *legaran* dengan posisi anak randai duduk dengan fungsi sebagai latar dalam Simarantang yang disebut *legaran*. *Legaran* bergerak membentuk lingkaran cincin. Selama tokoh berdialog, pemain *legaran* duduk diposisi lingkaran cincin tersebut lalu kembali berdiri memainkan beberapa *tapuak*, gerak tari dan *bungo silek* sambil berjalan mengikuti lingkaran sebagai bentuk pergantian *adegan*. Pada saat ini gerakan pemain *legaran* disertai dendang sebagai narasi cerita.

Gerak dalam *legaran* disertai *goreh*, *tapuak*, *tari*, dan *bungo silek* akan membuat pertunjukan menarik. *Legaran* tidak bisa dipisahkan dari Simarantang sebab merupakan batang dari pertunjukan. Simarantang tidak bisa dikatakan Simarantang jika tidak memiliki *legaran*. Tanpa *legaran*

sebuah pertunjukan teater tradisional Minangkabau ini hanya sama halnya dengan sandiwara atau drama lainnya. *Legaran* Simarantang Karang Manih dibentuk oleh *anak randai* yang berjumlah 16 orang dan di antaranya terdapat 3 orang *tukang goreh* sebagai pemberi *goreh* secara bergantian. Hal ini mempertimbangkan stamina dan menjaga keseimbangan gerak dalam *legaran*.



Gambar 4. *Legaran duduak* sebagai latar atau *setting* sebagai tempat peristiwa dan adegan Simarantang (Foto: Fani DS).

Seorang *tukang goreh* harus memiliki kemampuan melebihi anak randai lainnya. Seorang *tukang goreh* harus memahami *jalan carito* yang dibawakan, kepekaan terhadap gerakan dan memahami *dendang* sebagai patokan dari gerakan yang akan dilakukan. *Goreh* selalu mempertimbangkan panjang gerakan yang disesuaikan dengan dendang. Kelantangan suara sangat diutamakan bagi seorang *tukang goreh*, dikarenakan seorang *tukang goreh* harus memberi *goreh* kepada *anak randai* lainnya ketika memulai suatu gerakan. *Goreh* yang diucapkan

dengan koordinasi tangan dan kaki yang siap menghadapi serangan.

²⁸Balega artinya *berlegaran* atau berkeliling.

tukang goreng pada setiap gerak *tapuak* maupun gerak *tari* disertai dengan kata-kata *Apzzz!! Hep, tah, tih ,yaa!!* Untuk memulai suatu gerakan *tukang goreng* terkadang memvariasikan gerak dengan *tapuak* sebagai pengganti teriakan. Untuk gerakan rampak dengan durasi yang panjang, *tukang goreng* sering menggunakan teriakan panjang dan keras seperti kata *yaa!!* untuk mengakhiri gerakan tersebut.

Tukang goreng mempunyai peran yang sangat penting dalam memberi *goreh* melalui teriakan seperti “Assh!!”. Teriakan tersebut berfungsi sebagai tanda dimulainya suatu gerakan, karena pada hakikatnya gerak pada pertunjukan Simarantang memakai sistem rampak. Untuk mewujudkan gerak rampak perlu adanya suatu komunikasi yang dilakukan antar *anak randai* dalam pertunjukan Simarantang. *Goreh* berfungsi membentuk komunikasi sehingga kesatuan gerak dalam *legaran* tetap rampak.

Legaran dibentuk dengan pola lantai tunggal yakni berbentuk lingkaran. Hal mendasar dari pelatihan *legaran* adalah latihan gerak dengan membuat gerakan pencak adopsi dari *bungo silek*. *Bungo silek gerak legaran carito* Karang Manih, tampak menekankan gerakan *Luambek* dan *silek sitaralak*. *Luambek* adalah seni yang khas mengandung muatan lokal sosial budaya Pariaman dengan ciri khas, ialah menciptakan gerak yang bersumber dari Alqur’an dan Hadist serta alam yang diproyeksikan menjadi gerak yang dinamis. Dalam Alqur’an dan Hadist serta alam terdapat empat perkara,

yaitu larangan, suruhan, sabar, dan perintah. Berdasarkan sifat penghulu yang demikian, maka ada empat hal yang membentuk gerak bela diri sehingga setiap gerak berisi larangan, suruhan, sabar, atau perintah. Hal tersebut jelas dilihat dari gerak langkah pasti namun perlahan dengan gerak tangan yang disertai gerak ujung-ujung jari. Selain itu *bungo silek* yang digunakan adopsi *silek* yang terkenal di Pariaman yaitu *silek sitaralak*. Hal ini bisa dilihat dari langkah, *tangkok*²⁹, *bukak*³⁰, *kambang tangan*³¹ dan menahan. Gerak inti dari gerak *silek sitaralak* bermakna hubungan silaturahmi.

Gerak *legaran* Simarantang Karang Manih juga adopsi dari gerak tari *galombang* dan *tari bagurau*. Asas tari *galombang* sangat terlihat pada *legaran tagak* dengan sikap kaki dan tangan, yang disebut dengan *kudo-kudo*³², *gelek*³³, *siku-siku*³⁴, *ambek*³⁵, *tapuak*. Pergerakan kaki dikenal dengan langkah *duo*³⁶ dan langkah *tigo*³⁷, dan

²⁹Tangkok artinya tangkap yakni gerakan menangkap serangan lawan baik serangan tangan atau kaki.

³⁰Bukak artinya buka yani upaya melepaskan kuncian dan ikatan lawan.

³¹Kambang tangan artinya mengembangkan tangan atau merentangkan tangan.

³²Kudo-kudo adalah kuda-kuda yang artinya sikap berdiri dengan kedua kaki yang terbentang lebar menahan berat tubuh.

³³Gelek adalah gerakan menghindari serangan lawan dengan tidak mengubah posisi kaki tapi hanya mengubah posisi badan dari lurus ke miring.

³⁴Siku-siku adalah gerakan menyiku atau menggerakkan siku-siku tangan untuk menangkis serangan lawan.

³⁵Ambek adalah gerakan menghambat serangan lawan.

³⁶Duo artinya dua

³⁷Tigo artinya tiga

langkah *ampek*³⁸. Keindahannya terlihat jika semua penari serempak bergerak tinggi kemudian merendah, sambil maju dan mundur dengan perlahan, seperti gelombang air laut.

Asas tari *bagurau* merupakan tarian yang biasa dilakukan oleh orang-orang sepergaulan yang sedang bekerja bersama-sama dengan berdendang bergantian. Tujuan *bagurau* adalah untuk bergurau atau berkelakar dengan tema-tema meliputi: keluh-kesah, kedukaan, sindiran, ajakan, suka ria dan rayuan. Spirit tari *bagurau* terlihat dalam gerak *legaran* yang harus selaras dengan dendang. Adapun anak randai ikut mengulang dendang kalimat terakhir di setiap bait yang didendangkan *tukang dendang sambil* terus bergerak dalam *legaran*. Untuk itu *anak randai* juga tau dengan seluruh dendang yang dibawakan *tukang dendang* agar sesuai antara gerakan dan dendang.

Anak randai bergerak sesuai tanda *goreh* dari *tukang goreh* dalam *legaran* Simarantang Karang Manih. Gerak dalam *legaran* mengikuti gerak *tukang goreh* yang dianggap sebagai pemimpin *legaran*. Gerakan *tukang goreh* ditiru oleh *anak randai* lainnya berdasarkan *goreh Appzz..! Tah... Tih... Yaa..!* Variasi gerak dilakukan dalam berbagai bentuk pengembangan gerak rampak seperti *tapuak tangan*, *tapuak galembong*, dan petik jari.

2) Pelatihan Pamain Carito

Pamain carito merupakan orang yang bermain peran menghidupkan *carito* Simarantang. Proses latihan

Simarantang memiliki teknik pemeranan yang harus dikuasai oleh *pamain carito*. Tokoh harus sesuai dengan peristiwa yang dijadikan *carito*, bukan tokoh berdasarkan naskah yang sudah ada. *Pamain carito* dengan sendirinya tidak sekedar harus menguasai aspek-aspek pertunjukan Simarantang, tetapi juga harus mampu menerjemahkan secara tuntas gagasan-gagasan dasar yang tersirat dalam *kaba*. *Kaba* sebagai titik tolak *carito* yang melandasi wujud pertunjukan Simarantang.

Proses latihan dalam Simarantang Karang Manih pada dasarnya menempatkan aspek *pamain carito* sebagai bidang kerja yang penting. Seluruh jalinan materi-materi pertunjukan, baik yang bersifat visual maupun auditif sangat dipengaruhi oleh sentuhan esensi *silek* dari *pamain carito* dan pemahaman *kato nan ampek*. *Silek* adalah dasar dari pemeranan *pamain carito*. Dahrizal mengenai tiga esensi *silek* pada Simarantang yang harus dimiliki oleh *pamain carito* yakni *silek kato*, *silek parasaan* dan *silek fisik* (Wawancara, Juli 2016).

a) *Silek Kato*

Silek kato adalah pengucapan kata-kata *pamain carito* atau bisa disebut *basilek lidah*³⁹. Aksi reaksi *pamain carito* dalam *bakato*⁴⁰ disebut *Silek kato* atau dapat dipahami sebagai dialog. *Silek kato* dalam Simarantang Karang Manih yakni menggunakan bahasa Minangkabau.

³⁸Ampek artinya empat

³⁹*Basilek lidah* artinya bersilat lidah atau kemampuan bercakap-cakap.

⁴⁰*Bakato* artinya berbicara atau berkata-kata.

Efyuhardi menyebutkan prinsip bahasa Minangkabau dalam satu kalimat adalah Sembilan suku kata. Sembilan suku kata merupakan yang paling bagus dan baik untuk *silek kato* dan isi dendang, meski dalam *bakato* bisa dipakai delapan, Sembilan dan sepuluh suku kata (wawancara, 1 September 2015). Hal ini dapat dilihat pada penggalan *silek kato* Bujang Pamenan di Simarantang Karang manih pemeran Bujang Pamenan berikut.

Ma-mak- kan-duang -di-ba-dan-di-ri,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Mang-ko- am-bo- da-tang- ka-ma-ri,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Da-nga-kan- nan- am-bo-sam-pai-kan,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Di-ha-ri nan-sa-pa-gi-nang-ko,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
De-nai-mam-ba-ri-ta-hu-ma-mak,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Ba-so-nyo-de-nai- ka-ma-ran-tau,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Iyo- ka-ra-nah- in-do-pu-ro,
1 2 3 4 5 6 7 8
Un-tuang - mu-jua su-ra-tan hi-duik,
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Mam-baok-ba-keh-ka-kam-puang-nang-ko
1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setiap *pamain carito* Karang manih dilatih untuk mampu dan harus *bakato* dengan pola ucap delapan, sembilan dan sepuluh suku kata kecuali *parewa*. *Parewa* adalah *pamain carito* yang biasanya hadir dalam adegan-adegan parodi dan komedi dalam Simarantang. *Parewa* lebih sering menggunakan bahasa keseharian atau

lebih dikenal dengan *kato mandata* (kata mendatar) yang diberlakukan pada orang yang se-usia. *Parewa* biasanya lazim *batakah* preman kampung, suka buat onar, dan suka berjudi. *Parewa* dalam Simarantang Karang manih berjumlah tiga orang. tiga orang ini cenderung dilatih *improvisatoris*⁴¹ untuk membangun komedi dan diutamakan lebih berinteraktif dengan penonton Simarantang Karang Manih.

b) Silek Perasaan

Silek parasaan merupakan wujud ekspresi yang mewakili perasaan dan emosi dari suasana hati *pamain carito*. *Silek parasaan* terkait dengan gaya, mimik dan olah rasa yang lahir dari respon terhadap lawan main. Efyuhardi menyebutkan *Pamain carito* Simarantang Karang Manih harus melakukan pendekatan empiris terhadap situasi yang dialami tokoh agar mampu mewakili *takah* tokoh Simarantang Karang Manih (wawancara, September 2015).

c) Silek Fisik

Silek fisik maksudnya adalah aksi reaksi gerak atau laku *pamain carito* yang didasari dari *silek kato* dan *silek parasaan*. Selain itu pada *silek fisik* juga menekankan pada *cakak* yang artinya perkelahian. Pertunjukan Simarantang Karang Manih ada bagian perkelahian sebagai unjuk kemampuan seni beladiri dari suatu *nagari*. *Silek fisik* merupakan salah satu bagian yang menarik dan ditunggu oleh penonton Simarantang.

⁴¹Improvisatoris adalah teknis pemeranan dengan kemampuan improvisasi.

Ketiga esensi *silek* ini merupakan kaidah-kaidah yang harus dikuasai seorang *pamain carito* agar tampak *rancak*. Kecakapan *pamain carito* dalam *kato*, *parasaan* dan *fisik* menjadi kunci dasar dari kemampuan *pamain carito*. Pada *silek kato* dibutuhkan kecerdasan dalam berkata-kata, *silek perasaan* membutuhkan kepekaan dan sensitivitas dalam mewujudkan laku dan *silek fisik* membutuhkan ketangkasan dalam bergerak. Tiga lakuan ini harus sesuai dengan *alua jo patuik* yakni *kato nan ampek* dengan mempertimbangkan lawan main di dalam *carito* Simarantang Karang Manih.

3) Pelatihan Karawitan

Pelatihan karawitan pada Simarantang Karang Manih, mencakup pada wilayah bunyi-bunyian yang dikomposisikan selaras, serasi dan seimbang dengan menggunakan *raso* yang terdapat dalam *carito* Karang Manih. Bunyi-bunyian yang dimaksud tidak hanya berasal dari alat kerawitan, namun juga dari gurindam, kreasi gerak berupa *tapuak* yang disertai *goreh*. Bunyi-bunyian ini didapat dikreasikan sesuai dengan suasana *carito*. Sesuai dengan ungkapan adat *Saciok bak ayam, sadantiang bak basi*. Maksudnya antara sesuatu yang harus sejalan atau selaras. Maka dari pada itu pelatihan karawitan dalam Simarantang Karang Manih diperlukan diskusi seluruh pendukung Simarantang Karang Manih dalam menentukan bunyi-bunyian yang mendukung suasana *carito* termasuk di dalamnya *dendang*. Tapi lebih

spesifiknya latihan karawitan merujuk pada penggunaan alat-alat karawitan dan *dendang*.

Kehidupan budaya masyarakat Pariaman, dapat tercermin dari *silek kato* Simarantang, baik dialog yang diucapkan yang penuh dengan pantun dan syair serta prosa liris yang berupa untaian bait yang masing-masing bait umumnya terdiri dari empat baris, dua baris berisi sampiran, sedangkan dua lainnya berisi maksud yang sebenarnya. Hal tersebut tampak dalam proses penciptaan Simarantang Karang Manih yang ditata. Efyuhardi menyadari perlunya bait-bait tersebut untuk menjaga irama-irama pertunjukkan agar sesuai dengan *Alua jo Patuik*. Karena sifatnya yang liris, terikat dengan jumlah suku kata dan adanya sajak, syair, dan pantun. *Kaba* didramakan dan juga didendangkan. Di dalam Simarantang bagian-bagian *kaba* didramakan menjadi *silek kato* dan yang didendangkan disebut *gurindam*.

Efyuhardi menyebutkan, bahwa *dendang* dapat dibagi menjadi empat jenis. Pertama *dendang ratok* yaitu *dendang* yang berisikan ratapan, sedih atau mengiba-iba. Kedua *dendang gembira* yaitu *dendang* suka ria tentang kesenangan dan bahagia. Ketiga *Dendang indang* adalah *dendang* yang bersahut-sahutan yang berisikan *pituah* adat dan iramanya mengikuti irama *dendang* tari *indang*. Keempat *dendang salawaik* merupakan *dendang* yang berisikan *dzikir* dan *salawat* atas nabi.

Adapun alat karawitan yang digunakan dalam pertunjukan Simarantang Karang Manih yaitu

*saluang*⁴², *bansi*⁴³ dan *talempong pacik*⁴⁴ (terdiri dari *gandang*, *talempong* dan *sarunai*). *Saluang* dan *bansi* digunakan dalam mengiring dialog dan dendang. *Talempong pacik* digunakan dalam penyemarak suasana atau sebagai pemanggil khalayak. Beragam *dendang* berkembang di Minangkabau yang bisa digunakan dalam pertunjukan Simarantang Karang Manih. Setiap *dendang* dipilih sesuai dengan *alua carito* Simarantang Karang Manih.

Efyuhardi mengungkapkan ada tiga buah dendang yang harus dibawakan dalam pertunjukan Simarantang. Tiga buah *dendang* ini, sudah menjadi konvensi wajib atau ketentuan yang disepakati oleh para Tuo Randai ketika penjurian Festival Randai Minangkabau di Sumatera Barat (wawancara, 1 September 2015). Tiga dendang wajib tersebut di antaranya adalah *dendang dayang daini*, *dendang simarantang randah* dan *dendang simarantang tinggi*. *Dendang dayang daini* merupakan dendang pembukaan yang berisikan kata persembahan dan sambutan kepada *niniak mamak* atau pemimpin adat dan penonton Simarantang keseluruhan. *Dendang simarantang randah* merupakan dendang pengisi legaran pertama, sementara *dendang simarantang tinggi*

adalah dendang penutup atau terakhir.

Dendang pada Simarantang Karang Manih berfungsi dalam pergantian adegan, mengisi suasana gerak dengan irama vokal yang bisa disertai dengan alunan karawitan. Dendang dapat menjadi pembatas atau selingan antara adegan yang satu dengan adegan selanjutnya. Dendang dapat menjadi pengatur langkah gerak *anak randai* yang dikomandoi *tukang goreng*. Dendang Simarantang Karang Manih berupa gurindam dengan irama A-B-A-B.

Seorang *anak randai* harus sangat hafal dengan setiap dendang yang digunakan dalam satu pertunjukan Simarantang karena kode yang akan diberikan *tukang goreng* harus sesuai dengan *tukang dendang*. *Anak randai* di pertunjukan Simarantang Karang Manih tidak hanya berfungsi untuk menampilkan seni gerak saja, akan tetapi dalam beberapa bagian pertunjukan *anak randai* melantunkan pengulangan dendang yang disampaikan oleh *tukang dendang* dengan cara bersama-sama. Begitu juga *tukang dendang* harus dapat melantunkan dendang yang telah ditetapkan tanpa mengubah batang dari irama melodi tersebut. *Kaba* yang didendangkan dalam suatu pertunjukan Simarantang memiliki bentuk melodis yang mengandung unsur-unsur ritmis di dalamnya. Berikut alur dendang Simarantang Karang Manih.

4) Pertunjukan Simarantang Karang Manih

Pertunjukan Simarantang Karang Manih ditampilkan sebagai hiburan dalam

⁴²Saluang adalah alat musik tiup Minangkabau yang terbuat dari talang dengan empat lubang. Panjang saluang kira-kira 40-60 cm, dengan diameter 3-4 cm.

⁴³Bansi adalah Alat musik tiup Minangkabau dengan tujuh lubang yang terbuat dari talang dengan panjang kira-kira 33,5-33,6 cm dengan diameter 2,5-3 cm.

⁴⁴Talempong pacik adalah Suatu jenis kesenian berbentuk ensambel *talempong*.

acara *alek nagari* Kanagarian Sicincin Kabupaten Padang Pariaman pada tanggal 5 September 2015. Pertunjukan digarap dengan durasi 1 jam 20 menit, perihal tersebut dapat dikatakan pertunjukan Simarantang Karang Manih tergolong singkat dibandingkan dengan pertunjukan Simarantang tradisi yang biasa dipertunjukkan selama beberapa malam berturut-turut. Efyuhardi menyebutkan pertunjukan Simarantang Karang Manih merupakan rangkaian acara terakhir dan dianggap acara puncak dari *alek nagari* karena sangat ditunggu oleh masyarakatnya (wawancara, 5 September 2015). Hal ini dapat dilihat dari apresiasi masyarakat yang bertahan hadir untuk menyaksikan Simarantang hingga akhir pertunjukan. Meski malam telah larut dan pementasan baru bisa dimulai menjelang pukul 02.15 WIB. Sebelumnya ada beberapa penampilan seni budaya seperti tari randai, indang dan sebagainya.

Bunyi *talempong pacik* membuka pertunjukan Simarantang Karang Manih. *Anak randai* yang berjumlah 16 orang masuk ke arena pertunjukan memainkan *tapuak* tangan disertai *goreh* dan berbanjar 2 baris dengan posisi saling berhadapan. Setiap baris terdiri dari 8 *anak randai* yang terus *tapuak* tangan sampai *talempong pacik* berhenti berbunyi. *Dayang daini* didengarkan, anak randai serempak melakukan gerakan *bungo silek* dengan tujuan sembah pada Allah dan salam kepada *niniak mamak* serta penonton yang hadir seraya mengulang dendang di setiap kalimat terakhir dari bait dendang.

Sesekali tampak gerak jari-jari tangan *anak randai* mengisi setiap pencak yang khas adopsi dari seni *luambek* serta diselingi *tapuak galembong*. Dendang berganti bunyian *talempong pacik*, *anak randai* bergerak rampak membentuk formasi lingkaran dipandu *goreh* dan akhirnya duduk. Tuo Randai masuk ke tengah *legaran duduak* memberi kata persembahan dan kembali keluar *legaran* setelah kata persembahan berakhir.

Talempong pacik kembali berbunyi, seruan *goreh* mulai mengatur gerakan agar anak randai kembali berdiri. Anak randai beraksi dengan *tapuak* tangan dan *tapuak galembong* serta melangkah kecil mengelilingi formasi searah jarum jam. *Simarantang randah* kemudian didengarkan dengan iringan *saluang* dan anak randai kembali bergerak hingga dendang *Simarantang randah* berakhir dan, berganti bunyi *talempong pacik*. *Anak randai* melangkah kecil searah jarum jam menunggu *goreh*, kemudian *goreh* diteriakkan *tukang goreh*. *Anak randai* kembali bergerak atraktif maju dan keluar *legaran* sambil *tapuak* tangan dan *tapuak galembong* sampai akhirnya *anak randai* kembali membentuk *legaran duduak*.

Legaran duduak adalah tanda akan dimulainya adegan. *Pamain carito* masuk ke tengah *legaran* dan mulai menjalankan *carito* sesuai *takah* masing-masing yang sudah diatur dalam pelatihan *pamain carito*. *Legaran duduak* adalah saat bagi *pamain carito* berperan dengan keahlian *silek kato*, *silek parasaan* dan *silek fisik* yang didukung bunyi-bunyian alat kerawitan untuk menciptakan suasana.

Sementara anak randai istirahat dan tetap berada di formasi lingkaran, namun tidak terikat dengan adegan yang terjadi di tengah *legaran*. Anak randai boleh saja duduk santai dan ikut menjadi penonton pertunjukan, atau anak randai dan penonton juga bisa saja merespons peristiwa yang sedang berlangsung untuk mendukung *carito*.

Saat adegan berakhir akan disambut oleh bunyi iringan *talempong pacik*, kemudian *anak randai* berdiri dan bergerak mengikuti *goreh* membentuk *legaran tagak*. Saat *legaran tagak* *anak randai* kembali aktif bergerak dengan rampak lengkap beserta *bungo silek*, tari dan *tapuak* mengikuti *goreh* seperti sebelumnya. Saat tukang dendang mulai berdendang, anak randai menari selaras dengan irama dendang yang diiringi alunan *bansi* atau *saluang* dan anak randai juga selalu mengulang kalimat terakhir dari bait dendang yang dibawakan tukang dendang.

Setiap *legaran tagak* memiliki variasi gerak yang berbeda merujuk pada dendang yang dibawakan tukang dendang. Variasi gerak disesuaikan dengan jumlah *legaran* yang akan dipertunjukkan sebagai pengantar adegan agar pertunjukan lebih semarak dan atraktif. Setelah dendang di setiap *legaran* berakhir, anak randai akan kembali melangkah mengitari pola *legaran* dan melangkah maju serempak sembari *tapuak tangan* kemudian melangkah keluar kembali sembari atraksi *tapuak galembong* hingga tukang *goreh* meneriakkan *goreh* tanda mengakhiri gerakan dan anak randai kembali pada *legaran* duduk.

Adegan selanjutnya akan dimulai, begitu seterusnya hingga *legaran* terakhir yang ditutup dengan dendang Simarantang Tinggi.

KESIMPULAN

Tulisan ini pada dasarnya menjelaskan aspek-aspek teater rakyat di Pariaman, yang disebut Simarantang. Penjelasan tulisan ini terfokus sebagaimana tertera pada judul “*Alua jo Patuik Proses Kreatif Simarantang Karang Manih Efyuhardi*”. Proses kreatif Efyuhardi mengidentifikasi bahwa Simarantang memiliki kaidah-kaidah estetika yang khas sebagai produk budaya masyarakat melalui kreativitas seorang Tuo Randai. Hal ini dapat dilihat dari tindak kreatif Efyuhardi dalam penciptaan Simarantang Karang Manih. Tindak kreatif Efyuhardi pada penciptaan Simarantang Karang Manih bernaung pada estetika Minangkabau yaitu *Alua jo Patuik*. *Alua jo patuik* Simarantang Karang Manih merupakan rangkaian dari hasil cerapan pengetahuan-pengetahuan yang didapatinya dari pendidikan formal maupun didikan *sosio-culture* yang sangat mempengaruhi ruang kesenimanannya. Capaian penciptaan Simarantang yang sesuai dengan *Alua jo Patuik* akan dikatakan *rancak*. Kata *rancak* dapat dipahami secara inderawi yang berarti indah atau bagus dan dipahami secara sifat yang berarti baik atau benar. Setiap aspek Simarantang yang *rancak* memiliki kaidah-kaidah dalam proses kreatif Simarantang. Adapun prinsip dan kaidah-kaidah dalam penciptaan Simarantang Karang Manih

dapat dilihat pada proses kreatifnya yaitu penciptaan *carito*, pelatihan sampai pada pertunjukan Karang Manih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arzul. "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Randai Bujang Sampai di Nagari Gunuang Rajo Kecamatan Batipuah Kabupaten Tanah Datar". Padang: Disertasi Studi Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, 2014.
- Harun, Chairul. *Kesenian Tradisi di Minangkabau*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media Kebudayaan Ditjen Kebudayaan, Mendikbud, 1922.
- Murgiyanto, Sal. *Tradisi dan Inovasi*. Jakarta: Widya Sastra, 2004.
- Nasroen. *Dasar Falsafah Adat Minangkabau*. Jakarta: Bulan Bintang, 1971.
- Panghoeloe, Rasyid Manggis Dt Radjo. *Kaluak Randai*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, 1980.

Soedarsono. "Garap Tari Nusantara 1 (makalah mata kuliah Pascasarjana S2)". Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, 2006.

NARASUMBER

- Efyuhardi (40), Seniman/Tuo Simarantang, pimpinan sanggar Alam Takambang Maimbau (ABG) dan pengajar seni teater di ISI Padangpanjang. Alamat: Kampung Guci Kecamatan 2x 11 Enam Lingkung Kabupaten Padang pariaman Sumatera Barat.
- Herizal Zendra (51) Sekretaris kerapatan adat nagari Padang Pariaman Kecamatan Nan Sabaris dan pemerhati Simarantang. Alamat: Korong Kampung Tengah Kanagarian Kurai Taji Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman Sumatera Barat.
- Musra Dahrizal Katik Rajo Mangkuto (58) Tuo randai dan Budayawan Minangkabau. Alamat: Siteba Kota Padang Sumatera Barat.