

Metode 'TaTuPa' Tabuh Tubuh Padusi sebagai Musik Internal Visualisasi Koreografi NeoRandai

Sri Rustiyanti¹

Program Studi Antropologi, Fakultas Budaya dan Media, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRACT

The 'TaTuPa' Method of Tabuh Tubuh Padusi as an Internal Music Visualization of NeoRandai Choreography. Each choreography always contains two integral aspects of content and form. On the one hand, it is as "craft" which emphasizes objective principles and rules of composition. On the other hand, as a 'process' which emphasizes creative ways of working. The purpose of this study is to offer the TaTuPa (Paduh Body Paddy) method which is choreography as a work of art which is one form of creativity in the exploration of internal music built by the dancer's body itself. The results of this study are the TaTuPa Method by combining both content and form into a whole unity from the exploration of motion that produces internal music rhythms. Neo Randai Minang as an artist's creativity can be understood as a social phenomenon of 'contemporary' with a 'micro' dimension, which is one of the various possible ways of understanding, seeing, and studying what is very complicated. At this time, people's views on dance art tend to develop and shift according to or in line with the aesthetic concepts arising in every age. The views state that aesthetics which relates or reviews on something beautiful are now shifted and corrected again considering the tendency of contemporary dance works to no longer merely offer the selection of motion as a beauty, but more on prioritizing the meaning and mental action.

Keywords: tatupa method; padusi; choreography; internal music; neorandai

ABSTRAK

Setiap koreografi selalu mengandung dua aspek yang tidak terpisahkan antara isi dan bentuk. Di satu pihak, koreografi disikapi sebagai 'craft' yang menekankan prinsip-prinsip objektif dan aturan komposisi. Di lain pihak, hal tersebut merupakan 'proses' yang menekankan cara kerjanya yang kreatif. Tujuan penelitian ini menawarkan metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* yaitu sebuah koreografi sebagai karya seni yang merupakan salah satu bentuk kreativitas dalam eksplorasi musik internal yang dibangun oleh tubuh penari itu sendiri, baik dari suara vokal, petik jari, tepuk tangan, tepuk dada, tepuk paha, maupun hentakan kaki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *TaTuPa* yang mengkombinasikan antara isi dan bentuk menjadi sebuah kesatuan yang utuh dari eksplorasi gerak menghasilkan irama musik internal. *NeoRandai* Minang sebagai kreativitas seniman dapat dipahami sebagai suatu gejala sosial 'kekinian' yang berdimensi 'mikro' sehingga menjadi salah satu di antara berbagai kemungkinan cara memahami, melihat, dan mengkaji yang sebenarnya sangat kompleks ini. Pada saat ini, pandangan orang tentang karya seni tari selalu mengalami perkembangan dan pergeseran sesuai atau sejalan dengan konsep estetik yang muncul pada setiap zaman. Pandangan yang menyatakan bahwa estetik itu sesungguhnya berkaitan atau mengkaji sesuatu yang indah, kini bergeser sehingga perlu dikoreksi kembali mengingat kecenderungan karya-karya seni tari-tari kontemporer tidak lagi hanya sekedar menawarkan pemilihan gerak sebagai keindahan, tetapi lebih diutamakan pada makna dan aksi mental.

Kata kunci: metode *TaTuPa*; padusi; koreografi; musik internal; *neorandai*

¹ Alamat korespondensi: Program Studi Antropologi, Fakultas Budaya dan Media, ISBI Bandung Jl. Buahbatu No. 212 Bandung 40265. Hp.: 081221418454. E-mail: rustiyantisri@yahoo.com

Pendahuluan

Metode *TaTuPa* merupakan kepanjangan dari kata *Tabuh Tubuh Padusi*. Istilah dalam kata 'tabuh' dan 'tubuh' saling berkelindan dalam pemahaman secara tekstual dan kontekstual. Kata 'tabuh' yang dimaknai sebagai waktu dan bunyi dalam ruang dan waktu dalam peristiwa yang sama, sedangkan kata 'tubuh' sebagai media pokok dalam menghasilkan irama bunyi yang divisualisasikan dalam berbagai eksplorasi penjelajahan gerak tabuh dalam tubuh penari itu sendiri. Sementara itu, kata *padusi* adalah istilah penyebutan perempuan di Minangkabau. Cerita tentang perempuan ternyata juga menarik untuk dikaji dalam cerita rakyat Sunda yaitu *Nini Anteh* yang dikisahkan sebagai perempuan yang memperjuangkan kesetaraan dengan laki-laki. Kesetaraan tersebut dibangun melalui Nini Anteh sebagai subjek terdidik sehingga memiliki kesadaran kritis mengenai potensi dan posisinya dalam keluarga dan masyarakat (Harini, 2018).

Dalam dunia seni, permasalahan mengenai gender sudah sangat sering dibicarakan, baik dalam bentuk lukisan, patung, kriya, pertunjukan, serta grafis. Isu-isu gender dan perlawanan hampir tidak pernah ada habisnya untuk diperbincangkan dalam dunia seni (Sapentri, 2017). Konstruksi *NeoRandai* Minang kreatif merupakan salah satu upaya dalam pengembangan, juga pemanfaatan benda budaya sebab dalam menentukan keindahan lebih diutamakan pada makna dan aksi mental. Dalam wacana post-modern karya seni tidak lagi dipandang dari aspek tanda, jejak, dan makna (Storey, 2003). Pendapat ini dipertegas lagi bahwa karya seni tidak lepas dari bentuk dan isi (Strinati, 2003). Melalui metode *TaTuPa*, seni pembuatan model *NeoRandai* membuka peluang dan komunikasi secara lintas budaya sehingga komunikasi makin meluas antara komponen-komponen lain dalam kerangka hubungan yang bersifat saling mempengaruhi (Geriya, 1996). Dampak ini mengakibatkan perkembangan terhadap aspek sosial, budaya, ekonomi, yang tentu tidak lepas dari dampak positif dan dampak negatif. Pendukung musik dalam *NeoRandai* tidak jauh berbeda dengan musik *Randai* yang meliputi,

baik musik internal/musik yang dibangun oleh penari itu sendiri maupun musik eksternal/alat musik tradisional Minangkabau (Rustiyanti, 2014). Musik internal dari suara *dendang* pemain *Randai* sebagai daya sentuh tersendiri atas kepekaan emosional seseorang melalui tatanan irama *dendang* sebagai bekal dan pertahanan emosional melalui format musikal (kesatuan ekspresi vokal dengan lirik-lirik gurindam) berdasarkan jalinan yang tercipta secara emosional atas rasa kebersamaan dalam tataran *nagari*. Praktik dalam kehidupannya menjadikan *dendang* -irama lagu dan lirik-lirik gurindam tertentu- untuk menjalin hubungan dengan *nagari* asalnya. Praktik ini terkait dengan adanya tradisi marantau yang dilakukan oleh setiap laki-laki Minangkabau, yaitu keluar dari wilayah *nagari* tanpa terputus hubungan emosionalnya dengan *nagari* asalnya (Naim, 1984; Tsuyoshi, 2005). Sentuhan musik internal dalam *Randai* sangat terasa berupa perpaduan gerak *galombang randai* yang menghasilkan bunyi dari para pendukung/pemain *Randai* berbaur dalam suasana yang diangkat dalam karya ini. Selain itu, gerak tari dan musik dalam memberikan kanon dengan nuansa musik instrumen yang dihadirkan dalam pemilihan nada pun terasa pada musik tari yang menjadi satu dalam kekhasan musik *NeoRandai*.

Dalam metode *TaTuPa*, musik merupakan elemen kedua untuk tari (yakni sebagai pengiring) dan satu elemen yang hampir tidak dapat dipisahkan karena dapat memberikan jalinan melodi, ritme, dan timbre dalam struktur komposisi musik untuk iringan *Randai*. Hal ini sangat menentukan struktur dramatik, serta aksen-aksen yang diciptakannya yang memberi nafas dan jiwa yang diperlukan untuk membantu menghidupkan suasana *Galombang Randai*. Kajian ini, seperti yang dikatakan oleh pelukis Pablo Picasso, bahwa semua seni itu sebenarnya kebohongan, tetapi kebohongan untuk mengungkapkan kebenaran. Kebohongan yang dimaksud Picasso tentu dalam wujud seninya, sedangkan kebenaran adalah dalam maksud, tujuan, dan niat untuk mengungkapkan kebenarannya (Sumardjo, 2010). Oleh karena itu, kajian ini dilakukan untuk melihat posisi musik dan koreografi *NeoRandai* dengan memberikan makna, misalnya, a) Tari yang memimpin; b) Mu-

sik yang memimpin tari; c) Tari dan musik yang berimbang; d) Musik internal dan musik eksternal; e) Musik vokal; f) Musik Instrumental; g) Musik gabungan (vokal dan instrumental).

Dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*, kata *padusi* berarti perempuan. *Padusi* memiliki peranan penting dalam pendidikan karena ia merupakan subjek yang dapat dididik sekaligus sebagai subjek yang dapat mendidik. Oleh karena itu, untuk menjalankan dua peranan tersebut, perempuan harus diberikan hak dan kesempatan yang sama seperti laki-laki dalam memperoleh pendidikan dan menjadi pelaku pendidikan. Perempuan sebagai subjek yang dapat dididik berhak mengembangkan potensi, memperoleh pengetahuan, serta kecakapan hidup melalui pendidikan; dan sebagai subjek yang dapat mendidik, perempuan merupakan pendidik kodrati, membimbing keluarga dan masyarakat luas dengan kompetensi yang dimilikinya. Kodrat sebagai perempuan sering dijadikan sebagai konstruksi sosial yang harus diterima oleh perempuan. Hal ini sebenarnya menimbulkan masalah sosial.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak kesenian tradisi nyaris punah seperti *randai* yang harus dijaga orisinalitasnya. Akibatnya, hanya orang-orang tertentu yang memainkan pertunjukan tradisi *randai* tersebut. Kesenian Minangkabau kebanyakan merupakan *pamenan anak nagari*, karena merupakan kesenian tradisi yang tumbuh dan berkembang di tengah kehidupan rakyat. Kesenian ini dimainkan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat (Rustiyanti, 2016). Dengan demikian, dalam era kekinian, sudah seharusnya para seniman, masyarakat, dan pengambil kebijakan (pemerintah dan pihak terkait) dapat berpikir global, namun bertindak lokal. Dari kekhawatiran tersebut muncul ide gagasan *NeoRandai* dengan menawarkan metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* untuk mencerdaskan tubuh dan rasa/jiwa. Saat ini banyak kaum perempuan yang memasuki berbagai bidang aktivitas, seperti bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, dan dunia seni pertunjukan. Meskipun, pada awalnya pendukung kesenian tradisional pada umumnya hanya kaum pria saja,

bahkan peran-peran perempuan dimainkan oleh pria yang berdandan dan bertingkah laku seperti perempuan. Peran tersebut dinamakan *biduan* (pemain yang didukung oleh laki-laki tetapi memerankan pelaku perempuan yang dinamakan dengan istilah *transvetis* atau kebiasaan laki-laki memainkan peranan perempuan karena ada anggapan bahwa kaum perempuan tabu menari di muka umum (Bandem, I Made, Murgiyanto, 2000). Semua ini menandakan sedang terjadi perubahan sistem peranan gender dari peranan tradisional ke peranan modern. Salah satu cara untuk mengetahui pemahaman masyarakat yang dikonstruksi secara sosial tentang kehidupan, terutama yang berkaitan dengan sistem gender, yaitu dengan melihat kepada budaya populer atau budaya massa. Melalui budaya populer ini dapat juga diketahui cara pemahaman masyarakat terhadap perubahan sistem gender atau gambaran tentang perempuan dan pria dalam dunia seni pertunjukan.

Perkembangan *Randai* di tengah-tengah pengaruh berbagai aliran membentuk tari kontemporer. Bahasan mengenai tari kontemporer tidak lepas dari kreativitas, yaitu mengemukakan sesuatu hal yang selalu baru, segar, dan terus mengalir. Oleh karena itu, metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* ini tidak lepas dari hal-hal, seperti gerak tubuh tanpa *partitur*, tanpa *teks*, tanpa *instrumen*, tanpa *tradisi*, tanpa *reportoar*, tanpa titik puncak pencapaian, dan aturan yang ketat, tanpa acuan yang *riil*, tanpa *retorika*. Hal ini muncul seperti paparan yang disampaikan oleh Gwennaelle Roulleau, "*Tari Kontemporer di Prancis*", makalah Seminar CCF di STSI Bandung tanggal 26 Mei 2003.

Dalam buku *Corat-corek Musik Kontemporer Dulu dan Kini* yang ditulis oleh Suka Hardjana, dikatakan bahwa kontemporer itu sifatnya umum, tidak menunjuk sesuatu secara spesifik, tetapi menyiratkan tentang suatu waktu 'masa kini' atau 'kekinian' yang tidak dibatasi oleh periode waktu tertentu, sehingga modern dan kuno dapat saja terjadi pada saat yang bersamaan, dan bahkan dapat menjadi kontemporer sekaligus (Hardjana, 2002). Konteks ini merupakan pintu-pintu terbuka tentang seni kontemporer yang tidak harus

menimbulkan ambigu atau perdebatan yang tidak prinsipil. Senada dengan pendapat tersebut, juga dijelaskan pendapat yang pada prinsipnya tidak perlu diperdebatkan mengenai istilah kontemporer.

Metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran komposisi tari. Eksplorasi penjelajahan gerak sebagai ungkapan karya seni menyampaikan pesan, mengandung makna, mempunyai maksud, mengungkapkan sesuatu yang tidak tersurat tetapi membutuhkan rasa dan dan tafsir dengan penalaran untuk memahami yang tersirat dalam karya seni. Oleh karena itu, dalam karya seni dibutuhkan penafsiran untuk memberi makna, menangkap pesan atau maksud yang tersirat itu dapat muncul di atas permukaan, sesuai dengan kemampuan memahami makna karya seni. Dengan demikian, pemaknaan tersebut sifatnya sangat individu karena tiap orang akan menghasilkan penafsiran yang berbeda-beda tergantung pada lingkungan, pengetahuan, pengalaman, kemampuan, kepekaan dan sebagainya (Murgiyanto, 2002).

Proses Kreatif Model Alma M. Hawkins dalam Metode TaTuPa

Metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* sebagai eksplorasi penjelajahan gerak tubuh penari yang dapat menghasilkan irama musik internal yang dibangun dari tubuh penari itu sendiri. Proses kreatif metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* mengemukakan bahwasannya dalam metode ini melalui proses kreatif yang terbagi dalam beberapa fase, yaitu:

1. *Sensing* (merasakan)
Belajar mengamati yang ada di sekelilingnya atau peristiwa yang sering terjadi atau yang dialami sendiri kemudian diserap dan dirasakan secara mendalam, selanjutnya menyadari hal yang ditangkap dari kesan penginderaan.
2. *Feeling* (menghayati)
Menghayati penginderaan yang ditangkap dari peristiwa kehidupan atau temuan-temuan yang dianggap menarik menjadi sensasi yang penting dalam tubuh.

3. *Imaging* (mengkayalkan)
Penginderaan yang ditangkap menjadi respon khayalan dan menciptakan khayalan baru yang berkembang dan muncul berganti-ganti dengan cepat, seperti kaleidoskop.
4. *Transforming* (mengejawantahkan)
Penemuan kualitas-kualitas estetis secara integral yang berkaitan dengan khayalannya (yang masih bersifat abstrak) yang kemudian dikonkretkan dengan mencurahkan segala pikir untuk diwujudkan menjadi ide-ide gerak yang diinginkan.
5. *Forming* (memberi bentuk)
Gerak terbentuk secara alamiah berdasarkan khayalan kemudian digabungkan dengan unsur-unsur estetik tari.

Fase-fase ini merupakan struktur kerangka proses kerja *metode TaTuPa* bagi pengalaman koreografi yang menggambarkan saluran dan keterkaitan dari berbagai fase dari proses kreatif model Alma M. Hawkins (Dibia, 2002). Begitu pula dengan proses kreatif seni yang lain, proses koreografi ini hampir sama dalam proses fotografi. Hal ini menandakan bahwa fotografi tidaklah sekedar cerminan realitas semata jika ditambah kreativitas sang fotografer di dalamnya (Susanto, 2017). Pengertian imajinatif haruslah tercakup pula pengertian "*fiction and invention*" (mengkayalkan dan penciptaan atau penemuan baru). Dengan demikian bahwa kehidupan yang ada dalam cipta seni bukanlah kehidupan yang telanjang dan polos, karena kenyataan yang diperoleh seniman dari rangsang lingkungannya harus melalui proses pengolahan dalam dunia angan si seniman. Tanpa proses pengolahan itu hasil yang lahir bukanlah suatu pengolahan peristiwa. Metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* dalam sebuah karya seni tari, sebelum komposisi terbentuk menjadi satu kesatuan yang utuh, seorang koreografer atau penata tari melakukan beberapa tahap-tahap penting dalam proses penggarapannya, di antaranya melalui tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap komposisi.

Pada dasarnya *Metode TaTuPa* dalam pertunjukan *NeoRandai* dapat diiringi alat-alat musik tradisional atau tidak sama sekali. Dalam *randai*, alat-alat musik tradisional dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu: musik internal dan musik eksternal. Musik

internal yaitu musik yang dibangun oleh anggota tubuh penari itu sendiri, seperti bunyi dari *tapuak galembong* (tepek pada celana yang mempunyai pisak yang lebar), tepek tangan, tepek paha, tepek kaki, tepek siku, petik jari, dan hentakan kaki. Musik eksternal yaitu alat-alat musik tradisional Minangkabau, seperti *saluang*, *bansi*, *talempong*, dan *gandang*. Kehadiran bunyi musik tradisional memang tidak mutlak meskipun cukup penting untuk pemberi semangat dalam *galombang randai*, sehingga menjadi lebih hidup dan bergairah. Selain difungsikan untuk mengiringi gerak *gelombang*, musik tradisional juga berperan untuk membuka dan menutup acara pertunjukan *randai*. Alat musik pemanggil dalam pertunjukan *randai* sebagai pemberitahu bahwa saat itu akan diadakan pertunjukan *randai*. Pemain musik tersebut terdiri atas seorang peniup *sarunai*, tiga orang pemukul *talempong*, dan sepuluh orang pemukul *tambur* (masing-masing pemukul *tambur* membawa sebuah *tambur* yang mempunyai ukuran yang berbeda-beda). Berbeda dengan suara dari unsur sinematik, seluruh suara yang keluar dari gambar, yaitu dialog, musik ilustrasi yang dominan, dan efek suara disebut *atmosfer/noise*, seperti suara lapangan dari setiap lokasi, dan sebagainya (Tagor, 2016).

Peranan Musik dalam Metode TaTuPa

Peranan alat musik dalam *randai* pada hakikatnya adalah sebuah komposisi bunyi yang cukup sederhana dengan strukturnya, dan tidak semua alat musik dapat disesuaikan dan dipakai sebagai musik pengiring *randai*. Musik sebagai partner tari memberikan pola-pola ritme dan melodi yang sesuai dengan tuntutan gerak *gelombang*. Musik melatarbelakangi gerak tokoh lakon cerita, memberikan ilustrasi sesuai dengan aspek-aspek dramatis yang terdapat dalam cerita *randai*. Musik seringkali diciptakan untuk memenuhi kebutuhan dramatis panggung, artinya sebagai pelengkap emosional pada saat-saat penting dalam sebuah karakter lakon. Jika ada musik yang mengiringi dialog, pemain musik terlebih dahulu harus mengetahui kecepatan pengucapan dialog, keheningan gerakan-gerakan yang akan dipakai, sehingga musik dapat sesuai sampai ke hal-hal yang

detail dengan pementasan tersebut. Apabila musik tidak sesuai dengan detail adegan, efek musiknya mungkin akan bertentangan atau ditempatkan pada posisi yang salah. Secara musikal penggarapan alat-alat karawitan dalam *randai*, terdapat tiga cara yaitu:

1. Menghitung jumlah ketukan pada setiap pengulangan, perubahan gerak *gelombang*, atau dapat juga dengan mengambil musik yang telah ada kemudian mencocokkan dengan jumlah ketukan gerak *gelombang* tersebut.
2. Gerak *gelombang* yang tidak mempunyai ritme (ritme bebas) yang tidak dapat ditentukan ketukannya, dapat diiringi dengan dendang yang tidak mempunyai ritme pula, seperti pada dendang *Banda Sapuluah/Palayaran* (dendang yang bersifat *ratok/ratap*).
3. Kalau terjadi perubahan, baik pada gerak *gelombang* maupun gerak musik, harus dengan memberi kode-kode tertentu. Kadang-kadang antara musik dan gerak bersifat kontras, maksudnya gerak yang mempunyai ketukan teratur/terikat diiringi dengan musik yang ketukannya bebas atau sebaliknya.

Dendang berarti lagu, berdendang artinya bernyanyi. Dendang termasuk salah satu seni musik tradisi Minangkabau yang berbentuk vokal (suara yang dihasilkan oleh manusia). Dendang adalah suara yang dilagukan manusia. Dendang ini sangat berfungsi dalam pelaksanaan sebuah *randai*. Suara dendang itu untuk memberi batas peralihan dari adegan satu ke adegan berikutnya dan untuk menjelaskan jalan cerita *randai* yang tidak begitu penting untuk didialogkan antara para tokoh lakon cerita sehingga dengan dendang jalan cerita tidak terputus dan dapat diikuti melalui syair dendang yang dinyanyikan oleh pendendang (orang yang melagukan dendang). Namun, ada juga pendapat lain yang mengatakan bahwa kehadiran dendang dalam *randai* berfungsi sebagai pengatur cerita dari satu adegan ke adegan berikutnya. Jenis dendang yang digunakan dalam *randai* tergantung dari jumlah *legaran* (adegan) cerita *randai*. Sekarang sudah menjadi kesepakatan bagi seluruh seniman *randai* bahwa dendang yang digunakan akan selalu dimulai dengan dendang *Dayang Daini* sebagai dendang persembahan, kemudian dilanjutkan

dendang *Simarantang* untuk *legaran* (adegan) pertama. Dendang untuk *legaran-legaran* di tengah menggunakan dendang bebas, sesuai menurut suasana cerita itu sendiri, dan *legaran* terakhir menggunakan dendang *Palayaran*.

Peranan Dendang dalam Metode TaTuPa

Bentuk penampilan dendang dalam *randai* digunakan untuk menyampaikan sesuatu, dendang sebagai salah satu bentuk karya sastra sebagai sarana komunikasi yang berwujud lisan dan tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan ajaran moral (Wahid, 2017). Selain pesan moral, dendang dapat digunakan untuk menceritakan fenomena yang sedang terjadi, misalnya menyampaikan keadaan dalam perjalanan, keadaan suasana, perpindahan *legaran*, mengatur langkah gerak. Selain pendendang yang mengalunkan dendang yang dibawakannya, juga diikuti oleh *anak randai* (penari *gelombang*) pada setiap baris akhir berdendang secara bersama-sama. Dendang dalam *randai* tidak selalu dibarengi dengan karawitan karena untuk pengatur gerak langkah dapat diiringi dengan dendang saja. Adapun peranan dendang dalam *randai* adalah sebagai berikut:

a. Dendang *pasambahan*

Sebagai penghormatan kepada penonton, *pasambahan* mengawali setiap pertunjukan *randai*, dimaksudkan untuk meminta keridhoan kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga menghaturkan maaf kepada para penonton. Dendang *pasambahan* diambil dari dendang *ratok* yaitu *Dendang Dayang Daini*.

b. Dendang pengatur adegan

Sebelum akting dan dialog masing-masing *legaran* dimulai, terlebih dahulu dengan sebuah *dendang ratok* yaitu *Dendang Simarantang*, yang merupakan dendang untuk memulai *legaran* pertama, sehingga dialog dan akting pada masing-masing *legaran* dapat dilakukan setelah diantarkan oleh sebuah dendang. Setelah dendang berakhir, ditutup dengan "*hep-ta*" (kata seru dalam *randai*) dan *tapuak galembong*.

c. Dendang sebagai penentuan tempat

Semua peristiwa dan kejadian dalam cerita dapat diketahui dan dimengerti melalui dendang,

seperti dalam salah satu cerita *randai* yang lain ketika si tokoh pergi merantau, kisah perjalanannya didendangkan dengan *Ratok Lawang* yang disebut juga dendang penentuan tempat.

d. Dendang sebagai penyampaian cerita

Peristiwa dan kejadian disampaikan melalui dendang, sebagai contoh dalam *Randai Cindua Mato*. Cerita ini diangkat oleh kelompok *Randai Koto Singgalang* Padang Panjang, dengan kisah Puti Bungsu dan anak Bundo Kandung. Kisah dalam cerita ini tidak disampaikan dalam dialog, tetapi dengan dendang.

e. Dendang sebagai penentuan suasana

Cerita *randai* diangkat dari *kaba*, peristiwa, dan kejadian dalam kehidupan masyarakat setempat. Peristiwa dan kejadian dalam cerita ada dua bentuk yaitu tragedi (cerita duka) dan komedi (cerita suka). Cerita yang disajikan berbentuk tragedi, maka dendang yang dibawakan jenis *dendang ratok* (ratap), sebaliknya cerita komedi dengan suasana gembira, maka dendang yang dibawakan bersifat ritmis dan riang.

f. Dendang sebagai penutup cerita

Dalam komposisi karawitan, bila gending akan berhenti, selalu ada tanda henti yang harus dilakukan oleh pengendang pada lagu kalimat tertentu. Akan tetapi dalam penyajian *randai*, hal tersebut dapat diketahui melalui dendang penutup cerita yaitu *Dendang Palayaran*.

Dalam berdendang tidak ada aturan khusus seperti sistem notasi Barat, tangga nada diatonis dan sistem akord. Pada permainan dendang Minangkabau boleh dikatakan tidak ada sistem yang terdapat pada musik Barat yang merupakan aturan-aturan yang baku dan berlaku secara umum (Ediwar, 1989). Meskipun demikian, secara tradisional, dendang Minangkabau mempunyai aturan tersendiri, hanya saja tidak dapat didefinisikan secara jelas seperti yang terdapat pada sistem notasi. Hal itu memungkinkan setiap pendendang mempunyai cara atau gaya tersendiri (*kiek* dan *garinyiek*) dalam berdendang, sehingga munculnya dendang akan memberi warna khas bagi pendendang yang satu dengan pendendang yang lain.

Tiga aspek fundamental pergeleran *Randai* itu terdiri atas: (1) Aspek *Galombang*, yaitu

komposisi gerak berkeliling dalam format lingkaran yang dilakukan 12 hingga 20 orang yang disebut *Pamain Galombang* (salah seorangnya disebut *Tukang Gorai*, pemberi aba-aba) sebagai penanda setiap bagian transisi/sambungan (disebut *legaran tagak*) antarbagian cerita (disebut *legaran duduak*) dalam penceritaan *Randai*. Fungsi utamanya adalah sebagai iringan musikal dari kesatuan gerak dan bunyi yang dilakukan *pamain galombang* dalam komposisi *Galombang*, dengan menabuh kain celana *galemboang*, yang disebut *Tapuak Galemboang*. Selain itu, *pamain galombang* berfungsi membentuk lingkaran sebagai pembatas ruang panggung dan penonton, *choire* (paduan suara) dalam dendang, dan aktor figuran dalam penceritaannya. Basis gerakannya adalah tatanan langkah dalam *silek*, yang dapat dinyatakan bahwa *galombang* merupakan wujud *pseudo* gerak *silek* yang memiliki potensi atraktif dan akrobatik;

(2) Aspek Dendang, yaitu komposisi vokal yang dilakukan oleh dua sampai tiga orang yang disebut *Tukang Dendang*, sebagai wujud menarasikan setiap bagian transisi/sambungan (*legaran tagak*) dalam penceritaan *Randai*. Narasi yang dinyanyikan itu senantiasa berupa bait-bait kalimat yang menggunakan rima dalam format gurindam. Narasi tersebut dinyanyikan dengan metode vokal *Tukang Dendang* yang bergantian saling sambung antarkalimat dalam setiap bait gurindamnya, dan setiap kalimat terakhir di tiap baitnya akan dinyanyikan bersama oleh seluruh *pamain galombang* yang mengiringinya dengan komposisi gerak dan *Tapuak Galemboang*. Praktiknya, aspek dendang dengan aspek *galombang* menjadi kesatuan sebagai bagian transisi/sambungan (*legaran tagak*) dalam penceritaan *Randai*;

(3) Aspek Carito-Buah Kato, yaitu tatanan pemeranan oleh sejumlah *Pamain Carito* (sebutan untuk laki-laki) dan *Biduan* (sebutan untuk perempuan) yang identifikasi utamanya adalah daya tutur (*Buah Kato*) dalam format pantun dan gurindam, sebagai upaya mewujudkan penceritaan (*Carito*) yang telah disusun menjadi bagian-bagian cerita (*legaran duduak*) tertentu. Melalui pilihan daya tutur masing-masing *pamain carito* dan *biduan*, akan dapat dibedakan karakter setiap tokoh yang diperankannya, sesuai tatanan *kato jo baso* dalam

pemahaman komunikasi dan perilaku masyarakat Minangkabau umumnya.

Bertolak dari teori fungsi, Alan P. Merriam membagi fungsi musik setelah menyelidiki gejala yang umum dalam berbagai musik agar dapat diterapkan kepada semua masyarakat, dan nilai fungsi yang dibuat bisa berlaku secara universal. Sepuluh macam fungsi musik dalam masyarakat yaitu : (1) sebagai ekspresi emosional, (2) sebagai kenikmatan estetik, (3) sebagai hiburan, (4) sebagai komunikasi, (5) sebagai representasi simbolis, (6) sebagai reaksi jasmani, (7) sebagai memperkuat penyesuaian dengan norma-norma sosial, (8) pengesahan institusi sosial dan ritual agama, (9) sebagai sumbangan pada pelestarian dan stabilitas kebudayaan, dan (10) sumbangan bagi integritas sosial (Merriam, 1964).

Oleh karena berbagai kepentingan dan tuntutan yang terjadi dalam masyarakat terhadap penggunaan musik, hal itu berdampak pula kepada fungsinya, sehingga fungsi musik pun menjadi bertambah. Berdasarkan perumusan fungsi tersebut, metode *TuTuPa* fungsinya dapat dilihat berdasarkan pemahaman yang terkonsepsi dalam masyarakat Minangkabau, baik melalui pemusiknya dan masyarakat sebagai penyelenggara, atau melalui sebuah pengamatan. Adapun fungsi musik internal dalam pertunjukannya hanya akan terkait dengan beberapa fungsi saja dari sejumlah fungsi yang dikemukakan tersebut, adalah: (1) sebagai ekspresi emosional, (2) sebagai hiburan, (3) sebagai komunikasi, (4) sebagai representasi simbolis, (5) sebagai memperkuat penyesuaian dengan norma-norma sosial, (6) sebagai sumbangan pada pelestarian dan stabilitas kebudayaan, dan (7) sumbangan bagi integritas sosial.

Potongan motif dalam istilah *new music* disebut *interlocking* yang dibawakan dalam motif-motif ritme, yang dimainkan oleh instrumen talempong dasar, *talempong pacahan*, dan *talempong paningkak*. 'Pola-pola ritme' yang dimainkan dalam musik talempong dapat dipahami sebagai sebuah simbolisasi masyarakat Minang dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki kebiasaan hidup tolong menolong. Masyarakatnya selalu berpedoman pada kebiasaan-kebiasaan yang telah digariskan sebelumnya oleh para pendahulu mereka. 'Motif ritme'

yang bersahut-sahutan merupakan simbol ekspresi kehidupan bagi masyarakat penyelenggara dan bagi pemain musik yang membawakannya secara berkesinambungan. 'Motif ritme' yang dibawakan oleh instrumen 'gendang dan tambourin,' merupakan simbolik atau gambaran bahwa masyarakat Minang dalam hidupnya selalu dituntun dengan sunnah Nabi dan kitab suci Al-Qur'an, sesuai dengan filosofi *adaik basandi syara' – syara' basandi kitabullah*. Hal ini dijelaskan oleh Al-anbiya bahwasanya musik di pesantren yang dipresentasikan sebagai sebuah ideologi. Perdebatan ideologi tentang membolehkan dan melarang musik masih diargumentasikan sebagai manifestasi ideologi sebuah instansi pendidikan berbasis agama Islam (Al-anbiya Dzulfikar, Aquarini Priyatna, 2018).

Jumlah birama lagu-lagu yang dimainkan tidak selalu sama dalam setiap pertunjukan *Galombang Randai*, biasanya disesuaikan dengan konteks pertunjukan saat itu. Penyesuaian situasi dan kondisi dapat pula diartikan bahwa masyarakat Minangkabau adalah masyarakat yang dinamis atau masyarakat tidak kaku, masih menerima masukan-masukan demi untuk kebaikan. Secara umum, hal ini dapat diartikan sebagai usaha penjajagan, maksudnya sebagai suatu pengalaman mengenai cara menangkap objek-objek dari luar termasuk di dalamnya cara berpikir imajinasi, merasakan, dan meresponsikan, kemudian untuk selanjutnya objek tersebut diwujudkan melalui gerak (Sumandiyo, 1983). Jadi eksplorasi di dalamnya merupakan langkah penjajagan pada objek-objek alam, tema, dan gerak. Penjajagan objek alam pada garapan tari ini dimulai dengan pengalaman-pengalaman yang melibatkan kesadaran secara penuh dalam memandang suatu objek. Pengalaman tersebut timbul dalam diri penata dan juga pengalaman mengamati suatu lingkungan yang menempatkan manusia sebagai objeknya karena dihadapkan pada berbagai macam persoalan yang kadangkala manusia sebagai makhluk Tuhan walaupun berakal tetapi juga mempunyai keterbatasan dalam berpikir. Selain pengamatan, juga dilakukan dengan penjajagan gerak. Sebelum menemukan gerak yang sesuai dengan garapan, penata berusaha menyatukan diri dengan suatu hal yang mampu merespon rangsangan terhadap tema garapan yang

akan disajikan. Dari pengamatan tersebut kemudian dicoba untuk dilahirkan ke dalam sebuah estetika yang membentuk *NeoRandai* dengan menggunakan metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*.

Improvisasi dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* merupakan usaha untuk mencari dan mendapatkan kemungkinan gerak yang menghasilkan bunyi, seperti *hentakan kaki, tapuak galembong, petiak jari, tapuak dada*. Setelah membaca, melihat, dan merasakan hal yang terkandung dalam cerita yang akan digarap, penata berusaha untuk mentransformasikan hasil eksplorasi tersebut ke dalam bentuk gerak yang nyata untuk kemudian gerak-gerak tersebut digunakan ke dalam *NeoRandai* yang akan disajikan. Tahap improvisasi ini bersifat sementara namun sudah terwujud pada bunyi-bunyi dari gerak yang dilakukan oleh pemain *Randai* sesuai dengan motivasi pada konsep ide yang akan disajikan. Dari kualitas gerak yang diperoleh, berdasarkan imajinasi, musik yang dihasilkan dari gerak pemain tersebut dijadikan dasar untuk terciptanya gerak ekspresif sesuai dengan tujuan yang dimaksud. Hasil pencarian dan penciptaan gerak-bunyi dicoba untuk diungkapkan, baik melalui pola gerak maupun emosinya yang disesuaikan dengan sebuah garapan yang ditata. Oleh sebab itu, hasil improvisasi ini akan mempermudah dalam tahap selanjutnya.

Seorang penari dituntut kepekaan reflektivitas (improvisasi yang terlatih) dalam sikap siaga dan luwes terhadap segala kemungkinan, sebagaimana sikap penari tradisi. Oleh karena itu, untuk mencapai kedalaman rasa dianjurkan untuk melakukan latihan-latihan sendiri dalam mengasah kepekaan diri dengan berimprovisasi yang berangkat dari gerak dan suasana tari tradisi. Pengalaman tari sangat diperlukan dalam proses koreografi kelompok. Melalui improvisasi metode *TaTuPa* diharapkan para penari mempunyai keterbukaan yang bebas untuk mengekspresikan perasaannya lewat media gerak. Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya improvisasi. Pendekatan

seperti itulah yang dilakukan dalam melatih dan meningkatkan kepekaan penari, baik terhadap gerak, maupun musikalitas yang terkandung dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*. Improvisasi memberikan latihan yang luas dalam menemukan dan menyisihkan frase-frase tari, memahami otot-otot syaraf, frase-frase gerak, dan dalam menanggapi gerakan penari-penari lain. Hal ini merupakan cara menjelajahi gerak secara kreatif dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*, suatu cara untuk menemukan dan membuat variasi gerak tubuh penari karena improvisasi dapat menjadi sesuatu yang berharga. Hal ini dipertegas juga oleh Hawkins melalui tahap-tahap yang disebut *exploration, improvisation, dan forming* (Hawkins, 1988). Bahwasannya karya cipta dalam bidang seni mengandung pengertian kreativitas, penemuan, dan inovasi. Namun, logika dan daya nalar mengimbangi emosi dari waktu ke waktu dalam kadar yang cukup tinggi (Sukistono, 2017). Dalam menentukan bentuk garapan *NeoRandai*, penata berusaha untuk mewujudkan suatu komposisi musik yang dinamika disusun berdasarkan pengaturan dan pengolahan aspek-aspek komposisi, antara lain: variasi, keharmonisan, kontras, pengulangan, transisi, keseimbangan, pengembangan logis, dan kesatuan. Dengan demikian, metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* merupakan keserasian garap dengan adanya perpaduan ruang, gerak, dan waktu, serta emosi yang menyatu dalam sebuah garapan. Dengan melewati batas ruang dan waktu, musik dapat mendefinisikan dirinya sendiri tanpa bantuan seni lainnya (Daryana, 2019).

Eksplorasi Musik Internal oleh Pemain Galombang NeoRandai

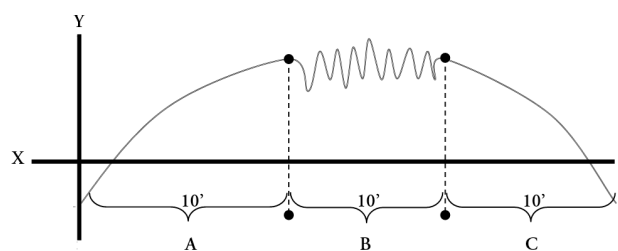
Ada beberapa cara kemungkinan yang dapat dilakukan untuk mendapatkan atau menemukan originalitas musik yang dihasilkan oleh gerak pemain *galombang NeoRandai* dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*. Berbagai kemungkinan tersebut berupa pemahaman berbagai macam bentuk gerak yang kemudian mesti dieksplorasi atau dijelajahi kembali agar kemungkinan-kemungkinan penemuannya dapat dijangkau menjadi lebih luas.

Bagian A

Bagian ini merupakan bagian awal dalam *NeoRandai*, yakni penggambaran awal dalam alur cerita ini, yang berisi tentang kesan fenomena waktu *matohari tabanam*, yaitu ketika matahari terlihat memerah di sebelah barat, dan manusia mulai mengakhiri aktivitasnya. Hal ini ditunjukkan dengan durasi ± 10 menit yang diaplikasikan dengan gerak bentuk tubuh yang berbeda-beda, vokal yang terkesan datar akan tetapi terdapat motif kanon, kanonis di dalamnya, dan penambahan bunyi dari beberapa instrumen dengan dinamika perlahan naik.

Bagian B

Bagian ini merupakan bagian yang paling inti dalam *NeoRandai* ini, yakni penafsiran dari fenomena *waktu tahaniang*. Bagian ini merupakan waktu yang terkesan tenang akan tetapi terdapat kesibukan atau aktivitas yang padat, yang kemudian diharapkan audiens mampu merasakan, menafsirkan, dan membayangkan mitos yang dipercayai pada *waktu haniang* ini dengan menafsirkan adanya perubahan waktu antara 17:30 sampai dengan 18:30. Pada waktu tersebut terjadi fenomena alam yang menurut istilah Sunda adalah *sareupnalsandekala*. Dalam kepercayaan adat Sunda, fenomena ini merupakan perubahan sekalipun hanya sebentar tetapi memiliki pengaruh buruk terhadap kesehatan, terutama terhadap anak-anak, baik kesehatan fisik maupun jiwa dan dipercayai juga sebagai waktu keluarnya *jurig/ririwa* (hantu). Bagian ini memerlukan durasi ± 10 . Fenomena tersebut diaplikasikan dalam bentuk musik internal dan eksternal yang memaksimalkan permainan dinamika yang tidak beraturan, pengolahan warna



Keterangan:

Y = Dinamika (dinamika yang digunakan pada *NeoRandai* terdiri atas 3 bagian, yaitu naik, tidak beraturan, turun).

X = Durasi waktu (bagian A ± 10 menit, Bagian B ± 10 menit, Bagian C ± 10 menit).

Gambar 1. Struktur komposisi grafik musikalitas *NeoRandai*.

bunyi, dan pengeksplorasian bentuk vokal yang halus/pelan dan kasar/keras. Permainan bunyi ini dilakukan oleh beberapa karakter, kemudian dinamika perlahan turun.

Bagian C

Bagian ini merupakan bagian akhir dalam *NeoRandai*. Bagian ini lebih cenderung mengarah pada keheningan sebagai bentuk atau penggambaran dari berakhirnya fase dari *matohari tabanam* menuju *wakatu haniang* dan terakhir *wakatu lalok*.

Skema atau grafik (1) tersebut menjelaskan alur cerita dari bagian awal sampai dengan bagian akhir. Bentuk grafik tersebut merupakan hasil interpretasi dari sebuah lingkaran penuh, jika dilihat bahwa sebuah lingkaran tidak memiliki titik awal dan titik akhir. Lingkaran merupakan ciri khas pertunjukan *Randai* yang dimainkan dari awal sampai akhir dengan pola rantai tunggal yaitu selalu melingkar. Lingkaran ini juga memiliki simbol dan makna sebagai putaran atau rotasi karena waktu terus berputar. Grafik tersebut sebagai bentuk lingkaran yang tidak sempurna atau setengah lingkaran. Hal ini dikarenakan oleh alur cerita yang tidak mengambil waktu seutuhnya, tetapi dalam artian hanya beberapa titik waktu saja yang diangkat dalam cerita *NeoRandai*.

Banyak cara yang dapat dilakukan dalam penggambaran gerak atau eksplorasi gerak dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*. Untuk merealisasikan gerak dari imajinasi yang masih abstrak dapat dirangsang dengan berbagai cara, antara lain: (1) Persepsi langsung, seperti badai di tengah laut, suara menangis, tertawa, teriakan, anak-anak bermain, langit berbintang, jalan raya di tengah kota, kursi malas; (2) Sensasi Kinetik, seperti tegang kendor, rasanya berlari cepat, memalu paku, susu yang berbuih, meniup balon, berlayar di tengah badai, berjalan di angkasa luar; (3) Sense Memori (kenangan indera), seperti di tengah hari yang panas dan lembab, terkunci di sebuah kamar yang kecil dan gelap, larut malam di tempat asing dan suram, merasakan kertas amplas, mandi dengan air sedingin es; (4) Laku alamiah dan gesture, seperti gerak berpindah tempat manusia atau binatang, burung terbang, ayam jantan berkokok, pekerja

mesin bubut, macan tutul merunduk, di atas skateboard; (5) Reaksi spontan dalam situasi dramatis; (6) Sikap-sikap stereotip; (7) Gerakan keseharian; (8) Hubungan sosial; (9) Respon terhadap kata kerja; (10) Fungsi, wujud, dan merasakan benda-benda di sekitar; (11) Sejarah, legenda, kejadian, atau figur literer; (12) Topik keseharian, komik, judul berita; (13) Percakapan sampai dengan gosip; (14) Upacara Sosial; (15) Interpretasi sebuah pokok masalah. Paradigma baru dalam proses kreatif yang terus memberikan perubahan bentuk terungkap dalam aliran *in and out actions* yang diciptakan oleh tubuh dan berbagai bentuk ekspresi seni yang lain. Lebih jauh konsep estetika *aparapa* dan metode *TaTuPa* memiliki benang merah fenomena global yang sudah mulai dirintis dan ditunjukkan dengan sesuatu yang disebut dengan demokratisasi seni (Rustiyanti, Sri. , Listiani, Wanda, 2017).

Dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)*, penata memerlukan kegiatan *research* dalam eksplorasi penjelajahan gerak sebelum membuat sebuah karya garapan tari. Semua pendukung penari perlu merasakan kebersamaan untuk menghayati nilai tradisional dengan melakukan observasi di lapangan, yaitu secara bersama-sama ke tempat tumbuh kembangnya tari tradisi tersebut. Pengalaman yang diperoleh dari studi tersebut sejauh yang terserap secara sadar ataupun tidak, berpengaruh besar dalam proses garapan (Soedarsono, 1999). Dengan demikian, menurut Saini K.M, untuk menjadi seniman seseorang perlu memiliki beberapa kecenderungan, yaitu:

Pertama, ia harus memiliki minat yang besar terhadap kehidupan, atau dengan kata lain kesadarannya senantiasa terbuka pada gejala dan realitas yang ditemukannya dalam kehidupannya itu. Kedua, ia pun cenderung bersifat obsesif. Kesadarannya cenderung terlibat secara menukik (pekat, kental, intens) dengan gejala atau realitas yang menyinggung kesadarannya itu. Hasilnya ialah didapatnya pengalaman yang kental pula tentang gejala atau realitas yang digelutinya itu. Ketiga ia memiliki kecenderungan untuk mengungkapkan apa yang dialaminya. Artinya ia memiliki kecenderungan yang kuat yang mendorongnya untuk mencipta karya seni atau kreatif (Saini, 2001).

Output dari metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* tersebut tersimpan pada masing-masing pribadi penari berupa rasa musikalitas yang muncul seiring dalam proses garapan *NeoRandai* yang menghasilkan bunyi dari para pemain *Randai* itu sendiri. Hasilnya membentuk karakteristik penari dalam menyikapi nuansa yang diinginkan oleh koreografer dan sekaligus membentuk ciri gerak yang membantu dalam melakukan eksplorasi gerak dan bunyi. Selain itu, hal yang cukup efektif dalam pengembangan gerak adalah penekanan penari yang diberi acuan bahwa kesadaran jiwa para penari saat melakukan gerak mengacu, misalnya kepada jiwa seorang pendekar Minangkabau. Sifat jantan dari tarian Minang itu mungkin disebabkan oleh, *pertama*, pada awalnya semua tarian dilakukan oleh laki-laki; dan *kedua*, *Randai* menjadi milik *nagari-nagari* yang lahir bersama pencak dalam satu kandungan (Sedyawati, 1981). Kepekaan reflektivitas metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* dengan merasakan *rasa gerak* dan *rasa bunyi* dengan melakukan latihan-latihan sendiri dalam mengasah kepekaan diri dengan berimprovisasi yang berangkat dari gerak dan suasana *NeoRandai*. Penari dalam kebebasan berekspresi, eksplorasi, dan improvisasi dengan melalui beberapa tahap, seperti mendengar, mengalami, dan melakukan gerak-gerak yang menghasilkan bunyi yang dibangun dari tubuh penari itu sendiri (Rustiyanti, 2016).

Memahami kreativitas bukan berarti kebebasan yang sebebas-bebasnya, memang aktivitas tersebut merupakan kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi dari kebebasan manusia sebagai individu (Sumardjo, 2010). Seniman yang kreatif selalu ingin terus menghasilkan karya seni, dirinya selalu dalam kondisi gelisah, kacau, kritis, gawat, mencari-cari, melakukan eksperimen berulang-ulang untuk menemukan sesuatu yang baru bahkan belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah dipelajarinya. Proses kreatif merupakan tindakan yang dilakukan oleh seniman untuk mewujudkan suatu karya seni dan hasilnya bermakna dalam kehidupan manusia. Kreativitas seni berhubungan dengan daya imajinasi dan interpretasi yang luhur dalam seluruh jiwa seorang seniman, yaitu manusia sebagai individu memiliki kebebasan untuk memilih

tindakan, menentukan sendiri nasib atau wujud dari keberadaannya dan bertanggung jawab atas segala pilihannya sebagai 'aktualisasi diri' (Muhibar, 2015). Menurut *teori humanistik* yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom dan Krathwohl dalam bentuk *Taksonomi Bloom* yang terkenal itu bahwa teori ini harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Seluruh kemampuan jiwa, meliputi: aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif (Irawan, 1997). Ketiga aspek ini, menjadi hal yang sangat penting dalam mengaplikasikan metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* harus melebur menjadi satu kesatuan dalam penjelajahan gerak.

Aspek kognitif tampak pada kemampuan yang dimiliki oleh seniman dalam hal pengetahuan, wawasan, pemahaman konsep-konsep seni, pada umumnya, serta konsep seni tari dan seni music, khususnya (konsep koreografi, komposisi dan sebagainya). Aspek psikomotor tampak dalam kemampuan seniman dalam eksplorasi dan penjelajahan gerak, melakukan gerak, memilih dan menyusun gerak dalam satu kesatuan karya. Aspek afektif tampak dalam hal kemampuan menanggapi berbagai fenomena yang terjadi dalam sekelilingnya, dan lebih luas lagi dalam kehidupan manusia itu yang sarat akan berbagai permasalahan, juga tampak dalam hal berkesenian atau sikap integritas. Ketiga aspek ini melebur dalam seluruh kemampuan jiwa, dan merupakan sesuatu yang sangat diperlukan oleh seorang seniman. Meskipun pada proses penciptaan karya pada awalnya dapat terjadi proses *mimemis*, merujuk pada karya-karya sebelumnya adalah hal yang mungkin terjadi dan tidak dapat dipungkiri, dari mulai merujuk kemudian mengembangkan kemungkinan baru, temuan baru, kreasi baru, mungkin saja berasal dari proses mengutip idiom-idiom sebelumnya (Piliang, 2016).

Penjelajahan atau eksplorasi gerak berdasarkan metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* dalam perkembangan tari kontemporer Minang tidak dapat terlepas dari pengaruh, baik bersifat eksternal maupun internal yang akan menentukan arah, bentuk, strategi dan ekspresi di dalamnya. Secara eksternal, contohnya adalah perkembangan *cultural studies* (CS) di Eropa sebagai sebuah disiplin atau

tran-disiplin baru, yang telah membawa berbagai isu politik kebudayaan kontemporer ke Indonesia, seperti isu feminisme, multikulturalisme, subkultur, pos-kolonialisme, anti-rasisme dan ekologi. Menurut Yasraf Amir Piliang, CS merupakan sebuah disiplin, sedangkan tulisan lain menganggap CS tidaklah bisa dipandang sebagai sebuah disiplin, karena CS hanyalah istilah kolektif untuk kegiatan intelektual yang beragam dan sering bersitegang, menggeluti banyak persoalan, serta terdiri dari banyak posisi teoritis dan politik yang berbeda-beda. CS bergerak dari disiplin satu ke yang lainnya, dari metodologi ke metodologi sesuai minat dan motivasi. Oleh karena itu, tidak mengherankan bila CS dianggap sebagai 'anti disiplin', suatu kegiatan intelektual yang tidak mengikat diri dalam suatu disiplin yang telah terlembagakan. Seperti halnya, konsep 'Nyari' dalam ranah estetika pedalangan Sunda (Cahya, 2018).

Kehidupan budaya, pada saat ini, terjadi di antara dua kekuatan, yaitu kekuatan konservasi dan kekuatan progresi, dua kekuatan yang tidak dapat dihindarkan. Di lain pihak, muncul keinginan untuk melestarikan, di sisi lain, muncul keinginan untuk maju. Kebudayaan tidak sekedar revolusi, yang mengharuskan satu musnah untuk diganti dengan yang baru. Meminjam pendapat Claire Holt yang menyebutkan bahwa kehadiran unsur-unsur baru dalam rangkaian kesatuan pertumbuhan budaya tidak berarti unsur-unsur budaya yang ada sebelumnya menghilang. Antara unsur budaya lama dengan unsur budaya baru dapat saja hidup berdampingan, berbaur atau bahkan saling tumpang tindih (Soedarsono, 1991). Kehidupan budaya akan selalu mengalami proses akulturasi, memang tidak bisa ditawar-tawar lagi selama manusia masih menghendaki munculnya sebuah karya. Akulturasi merupakan proses yang terjadi pada satu kelompok manusia dengan satu kebudayaan tertentu karena mengalami pegerasan nilai. Pengaruh kebudayaan asing lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian itu sendiri

Ada pendapat tentang penerimaan budaya baru merupakan derita dan serba tidak menentu, mendatangkan rasa tidak senang dan merasa cara hidup tradisionalnya terancam, sebab sedikit ba-

nyak terjadi perubahan. Uraian tersebut terungkap dalam buku *Teknologi dan Dampak Kebudayaan* (Toynbee, 1987). Masalah ini tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi dalam kebanyakan masyarakat Indonesia atau boleh dikatakan tidak setuju atau bahkan berlawanan dengan pendapat tersebut karena pada prinsipnya pengaruh dari luar masuk ke Indonesia bukan mengubah secara total cara hidup atau nilai budaya dalam masyarakat Indonesia. Dengan kata lain, hal tersebut tidak mengubah seluruh aspek kehidupan yang ada dalam masyarakat, melainkan justru menambah segi-segi baru kepadanya. Unsur-unsur budaya luar masuk ke dalam kebudayaan penerima dengan tidak sengaja dan tanpa paksaan. Masuknya kebudayaan ini sesuai dengan istilah dari Ilmu Sejarah, disebut *penetration pacifique*, berarti 'pemasukan secara damai' (Koentjaraningrat, 1990). Masuknya unsur kebudayaan dapat dilakukan melalui dua cara, yakni *penetration pasifique* dan *penetration violante* (Rohmawati, 2018). Perubahan kebudayaan itu diisi, baik dengan penemuan baru di dalam kebudayaan sendiri maupun dengan sarana, ajaran, adat dan sikap yang ditemukannya dalam kebudayaan lain. Kebudayaan berkembang dari dalam dan oleh pengaruh dari luar. Proses pertemuan dua kebudayaan kemudian mewujudkan sebuah budaya baru. Proses ini biasanya diistilahkan dengan akulturasi. Suatu kebudayaan akan terus bergerak dinamis seiring dengan perkembangan kebutuhan manusia pelakunya. Beberapa ahli mengatakan bahwa suatu kebudayaan akan tetap hidup jika terus dipelihara oleh masyarakatnya, namun juga perlahan mati jika tidak disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan zaman (Fadhilla, 2019).

Globalisasi memang tidak terelakkan. Namun kuatnya pengaruh globalisasi, di sisi lain pasti ada kekuatan lain sebagai proses seleksi, pemilihan, penyaringan, adopsi, penolakan, pertukaran dan pengaruh inter-kultural yang kompleks. Hal ini diharapkan dapat menciptakan sebuah hubungan yang saling menguntungkan *'symbiosis mutualistis'* dengan budaya tertentu yang positif, konstruktif dan produktif bagi perkembangan budaya lokal. Begitu pula dengan perkembangan tari kontemporer Minang yang juga tidak lepas dari kepungan globalisasi. Tari kontemporer

yang ada di dalam paradigma lama, yakni suatu kebudayaan baru yang sedang dibentuk, jelas belum memiliki sendi-sendi yang kokoh. Dalam persaingan kebudayaan, sendi yang demikian cepat goyah dan ditinggalkan. Proses globalisasi bukanlah proses penyeragaman budaya. Proses globalisasi adalah mengglobalnya suku-suku (*tribe*) tertentu. Suku-suku yang mengglobal tersebut akan tetap memelihara identitasnya. Dengan demikian pada proses *global-tribes* tersebut faktor identitas sangat berperan. Hanya suku atau masyarakat yang memiliki identitas yang kuat dan lentur mampu bertahan dan menjadi subjek di dalam proses globalisasi (Esten, 1999).

Dalam hal ini, terlihat bahwa telah terjadi suatu *difusi* konsep tari modern masuk dalam *NeoRandai*, namun tetap menunjukkan ciri atau identitas tari Minang. Dalam masyarakat, menakar identitas dapat dipantau melalui tiga bentuk, yaitu *identitas budaya*, *identitas sosial*, dan *identitas pribadi* (Liliweri, 2002). Identitas budaya muncul karena seseorang itu merupakan anggota dari sebuah kelompok etnik tertentu, salah satunya dengan selalu mengidentifikasi orang Minang sebagai orang Islam, sedangkan identitas sosial adalah akibat dari keanggotaan dalam suatu kelompok kebudayaan. Identitas ini dapat berdasarkan umur, gender, pekerjaan, kelas sosial, dan agama. Berdasarkan umur, orang-orang muda umumnya sangat energik, cepat marah, tidak hati-hati, dan kurang sabar, sebaliknya; orang tua lebih sabar, lebih bijaksana, dan lebih lamban. Berdasarkan gender laki-laki berfikir lebih rasional dari pada perempuan yang lebih kuat perasaannya. Adapun identitas pribadi lebih berdasarkan pada keunikan karakteristik pribadi seseorang.

Penutup

Proses kreatif dalam metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* dalam menuangkan ide penciptaan tari kontemporer, terlebih dahulu mencari konsep garap yang menjadi landasan dalam berkarya. Melalui rangsangan daya kreativitas dan fase perencanaan, selanjutnya dapat memulai proses garap dengan cara *step by step* dari pencarian idiom-idiom gerak, fase pengolahan, pengembangan hingga

pada tahap penyusunan. Setelah terdapat perwujudan dari yang diimajinasikan menjadi realita atau konsep garap berkembang menjadi proses garap, selanjutnya memikirkan koreografi, kostum dan iringan tari. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan yang matang, baik dari penari maupun pemain musik semua diterapkan dengan segala aspeknya.

Proses ini banyak ditemui pada seniman-seniman muda yang tidak lagi terikat pada kelaziman-kelaziman yang sudah dianut sekian lama. Mereka bosan dengan kelaziman dan ingin keluar dari *frame* yang ada. Gejolak muatan emosi tidak dapat dibendung, bagaikan air yang terus mengalir mencari tempat yang lebih rendah menuju suatu muara bebas. Demikian pula halnya dengan ide dan kreativitas seniman-seniman muda yang terus ingin berkarya menghasilkan karya-karya yang kontemporer. Pandangan statis dapat mematikan kreativitas. Hal yang menjadi tantangan pada akhirnya adalah masalah kreativitas. Para seniman hidup dalam dua dunia, yaitu dunia tradisi yang pekat dan mengikat (yang tidak sepenuhnya lagi didiami) dan dunia modern yang luas dan bebas (yang belum sepenuhnya terbentuk) untuk mengekspresikan diri dengan idiom-idiom yang sesuai dengan kebutuhan sekarang.

Metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* yang berada dalam ruang multidimensi yang terjadi saat ini menimbulkan konsekuensi yang besar terhadap perkembangan tari Minang yang kini berada di antara dua arah perkembangan dengan segala harapan yang ada di dalamnya, yaitu: di satu pihak, 'keaslian'; dan di pihak lain, akibat pengaruh perkembangan budaya global yang didukung oleh perkembangan konsep, ideologi, sains dan teknologi mutakhir. Hal ini memang tidak terhindarkan dari kehidupan kultural masyarakat Indonesia yang pada tingkat tertentu dapat mengubah gaya hidup seseorang. Dari hasil penafsiran tersebut diterjemaahkan pada beberapa unsur musik yang di antaranya terdapat tempo dan birama.

Kepustakaan

Al-anbiya Dzulfikar, Aquarini Priyatna, M. (2018). Representasi Musik Sebagai Sebuah Ideologi

- di Pesantren Dalam Film Baik-Baik Sayang. *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 10(3), 403.
- Bandem, I Made, Murgiyanto, S. (2000). *Teater Daerah Indonesia*. Denpasar: Kanisius.
- Cahya. (2018). Menyoal Tentang Daya Ekspresi Garap Pertunjukan Seorang Dalang Dalam Upaya Membangun Komunikasi estetika Pada Pertunjukan Wayang Golek. *Etnika: Jurnal Budaya*, 2(2), 46.
- Daryana, H. A. (2019). Transformasi Musik Arumba: Wujud Hibriditas Yang Mengglobal. *Panggung: Jurnal Seni & Budaya*, 29(1), 57.
- Dibia, I. W. (2002). *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: MSPI.
- Ediwar. (1989). *Naskah Randai Siti Dablia*. Padang Panjang: ASKI.
- Esten, M. (1999). *Desentralisasi Kebudayaan*. Bandung: Angkasa.
- Fadhilla, S. N. (2019). Akulturasi dan Perubahan Budaya Ritual Misalin di Cimaragas Ciamis. *Etnika: Jurnal Budaya*, 3(1), 79.
- Geriya, W. (1996). *Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal, Nasional, Global*. Denpasar: Upada Sastra.
- Hardjana, S. (2002). *Corat-corek Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Harini, Y. N. A. (2018). Keterdidikan Perempuan Sunda Dalam Cerita Nini Anteh. *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 10(3), 455.
- Hawkins, A. M. (1988). *Creating Through Dance*. New Jersey: Princeton Book Company.
- Irawan, P. dkk. (1997). *Teori Belajar, Motivasi, dan Keterampilan Mengajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri, A. (2002). *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKIS.
- Muhibar, N. (2015). Pencapaian Aktualisasi Diri Dalam Film Dokumenter. *Layar: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam*, 2(1), 19.
- Murgiyanto, S. (2002). *Kritik Tari: Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Naim, M. (1984). *Merantau: Pola Migrasi Suku Minangkabau*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Piliang, Y. A. (2016). Fenomena Intertekstualitas Fashion Karnaval di Nusantara. *Panggung: Jurnal Seni & Budaya*, 26(4), 436.
- Rohmawati, N. (2018). Cokok Sebagai Pengaruh Penetration Pacifique Etnis Tionghoa di Betawi. *Etnika: Jurnal Budaya*, 2(1), 30.
- Rustiyanti, Sri. , Listiani, Wanda, A. I. (2017). Visualisasi Tando Tabalah Penari Tunggal dalam Photomotion Pertunjukan Rampak Kelompok Tari Minang. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 32(2), 222.
- Rustiyanti, S. (2014). "Musik Internal dan Eksternal dalam Kesenian Randai." *Resital, Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2 Agustus), 152–162.
- Rustiyanti, S. (2016). *Estetika Alua Patuik Raso Pareso Penari Tunggal dan Kelompok dalam Tari Minang: Laporan Penelitian Hibah Kompetensi*. Jakarta.
- Saini, KM. (2001). *Taksonomi Seni*. Bandung: STSI Press.
- Sapentri, E. (2017). Male Gaze dan Pengaruhnya Terhadap Representasi Perempuan dalam Lukisan Realis Surealis Karya Zaenal Arifin. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 29–35. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1692>
- Sedyawati, E. (1981). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Soedarsono, R. . (1991). *Seni di Indonesia: Kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Soedarsono, R. . (1999). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI.
- Storey, J. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop*. Yogyakarta: Qalam.
- Strinati, D. (2003). *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Sukistono, D. (2017). *Revitalisasi Wayang Golek Menak Yogyakarta dalam Dimensi Seni Pertunjukan dan Pariwisata*.
- Sumandiyo, Y. H. (1983). *Pengantar Kreativitas*

- Tari*. Yogyakarta: Proyek Pengembangan IKJ Sub Bagian Proyek ASTI Departemen P & K.
- Sumardjo, J. (2010). *Estetika Paradoks*. Bandung: STSI Sunan Ambu STSI Press.
- Susanto, A. A. (2017). Fotografi adalah Seni: Sanggahan terhadap Analisis Roger Scruton mengenai Keabsahan Nilai Seni dari Sebuah Foto. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 49–60.
- Tagor, A. V. (2016). Konsep Karya Penyutradaraan Film Dokumenter Harmoni Angklung. *Layar: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam*, 3(2), 99.
- Toynbee, A. J. (1987). Psikologi Perjumpaan Kebudayaan-kebudayaan. In Y. B. Mangunwijaya (Ed.), *Teknologi dan Dampak Kebudayaanannya* (p. 88). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Tsuyoshi, K. (2005). *Adat Minangkabau dan Merantau Dalam Perspektif Sejarah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wahid, N. A. (2017). Ajaran Moral Dalam Lirik Lagu Dolanan Anak. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 32(2), 173.