

MAKNA SIMBOLIK RANDAI SEBAGAI KESENIAN MASYARAKAT MINANGKABAU DI KOTA PAYAKUMBUH PROVINSI SUMATERA BARAT

By: Deria Pradana Putri
Email: deriapradana@gmail.com
Counsellor: Dr. Noor Efni Salam, M.Si

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Manajemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau, Pekanbaru
Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12.5 Simpang Baru Pekanbaru 28293
Telp/Fax. 0761-63272

ABSTRACT

Randai is one of traditional culture of Minangkabau people. There are symbolic aspect in art of randai with special meaning that is represented by clothing, musical instruments in art of randai, movements in randai. The purpose of this research was detemining the meaning of symbolic situation, the product of social interaction, and the interpretative of randai as art of Minangkabau people in Payakumbuh City.

This research used qualitative methode by simbolic interaction approach. Informan of this research is randai's trainer, randai's playeras well as the figure of Minangkabau society who were selected by using purposive technique, and society in Payakumbuh City were selected by using accidental technique. Data collection technique used observation, interview and documentation.

The result of research showed that simbolik situation meaning of randai as art of Minangkabau society in Payakumbuh City include physical objects such as costumes (Minangkabau costumes) and musical instrument in randai (Saluang, talempong, gandang, and bansi) with special meaning in every part while the social objects from art of randai include the movements of randai's players (galombang dance and pencak silat), song on art of randai and social object based the message of randai which also has special meaning. The meaning of social product's interaction includes the meaning of randai from the players' side where the players interpret randai has culture and self protection's value, from the trainer's side randai has culture, religion, custom and art value, from the figure of Minangkabau people's side randai has culture, history, unifying tool, custom, education, religion and art value and from Minangkabau people's side randai has culture and art value. Interpretation's meaning of randai include the closed action and the opened action. The closed action include internal and external motivation of randai's players, and both of pleasure and proud to be a part of randai. The opened action of randai's players include the expression of all players and the attitude of randai's players who were always compact and have a good teamwork.

Keyword: Symbolic Meaning, Randai, Symbolic Situation, The Product of Social Interaction, Interpretation

PENDAHULUAN

Randai merupakan kesenian anak nagari yang sarat akan pesan-pesan moral dalam penyampaian. *Randai* dimainkan secara berkelompok dengan membentuk lingkaran. *Randai* sering dibawakan pada acara-acara adat Minangkabau (Sumatera Barat) seperti upacara pengangkatan penghulu, upacara perkawinan dan acara lainnya. *Randai* adalah suatu kesenian khas dari Minangkabau yang merupakan penggabungan dari kesenian khas lainnya, seperti seni musik, seni tari, pencak silat dan teater. *Barandai* berarti bakaba (bercerita). Biasanya dialog yang terdapat dalam permainan *randai* merupakan syair atau gurindam yang berisi nasehat-nasehat bagi yang menyaksikannya. Akan tetapi lama kelamaan, *randai* pun dipersembahkan dengan menampilkan tokoh cerita yang berlatar belakang kepada kehidupan sehari-hari di Minangkabau.

Kesenian *randai* ini dalam ceritanya mencerminkan kehidupan masyarakat Minangkabau sendiri. Begitu juga dengan gerakan silat yang digunakan biasanya merupakan gerakan silat dari daerah setempat. Masing-masing pemain saling berbalas syair, pantun, petatah-petitih, ataupun gurindam. Biasanya pemain *randai* yang memerankan tokoh utama akan berada ditengah sambil dikelilingi oleh pemain lainnya. *Randai* adalah kesenian teater yang diselenggarakan tanpa panggung, tanpa dekorasinya, karena pada dasarnya memang dilakukan di alam terbuka, sehingga rakyat pun bisa menyaksikannya.

Nilai-nilai budaya merupakan sesuatu yang penting karena budaya merupakan hal yang sangat penting dan harus dilestarikan oleh masyarakat yang bersangkutan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan arus modernisasi menyebabkan secara perlahan budaya yang ada di Sumatera Barat dan daerah lain mulai terkikis. Masuknya budaya asing ke Indonesia termasuk Sumatera Barat telah menyebabkan masyarakat mengadopsi budaya asing dan melupakan budaya lokal.

Kesenian *randai* merupakan salah satu kesenian asli Minangkabau yang

sudah mulai dilupakan oleh masyarakat terutama para pemuda Minangkabau. Kesenian *randai* telah mulai digantikan dengan budaya-budaya modern yang dinilai lebih *up to date* oleh masyarakat Minangkabau. Acara dan upacara adat yang dulunya dimeriahkan oleh kesenian *randai*, saat ini lebih sering dimeriahkan kesenian modern seperti *keyboard* dan *organ*. Padahal kesenian *randai* mengkomunikasikan pesan-pesan moral dan menggambarkan bagaimana kehidupan masyarakat Minangkabau sendiri. Dewasa ini, nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian *randai* mulai memudar seiring dengan mulai tergantikannya kesenian *Randai* dengan budaya-budaya asing yang dianggap lebih modern dan tidak ketinggalan zaman. Hal serupa juga diungkapkan oleh Bapak Dairisni selaku pelatih yang menyebutkan Saat ini kesenian *randai* ini sudah mulai ditinggalkan masyarakat seiring dengan masuknya budaya-budaya lain yang dianggap lebih modern akibat pengaruh dari berbagai hal misalnya media. Jika diistilahkan “dulang disangko intan parmato” yang berarti masyarakat telah terlena dan tertipu dengan masuknya budaya luar. Selain itu, ditinggalkannya kesenian *randai* ini karena masyarakat tidak memahami *randai* secara keseluruhan dan tidak tahu apa yang terkandung dalam kesenian *randai*.

Penelitian ini mengkaji kesenian *randai* sebagai salah satu kesenian rakyat dan kearifan lokal bagi masyarakat Minangkabau (Sumatera Barat). Nilai-nilai luhur dan pesan moral dalam kesenian *randai* harus dipertahankan agar tetap eksis dari generasi ke generasi berikutnya. Kondisi ini sangat penting untuk diperhatikan dan menjadi tanggungjawab masyarakat Minangkabau untuk melestarikan dan mempertahankan kesenian *randai* mengingat kebudayaan Minangkabau khususnya kesenian *randai* akan berhadapan dengan perkembangan budaya yang semakin mendunia dan juga tantangan perubahan sosial lainnya.

Untuk mempertahankan kesenian *randai* yang juga merupakan identitas bagi masyarakat Minangkabau (Sumatera

Barat), seluruh lapisan masyarakat Minangkabau harus kembali menggalakkan kesenian *randai* sebagai kesenian anak nagari dan sebagai kearifan lokal budaya Minangkabau dalam berbagai kesempatan. Mempertahankan budaya kesenian *randai* tidak cukup hanya dengan kembali menggalakkan kesenian *randai* saja, namun juga harus memahami komponen-komponen dalam kesenian *randai* tersebut termasuk makna simbol-simbol yang terkandung dalam kesenian *randai* Minangkabau.

Teori Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *Phainoai*, yang berarti 'menampak' dan *phainomenon* merujuk pada 'yang menampak'. Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heirinch. Jika dikaji lagi Fenomenologi itu berasal dari *phenomenon* yang berarti realitas yang tampak. Dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak. Teori fenomenologi menjelaskan tentang bagaimana kehidupan bermasyarakat dapat terbentuk. Tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial bila manusia memberikan arti atau makna terhadap tindakannya itu dan manusia lain memahami tindakannya itu sebagai satu kesatuan yang penuh arti, dan pemahaman ini menentukan terhadap keberlangsungan interaksi sosial.

Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubektivitas (pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). (Kuswarno, 2009:2). Fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman - pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya (Littlejohn, 2009:57). Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak dapat berdiri sendiri, karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran yang lebih lanjut.

Interaksi Simbolik Herbert Blumer

Interaksi Simbolik merupakan suatu teori pada bidang Ilmu Komunikasi yang menjelaskan bahwa manusia berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes (dalam West & Turner, 2008: 96) yang mengatakan bahwa interaksi simbolik adalah sebuah kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan orang lainnya, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana dunia ini, sebaliknya membentuk perilaku manusia. Sebagaimana diamati oleh Kenneth J. Sminth dan Linda Liska Belgrave (dalam West & Turner, 2008: 96-97), interaksi simbolik berargumen bahwa masyarakat dibuat menjadi nyata oleh interaksi individu-individu, yang hidup dan bekerja untuk membuat dunia sosial mereka bermakna.

Perspektif interaksi simbolik sebenarnya berada di bawah perspektif yang lebih besar yang sering disebut perspektif fenomenologis atau perspektif interpretif. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa dua pendekatan utama dalam tradisi fenomenologis adalah interaksi simbolik dan etnometodologi. (Mulyana, 2010: 59). Teori interaksionisme simbolik salah satunya dipopulerkan oleh Herbert Blumer. Blumer pertama kali mengemukakan istilah interaksionisme simbolik pada tahun 1937 dan menulis esai penting dalam perkembangannya. Interaksionisme simbolik Blumer merujuk pada suatu karakter interaksi khusus yang berlangsung antar-manusia. Aktor tidak semata-mata bereaksi terhadap tindakan yang lain tetapi dia menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain. Respon aktor selalu didasarkan atas penilaian makna tersebut. Oleh karenanya interaksi pada manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran atau menemukan makna tindakan orang lain.

Blumer mengajukan premis pertama, bahwa *human act toward people or things on the basis of the meanings they assign to those people or things.*

Maksudnya, manusia bertindak atau bersikap terhadap manusia yang lainnya pada dasarnya dilandasi atas pemaknaan yang mereka kenakan kepada pihak lain tersebut. Premis kedua Blumer adalah *meaning arises out of the social interaction that people have with each other*. Pemaknaan muncul dari interaksi sosial yang dipertukarkan di antara mereka. Makna bukan muncul atau melekat pada sesuatu atau suatu objek secara alamiah. Makna tidak bisa muncul “dari sananya”. Makna berasal dari hasil proses negosiasi melalui penggunaan bahasa (*language*)—dalam perspektif interaksionisme simbolik. Premis ketiga Blumer adalah *an individual's interpretation of symbols is modified by his or her own thought process*. Interaksionisme simbolik menggambarkan proses berpikir sebagai perbincangan dengan diri sendiri. Proses berpikir ini sendiri bersifat reflektif. Cara bagaimana manusia berpikir banyak ditentukan oleh praktek bahasa. Bahasa sebenarnya bukan sekedar dilihat sebagai *alat pertukaran pesan* semata, tapi interaksionisme simbolik melihat posisi bahasa lebih sebagai seperangkat ide yang dipertukarkan kepada pihak lain secara simbolik. Perbedaan penggunaan bahasa pada akhirnya juga menentukan perbedaan cara berpikir manusia tersebut.

Sama halnya dengan Blumer, para penganut interaksionisme simbolik seperti Manis dan Meltzer, A Rose dan Snow mencoba mengemukakan prinsip dasar dari teori interaksionisme simbolik (Ritzer, 2009:392) antara lain:

- a. Manusia ditopang oleh kemampuan berfikir yang membedakan interaksionisme simbolik dengan behaviorisme yang menjadi akarnya. Kemampuan berfikir memungkinkan orang untuk bertindak secara reflektif, mengonstruksi dan mengarahkan apa yang mereka lakukan. Penganut interaksionisme simbolik memandang bahwa pikiran muncul dalam sosialisasi kesadaran.
- b. Kemampuan berfikir dibentuk oleh interaksi sosial. Kemampuan

berfikir manusia berkembang pada saat masa kanak-kanak dan dipoles saat masa sosialisasi dewasa. Menurut Blumer terdapat tiga jenis objek yaitu *objek fisik, objek abstrak dan objek sosial*.

- c. Dalam interaksi sosial orang mempelajari makna dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berfikir tersebut.
- d. Makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas manusia
- e. Orang mampu mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka dalam situasi tersebut
- f. Jalinan pola tindakan dengan interaksi ini kemudian menciptakan kelompok dan masyarakat. (Ritzer, 2009:392)

Maka penelitian ini menagcu pada teori interaksi simbolik difokuskan menjadi tiga subfokus sebagai batasan penelitian sesuai premis, yaitu situasi simbolik, produk interaksi sosial, dan interpretasi yang meliputi tindakan terbuka dan tindakan tertutup. (Mulyana, 2010: 71-73).

METODE PENELITIAN

Penelitian Deskriptif Kualitatif

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif adalah pengumpulan data melalui suatu latar ilmiah, dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara ilmiah. Lincoln (dalam Moleong, 2010:191) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dengan menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Subjek dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive*. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) orang pemain *randai*, dan 4 (empat) orang pelatih *randai* dari kelompok *randai* yang berbeda-beda. Untuk mempertajam

penelitian, penulis juga menggunakan informan pendukung. Penulis menentukan informan pendukung yakni salah seorang tokoh masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh yakni DT. Rajo Dano Nan Hitam. Selain itu penulis juga menambahkan informan pendukung lainnya yaitu masyarakat selaku penonton kesenian *randai* sebanyak 3 (tiga) orang dari berbagai usia yang dipilih dengan menggunakan teknik *accidental sampling*.

Objek dalam penelitian ini berkaitan dengan fokus penelitian yakni: situasi simbolik kesenian *randai* termasuk objek fisik dan sosial, produk interaksi sosial kesenian *randai* dan makna interpretasi kesenian *randai*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna Situasi Simbolik Randai sebagai Kesenian Masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh

Manusia dalam perspektif interaksi simbolik Herbert Blumer dikonseptualisasikan sebagai individu yang menciptakan lingkungannya kembali. (Mulyana, 2010: 70). Dalam perspektif interaksi simbolik mengatakan bahwa individu merespons suatu situasi simbolik. (Mulyana, 2010: 71). Situasi simbolik dalam kesenian *randai* Minangkabau mencakup objek fisik dan objek sosial.

Objek Fisik

Objek fisik dalam kesenian *randai* terdiri dari pakaian atau kostum yang digunakan dan alat musik dalam kesenian *randai*.

Kostum Dalam Kesenian Randai

Pakaian yang digunakan dalam kesenian *randai* adalah pakaian adat Minangkabau yang menyerupai pakaian penghulu dan juga *bundo kanduang*. Dari pakaian yang digunakan, masing-masing bagian memiliki makna tertentu. *Deta saluak* dan *deta bakaruiik* yang dipasang dikepala menggambarkan wawasan yang luas dan akal yang berlipat-lipat, mampu menyimpan rahasia, tidak mudah diartikan dan *saluak* yang dipasang lurus mengartikan sifat benar dan adil. Baju dengan lengan lapang dan tanpa saku memiliki makna sifat ringan tangan yang selalu membantu orang-orang dalam kesusahan.

Dalam kesenian *randai* Minangkabau, celana yang digunakan adalah celana longgar untuk para pemain musik dan pemeran tokoh dan celana *galembong* untuk para penari benta. Celana longgar tersebut memiliki makna kemampuan untuk membuat langkah kebijaksanaan dengan gerak yang ringan, santai dan tidak menyulitkan. Sedangkan celana *galembong* yang dipakai oleh para penari yang digunakan menghasilkan bunyi dari pukulan para penari bermakna sebagai seorang pendekar. Sesamping dari kaun sarung yang digunakan oleh para pemain juga memiliki arti kewaspadaan dan kehati-hatian seseorang dalam menjaga diri. Kemudian *cawek* atau ikat pinggang memiliki makna kekukuhan ikatan atau pegangan dalam menyatukan anak kemenakan, warga dalam suku dimanapun berada. Item lain yang digunakan adalah keris yang disisipkan dipinggang memiliki makna kekuasaan yang digunakan dijalan yang benar dan tidak digunakan untuk menjajah.

Pemeran perempuan dalam *randai* juga menggunakan kostum atau pakaian adat Minangkabau berupa pakaian Bundo Kandung. Jika pemain perempuan dalam kesenian *randai* menggunakan *suntiang*, itu berarti pemain tersebut dalam cerita *randai* merupakan wanita yang sudah menikah dan apabila pemeran wanitanya menggunakan *tangkuluak ikek*, hal tersebut berarti dalam cerita *randai*, pemeran wanita tersebut belum menikah.

Dalam hal warna, kostum yang digunakan dalam kesenian *randai* Minangkabau juga memiliki makna tertentu. Berdasarkan daerah-daerah di Minangkabau, warna kuning melambangkan Luhak Tanah Datar (Padang Panjang), warna merah melambangkan Luhak Agam (Bukittinggi), dan warna hitam melambangkan Luhak Lima Puluh Kota (Payakumbuh), dan tiga daerah ini dinamakan Luhak Nan Tigo yang merupakan tempat lahirnya Minangkabau. Warna-warna sebagai variasi lain yang hadir dalam kesenian *randai* dimaknai sebagai Luhak rantu atau Luhak diluar Luhak Nan Tigo.

Dari segi sifat, warna-warna pada pakaian yang digunakan dalam kesenian *randai* memiliki arti yang berbeda pula. Warna kuning mengartikan seorang bintang, tokoh yang hebat dan juga dimaknai sebagai sifat yang penyabar dan pendiam. Warna merah, sesuai dengan artinya secara umum melambangkan sifat yang gagah berani. Warna hitam sendiri memiliki makna sifat penyabar yang luar biasa ketika mendapatkan masalah. Warna pakaian biru memiliki arti sifat seseorang yang netral dan mampu menjadi penengah saat terjadi konflik antara dua pihak.

Musik Dalam Kesenian *Randai*

Musik menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dalam kesenian *randai*, karena musik adalah salah satu unsur penting dalam kesenian *randai*. Musik dalam kesenian *randai* mengiringi gerakan dan tarian yang dilakukan oleh pemain. Musik dalam *randai* juga menjadi pengiring dalam lagu atau dendang yang disampaikan dalam *randai*, bahkan pada saat teater di lakukan, musik juga berperan dalam mengisi musik latar. Itulah kenapa musik sangat penting dalam pertunjukan kesenian *randai* Minangkabau.

Untuk pemain musik dalam kesenian *randai* sangat dibutuhkan orang-orang yang mahir memainkan alat musik. Mereka dituntut mampu memainkan alat musik dengan sangat baik. Pada awal memulai latihan, meskipun mereka sudah bisa memainkan alat musik yang digunakan dalam kesenian *randai*, tetap saja mereka akan kembali dibimbing oleh sang pelatih. Mereka diberikan pemahaman tentang alat musik yang akan mereka mainkan. Untuk itulah mengapa seorang pelatih harus menguasai semua alat musik yang ada dalam *randai* untuk mengajarkan para pemain musik nantinya.

Alat musik yang terdapat dalam kesenian *randai* Minangkabau secara umum terdiri dari *talempong*, *saluang*, *gandang*, dan *bansi*. *Talempong* dan *gandang* merupakan alat musik pukul yang dalam kesenian *randai* Minangkabau memiliki fungsi sebagai musik pengiring pada saat para pemain *randai* memasuki lapangan atau arena pertunjukan di awal pertunjukan. Dua alat ini juga digunakan

untuk pengiring gerakan sebagai musik yang bertempo cepat. Kemudian alat musik *saluang* dan *bansi* dalam kesenian *randai* memiliki peran yang lebih besar yang digunakan sebagai musik pengiring gerakan dan juga *background* ketika pemain melakukan dialog. Khusus alat musik *saluang*, menurut sejarahnya, alat musik ini mampu menghipnotis penonton dengan mantra yang dimainkan oleh pemain *saluang* yang dinamakan dengan *Pitunang Nabi Daud*.

Objek Sosial

Seorang individu dalam situasi simbolik tidak hanya merespons objek fisik, tetapi juga merespon objek sosial yang berupa perilaku baik secara verbal maupun nonverbal. Dalam kesenian *randai* Minangkabau, objek sosialnya berupa situasi dari penonton disekeliling yang menyaksikan *randai*, gerakan serta tarian yang dilakukan oleh para pemain *randai* dan dendang atau nyanyian yang akan ditafsirkan secara verbal.

Gerakan Dalam Kesenian *Randai*

Dalam kesenian *randai* Minangkabau, salah satu objek sosialnya adalah gerakan dari para penari *benta*. Gerakan yang dilakukan adalah simbol non verbal yang memiliki makna-makna tertentu. Dalam kesenian *randai* Minangkabau, gerakan yang digunakan adalah gerakan pencak dan silat. Gerakan pencak dilakukan oleh para penari *benta* sedangkan gerakan silat dilakukan oleh pemain ketika ada adegan perkelahian. Gerakan umum yang dilakukan dalam gerakan silat adalah gerakan langkah *nan ampek* yaitu gerakan ke kanan, ke kiri, ke depan dan juga gerakan ke belakang. Untuk gerakan pertahanan dari pencak silat terdiri dari *elak* yang berarti menghindar. *Elak* dapat dilakukan dengan dua cara yakni *gelek* yang berarti menghindar dengan memiringkan tubuh tanpa menggeser langkah dan *kepo* yang berarti menepis serangan dengan gerakan tangan atau kaki. Gerakan pertahanan berikutnya adalah tangkap yang berarti menangkis serangan musuh dengan menangkap menggunakan kedua tangan. Gerakan pertahanan yang terakhir adalah serang yang hanya boleh dilakukan jika sudah

melakukan *elak* dan tangkap minimal tiga kali.

Dalam pertunjukan kesenian *randai* Minangkabau, gerakan dilakukan dengan bentuk lingkaran dan dimainkan secara berkeliling. Posisi melingkar tersebut bermakna persatuan dan juga musyawarah dalam mengambil keputusan dan sesuai juga dengan sila ke-tiga dan keempat dalam Pancasila. Sedangkan gerakan berkeliling dalam lingkaran yang dilakukan oleh para pemain mengartikan para da'i yang berkeliling untuk menyebarkan agama islam dari satu tempat ke tempat lain sesuai dengan sejarah kesenian *randai* Minangkabau. Kemudian dalam kesenian *randai* juga terdapat gerakan bertepuk sambil memperkecil lingkaran yang merupakan penghantar untuk pemain kedalam lingkaran untuk melakukan dialog dan penghantar pemain keluar dari arena setelah melakukan dialog.

Objek Sosial Berdasarkan Pesan *Randai* dan Waktu Pertunjukan

Selain gerakannya, objek sosial dari kesenian *randai* juga bisa dilihat dari segi penontonnya. Meskipun isi cerita yang dibawakan sama dan tidak merubah akhir dari ceritanya, sebuah kelompok kesenian *randai* bisa memodifikasi ceritanya sesuai dengan siapa penonton yang hadir dalam pertunjukan kesenian *randai* tersebut. Jika penontonnya adalah masyarakat biasa, *randai* akan dimainkan sesuai dengan konsep aslinya. Jika nanti dalam kesenian *randai* berasal dari kalangan pemerintah, ceritanya bisa ditambahkan dengan pesan-pesan pemerintah, seperti mematuhi lalu lintas, dan juga mengikuti program keluarga berencana. Hal tersebut karena kesenian *randai* merupakan salah satu sarana ampuh penyampai pesan.

Pelatih *randai Andam Bariah* bapak Dairisni juga menuturkan hal yang sama dimana beliau mengatakan bahwa cerita *randai* ini bisa ditambahkan dengan isi cerita yang lain sesuai dengan penonton yang hadir, jika misalnya yang menonton adalah kebanyakan kalangan adat seperti niniak mamak, maka pesan-pesan adat akan diperbanyak dalam kesenian *randai*, jika penonton dari kalangan Pegawai Negeri Sipil, maka pesan yang

disampaikan adalah hal-hal yang berhubungan dengan mereka.

Dalam hal waktu pelaksanaan penampilan kesenian *randai* Minangkabau biasanya ditampilkan pada malam hari. Hal ini karena malam hari merupakan waktu yang terbaik untuk melakukan pementasan dimana masyarakat Minangkabau kebanyakan hanya memiliki waktu luang di malam hari. Namun seiring dengan perkembangan zaman, kesenian *randai* tidak hanya terfokus pada pelaksanaan di malam hari saja. Dewasa ini kesenian *randai* sudah bisa disaksikan di siang hari meskipun pada umumnya masih dilaksanakan pada malam hari.

Nyanyian / Dendang Dalam Kesenian *Randai*

Nyanyian dalam kesenian *randai* dinamakan dendang yang sangat berfungsi dalam *randai*. Dendang berguna untuk menyampaikan kisah dan dikumandangkan sambil melingkar. Awalnya seseorang mendendangkan sepotong kisah atau sebatik pantun dan pada saat terakhir mereka mengulang liriknya bersama-sama. Dendang ditampilkan dalam berbagai irama lagu klasik Minangkabau. Ada irama cepat, ditampilkan dengan tempo yang amat cepat. Jika dendangnya cepat, maka gerakan pencaknya juga cepat. Tukang dendang dalam *randai* haruslah memiliki suara yang merdu. Tukang dendang bisa laki-laki dan juga perempuan. Dendang dalam *randai* ini juga menggunakan liris prosa yakni cerita yang dimainkan dalam tujuh kata dan inilah yang nantinya dijadikan dendang dalam *randai*.

Nyanyian dalam kesenian *randai* Minangkabau adalah dendang, dimana dalam setiap kesenian *randai* selalu digunakan dendang *Dayang Daini* sebagai permulaan mereka menampilkan kesenian *randai*. *Dayang Daini* ini bermakna permintaan maaf seluruh pemain kepada para penonton yang juga merupakan kerendahan hati yang ditunjukkan oleh para pemain. Setelah *Dayang Daini*, dendang berikutnya adalah *Simarantang* sebagai penghantar cerita.

Makna Produk Interaksi Sosial *Randai* Sebagai Kesenian Masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh

Semua situasi simbolik yang ada dalam kesenian *randai* baik dari segi musik, gerakan dan kostum merupakan hal yang direspons oleh manusia baik oleh pemain kesenian *randai* selaku pelaku seni, hingga masyarakat umum sebagai penikmat kesenian *randai*. Dengan melibatkan seluruh hasil respons dari situasi simbolik sebelumnya, maka akan menghasilkan sebuah produk yang disebut dengan produk interaksi sosial.

Produk interaksi sosial pada dasarnya merupakan makna. Tidak hanya makna yang ada pada gerakan pemain dan benda di dalam kesenian *randai* Minangkabau, namun juga pemahaman dan pemaknaan kesenian *randai* secara keseluruhan dimana kesenian *randai* dimaknai sebagai nilai-nilai tertentu yang akan dikaji dengan lebih mendalam. Pemaknaan ini bersifat subjektif dimana pemaknaannya tergantung pada perspektif dari masing-masing individu dalam merespons simbol-simbol yang akan memengaruhi perilaku individu tersebut kedepannya. Hal ini sesuai dengan prinsip dasar teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh Herbert Blumer yakni Manusia ditopang oleh kemampuan berfikir yang dibentuk oleh interaksi sosial dimana orang mampu mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka dalam situasi tersebut. (Ritzer, 2009:392).

Makna Kesenian *Randai* Bagi Pemain

Para pemain *randai* merupakan individu yang terlibat langsung dalam kesenian *randai* Minangkabau yang pastinya memiliki pemahamannya sendiri mengenai kesenian *randai* Minangkabau. Masing-masing pemain *randai* secara subjektif memiliki pemahaman dan memaknai *randai* dengan nilai yang berbeda. Kesenian *randai* ini merupakan kesenian khas budaya Minangkabau yang harus dilestarikan secara turun-temurun. Para pemain memaknai kesenian *randai* ini sebagai nilai budaya yang memiliki banyak sekali makna dan ajaran yang tidak boleh

dilupakan sama sekali. Apalagi dizaman sekarang yang sudah canggih yang membuat budaya luar dapat dengan mudah masuk ke Minangkabau dan menggeser budaya asli Minangkabau termasuk kesenian *randai*.

Berdasarkan hal tersebut para pemain *randai* merasa memiliki tanggung jawab yang besar untuk tetap menghidupkan *randai* sebagai budaya asli Minangkabau dan meneruskan kepada mereka yang masih belia agar bisa menjadi penerus kesenian *randai* nantinya. Dengan menjadi pemain *randai*, disadari atau tidak mereka sudah berperan aktif dalam menjaga kelestarian salah satu budaya Minangkabau yakni kesenian *randai*. Mereka juga sudah sangat berperan dalam menyampaikan makna simbol dari kesenian *randai* Minangkabau kepada masyarakat. Sebagai pelaku seni, para pemain *randai* juga memiliki tanggungjawab untuk benar-benar memahami kesenian *randai* sehingga kesenian *randai* dan maknanya dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat khususnya masyarakat Minangkabau.

Selain dimaknai sebagai budaya yang harus dilestarikan, para pemain *randai* ini juga memaknai sebagai pertahanan dan perlindungan diri. Hal ini karena dalam kesenian *randai* juga terdapat seni bela diri yang pastinya sangat berguna bagi mereka untuk melindungi diri sendiri dari ancaman ataupun bahaya.

Makna Kesenian *Randai* Bagi Pelatih

Pemaknaan kesenian *randai* secara keseluruhan juga dilihat dari perspektif pelatih *randai* itu sendiri. Dari sudut pandang pelatih, kesenian *randai* juga dimaknai sebagai kesenian yang memiliki nilai budaya yang harus diteruskan dari satu generasi ke generasi lain. Bagi pelatih *randai*, kesenian *randai* juga dinilai memiliki nilai adat-istiadat Minangkabau. Kesenian *randai* menjelaskan bagaimana sebenarnya falsafah adat Minangkabau baik itu adat-istiadat yang masih digunakan saat ini maupun adat yang sudah mulai ditinggalkan bahkan yang tidak dipakai lagi.

Selain memaknai kesenian *randai* sebagai budaya dan adat-istiadat Minangkabau, pelatih *randai* juga menilai kesenian *randai* memiliki nilai seni yang tinggi dimana *randai* meliputi berbagai unsur seni seperti seni musik, seni peran, seni suara dan seni bela diri. Dalam kesenian *randai*, pelatih *randai* juga mengatakan dalam kesenian *randai* juga terdapat nilai-nilai ajaran agama islam karena dahulu *randai* dahulunya merupakan sarana penyebaran agama islam dan hingga kini dalam *randai* juga terdapat nilai-nilai ajaran islam meskipun sudah berkurang.

Makna Kesenian *Randai* Bagi Tokoh Masyarakat

Agar lebih baik lagi, pemaknaan kesenian *randai* juga dilihat dari perspektif tokoh masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh sebagai seseorang yang paham akan budaya Minangkabau. Dalam hal ini, DT. Rajo Dano Nan Hitam memaknai kesenian *randai* sedikitnya memiliki tujuh aspek.

Pertama, tokoh masyarakat Minangkabau memaknai kesenian *randai* sebagai suatu budaya yang harus hidup sepanjang waktu. Kedua, DT. Rajo Dano Nan Hitam juga memaknai kesenian *randai* sebagai sesuatu yang memiliki nilai historis yang tinggi. Kesenian *randai* menceritakan bagaimana sejarah Minangkabau dari zaman dahulu yang diangkat dari *kaba*. Ketiga, DT. Rajo Dano Nan hitam juga berpendapat bahwa kesenian *randai* dapat dimaknai sebagai alat pemersatu karena siapaun dan bagaimanapun latar belakangnya, menjadi satu dalam kesenian *randai* tanpa dibedakan.

Keempat, tokoh masyarakat Minangkabau memaknai *randai* sebagai kesenian dengan adat-istiadat yang kental. Kelima, kesenian *randai* dimaknai oleh DT. Rajo Dano Nan Hitam sebagai sesuatu yang mendidik karena dalam kesenian *randai* juga ada nilai-nilai pendidikannya. Keenam, kesenian *randai* dimaknai oleh DT. Rajo Dano Nan Hitam sebagai pertunjukan yang memberikan nilai-nilai ajaran agama islam kepada masyarakat dan terakhir, DT. Rajo Dano Nan hitam

memaknai kesenian *randai* sebagai seni yang memberikan hiburan kepada masyarakat umum.

Makna Kesenian *Randai* Bagi Masyarakat

Dalam sebuah pertunjukan, penonton merupakan salah satu aspek penting, karena penonton menjadi salah satu penentu sukses atau tidaknya pertunjukan tersebut. Sebuah kesenian sangat tergantung dari banyaknya penonton yang menyaksikan dan bagaimana tingkat kepuasan mereka saat menyaksikan pertunjukan tersebut tidak terkecuali dalam pertunjukan *randai*. Penonton merupakan para penikmat kesenian *randai*. Oleh karena itu, pemaknaan dari perspektif penonton kesenian *randai* juga perlu dipahami untuk memahami pemaknaan dari masyarakat.

Masyarakat umum sebagai penikmat kesenian *randai* juga memaknai kesenian *randai* dengan beberapa nilai diantaranya masyarakat juga memaknai *randai* sebagai budaya Minangkabau yang harus dilestarikan. Selain itu, kesenian *randai* Minangkabau juga dimaknai sebagai sebuah seni yang memberikan hiburan dan kesenangan bagi mereka.

Makna Interpretasi *Randai* Sebagai Kesenian Masyarakat Minangkabau di Kota Payakumbuh.

Interpretasi merupakan sebuah proses yang berlangsung selama interaksi sosial berlangsung. Interaksi sosial dalam prosesnya tidak hanya melibatkan individu dengan individu ataupun kelompok, tetapi juga melibatkan interpretasi yang merupakan suatu proses komunikasi seseorang dengan dirinya sendiri. Interpretasi inilah yang nantinya akan memengaruhi tindakan dan sikap dari para pemain dalam kesenian *randai* Minangkabau. Meskipun dipengaruhi oleh faktor luar dari lingkungan sosial, individu akan tetap mengembalikan komunikasi kedalam dirinya melalui proses berfikir dengan menginterpretasikannya. Hal ini sesuai dengan pandangan interaksi simbolik, proses pengambilan peran tertutup (*covert role taking*) itu penting meskipun hal itu tidak teramati. (Mulyana, 2010: 73).

Interpretasi sejatinya merupakan bentuk komunikasi intrapersonal yaitu komunikasi dengan diri sendiri. Hal ini juga terjadi dengan para pemain kesenian randai sebagai pelaku seni. Interpretasi merupakan hal yang berkaitan dengan motivasi dan perasaan yang berupa tindakan tertutup yang susah diamati secara langsung dan tindakan terbuka yang merupakan sikap yang ditunjukkan oleh para pemain *randai*. Dalam kesenian *randai*, interpretasi pemain terhadap kesenian *randai* Minangkabau dapat dijelaskan melalui dua tindakan yakni tindakan tertutup dan tindakan terbuka.

Tindakan Tertutup Pemain *Randai*

Tindakan tertutup terdapat didalam diri individu yang tidak bisa diamai secara langsung oleh orang lain. Tindakan tertutup ini mencakup motivasi individu untuk menjadi pemain randai dan bagaimana perasaannya saat menjadi pemain *randai*. Motivasi menjadi bagian yang penting untuk memahami perasaan individu untuk bergabung menjadi pemain *randai*. Motivasi terkait dengan pengaruh yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu baik secara internal maupun eksternal. (Jahja, 2011: 64-65).

Pada faktor internal, motivasi pemain didorong oleh beberapa faktor diantaranya keinginan para pemain untuk menciptakan sesuatu yang baru dimana kalau biasanya randai dimainkan oleh orang tua, mereka menjadikan anak muda sebagai pemainnya. Faktor berikutnya adalah untuk mempelajari kebudayaan Minangkabau serta mempertahankannya. Selain itu, faktor hobi dan kesenangan juga turut memotivasi para pemain untuk bergabung menjadi pemain *randai*. Keinginan untuk ikut serta dalam berbagai perlombaan dan mencetak prestasi juga menjadi salah satu motivasi mereka untuk menjadi pemain *randai*. Dalam faktor eksternal, pemain *randai* termotivasi untuk ikut karena dorongan dari teman seusianya.

Tindakan tertutup para pemain juga dapat dilihat dari perasaan mereka sejak tergabung dalam kelompok *randai*. Perasaan yang dikemukakan oleh pemain *randai* adalah perasaan senang dan bangga

sudah menjadi bagian dari masyarakat yang masih berperan dalam melestarikan budaya dibalik kuatnya arus budaya luar yang masuk. Selain itu perasaan bangga bisa mengikuti berbagai perlombaan dan festival dan bisa meraih prestasi juga dirasakan oleh para pemain.

Tindakan Terbuka Pemain *Randai*

Tindakan terbuka adalah lanjutan dari tindakan tertutup dimana biasanya tindakan terbuka ini dapat terlihat dari sikap para pemain randai dan juga ekspresi wajah mereka. Ekspresi wajah merupakan bagian dari komunikasi non verbal yang memperlihatkan isyarat wajah berupa aspek emosional yang mencakup perilaku yang disengaja dan tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan. (Mulyana, 2007:343).

Untuk tindakan terbuka dari pemain *randai* meliputi sikap dan ekspresi wajah dari para pemain. Sikap yang mereka perlihatkan dalam pertunjukan randai adalah sikap kompak dan kerjasama yang baik sebagai sebuah tim baik dari para pemain musik, penari *benta* maupun para pemeran tokoh. Sikap kompak tidak hanya mereka perlihatkan dalam arena pertunjukan saja, namun juga diluar pertunjukan kesenian *randai* Minangkabau.

Dalam hal ekspresi wajah, para pemain menunjukkan ekspresi wajah yang beragam. Ekspresi yang bisa dilihat saat pertunjukan antara lain ekspresi para pemeran tokoh dalam cerita randai yang disesuaikan dengan suasana hati mereka dalam cerita. Ada ekspresi marah, sedih, senang dan lain-lain. Sedangkan ekspresi yang diperlihatkan para penari *benta* adalah ekspresi serius dan fokus dalam melakukan gerakan, namun sesekali juga memperlihatkan ekspresi senyum jika tempo musik dan gerakannya cepat. Kemudian ekspresi yang diperlihatkan oleh pemain musik adalah ekspresi fokus pada alat musiknya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Makna situasi simbolik dalam kesenian *randai* Minangkabau di Kota Payakumbuh terdiri dari objek fisik dan objek sosial yang pemaknaannya berhubungan erat dengan filosofis dan historis budaya Minangkabau. Objek fisik dalam kesenian *randai* Minangkabau antara lain adalah kostum atau pakaian yang digunakan oleh semua pemain. Masing-masing bagian kostum dan warna yang ada memiliki makna khusus. Namun ada juga yang berpendapat bahwa warna yang ada dalam pakaian tersebut merupakan variasi untuk keindahan saja tanpa ada makna khusus. Permainan alat musik yang digunakan dalam kesenian *randai* berfungsi sebagai pengiring dan juga penghidup suasana. Sedangkan dendang yang digunakan berfungsi untuk menceritakan cerita dalam kesenian *randai* yang selalu diawali dengan *Dayang Daini* sebagai permintaan maaf para pemain kepada penonton. Objek sosial dalam kesenian *randai* Minangkabau berupa perilaku nonverbal yang meliputi gerakan yang ditampilkan oleh para pemain. Gerakan yang digunakan dalam kesenian *randai* adalah gerakan pencak silat. Gerakan pencak digunakan oleh penari sedangkan gerakan silat digunakan dalam adegan perkelahian dalam cerita *randai*. selain itu kesenian *randai* Minangkabau dimainkan dalam posisi

melingkar dan gerakan berkeliling yang semuanya memiliki makna. Selain gerakan, situasi sosial juga dilihat dari aspek penonton. Cerita dalam kesenian *randai* Minangkabau juga bisa disesuaikan dengan penonton yang hadir tanpa merubah inti dari ceritanya. Kesenian *randai* dari segi waktu pertunjukan, umumnya dilaksanakan pada malam hari dimana pada saat tersebut, masyarakat mencari hiburan pada waktu istirahatnya. Secara keseluruhan situasi simbolik kesenian *randai* baik objek fisik maupun sosial semuanya berdasarkan adat Minangkabau. Pakaian yang digunakan merupakan pakaian khas Minangkabau dan alat musik yang digunakan adalah alat musik tradisional Minangkabau, begitu juga dengan Objek sosial yang berupa gerakan dan nyanyian semuanya merupakan gerakan khas Minangkabau dan nyanyian atau dendang khas Minangkabau.

2. Makna produk interaksi sosial dalam kesenian *randai* Minangkabau meliputi pemaknaan kesenian *randai* secara keseluruhan dari perspektif yang berbeda-beda dari setiap informan. Kesenian *randai* dimaknai oleh pemain sebagai budaya dan pertahanan atau bela diri. Kesenian *randai* dimaknai oleh pelatih sebagai budaya, adat-istiadat, nilai ajaran agama islam dan seni. Kesenian *randai* dimaknai oleh tokoh masyarakat sebagai budaya, nilai sejarah, alat pemersatu, nilai agama islam, adat-istiadat, pendidikan, dan seni. Sedangkan masyarakat memaknai kesenian *randai* sebagai budaya dan nilai seni.

3. Makna interpretasi dalam kesenian *randai* Minangkabau di Kota Payakumbuh meliputi tindakan terbuka dan tindakan tertutup. Tindakan tertutup berhubungan dengan motivasi dan perasaan. Motivasi internal para pemain untuk bergabung menjadi pemain *randai* yakni menciptakan hal baru, mempelajari dan mempertahankan kebudayaan Minangkabau, hobi, untuk mengikuti lomba dan berprestasi. Motivasi eksternal pemain adalah mengikuti temanya yang ikut bergabung menjadi pemain. Selain itu tindakan tertutup juga meliputi perasaan senang dan bangga yang ada dalam diri pemain. Tindakan terbuka pemain *randai* meliputi sikap kompak dan kerjasama tim, serta ekspresi wajah pemeran tokoh sesuai dengan cerita (*acting*), penari benta yang fokus dan sesekali menunjukkan ekspresi senyum, serta pemain musik yang fokus dalam memainkan alat musiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. 2002. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Ahmadi, Abu. 2003. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardianto, Alvianaro & Bambang Q. Anees. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, Hafied H. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Kridalaksana. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kriyantono, Rahmat. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi (Fenomena Pengemis Kota Bandung)*. Bandung: Widya Padjajaran.
- _____. 2011. *Entografi Komunikasi: Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Liliweri, Alo. 2002. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta : LKiS.
- _____. 2003. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A Foss. 2009. *Teori Komunikasi (Theoris of Human Communication)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Maran, Rafael Raga. 2007. *Manusia dan Kebudayaan: Dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martin, Judith N. and Thomas K. Nakayama., 2003. *Intercultural Communication in Contexts.*, United States: The McGraw-Hill Companies.
- Maskurun. 1984. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Yudishtira
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- _____. 2010. *Metode Penelitian kualitatif*. Bandung : Rosdakarya
- Mulyana, Deddy dan Jalaludin Rakhmat. 2006. *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Rosdakarya.
- _____. 2010. *Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rosdakarya.
- Parera. 1991. *Sintaksis*. Jakarta: Gramedia Utama
- Poloma, Margaret M. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Patilima, Hamid, 2005 *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Porter, Richard E. dan Larry A. Samovar., 1993. *Suatu Pendekatan terhadap KAB.*, dalam buku *Komunikasi Antarbudaya, Penyunting: Deddy*

- Mulyana dan Jalaludin Rakhmat., Remaja Rosdakarya, Bandung, 1993.
- Sanapiah, Faisal. 1990. *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar dan Aplikasi*. Malang: Yayasan Asih, Asah, dan Asuh.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2001. *Metode Penelitian Komunikasi* Bandung: Rosda Karya.
- Ritzer, George. 2007. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____ dan Douglas J Goodman. 2009. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta : Kreasi Wacana
- Rohidi, Tjetjep R, 1992 *.Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universiti press
- Sanafiah, Faisal, 1990, *Metode Penelitian Pendidikan* ,Jakarta : Usaha Nasional
- Setiadi, Elly dkk. 2008. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana
- Sihabudin, Ahmad. 2013. *Komunikasi Antarbudaya: Satu Perspektif Multidimensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sobur, Alek. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suyanto & Romyeni. 2012. *Komunikasi Budaya dan Jurnalisme Warga*. Pekanbaru: Alfa Riau.
- West, Richard & Turner H. Lynn. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Yasir. 2009. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pekanbaru: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Riau.
- Zeitlin, Irving M. 1995. *Memahami Kembali Sosiologi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Zulkarnaini. 2003. *Budaya Alam Minangkabau*. Bukittinggi: Usaha Ikhlas.

Sumber Lain

Skripsi:

Ridna. 2014. *Makna Simbolik Seni Pertunjukan Barongsai dalam Kebudayaan Tionghoa di Kota Pekanbaru*. Pekanbaru. Universitas Riau.

Pandiangan, Elita Br. 2014. *Makna Simbolik Tari Tortor dalam Upacara Perkawinan Sub Etnis Batak Toba di Kecamatan Balige Kabupaten Toba Samosir Provinsi Sumatera Utara*. Pekanbaru. Universitas Riau.

Putri, Jelly Dwi. 2014. *Makna Simbol Tradisi Marosok dalam Transaksi Jual Beli Ternak di Desa Cubadak, Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat*. Pekanbaru. Universitas Riau.

Sumber Online:

payakumbuhkota.go.id : Portas Resmi Pemerintah Kota Payakumbuh. 2015. *Sejarah*. Diakses pada 30 Maret 2015 dari <http://payakumbuhkota.go.id/sejarah/>

payakumbuhkota.go.id : Portal Resmi Pemerintah Kota Payakumbuh. 2015. *Wilayah Administratif*. Diakses pada 30 Maret 2015 dari <http://payakumbuhkota.go.id/wilayah-administratif/>

payakumbuhkota.go.id : Portal Resmi Pemerintah Kota Payakumbuh. 2015. *Kondisi Geografis Kota Payakumbuh*. Diakses pada 30 Maret 2015 dari

<http://payakumbuhkota.go.id/kondisi-geografis-kota-payakumbuh/> (<http://id.wikipedia.org/wiki/Randai>)
diakses 25 November 2014 09.45