SENI PERTUNJUKAN RANDAI SEBAGAI ATRAKSI WISATA DI DESA WISATA KOTO SENTAJO KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

By: Westi Handayani

Counselor I: Dra. Syofia Achnes, M.Si
Counselor II: Ari Kresnaputra Agus, A.Par
Email: nda_libr23@yahoo.com
Contac Person : 0852 71 600 761

The aim of this research is to determine the response of visitors to the randai art attraction at the Tourism Village Koto Sentajo and to determine the readiness of the community to make randai art as a tourism attraction.

The method used in this research is descriptive method. According to Kriyantono (2006:59), descriptive is used to illustrate (describe) the population, the type focus from this research is the behavior that was going on (what exist at the moment) and consists of one variable. In this research the authors use Ordinal Scale data measurement technique, while the range used is Likert Scale, this scale used to measure a person's attitude about an object.

This research identified two major problems, the visitors response to the tourism attraction and the readiness of community to make randai art as a tourism attraction. So that, in this research author were able to determine the response the visitors by distributing questionnaires and answer process the data from respondent.

In this research has the conclusion based from the respondent response of the randai art attraction, respondents gave responses that the randai show is interesting, the readiness of the community to make randai art as a tourism attraction, the community respond is ready to make the randai show as a tourism attraction. These results are consistent with the summary of responses to questionnaires. While the author's suggestion to randai group players should be more varied storylines such as folklore, economy, society, and the latest news in the present, and semi-permanent stage that used in this show should be change to permanent, and the society more participate to create souviner that become the characterize of Kuantan Singingi District.

Keywords: Randai, tourism village, attraction

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pariwisata Indonesia yang dikembangkan pemerintah dewasa ini adalah pariwisata budaya. Keanekaragaman kebudayaan Indonesia menjadi moral dasar bagi pengembangan pariwisata. Perkembangan kebudayaan mempunyai dinamika sendiri yaitu dinamika pertahanan maupun dinamika perubahan. Fungsi pertama kebudayaan adalah untuk membuat masyarakat pendukungnya tetap mempunyai kebersatuan dalam sama-sama memiliki kebudayaan tersebut sebagai jati diri.

Pengembangan pariwisata adalah segala kegiatan dan usaha yang terkoordinasi untuk menarik wisatawan, menyediakan semua sarana dan prasana, barang dan jasa, serta fasilitas yang dipergunakan untuk melayani kebutuhan wisatawan. Segala kegiatan dan pengembangan pariwisata mencakup segi-segi yang amat luas dan menyangkut berbagai segi

kehidupan dalam masyarakat, mulai dari kegiatan angkutan, akomodasi, atraksi wisata, makanan dan minuman, cendramata, pelayanan, suasana kenyamanan, dan sebagainya.

Atraksi wisata yang berkaitan dengan kebudayaan masih dianggap sebagai andalan oleh para pelaku industri pariwisata. Ini terlihat pada paket-paket wisata yang ditawarkan, yang umumnya masih menonjolkan unsur budaya.

Unsur-unsur kebudayaan sangat banyak macam ragamnya. Salah satu dari unsur kebudayaan adalah kesenian. Kesenian merupakan salah satu tradisi yang melekat dalam masyarakat, seperti halnya masyarakat di Desa Wisata Koto Sentajo Kabupaten Kuantan Singingi merupakan salah satu wujud dari kebudayaan yang harus dilestarikan sebagai wujud dari kecintaan terhadap budaya melayu.

Kabupaten Kuantan Singingi (Kuansing) adalah salah satu kabupaten di Provinsi Riau, Indonesia. Kabupaten Kuantan Singingi disebut pula dengan rantau Kuantan atau sebagai daerah perantauan orang-orang Minangkabau (*Rantau nan Tigo Jurai*). Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Kuantan Singingi menggunakan adat istiadat serta bahasa Minangkabau. Kabupaten ini berada di bagian barat daya Provinsi Riau dan merupakan pemekaran dari Kabupaten Indragiri Hulu.

Kabupaten Kuantan Singingi merupakan pemekaran dari Kabupaten Indragiri Hulu yang dibentuk berdasarkan UU No. 53 tahun 1999, tentang Pembentukan Kabupaten Pelalawan, Rokan Hulu, Rokan Hilir, Siak, Natuna, Karimun, Kuantan Singingi dan Kota Batam. Kabupaten Kuantan Singingi terdiri dari 12 (dua belas) kecamatan dengan luas wilayah 7,656,03 km^2, yang berada pada posisi antara $0^0$00 -1^0 00 Lintang Selatan dan 101^0 02 - 101^0 55 Bujur Timur.

Kebudayaan daerah lebih ditentukan oleh kekuatan dari dalam bukan atas kreatifitas dari luar. Seperti halnya seni pertunjukan Randai yang hidup tumbuh dan berkembang di Daerah Kabupaten Kuantan Singingi. Randai merupakan wujud dari budaya masyarakat Desa Wisata Koto Sentajo telah mampu menempati hati masyarakatnya, karena pada Kesenian Randai terkandung berbagai nilai yang ada didalamnya yang mampu mengikat masyarakat dalam satu kesatuan yang utuh. Tentu hal ini lebih mempunyai makna disebabkan masyarakat itu telah mempunyai pandangan tersendiri terhadap Randai.

Berikut ini adalah daftar objek wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi yang telah dikelompokan dalam dua jenis :

Tabel : 1.1

Daftar Objek wisata di Kabupaten Kuantan Singingi

No	Objek wisata	Jenis objek wisata
1	Air Tejuh Tingkat Batang Koban	Alam
2	Air Terjun Guruh Gemurai	Alam
3	Air Panas Alam	Alam
4	Desa Wisata	Budaya
5	Air Panas Alam	Alam

Sumber : Dinas Pariwisata dan kebudayaan Kab.Kuansing 2011

Dari tabel di atas dapat dilihat dari kelima objek wisata di Kabupaten Kuantan Singingi yang didata oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan hanya sedikit jenis objek wisata yang menampilkan budaya sebagai daya tarik wisata.

Kabupaten Kuantan Singingi merupakan salah satu daerah yang di dalamnya terdapat potensi wisata yang cukup bagus dan menarik yang dapat dikembangkan sebagai tempat wisata salah satunya desa wisata yang ada di Desa Koto Sentajo, Desa Wisata ini adalah Desa Wisata satu-satunya yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

Randai adalah kesenian tradisional masyarakat Kuantan yang berbentuk lisan,yang berisikan cerita-cerita tentang kehidupan masyarakat kuantan sehari-hari,misalnya cerita rakyat setempat, perekonomian, dan pemerintahan. Randai merupakan warisan turun menurun masyarakat Kuantan yang masih ada hingga sekarang.
Berikut ini adalah kesenian yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi :

Tabel 1.2
Daftar Kesenian di Kabupaten Kuansing Tahun 2011

No	Kesenian	Jenis kesenian
1	Randai	Tradisional
2	Kayat	Tradisional
3	Saluang Dangdut	Modren
4	Silat	Tradisional
5	Rebab	Tradisional

Sumber :Dinas pariwisata Kab.kuantan singing 2011

Dari tabel diatas dapaat dilihat Kabupaten Kuantan Singingi mempunyai lima kesenian salah satunya yaitu Seni Pertunjukan Randai. Seni Pertunjukan Randai ini dijadikan atraksi wisata karena Randai merupakan pertunjukan yang unik dalam penyampaian pesan dan hiburan.

Arti kata Randai sesungguhnya menurut para tokoh adat masyarakat Teluk Kuantan bahwa Randai itu berasal dari kata Berandai-andai, andaikata dan seandainya dalam dialog atau tempatan arti umpamaan.

Disamping itu sebagian masyarakat juga mengartikan kata Randai sebagai salah satu kesenian yang berbentuk drama namun disertai dengan nyanyian, tarian dengan di iringi alat musik dan mengandaikan dirinya sebagai orang lain.

Randai berasal dari Minangkabau yang telah dimodifikasi dengan keseharian masyarakat Kuantan tetapi sebagian orang beranggapan bahwa Randai merupakan budaya asli Kuantan, terlepas dari persoalan asal muasal Randai tersebut, yang jelas Randai Kuantan, memiliki karakter tersendiri baik cerita , dialog maupun tata cara permainan Randai. Memang jauh berbeda dengan Randai yang ada di Minangkabau terutama pada dialog dan tarian-tarian yang tidak pernah ada pada Randai Minangkabau.

Dengan demikian bahwa dalam kesenian Randai menganggap dirinya sebagai orang lain sewaktu membawakan lakonan Randai seperti yang telah dilakukan sebagaimana tokoh itu dalam cerita yang diandaikan tiap pelakon Randai mendasari dalam lakonan Randai menceritakan tentang masyarakat umum kedepan terutama watak, sikap, tingkah laku, perekonomian, perubahan adat istiadat yang dipentaskan atau dilakonkan tokoh dalam drama tradisonal Randai.

Randai mempunyai peranan penting bagi masyarakat rantau Kuantan karena selain sebagai media hiburan. Randai juga sebagai ajang penyampaian pesan. Randai merupakan suatu bentuk drama yang memberikan tatanan nilai yang berorientasi membentuk sikap dari yang buruk kepada yang baik, karena nilai dari kesenian Randai sudah dijadikan ikon kehidupan sehari-hari masyarakat Desa Wisata Koto Sentajo.

Pemain Randai pada umumnya laki-laki, sedangkan kaum wanita tidak dibenarkan main Randai. Sehingga peran wanita digantikan oleh laki-laki. Maka laki-laki berpakaian seperti seorang wanita.

Berikut ini adalah nama-nama kelompok Randai yang ada di Kabupaten Kuantan singingi:

Tabel 1.3

Daftar Kelompok Randai di Kabupaten Kuansing Tahun 2011

No	Nama Grup Randai	Desa/Asal
1	Randai Dang Gadunai	Sentajo
2	Randai Dendang Duduk	Banjar Inuman
3	Randai Mekar Sejati	Puluk Busuk Jaya
4	Randai R.tunas Harapan	Koto Inuman
5	Randai Bunga Selankai	Sigaruntang
6	Randai Duduk	Pulau Sipan
7	Randai Candra Kelana	Pasar Usang
8	Dendang Maimbau	Pasar Baru
9	Randai Mustika	Koto Kombu
10	Randai Tuas sekako	Serosa
11	Randai tali bajalin tigo	Kompe berangin
12	Randai Bungo serumpun	Tanjung medan
13	Randai tunas muda	Gunung toar

Sumber :Dinas pariwisata Kab.kuantan singing 2011

Wisata budaya di Kabupaten Kuantan Singingi yang salah satunya yaitu atraksi wisata Seni Pertunjukan Randai. Seni Pertunjukan Randai ini dijadikan atraksi wisata karena Randai merupakan pertunjukan yang unik dalam penyampaian pesan dan hiburan.

Oleh karena itu, seni pertunjukan Randai juga dapat dijadikan sebagai nilai tambah bagi pengelola desa wisata sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Kabupaten Kuantan Singingi menampilkan Seni Pertunjukan Randai di Desa Wisata Koto Sentajo masih jarang dilaksanakan, padahal Seni Randai ini dapat menjadi salah satu alternatif andalan menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Tinjauan Teori

1. Pengembangan Wisata Budaya

Budaya sebuah bangsa mengandung kepercayaan, nilai, sikap, dan tingkah laku menjadi bagian tidak terpisahkan dari masyarakat yang di wariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Budaya mengekprsikan dirinya dalam banyak hal seperti kerja, pakaian, arsitektur, kerajian tangan, sejarah, bahasa, agama, pendidikan, tradisi, kegiatan pengisi waktu luang, seni, musik, seni memasak, dan sebagainya (Mill,1996).

Istihal 'Budaya' bukan saja merujuk pada sastra tetapi juga pada keseluruhan cara hidup yang di pratikkan manusia dalam kehidupan sehari-hari yang ditransmisikan dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

Sumber daya budaya yang bisa dikembangkan menjadi daya tarik wisata diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bangunan bersejarah, situs, monument, museum, galeri seni, situs budaya kuno dan sebagainya.
2. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni, pusat desain, studio artis, industry film dan penerbit, dan sebagainya.
3. Seni pertunjukan, drama, sendratari, lagu daerah, teaterjalanan, eksibidi foto, festival dan event khus lainnya.
4. Peninggalan keagamaan seperti pra, candi, mesjid, situs, dan sejenisnya.
5. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendididkan, sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan sisitem kehidupan setempat.

Kebudayaan berarti simpanan akumulatif dari pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, pilihan waktu, peranan, relasi ruang, konsep yang luas dan objek material atau kepemilikan yang dimiliki dan dipertahankan oleh sekelompok orang atau generasi. Demikian pula kebudayaan bisa berarti sistem pengetahuan yang diperuntukan oleh sejumlah orang dalam sebuah kelompok yang besar (Gudykunst dn Kim,1992).

Seni Budaya (Kesenian) adalah ekspresi jiwa seseorang yang terjadi oleh proses karya. Sebagai penampilan yang ekpresif dari penciptanya, kesenian mempunyai kaitan erat dengan unsur-unsur kebudayaan. Sebagai bagian dari kebudayaan, kesenian dapat digolongkan menjadi seni pertunjukan (seni tari, seni teater, seni musik), seni rupa,seni sastra.

Peranan seni dan budaya dalam pengembangan pariwisata membahas mengenai peranan kesenian memiliki fungsi : (1) Sebagai pemberi keindahan dan kesenangan, (2) Sebagai pemberi hiburan, (3) Sebagai persembahan simbolis, (4) sebagai pemberi respon fisik, (5) Sebagai peyerasi norma-norma kehidupan masyarakat, (6) Sebagai pengukuhan institusi sosial dan upacara keagamaan, (7) Sebagai kontribusi terhadap kelangsungan dan stabilitas kebudayaan, (8) Sebagai kontribusi dari integrasi kemasyarakatan, (9)Sebagai alat komunikasi. (Marriam,1964 & Dkk dalam Oka A Yoeti)

Pariwisata budaya merupakan jenis pariwisata yang berdasarkan pada mosaik tempat, tradisi, kesenian, upacara-upacara dan pengalaman yang memotret suatu bangsa dan suku bangsa dengan masyarakat,yang merefleksikan keanekaragaman (*diversity)* dan identitas (karekter) dari masyarakat atau bangsa bersangkutan. Pariwisata budaya memanfaatkan budaya sebagai potensi wisata dan budaya yang dapat di bedakan menjadi tiga wujud, yaitu gagasan, aktifitas, dan artefak.

a. Gagasan (Wujud Ideal)

Wujud ideal kebudayaan berupa kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, yang sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau di sentuh. Wujud kebudayaan ini terletak pada kepala-kepala atau didalam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat itu menyatakan gagasan dalam bentuk tulisan, maka lokasi kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya penulis warga masyarakat tersebut.

b. Aktivitas (Tindakan)
Aktivitas merupakan wujud kebudayaan sebagai satu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud ini sering disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia lain menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati serta didokumentasikan.

c. *Artefak* (Karya)
Artefak merupakan wujud kebudayaa fisik yang berupa hasil aktifitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat barupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret di antara tiga wujud kebudayaan (Ismayanti : 2010)

Berdasarkan wujud tersebut, kebudayaan dapat digolongkan atas dua komponen utama, Yaitu :

1. Kebudayaan Material
Kebudayaan material mengacu kepada semua ciptaan masyarakat yang nyata, kokret. Termasuk dalam kebudayaan material ini temuan-temuan yang dihasilkan dari suatu panggalan arkeologi : mangkuk tanah liat, perhiasan, senjata. Kebudayaan material juga mencakup barang-barang seperti, televisi, pesawat terbang,stadion olahraga, pakaian,gedung pencakar langit, dan mesin cuci.
2. Kebudayaan Nonmaterial
Kebudayaan nonmaterial merupakan ciptaan-ciptaan abstrak yang diwariskan dari generasi-generasi, misalnya berupa dongeng, cerita rakyat, dan lagu atau tarian tradisional.

Tujuan program pengembangan pariwisata adalah mengembangkan dan memperluas diversifikasi produk dan kualitas pariwisata nasional yang berbasis kepada pemberdayaan masyarakat, kesenian, kebudayaan serta sumber daya (pesona) alam lokal dengan tetap mempertahankan kelestarian seni dan budaya tradisional serta kelestarian lingkungan hidup setempat. (Sadarmayanti, 2005).

Industri pariwisata adalah rangkuman dari berbagai macam produk dan bidang usaha, yang secara bersamaan menhasilkan produk-produk maupun jasa atau servis yang nantiknya baik secara langusng maupun tidak langsung akan dibutuhkan wisatawan selama kunjungannya (R.S Damardjati, 1992).

Tujuan pelestarian dan pengembangan kebudayaan adalah untuk menanamkan nilai-nilai budaya bangsa dalam rangka menumbuhkan pemahaman dan penghargaan masyarakat kepada warisan budaya bangsa, keragaman budaya dan tradisi, meningkatkan kualitas kebudayaan masyarakat, menumbuhkan sikap kritis terhadap nilai-nilai budaya dan memperkokoh ketahanan budaya.

2. Pengertian Atraksi wisata

Atraksi adalah sesuatu yang permanen dalam daerah tujuan wisata. Atraksi ditujukan kepada pengunjung,yang bertujuan utamanya untuk memberikan hiburan, bersenang-senang, pendidikan, menyaksikan sesuatu yang menarik. Hal ini terbuka untuk umum tanpa harus ada pemesanan, harus di publikasikan setiap tahun dan dapat menarik wisatawan maupun masyarakat lokal setiap hari (Scottish Touris Board, 1991)

Atraksi juga merupakan sumber daya yang bersifat alami, dikontrol dan diatur untuk kegiatan bersenang-senang, hiburan, musik dan pendidikan, serta dikunjungi oleh publik (Middleton,1988)
Definisi atraksi wisata yang lain adalah segala hal yang membuat wisatawan tertarik (Lundberg,1985:33) atraksi bisa berupa situs atraksi atau peristiwa-peristiwa,dimana keduanya merupakan pengaruh gravitasi yang mempengaruhi (Burkart dan Medlik,1974:44) atraksi adalah merupakan daya pikat, jika tidak demikian tidak bisa dikatakan sebagai sebuah atraksi(Gunn,1972:37),terkadang alam dan sejarah mempunyai daya tarik intrinsik (Gunn,1979:71).Dan yang paling nyata saya yakin bahwa objek wisata memiliki kesatupaduan,keunggulan unik yang mampu menarik wisatawan (Schmidt,1989:447).

Dari berbagai peristilahan dan definisi berbagai ahli pariwisata,dapat dikatan bahwa kata ‘atraksi’ daya pikat’ merupakan kata yang menarik dalam penjabaran atraksi wisata. Namun hal ini pun masih ditentang kembali oleh Pigram (1983:193), bahwa atraksi sebagai daya pikat bukan semata-mata sebuah kesatupaduan. Ungkapan seperti atraksi, faktor pendorong, kesatupaduan memiliki arti yang biasa. Makna yang lebih berarti, akan terungkap ketika terjadinya suatu proses. Melalui contoh Bumi menjaga keseimbangan dengan daya tarik gravitasi, dan magnet menarik besi dengan gaya tarik magnet. Proses tersebut melibatkan sebuah kesatupaduan sifat didalam menarik suatu benda yang mampu membuat suatu perubahan fisik dan menggerakkan benda lain di dalam suatu area.

3. Pengertian Daya Tarik

Daya Tarik Wisata sejatinya merupakan kata lain dari obyek wisata namun sesuai peraturan pemerintah Indonesia tahun 2009 kata obyek wisata sudah tidak relevan lagi untuk menyebutkan suatu daerah tujuan wisatawan maka digunakanlah kata “ Daya Tarik Wisata” maka untuk mengetahui apa arti dan makna dari daya tarik wisata di bawah ini adalah beberapa definisi/pengertian mengenai DayaTarik Wisata menurut beberapa ahli :

- Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, Daya Tarik Wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan.
- A. Yoeti dalam bukunya “*Pengantar Ilmu Pariwisata*” tahun 1985 menyatakan bahwa daya tarik wisata atau “*tourist attraction*”, istilah yang lebih sering digunakan, yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu
- Nyoman S. Pendit dalam bukunya “ *Ilmu Pariwisata*” tahun 1994 mendefiniskan daya tarik wisata sebagai segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu.

4. Randai

Dilihat dari asal kata Randai yang berarti umpama atau missal. Dikaitkan dengan lakon pertunjukan kesenian randai berarti aktor berperan sebagaimana teknik yang di perankan (UU Hamidi :1979).

Randai sendiri di daerah asalanya mulai terdesak dengan perubahan masyarakat minang waktu itu, dimana saat itu daerah-daerah Minangkabau menjadi urban (Kekotaan) dengan banyaknya kota-kota yang di buat belanda, menyebabkan kesenian randai tidak mampu bertahan disana.

Randai yang berasal dari tradisi dan adat seperti yang diuaraikan diatas membutuhkan masyarakat yang masih bersifat ural atau pedesaan, pada saat itu daerah kuantan masih sangat alami dan masih berpegang pada adat lama dan inilah biasanya kesenian, tradisi adat dapat bertahan.

Memang pada tahun pertama Randai dimainkan oleh orang minangkabau, namun antusias masyarakat yang tinggi membuat randai juga mampu dimainkan masyarakat kampung setempat dengan baik. Sampai sekarang masyarakat mempunyai kebanggaan jika mereka mengikuti kegiatan randai apakah sebagai pemain, pemilik atau pengguna jasa randai terkesan bahwa masyarakat kuantan secara umum merasakan randai adalah milik dan tardisi mereka. Berdasarkan hal itulah timbul versi bahwa randai berasal dari Rantau Kuantan.

Selain itu randai berasal dari kata andai-andai yang berarti berbicara dengan orang lain dan berkonotasi kurang baik. Namun lawan bicara juga sudah membalas pembicaraan sehingga intinya diskusi panas dan biasanya selalu ada penengah yang kemudian mencari solusi yang disepakati kedua belah pihak. Kehidupan inilah dam pertunjukan kesenian randai mirip situasi dan keadaan yang sebenarnya (UU Hamidi :1979).

Menariknya randai kuantan singingi memperlihatkan warna dan sosok tersendiri jika dibandingkan dengan randai dari tempat asalnya dan randai kuantan merupakan seni pertunjukan yang sarat akan nilai dan menonjol kawasan kuantan di topang oleh masyarakat yang mendukungnya (Edi Ruslan dan Hasan Yunus).

Cerita Randai sarat akan nilai dan norma kehidupan sosial dan budaya masyarakat kuantan, biasanya pada bagian akhir cerita selalu menyisipkan pesan, moral berupa hidup harus hemat, rendah hati, kalau memimpin hendaklah menjadi pemimpin yang adil, yang dalam hidup jangan iri hati, tidak mudah putus asa seperti yang disampaikan lewat cerita randai bujang paman, atau pribadi putri adam dewi atau pribadi sultan abiding dan hampir semua cerita randai menggambarkan norma dan nilai sosial budaya (UU Hamidi, 1979)

3. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang uraian di atas, maka rumusan masalah yang dapat penulis ambil sebagai berikut :

Bagaimanakah tanggapan wisatawan terhadap Kesenian Randai sebagai Daya Tarik Wisata di Desa Wisata Koto Sentajo Kabupaten Kuantan Singing.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilaksanakan antara lain adalah :

1. Untuk mengetahui tanggapan wisatawan terhadap daya tarik kesenian Randai di Desa Wisata Koto Sentajo Kab. Kuansing.

2. Untuk mengetahui kesiapan masyarakat untuk menjadikan Kesenian Randai sebagai atraksi wisata di Desa Wisata Koto Sentajo Kab. Kuansing.

B. METODELOGI PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Menurut Kriyantono (2006:59), Deskriptif adalah digunakan untuk menggambarkan (mendeskripsikan) populasi yang sedang diteliti, fokus tipe riset ini adalah perilaku yang sedang terjadi *(what exist at the moment)* dan terdiri dari satu variabel.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Angket (kuesioner)

Dalam penelitian ini penulis membuat daftar pertanyaan kedalam kuesioner dan kemudian dibagikan/disebarkan kepada responden yang telah dipilih sebagai sampel penelitian untuk mendapatkan data tentang tanggapan wisatawan terhadap daya tarik wisata kesenian randai dan kesiapan masyarakat untuk menjadikan Kesenian Randai sebagai atraksi wisata.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Dalam penilitian ini wawancara dilakukan oleh periset dengan pemuka adat Desa Wisata Koto Sentajo dan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan apa yang ingin diteliti peneliti, bisa terjadi wawancara atau tanya jawab yang berulang-ulang.

c. Observasi

Observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung tanpa menggunakan mediator sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut.

3. Teknik Pengukuran Data

Skala ordinal merupakan skala pengukuran yang sifatnya membedakan dan mengurutkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan skala ordinal agar dapat mempermudah jalannya pengelolaan data yang diperoleh saat melakukan penelitian, kemudian hasil penelitian pengamatan diklasifikasikan ke dalam kategori-kategori, dan diantara kategori ada suatu urutan.

Adapun bobot yang diberi skor sebagai berikut :

a) Sangat Menarik dengan skor 5 (SM)
b) Menarik dengan skor 4 (M)
c Cukup Menarik dengan skor 3 (CM)
d) Kurang Menarik dengan skor 2 (KM)
e) Tidak Menarik dengan skor 1 (TM)

Skor tertinggi = Skor Tertinggi x jumlah pertanyaan x 100
Skor terendah = Skor Terendah x jumlah pertanyaan x 100

Dapat diketahui :

I = Interval
H = Skor Tertinggi
L = Skor Terendah
n = Kriteria Jawaban

Dimana,

$$I = \frac{H - L}{n}$$

$$\text{Indikator Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Kriteria Skor}}$$

4. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian deskriptif ini penulis menggunakan teknik analisis data dengan metode statistik deskriptif, yaitu dengan cara menggambarkan atau menjelaskan secara terperinci mengenai masalah yang akan diteliti berdasarkan data-data yang diperoleh dari laporan penelitian yang dikumpulkan.

Penelitian deskriptif dianalisa dengan cara mencari persentase terhadap alternatif jawaban responden. Data yang diperoleh dari kuesioner/angket akan dianalisa dan dituturkan dalam bentuk kalimat, untuk mengetahui besarnya persentase responden.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

1. Deskripsi Profil Responden

Dalam penelitian ini penulis mengambil jumlah sampel 60 untuk tanggapan wisatawan dan 40 untuk keseiapan masyarakat dalam menjawab kuesioner yang disediakan.

1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
2. Distribusi Responden Berdasarkan Umur
3. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan

2. Rekapitulasi tanggapan populasi

Tabel IV. 15
Rekapitulasi Tanggapan Populasi

No		Sub Variabel	Sub-Indikator	Skor
1	Kesenian Randai Sebagai Atraksi Wisata	Tanggapan wisatawan terhadap data tarik kesenian randai	1. Alur Cerita	210
			2. Tarian	227
			3. Musik	238
			4. penggunaan Bahasa	223
			5. Pakaian	227
			Total	**1125**
2		Kesiapan Masyarakat	1. Tempat	150
			2.Jadwal Penampilan	153
			3. Pemain Randai	162
			4. Peralatan Randai	158
			Total	**623**

		Jumlah Total Skor	**1748**

Sumber: Data Olahan Penelitian Lapangan, 2012

Berdasarkan hasil rekapitulasi tanggapan populasi tentang Kesenian randai sebagai atraksi wisata dari tanggapan populasi terhadap pernyataan dan pertanyaan yang diberikan. Dari kedua sub-variabel di atas yaitu tanggapan wisata terhadap daya tarik wisata dan kesiapan masyarakat yang terbagi menjadi sembilan indikator mengenai tanggapan populasi meliputi:

1. Sub-variabel tanggapan wisatawan yang terbagi menjadi lima indikator pertanyaan dan pernyataan yaitu meliputi alur cerita, tarian, musik, penggunaan bahasa dan pakaian yang di gunakan dalan pertunjukan diperolah total 1125, maka dapat disimpulkan bahwa total terdapat pada rentang skor interval 1020-1259. Hal ini menunjukkan bahwa *kesenian randai* tersebut dianggap menarik oleh populasi.

2. Sub-variabel kesiapan masyarakat yang terbagi menjadi empat indikator pertanyaan dan pernyataan yaitu meliputi tempat, jadwal pertunjukan, pemain/anggota randai, peralatan pertunjukan randai yang di gunakan dalam pertunjukan kesenian diperolah total 623, maka dapat disimpulkan bahwa total terdapat pada rentang skor interval 544-671. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan masyarakat menjadikan kesenian randai sebagai atraksi wisata tersebut dianggap siap oleh populasi.

Secara keseluruhan komponen sub-variabel dan indikator pertanyaan dan pernyataan sebanyak sembilan item pertanyaan dan pernyataan berupa kuesioner diperoleh hasil tanggapan populasi masing-masing berdasarkan indikator dan sub-variabelnya. Jumlah total skor penilaian secara keseluruhan yaitu sebesar 1748. Hal ini menunjukan bahwa kesenian randai sebagai atraksi wisata dianggap layak dijadikan atraksi wisata.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata dari rekapitulasi tanggapan responden terhadap daya tarik wisata kesenian randai dan kesiapan masyarakat, menyatakan

Dari hasil penelitian yang terfokus pada identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tanggapan responden terhadap daya tarik kesenian randai. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap daya tarik kesenian randai rekapitulasi dari kelima indikator mempunyai total skor sebesar 1125 yang berada pada rentang skor interval antara 1020-1259 yang berarti responden memberikan tanggapan menarik terhadap Pertunjukan Kesenian Randai.

2. Kesiapan masyarakat untuk menjadikan kesenian randai sebagai atraksi wisata. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa kesiapan masyarakat menjadikan kesenian randai sebagai atraksi wisata rekapitulasi dari empat indikator mempunyai total skor sebesar 623 yang berada pada rentang skor interval antara 544-671 yang berarti masyarakat siap Pertunjukan Kesenian Randai dijadikan atraksi wisata.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk kelompok pemain randai, alur cerita lebih divariasikan seperti cerita rakyat, cerita perekonomian masyarakat, berita-berita yang terbaru pada masa sekarang.

2. Untuk Pengelola Desa wisata Panggung pertunjukan yang semi permanen bisa dijadikan panggung pertunjukan yang permanen.

3. Untuk masyarakat lebih berpartisipasi untuk menciptakan souviner atau cendramata yang menjadi ciri daerah teluk kuantan sehingga wisatawan tersebut memilih desa wisata sebagai objek wisatanya.

4. Untuk biro perjalanan yang ada di Riau umumnya dan di Teluk Kuantan khususnya membuat paket wisata dengan salah satu melihat atraksi wisata pertunjukan randai, sehingga dengan demikian wisatawan suka untuk mengujungi Kabupaten Kuantan Singingi.

HALAMAN PERSEMBAHAN TERIMA KASIH

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberkahi kami sehingga karya tulis ini dapat diselesaikan. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih bagi seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya tulis ini dan berbagai sumber yang telah Penulis gunakan sebagai data dan fakta pada karya tulis ini.

Dengan menyelesaikan karya tulis ini penulis mengharapkan banyak manfaat yang dapat dipetik dan diambil dari karya ini. Semoga dengan adanya karya tulis ini dapat membuka wawasan untuk potensi yang lebih maksimal pada desa wisata koto sentajo teluk kuantan kabupaten kuantan singingi.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu tidak berlebihan kiranya jika dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Ali Yusri, MS selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

2. Bapak Drs. H. Chalid Sahuri, MS selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

3. Ibu Dra. Syofia Achnes, M.Si selaku Ketua Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau dan selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan arahan kepada saya selama penyusunan Tugas Akhir ini.

4. Bapak Ari Kresnaputra Agus, A.Par sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, arahan dan koreksi kepada saya selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Nawawi S.sos, MSc selaku dosen Usaha Perjalanan Wisata yang telah membimbing cara peyusunan penelitian tugas akhir.

6. Segenap Staf Pengajar Program Studi Usaha Perjalanan Wisata yang telah memberikan ilmu-ilmunya kepada saya dari awal sampai akhir menuntut ilmu di kampus tercinta ini.

7. Segenap Staf Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau yang telah membantu segala keperluan urusan administrasi.

8. Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi, yang senantiasa mendoakan saya kapanpun, dimanapun, papa tercinta Agustam yang penuh tanggung jawab memberikan kami nafkah dengan keringat dan usahanya, tanpa pernah mengatakan capek, mama tercinta kasih sayang nya tiada tara yang telah melahirkan saya di dunia ini membesarkan saya dari kecil sampai saat ini, tidak pernah mengeluh dan merasa bosan, dan mendampingi hari-hari saya, menyayangi saya, mengajari banyak hal dan memberikan segalanya buat saya sampai detik ini.

Dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini, harapan penyusun semoga Tugas Akhir ini bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penyusun pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya dan penulis menguncapkan ribuan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

Demartoto, Argyo.2009. *Pengembangan pariwisata untuk menangulangi Kemiskinan*.Sebelas Maret Universitas Press, Surakarta

Fandeli, Chafid. 2002. *Perencanaan Kepariwisata Alam.* Fakultas Kehutaanan Universitas Gadjah Mada Bulaksumur, Yogyakarta

Hamidy, UU, 2002. *Masyarakat Adat Melayu Kuantan Singingi*. UIR press, Pekanbaru

……..,1990. *Masyarakat dan Kebudayaan di Riau*, Yayasan Zambrut, Pekanbaru.

Ismayanti, 2010. *Pengantar Pariwisata.* PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.

Joko,subagyo, P.2011. Metode penelitian dalam teori dan praktik.Rineka Cipta. Jakarta.

Muljadi A.J. 2009. *Kepariwisataan dan Perjalanan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Pendit, Nyoman.S. 2006. *Ilmu Pariwisata*. PT. Pradnya Paramita. Jakarta

Pitana, I Gde, Surya Diarta I Ketut.2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata.* Andi Yogyakarta

Kriyantono Rachmat.2008.Teknik Praktis Riset Komunikasi.Kencana.Jakarta

Sadarmayanti. 2005. *Membangun Kebudayaan dan Pariwisata.*Cv. Mandar Maju.

Suwantoro, Gamal. 1996. *Dasar – dasar Pariwisata*. Andi Yogyakarta

Soekadijo R.G.2000. *Anantomi Pariwisata.* Garamedia Pustaka Utama. Jakarta.

Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata.* Angkasa. Bandung Indonesia

....., 2005.*Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya.* PT Pradnya Paramita. Jakarta