



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, dipaparkan teori-teori bersangkutan dengan topik penelitian. Teori diambil dari buku serta tinjauan pustaka lainya. Teori pokok pembahasan adalah: visualisasi *overtonal montage* dan *intellectual montage*.

2.1. Film Dokumenter

Pengertian dokumenter masih sangat bias (Grierson, 1966. hlm. 145). Belum ada definisi tepat dan sesuai untuk menjelaskan apa arti dokumenter. Indikator yang digunakan untuk menggolongkan sebuah film dokumenter atau bukan masih belum. Namun begitu, dokumenter tetap bisa berkembang sebagai bagian dari film.

Karakter utama pembuatan dokumenter adalah penggunaan bahan mentah dalam pembuatan ceritanya. Bahan mentah diartikan sebagai kehidupan nyata, tanpa adanya suatu peragaan (Grierson, 1966. hlm. 145). Pengolahan bahan-bahan ini menjadi menarik karena peran pembuat film terasa dominan. Suatu kenyataan akan menimbulkan kesan yang biasa saja sebelum kenyataan itu mendapat pengaruh dari pandangan seseorang (Bernard, 2007. hlm. 4). Secara tidak langsung hal ini membuat dokumenter menjadi media pengungkap kenyataan artistik. Bentuk ini memiliki kesulitan tersendiri dalam proses pembentukan, karena pembuat film ditantang untuk membuat karya artistik tanpa campur tangan terhadap kenyataan (Grierson, 1966. hlm. 146). Campur tangan yang minim dalam film dokumenter membuat film ini lebih mudah dipercaya oleh penonton

Grierson (1966) mengatakan anggapan penonton mengenai dokumenter yang terasa lebih nyata adalah wajar, karena dokumenter memiliki tiga karakter utama dalam perwujudan, yaitu : (1) Dokumenter menyajikan cerita kehidupan nyata beserta orang atau subyek di dalamnya. (2) Subyek di dalamnya tidak perlu berakting sesuai arahan sutradara, mereka melakukan apa yang mereka ingin kerjakan. Hal ini membuat dokumenter terasa otentik dan cerita bisa menimbulkan efek berlapis-lapis ketika film itu dipandang dengan melihat sisi politik, ekonomi, sosial dan budaya suatu tempat. (3) Fakta bahwa orang-orang di dalam *frame* adalah pemeran sebenarnya dari suatu sistem kehidupan membuat dokumenter terasa lebih intim dengan penonton (hlm. 147).

Grierson (1966) berpendapat bahwa karya seni memiliki berbagai cara penyampaian maksud dan tujuan. Terkadang karya itu memiliki maksud sangat liar, sehingga sulit untuk menafsirkan makna karya tersebut. Karakter itu juga dimiliki oleh film dokumenter. Karya ini adalah campuran antara realita dan sisi imajinatif dari pembuat film. Kedua hal ini harus seimbang agar penonton tetap bisa melihat permasalahan dengan caranya sendiri (hlm. 156).

2.2. Gaya Dokumenter

Barbash dan Taylor (1997) mengungkapkan bahwa dalam membuat dokumenter ada beberapa yang bisa diterapkan untuk mencapai suatu struktur cerita, yaitu: Ekspositori, impresionis, observasi, dan reflektif (hlm. 17).

2.2.1. Ekspositori

Ekspositori adalah gaya yang sering digunakan oleh kebanyakan stasiun televisi dalam membuat film dokumenter. Ciri menonjol dari gaya ini adalah penggunaan *voice over* dengan argumen pembuat film sebagai inti suara. *Voice over* menjadi panduan utama sekaligus tembok pembatas bagi penonton untuk menikmati film dengan gaya ini (Barbash dan Taylor, 1997. hlm. 17).

Wajar saja jika stasiun televisi banyak menggunakan gaya ekspositori. Gaya ini memiliki keunggulan dalam segi kejelasan dalam cara bertutur. Penonton seolah-olah tidak diberi ruang untuk memiliki opini sendiri terhadap film tersebut.

2.2.2. Impresionis

Dokumenter dengan gaya ini memiliki cara penikmatan berbeda. Penonton dibawa ke dalam suasana atau kesan yang dibangun dalam film tersebut. Dokumenter dengan gaya ini sangat mengandalkan kekuatan kombinasi *visual* dan *audio*. Nichols (2001) menambahkan, *visual* memiliki kekuatan ajaib, karena *visual* bisa menjadi media dari sebuah kenyataan. Detail kehidupan sehari-hari bisa berubah menjadi hal eksotis ketika itu termediasi melalui *visual* dalam film (hlm. 89). Penonton bisa menangkap kesan bermacam-macam melalui *visual* dalam film, tergantung seberapa wawasan dalam membaca film tersebut.

Kepekaan penonton sangat dibutuhkan untuk menikmati gaya dokumenter jenis ini. Dokumenter impresionis menawarkan sebuah pengalaman eksotis dalam memandang suatu kehidupan (Nichols, 2001. hlm. 65). Setiap penonton memiliki hak beropini mengenai film. Seperti halnya kehidupan, dokumenter adalah sajian

abstrak mengenai kehidupan, masing-masing individu memiliki hak menikmati sebuah film dengan caranya sendiri (Nichols, 2001. hlm. 65). Film dengan gaya ini menjadi menarik karena sama sekali tidak ada batasan dalam hal berpendapat. Pembuat film hanya sebagai orang yang memindahkan realita ke dalam bentuk media *audio visual*.

Pemindahan realita bukan berarti harus merupakan kejadian yang nyata. Nichols (2001) berpendapat bahwa sebuah realita tidak dapat diduplikasi seratus persen sesuai dengan apa yang terjadi. Unsur subyektifitas sekecil apapun akan mempengaruhi realita tersebut dan tidak menutup kemungkinan timbul realita yang ditunjukkan dalam film (hlm. 83). Nichols (2001) juga menambahkan jika realita tidaklah mungkin dipindahkan. Yang mungkin untuk dipindahkan adalah kesan dari sebuah realita tersebut (hlm. 83).

Keberadaan gaya impresionis sangat berkaitan dengan metode *montage*. Penyusunan *montage* tidak harus memiliki kemiripan *footage* yang sama, unsur berbeda dari setiap *footage* akan membuat *montage* memiliki pemaknaan yang unik dalam setiap penyusunan (Nichols, 2001. hlm. 65)

Kemunculan film dengan gaya impresionis yang memanfaatkan *montage* diawali oleh seniman Rusia, Sergei Eisenstein (1898-1948). *Footage* film *October* (1928) banyak yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Kumpulan *footage* tersebut lalu diolah oleh *Sergei Eisenstein* dengan metode *montage*. Kesan film ini muncul karena adanya *footage-footage* yang disusun memunculkan sebuah realita baru, sesuai keinginan dari Sergei Eisenstein (Nichols, 2001. hlm. 143).

2.2.3. Observasi

Gaya dokumenter ini lahir karena adanya perkembangan teknologi dalam dunia sinema (Barbash dan Taylor, 1997. hlm. 17). Gaya ini mungkin menjadi gaya yang paling dekat dengan pengertian dokumenter konvensional. Film dokumenter merupakan rekaman realitas dari suatu kejadian. Pembuat film sama sekali tidak diijinkan untuk mengintervensi suatu kejadian yang direkam. Gaya ini cerita baru akan dibangun ketika sudah berada dalam proses penyuntingan gambar.

Gaya dokumenter observasi memungkinkan penonton memiliki ruang opini tentang suatu isu. Ruang diciptakan oleh pembuat film dalam menyajikan karyanya, karena memang sudah menjadi suatu realita bahwa suatu masalah bisa dipandang dari berbagai macam sudut pandang.

2.2.4. Reflektif

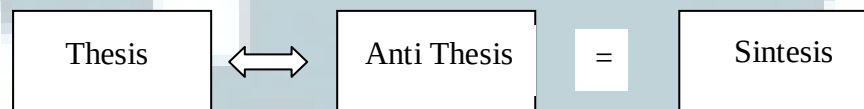
Dokumenter dengan gaya ini memanfaatkan pandangan masyarakat tentang isu yang sedang dibicarakan. Masyarakat bisa diartikan bermacam-macam. Siapa saja bisa menjadi masyarakat, tak terkecuali pembuat film itu sendiri (Barbash dan Taylor, 1997. hlm. 18).

Sebagai contoh adalah film *The Thin Blue Line* karya Errol Morris tahun 1988. Film ini bercerita tentang pengungkapan sebuah keadilan terhadap terpidana mati kasus pembunuhan polisi. Pembuat film merefleksikan pemikiran terhadap kasus melalui adegan reka ulang. Mereka ulang sebuah kejadian pembunuhan menurut versi pembuat film. Versi ini adalah hasil observasi dari beberapa saksi pembunuhan tersebut. Seperti halnya detektif Errol Morris mencoba menerapkan

pemikiran ke dalam adegan reka ulang tersebut (Nichols, 2001. hlm.48). Hal ini cukup berhasil karena film *The Thin Blue Line* berpengaruh terhadap pembebasan tersangka yang sudah dihukum selama sebelas tahun atas tindakan yang tidak dilakukan.

2.3. *Montage*

Pada dasarnya *montage* adalah suatu bentuk dialog dalam menyatakan maksud tertentu. Kesan yang ditimbulkan oleh model dialog ini adalah suatu pemaknaan kesan dinamis. Kesan dinamis muncul dengan adanya benturan dua hal yang kontradiktif (Richard, 2010. hlm. 161). Pernyataan ini dijelaskan dengan gambar berikut :



Gambar 2. 1. Penggambaran dasar montage

Gambar di atas menjelaskan jika pernyataan utama diletakkan di samping sisi kontradiktif maka akan timbul pernyataan baru. Karena prinsip dasar dari *montage* adalah efek ledakan dari juktaposisi dua hal berbeda (Richard, 2010. hlm. 161). Pengertian dari juktaposisi adalah peletakkan hal kontras secara berdampingan.

Konsep ini terinspirasi dari huruf-huruf Jepang. Huruf Jepang memiliki kekuatan dialektika dengan prinsip *montage* secara konteks. Dua hal yang berbeda digabungkan menjadi satu akan menimbulkan makna baru (Richard, 2010. hlm. 161). Dalam bahasa Jepang kata mata, dan air jika digabungkan akan

menimbulkan kata menangis. Ini merupakan penjelasan dari gambar di atas, mata sebagai thesis, air sebagai antithesis; sedangkan menangis menjadi synthesis. Jika diperhatikan, tidak ada hubungan antara air dan mata jika kata-kata tersebut berdiri sendiri, namun dengan menerapkan prinsip *montage* hal ini akan menimbulkan makna baru yaitu menangis. Richard (2010) berpendapat bahwa materi-materi yang ada tidak harus memiliki keterkaitan satu sama lain, namun tidak menutup kemungkinan jika gambar yang ada memiliki kesinambungan (hlm. 164).

Metode ini memungkinkan pembuat film menjadi tuhan, karena dengan cara ini pembuat film dimungkinkan untuk menciptakan sebuah realita baru (Annete, 1984. hlm. 17). Tidak hanya sebatas gambar-gambar yang menimbulkan pemaknaan baru, namun hal ini bisa berdampak secara psikologi. Konflik- konflik baru bisa dimunculkan ketika pembuat film memutuskan untuk menggunakan metode *montage*. Konflik bisa dimunculkan karena adanya perbedaan dialog, *gesture*, atau gabungan dari keduanya (Richard, 2010. hlm. 166).

Richard (2010) mengatakan ada lima penggolongan jenis *montage* untuk menciptakan kesan baru, yaitu : *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage* (hlm. 186-194).

2.3.1. *Metric Montage*

Pada dasarnya teknik ini digunakan untuk mempersingkat waktu dalam penyampaian informasi. Panjang durasi sebuah *footage* bisa dimanipulasi dengan teknik ini. Informasi dalam satu *footage* biasanya terlalu berlebihan, sehingga hal ini terkesan membuang-buang waktu penonton untuk menangkap informasi yang ada (Richard, 2010. hlm. 186).

2.3.2. *Rhythmic Montage*

Montage jenis ini memiliki penekanan terhadap ritme yang dibangun melalui *shot-shot* yang disajikan. Ritme bisa dicapai dengan adanya pola suatu pergerakan subyek yang ada di dalam *frame*. *Montage* ini memiliki kekuatan membangun konflik cukup besar dengan memanfaatkan suatu pergerakan berlawanan (Richard, 2010. hlm. 186).

Montage ini bisa membangun sebuah cerita walaupun antara *footage* satu dengan yang lain tidak berhubungan. *Shot* pertama adalah gerombolan tentara yang berbaku tembak mengarah ke kanan *frame*, disejajarkan dengan *shot* orang-orang desa yang berlarian ke arah kiri *frame*. Jukstaposisi ini akan menimbulkan kesan sebuah pelarian masyarakat desa dari infasi militer (Richard, 2010. hlm. 187).

2.3.3. *Tonal Montage*

Bentuk *montage* ini adalah pembaruan dari *rhythmic montage*. Pada dasarnya teknik ini digunakan untuk membangun *mood* yang ada di dalam *scene* film (Richard, 2010. hlm. 187). Teknik ini memungkinkan membangun sebuah *mood* dari permulaan hingga menuju puncak. Tidak menutup kemungkinan teknik ini digunakan untuk menggambarkan perubahan *mood* dari *shot* satu ke *shot* berikutnya (Richard, 2010. hlm. 187).

Membangun sebuah *mood* bisa menggunakan bermacam-macam cara. Unsur-unsur dalam film seperti musik, *angle* dan teknik pencahayaan bisa mendukung teknik ini. Pada dasarnya harus ada perbedaan unsur dari satu *shot* ke *shot* berikutnya.

2.3.4. *Overtonal Montage*

Montage kategori ini adalah gabungan dari tiga *montage* yang sebelumnya sudah dijabarkan. Karakter utama dari *montage* ini adalah susunan *footage* yang bertujuan untuk mendukung terbangun suatu persepsi dari penonton. *Overtonal Montage* berfungsi sebagai stimulan akan sensasi dari emosi yang akan dimunculkan dalam *sequence* tersebut. Dancyger (2010) menjelaskan, *montage* kategori ini adalah perpaduan dari kecepatan, ide dan emosi yang akan disampaikan kepada penonton. Sebagai contoh jika pada satu *sequence* ada adegan pembunuhan, *overtonal montage* bisa digunakan untuk membantu penonton dalam menggambarkan betapa sadisnya pembunuhan tersebut (hlm. 20).

Pada dasarnya *montage* adalah konflik yang ditimbulkan oleh gambar-gambar yang disusun berdampingan. Konflik bisa tertangkap juga tergantung pada pemahaman penonton terhadap konten dalam suatu *sequence*. Pemahaman konten ini menimbulkan efek psikologis yang berbeda-beda pada setiap penerimanya. Menurut Richard (2010) ada empat penggolongan efek psikologi pada penonton terhadap *sequence* yang disajikan.

1. Efek psikologi motorik

Efek ini merupakan efek paling dasar yang bisa dirasakan oleh penonton. Efek ini merupakan reaksi spontan oleh bagian tubuh saat melihat suatu *sequence*.

2. Efek psikologi *rhythmic*

Penggabungan dari reaksi motorik dan perubahan emosi saat menonton suatu *sequence*. Reaksi ini bisa ditimbulkan oleh suatu pergerakan yang tidak nyata secara fisik dalam film.

3. Efek psikologi *tonal*

Penekanan efek psikologi *tonal* adalah bagaimana olah rasa yang ditimbulkan setelah menonton suatu *sequence* dalam film.

4. Efek arus psikologi baru

Efek ini adalah wujud pencarian makna dari intensitas efek motorik yang besar dalam merasakan *sequence* dalam film (hlm. 192).

Seperti yang sudah dikatakan pada awal bagian penjelasan mengenai *montage*, pada dasarnya teknik ini adalah sebuah perwujudan dari sebuah dialog

dalam menyampaikan suatu maksud tertentu. Menurut Richard (2010) sebuah pembangunan dialog memiliki tiga dasar elemen, yaitu:

1. Proses manusia mendalami suatu pengertian obyek, fenomena dan proses. Pendalaman pengertian ini bisa dipahami melalui penggalan makna esensial dari sebuah perwujudan bentuk atau sebaliknya
2. Pemahaman suatu obyek, fenomena, proses dari sesuatu yang umum menuju ke pengertian lebih khusus, atau sebaliknya.
3. Pengulangan dari sebuah karakter atau sifat dalam suatu obyek, fenomena dan proses yang sedang terjadi (hlm. 194).

2.3.5. *Intellectual Montage*

Intellectual montage adalah metode paling tinggi di antara yang lain. Metode ini merupakan bagian awal dari munculnya *intellectual cinema*. Penggunaan metode ini sangat menuntut suatu pemahaman konteks dan olah rasa dari penonton. Karena dalam praktek penyusunan metode ini banyak digunakan bentuk metafora maupun analogi dalam menanggapi suatu isu. Sebagai contoh adalah *scene* Tuhan dalam film *October*. Perjuangan kelas tertentu untuk memiliki pemimpin yang sesuai digambarkan dengan jukstaposisi *shot* Tuhan dari masing-masing agama. Hal ini berguna memberi informasi kepada penonton bahwa orang yang nantinya memimpin negara tersebut merupakan kehendak dari Tuhan.

Richard (2010) mengatakan bahwa *intellectual montage* memiliki potensi sangat besar dalam perkembangan *intellectual cinema* (hlm. 194), karena

menurutnya *intellectual cinema* sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan perkembangan daya cipta manusia.

2.4. Montage Sequence

Perkembangan sinema dunia sangatlah pesat, termasuk pemaknaan *montage* dalam arti definitif (Reisz, Millar & Dickinson. 2010. hlm. 87). Hingga saat ini belum ada definisi tepat mengenai *montage*, dan bagaimana menerapkan dalam teknis penyuntingan gambar. *Montage* pada masa awal penemuan di Rusia dianggap sebagai teknis kreatif dalam proses penyuntingan gambar dan berubah saat teknik ini diterapkan di Perancis (Reisz, Millar & Dickinson. 2010. hlm. 87). Perancis menganggap *montage* adalah teknik *cutting*, sesederhana itu.

Definisi *montage* selalu berkembang, baik secara pengertian atau bagaimana cara menerapkan. Amerika Serikat memiliki istilah baru, yaitu *sequence montage*. Istilah ini adalah bentuk pengembangan dari *montage* Rusia, Amerika Serikat menganggap *montage* Rusia adalah bentuk kuno dan susah untuk diterapkan (Reisz, Millar & Dickinson. 2010. hlm. 87). Kedua teknik ini memiliki tujuan sama, yaitu menyampaikan cerita melalui susunan gambar yang tidak saling berhubungan satu sama lain.

Perbedaan yang bisa dilihat dari teknik dari kedua negara ini adalah penggunaan sistem. *Montage* dalam definisi Rusia memiliki pengertian penerapan juktaposisi *shot thesis A* dan *shot antithesis B* dengan tujuan menimbulkan kesan atau pesan tertentu dari juktaposisi tersebut (Reisz, Millar & Dickinson. 2010 Hlm. 87). Amerika Serikat mengembangkan sistem ini dengan menggunakan

potongan-potongan *shot* yang saling tidak berhubungan dan menjadi satu *sequence* baru.

Secara penyampaian makna dua *montage* dari dua belahan dunia berbeda juga memiliki perbedaan. Amerika Serikat menggunakan *montage* sebagai cara memberikan fakta kejadian tertentu atau menanamkan informasi yang berpengaruh terhadap tokoh dalam film. *Montage* Rusia bergerak di level yang lebih dalam. *Montage* Rusia memerlukan pengetahuan lain dari film untuk memahami apa yang sebenarnya disampaikan pembuat film kepada penonton. Karena semua jenis *montage* Rusia menuntut penonton untuk menggunakan emosi, reaksi dan pemikiran dalam menelaah makna yang akan disampaikan (Reisz, Millar & Dickinson. 2010. Hlm. 87).

2.5. Teks, subteks, dan konteks

Untuk memahami susunan *montage*, pembuat film dan penonton harus memiliki bekal. Bekal ini adalah pemahaman mengenai teks, subteks, dan konteks. Tiga hal ini akan membuat susunan *montage* menjadi kaya dalam proses penerjemahan makna.

Teks dalam beberapa media termasuk film memiliki arti sesuatu yang terlihat dan terdengar secara langsung. Media tidak hanya terbatas pada tulisan, gambar, kata-kata verbal, atau suara namun bisa berupa gabungan dari beberapa hal ini. Teks bagi pencipta karya berfungsi sebagai bahasa artistik dalam menyampaikan suatu *statement*. Dalam lapisan teks, pencipta karya harus

mencipta kesatuan yang mengandung konten-konten logis dan saling berhubungan satu dengan lainnya (Lotman. 1977, hlm xi).

Subteks bergerak di level lebih personal dibandingkan teks. Pemahaman akan subteks ada di masing-masing individu yang melihat suatu teks. Subteks sering disebut sebagai teks yang tersembunyi. Penonton atau pembuat film harus mencari sendiri subteks yang ada dalam media dan menginterpretasikan temuan itu. Keberhasilan menemukan sebuah subteks dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, tingkah laku dan nilai-nilai yang dipahami masing-masing individu (Baboulene. 2010. hlm. 15)

Konteks merupakan bagian yang lebih luas dibandingkan dengan dua hal disebutkan di atas. Pengertian dari konteks adalah kondisi yang mempengaruhi cerita. Kondisi dimaksud bisa berupa sebuah kebudayaan dan proses interaksi antar manusia di kehidupan nyata (Barnett & Casper. 2001, hlm. 465)

2.6. Kebudayaan Minangkabau

Minangkabau merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia. Kata Minangkabau identik dengan kebudayaan; sedangkan Padang merupakan daerah dimana kebudayaan Minangkabau berada. Kebudayaan dalam arti definitif adalah kondisi sosiologi, psikologi, ilmu politik ekonomi, sejarah, biologi manusia, dan filsafat sastra di suatu daerah (Thromi, 1984, hlm. 2).

Hal menarik dari kebudayaan Minangkabau adalah kaum pria di sana memiliki tradisi merantau. Rantau menurut bahasa melayu berarti dataran lebih rendah atau daerah aliran sungai. Berdasarkan makna kata ini, merantau dapat

didefinisikan sebagai kegiatan menuju sumber penghidupan atau dalam hal ini adalah aliran air. Masyarakat dianalogikan sebagai manusia gunung, sedangkan air adalah sumber penghidupan. Mendekatkan diri pada sumber penghidupan menjadi inti kegiatan merantau. Hal ini bisa dilihat pada teori mengenai motivasi merantau yang dialami masyarakat Minangkabau, bahwa inti dari merantau adalah mencari penghidupan yang lebih baik (Naim, 2013, hlm. 65).

Secara umum merantau adalah kegiatan migrasi, namun dengan adanya beberapa batasan sifat dalam merantau, menjadikan kegiatan ini menjadi sesuatu yang khusus. Tradisi merantau adalah kegiatan berpindah tempat tinggal dengan tujuan tertentu dengan tujuan akhir pulang ke tempat asal. Dalam prakteknya teori ini menjadi sesuatu yang relatif, karena banyak dari mereka yang merantau memutuskan untuk tidak pulang ke kampung halaman dengan berbagai macam alasan. Pulang ke daerah asal hanya dilakukan pada masa-masa tertentu, misal pada saat lebaran atau acara keluarga yang mengharuskan bagi perantau untuk hadir (Naim, 2013, hlm. 3).

Merantau adalah hal lebih khusus daripada migrasi. Berbeda dengan migrasi yang hanya memindahkan manusia tanpa memindahkan suatu budaya (Naim, 2013, hlm. 6). Tradisi merantau masyarakat Minangkabau merupakan bagian dari teknik berdagang. Hubungan dagang antar kerajaan menjadi alasan mereka untuk merantau. Tradisi ini berlanjut hingga sekarang, selain faktor ekonomi, struktur sosial di tanah Padang membuat mereka memutuskan untuk pergi mengadu nasib ke kota lain (Naim, 2013, hlm. 66).

Adanya keinginan untuk membuat nasib menjadi lebih baik menjadi motivasi yang tak hilang oleh waktu. Uang di daerah sangatlah sulit, apalagi dengan latar pendidikan yang minim. Ibu Kota menjadi tujuan utama perantau Minang. Modernisasi dan perputaran uang menjadi sesuatu yang menggiurkan (Naim, 2013, hlm. 276).

Tujuan mereka menuju kota rantau adalah mencari kehidupan yang lebih baik. Kehidupan yang baik ini bisa dicapai jika perantau berusaha menggapai angan-angan, yaitu dengan bekerja. Lapangan pekerjaan yang tersedia di kota sangatlah banyak. Namun khusus untuk suku Minangkabau profesi yang menjadi favorit adalah berdagang. Rata-rata dari mereka dulunya adalah petani, dan hal inilah yang membuat mereka hidup serba kekurangan. Tanah menjadi hal terakhir yang terpikirkan oleh perantau Minangkabau (Naim, 2013, hlm. 171). Usaha dagang orang Minangkabau sendiri beragam. Mulai dari berdagang kelontong, hingga membuka Rumah Makan Padang.

UMN