

ABSTRAK

Lidya Handayani, 2021. "Paket Informasi Permainan Tradisional Minangkabau di Nagari Jaho Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar". *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Makalah ini membahas tentang Paket Informasi Permainan Tradisional Minangkabau di Nagari Jaho Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Tujuan dari pembuatan makalah ini yaitu: (1) Mendeskripsikan proses pembuatan paket informasi tentang permainan tradisional Minangkabau menjadi suatu paket informasi yang menarik. (2) Mendeskripsikan hasil uji coba produk paket informasi tentang permainan tradisional Minangkabau di Nagari Jaho Padang Panjang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung dan melakukan observasi dengan Dinas Pariwisata Padang Panjang dan melakukan wawancara dengan masyarakat Nagari Jaho yang disegani dan paham dengan permainan tradisional serta generasi muda saat sekarang.

Hasil penulisan dalam pembuatan paket informasi permainan tradisional Minangkabau terdapat enam tahapan penulisan paket informasi, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan pengguna, ditemukan permasalahan yang ada yaitu seiring dengan perkembangan zaman sekarang anak-anak tidak ada memainkan permainan tradisional Minangkabau, mereka sibuk dengan gadgetnya masing-masing; (2) Mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara yang dilakukan kepada Dinas Pariwisata Padang Panjang dan masyarakat Nagari Jaho dilengkapi dengan mencari sumber internet atau pun buku serta bahan-bahan yang berhubungan dengan paket informasi yang telah dibuat; (3) Pengemasan informasi, dalam pengemasan perlu menentukan bentuk kemasan, cara pengemasannya, dan bentuk cover yang menarik; (4) Menentukan sasaran pengguna, sasaran yang dituju pada paket informasi ini yaitu masyarakat Nagari Jaho serta anak-anak generasi muda saat sekarang yang sudah sibuk dengan dunia gadget; (5) Menetapkan cara penyebarluasan kemasan informasi dengan menyebarkan informasi produk dalam bentuk e-book yang bisa diakses; (6) Evaluasi produk, evaluasi juga dapat dilakukan dengan melakukan uji coba produk kepada masyarakat dengan memberikan angket. Hasil uji coba yang dilakukan terhadap masyarakat mendapatkan hasil yang memuaskan dengan melakukan revisi pada cover dan gambar latar pada paket informasi, sehingga produk ini sudah layak untuk digunakan oleh masyarakat umum serta menambah wawasan tentang permainan tradisional Minangkabau.