

**PEMBUATAN PAKET INFORMASI KEARIFAN LOKAL
MINANGKABAU DALAM SENI RANDAI BATUDUANG AMEH
DI NAGARI BATAGAK KECAMATAN SUNGAI PUA
KABUPATEN AGAM**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**FADHILAH ULFA
NIM 2021/21026023**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan Paket Informasi Kearifan Lokal
Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di
Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten
Agam

Nama : Fadhilah Ulfa

NIM : 21026023

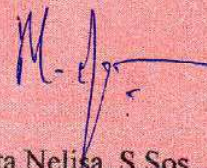
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas : Bahasa dan Seni

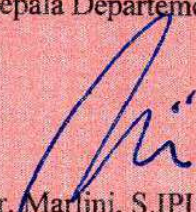
Padang, 31 Mei 2024

Disetujui oleh Pembimbing,



Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum
NIP 19830711112009122006

Kepala Departemen,



Dr. Marlina, S.IPI, MLIS
NIP 19810210.2009122.005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Fadhilah Ulfa
Nim : 2021/21026023

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul




**Pembuatan Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni
Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak
Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam**

Padang, 31 Mei 2024

Tim Penguji

1. Ketua : Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum
2. Anggota : Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom
3. Anggota : Gustina Erlianti, S.Hum, M.IP

Tanda Tangan

1. 
.....
2. 
.....
3. 
.....

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya yang berjudul **“Pembuatan Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lain.
2. Makalah tugas akhir ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan pihak orang lain yang tidak berwenang, kecuali arahan dari pembimbing.
3. Dalam makalah ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan dalam tulisan saya dengan menyebutkan nama penulis dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terdapat kejanggalan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya terima karena penulisan ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2024

Saya yang menyatakan,



Rachilan Ulfa

NIM 2021/21026023

ABSTRAK

Fadhilah Ulfa, 2024. “Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam”. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh dan hasil uji coba paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh. Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan pengurus Randai Batuduang Ameh, dan literatur yang diperoleh dari jurnal/artikel tentang kearifan lokal dan juga randai.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, tahap pembuatan paket informasi adalah: (1) identifikasi kebutuhan pengguna melalui wawancara. Hasil wawancara dengan salah satu pengurus Randai Batuduang Ameh mengatakan bahwa belum ada media yang memuat informasi tentang Randai Batuduang Ameh hingga randai sudah berada dalam masa vakum sekarang ini, sedangkan masyarakat Nagari Batagak sebelumnya menjadikan Randai Batuduang Ameh sebagai salah satu sarana untuk memperkenalkan nilai-nilai adat dan agama Islam kepada setiap generasi; (2) pengumpulan informasi dengan wawancara bersama salah satu pengurus Randai Batuduang Ameh, serta penelusuran literatur yang diperoleh dari jurnal/artikel tentang kearifan lokal dan juga randai; (3) pengemasan informasi berupa buku cetak yang didesain menggunakan aplikasi *canva* yang terdiri atas *cover*, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, isi atau pembahasan, dan penutup; (4) menentukan sasaran pengguna dengan cara menentukan calon pemakai potensial yaitu masyarakat Nagari Batagak baik pelajar maupun pekerja yang memiliki keterbatasan dalam mengakses perpustakaan; (5) menetapkan cara dan sistem penyebarluasan kemasan informasi dengan cara menyerahkan produk kepada pengurus randai untuk diserahkan ke Kantor Wali Nagari Batagak serta menyebarkan melalui media sosial seperti Instagram, WhatsApp, dan Facebook. *Kedua*, hasil uji coba produk paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh dilakukan melalui penyebaran angket dengan *google form* dan memperoleh hasil presentase 95,71% dengan kategori sangat baik. Sebanyak 4,28% responden mengatakan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh ini kurang menarik pada bagian *cover* dan *desain*. Dapat disimpulkan produk paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh ini layak untuk disebarluaskan kepada masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna mengenai kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir yang berjudul **“Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam”**.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak terkait yang telah memberi dukungan moral dan bimbingannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada: (1) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum selaku dosen pembimbing dalam penulisan makalah tugas akhir sekaligus Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau untuk memberikan kritik, saran, dan arahan kepada penulis; (2) Dr. Nurizzati, M.Hum selaku dosen Pembimbing Akademik; (3) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom selaku penguji pertama makalah tugas akhir; (4) Gustina Erlianti, S.Hum, M.IP selaku penguji kedua makalah tugas akhir; (5) Dr. Marlina, S.IPI., MLIS selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (6) Nazwir Angku Bakarih Ameh sebagai informan 1 data penulisan tugas akhir; (7) Dasnil sebagai informan 2 data penulisan tugas akhir.

Kedua orangtua penulis tersayang, Ayah dan Ibu tercinta yang telah percaya atas semua keputusan penulis, terimakasih atas limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus, doa yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, perhatian, pengorbanan, semangat yang diberikan selama proses pembuatan makalah tugas akhir ini. Kepada saudara saya, Kak Desi, Abang Riki dan Uni Opy yang selalu

menjadi motivasi dan mendukung saya dalam penulisan makalah ini. Kepada sahabat-sahabat saya, Elis, Fani, Leony, Suci dan Tia yang selalu memberikan semangat dan support yang tak akan pernah dilupakan penulis selama menyelesaikan makalah ini. Teman seangkatan saya, Indah yang sudah memberikan semangat dan menjadi teman seperjuangan selama 3 tahun masa perkuliahan penulis. Segenap jajaran para idola saya, EXO dan NCT terutama Baekhyun, Haechan dan Mark yang telah memberikan energi positif, semangat serta menjadi inspirasi penulis untuk menyelesaikan makalah ini. Teman-teman Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan Angkatan 21 yang telah memberikan semangat hingga makalah ini dapat diselesaikan. Dan terimakasih kepada diri sendiri yang sudah bertahan selama ini, menikmati proses panjang dari tugas akhir ini. Telah melalui berbagai macam hambatan baik dalam proses pengerjaan, revisi dan juga proses spiritual selama menyelesaikan makalah ini. Semoga makalah ini menjadi karya terbaik saya dan memotivasi saya untuk lebih belajar lagi dalam pembuatan karya lainnya.

Penulis menyadari dalam penulisan makalah tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pihak-pihak yang terkait. Semoga makalah ini bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan baik bagi penulis maupun pihak lain yang membutuhkan.

Padang, Mei 2024

Fadhilah Ulfa

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penulisan	6
D. Manfaat Penulisan	6
E. Tinjauan Pustaka	7
1. Hakikat Informasi	7
a. Pengertian Informasi	7
b. Fungsi Informasi	8
c. Jenis Sumber Informasi	9
2. Paket informasi	10
a. Pengertian Paket Informasi	10
b. Tujuan Paket Informasi	11
c. Fungsi Paket Informasi	12
d. Proses Pembuatan Paket Informasi	13
3. Kearifan Lokal	19
a. Pengertian Kearifan Lokal	19
b. Bentuk Kearifan Lokal	20
c. Nilai-Nilai Kearifan Lokal	21
4. Randai	22
a. Pengertian Randai	22
b. Unsur-Unsur dalam Randai	23

c.	Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Seni Randai	23
d.	Kearifan Lokal Minangkabau dalam Randai	24
e.	Randai Batuduang Ameh sebagai Bentuk Kearifan Lokal di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam	25
F.	Metode Penulisan	26
1.	Jenis Penulisan	26
2.	Objek Kajian	27
3.	Pengumpulan Data	27
4.	Sistematika Penulisan / Tahapan Kerja	28
BAB II	PEMBAHASAN	29
A.	Pembuatan Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam	29
1.	Identifikasi Kebutuhan Pengguna	30
2.	Pengumpulan Informasi	31
a.	Wawancara	31
b.	Penelusuran Literatur	32
3.	Pengemasan Informasi	34
a.	Cover	36
b.	Kata Pengantar	37
c.	Daftar Isi	38
d.	Daftar Gambar	38
e.	Isi atau Pembahasan Buku	39
f.	Penutup	40
4.	Menentukan Sasaran Pengguna	42
5.	Menetapkan Cara dan Sistem Penyebarluasan Kemasan Informasi ...	42
6.	Evaluasi Produk	43
B.	Hasil Uji Coba Produk Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam	44
BAB III	PENUTUP	52

A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Randai Batuduang Ameh	26
Gambar 2. Cover Paket Informasi	36
Gambar 3. Halaman Kata Pengantar	37
Gambar 4. Halaman Daftar Isi	38
Gambar 5. Halaman Daftar Gambar	39
Gambar 6. Halaman Isi Buku	40
Gambar 7. Tampilan Halaman Penutup	41
Gambar 8. Tampilan <i>QR Code</i> pada Paket Informasi	43
Gambar 9. Angket Uji Coba Produk pada <i>Google Form</i>	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sumber Informasi	33
Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk	46

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Tahapan Kerja Pembuatan Paket Informasi	27
Bagan 2. Kerangka Paket Informasi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	56
Lampiran 2. Format Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	57
Lampiran 3. Format Wawancara Penelitian dengan Narasumber 1	58
Lampiran 4. Format Wawancara Penelitian dengan Narasumber 2	59
Lampiran 5. Hasil Wawancara Penelitian dengan Narasumber 1	60
Lampiran 6. Hasil Wawancara Penelitian dengan Narasumber 2	62
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara	63
Lampiran 8. Format Uji Coba Produk	64
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Produk	68
Lampiran 10. Produk Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam	74

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) memiliki ribuan pulau dari Sabang sampai Merauke yang kaya akan keanekaragaman budaya yang khas dari masing-masing daerahnya. Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang memiliki aset kebudayaan yang kental dan melekat dan menjadi ciri khasnya tersendiri. Kebudayaan Minangkabau rasanya tidak akan jauh pembahasannya dari kearifan lokal dan juga budaya lokal yang dipertahankan turun temurun oleh masyarakat Minangkabau.

Kearifan lokal adalah pengetahuan yang berkembang dan diwariskan dalam suatu kelompok masyarakat yang mempunyai tradisi sendiri (Suryawati & Santhriasa dalam Fitriani B, dkk., 2023). Sedangkan budaya lokal adalah nilai-nilai lokal hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Kebudayaan lokal berkembang dengan berbagai bentuk, salah satu bentuknya adalah berupa seni tradisional. Seni tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang memuat beragam unsur kearifan budaya lokal. Berbagai daerah di Sumatera Barat memiliki kearifan lokal masing-masing yang juga dipertahankan dengan cara yang berbeda-beda. Tidak terkecuali dengan masyarakat di sebuah kanagarian Batagak yang terletak di Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat.

Kearifan lokal menurut pandangan masyarakat Nagari Batagak adalah sesuatu yang sudah diturunkan oleh orang-orang terdahulu yang harus dijaga

untuk diturunkan lagi kepada generasi dibawah kita, agar kearifan lokal atau tradisi itu tidak luntur dan tetap melekat pada adat Minangkabau. Masyarakat Nagari Batagak masih berpegang teguh dengan falsafah hidup Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah. Mereka menjadikan adat dan agama sebagai landasan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Setiap lika-liku adat yang mereka terapkan, harus didasarkan oleh nilai agama. Salah satu bentuk penerapan nilai adat dan agama ditengah kehidupan masyarakat Nagari Batagak terletak pada salah kearifan lokal berupa seni lokal berbentuk tradisi randai yang dikenal dengan Randai Batuduang Ameh.

Menurut Marthen Rummar (2022), nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal diantaranya adalah; 1) cinta kepada Tuhan, alam semesta beserta isinya; 2) tanggungjawab, disiplin, dan mandiri; 3) jujur; 4) hormat dan santun; 5) kasih sayang dan peduli; 6) percaya diri; 7) keadilan dan kepemimpinan; 8) baik dan rendah hati dan; 9) toleransi, cinta, damai, dan persatuan. Nilai-nilai luhur tersebut sudah dapat ditemukan dalam Seni Randai Batuduang Ameh. Alur cerita yang dibawakan dalam randai ini seperti petuah-petuah Datuak Batuduang Ameh yang merupakan tokoh utama dalam cerita kepada anak kemenakannya mengandung pesan moral untuk seluruh anak kemenakan di Minangkabau. Masyarakat setempat berupaya menerapkan nilai-nilai luhur tersebut dengan cara mengikutsertakan setiap generasi dalam kegiatan randai sebagai sarana untuk mempelajari silek. Filososfi hidup Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah yang dipedomani oleh masyarakat Nagari Batagak sudah terkandung dalam setiap alur cerita, nyanyian, gerakan dan silek dalam

randai ini. Randai Batuduang Ameh menjadi sarana masyarakat setempat untuk menciptakan kehidupan yang bermoral.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu narasumber yang merupakan salah satu pengurus Randai Batuduang Ameh, terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi pengangkatan judul tugas akhir tentang paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam.

Pertama, pada awalnya seni randai Batuduang Ameh merupakan salah satu sarana masyarakat Nagari Batagak untuk memperkenalkan nilai-nilai adat dan agama melalui cerita, silek, dan nyanyian yang terkandung dalam randai tersebut. Seiring berkembangnya zaman, frekuensi pelaksanaan tradisi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh mulai berkurang, bahkan sudah berhenti untuk sementara waktu dalam kurun waktu satu tahun terakhir karena masyarakat setempat kekurangan tenaga ajar yang dapat diandalkan, sementara itu mereka tidak mempunyai media informasi yang merangkum tentang Randai Batuduang Ameh ini yang dapat dimanfaatkan. Berhentinya pelaksanaan pertunjukan Randai Batuduang Ameh membuat masyarakat juga ikut serta berhenti mengenal randai tersebut sehingga mereka hanya dapat mengetahui sedikit tentang tradisi randai melalui informasi dari mulut ke mulut. Generasi sekarang hanya sebatas mengetahui tanpa paham makna sebenarnya dari seni randai penuh sejarah ini. Hal ini nantinya akan menyebabkan eksistensi Randai Batuduang Ameh pada pola pikir masyarakat Nagari Batagak semakin memudar dan ciri khas kebudayaan setempat semakin

lama akan menghilang dan tak lagi dikenal. Nilai-nilai luhur yang sebelumnya diharapkan dapat berkembang juga akan mulai menghilang jika generasi muda itu sendiri tidak paham dengan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam randai.

Kedua, pada awalnya, salah satu upaya masyarakat dalam mempertahankan kearifan lokal dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak didukung melalui pendidikan, dimana pada kurikulum sebelumnya terdapat mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau (BAM) yang diajarkan untuk anak kelas tiga Sekolah Dasar (SD) agar siswa dapat mengenal, memahami, menghayati, mengapresiasi, dan menerapkan nilai-nilai budaya alam (Ulil Amri, 2021). Namun, pada kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini, pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) sudah dihapuskan sehingga pengenalan dan pemahaman tentang kearifan lokal itu sendiri sudah mulai berkurang. Dengan kedua permasalahan tersebut, kearifan lokal Minangkabau dalam seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak saat ini mengalami krisis identitas sehingga eksistensinya di tengah kehidupan masyarakat mulai terlupakan. Randai Batuduang Ameh terancam hilang dari ingatan dan pengetahuan generasi sekarang dikarenakan tidak adanya informasi tertulis yang dapat dibaca berulang oleh masyarakat sekitar.

Untuk menyikapi hal tersebut, adanya informasi merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan sebagai upaya agar nilai-nilai kearifan lokal tetap dikenal masyarakat setempat. Kearifan lokal yang ada patut diinformasikan kepada masyarakat sebagai pengetahuan sehingga masyarakat

mempunyai pedoman di masa depan agar tidak terjadi krisis identitas kebudayaan. Informasi merupakan kebutuhan umum setiap manusia. Dengan menyajikan informasi yang dikemas dengan menarik kepada masyarakat, maka akan membantu masyarakat mengingat kebudayaan mereka yang hampir memudar itu. Penyajian informasi ini dapat berupa pembuatan paket informasi yang merangkup tentang kearifan lokal yang telah dibahas sebelumnya. Menurut pendapat Dongardive, Current Awareness Service (CAS), paket informasi adalah pengemasan ulang informasi (Aulya Azki F L, dkk 2021). Dengan ini dapat penulis simpulkan bahwa paket informasi merupakan sejumlah informasi yang telah ada yang dikemas ulang, disesuaikan dengan kebutuhan pembacanya. Paket informasi ini dibuat sebagai media untuk menyimpan informasi tentang kearifan lokal di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam agar eksistensi kearifan lokal tersebut tetap melekat di pikiran masyarakat setempat.

Dengan melihat permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti dan membantu mengemas ulang informasi dengan melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Paket Informasi Kearifan Lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam”.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak

Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam? (2) bagaimana hasil uji coba pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah, untuk mendeskripsikan: (1) proses pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam; (2) hasil uji coba pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat dari penelitian ini antara lain: 1) membantu masyarakat untuk mengemas ulang informasi tentang kearifan lokal mereka yang kemudian dapat dimanfaatkan masyarakat untuk memberikan pengetahuan tentang kearifan lokal kepada generasi selanjutnya. 2) menambah wawasan bagi penulis tentang kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh yang ada di Nagari Batagak; 3) bagi pembaca, untuk memberikan informasi dan menambah ilmu pengetahuan tentang kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh yang ada di Nagari Batagak.

E. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Informasi

a. Pengertian Informasi

Informasi merupakan kebutuhan umum setiap manusia. Pengertian informasi bisa beragam bergantung kepada sudut pandang dan latar belakang yang menyampaikan dan menerimanya. Menurut Jeperson Hutahaeen (2014), informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

Gordon B. Davis dalam Jeperson Hutahaeen (2014) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Menurut pasal 1 ayat (2) UUD RI No. 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (dalam Pawit M. Yusup, 2016), informasi didefinisikan sebagai “keterangan, pernyataan, gagasan, dan tanda-tanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik ataupun nonelektronik”.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa informasi merupakan sekumpulan data dan fakta yang mengandung nilai dan makna, diolah sedemikian rupa yang kemudian disajikan dalam bentuk yang

sederhana untuk dapat dimanfaatkan oleh pengguna atau penerima yang kemudian dapat menjadi gagasan pengguna dalam pengambilan keputusan.

b. Fungsi Informasi

Menurut Zorkoczy dalam Sri Ati, dkk (2014), suatu informasi yang bermutu tinggi dapat membuat si penerima peka terhadap lingkungan sehingga mampu mengambil tindakan untuk mengatasi setiap perubahan situasi yang terjadi. Sedangkan informasi yang bermutu rendah dapat menimbulkan kesalahpahaman atau penyimpangan makna sebagai akibat dari suatu gangguan terhadap sumber informasi atau proses transmisi.

Jeperson Hutahaean (2016) mengungkapkan bahwa fungsi utama informasi yaitu menambah pengetahuan atau mengurangi ketidak pastian pemakai informasi, karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambil keputusan dapat menentukan keputusan lebih cepat, informasi juga memberikan standar, aturan, maupun indikator bagi pengambil keputusan.

Wiji Suwarno (2016) mengatakan bahwa informasi merupakan aset dan sumber daya yang sangat tinggi nilainya. Informasi dapat digunakan dalam berbagai hal antara lain pengambilan keputusan bagi manajer, peningkatan produksi perusahaan, atau juga sebagai alat untuk menghancurkan suatu perusahaan. Informasi juga dapat dijadikan sebagai peningkatan layanan kepada masyarakat

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa fungsi informasi itu sendiri dapat berbeda tergantung bagaimana pemanfaatannya bagi

pengguna. Secara garis besar fungsi informasi adalah sebagai aset yang berharga dan menjadi acuan untuk pengguna mengambil tindakan atau keputusan di masa yang akan datang.

c. Jenis Sumber Informasi

Sumber informasi menurut Soetaminah dalam Sri Ati, dkk (2014) dikelompokkan menjadi dua golongan besar, yaitu dokumen dan non dokumen. Sumber non dokumen adalah manusia yang bisa terdiri atas pengarang, dosen/pengakar, dan teman seprofesi. Sedangkan sumber dokumen terbagi menjadi tiga yaitu: 1) Sumber informasi primer, didapatkan dari karangan asli yang ditulis secara lengkap yang terdiri atas a) monograph, b) artikel majalah, c) laporan langsung, d) hasil penelitian, dan e) skripsi, tesis, atau disertasi; 2) sumber sekunder, adalah hasil ringkasan sumber primer dan merupakan alat bantu untuk menemukan sumber primer; 3) sumber tersier, adalah ringkasan dari sumber sekunder.

Pergola Irianti (2014) mengungkapkan bahwa jenis-jenis sumber informasi yang tersedia di Perpustakaan Perguruan Tinggi meliputi buku teks, jurnal, karya-karya penelitian dosen maupun mahasiswa seperti skripsi, tesis, disertasi, serta laporan praktek kerja. Di samping itu tersedia pula koleksi berupa prosiding dan koleksi referensi seperti kamus, ensiklopedi, paket informasi, serta majalah populer.

Endang Fatmawati, dkk (2015) mengatakan bahwa sumber informasi di perpustakaan terdiri dari: pustakawan, sesama pemustaka, dokumen buku

maupun nonbuku, dan semua koleksi yang ada di perpustakaan baik cetak maupun elektronik.

Berdasarkan tiga pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa jenis sumber informasi pada umumnya dapat berasal dari sumber tertulis seperti dokumen maupun buku, dan juga sumber tidak tertulis yang berasal dari manusia seperti dosen, pengarang, pustakawan, pemustaka, dll.

2. Paket Informasi

a. Pengertian Paket Informasi

Kemas ulang informasi merupakan cara yang efektif dalam promosi dan penyebaran informasi. Produk paket informasi merupakan bagian dari kegiatan kemas ulang informasi.

Dalam Permenpan-RB Nomor 12 Tahun 2018 tentang Jabatan Fungsional Pustakawan dan Angka Kreditnya dijelaskan bahwa menyusun dan menyebarkan informasi terseleksi dalam bentuk paket informasi secara tercetak/elektronik adalah kegiatan memilih, mengumpulkan, mengelompokkan, menyusun dan menyebarluaskan informasi tentang subjek tertentu (baik retrospektif maupun mutakhir) daftar isi jurnal atau majalah ilmiah berdasarkan kebutuhan atau permintaan pemustaka sebagai pelanggan (dalam Sugeng Wahyuntini, 2021).

Menurut Sugeng Wahyuntini (2021), produk kemas ulang informasi atau paket informasi merupakan hasil dari pengumpulan sumber-sumber informasi yang sudah disusun secara sistematis menggunakan format tampilan kemasan tertentu.

Aulya Azki (2021) mengungkapkan bahwa paket informasi merupakan salah satu sumber rujukan yang dijilid khusus yang mana berisi kumpulan informasi daftar isi majalah yang nantinya dikumpulkan menjadi satu. Beliau juga menyebutkan bahwa paket informasi sendiri berupa informasi terbaru yang dikemas secara instan dengan menyesuaikan terhadap kebutuhan informasi bagi para pengguna.

Berdasarkan pendapat sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa paket informasi merupakan kumpulan-kumpulan informasi terbaru yang kemudian disusun dan dikemas secara instan dan menarik agar dapat dimanfaatkan oleh para pengguna.

b. Tujuan Paket Informasi

Tujuan pembuatan paket informasi menurut Helmi Sasongko (2019) adalah (1) membantu dalam kemudahan akses informasi; (2) proses pencarian dan pengambilan informasi dapat dilakukan secara tepat; (3) menilai dan menjelaskan tentang tingkat pemanfaatan; (4) memuaskan pengguna; (5) rak penyimpanan yang hemat tempat; (6) mudah mencari informasi; dan (7) mudah digunakan secara praktis dan fleksibel dalam rangka pertukaran informasi antar perpustakaan.

Fatmawati dalam Sugeng Wahyuntini (2021) mengungkapkan bahwa tujuan dari kemas ulang informasi dalam bentuk paket informasi adalah untuk menyajikan informasi ke dalam bentuk kemasan agar informasi tersebut lebih dapat diterima, lebih mudah dimengerti, dan dimanfaatkan pemustaka.

Menurut Agada dalam Sugeng Wahyuni (2021), tujuan kemas ulang paket informasi adalah untuk menempatkan, menemukan kembali, mengevaluasi, menginterpretasikan dan mengemas informasi tentang subjek tertentu dalam rangka efektifitas dan efisiensi waktu, tenaga, biaya yang semua diperuntukkan bagi pengguna.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari pembuatan paket informasi adalah untuk memudahkan pengguna dalam menemukan kembali informasi dengan mengemas informasi tersebut dengan lebih efisien dan tampilan yang lebih menarik untuk kemudian dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

c. Fungsi Paket Informasi

Pengemasan informasi dalam bentuk paket informasi menjadi salah satu kegiatan pengembangan dan inovasi layanan perpustakaan. Endang Fatmawati (2009) mengungkapkan bahwa beberapa fungsi dari paket informasi adalah (1) memudahkan pengguna dalam memilih informasi; (2) menghemat waktu, tenaga, dan biaya; (3) sarana penyebaran informasi yang efektif dan efisien; (4) sebagai alat penerjemah terhadap suatu hal dengan cepat; (5) mempercepat proses aplikasi hasil penelitian; dan (6) menyediakan informasi secara cepat dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Nasihuddin dalam Sugeng Wahyuntini (2021) mengatakan bahwa produk kemas ulang paket informasi sangat penting bagi pusat informasi (termasuk pustakawan) untuk pengelolaan dan pengembangan pengetahuan berbasis

kebutuhan pengguna, pesan (informasi) yang efektif dan pembuat kemasan informasi.

Fungsi dari pengemasan ulang informasi dalam bentuk paket informasi menurut Dongardive dalam Aulya Azki (2021) adalah sebagai suatu bentuk alat dalam rangka menyimpan informasi, sebagai salah satu bentuk sarana yang digunakan dalam penyebaran informasi secara lebih luas, dan juga sebagai sarana untuk melakukan sebuah promosi yang relevan bagi publik.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa fungsi dari paket informasi pada umumnya adalah sebagai media yang efektif untuk penyebaran informasi secara luas kepada pengguna dengan menghemat berbagai aspek seperti waktu, tenaga, dan biaya.

d. Proses Pembuatan Paket Informasi

Tahapan pengemasan informasi menurut Surachman dalam Indah (2016) sebagai berikut. (1) Orientasi kebutuhan dan tuntutan pemakai/pengguna informasi di perpustakaan, dapat dilakukan dengan cara observasi langsung, maupun dengan penelitian; (2) seleksi dan penetapan topik informasi yang akan dikemas. Hal ini disesuaikan dengan hasil observasi yang sudah dilakukan sebelumnya; (3) menentukan bentuk kemasan informasi. Bentuk kemasan informasi yang akan disebarluaskan nantinya ditentukan pada tahapan ini; (4) penetapan strategi pencarian informasi yang akan dikemas. Dapat diakses menggunakan katalog perpustakaan, internet, dan media lainnya; (5) penetapan lokasi informasi dan cara mengaksesnya; (6) pengolahan informasi, mengevaluasi, dan mensitir informasi; (7) mengemas informasi dalam bentuk

yang telah ditetapkan; (8) mengevaluasi produk yang dikeluarkan dan proses pembuatannya.

Djamarin (2016) berpendapat bahwa tahapan pembuatan paket informasi terdiri dari 9 tahap, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan pengguna; (2) pengumpulan informasi serta pemilihan sumber informasi; (3) pengemasan informasi; (4) menentukan sasaran pengguna; (5) mencari jejak sumber informasi; (6) menetapkan cara dan sistem penyebarluasan kemasan informasi yang telah jadi; (7) mentransfer informasi dalam bentuk cetak ataupun flashdisk, CD-R/RW, DR-ROM, disesuaikan dengan keperluan penyebaran; (8) penyebaran informasi; (9) evaluasi produk.

Proses pembuatan paket informasi menurut Tupan & Nashihuddin dalam Aulya Azki (2021) adalah sebagai berikut. (1) Mempersiapkan informasi secara singkat dari berbagai informasi yang sudah terpilih oleh profesional informasi. (2) Melakukan analisis singkat mengenai sumber yang dijadikan referensi yang nantinya disesuaikan dengan target pengguna, isi dari informasi tersebut, anggaran yang digunakan dalam proses kemas ulang, dan juga menganalisis bagaimana siklus dari kemasan tersebut. (3) Membuat kriteria desain dengan mulai merancang dalam berbagai format bentuk dan ukuran mengenai bagaimana kemasan informasi tersebut yang nantinya dapat membua pembaca berminat dan menjadi tertarik. (4) Melakukan proses produksi pembawa pesan dengan melakukan sebaik mungkin untuk perancangan kemasan informasi sebelum kemasan informasi tersebut diproduksi dalam jumlah yang lebih

banyak. (5) Merencanakan sistem yang nantinya pengguna dapat memberikan umpan balik terhadap hasil kemas ulang informasi yang sudah dilakukan.

Berdasarkan pendapat tersebut, tahapan pembuatan paket informasi yang akan digunakan dalam pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh ini menggunakan enam tahapan menurut pendapat Djamarin (2016), dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, identifikasi kebutuhan pengguna, dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan memahami kebutuhan pengguna berdasarkan data yang ada dari sumber yang didapat. Mengadopsi pendapat dari Surachman (2016), identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan dengan berorientasi kepada kebutuhan dan juga tuntutan pemakai/pengguna informasi. Menurut Djamarin (2016), kebutuhan pengguna dapat diketahui melalui wawancara dengan pengguna maupun pihak terkait, pengamatan langsung di lapangan, serta mempelajari laporan atau dokumen yang ada. Dengan mengetahui kebutuhan pengguna maka tujuan pengemasan informasi akan lebih tepat sasaran.

Dapat disimpulkan bahwa mengidentifikasi kebutuhan pengguna dapat dilakukan dengan cara wawancara kepada pengguna maupun pihak terkait, maupun dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kedua, pengumpulan informasi, dilakukan dengan memilih sumber yang relevan kemudian dikumpulkan. Pemilihan sumber informasi penting untuk menjamin kebenaran informasi yang dikumpulkan. Mengadopsi pendapat dari Djamarin (2016), informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, antara lain

perpustakaan, diskusi dengan pakar/ahli, dan internet. Menurut Tupan dan Nashihuddin (2021), pengumpulan informasi dilakukan dengan cara melakukan penelusuran sumber-sumber informasi untuk dijadikan bahan. Kemudian dilakukan analisis terhadap konten dengan mengelompokkan dan melakukan penyusunan informasi.

Dapat disimpulkan bahwa dalam mengumpulkan informasi yang relevan dapat dilakukan dengan cara menelusuri sumber-sumber informasi yang dapat ditemukan di perpustakaan, diskusi dengan pakar/ahli, maupun dari internet.

Ketiga, pengemasan informasi, bertujuan agar informasi yang sudah dikumpulkan dapat disatukan dalam satu bentuk kesatuan nantinya mudah dipergunakan. Kemampuan pengemas informasi sangat menentukan nilai guna kemasan informasi yang dihasilkan. Menurut pendapat Djamarin (2016), kemasan informasi dibuat berdasarkan jenis dan kebutuhan pengguna. Informasi yang dikemas haruslah mengacu kepada kebutuhan pengguna, yang dapat diketahui berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna. Kemasan informasi dapat berupa media tercetak, seperti brosur, folder, poster, buku saku, serta buku panduan/pengguna, lalu juga dapat berupa media elektronik seperti CD, VCD, DVD, buku elektronik (*e-Book*), dan internet. Menurut Tupan dan Nashihuddin (2021), pengemasan informasi dilakukan dengan cara membuat kriteria desain dengan mulai merancang dalam berbagai format bentuk dan ukuran mengenai bagaimana kemasan informasi tersebut yang nantinya dapat membuat pembaca berminat dan menjadi tertarik.

Dapat disimpulkan bahwa mengemas informasi dapat dilakukan dengan cara merancang desain menggunakan format dan juga bentuk yang menarik bagi pengguna. Bentuk kemasan tersebut dapat berupa media cetak seperti brosur, buku saku, buku panduan/pengguna, dan lainnya. Bentuk kemasan juga dapat berupa media elektronis seperti CD, VCD, DVD, dan internet.

Keempat, menentukan sasaran pengguna. Sasaran informasi harus jelas kepada siapa informasi yang telah dikemas ini ditujukan. Menentukan sasaran pengguna bertujuan untuk penyempurnaan penggunaan informasi. Mengadopsi pendapat dari Tupan & Nashihuddin (2021), salah satu tujuan dari paket informasi adalah sebagai sarana untuk melakukan sebuah promosi yang relevan bagi publik, sehingga sasaran pengguna dari suatu paket informasi harus ditentukan agar paket informasi tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan sebelumnya. Menurut pendapat dari Djamarin (2016), menentukan sasaran pengguna yaitu dengan cara menentukan calon pemakai potensial seperti peneliti, dosen, mahasiswa, pelajar, maupun masyarakat luas.

Dapat disimpulkan bahwa sasaran pengguna dari paket informasi agar mencapai tujuan yang diinginkan adalah publik yang memiliki calon pemakai potensial seperti peneliti, dosen, mahasiswa, pelajar, maupun masyarakat luas.

Kelima, menetapkan cara dan sistem penyebaran kemasan informasi yang telah jadi. Mengadopsi pendapat Tupan & Nashihuddin (2021), salah satu fungsi paket informasi adalah sebagai salah satu bentuk sarana yang digunakan dalam penyebaran informasi secara lebih luas. Penyebaran kemasan informasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Mengadopsi pendapat dari Djamarin (2016),

penyebarluasan kemasan informasi dapat dilakukan dengan cara menyampaikan kemasan informasi berupa paket maupun lembar informasi kepada pengguna, baik secara langsung (*face to face, door to door*), telepon, via surat/pos, email, faksimil maupun media lainnya. Penyebarluasan kemasan informasi yang cepat memperoleh tanggapan adalah dengan tatap muka perorangan maupun kelompok dalam bentuk presentasi, pameran, seminar, pelatihan, dan lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan dalam menyebarluaskan paket informasi, diantaranya dilakukan secara langsung, melalui telepon, surat, email, maupun media lainnya.

Keenam, evaluasi produk, bertujuan untuk mengetahui manfaat informasi bagi pengguna serta efektivitas media yang digunakan. Mengadopsi pendapat dari Tupan dan Nashihuddin (2021), evaluasi produk dapat dilakukan dengan cara merencanakan sistem yang nantinya pengguna dapat memberikan umpan balik terhadap hasil kemas ulang informasi yang sudah dilakukan. Djamarin (2016) mengatakan bahwa evaluasi produk paket informasi dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan dalam suatu periode tertentu untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan sudah tercapai dan memenuhi target.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan evaluasi produk yang bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pembuatan paket informasi yang dibuat sudah/belum memenuhi target, dapat dilakukan dengan cara merencanakan sistem yang memungkinkan pengguna dalam memberikan umpan balik terhadap paket informasi tersebut.

3. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal dapat dipandang sebagai identitas bangsa. Sibrani dalam Daniah (2016) menyimpulkan bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan asli (*indigineous knowledge*) atau kecerdasan lokal (*local geniuous*) suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat dalam rangka mencapai kemajuan komunitas baik dalam penciptaan kedamaian maupun peningkatan kesejahteraan masyarakat. Kearifan lokal itu mungkin berupa pengetahuan lokal, keterampilan lokal, kecerdasan lokal, sumber daya lokal, proses sosial lokal, norma-etika lokal, dan adat-istiadat lokal.

Shufa dalam Marthen Rummar (2022) menyebutkan bahwa kearifan lokal terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan lain untuk kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*), dan kecerdasan setempat (*local geniuous*). Marthen Rummar sendiri menyimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, nilai, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari (2022).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal atau *local wisdom* adalah kebijakan setempat yang dapat berupa pengetahuan, kecerdasan, tradisi, adat-istiadat, norma-etika, kepercayaan, budaya dan lainnya yang diwariskan turun temurun untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat setempat.

b. Bentuk Kearifan Lokal

Kearifan lokal yang berkembang di suatu daerah dapat berupa wujud yang berbeda-beda, tergantung kepada kepercayaan masyarakat setempat. Menurut Ahmad Jupri (2019), bentuk kearifan lokal terbagi menjadi dua macam, yaitu: (1) Kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*), seperti kearifan yang berwujud tekstual yang berupa sistem, nilai, tata cara, ketentuan khusus yang dituangkan dalam kitab tradisional primbon, kalender dan prasi. Juga kearifan lokal yang berwujud bangunan/arsitektural seperti bangunan rumah adat dan benda cagar budaya. (2) Kearifan lokal yang tidak berwujud (*intangible*) seperti petuah yang disampaikan secara verbal dan turun temurun yang dapat berupa nyanyian dan kidung yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional.

Kaimuddin (2019) mengungkapkan bahwa terdapat berbagai bentuk kearifan lokal dalam masyarakat, seperti: (1) Kearifan lokal masyarakat dalam bentuk peraturan tertulis, (2) kearifan lokal dalam menjaga keharmonisan hubungan antarsesama manusia melalui aktivitas gotong royong, (3) kearifan lokal yang berkaitan dengan seni, dan (4) kearifan lokal dalam sistem anjuran (tidak tertulis), namun disepakati dalam rapat yang dihadiri unsur-unsur dalam masyarakat untuk mewujudkan kecerdasan warga.

Marthen Rummar (2022) menyebutkan bahwa bentuk kearifan lokal dalam masyarakat menurut Asriati dapat berupa budaya (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus). Beliau juga menyebutkan bahwa dalam masyarakat, kearifan-kearifan lokal dapat ditemui

dalam nyanyian, pepatah, dongeng, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa terdapat berbagai macam bentuk kearifan lokal yang dijaga oleh masyarakat setempat, baik yang berwujud nyata seperti benda maupun yang berwujud tidak nyata seperti seni, ungkapan kepercayaan rakyat, nyanyian, petuah, tradisi, dan lainnya.

c. Nilai-Nilai Kearifan Lokal

Setiap kearifan lokal yang dijaga dan diwariskan turun-temurun oleh masyarakat bukan sembarang dilakukan. Terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang nantinya diharapkan dapat menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan masyarakat. Menurut Imam Zulkhifli Mustafid (2019), masyarakat Minangkabau sudah terbiasa dengan beberapa nilai budaya dan kearifan lokal atau biasa disebut dengan tradisi “petatah-petitih” yang terus diingat oleh masyarakat Minangkabau. Kearifan lokal ini mengajarkan masyarakat Minangkabau tentang arti sebuah kerja keras, kekeluargaan, religiusitas, hemat, dan harmoni lingkungan sekitar baik itu alam maupun orang lain.

Marthen Rummar (2022) mengungkapkan bahwa nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal ialah; (1) cinta kepada Tuhan, alam semesta beserta isinya; (2) tanggungjawab, disiplin, dan mandiri; (3) jujur; (4) hormat dan santun; (5) kasih sayang dan peduli; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati; dan (9) toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Vickli Dorongsihae, dkk (2022) menyebutkan bahwa secara umum kearifan lokal masyarakat yaitu nilai kejujuran, kegigihan, ketakwaan, kebersahajaan, dan nilai gotong royong.

Berdasarkan pendapat sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa secara umum nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal meliputi nilai ketakwaan, nilai kejujuran, nilai kekeluargaan, nilai tanggungjawab dan kedisiplinan, dan nilai persatuan.

4. Randai

a. Pengertian Randai

Menurut Chairul Harun dalam Zulkifli (2013), randai berasal dari kata andai atau handai. Keduanya mempunyai arti berbicara dengan intim, menggunakan ibarat, kias dan pantun serta petatah dan petitih.

Randai adalah gambaran identitas masyarakat Minangkabau yang sangat kuat dengan falsafah, etika, dan pelajaran hidup orang Minang yang berpusat pada alam semesta. Randai menggambarkan kearifan lokal masyarakat Minangkabau, melekat pada fisik sekaligus batin individu yang membentuk keutuhan masyarakat bernagari (Primadesi, 2013).

Navis (2015) menjelaskan, istilah randai kemungkinan berasal dari kata *andai-andai* dengan awalan *bar-* sehingga menjadi *berandai-andai* yang artinya berangkaian secara berturut-turut atau suara yang bersahut-sahutan.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa randai adalah serangkaian kegiatan yang bersuara dan bersahut-sahutan menggunakan petatah petitih, kias dan pantun dan merupakan kearifan lokal masyarakat Minangkabau.

b. Unsur-Unsur dalam Randai

Zulkifli (2013) menyebutkan bahwa terdapat unsur-unsur pokok dalam randai, yaitu cerita, dialog, dan *acting*, dendang yang disebut gurindam, dan gelombang atau gerakan-gerakan tari bersumber pada gerakan-gerakan pencak silat tradisional Minangkabau yang dilakukan dalam formasi melingkar oleh pemain-pemainnya. Di dalam randai juga terdapat unsur penceritaan yang bersifat kiasan atau pengandaian yang disampaikan oleh para pemain dalam bentuk dialog dan *acting*.

Menurut Bahardur (2018), randai memiliki unsur-unsur yang esensial, yaitu (a) adanya unsur tarian atau improvisasi yang berfungsi sebagai pemenggal adegan selanjutnya yang disebut gelombang atau gelombang; (b) dendang yang berfungsi untuk menyampaikan cerita, disebut gurindam; (c) cerita sebagai rangkaian tubuh peristiwa yang dilakonkan.

Hadijah (2019) mengungkapkan bahwa gerak merupakan salah satu unsur utama dalam pertunjukan randai. Keutamaan gerak tersebut dapat dilihat dari pertunjukan awal sampai akhir dari penampilan randai. Gerak-gerak randai diyakini bersumber dari gerak-gerak pencak silat aliran Minangkabau.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa unsur dalam randai, antara lain cerita, dialog, tarian, gerakan, dan dendang atau gurindam.

c. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Seni Randai

Arzul (2015) mengungkapkan bahwa nilai-nilai kesenian tradisional dalam randai menjadi representasi norma dan kebiasaan yang berlaku di masyarakat

Minang; kesenian dianggap *rancak* (bagus, elok) apabila tidak menyimpang dari norma adat, dan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat Minangkabau. Unsur dialog dalam randai juga menjadi satu unsur yang bermuatan nilai-nilai karakter kerja sama komunikatif dan patut dipahami dan ditanamkan kepada generasi muda.

Deria (2015) mengatakan bahwa dalam kesenian randai terdapat nilai-nilai ajaran agama islam karena dahulunya randai merupakan sarana penyebaran agama islam.

Menurut Bahardur (2018), randai memiliki nilai-nilai sejarah kebudayaan yang sangat penting untuk dikenal generasi muda. Di samping nilai-nilai sejarah, randai juga sarat dengan unsur kearifan lokal yang mencerminkan identitas budaya Minangkabau.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis simpulkan bahwa beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam randai antara lain nilai norma dan karakter, nilai kesenian, nilai sejarah, nilai agama, dan juga nilai kearifan lokal Minangkabau.

d. Kearifan Lokal Minangkabau dalam Randai

Menurut Arzul (2015), randai bagi masyarakat Minangkabau tidak hanya berfungsi sebagai pelipur lara, tetapi juga dijadikan sebagai sarana pendidikan secara non formal, tempat bercermin bagi masyarakat mengenai nilai-nilai kehidupan yang tertumpu kepada alua (jalan, aturan), patuik (kepatutan), raso (rasa), dan pareso. Maka dari itu kesenian randai dianggap sebagai suatu kearifan lokal sebagai pedoman dalam kehidupan bagi masyarakat Minangkabau.

Kesenian randai dianggap sebagai kearifan lokal Minangkabau karena dalam ceritanya mencerminkan kehidupan masyarakat Minangkabau sendiri. Begitu juga dengan gerakan silat yang digunakan merupakan gerakan silat dari daerah setempat (Deria Pradana Putri, 2015).

Iswadi Bahardur (2018) mengungkapkan bahwa kearifan lokal budaya Minangkabau yang terdapat dalam randai meliputi (a) sambah silek sebagai cermin filosofi Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah (ABS-SBK); (b) carito buah kato dalam randai sebagai cermin filosofi kato nan ampek; (c) bahasa Minangkabau dalam randai sebagai cermin identitas diri; (d) falsafah hidup alam takambang jadi guru sebagai pedoman hidup; (e) gerak silek randai sebagai cermin identitas anak nagari, dan (f) bakaba dalam randai sebagai identitas sosial berpedoman pada pentingnya muatan kearifan lokal.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis simpulkan bahwa kearifan lokal Minangkabau yang terdapat dalam seni randai antara lain berdasarkan alur cerita yang dibawakan, nilai-nilai yang dikandung, serta makna dari setiap gerakan dan nyanyian yang ditampilkan.

e. Randai Batuduang Ameh Sebagai Bentuk Kearifan Lokal di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam

Nagari Batagak merupakan salah satu nagari yang terdapat dalam Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Nagari ini terletak di antara kaki Gunung Marapi dan Gunung Singgalang. Nagari Batagak merupakan salah satu nagari dengan budaya adat dan agama yang kental, sehingga tak jarang ditemui di setiap jorong di nagari ini memiliki tradisi-tradisi yang rutin dilakukan seperti randai dan silek. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah seorang

narasumber yang paham akan adat di Nagari Batagak, terdapat salah satu seni randai yang sudah hidup sejak tahun 1952 sampai sekarang. Randai tersebut bernama Randai Batuduang Ameh. Randai ini merupakan randai yang memiliki tiga kegiatan yang mengandung unsur adat dan agama selain randai itu sendiri, yaitu silek dan juga sebuah tarian bernama tari piriang.



Gambar 1. Randai Batuduang Ameh

Randai Batuduang Ameh didirikan untuk mengenang pemberontakan yang dilakukan oleh seorang datuak yang mempunyai gelar Batuduang Ameh kepada Belanda. Masyarakat menganggap randai ini sebagai kearifan lokal yang harus dijaga dan dilestarikan karena randai ini merupakan warisan dari leluhur. Alur cerita, gerakan silek dan juga gerakan dalam tari piriang mengandung filosofi hidup Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah yang dijadikan pedoman oleh masyarakat Nagari Batagak dalam kehidupan sehari-hari.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Dalam penulisan makalah ini penulis menggunakan metode deskriptif. Menurut Rukajat (2018), metode deskriptif adalah metode yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara realistik, nyata dan kekinian,

karena penelitian ini terdiri dari membuat uraian, gambar atau lukisan secara sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, ciri dan hubungan antara fenomena yang dipelajari. Penulisan makalah ini dimaksudkan untuk menggambarkan suatu objek secara sistematis tentang fakta-fakta yang diselidiki yaitu Kearifan Lokal di Nagari Batagak dan juga wawancara yang dilakukan dengan pemangku adat di Nagari Batagak dan masyarakat yang paham tentang kearifan lokal budaya guna melengkapi hasil penelitian ini.

2. Objek Kajian

Objek kajian merupakan sasaran yang akan diteliti. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini dilakukan di Kanagarian Batagak Kabupaten Agam. Objek yang dipilih penulis untuk melakukan penelitian ini adalah kearifan lokal yang ada dan berkembang di Nagari Batagak. Berdasarkan data dari objek tersebut penulis bermaksud untuk membuat paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam dalam bentuk buku.

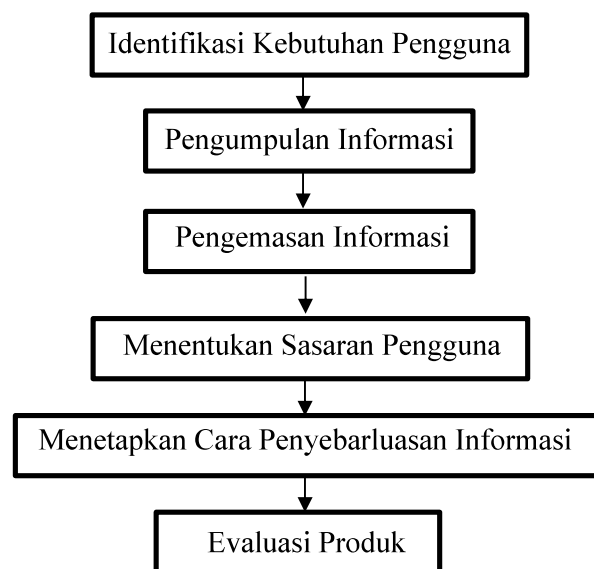
3. Pengumpulan Data

Berdasarkan cara mengumpulkan data, maka data dapat dikumpulkan melalui interview (wawancara), kuesioner (angket), dan observasi (pengamatan) (Ghozali, 2016). Maka metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu: (1) wawancara, dilakukan untuk dapat melengkapi data dan upaya memperoleh data yang akurat dan sumber data yang tepat. Wawancara dilakukan dengan pemangku adat dan juga masyarakat di Kanagarian Batagak; (2) studi pustaka, adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode

pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

4. Sistematika Penulisan / Tahapan Kerja

Berikut merupakan alur tahapan kerja pembuatan paket informasi kearifan lokal Minangkabau dalam Seni Randai Batuduang Ameh di Nagari Batagak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam



Bagan 1. Tahapan Kerja Pembuatan Paket Informasi

Pembuatan paket informasi ini mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Djamarin (2016) yaitu: (1) identifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini penulis melakukan proses identifikasi tentang apa dan bagaimana informasi yang dibutuhkan oleh pengguna yang tak lain adalah masyarakat Nagari Batagak dan menyesuaikannya dengan tema yang diangkat penulis; (2) pengumpulan informasi. Pada tahap ini penulis mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cara wawancara maupun studi pustaka; (3) informasi yang sudah didapatkan penulis kemudian dikemas sejelas dan semenarik mungkin

agar kemudian dapat dimanfaatkan oleh pengguna; (4) menentukan sasaran pengguna. Pada tahap ini penulis harus menentukan sasaran yang dituju dengan jelas, yaitu masyarakat Nagari Batagak; (5) menetapkan cara penyebarluasan informasi, yaitu dengan cara mencetak informasi dan juga menyebarkan informasi menggunakan *QR Code*; (6) melakukan evaluasi produk agar dapat ditambah dan dikurangi informasinya sesuai dengan kebutuhan pengguna.