



**ANALISIS MANAJEMEN *EVENT* PESONA MINANGKABAU DALAM
MELESTARIKAN KEBUDAYAAN DI NAGARI MINANGKABAU
KABUPATEN TANAH DATAR
SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Meraih Gelar Sarjana S-1 Pada Program Studi
Pariwisata Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam*

Oleh:

FANDA AULIA ISLAMI
NIM. 2030406007

**PROGRAM STUDI PARIWISATA SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
1445 H/2024M**



**MANAGEMENT ANALYSIS OF THE ENCHANTMENT OF
MINANGKABAU *EVENT* IN PRESERVING CULTURE NAGARI
MINANGKABAU KABUPATEN TANAH DATAR
SUMATERA BARAT**

THESIS PROPOSAL

*Written As A Condition for writing a Thesis In The Syariah Tourism Study
Program Faculty Of Economics and Islamic Business*

By:

FANDA AULIA ISLAMI
NIM. 2030406007

**SYARIAH TOURISM STUDY PROGRAM
FACULTY OF ECONOMICS AND ISLAMIC BUSINESS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
1445 H/2024M**



تحليل الإدارة لإدارة حدث
PESONA MINANGKABAU
في الحفاظ على الثقافة في
NAGARI MINANGKABAU
سو مطرة غرب

اقترح أطروحة

مكتوبية كشرط لكتابة الأطروحة
في برنامج دراسة السياحة الشرعية
كلية الاقتصاد الإسلامي و الأعمال

بواسطة :

فاندا أوليا اسلام
2030406007

برنامج دراسة السياحة الشرعية
كلية الاقتصاد الإسلامي و الأعمال
جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية
باتوسا نغكار
1445 H/2024M

KATA PERSEMBAHAN



Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta). Ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (di tuliskan) kalimat allah, sesungguhnya allah maha perkasa lagi maha bijaksana.”

(qs. Al - luqman : 27)

*Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
Bacalah dan tuhanmulah yang maha mulia
Yang mengajar manusia dengan pena,
Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (qs: al-
'alaq)*

*Maka nikmat tuhamu yang manakah yang kamu dustakan? (qs:
ar-rahman 13)*

*“ridho allah tergantung pada ridho orangtua dan murka allah
tergantung pada murka orangtua”
(At-tarmidzi)*

*Alhamdulillah ... Alhamdulillah ... alhamdulillahirabbil'alamin
Sujud syukur kepada Allah swt, yang maha esa, dzat yang maha
agung dan maha pengasih lagi maha penyayang, tuhan semesta
raya. Taburan cinta dan
kasih sayang-mu telah memberikan kekuatan, membekaliku
dengan ilmu serta*

memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan Shalawat dan salam kepada baginda rasulullah saw, yang telah Mengenalkan tuhan yang maha esa sebagai kebenaran sejati pada jiwa-jiwa pecinta-nya, untuk jiwa-jiwa suci yang senantiasa menghembuskan nafas-nya, menuliskan keberkahan nama-nya

Dengan segenap rasa dan kasih, ku persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang terkasih...

Ayah Agusril Putra dan Bunda Roza Linda

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tidak terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada ayah agusril putra dan bunda roza linda yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih sayang yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kebalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah amal untuk membuat ayah agusril putra dan bunda roza linda bahagia, karena ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang baik. Untuk ayah agusril putra dan bunda roza linda yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakan, selalu menasihati menjadi lebih baik, terimakasih bunda roza linda... terimakasih ayah agusril putra atas semua yang telah engkau berikan semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani langkah kecilku bersama...

ADIK -ADIK KU TERSAYANG

Untuk adik-adik ku tersayang, tiada yang paling berharga dari kumpul bersama adik-adik ku, walaupun sering bertengkar tapi itu sudah mejadi warna yang tak akan bisa tergantikan, hanya karya kecil ini yang dapat kupersembahkan. Terimakasih telah menyayangi dengan setulus hatimu dan terimakasih telah mengabdikan setiap keinginanku, terimakasih telah memperlakukanku dengan begitu baik, terimakasih sudah menjaga dan menuntunku menjadi orang yang selalu menghargai dan menyayangi orang tua dan keluarga.

DOSEN PEMBIMBING DAN PENGUJI

Dosen pembimbing proposal Siska Mandalia, S.S., M.B,A yang sudah sabar membimbingku walaupun cuman sementara tetapi itu sangat berharga dan bermanfaat bagi saya dan kepada Bapak Harry Yulianda, S.ST. Par., MM.Par selaku penguji seminar proposal sekaligus pembimbing skripsi saya. Terimakasih ya pak sudah meluangkan waktu bapak untuk membimbing saya, membantu saya, sudah nasehati, sudah diajari dan memberikan perhatian dan kasih sayang yang ikhlas sehingga saya nyaman bimibingan sama bapak. Ibuk Pepy Afrilian, S.ST. Par., M.Par selaku penguji 1 saya dan Bapak Revi Candra. S.Pd., M.Ak selaku penguji 2 saya, terimakasih banyak atas ilmunya, saran-saran dan motivasi-motivasi yang sudah bapak-ibu berikan. Semua dosen-dosenku yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang tidak bisa kuhitung berapa banyaknya barakah dan doanya. Terimakasih atas segala-galanya ibuk dan bapak...

SAT SET SAT SET OTEWE SARJANA

Kepada sahabat-sahabatku Sat Set Sat Set Otewe Sarjana, terimakasih kalian sudah menjadi saudara dan sahabat terbaikku selama ini, terimakasih atas kenangan yang telah kita ukir dari awal sampai akhir perkuliahan kita, meskipun kadang kita sering baradu argument, tetapi tiada kata untuk bertengkar. Terimakasih atas kegilaan dan keanehan kalian selama ini. Tiada kata yang dapat kuucapkan selain kucinta kalian sahabat-sahabatku. Tetaplah seperti ini, sahabat selamanya, sahabat until jannah, love you so much guys...

PARIWISATA SYARIAH ANGKATAN 2020

Ucapan terimakasih ini saya persembahkan juga untuk seluruh teman jurusan Pariwisata Syariah angkatan 2020. Terimakasih untuk kenangan atau memori yang kita rajut setiap hari, atas tawa yang setiap kita miliki dan atas solidaritas yang luar biasa. Sehingga masa kuliah ini menjadi berarti semoga saat-saat indah itu akan menjadi kenangan yang paling indah. Terimakasih atas kebersamaan yang kita jalani, waktu yang paling menyenangkan saat kita bercengkrama, menjaga kehangatan bersama dan perjalanan yang diisi dengan kebersamaan yang terasa singkat akan tetapi sangat menyenangkan.

SAHABAT KKN

Buat sahabat-sahabat KKN ku, terimakasih untuk kenangan selama 4 bulan. Sungguh banyak kenangan yang kita buat bersama, keluh kesah dan bahagiannya. Terimakasih atas pelajaran sehingga selama ini, melalui begitu banyak rintangan

serta melewati begitu banyak kepahitan. Semoga kita semua bersama-sama sukses ke masa yang akan datang.

Thanks to My Self

Orang lain nggak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya succes stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun nggak ada yang tepuk tangan kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya.

Hanya sebuah karya dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua. Terimakasih beribu terimakasih kuucapkan

ABSTRAK

Fanda Aulia Islami NIM 2030406007 (2020). Judul Skripsi : “Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat” Program Studi Pariwisata Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana cara melestarikan *event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang. Tujuan penelitian untuk mengetahui Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan serta teknik keabsahan data.

Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat disimpulkan bahwa analisis manajemen *event* yaitu *Research, Planning, Desain, Coordination* dan *Evaluation* yang menjadi tahapan-tahapan untuk menyelenggarakan *event* minangkabau baralek gadang di nagari minangkabau kabupaten tanah datar sumatera barat. Hasil penelitian manajemen *event* a) *research* dilakukan tidak sedetail itu tetapi mencontoh *event-event* yang sudah ada, b) *planning* dilakukan untuk menyusun acara *event* supaya *event* berjalan yang sudah disusun rapi, c) *desain* merupakan menentukan warna dan arti dari lambang tersebut, twibbon dan spanduk tersebut dibuat sebagai mungkin supaya menarik perhatian pengunjung untuk datang menyaksikan *event* minangkabau baralek gadang, d) *coordination* termasuk dari perencanaan yang sudah diatur untuk melibatkan banyak pihak-pihak supaya *event* tersebut berjalan dengan lancar dan baik, e) *evaluation* dilakukan supaya kekurangan dan kesalahan yang dilakukan saat acara *event* minangkabau baralek gadang bisa menjadikan referensi kedepannya supaya lebih baik dari sebelumnya.

Kata Kunci : Manajemen *Event*, *Event* Minangkabau Baralek Gadang

ABSTRACT

Fanda Aulia Islami NIM 2030406007 (2020). Thesis title: "Analysis of Minangkabau Charm Event Management in Preserving Culture in Nagari Minangkabau, Tanah Datar Regency, West Sumatra"

عنوان الأطروحة: "التحليل الإداري لسحر حدث مينانجكاباو في الحفاظ على الثقافة في ناجاري مينانجكاباو، مقاطعة تاناه داتار، غرب سومطرة"

Sharia Tourism Study Program, Faculty of Economics and Islamic Business, State Islamic University (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

The main problem in this thesis is how to preserve the Pesona Minangkabau Baralek Gadang event. The aim of the research is to determine the management of the Minangkabau Charm Event in Preserving Culture in Nagari Minangkabau. This research uses descriptive qualitative methods.

The data collection techniques used in this research were observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions as well as data validity techniques.

Based on the results of the author's research, it can be concluded that event management analysis, namely Research, Planning, Design, Coordination and Evaluation, are the stages for holding the Minangkabau Baralek Gadang event in Nagari Minangkabau, Tanah Datar Regency, West Sumatra. The results of event management research are a) research is not carried out in that detail but is based on existing events, b) planning is carried out to arrange events so that the event runs neatly, c) design is determining the color and meaning of the symbol, twibbon and The banner is made as well as possible so that it attracts the attention of visitors to come to watch the Minangkabau Baralek Gadang event, d) coordination including planning that has been arranged to involve many parties so that the event runs smoothly and well, e) evaluation is carried out so that deficiencies and errors are identified. carried out during the Minangkabau Baralek Gadang event, it can be used as a reference in the future so that it is better than before.

Keywords: Event Management, Minangkabau Baralek Gadang Event

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat nikmat serta karunianya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Analisis Manajemen Event Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat**”. Shalawat beriringan salam yakni Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Penulisan skripsi ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pariwisata Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Dengan Hidayah dan pertolongan Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dalam penulisannya, penulis menemukan berbagai macam tantangan dan kesulitan, akan tetapi semuanya itu bisa teratasi berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam dan setulus-tulusnya yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta dukungan moral dan material kepada penulis dan mendoakan dengan segenap jiwa dan ketulusan hatinya. Terimakasih atas doa dan kasih sayang yang tulus pada setiap langkah penulis.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis juga mendapatkan banyak bantuan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc** selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Bapak **Dr. H. Rizal M.Ag., CRP** selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam.
3. Ibu **Pepy Afrilian, S.ST, M.Par** selaku ketua program studi Pariwisata Syariah beserta staf yang telah memberikan kemudahan dalam

pengurusan surat menyurat dan memberikan fasilitas selama perkuliahan. Sekaligus selaku pembimbing akademik dan penguji 1 sidang munaqasah yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan akademik.

4. Ibu **Siska Mandalia, S.S., M.B.A** selaku pembimbing proposal skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu serta mencurahkan pikiran dan tenaga dalam membimbing dan mengarahkan penulis demi skripsi ini.
5. Bapak **Harry Yulianda, SST, Par,MM.Par** selaku dosen penguji seminar proposal dan pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan-masukan dan saran sehingga penulis bisa mengetahui kesalahan dan memperbaiki kesalahan dan skripsi ini dapat di terselesaikan dengan baik dan benar.
6. Bapak **Revi Candra, S.Pd., M.Ak** selaku penguji 2 sidang munaqasah yang memberikan masukan dan saran sehingga peneliti bisa mengetahui kekurangan dan memperbaiki kesalahan pada skripsi ini, sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik dan benar
7. Seluruh dosen, Karyawan dan Karyawati Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus (UIN) Batusangkar yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
8. Bapak **Imhar** selaku penanggung jawab *event* minangkabau baralek gadang, Ibu **Busni Ernita** selaku bundo kanduang nagari minangkabau dan Bapak **Syaiful Abrar** selaku ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktunya untuk memberikan informasi kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman jurusan pariwisata angkatan 20. TerimaKasih atas kebersamaan yang dijalani, waktu yang paling menyenangkan saat kita bercengkrama, menjaga hangatnya kebersamaan menggulirkan banyak

detik dalam keceriaan. Perjalanan yang diisi dengan kebersamaan yang terasa singkat akan tetapi sangat menyenangkan.

10. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sudah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikiran kepada penulis sehingga selesikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifatnya membangkitkan guna memperbaiki isi dari skripsi ini serta kesempurnaan hasil penelitian. Dengan ini penulis juga berharap skripsi ini dapat membantu menambahkan ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat kepada kita semua.

Aamiin.

Akhirnya kepada Allah jugalah penulis berserah diri, memohon, dan bersujud semoga yang diberikan akan dibalas-Nya dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada kita. **Aamiin Ya Robbal Alamin**

Batusangkar, Januari 2024

Penulis

Fanda Aulia Islami

NIM. 2030406007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	15
C. Pertanyaan Peneliti.....	15
D. Batasan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat dan Luaran Penelitian	16
G. Defenisi Operasional.....	17
BAB II KAJIAN TEORI	19
A. Landasan Teori	19
1. Pariwisata.....	19
2. Jenis-Jenis Pariwisata.....	21
3. Pengertian Obyek dan Daya Tarik Wisata.....	24
4. Pengertian Manajemen.....	25
5. Pengertian <i>Event</i>	26
6. Karakteristik <i>Event</i>	28
7. Kategori <i>Event</i>	30
8. Pengertian Manajemen <i>Event</i>	31
B. Penelitian Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42

C. Subjek Penelitian	43
D. Instrumen Penelitian	43
E. Sumber Data.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	45
H. Teknik Penjamin Keabsahan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
1. Sejarah Nagari Minangkabau	47
2. Struktur Organisasi Pemerintahan Kantor Nagari Minangkabau.....	49
3. Sejarah <i>Event</i> Minangkabau Baralek Gadang	50
4. Logo <i>Event</i> Minangkabau Baralek Gadang	53
B. Temuan Penelitian Dan Pembahasan	54
1. Analisis Manajemen <i>Event</i> Minangkabau Baralek Gadang.....	55
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi	87
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	34
Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	40
Tabel 3. 2 Data Informan Peneliti	41
Tabel 4.4 Susunan acara.....	61
Tabel 4.5 Rincian Anggaran Dana <i>Event</i> Minangkabau Baralek Gadang	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Lokasi Nagari Minangkabau	48
Gambar 4.2 Struktur kantor Wali Nagari Minangkabau	49
Gambar 4.3 Logo Minangkabau Baralek Gadang.....	53

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata telah menjadi salah satu penggerak utama perekonomian global dengan tingkat perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan pariwisata sebagai industri yang mengutamakan jasa dan pelayanan menunjukkan peran yang sangat menjanjikan bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara. Fakta tersebut kemungkinan disebabkan oleh begitu besarnya minat masyarakat dunia yang mulai memandang bahwa berwisata merupakan suatu kebutuhan. Dapat dibayangkan dengan jumlah penduduk dunia yang begitu besar dan seandainya 30% sepakat memandang pariwisata merupakan kebutuhan hidup maka betapa kayanya negara-negara yang menjadikan sektor jasa ini sebagai sumber pendapatan (Dr. I Gusti Bagus Rai Utama, 2017).

Pariwisata tidak terlepas dari Sumber Daya Alam maupun Buatan, dan Sumber Daya Manusia yang berperan sebagai aktor sekaligus subjek atraksi wisata. Pariwisata pada dasarnya menginginkan ketertarikan wisatawan meningkat, hal ini menjadi lumrah bagi masyarakat sekitar tempat wisata, dengan tujuan untuk berlibur, bisnis, maupun tujuan edukasi. (Rusyidi, 2018)

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan bahwa yang dimaksud dengan pariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata dan bersifat multidimensi dan multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang, serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan dan masyarakat setempat, dan sesama wisatawan pemerintah.

Menurut Spillane (dalam Pitana, 2001), definisi yang lebih luas pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara dilakukan oleh perorangan ataupun kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian, serta kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu.

Banyak negara berkembang saat ini sudah lebih profesional dalam menggarap aspek pengembangan pariwisatanya seperti Singapura, Malaysia, Thailand, bahkan Kamboja yang potensi wisatanya kurang, namun mampu memancing daya tarik wisatawan luar untuk datang ke negaranya, bahkan mengalahkan Indonesia. Hal tersebut perlu menjadikan pemikiran yang lebih serius dari para pelaku pariwisata di Indonesia. Jumlah wisatawan mancanegara yang masih relatif rendah dan potensi wisata yang lebih besar serta beragam di banding negara tetangga Indonesia sesungguhnya berpeluang cukup besar untuk menarik jauh lebih banyak lagi wisatawan mancanegara ke negaranya (Isdarmanto, 2017).

Perjalanan wisata dapat memicu terjadinya pergabungan antar budaya. Proses akulturasi budaya terjadi apabila suatu masyarakat atau kebudayaan dihadapkan pada unsur-unsur budaya asing. Proses akulturasi antara budaya asing dan budaya Indonesia terjadi sejak zaman penjajahan bangsa barat di Indonesia abad ke-16. Sejak zaman penjajahan Belanda, bangsa Indonesia mulai menerima banyak unsur budaya asing di dalam masyarakat, seperti mode pakai, gaya hidup, makanan, dan iptek.

Multiplayer effect Ismayanti, 2010 mengatakan bahwa proses *Multiplier effect* adalah proses yang menunjukkan sejauh mana pendapatan nasional akan berubah efek dari perubahan dalam pengeluaran agregat. *Multiplier* bertujuan untuk menerangkan pengaruh dari kenaikan atau kemerosotan dalam pengeluaran agregat ke atas tingkat keseimbangan dan terutama ke atas tingkat pendapatan nasional. Keunikan industri pariwisata terhadap perekonomian berupa dampak ganda (*multiplier effect*) dari pariwisata terhadap ekonomi. Pariwisata memberikan pengaruh tidak hanya terhadap sektor ekonomi yang langsung terkait dengan industri pariwisata, tetapi juga industri yang tidak langsung terkait dengan industri pariwisata. Analisis dampak ekonomi kegiatan wisata terkait dengan elemen-elemen penghasilan, penjualan dan tenaga kerja di daerah kawasan wisata yang terjadi akibat kegiatan pariwisata.

Pelaksanaan *event* biasanya dimanfaatkan jutaan orang untuk mengenal pariwisata, bahkan sering melakukan dan mampu menikmati pariwisata setiap saat, namun kenyataannya masih belum mampu mendalami arti dari makna pariwisata secara utuh. Kegiatan pariwisata adalah kegiatan yang bersifat multisektoral yaitu dilakukan oleh pihak (minimum 18 organisasi) yang mereka semua mempunyai kepentingan yang sama dan saling mendapatkan manfaatnya. Pariwisata disebut juga multidimensional yakni pariwisata itu membutuhkan support atau dukungan dari segala aspek pandangan, pemahaman, maupun ide pendapat yang berbeda-beda dari berbagai lintas sektoral, baik nonpemerintah ikut serta menangani dan melibatkan banyak sektor, instansi, dan disiplin, Sehingga kebutuhan pokok dari pariwisata adalah koordinasi (Isdarmanto, 2017).

Menurut (Noor, 2017:8) *Event* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara Adat, Budaya, Tradisi, dan Agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Jenis *event* Salah satunya adalah *event* budaya. *Event* budaya merupakan salah satu media penyampaian pesan-pesan untuk melestarikan budaya suatu daerah yang biasanya menampilkan Kesenian, Pameran, Karnaval, Festival.

Tujuan budaya membutuhkan komitmen atas penegakan norma dan nilai yang dipegang setiap aktor yang terlibat. Keterlibatan masyarakat dalam menginternalisasi norma dan nilai dipengaruhi oleh proses sistem kepribadiannya dalam menerapkan sistem budaya (Pujiyono et al., 2017). Budaya sebagai pola simbol dan terstruktur orientasinya membentuk sistem sosial yang dilembagakan, sehingga kondisi ini dapat mengontrol kepribadian masyarakat untuk memiliki kemampuan menentukan sebagai determinasi budaya. Proses internalisasi norma dan nilai budaya membutuhkan *desain* sistem sosial yang mengarahkan pengenalan masyarakat pada nilai-nilai kearifan lokal sebagai pemandu tindakan dalam kehidupan sosialnya.

Wisata Budaya merupakan salah satu bentuk industri budaya yang secara kolektif menggunakan aspek budaya yang berbeda dalam sistem produksinya. Sebagai modal budaya (sumber daya), budaya disejajarkan dengan sumber daya lain seperti sumber daya alam dan ekonomi (keuangan). Salah satu *tren* global yaitunya meningkatkan kesadaran wisatawan untuk memahami warisan budaya masa lalu. Hal ini untuk mengetahui kepadatan dan identitas budaya wisatawan yang ikut serta.

Upaya memahami warisan budaya masa lalu dilakukan tidak hanya didalam wilayah negara itu sendiri, tetapi juga lintas negara. Warisan budaya masa lalu dianggap sebagai modal budaya dalam pengembangan pariwisata budaya. Wisata budaya merupakan pedang bermata dua dalam pemanfaatan warisan budaya sebagai daya tarik wisata. Disisi lain, pariwisata budaya dapat memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal, menghasilkan dana dan pendidikan untuk restorasi atau pelestarian warisan budaya, baik berwujud maupun tidak berwujud, sekaligus menjadi ancaman yang sangat serius jika terjadi salah urus pariwisata budaya (Syamsyanti, 2022).

Alasan penting Melestarikan budaya yaitu :

1. Identitas dan Jati Diri

Budaya sangat berperan penting dalam melestarikan kebudayaan karena untuk mempertahankan sejarah dari nenek moyang dan menghargai asal-usul mereka. Budaya juga mencerminkan keyakinan dan pengetahuan yang diwariskan untuk generasi ke generasi selanjutnya.

2. Warisan dan Pengetahuan

Budaya warisan adalah budaya yang harus dilestarikan kepada generasi-generasi muda supaya dikenal dengan budaya yang sudah dilestarikan oleh nenek moyang atau leluhurnya.

3. Keragaman dan Toleransi

Perlu adanya toleransi supaya masyarakat menerima perbedaan-perbedaan kebudayaan yang ada.

4. Pariwisata dan Ekonomi

Pentingnya melestarikan kebudayaan dalam sektor pariwisata, karena pariwisata sangat membantu untuk perekonomian masyarakat lokal atau masyarakat sekitar objek atau destinasi wisata.

Musik merupakan salah satu produk budaya yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Selain sebagai hiburan kesenian dan produk budaya, seiring perkembangan zaman musik juga bisa menjadi alat dakwah, alat pendidikan bahkan propaganda politik dan ideologi. Perkembangan musik di Indonesia pada awal tahun 1950-an merupakan masa dimana musik yang berasal dari negara-negara Barat, seperti Amerika Serikat dan Inggris mulai memasuki Indonesia dan mulai didengarkan dan diminati masyarakat, sehingga disebut dengan musik populer (Jabo, 1987: 33). Memasuki zaman perkembangan teknologi, kesenian tradisional Minangkabau mulai menjarahi alat-alat modern dalam usaha mengembangkan kesenian daerah, salah satunya dengan lahirnya Musik Pop Minangkabau. Industri rekaman di Indonesia berhubungan langsung dengan industri rekaman yang dimulai dari dua dapur rekaman.

Sumatera barat memiliki banyak budaya Alat musik tradisional Minangkabau memiliki jenis dan bentuk yang beragam yang biasanya digunakan pada acara-acara tertentu. Keunikan alat musik Minangkabau bisa dilihat dari cara memainkannya. Tidak semua orang bisa memainkan alat musik tradisional Minangkabau ini, kecuali orang-orang yang punya keahlian di bidangnya dan tetap mempertahankan keahlian tersebut. Alat musik ini juga sangat enak didengarkan walaupun dipadukan dengan alat musik modern saat ini, sehingga alat musik tradisional Minangkabau ini akan selalu terjaga meskipun muncul berbagai alat musik modern lainnya. Alat musik tradisional Minangkabau saat ini sudah tidak terlalu banyak digunakan lagi, sehingga banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai jenis-jenis dan bentuk dari alat musik tersebut terutama pada zaman milenial sekarang ini. Hal ini terjadi karena sudah banyaknya alat-alat musik modern yang sering digunakan oleh masyarakat pada saat ini. Agar tidak terjadinya keminiman

pengetahuan mengenai alat-alat musik tradisional Minangkabau seperti pengetahuan mengenai jenis-jenis serta bentuk-bentuk alat musik Minangkabau, maka salah satu cara yang digunakan adalah dengan melakukan pengklasifikasian alat-alat musik yang ada di daerah Minangkabau. Alat musik Minangkabau dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis penggunaannya dan tujuan dari klasifikasi alat musik minangkabau ini adalah untuk membagi alat musik kedalam kelaskelas musik sesuai dengan jenisnya sehingga mudah untuk dikenali. (Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan Vol. 8, No. 1, September 2019, Seri A, Klasifikasi Alat Musik Tradisional Minangkabau - Dian Novita Sari, Desriyeni)

Macam-macam alat musik tradisional yaitu :

1. Alat musik pukul Gandang
2. Alat musik Tiup Saluang
3. Alat musik Gesek Rabab
4. Alat Musik Pukul Talempong
5. Alat musik Tiup Bansi

Randai adalah gambaran identitas masyarakat Minangkabau yang sangat kuat dengan falsafah, etika, dan pelajaran hidup orang Minang yang berpusat pada alam semesta (Primadesi, 2013: 179). Randai menggambarkan kearifan lokal masyarakat Minangkabau, melekat pada fisik sekaligus batin individu yang membentuk keutuhan masyarakat bernagari. 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 (Arzul, 2015: 108). Unsur dialog dalam randai, misalnya, menjadi satu unsur yang bermuatan nilai-nilai karakter kerja sama komunikatif dan patut dipahami dan ditanamkan kepada generasi muda (Arzul, 2015:113). Selain itu, kompleksitas unsur seni pertunjukan meliputi sastra, kaba, musik, tari, gerak silat, tari, dan dendang menguatkan alasan perlunya untuk dilestarikan (Primadesi, 2013; Wulandari, 2015).

Di Sumatera Barat randai dikenal sebagai seni pertunjukan tradisional yang memadukan unsur musik, tari, gerak, dan cerita. Esten (dalam Sedyawati, 1983) menjelaskan randai adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional masyarakat Minangkabau yang sering dipertunjukkan dalam acara profan seperti pesta panen, pesta perkawinan, pesta perhelatan penghulu, serta acara serupa lainnya. Randai memiliki unsur-unsur struktur yang esensial, yaitu (a) adanya unsur tarian atau improvisasi yang berfungsi sebagai pemenggal adegan selanjutnya yang disebut galombang atau gelombang; (b) dendang yang berfungsi untuk menyampaikan cerita, disebut gurindam; serta (c) cerita sebagai rangkaian tubuh peristiwa yang dilakonkan. Dari segi fungsi, randai berfungsi sebagai (a) alat pendidikan moral bagi masyarakat; (b) alat untuk membina dan mengembangkan rasa solidaritas antarmasyarakat pemilikinya, (c) wadah produktif untuk menciptakan kesegaran kondisi mentalitas anggota masyarakat, dan (d) wadah untuk mengungkapkan problema perasaan.

Di era globalisasi ini banyak sekali budaya-budaya barat atau budaya luar yang masuk ke Indonesia dengan perkembangan yang sangat pesat dan cepat. Banyak sekali generasi muda sekarang yang sangat mudah terpengaruh dan lebih menyukai budaya barat tersebut. Namun, hal ini juga *ber-impact* positif terhadap banyaknya budaya Indonesia yang diakui oleh negara tetangga. Pengadaan sebuah *event* di Indonesia dapat menggali lebih dalam lagi budaya-budaya yang terjadi di suatu daerah bahkan desa-desa terpencil yang ada di Indonesia. Pengadaan *event* juga dapat mempromosikan kepada seluruh dunia bahwa Indonesia kaya akan budaya yang patut untuk dikenal oleh masyarakat luas (Satwika Rosyida Wijyaningrum, 2016).

Pada saat sekarang ini telah banyak dijumpai *event* di berbagai daerah mengadakan acara festival atau *event* dengan ciri khas masing-masing daerah tersebut. *Event* tersebut bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang begitu maju sehingga lebih bervariasi dibandingkan *event* sebelumnya. Hal itulah mendasari banyaknya daerah-daerah yang selalu berusaha menjaga

kelestarian budaya daerahnya untuk meningkatkan dan melestarikan budaya daerah.

Event dapat diartikan sebagai suatu "acara" atau "kejadian" yang mempertimbangkan bahwa yang paling penting adalah "bukan sekedar situasi". *Event* dipersiapkan atau diorganisir dengan sengaja dan memiliki tujuan tertentu. Pelaksanaan *event* dilakukan dengan niat untuk mendorong interaksi di antara manusia sebagai makhluk sosial. *Event* memiliki potensi menjadi sarana komunikasi yang berfungsi sebagai "jembatan komunikasi" antara pengirim pesan (*sender*) dan penerima pesan (*receiver*), guna menyampaikan maksud dan tujuan dari suatu organisasi kepada audiensnya (Lestari, 2021).

Senada dengan pengertian diatas, (Berridge 2007) juga menyampaikan pendapatnya tentang *event* yaitu aktivitas yang direncanakan dan diorganisir dengan tujuan khusus yang melibatkan pengumpulan orang, memiliki konteks waktu dan tempat tertentu, serta menghadirkan pengalaman yang unik. Lalu, seiring dengan definisi diatas (Getz 2007), *event* identifikasi sebagai suatu peristiwa yang terjadi dalam satu atau beberapa tempat, yang melibatkan orang-orang yang berkumpul untuk tujuan tertentu, yang melibatkan berbagai aspek seperti budaya, seni, olahraga, atau pendidikan.

Suksesnya pelaksanaan sebuah *event* perlu didukung dengan adanya manajemen sebuah *event* tersebut. Menurut McCartney (Dalam Haries & Wulandari, 2021) manajemen *event* merupakan suatu bidang ilmu yang melibatkan berbagai disiplin, seperti pemasaran, layanan katering, aspek keuangan, upaya keamanan dan manajemen risiko, logistik, manajemen sumber daya manusia, serta unsur-unsur lainnya.

Pengertian tersebut juga di dukung oleh Goldblatt (Dalam Haries & Wulandari, 2021) bahwa manajemen *event* merupakan praktek profesional yang mengorganisir dan menghadirkan sekelompok individu dengan tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, reuni, serta memiliki tanggung jawab dalam merencanakan, merancang, serta mengawasi keseluruhan proses perencanaan, koordinasi, dan pelaksanaan sebuah acara.

Kabupaten Tanah datar adalah sebuah kabupaten yang memiliki kebudayaan serta adat istiadat dikenal sangat kental dan identik dengan Luhak nan tuo. Peraturan-peraturan yang ada di Minangkabau sebagian besar lahir di kabupaten Tanah datar dan sejalan dengan kaidah-kaidah yang terdapat dalam islam. Tanah datar di kenal sebagai Luhak nan tuo karena menurut sejarah yang terdapat dalam Tambo Adat Minangkabau. kabupaten Tanah datar di penuh dengan peninggalan sejarah adat Minangkabau. Ikrar "Adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah. Singkat cerita asal usul Minangkabau kala itu, daerah Minangkabau kedatangan Tamu. Tamu ini datang dari tanah seberang mereka menggunakan sebuah kapal besar.

Kedatangan mereka dipimpin oleh seorang raja yang di kawal oleh tentara. Selain itu mereka juga membawa seekor kerbau besar. Maksud dan tujuan mereka datang adalah untuk menguasai ranah Minang, oleh sebab itu mereka menawarkan untuk mengadakan permainan adu kerbau. Waktu yang ditunggu-tunggu pun datang. Penonton yang sangat ramai di lapangan untuk menyaksikan adu kerbau tersebut, kerbau besar pun dilepaskan dan berlari-lari kesana kemari untuk mencari lawan nya, setelah itu anak kerbau yang lucu itupun dilepaskan dari kurungannya kerbau kecil juga berlari-lari di lapangan. Tampak seolah-olah si kerbau besar ini seakan-akan sedang memanggil anak kerbau kecil tersebut dan anak kerbau menggira itu adalah induk nya. Tenggorokan anak kerbau tersebut sudah kering sekali ia ingin menyusui pada induk nya. Oleh sebab itu anak kerbau tersebut menyeruduk ke bawah perut kerbau besar dan ia berlari kesana kemari dalam keadaan kesakitan dan akhirnya kerbau besar pun mati yang di miliki oleh tamu seberang. Dengan demikian Kerbau milik ranah Minang menang. Sejak peristiwa itu lahirlah nama sebutan manang kabau yang kemudian lebih di kenal dengan sebutan Minangkabau.

Salah satu *event* daerah nagari Minangkabau yang baru dilaksanakan yaitu Pesona Minangkabau Baralek Gadang di Kabupaten Tanah Datar (Sumatera Barat). *Event* tersebut diselenggarakan di Lapangan Bola Kaki Datuak Nan Tuo, Nagari Minangkabau. Pergelaran ini digagas oleh

masyarakat nagari Minangkabau dengan menyelenggarakan berbagai atraksi budaya dengan ciri khas masyarakat setempat.

Event Pesona Minangkabau Baralek Gadang adalah Sebuah *event* yang memberikan kesempatan untuk melestarikan budaya desa dan kearifan lokal yang ada di Nagari Minangkabau terkhusus Jorong Badinah Murni (Lapangan Bola Kaki Datuak Nan Tuo). Nagari Minangkabau terkenal dengan Kain Tenun Songket, Tenun Balapak, Kain Tenun Pandai Sikek, Pakaian Pengantin, Pakaian Bundo Kanduang, Pakaian Penghulu, Tangkuluak Balapak, Tangkuluak Bugih, Loke-loke, Makan Bajamba, Lomba Saisuak, Lomba baju saisuak dan arak-arak 1000 Bokagh. Oleh karena itu, *event* ini dilaksanakan untuk mempromosikan dan memperkenalkan kebudayaan yang ada di Nagari Minangkabau, serta menampilkan busana, pakaian khas Minangkabau, serta makanan melalui *event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang. *Event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang juga menampilkan seni Tari Pasambahan, Randai, Seni Tari Gelombang dan seni tari lainnya. Seni Tari Pasambahan biasanya ditampilkan pada saat menyambut orang-orang penting ketika ada acara adat.

Perbedaan Festival Pesona Minangkabau dan Satu Nagari Satu *Event*

1. Festival Pesona Minangkabau diadakan oleh KEN (Kalender Event Nasional) Provinsi Sumatera Barat terdapat 4 atau 5 kabupaten/kota itu dari kemenpar untuk melestarikan kebudayaan dari masing-masing kecamatan dan nagari seperti Pawai Budaya Authentic Minangkabau, Pagelaran Silat Minangkabau, Pergelaran Seni Budaya Minangkabau, Paguruyung Fashion Show, Pameran Desa Wisata, Pameran Benda Pusaka, Minangkabau Expo, Pagelaran Songket Minangkabau dan lomba foto Pesona Minangkabau.
2. Sedangkan, Satu Nagari Satu *Event* diadakan oleh pemerintah daerah atau Kabupaten Tanah Datar untuk melestarikan dan mempromosikan kearifan lokal seperti sanggar-sanggar kesenian nagari, kerajinan anak nagari, permainan anak nagari, UMKM dan kebudayaan masing-masing nagari serta meningkatkan kunjungan wisatawan di Tanah Datar.

Pakaian wanita Sumatera Barat punya ciri khas yaitu terlihat mewah dengan kain tenunnya banyak ornamen warna emas. Pakaian perempuan Minangkabau biasanya dilengkapi dengan penutup kepala yang sekilas mirip dengan atap Rumah Gadang (Rumah Adat Minangkabau Sumatera Barat). Pakaian Bundo Kandung juga dikenal sebagai Limpapeh Rumah Nan Gadang yang menjadi lambang kebesaran wanita. Pakaian ini punya makna yang menggambarkan peran perempuan atau istri dalam kehidupan rumah tangga setelah menikah. Sedangkan pakaian Penghulu adalah pakaian adat Minangkabau yang digunakan oleh laki-laki. Baju ini disebut dengan baju pemangku adat yang hanya boleh dikenakan oleh kepala suku yang dihormati dalam satu kaum.

Bundo Kandung Koleksi busana ini terinspirasi dari tokoh perempuan Minangkabau yang dikenal dengan sebutan Bundo Kandung. Bundo Kandung memiliki arti “Bundo” adalah ibu, dan Kandung adalah sejati. Jadi bisa dikatakan Bundo Kandung adalah ibu sejati yang mempunyai sifat-sifat keibuan dan kepemimpinan. Sebagai seorang pengantar keturunan Bundo Kandung harus memelihara diri, dan harus menjadikan adat basandi syarak sebagai kedudukan diri seorang agar dapat membedakan buruk dan baik. Dalam setiap kaum dibutuhkan adanya peranan Bundo Kandung karena setiap kaum memerlukan pemimpin perempuan agar dapat memimpin seluruh kaum perempuan beserta anak dan juga cucunya, kepemimpinan yang tumbuh berdasarkan kemampuan serta karismanya yang didukung dan diakui oleh kaumnya (Diradjo, 2009:346).

Dalam sebuah pepatah Minangkabau yang berbunyi “Tinggi sarantiang jombo-jomboan saranguik, runtuh badaram, didahulukan salangkah bajarak tungkai-tungkaian sahambua lompeklah tibo sadatiak wakatu nampak satitiak salah basuo baitu ukua jo jangko di dalam alam Minangkabau” yang memiliki makna bahwa pemimpin hanya ditinggikan sarantiang dan didahulukan salangkah yang bermaksud bahwa masyarakat Minangkabau masih dapat menjangkaunya dan mengingatkannya (Sola, 2020:350). Peranan seorang Bundo Kandung apabila diteliti lebih dalam

pada kebudayaan Minangkabau akan banyak ditemukan pepatah yang menggambarkan betapa tingginya peran dan kedudukan perempuan Minangkabau (Navis, 1991:67-58). Perempuan Minangkabau digambarkan sebagai “Limpapeh rumah nan gadang” yang memiliki makna tiang utama dalam rumah gadang, lambang kehormatan dan kemuliaan. Ketika seorang perempuan menjadi Bundo Kanduang fisik dan kepribadian bukan hanya hiasan semata, seorang Bundo Kanduang harus memahami ketentuan adat yang berlaku, tahu dengan sopan santun dan malu, tahu berpakaian sopan dan pantas, serta tahun menghormati yang tua dan menyayangi yang muda. Bagi masyarakat Minangkabau kehadiran Bundo Kanduang merupakan contoh serta teladan budi pekerti pada kaumnya memakai raso (rasa) dan pareso (periksa). Seorang Bundo kanduang memang memiliki hak dalam kepemimpinan tetapi tugas utama seorang Bundo Kanduang tetaplah mendidik dan menjaga anak serta kemanakan agar menjadi generasi yang tumbuh dengan baik sesuai adat istiadat (Navis, 2012:110)

Event Minangkabau Baralek Gadang lebih terlihat menarik jika melibatkan berbagai kalangan masyarakat dalam *event* tersebut. Selain masyarakat Minangkabau, Mahasiswa Politeknik Pariwisata NHI Bandung juga berperan besar dalam mensukseskan *event* tersebut. Pelaksanaan *event* juga diniatkan untuk melestarikan dan mengenalkan budaya yang ada di Minangkabau. *Event* Minangkabau Baralek Gadang juga menjadi momentum yang tepat untuk mempromosikan berbagai macam hasil desa yang patut dikenalkan dan diketahui seluruh dunia melalui *event* Minangkabau Baralek Gadang. Pada dasarnya promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran yang mana aktifitas dari kegiatan promosi ini berhubungan dengan penyebaran informasi, mengajak, membujuk, serta menjadikan daya tarik untuk masyarakat (Ayunda & Megantari, 2021). Selain sebagai alat promosi, *event* yang melibatkan target audiens merupakan cara peblikasi yang ampuh bagi penyelenggaraan *event*. Dalam menyelenggarakan *event* ini suatu organisasi biasanya melakukan dalam bentuk sponsorship yang mana dengan itu dalam pelaksanaan *event* sebaiknya harus dilakukan secara maksimal dan

matang supaya tujuan dari organisasi tersebut dalam penyelenggaraan *event* dapat tercapai (Suhendra, Fernando Is, 2015).

Event selalu memiliki tema-tema yang menarik dan berpotensi memunculkan beragam program dan gaya dari berbagai festival yang diadakan. Jenis *event* dibedakan menjadi 8 jenis menurut McCartney (2010) yaitu salah satunya kultural *event* atau *event* budaya bahwa *event* ini memiliki sifat kegiatan atau *event* yang berbau akan budayanya seperti festival berbasis keagamaan, budaya, kesenian, budaya kuliner, tradisi masyarakat lokal yang di laksanakan berada di beberapa tempat situs warisan, kuil, museum, dan pusat kota alun-alun di berbagai daerah. Sebagai alat yang mampu meningkatkan perkembangan ekonomi dan strategi promosi pariwisata di suatu wilayah maka *event* kini semakin banyak di selenggarakan. Dalam menyelenggarakan *event* budaya ini sebagai wisata budaya untuk memperkenalkan budaya yang ada di berbagai daerah.

Event Minangkabau Baralek Gadang masih terbilang *event* yang sangat baru. Meskipun terlihat kecil *event* Minangkabau Baralek Gadang tetap terkesan mewah dan megah sehingga memancing daya tarik masyarakat untuk ikut serta lagi dalam acara *event* tersebut. Hal lain yang menjadi daya tarik dari *event* tersebut yaitunya Makan Bajamba dan pakaian adat khas minangkabau maupun kreatifitas anak-anak muda yang selama ini berjalan.

Pengadaan *event* tersebut juga menjadi momentum tersendiri untuk mempengaruhi berbagai kalangan masyarakat. Semakin banyak masyarakat yang ikut serta dalam *event*, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melestarikan kebudayaan yang ada didesa tersebut. Oleh karena itu, panitia yang menyelenggarakan *event* Minangkabau Baralek Gadang harus mengadakan *event* semenarik mungkin untuk menarik masyarakat datang ke *event* tersebut. Selain itu, para pengelola dan pengunjung juga harus bekerjasama dengan baik dan lancar untuk meningkatkan kualitas *event* tersebut (Satwika Rosyida Wijyaningrum, 2016).

Dalam melakukan *event* Minangkabau Baralek Gadang, perlu adanya manajemen *event* yang baik untuk mendukung dan mensukseskan kegiatan

tersebut. Menurut Noor (dalam Aji & Diniati 2021), manajemen *event* merupakan pengorganisasian sebuah kegiatan oleh suatu komunitas atau lembaga profesional yang dilakukan secara efisien dan efektif mulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, sampai terlaksananya kegiatan. (Goldbatt, 2014) menuliskan terdapat 5 tahap yang perlu diperhatikan dalam menghasilkan *event* yang efektif dan efisien. Kelima tahapan ini meliputi: *Research, Design, Planning, Coordination, dan Evaluation*.

Research atau penelitian yaitu kegiatan yang dilakukan dalam menentukan kebutuhan, keinginan dan harapan khayalak publik terhadap *event*. Hal ini bertujuan agar penonton memiliki keterkaitan yang tinggi terhadap *event* yang di selenggarakan. Sedangkan *Design* yaitu pembahasan ide-ide yang meliputi keuangan, sosial, budaya, dan aspek-aspek penting lainnya dalam sebuah penyelenggaraan *event*.

Lalu, *planning* dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan penyelenggaraan *event*, mulai dari penganggaran, alokasi waktu, pertimbangan dalam pemilihan tempat atau lokasi (*venue*) dan lain sebagainya. Selanjutnya, *coordination* sebagai tahapan implementasi kegiatan dalam manajemen *event*. Tahapan ini disebut juga pelaksanaan dari *planning* yang telah dibuat. Seorang manajer *event* harus mampu mengorganisir banyaknya pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Hal ini penting dalam menjaga agar semua pihak ini dapat bekerja secara simultan untuk tujuan yang sama, yaitu menyelenggarakan *event* yang berjalan dengan baik.

Terakhir, *Evaluation* yaitu kegiatan mengevaluasi semua proses atau tahapan yang dilakukan. Lebih lanjut, kegiatan ini mengevaluasi serangkaian tahapan mulai dari awal sampai akhir sebuah penyelenggaraan *event*. Evaluasi ini sangat penting untuk dijadikan panduan atau referensi dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan-kegiatan kedepannya.

Seiring dengan zaman, seiring dengan waktu semakin kurangnya pengetahuan masyarakat dari kalangan kaum muda tentang bagaimana budaya Minangkabau baik secara bentuk peninggalan, benda-benda, kesenian

dan lain-lain ini sangat rendah. Dengan adanya *event* ini bertujuan untuk mengembalikan minimal pengetahuan-pengetahuan masyarakat bagaimana besar dan banyaknya nilai budaya dan seni-seni atau nilai-nilai yang kita miliki. Dalam konteks *event* ini bagaimana *event* ini berjalan dengan baik dan semakin banyak kesadaran masyarakat dengan hal nilai-nilai kebudayaan itu benar nyata dan semakin banyak meningkatkan peran serta masyarakat, bagaimana masyarakat mensupport *event* ini, bagaimana masyarakat itu ikut serta dalam *event* ini juga sudah nampak hal-hal positif yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji bagaimana manajemen *event* ini sehingga dapat berjalan dengan baik agar ini bisa terus di adakan sehingga pelestarian nilai-nilai budaya Minangkabau dapat terwujud. Pada akhirnya, pelestarian kebudayaan dapat terwujud ini juga bisa dijadikan contoh acuan bagi daerah-daerah lain dalam meningkatkan kesadaran dan pelestarian budaya mereka masing-masing.

Dari latar belakang yang telah diterangkan diatas, penulis tertarik untuk menyusun tugas akhir dengan judul “**Analisis Manajemen Event Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat**”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan memfokuskan pada pelestarian *event* di nagari Minangkabau termasuk *event-event* dari nagari maupun dari dinas pariwisata.

C. Pertanyaan Peneliti

Dari latar belakang penelitian diatas maka masalah penelitian yang dapat diteliti, (Bagaimana cara melestarikan *event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang).

D. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji lebih terfokus, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini hanya membahas:

1. Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang Tahun 2023.
2. Upaya melestarikan kebudayaan Di Minangkabau melalui manajemen *event*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui cara melestarikan *event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang di Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Penulis

Untuk mengetahui syarat mendapatkan gelar sarjana serta menambahkan wawasan dan pengetahuan penulis mengenai Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat.

- b. Bagi Kampus Universitas Agama Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Menambahkan koleksi literasi serta sumbangan pemikiran terkait karakteristik serta Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau dalam Melestarikan Kebudayaan Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat dan memenuhi tugas yang terstruktur dan syarat dalam mencapai gelar sarjana (S1) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Program studi Pariwisata Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

- c. Bagi Penyelenggara *Event*

Diharapkan bisa menjadi pengetahuan tambahan serta evaluasi untuk penyelenggaraan atau pengembangan *event* yang serupa periode selanjutnya.

2. Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian atau target yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah agar dapat dipublikasikan melalui jurnal ilmiah.

G. Defenisi Operasional

Agar mempermudah pembaca untuk memahami isi dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan secara singkat tentang judul penelitian yaitu Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat. (Goldblatt, 2014) menuliskan terdapat 5 tahap yang perlu diperhatikan dalam menghasilkan *event* yang efektif dan efisien. Kelima tahapan ini meliputi: *Research*, *Design*, *Planning*, *Coordination*, dan *Evaluation* sebagai berikut:

1. *Research*

(Goldblatt, 2014) menuliskan *Research* atau penelitian, yaitu kegiatan yang dilakukan dalam menentukan kebutuhan, keinginan, dan harapan khayalak publik terhadap *event*. Hal ini bertujuan agar penonton memiliki keterkaitan yang tinggi terhadap *event* yang di selenggarakan.

2. *Design*

(Goldblatt, 2014) menggambarkan *Design* yaitu pembahasan ide-ide yang meliputi keuangan, sosial, budaya, dan aspek-aspek penting lainnya dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Tahapan ini dilakukan dengan menyerapkan ide-ide dan aspirasi dari seluruh anggota kepanitian *event* tersebut. Adapun *Design* ini sangat penting dalam memberikan merumuskan kesan terhadap pengunjung yang akan datang dalam pelaksanaan *event* nantinya.

3. *Planning*

(Goldblatt, 2014) menyebutkan *planning* sebagai kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan penyelenggaraan *event*, mulai dari penganggaran, alokasi waktu, pertimbangan dalam pemilihan tempat atau lokasi (*venue*), dan lain sebagainya.

4. *Coordination*

(Goldblatt, 2014) menuliskan *coordination* sebagai tahapan implementasi kegiatan dalam manajemen *event*. Tahapan ini disebut juga pelaksanaan dari *planning* yang telah dibuat. Seorang manajer *event* harus mampu mengorganisir banyaknya pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Hal ini penting dalam menjaga agar semua pihak ini dapat bekerja secara simultan untuk tujuan yang sama, yaitu menyelenggarakan *event* yang berjalan dengan baik.

5. *Evaluation*

(Goldblatt, 2014) menggambarkan *Evaluation* yaitu kegiatan mengevaluasi semua proses atau tahapan yang dilakukan. Lebih lanjut, kegiatan ini mengevaluasi serangkaian tahapan mulai dari awal sampai akhir sebuah penyelenggaraan *event*. Evaluasi ini sangat penting untuk dijadikan panduan atau referensi dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan-kegiatan kedepannya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pariwisata

Pariwisata merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia pada tahun 2009, pariwisata menempati urutan ketiga dalam penerimaan devisa setelah kondisi minyak dan gas bumi serta minyak kelapa sawit berdasarkan data tahun 2016, jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia sebesar 11.529.963 juta lebih atau tumbuh sebesar 10,79% dibandingkan tahun sebelumnya.

Pengertian pariwisata menurut Undang-Undang nomor 10 tahun 2009 adalah:

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (Pasal 1 ayat 1)
- b. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan pariwisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat pengusaha, pemerintah dan Pemerintah Daerah. (Pasal 1 ayat 3)
- c. Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha. (Pasal 1 ayat 4)

Istilah pariwisata (*tourism*) baru muncul dimasyarakat kira-kira pada abad ke 18, khususnya sesudah revolusi industri di Inggris. Istilah pariwisata berasal dari dilaksanakannya kegiatan wisata (*tour*), yaitu suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara dari seseorang, diluar tempat tinggal sehari-hari dengan alasan apa pun selain melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji (Muljadi, 2012). Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang

diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha ataupun untuk mencari nafkah ditempat yang dikunjungi tetapi semata-mata hanya untuk menikmati perjalanan bertamasya dan berekreasi atau memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Istilah pariwisata berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata yaitu “sebagi suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang di luar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan untuk menghasilkan upah”, menurut (Suwanto, 2004).

Menurut wahab dalam (Kurniansah, 2014) yaitu pariwisata merupakan suatu kegiatan manusia yang dilakukan secara sadar dan mendapatkan suatu pelayanan secara bergantian diantara orang-orang pada suatu negara itu sendiri ataupun diluar negeri yang mana luar negeri merupakan daerah orang lain atau daerah tetangga. Dalam hal ini tentunya kita ingin melaksanakan pariwisata untuk mencari kesenangan serta kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda-beda.

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk pengusaha objek-objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait dibidang tersebut. (Yulianda et al.,2021)

Pariwisata didefinisikan sebagai bentuk suatu proses kepergian sementara dari seorang lebih menuju ketempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagi kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain (Gamal, 2002)

Pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal semula ketempat daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahun, menghabiskan waktu senggang atau berlibur serta tujuan-tujuan lainnya. (Silvandi & Mandalia,2022)

Menurut (UNWTO,2022), produk pariwisata merupakan sinergi elemen yang berwujud dan tidak berwujud dengan cakupan SDA, budaya dan buatan, atraksi, fasilitas, layanan serta kegiatan yang menjadi inti dari

pemasaran destinasi. Memudahkan dan memberikan pengalaman berkesan bagi wisatawan secara holistik. Produk pariwisata diberi harga serta dipasarkan melalui distribusi dan sistem siklus pariwisata.

Kegiatan pariwisata merupakan suatu kegiatan yang secara langsung menyentuh serta melibatkan suatu masyarakat, hingga membawa berbagai pengaruh pada masyarakat itu sendiri. Pariwisata adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan untuk tujuan hiburan dan pariwisata. Menurut Prayogo (2018) pariwisata secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perjalanan seorang atau sekelompok orang dari suatu tempat ke tempat lain membuat rencana dalam jangka waktu tertentu, untuk tujuan rekreasi dan mendapatkan hiburan sehingga keinginannya terpenuhi.

B. Jenis-Jenis Pariwisata

Menurut (Pendit 2005) pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut : (Nurhayati, 2017)

a. Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan kesempatan–kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan–kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

b. Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih–lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi

berselancar, balapan mendayung, melihat-lihat taman laut dengan pemandangan indah dibawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah-daerah atau negara-negara maritim, di Laut Karibia, Hawaii, Tahiti, Fiji dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat dan daerah yang memiliki potensi wisata maritim ini, seperti misalnya pulau-pulau Seribu di Teluk Jakarta, Danau Toba, pantai pulau Bali dan pulau-pulau kecil disekitarnya, taman laut di Kepulauan Maluku dan sebagainya. Jenis ini disebut pula wisata tirta.

c. Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Untuk jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat. Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegemaran akan keindahan alam, kesegaran hawa udara di pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa yang langka serta tumbuh-tumbuhan yang jarang terdapat di tempat-tempat lain. Di Bali wisata Cagar Alam yang telah berkembang seperti Taman Nasional Bali Barat dan Kebun Raya Eka Karya

e. Wisata Konvensi

Yang dekat dengan wisata jenis politik adalah apa yang dinamakan wisata konvensi. Berbagai negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konfrensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional. Jerman Barat misalnya

memiliki Pusat Kongres Internasional (*International Convention Center*) di Berlin, Philipina mempunyai PICC (*Philippine International Convention Center*) di Manila dan Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang–sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern. Biro konvensi, baik yang ada di Berlin, Manila, atau Jakarta berusaha dengan keras untuk menarik organisasi atau badan–badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan mereka di pusat konvensi ini dengan menyediakan fasilitas akomodasi dan sarana pengangkutan dengan harga reduksi yang menarik serta menyajikan program–program atraksi yang menggiurkan.

f. Wisata Pertanian (Agrowisata)

Sebagai halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek–proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisatawan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat–lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur–mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi.

g. Wisata Ziarah

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat–tempat suci, ke makam–makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda. Wisata ziarah ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman dan tidak jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan melimpah. Dalam hubungan ini, orang–orang Khatolik misalnya melakukan wisata ziarah ini ke Istana Vatikan di Roma, orang–orang

Islam ke tanah suci, orang-orang Budha ke tempat-tempat suci agama Budha di India, Nepal, Tibet dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat-tempat suci atau keramat yang dikunjungi oleh umat-umat beragama tertentu, misalnya seperti Candi Borobudur, Prambanan, Pura Basakih di Bali, Sendangsono di Jawa Tengah, makam Wali Songo, Gunung Kawi, makam Bung Karno di Blitar dan sebagainya. Banyak agen atau biro perjalanan menawarkan wisata ziarah ini pada waktu - waktu tertentu dengan fasilitas akomodasi dan sarana angkutan yang diberi reduksi menarik ke tempat-tempat tersebut di atas.

C. Pengertian Obyek dan Daya Tarik Wisata

Pengertian obyek dan daya tarik wisata menurut (Marpaung 2002) adalah suatu bentukan dari aktifitas dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu. Obyek dan daya tarik wisata sangat erat hubungannya dengan travel motivation dan travel fashion, karena wisatawan ingin mengunjungi serta mendapatkan suatu pengalaman tertentu dalam kunjungannya. Sehingga dengan mengembangkan obyek dan daya tarik wisata ini akan meningkatkan kunjungan wisatawan. Menurut UU RI No 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, dinyatakan bahwa obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata baik itu pembangunan obyek dan daya tarik wisata, yang dilakukan dengan cara mengusahakan, mengelola dan membuat obyek-obyek baru sebagai obyek dan daya tarik wisata. (Eddiyano, 2021)

Dalam undang-undang di atas, yang termasuk obyek dan daya tarik wisata terdiri dari:

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam serta flora dan fauna, seperti pemandangan alam, panorama indah, hutan rimba dengan tumbuhan hutan tropis sertabinatang-binatang langka.

- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, pertanian (wisata agro), wisata tirta (air), wisata petualangan, taman rekreasi, dan tempat hiburan lainnya.
- c. Sasaran wisata minat khusus, seperti : berburu, mendaki gunung, gua, industri dan kerajinan, tempat perbelanjaan, sungai air deras, tempat-tempat ibadah, tempat-tempat ziarah, dan lain-lain.
- d. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut. Dengan demikian pariwisata meliputi Semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata.

Berkunjungnya wisatawan ke obyek wisata dikarenakan adanya motivasi dan keinginan seperti yang dikemukakan oleh (Fandeli 1995:41)

“Wisatawan datang disuatu tempat sangat ditentukan oleh motivasi dan keinginan, ada dua faktor yang mendorong wisatawan untuk melakukan pariwisata yaitu: faktor pendorong yaitu ingin terlepasnya dari kehidupan/rutinitas sehari-hari, terbebas dari kemacetan, polusi dan lainlain. Sedangkan faktor penarik berkaitan dengan adanya atraksi wisata di daerah atau di tempat tujuan wisata”.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Obyek dan Daya Tarik Wisata dalam penelitian ini adalah keindahan alam Desa Wisata Talang Mulya yang masih terjaga.

D. Pengertian Manajemen

Manajemen merupakan suatu istilah kontemporer yang dikenal dan digunakan banyak organisasi, baik organisasi yang berkaitan dengan banyak orang ataupun individu. (Kamus besar bahasa indonesia) “Manajemen merupakan proses penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran”. Sebagaimana dikutip oleh George R. Terry manajemen sebagai sebuah proses yang khas, yang terdiri dari tindakan-

tindakan: perencanaan, pengorganisasian, penggiatan, dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya yang lain. Jadi, manajemen adalah suatu proses yang dilakukan agar suatu usah dapat berjalan dengan baik memerlukan perencanaan, pemikiran, pengarahan, dan pengaturan serta mempergunakan/mengikuti sertakan semua potensi yang ada baik personal maupun material secara efektif dan efisien. (1 Lukman Ali, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), hlm. 623 2 Mulyono, Manajemen Administrasi Dan Organsasi Pendidikan (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hlm. 16)

E. Pengertian *Event*

Event didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting baik secara individu ataupun kelompok yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat, sebuah *event* selalu memiliki tujuan untuk apa *event* tersebut diselenggarakan. Salah satu tujuan adalah terdapat pada sasaran dan target pengunjung. *Event* memang diadakan untuk mendatangkan pengunjung karena jumlah pengunjung yang sesuai atau melebihi target dapat dikatakan *event* tersebut sukses. (Noor,2009:7)

Menurut (E. Kennedy 2009:3) *event* didefinisikan sebagai pameran pertunjukan atau festival dengan syarat adanya penyelenggaraan, peserta, dan pengujung. Namun dalam arti luas *event* diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi dengan membawa orang ke suatu tempat tertentu untuk memperoleh informasi dan pengalaman serta untuk tujuan lain dalam rangka penyelenggaraan acara tersebut.

Menurut Gezt 1997 (dalam, Noor 2013) *event* merupakan aktivitas yang bersifat non-rutin, tidak sama dengan aktivitas kehidupan sehari-hari manusia. *Event* dapat dipahami sebagai insiden atau sesuatu yang terjadi, Kejadian unik yang dirayakan dengan upacara atau ritual untuk memenuhi

kebutuhan khusus, *Event* digelar lantaran ada momen tertentu yang wajib diperingati oleh kelompok atau perorangan

Menurut (Noor, 2009:7) mendefinisikan *event* bagaikan sesuatu aktivitas yang diselenggarakan buat memperingati perihal-perihal berarti, baik secara orang maupun kelompok. (Johnny Allen dalam Abdullah, 2009: 47) mendefinisikan *event* bagaikan ritual istimewa, pertunjukan, perayaan yang pasti direncanakan serta bisa dibikin buat kegiatan special, ataupun buat menggapai tujuan sosial, budaya, maupun tujuan Bersama.

Event merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting baik secara individu maupun kelompok, kegiatan diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat. Salah satu tujuan sebuah *event* diselenggarakan adalah terdapat pada sasaran dan target pengunjung (Noor, 2013).

Menurut (Terry dalam Wijaya dan Rifa'i 2016) yang harus dipenuhi untuk mencapai keberhasilan sebuah *event*, yaitu *Planning* (perencanaan), *Organizing* (pengorganisasian), *actuating* (pelaksanaan), dan *controlling* (pengawas)

Selain itu noor menyatakan bahwa langkah paling awal dalam perencanaan *event* adalah membuat draf rencana *event*, yaitu mengumpulkan berbagai macam dan sebanyak mungkin mengenai ide yang masuk dari berbagai sumber dan mengidentifikasi isu-isu utama yang ada. Selanjutnya ide tersebut akan didiskusikan bersama-sama dan akan disusun secara sistematis oleh panitia yang lainnya. Setelah mendapatkan sebuah ide yang dapat dikembangkan dan dilaksanakan, tahap awal perencanaan adalah melakukan sebuah riset, yaitu pendekatan-pendekatan terhadap lingkungan penyelenggaraan *event* tersebut. Hal ini untuk menghindari kerugian-kerugian sekecil apapun. Jika terjadi kerugian atau kesalahan itu yang akan menjadi bahan evaluasi dalam penyelenggaraan *event* selanjutnya. Sehingga tidak terjadi lagi kesalahan seperti sebelumnya. (Noor, 2009:102-199)

Dalam menyelenggarakan sebuah *event* yang dibutuhkan sebuah promosi yang sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Promosi sebagai media pemasaran memerlukan sebuah perencanaan untuk mencapai tujuan. Menurut (Morisson, 2010) Promosi adalah sebuah kerjasama yang dilakukan untuk membangun dan memberikan berbagai macam informasi kepada masyarakat untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Proses pemasaran yang berhasil yaitu terdiri dari *segmentasi, targeting, positioning*.

Menurut (Shimp 2003,12), promosi sangatlah berperan penting dalam sebuah kegiatan, untuk memberikan informasi kepada masyarakat untuk mencapai tujuan. Pemasaran adalah informasi yang diberikan pada media yang satu dengan media yang lainnya dan program *event* yang satu dengan yang lainnya.

Selain itu Kennedy menjelaskan bahwa terdapat beberapa model dalam komunikasi pemasaran secara umum disebut dengan elemen bauran pemasaran yaitu iklan, promosi penjualan (*sales promotion*), penjualan perorangan (*personal selling*) dan penjualan langsung (*direct selling*). Dari lima elemen tersebut menjadikan keterpaduan antara elemen yang satu dengan elemen bauran pemasaran merupakan alat dalam aplikasi *Integrated Marketing Communication*. (Kennedy,2006)

F. Karakteristik *Event*

Setiap *event* akan diselenggarakan harus mempunyai ciri tersendiri agar menjadi pembeda pada *event* yang lainnya. Menurut (Noor 2013:14-17) ciri tersebut termasuk kedalam karakteristik yaitu :

a. Keunikan

Keunikan dalam *event* berarti bagaimana cara seorang *event* organizer mampu mengembangkan ide yang di punya menjadi teralisasi sesuai dengan harapannya. Keunikan merupakan kunci utama dari suksesnya sebuah *event*, karena setiap *event* yang

diselenggarakan harus berbeda dari *event* yang jenis atau *event* yang lainnya.

b. *Perishability*/Mudah Rusak

Setiap *event* yang telah di selenggarakan tidak akan pernah sama, meskipun waktu dan tempat diadakan pada saat yang bersamaan, pasti nya tidak akan menghasilkan sebuah *event* yang sama *perishability* berhubungan dengan pengguna fasilitas untuk penyelenggaraan *event*.

c. *Intangibility*

Setelah audiens menghadiri *event*, mereka akan mendapatkan pengalaman yang tertinggal dibenak pengunjung tersebut dari penyelenggaran *event*. Sehingga hal ini menjadi tantangan bagi penyelenggara untuk memperhatikan dan merubah bentuk pelayanan *intangibility* menjadi sesuatu mengubah persepsi setiap yang telah datang.

d. Suasana dan Pelayanan

Suasana memegang kunci penting dari sukses nya sebuah *event* pada saat *event* itu berlangsung. *Event* yang diselenggarakan dengan suasana yang tepat, maka akan menghasilkan *event* yang sukses dan besar, tetapi sebaliknya kegagalan *event* dihasilkan karena suasana yang didapatkan pengunjung tidak tepat.

e. *Interaksi Personal*

Interaksi personal dari pengunjung merupakan kunci sukses menyelenggarakan sebuah *event*. Misalnya pada sebuah *event music*, yang meminta pengunjung untuk bernyanyi Bersama atau menyalakan lampu dari *handphone* Bersama-sama. Hal tersebut merupakan contoh kecil dari interaksi personal dimana adanya kontribusi dari pengunjung yang telah datang.

G. Kategori *Event*

Menurut Noor (2013) *event* memiliki 5 Karakteristik, diantaranya keunikan, mudah rusak, tidak berwujud, suasana dan pelayanan, interaksi sosial. Selain karakteristik dalam suatu *event*. Noor (2013) membagi *event* berdasarkan kategori *special event*, diantaranya yaitu :

- a. *Leisure Event* : *Leisure Event* telah berkembang sejak bangsa roma menyelenggarakan kegiatan gladiator. Bentuk *leisure event* yang ada saat itu adalah berupa pertandingan yang diselenggarakan di Coloseum, Roma, Italia. Pada saat ini, *leisure event* yang berkembang banyak berdasarkan pada kegiatan keolahragaan. Kegiatan yang sama memiliki unsur pertandingan didalamnya dan mendatangkan banyak pengunjung pada *event* tersebut. Jenis *leisure event* diantara lain olimpiade, *world cup*. *Formula one* dan *tour de France*.
- b. *Cultural Event* : *Event* budaya adalah *event* atau acara yang diselenggarakan oleh suatu pihak untuk merayakan sebuah tradisi atau adat istiadat yang dilakukan pada suatu periode tertentu sebagai suatu bentuk rasa syukur atau bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan suatu suku kepada orang lain guna menarik perhatian pengunjung.
- c. *Personal Event* : *Personal event* adalah segala sesuatu bentuk kegiatan yang didalamnya terlibat anggota keluarga atau teman. Banyak aspek kehidupan masa kini telah merubah bentuk asli kegiatan *personal event*, misalnya pesta ulang tahun, resepsi sunatan, reuni keluarga, arisan, dan pesta pernikahan
- d. *Organization Event* : *Organization event* atau *event* bisnis sering dilakukan oleh perusahaan atau instansi. Ciri dari *event* ini adalah adanya peningkatan pendapatan pada perusahaan atau daerah (Noor, 2013:24).

Berdasarkan dari penjelasan kategori *event* di atas, maka kategori *event* yang dipakai penulis ialah *Cultural Event* dimana penulis membahas *event* Minangkabau Baralek Gadang yang merupakan tergolong ke dalam *event* budaya.

H. Pengertian Manajemen *Event*

Perencanaan penyelenggaraan *event* (dalam Abdullah, 2009:146) menyatakan bahwa dalam sebuah perencanaan *event* harus mengandung unsur 5W + 1H yaitu (*what, when, where, why, who, dan how*) yaitu apa nama *event*, mengapa akan diadakan *event* tersebut, kemudian siapa saja yang akan terlibat dan dituju dan yang terakhir adalah bagaimana *event* tersebut akan di selenggarakan. Menurut (wibowo, 2013:117) *Event* yang sudah dikonsepkkan dengan matang mulai dari menetapkan tujuan, tema, memetakan peluang dan hambatan, sasaran strategi, waktu dan tempat telah dipilih, serta rancangan anggaran yang telah diketahui, maka proses perencanaan tersebut diwujudkan dalam wujud pelaksanaan.

Pertama, Menetapkan tujuan diselenggarakan *event* adalah bersama awal yang dilakukan dalam perencanaan sebuah *event*. Menurut (Noor, 2017:134) Tujuan diselenggarakan *event* dapat berupa pembelajaran, bertukaran, pikiran, sosialisasi, peringatan, hiburan, mempromosikan produk baru perusahaan atau meningkatkan pendapatan perusahaan. Kejelasan tujuan pada proses perencanaan akan dapat diterima dengan jelas oleh setiap anggota tim sehingga memiliki satu tujuan yang sama. Tujuan penyelenggara Festival Minangkabau Baralek Gadang menyelenggarakan *event* adalah keinginan pemerintah Kabupaten Tanah Datar supaya meningkatkan *event icon* Kabupaten Tanah Datar untuk meningkatkan semangat gotong royong bersama masyarakat setempat, khususnya masyarakat minangkabau. Meningkatkan peran masyarakat, komunitas, seniman, serta budayawan dalam pelestarian alam dan budaya daerah, menjadi sarana edukasi dan picu awal pengembangan pemajuan kebudayaan bagi masyarakat, khususnya generasi anak muda serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui penyelenggaraan acara yang tidak terpusat kota.

Kedua, pencari dan mengumpulkan informasi. Dalam riset tersebut panitia penyelenggaraan menemukan konsep acara berdasarkan pada data wawancara dengan pelaku-pelaku seni budaya minangkabau.

Penyelenggaraan tidak melakukan studi kelayakan berupa kuesioner ke masyarakat sebagai bahan masukan penyelenggaraan *event* seperti yang di sampaikan (Noor, 2017:114) bahwa cara yang paling tepat adalah dengan bertanya kepada masyarakat tentang *event* apa yang di inginkan oleh masyarakat. Penyelenggaraan melakukan riset melalui wawancara dengan pelaku-pelaku kesenian serta melakukan studi literasi bahwa *event* tersebut layak digelar karena dapat memberikan manfaat pelestarian lingkungan dan budaya di Kabupaten Tanah Datar serta adanya antusiasme masyarakat Minangkabau terhadap kesenian rakyat.

Menurut (Sedarmayanti, 2017), manajemen strategi adalah proses berkenaan penentuan arah masa depan organisasi dan pelaksanaan keputusan dalam mencapai sasaran jangka pendek dan jangka Panjang organisasi/Perusahaan. Sementara itu menurut (Suardi, 2018), manajemen strategi merupakan proses perencanaan, pengorganisasi, pengarahan, dan pengendalian berbagai Tindakan dan keputusan Perusahaan untuk memenangkan persaingan, dalam hal ini adalah persaingan bisnis.

Event management menurut (Bhe,etal, 2004:4), adalah cara yang dilakukan organisasi yang berkaitan dengan sebuah peristiwa dan dikenal sebagai manajemen acara. Di dalamnya memuat tujuan organisasi untuk mengelola peristiwa, faktor kritis, standar, dan produser penanganan *event*. Fokus dari manajemen *event* adalah hubungan antara berbagai departemen dalam sebuah organisasi yang diperlukan untuk menangani hal dan peristiwa serta berbagai aliran informasi. Skala *event* yang berbeda tentu menghadirkan bentuk penanganan yang berbeda pula. Aliran informasi yang ingin disampaikan kepada *audiens* harus tersampaikan dalam bentuk standar SOP sesuai prosedur penanganan *event* yang berlaku dalam sebuah acara.

Event merupakan sebuah penyelenggaraan acara kegiatan oleh organisasi untuk bisa membangun *brand awerness* dan meninggalkan citra (*image*) organisasi (Ruslan, 2017). Manajemen diartikan sebagai kegiatan

mengorganisasikan yang dilakukan secara professional, efisien, efektif dan sistematis. Manajemen tersebut meliputi perencanaan konsep, implementasi kegiatan dan control terhadap pencapaian yang diharapkan. *Event managemet* adalah kegiatan yang sifatnya kolaboratif dan professional dengan mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang yang bertujuan untuk perayaan, pendidikan, pemasaran serta, bertanggung jawab mengadakan riset, membuat *desain* kegiatan, dan melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta evaluasi untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan (Goldbatt, 2020).

Untuk mengetahui seberapa kompleks *event* yang di selenggarakan sangat perlu diketahui inti dari konsep yang diselenggarakan. Inti pada sebuah *event* ini berakar pada satu yaitu *uncertainty* (ketidakpastian). Unsur ketidakpastian penyelenggaraan *event* berupa biaya, waktu pelaksanaan dan kebutuhan teknis. Karena biaya dapat berubah-ubah sesuai pengembangan format kegiatan yang sudah direncanakan, hal ini terkait dengan kenaikan biaya dan kebutuhan yang akan digunakan untuk penyelenggaraan *event*.

Dalam bidang operasional *event* secara detail haruslah menyusun rencana operasional dari seluruh kebutuhan penyelenggaraan *event*. Kebutuhan sumber daya, staf atau tim yang akan terlibat termasuk dalam penyusunan kebutuhan. Keterampilan dan kemampuan harus sudah dapat di susun saat rencana awal ditetapkan. Tempat untuk penyelenggaraan *event* juga harus dipersiapkan secara matang dan sebaik mungkin dalam mempersiapkan rencana cadangan apabila tempat yang direncanakan tidak dapat dipergunakan. Kebutuhan lainnya sebaiknya telah dipersiapkan seperti peralatan yang akan digunakan, jadwal pekerjaan, kesehatan, keselamatan dan keamanan bagi tim juga diperhatikan.

Bagian pemasaran juga tidak kalah penting dengan bagian yang lain, hal tersebut akan berhubungan dengan banyaknya pengunjung yang datang dalam *event* atau peserta yang terlibat dalam *event* atau peserta yang terlibat dalam *event*. Jumlah pengunjung yang datang akan

mempengaruhi informasi bagaimana *event* sampai kepada sasaran yang tepat, sehingga dibutuhkan perencanaan yang didetail pada pemasaran *event* yang direncanakan. Hal tersebut dapat dimulai dengan melakukan riset selanjutnya akan disusun aktivitas pemasaran tersebut, kemudian ditetapkan cara promosi yang efektif untuk menjangkau pasar yang dituju.

(Goldbatt, 2014) menuliskan terdapat 5 tahap yang perlu diperhatikan dalam menghasilkan *event* yang efektif dan efisien. Kelima tahapan ini meliputi: *Research*, *Design*, *planning*, *Coordination*, dan *Evaluation* sebagai berikut:

a. *Research*

(Goldblatt, 2014) menuliskan *Research* atau penelitian, yaitu kegiatan yang dilakukan dalam menentukan kebutuhan, keinginan, dan harapan khayalak publik terhadap *event*. Hal ini bertujuan agar penonton memiliki keterkaitan yang tinggi terhadap *event* yang di selenggarakan.

b. *Design*

(Goldblatt, 2014) menggambarkan *Design* yaitu pembahasan ide-ide yang meliputi keuangan, sosial, budaya, dan aspek-aspek penting lainnya dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Tahapan ini dilakukan dengan menyerapkan ide-ide dan aspirasi dari seluruh anggota kepanitian *event* tersebut. Adapun *Design* ini sangat penting dalam memberikan merumuskan kesan terhadap pengunjung yang akan datang dalam pelaksanaan *event* nantinya.

c. *Planning*

(Goldblat, 2014) menyebutkan *planning* sebagai kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan penyelenggaraan *event*, mulai dari penganggaran, alokasi waktu, pertimbangan dalam pemilihan tempat atau lokasi (*venue*), dan lain sebagainya.

d. *Coordination*

(Goldblatt, 2014) menuliskan *coordination* sebagai tahapan implementasi kegiatan dalam manajemen *event*. Tahapan ini disebut juga pelaksanaan dari *planning* yang telah dibuat. Seorang manajer

event harus mampu mengorganisir banyaknya pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Hal ini penting dalam menjaga agar semua pihak ini dapat bekerja secara simultan untuk tujuan yang sama, yaitu menyelenggarakan *event* yang berjalan dengan baik.

e. Evaluation

(Goldblatt, 2014) menggambarkan *Evaluation* yaitu kegiatan mengevaluasi semua proses atau tahapan yang dilakukan. Lebih lanjut, kegiatan ini mengevaluasi serangkaian tahapan mulai dari awal sampai akhir sebuah penyelenggaraan *event*. Evaluasi ini sangat penting untuk dijadikan panduan atau referensi dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan-kegiatan kedepannya.

Teori yang digunakan untuk menjawab keterkaitan Analisis manajemen *event*, (Goldbatt, 2014) menuliskan terdapat 5 tahap yang perlu diperhatikan dalam menghasilkan *event* yang efektif dan efisien. Kelima tahapan ini meliputi: *Research, Design, planning, Coordination,* dan *Evaluation*

B. Penelitian Relevan

Sebelum penelitian ini, peneliti sudah menemukan beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait dengan tentang manajemen *event*. Penelitian tersebut antara lain:

Tabel 2. 2
Penelitian Relevan

NO.	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Muhammad Ridho Widartono dan Taufiqur Rahman (2020)	Manajemen <i>Event</i> Kolaboratif Festival <i>Sindoro Sumbing</i> 2019 dalam	Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena	<i>Event</i> Festival Sindoro Sumbing 2019 merupakan rangkaian pengelaran yang di	Penelitian terdapat ini terdahulu dan penelitian ini sama sama membahas Manajemen	Penelitian terdahulu melakukan penelitian Manajemen Event dan Melestarikan budaya di

		Melestarikan Budaya Lokal di Kabupaten Temanggung	tentang apa yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian seperti perilaku,motivasi dll secara mendalam melalui pengumpulan data,metode kualitatif menghasilkan data-data deskriptif.	selenggarakan oleh pemerintah Kabupaten Temanggung dan pemerintah Kabupaten Wonosobo berkolaborasi dengan komunitas sebagai upaya strategi melalui pendekatan kreatif dalam mengemas ajakan menjaga alam dikedua wilayah tersebut dan bersifat kolaboratif antar masyarakat,komunitas,pemerintah,swasta,dan akademisi.	Event dan Melestarikan Budaya	sindoro sumbing sedangkan penelitian ini melakukan penelitian Manajemen <i>Event</i> Pesona Minangkabau dalam Melestarikan Kebudayaan
2.	Ayub Dwi Anggora,Happy Susanto,Rizal Arifin,Oki	Manajemen <i>Event</i> Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten	Penelitian ini dapat dilakukan dipustaka, dan data penelitian juga	Pada saat ini <i>event</i> menyelenggarakan produk budaya dalam	Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama sama membahas	Penelitian terdahulu melakukan penelitian manajemen

Cahyo Nugroho, Eli purwati (2023)	Ponorogo	dapat diperoleh dari toko buku dan internet.	<p>bentuk festival yang menjadi salah satu wisata yang tidak kalah menarik dari destinasi tempat-tempat wisata dan wisata lainnya. kondisi yang seperti yang ini banyak diterapkan diberbagai daerah di Indonesia yang mana bahwa <i>event</i> budaya daerah ini sebagai salah satu daya tarik pariwisata dalam rangka meningkatkan kunjungan wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri dan juga sebagai</p>	Manajemen event dalam kebudayaan	<p><i>event</i> budaya dikabupaten ponorogo sedangkan Penelitian ini melakukan penelitian Manajemen <i>Event</i> Pesona Minangkabau Baralek Gadang di Kabupaten Tanah Datar</p>
--	----------	--	--	--	---

				salah satu strategi mempromosikan budaya atau wisata yang terdapat di daerah tertentu.		
3.	M.Alfian Hasybullah (2018)	Manajemen <i>special event</i> upacara Adat Seren Taun Cigugur Kuningan	Metode kualitatif dengan menggunakan studi deskriptif	Pelaksanaan manajemen <i>special event</i> dalam tahapan pra <i>event</i> terbagi menjadi 3 tahapan, tahapan riset, tahapan desain dan tahapan perencanaan. Tahapan riset yang dilakukan oleh pemerintah kabupaten kuningan adalah dengan melakukan diskusi dengan warga sekitar mengenai penyelenggaraan upacara adat	Penelitian Terdahulu dan penelitian ini sama sama membahas Manajemen <i>Event</i> kebudayaan	Penelitian terdahulu ini membahas Upacara Seren Taun menampilkan Damar Sewu yang merupakan sebuah helaran budaya yang mengawali rangkaian upacara sedangkan penelitian ini Untuk melestarikan kebudayaan melalui event Pesona Minangkabau

				seren taun,berdiskusi dengan budayawan,dan melakukan studi banding dengan warga adat lain yang masih melestarikan budaya adat.		Baralek Gadang
4.	Hendri Saputra,Endang Sepdanius (2019)	Tinjauan Manajemen <i>Event</i> Pariwisata Olahraga <i>Tour De</i> Bintan 2019 Kabupaten Bintan	Penelitian ini ialah penelitian deskriptif Kualitatif	Fungsi manajemen sebagai penentu arah pembangunan manajemen <i>event</i> adalah perencanaan. Perencanaan yang dilaksanakan oleh panitia penyelenggara Event Tour De Bintan 2019 dikabupaten Bintan sudah baik dalam membangun sebuah	Penelitian Terdahulu dan Penelitian ini sama sama membahas Manajemen Event	Fokus penelitian ini terfokus dalam <i>event</i> pariwisata olahraga sedangkan <i>event</i> Minangkabau baralek gadang terfokus lebih kebudayaan

				perencanaan dengan beberapa perencanaan yang berdampak positif untuk masyarakat kabupaten bintan dan para tamu mancanegara yang ada dikabupaten Bintan		
5.	Aulia Rahmi, Ranti Komala Dewi, dan Rafidola Mareta Riesa (2020)	Tinjauan Manajemen <i>Event</i> Pada Festival Kuliner Tradisional Minangkabau Di Kota Padang	Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah . data penelitian terdiri dari data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data	Berdasarkan hasil peneltian yang didapatkan bahwa penyelenggaraa n acara harus memahami bahwa pentingnya sebuah manajemen <i>event</i> . Setelah melakukan penelitian dapat diketahui	Penelitian Terdahulu dan Penelitian ini sama sama membahas manajemen event	Penelitian terdahulu ini melakukan penelitian Manajemen <i>event</i> pada fesival kuliner tardisional minangkabau di kota padang sedangkan penelitian ini untuk melestarikan budaya dan

			kepada pengumpul data, dan data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data ke pengumpulan data.	bagaimana manajemen <i>event</i> pada Festival Kuliner Tradisional Minangkabau Di kota Padang.		ciri khas melalui <i>Event</i> Minangkabau Baralek Gadang
--	--	--	--	--	--	---

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut (Dantes, 2012:51) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berupaya menggambarkan suatu fenomena secara sistematis pada kaitannya menggunakan fenomena/peristiwa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang *Event* Pesona Minangkabau Baralek Gadang ini dilaksanakan bulan Mei 2023. Lokasi atau tempat penelitian yang ingin diteliti agar penulis mendapatkan data yang di inginkan yaitu Nagari Minangkabau, Kecamatan Sungayang.

Tabel 3. 3
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan 2023/2024							
	Mei	Jun	Jul	Agus	Sep	Nov	Dec	Jan
Survei Awal								
Pengajuan Judul Proposal								
Bimbingan Proposal Skripsi								
Seminar Proposal								
Revisi Setelah Seminar								
Penelitian								
Mengelola Hasil Penelitian								
Bimbingan Penelitian								
Munaqasah								

C. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini merupakan seseorang yang akan memberikan tanggapan atau yang memberikan data terhadap pertanyaan yang dibuat oleh penulis. Subjek Penelitian ini yang akan dilakukan adalah Wali Nagari Minangkabau (Penanggung Jawab), Ketua Panitia (Pokdarwis) Dan Bundo Kandung.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen ini penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti menggunakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi. Perangkat tersebut adalah : (1) akun *gadget* yang digunakan untuk merekam tuturan informan tentang *event* pada saat wawancara. *Gadget* akun yang digunakan adalah *Handphone*. Selain merekam, ponsel juga digunakan untuk menopang segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian, (2) lembar rekaman digunakan untuk merekam persepsi tentang *event*, (3) pedoman wawancara untuk mewawancarai informan yang berkaitan dengan identitas pengarang dan lain sebagainya agar data yang dihasilkan lebih akurat.

Tabel 3. 4
Data Informan Peneliti

No	Nama	Profesi
1.	Imhar	Wali Nagari Minangkabau (Penanggung Jawab)
2.	Syaiful Abrar	Ketua Panitia (Pokdarwis)
3.	Busni Ernita	Bundo Kandung Nagari Minangkabau

E. Sumber Data

Data adalah sekumpulan bukti atau fakta yang dikumpulkan dan disajikan untuk tujuan tertentu. Data juga dapat diartikan sebagai semua keterangan yang diperoleh dari orang yang di jadikan informasi maupun yang

berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik maupun dalam bentuk lainnya guna keperluan untuk penelitian. Adapun sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2013:225). Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber asli untuk tujuan penelitian tertentu, tanpa melalui interpretasi atau pengolahan yang signifikan. Data ini merupakan hasil dari pengumpulan informasi secara langsung oleh peneliti melalui metode seperti wawancara, survei, observasi, atau eksperimen.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah wawancara dengan Wali Nagari Minangkabau dan Dinas Pariwisata Tanah Datar yang berkaitan dengan Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat.

2. Data Sekunder

“ Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data” (Sugiyono, 2013:225).

Sumber data sekunder yaitu sumber data yang diperoleh melalui buku-buku, website, dokumen-dokumen, arsip-arsip yang merupakan salinan penelitian dan laporan. Sumber data sekunder diharapkan dapat menunjang penulis dalam mengungkap data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, sehingga sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku dan jurnal yang berkaitan *event* tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatat yang sistematis terhadap gejala yang di teliti. Observasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung, karena yang diperlukan ketelitian dan kecermatan, dalam praktiknya observasi. Pengamatan atau observasi adalah aktifitas

terhadap suatu proses dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

2. Interview (wawancara)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh mewawancarai (pengumpulan data) kepada responden dan jawaban dari responden dicatat atau direkam dengan alat perekam.

Wawancara pernyataan dan jawaban diberikan secara detail. Saat sedang melakukan wawancara seseorang diharapkan dapat menyampaikan pertanyaan dengan jelas agar responden (Wali Nagari Minangkabau, Ketua Panitia Dan Bundo Kandung) menjawab pertanyaan yang diberikan, serta mencatat semua informasi yang dibutuhkan dengan benar. Karena tujuan utama wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang valid.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumen berupa buku, catatan, jurnal, laporan penelitian dan lain-lain. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data di lapangan model (Miles & Huberman 2014:20) yang menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara yang interaktif dan juga secara terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Alur analisis data dalam penelitian ini mengikuti analisis interaktif seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu proses analisis

yang dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap, yaitu :

1. Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam proses analisis data dalam penelitian ini adalah pengumpulan data. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi yang dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua aspek yaitu, diskripsi dan refleksi. Catatan diskripsi merupakan data alami yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai. Sedangkan catatan refleksi merupakan catatan yang memuat kesan, komentar, dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai.

2. Reduksi Data

Setelah pengumpulan data, langkah kedua proses analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data. Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi. Cara mereduksi data adalah dengan melakukan seleksi, membuat ringkasan atau uraian singkat. Menggolongkan kedalam pola-pola dengan membuat transkrip penelitian untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus

3. Penyajian Data

Setelah proses transformasi data, langkah selanjutnya adalah proses penyajian data. Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang telah tersusun sehingga memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Agar sajian data dalam penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang sudah dikemukakan diatas, maka sajian data dalam penelitian ini berupa tabel dan bagan sebagai wadah panduan informasi tentang apa yang telah terjadi.

4. Penarikan Kesimpulan

Setelah proses penyajian data, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola penjelasan, alur sebab akibat. Kesimpulan yang ditarik dalam penelitian ini segera diverifikasi

dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan yang sudah ada, tujuannya adalah agar diperoleh pemahaman yang lebih tepat, selain cara itu bisa juga dengan mendiskusikannya. Proses menyimpulkan merupakan proses yang membutuhkan pertimbangan yang matang, peneliti harus teliti dan berhati-hati dalam mengambil kesimpulan. Selain itu peneliti harus berkaca kembali pada penyajian data yang telah dibuat. Mencari dan menemukan data-data yang diperoleh dari lapangan yang berada disekitarnya akan menguatkan kesimpulan yang akan diambil. Hal itu dilakukan agar data yang didapat dan penafsiran terhadap data tersebut memiliki validitas sehingga kesimpulan yang ditarik menjadi sebuah kesimpulan yang kokoh.

H. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Data yang telah berhasil dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian harus diusahakan keabsahan dan kebenarannya. Oleh karena itu perlu adanya keabsahan data. Keabsahan data adalah salah satu hal yang penting dalam penelitian kualitatif, serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Pemeriksaan keabsahan atau kevalidan data, dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, di mana pendekatan triangulasi akan lebih meningkatkan kekuatan data apabila dibandingkan dengan satu pendekatan saja.

Teknik menjamin keabsahan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada (Sugiyono, 2018).

Menurut Moleong (2012: 330), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data.

Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 241) Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan dari berbagai teknik

pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada. Lebih lanjut, Sugiyono menyampaikan bahwa dengan menggunakan teknik triangulasi maka sebenarnya peneliti telah mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data.

Dalam teknik penjamin keabsahan data peneliti ini menggunakan triangulasi sumber dengan cara menggali sebuah informasi tentang Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau, Sumatera Barat menggunakan berbagai sumber data seperti dokumentasi, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari subjek penelitian yang dilakukan di nagari minangkabau tertuju ke ketua panitia, wali nagari minangkabau dan bundo kanduang karena mereka memiliki sudut pandang yang berbeda.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Nagari Minangkabau

Nama Minangkabau berasal dari dua kata minang dan kabau, nama itu dikaitkan dengan suatu legenda khas minangkabau yang di kenal didalam tambo. Dari tambo tersebut, ada satu kerajaan asing yang datang dari laut akan melakukan penaklukan untuk mencegah pertempuran masyarakat setempat mengusulkan untuk mengadu kerbau. Pasukan asing tersebut menyetujui dan menyediakan seekor kerbau yang besar dan agresif, sedangkan masyarakat setempat menyediakan seekor anak kerbau yang lapar. Dalam pertempuran , anak kerbau yang lapar itu menyangka kerbau besar tersebut adalah induknya. Tenggorokan anak kerbau tersebut sudah kering sekali ia ingin menyusui pada induknya, oleh sebab itu anak kerbau tersebut menyeruduk ke bawah perut kerbau dan ia berlari kesana kemari dalam keadaan kesakitan dan akhirnya kerbau besar pun mati yang dimiliki oleh kerajaan asing tersebut.

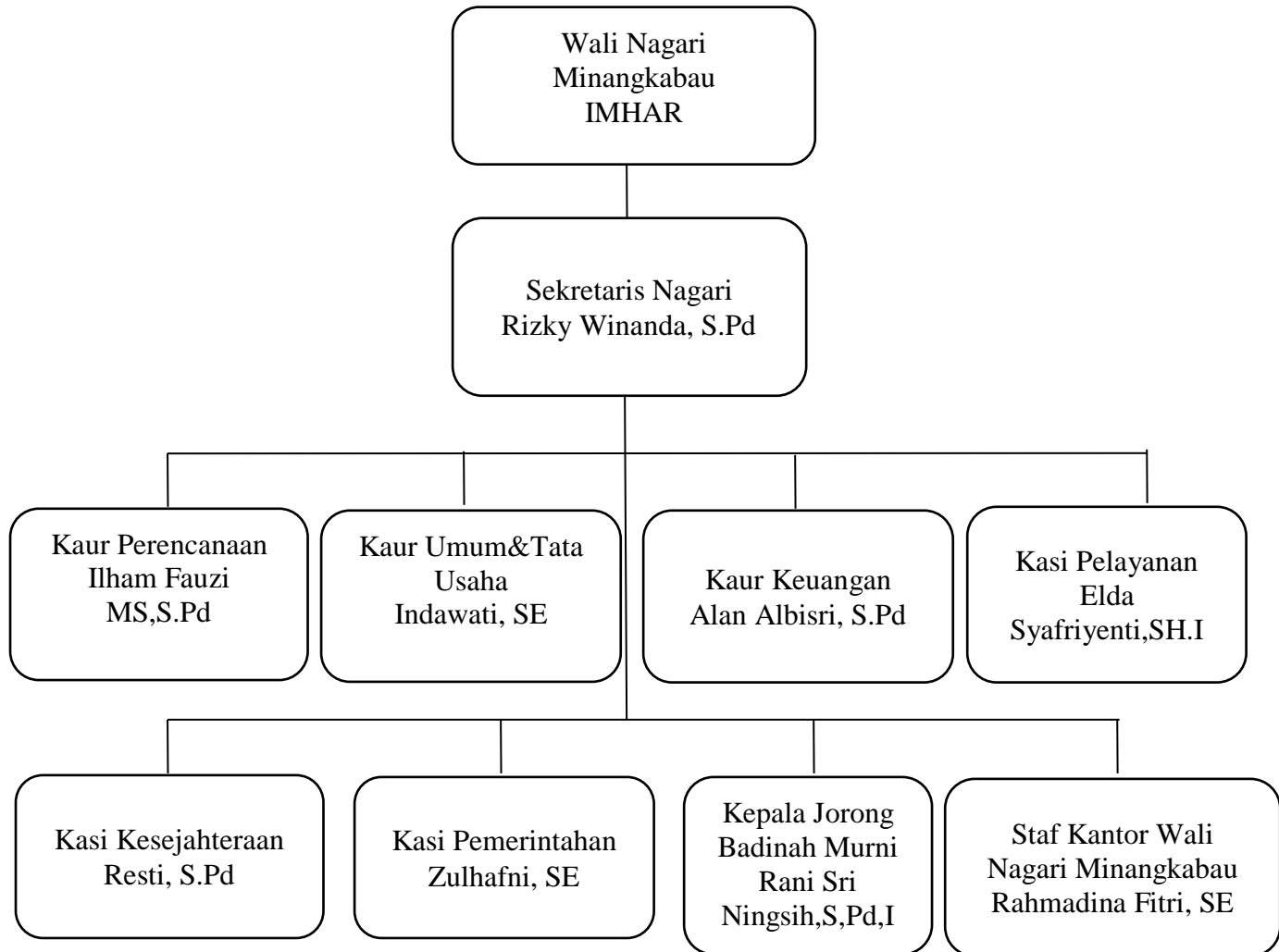
Kemenangan itu menginspirasi masyarakat setempat memakai nama Minangkabau yang berasal dari ucapan “ *Manang Kabau*” artinya (Menang Kerbau). Yang jelas bangunan rumah adat Minangkabau mencirikan tanduk kerbau dan hewan ini banyak dipelihara untuk korban upacara adat. Akan tetapi, suku bangsa ini lebih suka menyebut daerah mereka Ranah Minang (Tanah Minang) bukan Ranah Minang (Tanah Kerbau).



Gambar 4.3
Peta Lokasi Nagari Minangkabau

Nagari Minangkabau berada di kecamatan sungayang, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Luas Nagari Minangkabau 8,45 kilometer persegi atau 12,91 persen luas wilayah kecamatan sungayang. Nagari Minangkabau berjarak 3 kilometer dari ibu kota kecamatan dan 7 kilometer dari kota kabupaten, ketinggian 500-550 meter diatas permukaan laut. Nagari Minangkabau berpenduduk 2.865 jiwa (2017) yang terdiri dari 1.389 laki-laki dan 1.476 perempuan serta 682 rumah tangga. Nagari Minangkabau terdiri dari 3 jorong, yakni : Kelarasan Tanjung, Badinah Murni dan, Minang jaya. Wisata sejarah/budaya : Tanduk kerbau purba, wisata minat khusus : Pemandiaan Minangkabau

2. Struktur Organisasi Pemerintahan Kantor Nagari Minangkabau



Gambar 4.2
Struktur kantor Wali Nagari Minangkabau
Sumber Data : Kantor Wali Nagari Minangkabau

3. Sejarah *Event* Minangkabau Baralek Gadang

Minangkabau merupakan salah satu daerah yang kaya budaya serta memiliki adat istiadat yang sangat kuat, sehingga tidak heran lagi ketika ada orang luar melihat masyarakat Minangkabau memiliki solidaritas yang sangat kuat dalam pelaksanaan acara adat istiadat. Minangkabau adalah aturan hidup masyarakat di minangkabau yang di ciptakan oleh leluhurnya, yaitu datuak Parpatieh Nan Sabatang dan Datuak Katumungguang. Kegiatan masyarakat minangkabau saling tolong-menolong atau gotong royong dalam menyelesaikan masalah juga ciri khas pada acara adat istiadat tersebut. Selain itu, masyarakat minangkabau menjalankan aktivitas-aktivitas budaya dengan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat menjaga solidaritas sosial dalam masyarakat nagari minangkabau.

Minangkabau merupakan sebuah suku bangsa yang berasal dari pulau sumatera indonesia karena cuman suku minangkabau yang semua orang tau, tetapi ada juga nama Nagari Minangkabau yang berada di Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat, sebab tidak sebagian orang yang tau nama nagari minangkabau tersebut. Minangkabau juga memiliki bahasa, budaya, dan adat istiadat yang khas dan unik, masyarakat minangkabau di kenal memiliki sistem adat matrilineal yang mana kekuasaan dan harta benda di wariskan ke garis keturunan perempuan. Menurut A.A. Narvis, Minangkabau lebih kepada kultur etnis dari suatu rumpun melayu yang tumbuh dan besar karena sistem monarki serta menganut sistem adat yang khas, yang dicirikan dengan sistem kekeluargaan melalui jalur perempuan atau matrilineal, walaupun budayanya juga sangat kuat diwarnai ajaran agama islam. Saat ini

Masyarakat Minang merupakan masyarakat penganut matrilineal terbesar di dunia.

Baralek merupakan siklus masyarakat minangkabau adalah masa transisi dengan tujuan membentuk keluarga. Kenapa baralek gadang, karena minangkabau mempunyai sejarah di minangkabau ada 3 macam baralek yaitu : baralek ketek, baralek manangah dan baralek gadang. Kalau baralek ketek cuman memakai tangkuluak balopak dalam mengadakan baralek ketek cuman mengundang kerabat-kerabat dekat dan memantai ayam, tetapi baralek ketek tidak memakai sirih cuman menghimbau serta memakai sambah kato duduak (duduk) diatas kasur untuk menjemput marapulai, sedangkan baralek manangah memakai suntiang pengiringnya 7 atau 9 dan mengundang kerabat dan tetangga serta memantai kambing, tetapi memakai sirih(siriah) 3 untuk atau menghimbau orang kampung dan kalau baralek gadang memakai loke-loke pengiring nya 11, datuak-datuak yang kan memberikan sambah katonya dengan cara berdiri serta memantai jawi atau memantai kerbau dan mengundang sekampung, orang sekampung tetapi memakai sirih (siriah) 12 untuak menghimbau semua orang kampung , loke-loke dan tangkuluak berasal dari minangkabau. Minangkabau memiliki proses baralek yang sangat beragam, begitu juga atribut pakaian dan perhiasan yang di pakai oleh pengantinya. Tidak cuman tingkatan baralek tetapi juga ada tradisi makan bajamba dan arak-arak 1000 bokagh. *Event* Minangkabau dilaksanakan untuk memperkenalkan tingkatan-tingkatan baralek dan melestarikan kebudayaan ke generasi-generasi zaman sekarang, tetapi nagari minangkabau juga mengenalkan dan melestarikan tarian-tarian pasambahan dan randai. Nagari minangkabau juga mengadakan acara

lomba permainan saisuak (permainan dahulu) sekaligus memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan dahulu yang hampir memudar ke generasi-generasi zaman sekarang. Pernikahan (baralek) menurut hukum adat bagi masyarakat hukum adat di Indonesia pada umumnya bagi penganut agama tergantung agama yang di anut masyarakat adat yang bersangkutan. Maksudnya apabila telah dilaksanakan menurut tata tertib hukum agamanya, maka pernikahan itu sudah sah menurut hukum adat kecuali bagi mereka yang belum menganut hukum agama yang di akui pemerintah. Hukum adat adalah hukum yang tidak tertulis mempunyai sifat dinamis dan berubah mengikuti perkembangan zaman (Kompilasi Hukum Islam, Pasal 2).

Dalam mengadakan baralek orang kampung yang sudah di kasih sirih makan nya di talam (nampan yang tembaga) letaknya di jamba setiap ada tamu makanannya memakai talam (nampan yang tembaga) seperti samba di dalam talam sedangkan nasi diletakan di luar talam. Makan Bajamba adalah tradisi yang umumnya wajib dilakukan dalam upacara adat (baralek), walaupun seperti disampaikan diawal bahwa setiap wilayah dapat saja memiliki kesepakatan adat yang berbeda, Makan bajamba merupakan dua kata asal yaitu makan dan bajamba. Jamba berarti hidangan yang disajikan dalam sebuah pinggan besar, kata jamba diberikan ba dan menjadikan sebuah kata bajamba. Makan bajamba dapat di maknai sebagai kegiatan makan menggunakan pinggan/wadah besar. Aktivitas makan bajamba disesuaikan dengan bentuk pinggan yang umumnya terbentuk bundar, sehingga aktivitas makan dilakukan dengan duduk melingkar dan dibagi di dalam beberapa kelompok yang umumnya terdiri dari empat hingga enam orang yang selanjutnya akan

mengonsumsi hidangan dalam satu piring besar dengan menggunakan tangan kanan yang merupakan bagian dari tradisi cara makan bajamba. Di dalam pelaksanaan tradisi bajamba, adat telah membuat aturan sangat banyak sebagai acuan, diantaranya etika-etika makan, jumlah dan jenis makanan yang akan dihidangkan serta posisi duduk (Gustina, 2019).

4. Logo *Event* Minangkabau Baralek Gadang



Gambar 4.3

Logo Minangkabau Baralek Gadang

Sumber : Instagram Pesona Minangkabau (Minangkabau Baralek Gadang)

B. Temuan Penelitian Dan Pembahasan

Event merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan secara individu maupun berkelompok yang dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang dapat melibatkan masyarakat sekitar, salah satunya tujuannya adalah untuk melestarikan dan mengenalkan kebudayaan nagari minangkabau serta permainan *saisuak* (permainan dahulu), tingkatan-tingkatan *baralek*, *tangkuluak balopak*, *tangkuluak bugih*, *UMKM*, dan kearifan lokal nagari minangkabau. Dalam hal ini pelaksanaan *event* Minangkabau Baralek Gadang adalah *pokdarwis* yang sekaligus menjadi ketua panitia yang ada di nagari minangkabau dan masyarakat nagari minangkabau, langkah paling awal

dalam perencanaan *event* yaitu menyusun rencana *event* Minangkabau Baralek Gadang, yaitu mengumpulkan sebanyak mungkin mengenai ide yang masuk. Kemudian ide tersebut didiskusikan bersama panitia dan disusun secara jadwal yang sudah ditentukan oleh panitia yang lainnya. Sesudah mendapatkan sebuah ide yang dapat dilaksanakan tahap awal perencanaan adalah melakukan sebuah riset, yaitu pendekatan-pendekatan terhadap lingkungan penyelenggaraan *event* tersebut. Hal ini untuk menghindari kesalahan-kesalahan sekecil apapun. Jika terjadi kesalahan itu yang akan menjadi catatan-catatan untuk evaluasi dalam pelaksanaan *event* selanjutnya. Sehingga tidak terulang lagi kesalahan seperti sebelumnya.

Event Minangkabau Baralek Gadang dilaksanakan oleh pokdarwis sekaligus ketua panitia nagari minangkabau dan masyarakat nagari minangkabau. Pada *event* Minangkabau Baralek Gadang terdapat beragam seni tari dan tradisi yang ditampilkan semua itu dilakukan sebuah kegiatan *event*. Selain itu juga ada berbagai macam kegiatan menarik yaitu : permainan saisuk (permainan dulu) dan masih banyak lagi kegiatan-kegiatan yang lainnya melibatkan masyarakat. Manajemen *event* Minangkabau Baralek Gadang Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat ini peneliti menggunakan 5 tahap yang terdiri dari *Research* atau penelitian, *Planning*, *Desain*, *Coordination* Dan *Evaluation*.

Dari 5 tahap ini dapat dilihat penjelasannya dari hasil wawancara peneliti dengan informan yang ada di Wali Nagari Minangkabau, Ketua Panitia Dan Bundo Kandung berdasarkan dari transkrip wawancara yang telah dibuat pada saat proses wawancara berlangsung yang peneliti simpulkan, yaitu sebagai berikut :

1. Analisis Manajemen *Event* Minangkabau Baralek Gadang

a. *Research* atau penelitian

Research atau penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan dalam menentukan kebutuhan, keinginan, dan harapan khayalak publik terhadap *event*. Hal ini bertujuan agar pengunjung memiliki keterkaitan yang tinggi terhadap *event* yang di selenggarakan. Dari hasil wawancara peneliti bersama ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau (Bapak Syaiful Abrar) menyatakan bahwa :

“Penelitian kita tidak melakukan penelitian sedetail-detail banget, kita mengambil itu karena adalah agenda dari program unggul kabupaten tanah datar kita juga koordinasi dengan pemuda-pemudi. Karena ini di awal memang masih meraba-raba karena kita belum mempunyai pengalaman dalam mengangkat event . Event ini perdana atau baru dilaksanakan 13-15 mei 2023 di nagari minangkabau panitia pun dibilang sedikit dan alhamdulillah kita di bantu oleh 5 orang mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung kami juga mengundang bupati, seluruh SKPD, seluruh wali nagari di minangkabau dan sekitarnya termasuk wali nagari kumango dan sungai tarab, anggota DPRD provinsi (Arkadius Datuak Intan Bano), kepala dinas pariwisata, KAN, BPRN se kecamatan sungayang dan kepala sekolah se nagari minangkabau. Event ini diadakan untuk memperkenalkan nagari minangkabau ke seluruh daerah karena semua orang cuman tahu minangkabau itu suku tetapi nagari minangkabau itu memang ada karena itulah kami meangkat event minangkabau baralek gadang untuk memperkenalkan nagari minangkabau tersebut. Kalau untuk

target banyak milenial yang sudah tidak peduli dengan kebudayaan-kebudayaan dan ada yang tidak tau, makanya target sasaran kita kaum milenial dan gen z karena banyak terpengaruh teknologi sehingga pemahaman mereka terhadap budaya mereka sendiri sudah mulai kurang. Kalau untuk konsep event baralek gadang itu memakai loke-loke karena baralek gadang itu tergantung orang menngadakannya sebab baralek gadang ini sudah ada sejak tahun 60-70 an karena itulah kami ingin memperkenalkan tingkatan-tingkatan baralek tersebut.

”.(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari hasil wawancara diatas dengan (Bapak Syaiful Abrar) ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau, beliau menyampaikan bawah *research* atau penelitian yang dilakukan untuk penyelenggaraan *event* supaya *event* tersebut sesuai yang diinginkan karena *event* ini baru dilaksanakan dan kami masih meraba-raba. Pernyataan beliau juga hampir sama serupa dengan (Bapak imhar) selaku wali nagari minangkabau sekaligus penanggung jawab, menyatakan bahwa :

“Penelitian kita mulai dari awal kita koordinasi dengan panitia-panitia, dan pokdarwis bahwa penelitian dari event baralek gadang ini cocok dilaksanakan di nagari minangkabau ini dengan tema minangkabau baralek gadang dan panitia pelaksanaan event pun kekurangan tapi kami juga dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung dan panitia juga mengundang bupati tanah datar bapak eka putra, kepala dinas pariwisata, kepala sekolah se nagari minangkabau, KAN dan BPRN se kecamatan sungayang, wali nagari di minangkabau

dan sekitarnya Karena satu nagari satu event minangkabau baralek gadang diadakan untuk memperkenalkan nagari minangkabau sebab nagari minangkabau di kenal dengan sebuah suku tetapi tidak dengan nama daerah sebab itu kami mengadakan event supaya orang tahu nagari minangkabau itu benar ada untuk itu kami juga menggali potensi-potensi budaya yang ada di nagari minangkabau, kemudian sambil menggali potensi ini juga merangkul generasi muda sekaligus memperkenalkan seni-seni budaya nagari minangkabau ditingkat kabupaten tanah datar. Target tersebut kami lebih mengutamakan generasi milenial dan generasi z karena banyak dari mereka yang tidak tahu kebudayaan yang ada di nagari minangkabau, karena itulah sedikit demi sedikit kami memperkenalkan kebudayaan tersebut.”(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari pernyataan diatas dengan (Bapak Imhar) wali nagari minangkabau sekaligus penanggung jawab *event*, dapat dilihat bahwa pernyataan beliau senada dengan kutipan wawancara sebelumnya, pada intinya yang paling dalam menentukan *research* atau penelitian dilakukan untuk berjalan dengan lancar dan sesuai yang diinginkan penyelenggaraan *event* minangkabau baralek gadang. Pernyataan diatas juga serupa dengan yang di sampaikan oleh (ibu Busni Ernita) Bundo Kandung menyatakan bahwa :

“Research atau penelitian nagari minangkabau baralek manajemen event ini seluruh masyarakat dan elemen-elemen yang ada di masyarakat sangat menyetujui diangkat kembalinya

event minangkabau baralek gadang ini untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali tradisi lama ke masyarakat dan generasi milenial dan gen z yang belum tau adat istiadat yang ada di nagari minangkabau tetapi kami juga mengundang bupati tanah datar, kepala dinas pariwisata, anggota DPRD provinsi (arkadius datuak intan bano), wali nagari di minangkabau dan sekitarnya, kepala sekolah se nagari minangkabau, KAN dan BPRN se kecamatan sungayang. Pesona minangkabau baralek gadang Untuk memperkenalkan nagari minangkabau ke nagari luar atau daerah luar terutama di sumatera barat khususnya kabupaten tanah datar dan event ini di adakan untuk meangkat tradisi lama yang sudah hampir punah dan ditinggalkan masyarakat sekitar, Di mulai dari tradisi baralek, tradisi adat istiadat dan makanan tradisional serta tradisi permainan anak nagari yang lama ditinggalkan. Target generasi milenial dan gen z serta puti bungu yang belum tau dengan kebudayaan nagari minangkabau karena itulah di adakan event minangkabau baralek gadang supaya generasi-generasi muda sekarang tahu, ohh ini tingkatan-tingkatan baralek gadang".(Hasil wawancara, 12 Desember 2023)

b. Planning

Planning merupakan untuk menyusun acara atau rundown acara dengan tersruktur yang didalamnya terdapat susunan kegiatan yang bertujuan agar pelaksanaan acara bisa berjalan dengan sesuai yang sudah di rencanakan tanpa ada satu pun rangkaian acara yang terlewatkan. Susunan acara juga bermanfaat sebagai pengingat untuk

pengisi acara agar acara tidak melewati batas waktu yang telah ditentukan sebagai berikut :

1. Rundwon Acara Hari Pertama

Tabel 4.4
Susunan acara
Sumber data : Pengelola Event

13 Mei 2023		
NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Pawai alegoris	08.00-10.00
2	Tari Gelombang	10.00-10.10
3	Bupati menuju panggung kehormatan	10.10-10.25
4	Bajamba 1000 Bokagh	10.25-10.55
5	Pembukaan oleh MC Pembacaan ayat suci alquran Doa	10.55-11.10
6	Laporan Ketua Pelaksana	11.10-11.20
7	Sambutan dari Bapak Wali Nagari Minangkabau	11.20-11.30
8	Sambutan dari Perantau Nagari Minangkabau	11.30-11.40
9	Sambutan dari pemuka adat	11,40-11.50
10	Sambutan dari Bapak Bupati Tanah Datar dan Pembukaan	11.50-12.05
11	Tari Massal	12.05-12.25
12	Ishoma	12.25-13.00
13	Pentas Seni/Lomba baju saisuak	13.30-17.30
14	Ishoma	17.30-20.00
15	Randai	20.00-22.00
14 Mei 2023		
NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Senam Lansia Nampak Tilas Keliling Nagari	07.00-09.00
2	Sarapan Pagi Bersama	09.00-10.00
3	Lomba-lomba	10.00-16.00
4	Malam Hiburan (KIM) Pemberian penghargaan atas prestasi	21.00-00.00
15 Mei 2023		

NO	KEGIATAN	Waktu
1.	Penutup	08.00-10.00

2. Anggaran Dana Pesona Minangkabau Baralek Gadang

Anggaran keuangan merupakan rincian berisi biaya-biaya yang perlu dikeluarkan untuk penyelenggaraan *event* minangkabau baralek gadang. Karena anggaran keuangan sangat penting dan wajib di rinci dengan jelas supaya anggaran keluar masuk itu jelas dengan itu rincian sebagai berikut :

Tabel 4.5
Rincian Anggaran Dana *Event* Minangkabau Baralek Gadang
Sumber Data : Pengelola *Event*

NO	DAFTAR ANGGARAN	HARGA
1	Tenda	Rp 7.000.000
2	Pentas	Rp 1.184.000
3	Kursi	Rp 1.200.000
4	Karpet Merah	Rp 300.000
5	Kain Kursi	Rp 240.000
6	Pentas orgen dan panggung	Rp 750.000
7	Kayu, paku	Rp 1.500.000
8	Talempong	Rp 600.000
9	Payung UMKM	Rp 300.000
10	Keperluan kegiatan di toko atuk	Rp 2.000.000
11	Juri Fotografer 2 orang	Rp 1.500.000
12	Kurator 2 orang	Rp 2.000.000
13	Dokumentasi	Rp 1.000.000
14	Fotografer Omles	Rp 1.000.000
15	Spanduk	Rp 1.025.000
16	Lapek sarikayo 10 paket acara penutupan	Rp 500.000
17	Uang saku anak PKL	Rp 500.000
18	Uang saku LINMAS	Rp 1.000.000
19	Uang potong rumput jalan	Rp 500.000
20	Sanggar Buk Nia	Rp 7.600.000
21	Hadiah Baju saisuak Juara 1	Rp 500.000

	Juara 2	Rp 400.000
	Juara 3	Rp 300.000
22	Hadiah Fotografer	
	Juara 1	Rp 1.000.000
	Juara 2	Rp 750.000
	Juara 3	Rp 500.000
23	Pembayaran uang transportasi ke bapak imhar wali nagari	Rp 500.000
24	Pembayaraan uang fotocopy undangan, proposal, tinta, dan transportasi	Rp 400.000
25	Pembayaran uang fotocopy proposal	Rp 100.000
26	Pembayaran uang penampilan kesenian	Rp 10.000.000
27	Kuintasi	Rp 7.000
28	Pembayaran uang snack rapat (Masjid Baitul Makmur)	Rp 100.000
29	Pembelian nota, buku kas, penas, map	Rp 37.000
30	Uang fotocopy surat-surat	Rp 1.000.000
31	Pembayaran baju deta	Rp 1.204.000
32	Pembayaran snack 200 tamu	Rp 3.000.000
33	Pembayaran dp tiang marawa	Rp 250.000
34	Pembelian 1 unit speaker	Rp 900.000
35	Pembayaraan maantaan anak	Rp 250.000
36	Pembayaran makan tamu VIP	Rp 5.000.000
37	Pembayaran kopi panitia	Rp 30.000
38	Pembayaraan konsumsi panitia	Rp 140.000
39	Pembayaraan dp cetak undangan tamu	Rp 500.000
40	Pelunasan dp cetak undangan tamu	Rp 750.000
41	Pembayaran baju panitia perempuan	Rp 2.000.000
42	Pembayaran konsumsi panitia	Rp 80.000
43	Pembayaran kim	Rp 2.000.000
44	Pembelian kain sarung panitia wanita	Rp 1.000.000
45	Pembayaran sapu tangan mato	Rp 750.000
46	Pembayaran nasi panitia	Rp 225.000
47	Pembayaran dp tenda	Rp 5.000.000
48	Pembayaran nasi panita	Rp 36.000
49	Pembayaran nasi panita	Rp 120.000
50	Pembayaran spanduk	Rp 1.180.000
51	Pelunasan tiang marawa	Rp 350.000

52	Pembayaran konsumsi panitia	Rp 122.000
53	Pembayaran kebersihan balai-balai adat	Rp 28.000
55	Pembayaran dp baju panitia kaos	Rp 1.500.000
54	Pembayaran kebersihan lapangan bola kaki badinah	Rp 500.000
55	Pembayaran tali, teh pucuk, surya kecil, aqua (lapau atuak)	Rp 68.000
56	Pembayaran deta	Rp 500.000
57	Pembayaran baju koko panitia laki-laki	Rp 2.000.000
58	Pembayaran alat ampli	Rp 100.000
59	Keperluan marawa dan lain-lain	Rp 1.000.000
60	Kokarde parkir	Rp 50.000
61	Nasi panitia	Rp 150.000
62	Pembayaran potong rumput jalan	Rp 600.000
63	Pembayaran sewa baju marapulai dan suntiang	Rp 500.000
64	amplop	Rp 2.000
65	Isi amplop	Rp 1.500.000
66	Pembayaran insentif wartawan	Rp 2.500.000
67	Pembayaran minum mak datuak di balai-balai adat	Rp 40.000
68	Nasi panitia malam	Rp 330.000
69	Pembayaran rundo	Rp 50.000
70	Pembayaran konsumsi panitia tanggal 12-13 mei 2023	Rp 365.000
71	Penambahan dp tari buk nia	Rp 5.000.000
72	Pembayaran juri baju saisuak	Rp 300.000
73	Kertas pembungkusan hadiah kim	Rp 50.000
74	Nasi panitia (siang)	Rp 300.000
75	Pembayaran aqua di mini market dona	Rp 432.000
76	Pembayaran nasi anak tari	Rp 450.000
77	Tambahan hadiah kim	Rp 900.000
78	Tambahan hadiah kim	Rp 350.000
79	Nasi panitia malam	Rp 500.000
80	Pembayaran kim	Rp 3.800.000
81	Pembayaran sound system	Rp 600.000
82	Konsumsi panitia	Rp 325.000
83	Konsumsi, snack tamu, nasi peserta acara	Rp 2.500.000

	penutup	
84	Pembayaran MC	Rp 500.000
85	Pembayaran sewa L300 transportasi kegiatan / pawai dan perlengkapan	Rp 1.000.000
86	Konsumsi tamu dan peserta acara penutup (siang)	Rp 100.000
87	Pembayaran aqua	Rp 15.000
88	Pembayaran tabanas baju saisuak	Rp 505.000
89	Pelunasan baju kaos hitam panitia	Rp 1.100.000
90	Pembayaran sewa baju adat untuk seksi acara tanggal 13 mei 2023	Rp 1.500.000
	TOTAL	Rp. 104.290.000

Jadi dapat penulis simpulkan dari anggaran yang di berikan kabupaten tanah datar yaitu sebesar 50 juta untuk melaksanakan program unggulan satu nagari satu event tetapi anggaran tersebut masih kurang dalam melaksanakan *event* minangkabau baralek gadang karena banyak kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dengan itu semua anggaran *event* terpakai yaitu 104.290.000 juta. Oleh sebab itu, ada beberapa perantau-perantau menyumbang sedikit demi sedikit untuk mempelancarkan acara *event* minangkabau baralek gadang dengan itu terkumpul 71.645.500 juta. Rincian sebagai berikut :

NO	DAFTAR UANG MASUK	
1	YULI WENDRI	Rp500.000
2	H. YASMAN	Rp500.000
3	UJANG GASPER	Rp1.000.000
4	BUDI ARMEN TNB	Rp500.000
5	ADRIAN	Rp250.000
6	WALI NAGARI MINANGKABAU	Rp10.000.000
7	WALI NAGARI MINANGKABAU	Rp35.000.000
8	HENDRIFAL	Rp1.000.000
9	DEDI KURNIA	Rp500.000

10	BUSWANDI	Rp1.000.000
11	LEMBAGA UNSUR MINANGKABAU	Rp1.280.000
12	BANK NAGARI	Rp1.000.000
13	SUMBANGAN JORONG 1	Rp1.044.000
14	ROBIL IZZATI	Rp200.000
15	ELDY MUSTAFA	Rp200.000
16	AFRIYONDRI	Rp500.000
17	H. SON	Rp5.000.000
18	PROPOSAL	Rp1.750.000
19	SUMBANGAN JORONG 2 DAN 3	Rp796.500
20	NOFRI ARIANTO	Rp700.000
21	IIT SOFIANTO	Rp200.000
22	RIKA MUSTIKA	Rp100.000
23	NOFRIANDI	Rp1.050.000
24	FIRMAN	Rp200.000
25	SYAIFUL ISLAM	Rp100.000
26	HAMBA ALLAH	Rp500.000
27	ROZA SILES	Rp250.000
28	HAMBA ALLAH	Rp500.000
29	PARKIR	Rp135.000
30	ARIF PERANTAU PEKANBARU	Rp1.750.000
31	PARKIR	Rp140.000
32	RAHIL FIKRI	Rp500.000
33	MELLY WAHYU	Rp500.000
34	HUTRIDAS	Rp500.000
35	HELER II	Rp1.000.000
36	HELER ANDI	Rp500.000
37	TETEN	Rp1.000.000
TOTAL		Rp71.645.500

Planning sebuah kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan penyelenggaraan *event* minangkabau baralek gadang, mulai dari penganggaran, alokasi waktu, pertimbangan dalam pemilihan tempat atau lokasi (*venue*), dan lain sebagainya. Dari hasil wawancara peneliti dengan ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau (Bapak Syaiful Abrar) menyatakan bahwa :

“Planning dimulai dari awal Satu Event Satu Nagari merupakan program unggulan bupati tanah datar bapak eka putra, kemudian kita nagari minangkabau mengajukan diri

untuk ambil bagian dari program unggulan karena kabupaten tanah datar memberikan anggaran dana 50 juta untuk satu event satu nagari setelah di ajukan kita bentuklah pokdarwis di nagari minangkabau nama pokdarwis kita itu adalah pokdarwis pesona minangkabau, kalau untuk event kemaren itu memang dalam kondisi kita libur waktu yang mepet tapi alhamdulillah dalam kegiatan di bantu dari mahasiswa politeknik pariwisata NHI bandung kemudian dari situ kita membentuk kepanitian satu event satu nagari minangkabau baralek gadang penentuan tema itu kita mengambil kesepakatan dan kita juga merujuk ke event-event yang sudah ada kita ambil lah nama nya Minangkabau Baralek Gadang. Karena di minangkabau ini dalam konteks baralek itu ada 3 tingkatan : Baralek Ketek, Baralek Manangah, Baralek Gadang kalau di nagari kita sendiri itu pada umumnya dilakukan hanya baralek manangah. Dari situ kemaren kita ingin mengidukasi kepada masyarakat ini loh, tingkatan baralek dinagari minangkabau meskipun ini konteks dinagari minangkabau bukan minangkabau secara keseluruhan. Karena dalam konteks adat itu kita adat salingka nagari kalau baralek manangah nagari minangkabau anak daro pakai suntiang tapi kalau baralek gadang anak daro nya pakai loke-loke, kemudian kalau baralek gadang ada pakai tangkuluak balapak dan bugih 7 orang pengiringnya, sedangkan baralek manangah pengiringnya 3 orang pakai tangkuluak balapak dan bugih . Jadi, event kemaren kita ingin mengenal kembali budaya-budaya khususnya

nagari minangkabau ke masyarakat maka dari itu kita usul Minangkabau Baralek Gadang kemudian dalam hal konteks satu event satu nagari kita juga mengenalkan sekaligus mengidukasi permainan anak nagari atau permainan saisuak diantaranya main patok lele, main kampar, main gulu pakai buah dame (buah kemiri) itu yang kita perkenalkan karena itu permainan dulu atau sangkek saisuak, Tujuan memperkenalkan permainan lama karena keresahan kita melihat anak-anak zaman sekarang terlalu sibuk dengan gadget. Nah, jadi kesulitan orang tua dalam peralihan dari gadget tidak ada salah satunya media peralihan itu adalah permainan saisuak yang kita adakan. Pembukaan acara yaitu kita menyediakan tanduk kerbau, kemudian dalam event itu kita adakan pawai alegoris urutan : 1. Baralek gadang 2. Baralek Manangah 3. Baralek ketek kemudian diiringi oleh yang menjunjung talam, ibu-ibu menjunjung katidiang, ibu-ibu menjunjung sapu tangan mato. Kemudian di belakang kita juga menampilkan hasil UMKM (kerupuk ubi dan keripik pisang) adalah kelompok tani kearifan lokal. Sedangkan makanan khas nagari minangkabau yaitu: lapek sarikayo, randang baluik dan hasil kerajinan rumah tangga (sapu tangan mato) kalau untuk lingkungan atau lokasi sangat cocok yang kita melihat sesuai dengan nama nagari tadi nagari minangkabau baralek gadang, lokasinya sangat memadai karena banyak atribun-atribun di sekeliling lokasi (Lapangan Bola Kaki Datuak Nan tuo) ”.(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari hasil wawancara diatas dengan (Bapak Syaiful Abrar) ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau, beliau menyampaikan bawah *planning* yang dilakukan untuk pelestarian kebudayaan-kebudayaan nagari minangkabau dan mengenalkan permainan anak nagari atau permainan saisuak (permainan dulu). Pernyataan beliau juga hampir sama serupa dengan (Bapak imhar) selaku wali nagari minangkabau sekaligus penanggung jawab, menyatakan bahwa :

“Rencana nya hal-hal ini pertama kita memusyawarahkan dengan ketua panitia, pemuda-pemudi yang ada di nagari minangkabau dalam kegiatan pelaksana event minangkabau baralek gadang. Event ini dilaksana untuk melestarikan dan mengenalkan ke generasi-generasi zaman sekarang kebudayaan dinagari minangkabau supaya kebudayaan itu tidak dilupakan oleh generasi-generasi zaman sekarang. Kami juga di bantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI dalam merencakana event minangkabau baralek gadang ini. Event minangkabau baralek gadang memiliki 3 konteks yaitu : baralek manangah, baralek ketek, baralek gadang kalau baralek manangah anak daro nya memakai suntiang diiringi 3 orang pemakai tangkuluak, sedangkan baralek gadang anak daro nya memakai loke-loke yang diiringi 7 orang pemakai tangkuluak di event tersebut kita juga memperkenalkan permainan anak nagari atau permainan saisuak , lingkungan tersebut pun sudah cocok di nagari minangkabau yang bertempat dilapangan bola kaki Datuak Nan tuo, event minangkabau baralek gadang tersebut

baru diadakan tanggal 13-15 Mei 2023".(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari pernyataan diatas dengan (Bapak Imhar), dapat dilihat bahwa pernyataan beliau senada dengan kutipan wawancara sebelumnya, pada intinya yang paling penting generasi-generasi muda sekarang tidak lupa dengan kebudayaan yang sudah dilakukan oleh nenek moyang kita terdahulu. Pernyataan diatas juga serupa dengan yang disampaikan oleh (Ibu Busni Ernawati) Bundo kanduang, menyatakan bahwa :

"Planning yang kami lakukan itu rencananya tersruktur dari kelompok sadar wisata untuk mempromosikan wisata nagari yang ada, event minangkabau baralek gadang dilakukan supaya generasi-generasi milenial tau dengan kebudayaan yang telah ada di zaman dahulu dan minangkabau baralek gadang memiliki 3 tingkatan-tingkatan baralek seperti baralek gadang, baralek manangah dan baralek ketek. Karena di nagari minangkabau juga mempunyai tempat wisata cukup bagus dikunjungi, nagari minangkabau mempunyai peninggalan sejarah yaitu tanduk kerbau yang dulunya merupakan asal usul nama dari nagari minangkabau (Manang Kabau) dan nagari minangkabau juga mempunyai pemandian air dingin yang cukup bagus dinagari minangkabau untuk dikunjungi oleh wisatawan dari luar karena kami mempunyai pemandian syariah, itulah 2 objek yang kami bangga kan di nagari minangkabau dan untuk lingkungan atau lokasi sangat cocok mengadakan event ini karena dinagari minangkabau pun punya lapangan yang luas dan atribun-atribun sekeliling lapangan

bola kaki Datuak Nan tuo”.(Hasil wawancara, 12 Desember 2023)

c. *Desain*

Design berupa pembahasan ide-ide yang meliputi, sosial, budaya, dan aspek-aspek penting lainnya dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Tahapan ini dilakukan dengan menyerapkan ide-ide dan aspirasi dari seluruh anggota kepanitiaan *event* tersebut. Dari hasil wawancara peneliti dengan ketua panitia (Bapak Syaiful Abrar) ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau menyatakan bahwa :

“Desain acara kita di bantu oleh Mahasiswa Politeknik Pariwisata NHI Bandung begitu pun untuk masalah desain baliho, spanduk, twibbon dan lain-lainnya, kemudian untuk masalah layout dilapangan itu kita dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung dan arti lambang merah tersebut identik dengan suasana meriah dan baju adat yang warna merah kombinasikan dengan warna bendera marawa kalau pintu masuk untuk pengunjung sebelah kiri dan pintu keluar untuk pengunjung sebelah kanan, sedangkan pintu masuk dan keluar untuk tamu undangan melalui pintu tengah yang ada disekitar lapangan tersebut”.(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari hasil wawancara diatas dengan (Bapak Syaiful Abrar) ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau dapat dilihat pernyataan beliau menyampaikan *desain* tersebut dibuat sesuai dengan tema *event* yang diselenggarakan *desain* dibuat dengan sebagus mungkin untuk menarik pengunjung ke *event* tersebut. Pernyataan

beliau juga hampir sama serupa dengan (Bapak Imhar) selaku wali nagari minangkabau sekaligus penanggung jawab, menyatakan bahwa :

“Arti lambang merah yaitu kemeriahan yang dikombinasikan dengan warna bendera mawara karna warna merah tersebut warna baju adat sebelum ada kombinasi warna lainnya, sedangkan pintu masuk keluar untuk tamu undangan melalui pintu tengah yang menuju ke lapangan karna ada 3 sisi pintu masuk dan keluar, kalau pintu masuk keluar untuk pengunjung bisa masuk keluar di dua sisi tersebut. Desain ini kita ambil dari 2 kurator dan juga berkoordinasi dengan dinas pariwisata tanah datar. Desain acara tersebut kami juga dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung dalam membuat Baliho, Spanduk, Twibbon dan lain-lainnya”.(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari pernyataan diatas dengan (Bapak Imhar), dapat dilihat bahwa pernyataan beliau senada dengan kutipan wawancara sebelumnya, pada intinya yang paling *desain* dibuat secara kreatif dan *layak* dilihat oleh semua pengunjung yang datang ke *event* tersebut. Pernyataan diatas juga serupa dengan yang disampaikan oleh (Ibu Busni Ernawati) Bundo kanduang, menyatakan bahwa :

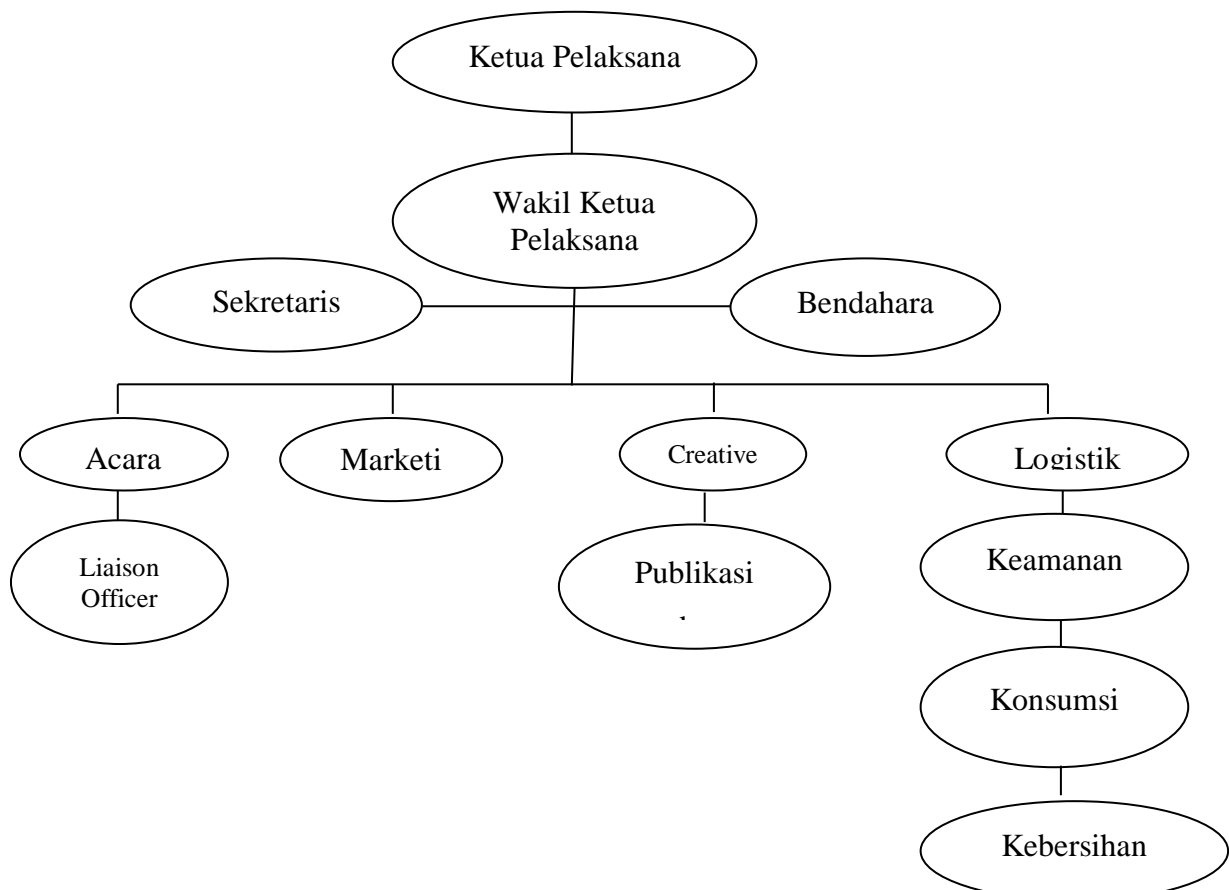
“Desain acara kita yang mendesain mulai dari pembukaan terus permainan anak nagari, lomba-lomba baju saisuak atau dulu supaya dikenal oleh anak-anak nagari yang zaman sekarang untuk lambang spanduk yang warna merah diambil dari kombinasi warna bendera marawa yang mana merah artinya kemeriahan dan berani, kalau desainnya seperti baliho,

spanduk, twibbon dan lain-lainnya dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung. Selain itu, pintu masuk keluar memiliki 3 sisi yaitu kanan, kiri dan tengah kalau pintu masuk keluar ditengah itu untuk tamu undangan yang hadir sedangkan untuk pintu masuk keluar kanan dan kiri untuk pengunjung yang datang menyaksikan event minangkabau baralek gadang”.(Hasil wawancara, 12 Desember 2023)

d. *Coordination*

Koordinasi merupakan semua upaya partisipasi untuk mempublikasikan acara serta mengkoordinasikan jadwal acara tersebut. Koordinasi bekerja sama dengan dinas pariwisata dan kominfo untuk menyelenggarakan *event* minangkabau baralek gadang, karena event tersebut harus di pantau sampai mana terlaksanakan dan mempromosikan *event* minangkabau baralek gadang ke media sosial.

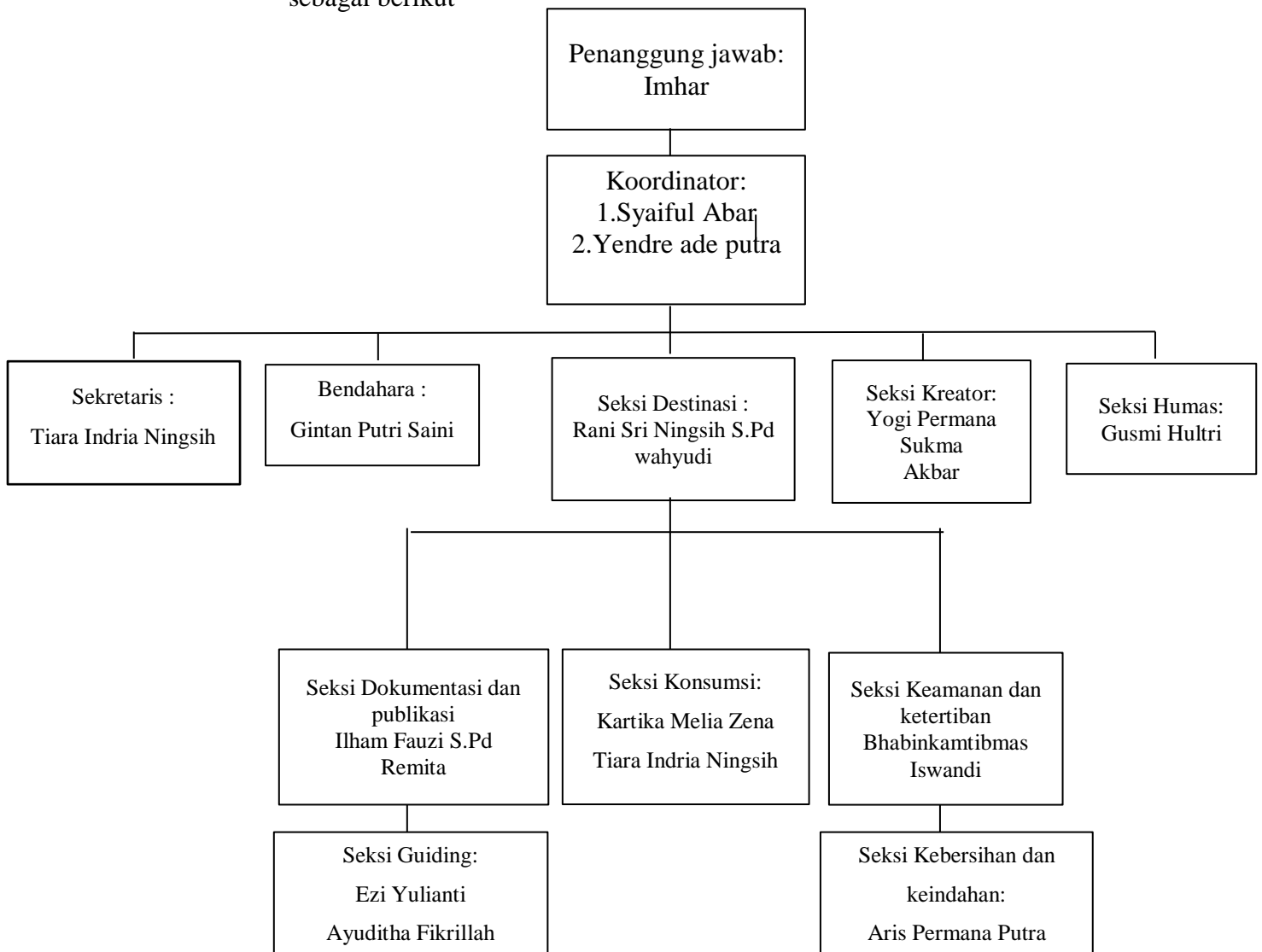
1. Struktur Organisasi Penyelenggaraan *Event* Minangkabau Baralek Gadang



Tabel 4.6
Susunan Panitia Penyelenggaraan *Event*
Sumber : Data Sekunder Mahasiswa Politeknik Pariwisata NHI Bandung

2. Susunan Panitia *Event* Minangkabau Baralek Gadang

Untuk kelancaran proses acara secara intruksi maupun koordinasi sangat diperlukan agar *event* tersebut berjalan dengan lancar dan sukses, maka dari itu diperlukan susunan kepanitian untuk bertanggung jawab dalam masing-masing bidang. Dalam *event* ini hanya ada beberapa penanggung jawab selebihnya semua panitia boleh membantu dalam proses *event*. Adapun susunan panitia *event* Minangkabau Baralek Gadang sebagai berikut



Tabel 4.7
Bagan Kepanitiaan *Event* Minangkabau Baralek Gadang
 Sumber : Kantor Wali Nagari Minangkabau

3. Job Description Susunan Kepanitiaan Minangkabau Baralek Gadang

Tabel 4.8
Tugas-Tugas Kepanitiaaan

NO	SEKSI KEPANITIAN	BERTUGAS
1	Koordinator	Bertanggung jawab pada <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang secara keseluruhan
2	Sekretaris	Bertanggung jawab mencatat kegiatan <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang
3	Bendahara	Bertanggung jawab dalam keuangan kegiatan <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang
4	Seksi Destinasi	Bertanggung jawab dalam destinasi nagari minangkabau dalam <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang
5	Seksi Kreator	Bertanggung jawab dalam membuat dan mengedit video dalam kegiatan <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang
6	Seksi Humas	Bertanggung jawab dalam memposting kegiatan <i>event</i> ke media sosial
7	Seksi	Bertanggung jawab dalam memfoto kegiatan <i>event</i>

	Dokumentasi	Minangkabau Baralek Gadang
8	Seksi Kosumsi	Bertanggung jawab untuk penyediaan konsumsi yaitu makanan, minuman, dan lain-lain
9	Seksi Keamanan	Bertanggung jawab atas keamanan pada saat acara dan juga mengatur kendaraan untuk parkir pada saat acara
10	Seksi Guiding	Bertanggung jawab dalam membimbing tamu yang datang ke <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang
11	Seksi Kebersihan	Bertanggung jawab atas membersihkan sampah-sampah yang berserak di lokasi <i>event</i> Minangkabau Baralek Gadang

Coordination merupakan tahapan kegiatan dalam manajemen *event*. Tahapan ini disebut juga pelaksanaan dari planning yang telah dibuat. Seorang ketua panitia event harus mampu mengorganisir banyaknya pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah penyelenggaraan *event*. Dari hasil wawancara peneliti dengan ketua panitia sekaligus pokdarwis (Bapak Syaiful Abrar), menyatakan bahwa :

“Kita koordinasi dengan pokdarwis pesona minangkabau dan pemuda-pemudi dalam pelaksanaan kegiatan event minangkabau baralek gadang, coordination dengan dinas pariwisata tanah datar begitupun dengan kecamatan dan baru

pemerintahan nagari yang mengangkat event tersebut".(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari hasil wawancara diatas dengan (Bapak Syaiful Abrar) ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau dapat dilihat pernyataan beliau menyampaikan koordinasi ini sangat penting dilakukan karena *event* bisa berjalan dengan lancar dan baik. Pernyataan beliau juga hampir sama serupa dengan (Bapak Imhar) selaku wali nagari minangkabau sekaligus penanggung jawab, menyatakan bahwa :

"Koordinasi semua elemen yang ada nagari kita koordinasikan mulai dari pokdarwis pesona minangkabau baralek gadang dan juga generasi-generasi muda yang mana pertemuan-pertemuan awal sampai pertemuan akhir bagaimana terlaksananya kegiatan event ini lebih baik".(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari pernyataan diatas dengan (Bapak Imhar), dapat dilihat bahwa pernyataan beliau senada dengan kutipan wawancara sebelumnya, pada intinya yang paling koordinasi *event* minangkabau baralek gadang mengkaitkan generasi muda dalam pelaksanaan *event* minangkabau baralek gadang. Pernyataan diatas juga serupa dengan yang disampaikan oleh (Ibu Busni Ernawati) Bundo kanduang, menyatakan bahwa :

"Coordination minangkabau baralek gadang ini kami coordination dengan pokdarwis pesona minangkabau, dinas pariwisata terkait dan dinas kominfo untuk mempromosikan

event ini ke luar daerah. Kami juga dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung bantuannya berupa untuk coordination event yang 3 hari tersebut”.(Hasil wawancara, 12 Desember 2023)

e. *Evaluation*

Evaluation suatu kegiatan mengevaluasi semua proses atau tahapan yang dilakukan. Lebih lanjut, kegiatan ini mengevaluasi serangkaian tahapan mulai dari awal sampai akhir sebuah penyelenggaraan *event*. Evaluasi ini sangat penting untuk dijadikan panduan atau referensi dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan-kegiatan kedepannya. Dari hasil wawancara peneliti dengan (Bapak Syaiful Abrar) selaku ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau, menyatakan bahwa :

“Evaluasi ada, banyak hal yang kekurangan dari event yang kita laksanakan karena mengenai waktu. Waktu kita memang mepet dalam mempersiapkan kemudian SDM yang begitu terbatas kemampuan, tapi dengan itu kita bisa tau kekurangan dalam melaksanakan event karena kita perdana mengadakan event tersebut dan bisa lebih baik lagi kedepannya”.(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari hasil wawancara diatas dengan (Bapak Syaiful Abrar) ketua panitia sekaligus pokdarwis nagari minangkabau dapat dilihat pernyataan beliau menyampaikan evaluasi banyak kekurangan dalam pelaksanaan *event* oleh sebab itu, bisa di jadikan catatan untuk lebih baik lagi supaya kekurangan itu bisa di jadikan referensi kedepannya. Pernyataan beliau juga hampir sama serupa dengan (Bapak imhar)

selaku wali nagari minangkabau sekaligus penanggung jawab, menyatakan bahwa :

“Evaluasinya adalah didalam setiap rangkaian kegiatan kita evaluasi karena masih banyak kekurangan dalam penyelenggaraan event minangkabau baralek gadang , sebab SDM kita masih keterbatasan kemampuan dan acara yang di selenggarakan mungkin tidak sempurna 100% sebagian besar kami sudah sesuai yang direncanakan”.(Hasil wawancara, 05 Desember 2023)

Dari pernyataan diatas dengan (Bapak Imhar), dapat dilihat bahwa pernyataan beliau senada dengan kutipan wawancara sebelumnya, pada inti evaluasi event minangkabau baralek gadang dengan kekurangan SDM *event* tersebut bisa berjalan dengan lancar walaupun belum sempurna 100% dan di dalam kekurangan itu kita bisa memperbaiki kedepannya . Pernyataan diatas juga serupa dengan yang disampaikan oleh (Ibu Busni Ernawati) Bundo kanduang, menyatakan bahwa :

“Evaluasi yang sudah dilakukan memberikan masukan agar acara berjalan dengan lancar, selain itu juga kedepannya dapat lebih baik lagi dan kami juga kekurangan dalam keterbatasan kemampuan SDM dalam melaksanakan event minangkabau baralek gadang. Oleh sebab itu, kami kan memperbaiki apa kekurangan ataupun kendala yang dihadapi terkait event Minangkabau Baralek Gadang”.(Hasil wawancara, 12 Desember 2023)

Berdasarkan dari hasil wawancara peneliti bersama Ketua Panitia sekaligus pokdarwis, Wali Nagari Minangkabau dan Bundo Kandung

mengenai *research* atau penelitian, *planning*, *desain*, *coordination* dan *evaluation* dapat di tarik kesimpulan bahwa a) *research* atau penelitian untuk *event* minangkabau baralek gadang tidak begitu detail tetapi tujuan mengadakan *event* tersebut supaya generasi-generasi muda tidak lupa dengan kebudayaan-kebudayaan yang sudah ada dari dulu di nagari minangkabau dan juga mengundang tamu-tamu yang sangat penting dalam acara *event* minangkabau baralek gadang yaitu bapak bupati tanah datar, kepala dinas pariwisata, anggota DPRD provinsi (arkadius datuak intan bano), KAN dan BPRN se kecamatan sungayang, kepala sekolah se nagari minangkabau dan seluruh wali nagari di minangkabau dan sekitarnya termasuk wali nagari kumango dan sungai tarab.b) *Planning* supaya nagari minangkabau tidak cuman dikenal sekedar suku tapi dengan sebuah nagari minangkabau ada nyatanya dan melestarikan kebudayaan-kebudayaan serta mengenalkan kebudayaan dan permainan saisuak (permainan dahulu) ke generasi-generasi muda sekarang, sebelum itu panitia-panitia penyelenggara *event* minangkabau baralek gadang menyusun rundwon acara apa-apa saja kegiatan di hari pertama sampai akhir serta mengatur anggaran dana dalam persiapan *event* dan sampai akhir acara *event* minangkabau baralek gadang .c) *Desain* pun panitia di bantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI bandung untuk memperlancarkan kegiatan *event* Minangkabau Baralek Gadang ini, selain membuat twibbon dan spanduk desain juga mengarahkan pintu masuk dan keluar untuk pengunjung maupun tamu-tamu yang di undang dan warna spanduk maupun twibbon di ambil dari kombinasi dari warna bendera marawa.d) *Coordination* tersebut juga melibatkan ketua panitia,bundo kandung, wali nagari minangkabau

dan panitia-panitia lainnya, e) terakhir *evaluation* pun sangat penting dilakukan karena bisa di jadikan panduan yang kesalahan-kesalahan sudah dilakukan tidak di ulangi lagi dan lebih baik kedepannya, supaya bisa lebih baik lagi dari sebelum-sebelumnya.

Dari hasil temuan penelitian penulis membahas saat melakukan penelitian di nagari minangkabau (*Event Minangkabau Baralek Gadang*), nagari tersebut memiliki ciri khas masing-masing yang menjadikannya lebih unggul di nagari minangkabau (*Event Minangkabau Baralek Gadang*) memakai konsep adat nagari minangkabau. Oleh karena itu, bisa melestarikan dan mengenalkan kebudayaan adat nagari minangkabau yang sudah ada semenjak zaman dahulu, sebab itu kita harus melestarikan dan mengenalkan kebudayaan tersebut ke generasi-generasi milenial dan gen z supaya mereka tahu dengan kebudayaan yang sudah ada dari dulu dan juga menanamkan nilai-nilai adat dengan acara adat istiadat nagari minangkabau. Penulis menemukan fakta-fakta bahwasanya panitia telah melakukan tahapan-tahapan manajemen *event* yang baik dan benar, ada 5 tahapan-tahapan manajemen *event* (*Event Minangkabau Baralek Gadang*) yaitu :

1. *Research* atau penelitian

Sebelum mengadakan *event* minangkabau baralek gadang panitia melakukan penelitian terlebih dahulu tetapi tidak begitu detail penelitian tersebut. Karena panitia melakukan penelitian ini dengan mencontoh *event-event* yang sudah ada dan melakukan musyawarah atau diskusi bersama dengan panitia lainnya karena *event* minangkabau baralek gadang ini baru pertama kali diadakan, disini memang di jelaskan bahwa memang betul dan nampak bahwasanya panitia betul-betul melakukan *research* atau penelitian dan menjalankan tahapan-tahapan agar perencanaan acara *event* minangkabau baralek gadang tersebut bisa berjalan dengan lancar dan

baik. Panitia pun juga mengundang orang-orang penting dalam acara *event* minangkabau baralek gadang yaitu bapak bupati tanah datar eka putra, kepala dinas pariwisata, anggota DPRD provinsi (arkadius datuak intan bano), KAN dan BPRN se kecamatan sungayang, seluruh wali nagari di minangkabau dan sekitar termasuk wali nagari kumango dan sungai tarab. Selain itu, konsep *event* ini karena di nagari minangkabau mempunyai peninggalan sejarah yaitu tanduk kerbau karena itulah kami memanfaatkan untuk memperkenalkan nagari minangkabau sebab semua orang cuman tahu minangkabau itu suku tetapi nyatanya nagari minangkabau itu ada karena itulah di adakan *event* minangkabau baralek gadang yang bertujuan untuk mengenalkan nagari minangkabau ke semua orang dan melestarikan kebudayaan-kebudayaan kepada generasi-generasi milenial dan generasi z supaya mereka tahu akan adanya kebudayaan yang patut mereka pelajari sedikit demi sedikit supaya generasi-generasi muda sekarang tidak lupa dengan kebudayaan yang sudah di tinggalkan oleh nenek moyang dahulu.

2. *Planning*

Planning atau perencanaan yang dilakukan untuk sebuah acara *event* minangkabau baralek gadang supaya *event* tersebut berjalan dengan yang sudah di rancang dengan rapi, perencanaan tersebut di diskusikan terlebih dahulu sebelum melakukan persiapan selanjutnya. Dengan menyusun rundwon acara dari hari pertama penyelenggara sampai akhir acara, *event* ini diadakan supaya bisa melestarikan dan mengenalkan kebudayaan di nagari minangkabau. *Event* minangkabau baralek gadang juga menampilkan tingkatan-tingkatan baralek yaitu : baralek ketek, baralek manangah dan baralek gadang, kearifan lokal dan UMKM nagari minangkabau. Nagari minangkabau juga melestarikan dan mengenalkan kebudayaan kembali yaitu permainan saisuak (permainan

dahulu). Untuk meangkat kembali kebudayaan supaya generasi-generasi milenial dan gen z tahu dengan kebudayaan nagari minangkabau. *Event* minangkabau baralek gadang tersebut diadakan tanggal 13-15 mei 2023 dan tidak cuman itu, lokasi untuk mengadakan *event* minangkabau baralek gadang yang cocok karena diselenggarakan di lapangan bola kaki datuak nan tuo dilokasi tersebut bisa terbilang luas, sebab di lapangan tersebut di keliling atribun. Selain itu persiapan menjelang *event* juga dilakukan pengecekan lokasi *event* melakukan penataan terutama bagian dekorasi merupakan salah satu bagian yang menjadi daya tarik *event* ,selain itu juga mengatur anggaran dana persiapan *event* minangkabau baralek gadang dari awal persiapan dan akhir acara selesai tersebut.

3. *Desain*

Dalam melakukan perencanaan tersebut *desain* sudah di atur sesuai tema *event* yang akan di selenggarakan, pembuatan *desain event* minangkabau baralek gadang dilakukan dengan mengumpulkan ide-ide dan aspirasi dari semua anggota kepanitiaan *event* tersebut, untuk pintu masuk keluar pun berbeda karena ada 3 sisi pintu masuk keluar, kalau untuk pintu masuk keluar tamu undangan pintu tengah yang mana kanan kirinya ada atribun sedangkan pintu masuk keluar pengunjung memiliki 2 sisi yaitu kanan dan kiri. *Desain event* minangkabau baralek gadang juga di bantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI bandung yaitu twibbon, spanduk dan kebutuhan yang lain sudah dipersiapkan dengan baik oleh panitia-panitia penyelenggaraan *event* minangkabau baralek gadang dan *desain* dibuat sebagus mungkin supaya menarik perhatian pengunjung untuk menyaksikan *event* Minangkabau Baralek gadang tersebut. Arti lambang warna merah yaitu kemeriahan dan berani karena lambang tersebut diambil dari kombinasi warna bendera marawa tersebut.

4. *Coordination*

Coordination juga termasuk dari perencanaan yang sudah diatur, supaya *event* berjalan lancar dan sesuai yang sudah direncanakan, ketua panitia berkoordinasi dengan dinas pariwisata sampai mana persiapan acara *event* minangkabau baralek gadang dan panitia juga berkoordinasi dengan kominfo untuk mempromosikan *event* minangkabau baralek gadang. Dalam hal ini panitia melakukan persiapan-persiapan *event* dari awal pelaksanaan hingga akhir pelaksanaan *event* minangkabau baralek gadang. Pengawasan yang dilakukan panitia supaya berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana dan tidak ada kendala yang begitu menghambat dalam penyelenggaraan *event* Minangkabau Baralek Gadang tersebut.

5. *Evaluation*

Evaluation dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dan kesalahan yang dilakukan saat kegiatan acara *event* minangkabau baralek gadang bisa dijadikan catatan-catatan untuk kedepannya supaya lebih baik dari sebelumnya. SDM dinagari minangkabau terbilang sedikit dan memiliki keterbatasan kemampuan SDM karena dinagari minangkabau baru mengadakan *event* minangkabau gadang dan *event* belum 100% sempurna, tetapi sebagian besar sudah sesuai dengan rencana yang sudah dilakukan dari awal penyelenggaraa sampai akhir penyelenggaraa *event* tersebut.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dari hasil pembahasan di bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Analisis Manajemen *Event*

a. *Research* atau penelitian

Panitia penyelenggara *event* Minangkabau Baralek Gadang menggunakan *research* tetapi tidak sedetail itu, karena *event* ini masih perdana dilakukan oleh nagari minangkabau dan belum mempunyai pengalaman dalam meangkat *event*. Dalam hal ini langkah awal untuk membahas ide dan mengumpulkan informasi terkait *event* yang akan di selenggarakan dan melakukan diskusi bersama untuk membahas terkait apa yang diinginkan dari *event* tersebut. *Event* ini diadakan supaya generasi-generasi milenial dan gen z tau kebudayaan-kebudayaan dan adat istiadat yang ada di nagari minangkabau. Panitia pun juga mengundang tamu-tamu seperti bapak bupati tanah datar, kepala dinas pariwisata dan lain sebagainya, *event* ini di adakan untuk kesadaran dan mengenalkan kepada generasi-generasi sekarang kalau kebudayaan-kebudayaan di nagari minangkabau saat perlu dipelajari karena itu peninggalan leluhur kita dahulu.

b. *Planning*

Dalam pelaksanaan *event* Minangkabau Baralek Gadang yang sudah melakukan tahapan *research* telah selesai dilakukan maka ketua panitia dan panitia *event* lainnya melakukan pengecakan lingkungan atau lokasi *event*, setelah itu juga melakukan diskusi untuk mengatur persiapan *event* dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI bandung. Satu *event* satu nagari minangkabau baralek gadang penentuan tema ini kita ambil dari kesepakatan bersama. Karena di minangkabau ini memiliki tingkatan baralek yaitu :Baralek gadang, Baralek manangah dan Baralek ketek dan nagari minangkabau juga

mengadakan permainan saisuak (permainan dahulu) selain mengenalkan dan melestarikan kebudayaan. Nagari minangkabau juga memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan anak nagari karena ada sebagian anak nagari belum tahu permainan saisuak (permainan dahulu). Untuk lokasi nagari minangkabau sangat cocok sebab nagari minangkabau memiliki lapangan yang lumayan luas dan sangat memadai karena banyak atribun-atribun sekeliling lokasi (Lapangan Bola Kaki Datuak Nan Tuo).

c. *Desain*

Setelah melakukan *research* dan *planning* panitia mendiskusikan *desain* untuk baliho, spanduk, dan twibbon *event* Minangkabau Baralek gadang. *Desain* ini panitia juga di bantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI bandung supaya dari *desain* juga bisa menarik perhatian pengunjung dalam menyaksikan *event* Minangkabau Baralek gadang dan *desain* diambil dari 2 kurator perwakilan dari dinas pariwisata tersebut.

d. *Coordination*

Panitia selalu melakukan koordinasi dengan pokdarwis nagari minangkabau dalam kegiatan *event* Minangkabau Baralek Gadang juga koordinasi dengan dinas pariwisata untuk mengetahui bagaimana perkembangan *event* Minangkabau Baralek Gadang. Selain itu ketua panitia dan penganggung jawab selalu mengontrol apakah ada kendala atau ada yang perlu pada saat pelaksanaan *event* dalam koordinasi juga dibantu oleh mahasiswa politeknik pariwisata NHI Bandung.

e. *Evaluation*

Panitia melakukan evaluasi dan memberikan masukan dan saran terkait *event* minangkabau baralek gadang dengan mendiskusikan sesudah *event* selesai. Evaluasi dilakukan terkait kendala atau kekurangan *event* tersebut dan dalam pelaksanaan *event* minangkabau baralek gadang SDM nagari minangkabau keterbatasan kemampuan karena *event* ini perdana dilaksanakan, jadi bisa dijadikan panduan

supaya kedepannya lebih baik lagi daripada sebelumnya dan *event* belum sempurna 100% sebagian besar sudah sesuai yang direncanakan.

B. Implikasi

Hasil peneliti ini dapat diaplikasikan sebagai pembantu dalam bidang akademis dan praktis sebagai Analisis Manajemen *Event* Pesona Minangkabau Dalam Melestarikan Kebudayaan Di Nagari Minangkabau Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat oleh karena itu penulis menjelaskan sebagai berikut :

1. Bagi Akademis

Secara akademis agar lebih banyaknya mahasiswa, dosen atau peneliti yang menulis penelitian tentang *event* kebudayaan yang mana menjadikan budaya lebih dikenal masyarakat luas.

2. Bagi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan saran dan masukan oleh ketua panitia, wali nagari minangkabau dan bundo kanduang lebih memperhatikan kebudayaan yang ada di nagari minangkabau kabupaten tanah datar.

C. Saran

Berdasarkan peneliti dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, Maka dari itu peneliti memberikan saran terkait *Event* Minangkabau Baralek Gadang dinagari minangkabau agar kedepannya lebih baik lagi, sebagai berikut :

1. Panitia lebih banyak merangkul atau mengajak pemuda-pemudi nagari minangkabau supaya SDM tersebut tidak berkurang dengan itulah SDM nagari minangkabau bisa meningkat dalam melaksanakan kegiatan *event* Minangkabau Baralek gadang dan berjalan sesuai yang diinginkan.
2. Panitia lebih banyak mengkoordinansi dengan banyak elemen-elemen dalam melaksanakan kegiatan *event* Minangkabau Baralek gadang karena bisa memperbaiki apa yang kurang dalam penyelenggaraan *event* Minangkabau Baralek Gadang tersebut.

3. Untuk *event* Minangkabau Baralek Gadang selanjutnya sebaiknya lebih inovatif agar *event* ini bisa lebih menarik lagi dan diminati masyarakat sekitar maupun pengunjung yang menyaksikan kegiatan *event* Minangkabau Baralek Gadang.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu untuk mengkaji lebih banyak lagi sumber maupun referensi yang terkait dengan apa saja analisis manajemen event dan mempromosikan *event* Minangkabau Baralek Gadang agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih baik lagi.
5. Peneliti selanjutnya. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya dan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan data dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik serta dapat memperkuat hasil skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunda, F.B., & Megantari, K. (2021). Analisis manajemen event Reyong Jazz sebagai salah satu strategi komunikasi pemasaran budaya dan wisata Kabupaten Ponorogo. *Commicast*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.12928/commicast.v2iv.3347>
- Arzul. (2015). “Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Randai Bujang Sampai”. *Jurnal Peradaban Melayu*, (10), 108—122
- Ali Akbar Navis, *Alam Berkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*, (Jakarta: Grafiti Pers, 1984), hlm 1.
- Berridge, G. (2007). *Events design and experience*. Routledge.
- Bhe, Tony, et al (2004). *Event Management and Best Practices*. IBM Redbook
- E.Kennedy, John. 2009 *Manajemen event*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer
- Noor, Any. 2013. *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.
- Getz, D. (2007). *Event studies: Theory, research and policy for planned events*. Routledge.
- Goldbatt, D.J. (2020) *Special Event “ Creating and Sustaining a New World for Celebration.*” Hokoben: John Wiley & Sons. Inc
- Gamal, S. (2002). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Jogyakarta: Penerbit Andi
- Haries, A., & Wulandari, F. (2021). *Tinjauan Manajemen Event Pasa Harau Art & Culture Festival di Kabupaten Lima Puluh Kota*. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 1(2), 1-18.
- Isdarmanto, SE., MM., M.Par Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta-Indonesia 2017
- Ismayanti. 2010. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta (ID): Grasindo. Leri IDA. 2011. *Dampak*
- Jabo, S. P. 1987. “Musik Indonesia dari 1950-an hingga 1980-an”. *Prisma*, 33
- Juanditya Luhur Dshauma. 2018. Analisis Manajemen Event Pariwisata Olahraga Bromo Marathon (Studi Kasus Pada Daerah Tujuan Wisata Bromo Tengger Semeru) “Sejarah Pakaian Adat Minangkabau” <https://kids.grid.id/a>

mp/473220019/jenis-filosofi-dan-makna-dari-pakaian-adat-minangkabau-sumatera-barat?page=2

- Lestari, M. T. (2021). *Public Relations Event: Membangun Image, Reputasi dan Mutual Understanding*. Prenada Media.
- Noor, A. (2009:7). *Manajemen event*. Bandung: Alfabeta
- Noor, Any (2017). *Manajemenn Event*. Edisi Revisi, Bandung. Dasar-dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata
- Primadesi, Yona. (2013). “Preservesi Pengetahuan dalam Tradisi Lisan Seni Pertunjukan Randai di Minangkabau Sumatera Barat”. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 1 (2), 179—187.
- Pujiyono, Wiwoho, J., & Sutopo, W. (2017). Implementation of Javanese traditional value in creating the accountable corporate social responsibility. *International Journal of Law and Management*, 59(6), 964–976. <https://doi.org/10.1108/IJLMA-06-2016-0060>
- Suhendra, Fernando Is, I. J. T. W. (2015). Manjemen Event Pameran Pernikahan Tradisional Lintas Warna *Imiah* 2, 6. <http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/mankom/articel/viewfile/2159/pdf>
- Satwika Rosyida Wijyaningrum.2016. Analisis Manajemen Event Gumelem Ethnic carnival Tahun 2016 dalam Melestarikan Kebudayaan di Gumelen,Banjarnegara
- Sedarmayanti, (2017). *Perencanaan dan Pengembangan SDM Untuk Meningkatkan Kompetensi, Kinerja, dan Produktivitas Kerja*, Bandung: Refika Aditama.
- Silvandi, G. O., & Mandalia, S. (2022). Pengembangan Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan dengan Menerapkan Aspek Pariwisata 3S (Something to see, Something to do, Something to buy). *I-Tourism: Jurnal Pariwisata Syariah*, 1(2), 70. <https://doi.org/10.31958/i-tourism.v1i2.4923>
- Suhardi. (2018). *Pengantar Manajemen dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan ; Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*.Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2018).*Metode Penelitian Manajemen*.Bandung : Alfabeta

- Suwantoro, Gamal. (2004). *Dasar-dasar Pariwisata*. Andi yogyakarta
- Syamsyanti,R. (2022). Pariwisata Budaya untuk Pelestarian Cagar Budaya. Kebudayaan. kemdikbud. Go.Id. <https://kebudayaan.kemdibud.go.id/bpcbs/umbar/pariwisata-budaya-untuk-pelestarian-cagar-budaya/>
- UNTWO.(2022). *PRODUCT DEVELOPMENT*.Spain: UNTWO
- Yulianda, H., Afrilian, P., Ekonomi, F., Iain, I., Sudirman, J. J., Kaum, L., Kab, B., & Datar, T. (2021). Pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan pelanggan dalam penanganan dokumen perjalanan wisata umroh di tara tour selama periode liburan hari raya idul fitri 2018. Imara: JURNAL RISET EKONOMI ISLAM, 5(1), 23–32.
- Yoeti,Oka A.1993.Pengantar ilmu Pariwisata.Bandung : Angkasa Any Noor.2013.Manajemen Event.
- Yusuf Adam Hilman.(2019).Ponorogo is Wonderfull (Perkembangan Pariwisata di Kabupaten Ponorogo dalam Prespektif Kewilayahan).In *Penerbitan & Percetakan Calina Media*.