

## MODEL PERILAKU KOMUNIKASI KOMUNITAS HONG DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN DAN MAINAN TRADISIONAL SUNDA

Santi Susanti<sup>1</sup>, Yuni Nurtania<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran,

<sup>2</sup>Program Pascasarjana Fikom Unpad

Email : <sup>1</sup>santisusanti@gmail.com, <sup>2</sup>yuninurtania82@gmail.com

### ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku dalam memainkan suatu permainan. Perkembangan teknologi dan berkembangnya kebutuhan manusia telah menggantikan permainan tradisional dengan permainan modern. Di saat permainan modern berkembang pesat, permainan tradisional menjadi kian tersisih, tertinggal bahkan terlupakan. Komunitas Hong sebagai pusat kajian mainan rakyat yang didirikan pada tahun 2003, berupaya melestarikan mainan dan permainan rakyat sebagai salah satu identitas bangsa. Untuk menjaga eksistensinya dalam melestarikan dan mengembangkan mainan serta permainan rakyat Sunda, Komunitas Hong melakukan upaya-upaya kerjasama dengan pihak-pihak yang mendukung keberlangsungan komunitasnya, baik dari kalangan internal maupun dari lingkungan eksternal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan dan mainan tradisional Sunda. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi dan studi dokumentasi dan literatur. Hasil penelitian menunjukkan, perilaku komunikasi Komunitas Hong disesuaikan dengan khalayak sasaran yang dituju, yang terdiri dari masyarakat/publik, pemerintah, sesama anggota komunitas Hong, mitra kerja dan sponsor penyandang dana. Komunikasi dilakukan melalui beragam kegiatan, antara lain *workshop*, festival, kemitraan dan publikasi. Kesimpulan penelitian ini adalah, perilaku komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Hong, merupakan bagian dari upaya melestarikan permainan dan mainan tradisional masyarakat Sunda. Pesan yang dirancang sedemikian rupa dengan penyaluran melalui berbagai media, merupakan langkah strategis untuk mengenalkan mainan dan permainan tradisional masyarakat Sunda agar dikenal luas oleh masyarakat sehingga upaya melestarikan mainan dan permainan tradisional Sunda dapat berlangsung berkesinambungan.

**Kata kunci:** Perilaku komunikasi, komunitas Hong, pelestarian budaya, mainan dan permainan tradisional, masyarakat Sunda

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan selalu membawa konsekuensi pada perubahan. Dahulu, sebelum pembangunan berkembang pesat dan teknologi internet belum masuk, mainan dan permainan tradisional dapat dengan mudah ditemui, karena masih banyak anak-anak yang memainkannya di lahan-lahan yang tersedia. Mereka belum mengenal permainan berbasis teknologi

yang dapat dimainkan sendiri. Namun, setelah lahan-lahan permainan tergantikan oleh bangunan-bangunan yang berdiri di lahan yang digunakan untuk bermain, anak-anak tidak lagi memiliki lahan untuk bermain. Ditambah dengan masuknya beragam permainan berbasis teknologi dan internet yang mudah diperoleh, menggeser permainan dan mainan tradisional menjadi sesuatu yang langka. Tidak mudah kita

menemukan anak-anak yang riang gembira, penuh canda tawa, memainkan permainan tradisional. Perkembangan teknologi dan berkembangnya kebutuhan manusia telah menggantikan itu semua. Permainan tradisional kini digantikan permainan modern yang hanya membutuhkan satu hingga dua orang untuk dapat memainkannya.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan leluhur yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku dalam memainkan suatu permainan. Permainan tradisional yang diciptakan leluhur, diyakini dikembangkan tidak hanya untuk kesenangan semata, melainkan melalui suatu pertimbangan tertentu dengan harapan agar nilai-nilai yang ditanamkan pada setiap permainan tersebut dapat diketahui, disikapi dan diimplementasikan oleh anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa paksaan. Pendekatan proses pembelajaran melalui permainan yang dikembangkan oleh leluhur, merupakan pendekatan yang banyak diadopsi dalam sistem pembelajaran modern.

Rendahnya animo anak-anak untuk menekuni permainan tradisional tidak hanya disebabkan oleh derasnya arus mainan dan permainan modern, juga karena tidak adanya wahana yang memungkinkan bagi anak-anak untuk mengenal lebih jauh ragam mainan dan permainan tradisional tersebut. Di saat permainan modern berkembang pesat, permainan tradisional menjadi kian tersisih, tertinggal bahkan terlupakan.

Secara umum, permainan tradisional mengandung makna untuk mempererat tali persaudaraan. Dengan bermain bersama, anak-anak dilatih untuk bisa saling menghargai meskipun memiliki watak berbeda-beda. Melalui permainan, anak-anak sejak dini dikenalkan dan ditanamkan sikap untuk belajar bekerja keras dan disiplin serta sungguh-sungguh agar dapat mencapai apa yang dicita-citakan. Demikian

pula dalam pergaulan hendaknya setiap individu selalu berbudi luhur, setia kawan dan jujur.

Berbagai jenis permainan tradisional itu sebagai sesuatu yang memberikan efek positif dan konstruktif bagi anak-anak. Dharmamulya (1997) menyebutkan bahwa:

“Permainan anak tradisional mengandung beberapa nilai unsur budaya yang antara lain unsur senang bagi anak yang memainkannya dan rasa senang ini dapat mewujudkan suatu fase kesempatan baik menuju kemajuan”.

Permainan tradisional, lebih mendidik anak-anak untuk saling berinteraksi satu sama lainnya. Permainan tradisional lebih mengutamakan kelompok dan kebersamaan, sederhana, memiliki nilai-nilai perilaku filosofi. Di samping itu, permainan tradisional erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Tak sekadar memberi perasaan senang, fungsi kognitif psikomotorik dan sosial. Ada aspek emosional yang dikedepankan seperti meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi dan keterampilan sosial. Lebih penting lagi dapat menggali aspek-aspek kompetensi sosial yang meliputi problem solving, pengendalian diri, empati dan kerja sama. Misalnya pada permainan gobag sodor, sepak tekong dan gembatan. Bersama teman sekelompoknya, anak belajar bagaimana mengatur strategi agar kelompoknya tidak curang. Mereka juga mencari pemecahan masalah ketika kelompok mereka berada pada posisi yang kalah.

Permainan tradisional diciptakan untuk melatih psikomotorik, pedagogis dan psikologis. Sementara itu, permainan modern memiliki tipologi individualistis, egois dan tidak menempatkan nilai makna hidup, mengakibatkan anak-anak untuk selalu berpikir secara instan tanpa mengetahui bagaimana prosesnya. Hal ini akan membawa pengaruh sangat besar bagi daya pikir, karakter maupun sikap dan sifat seorang anak. Permainan modern mungkin dapat membuat cerdas,

juga banyak menciptakan emosional anak meningkat dan bersifat individualistik.

Berbeda dengan permainan anak tradisional, anak-anak dituntut kreatif sejak dalam proses pembuatannya yang harus berbaaur dengan alam karena bahan diperoleh dari lingkungan sekitar. Demikian pula dalam memainkannya. Selain dituntut kreatif, juga harus memiliki strategi, kekuatan, kebersamaan, kejujuran dan lainnya, yang berasal dari nilai-nilai kearifan lokal serta nilai-nilai tradisi.

Perbedaan besar antara permainan masa kini dan mainan tradisional tak cuma melatih otak, permainan tradisional juga melatih "rasa". Hal itulah yang tidak ada dalam permainan modern. Permainan sekarang banyak yang dibuat untuk melatih kreatifitas, tetapi banyak hal yang ada dalam diri manusia justru ditinggalkan.

Sejatinya, permainan tradisi atau dikenal dengan permainan rakyat merupakan suatu kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur, juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial sehingga permainan anak tradisional tidak bisa dipandang hanya sebagai salah satu bentuk permainan semata, namun penuh nilai filosofis dan kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Permainan tradisi juga merupakan salah satu bentuk ketahanan budaya, sebagai benteng ketahanan budaya, permainan anak (tradisional) masih cukup diminati, terutama oleh kelompok-kelompok orang yang masih ingin mengenang masa lalunya.

Upaya pelestarian harus dilakukan terhadap permainan tersebut, sebab permainan ini sarat akan nilai-nilai filosofi yang mengajarkan arti hidup yang dapat mentransformasikan unsur-unsur nilai seperti kesenangan, kebebasan, pertemanan, demokrasi, kepemimpinan, kaderisasi, solidaritas, olah pikir, keberanian, dan lain-lain.

Masa lalu, sekarang dan masa depan merupakan suatu proses yang berkesinambungan sehingga cara yang paling tepat untuk mencapai masa depan yang lebih baik adalah melalui transformasi

budaya yaitu perubahan dalam hal konsep, bentuk, fungsi dan sifat budaya untuk menyesuaikan dengan konstelasi dunia, tanpa mengubah inti nilai-nilai budaya Indonesia sendiri (Mardimin, 1994: 15)

Komunitas Hong merupakan pusat kajian mainan rakyat yang didirikan pada tahun 2003. Komunitas ini melakukan penelitian mainan dan permainan rakyat sejak 1996 dan bertekad melestarikan mainan dan permainan rakyat sebagai salah satu identitas bangsa. Tak hanya menjadi tempat berkumpul, komunitas ini juga menjadi wadah pencinta, peneliti dan produsen mainan anak. Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan, sedangkan anggota dewasa sebagai narasumber dan pembuat mainan. Hong adalah kata yang diteriakkan anak-anak Sunda saat bertemu teman. Hong juga berarti pertemuan dengan Yang Maha Kuasa.

Komunitas Hong terus menggali dan merekonstruksi mainan rakyat, khususnya Sunda, baik dari tradisi lisan maupun naskah-naskah kuno. Komunitas Hong berusaha mengenalkan mainan rakyat dengan tujuan menanamkan pola pendidikan masyarakat *buhun*, masyarakat yang memegang adat istiadat Parahyangan (Sunda) agar seorang anak mengenal diri, lingkungan dan Tuhannya.

Salah satu contohnya adalah permainan *dakon* atau *congklak*, dimaknai sebagai permainan yang mendidik anak agar rajin menabung dan bersikap ekonomis. Permainan ini menimbulkan hasrat anak untuk menemukan strategi mengumpulkan mata *dakon*, yang biasanya terbuat dari kulit kerang sebanyak mungkin dalam wadah tabungan. Hal ini pun menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki nilai pembelajaran bagi anak-anak, seperti nilai ekonomi hingga demokrasi.

Permainan *benteng-bentengan* dan *gobak sodor*, selain memiliki keceriaan yang tinggi, permainan ini juga membantu anak-berpikir strategis. Menolong temannya yang berada dalam cengkraman lawan bermainnya dan juga membantu timnya memenangi pertandingan, tentunya

membutuhkan kerja sama, kekompakan dan kecerdasan berpikir, tanpa mencederai aturan permainan yang telah disepakati bersama sanksi sosial siap diterapkan atas diri anak-anak yang berlaku tidak patut dalam permainan itu.

Komunitas Hong menggali potensi dan nilai-nilai dari permainan tradisional untuk diajarkan kepada anak-anak dalam konsep dan koridor kekinian. Komunitas mainan rakyat ini berusaha memperkenalkan mainan rakyat juga melakukan binaan budaya bermain anak melalui beberapa promosi dan terus melakukan sosialisasi dengan aktif mengadakan pelatihan (*workshop*), kerja sama dengan beberapa mitra seperti lembaga pendidikan dan instansi serupa turut serta dalam berbagai *event*. Selain itu, Komunitas Hong juga mengembangkan produk mainan rakyat sebagai hasil pengembangan mainan anak yang ada untuk kebutuhan dalam dunia pendidikan

Pelestarian permainan tradisional ini terus dikembangkan sedemikian rupa sehingga untuk melanggengkan dan menambah pengetahuan permainan tradisional juga memiliki manfaat untuk anak-anak di lingkungannya. Untuk mewujudkan hal tersebut, Komunitas Hong telah menerapkan berbagai kegiatan antara lain pembuatan *Kampung Kolecer*, tempat melatih mainan dan permainan rakyat yang ada di Kampung Bolang, Desa Cibuluh, Kecamatan Tanjungsiang, Kabupaten Subang. Juga mendirikan *Museum Mainan Rakyat* di Bandung yang menyimpan serta memamerkan koleksi beberapa perangkat mainan untuk mengangkat dan memperkenalkan mainan rakyat dan menyelenggarakan *Festival Kolecer*, yaitu festival mainan rakyat dengan berbagai upacara adat. Selain untuk melanggengkan permainan tradisional, museum dan festival juga bisa menjadi target kunjungan wisatawan.

Untuk menjaga eksistensinya dalam melestarikan dan mengembangkan mainan serta permainan rakyat Jawa Barat, Komunitas Hong tidak bisa berjalan

sendiri, melainkan harus melakukan upaya-upaya kerjasama dengan pihak-pihak yang mendukung keberlangsungan komunitasnya, baik dari kalangan internal maupun dari lingkungan eksternal. Jalinan komunikasi tersebut penting artinya bagi keberlangsungan kegiatan komunitas dalam rangka mempertahankan kelestarian budaya maupun memberikan pendidikan kepada anak-anak mengenai nilai-nilai positif dalam mainan dan permainan rakyat yang berlandaskan kearifan lokal masyarakat setempat.

## B. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang terkait unsur budaya tradisional telah banyak dilakukan. Sejumlah penelitian disampaikan dalam tulisan ini, sebagai pembanding juga pendukung dari penelitian yang dilakukan. Salah satunya penelitian Yupi Sundari mengenai *Strategi Komunikasi kelompok Sambasunda dalam mengembangkan musik tradisional Sunda* (2006). Hasilnya menyimpulkan bahwa strategi komunikasi kelompok Sambasunda dalam mengembangkan musik tradisional Sunda diklasifikasikan dalam strategi komunikasi, strategi pesan, strategi media pesan, strategi audiens dan strategi budaya. Penelitian ini cukup relevan, karena membahas tentang komunikasi dalam kelompok masyarakat Sunda. Esensi yang didapat dari hasil penelitian ini adalah komunikasi antarbudaya dimaksudkan agar tercipta kesepahaman budaya yang harmonis.

Penelitian selanjutnya terkait dengan mainan dan permainan tradisional masyarakat Sunda. Penelitian yang dilakukan Mohamad Zaini Alif mengenai *Perubahan dan pengembangan bentuk, fungsi dan material mainan dalam permainan anak di masyarakat Sunda* (2006), menghasilkan deskripsi dan dokumentasi mengenai bentuk, fungsi dan material dari berbagai jenis mainan yang ada di masyarakat Sunda serta perubahan bentuk, material yang digunakan, cara bermain dan perkembangannya di masa kini. Penelitian ini dilakukan secara

langsung di masyarakat adat Banten Kidul Cipta Gelar dan Kampung Naga yang termasuk *Sunda ti Pakidulan* (Sunda wilayah Selatan). Penelitian ini cukup relevan karena membahas tentang jenis-jenis mainan dan permainan masyarakat budaya Sunda, esensi yang didapat dari hasil penelitian ini adalah peneliti mendapatkan data dan informasi tentang jenis, bentuk dan cara bermain serta jenis-jenis mainan dan permainan anak Jawa Barat.

Penelitian Arman Yonathan yang berjudul "*Perancangan Buku "Ulin, Yu!!"*" sebagai upaya pelestarian Permainan Rakyat Jawa Barat" (2009) membahas tentang pelestarian permainan rakyat daerah Jawa Barat melalui penggunaan media fotografi sebagai media dokumentasi untuk menciptakan visual dari permainan tradisional tersebut. Penelitian ini menghasilkan Perancangan buku "*Ulin Yu!!*" yang memperkenalkan permainan rakyat yang menggunakan alat dan permainan rakyat yang dimainkan secara massal, yang berisikan visual-visual yang berasal dari fotografi dan desain grafis dan memuat ketentuan-ketentuan permainan serta nilai filosofis yang terkandung di dalam permainan tersebut. Perancangan buku dilakukan untuk menginformasikan tentang nilai-nilai dan manfaat-manfaat yang dimiliki oleh permainan rakyat, supaya dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan kebudayaan asal, supaya permainan rakyat daerah Jawa Barat tidak hilang begitu saja. Penelitian ini cukup relevan karena membahas keberadaan Komunitas Hong serta jenis-jenis mainan dan permainan masyarakat budaya Sunda yang dipelajari dalam Komunitas Hong.

### C. KERANGKA KONSEPTUAL

Untuk memperjelas pemahaman mengenai penelitian ini, maka disampaikan penjelasan sejumlah konsep yang terdapat dalam tulisan ini. Konsep tersebut antara lain, perilaku komunikasi, mainan, permainan, dan permainan rakyat.

### Perilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi terdiri dari dua kata, yaitu perilaku dan komunikasi. Perilaku merupakan semua tindakan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar" (Notoatmodjo, 2003). Menurut Robbins S.P. (1993), perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan. Dengan perkataan lain, perilaku kita pada umumnya dimotivasi oleh suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan spesifik tersebut tidak selalu diketahui secara sadar oleh individu bersangkutan. Rogers dan Shoemaker (1986) menyatakan bahwa perilaku merupakan suatu tindakan nyata yang dapat dilihat atau diamati. Perilaku tersebut terjadi akibat adanya proses penyampaian pengetahuan suatu stimuli sampai pada penentuan sikap untuk bertindak atau tidak bertindak dan hal ini dapat dilihat dengan menggunakan panca indera.

Sementara itu, komunikasi menurut Pamela Angell (2006: 4) adalah "pertukaran makna pesan dalam individu (*within people*) dan diantara orang (*between people*)". Dari definisi ini terlihat jelas bahwa Pamela Angell membagi komunikasi dalam dua bentuk, yaitu komunikasi intrapersonal dan interpersonal.

Harold Laswell (1948) mengungkapkan bahwacarayangbaikuntukmenggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut *Who says What, in Which channel, to Whom, with What effect?* Berdasarkan pengertian yang diungkapkan Laswell, dapat dikatakan bahwa ada lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu:

1. Sumber (*source*) sering juga disebut pengirim (*sender*), yaitu pihak yang berinisiatif atau yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi.
2. Pesan (*message*), yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal maupun nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber tadi.
3. Saluran atau media, yaitu alat atau



wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima

4. Penerima (*receiver*) yaitu orang yang menerima pesan dari sumber
5. Efek yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut (Mulyana, 2006: 71)

Menurut Mulyana (2001: 49) komunikasi adalah "Proses penciptaan makna antara dua orang atau lebih lewat penggunaan simbol atau tanda-tanda. Dalam komunikasi transendental, partisipannya adalah manusia dengan Tuhan. Keberhasilan atau efektivitas komunikasi berbanding lurus dengan derajat kesamaan atau kesesuaian makna yang tercipta relatif sama atau bila hasil komunikasinya relatif sesuai dengan yang diinginkan partisipan..."

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perilaku komunikasi dapat diartikan sebagai tindakan atau kegiatan dalam melakukan proses komunikasi seperti mencari, menerima atau menyebarkan informasi. Dalam perkataan lain, perilaku komunikasi merupakan aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang, yang dilandasi oleh suatu motivasi untuk mencapai tujuan tertentu.

Tipton dan Donohew (1973) menyebutkan, perilaku komunikasi seseorang dapat dilihat dari penerapan strategi ketika mencari, mengumpulkan dan memilih informasi. Biasanya tindakan atas perilaku komunikasi dilihat dari cara menetapkan strategi yang akan digunakan manakala mereka mendapatkan informasi dari lingkungan

Dikaitkan dengan penelitian ini, maka, perilaku komunikasi Komunitas Hong merupakan aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Hong dengan tujuan melestarikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat. Menurut Rogers (1983), pengubah perilaku komunikasi antara lain keterbukaan terhadap saluran komunikasi interpersonal, keterbukaan terhadap media massa dan partisipasi sosial, keterhubungan dengan sistem sosial dan mencari informasi tentang inovasi.

## **Bahasa Verbal dan Nonverbal**

Bahasa verbal dan nonverbal dalam sistem sosial, terutama untuk saling berbagi pengalaman di antara anggotanya, merupakan aspek yang strategis. Oleh karena itu, Porter, Samovar dan Cain (1985: 134) menyebutkan bahwa

"Any verbal or nonverbal language uses symbols that stand for or represent various concrete and abstract parts of our individual realities. These symbols in turn are governed by rules that tell us how to use them in order to best represent our experiences"

Melalui komunikasi secara verbal, walaupun tidak bisa dipilah dari pesan nonverbal, peserta komunikasi dapat berbagi pengalaman dan membangun pengalamannya tanpa harus mengajak lawan komunikasinya terlibat langsung dengan pengalaman yang dimilikinya. Selanjutnya, melalui kata-kata verbal, seseorang dapat pula memengaruhi orang lain, bertukar pikiran, mencari informasi, mengemukakan sudut pandangan pendapatnya dan berbagi rasa. Di sinilah kekuatan bahasa teruji dalam sebuah komunikasi.

Lambang-lambang nonverbal juga memiliki makna spesifik. Anggukan kepala, kerlingan mata, kepalan tangan dan mimik muka menyajikan makna yang spesifik dan diterima oleh semua pihak sebagai suatu pesan dengan makna tertentu.

Pesan nonverbal memiliki kemampuan seefektif pesan verbal, mempertegas pesan verbal, berlawanan atau mengingkari pesan verbal, atau mewakili pesan verbal itu sendiri. Sebagian besar ahli komunikasi menyebutkan bahwa pesan nonverbal memiliki pengaruh lebih besar daripada pesan verbal.

## **Komunitas**

Komunitas adalah suatu kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan yang sama. Komunitas adalah sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu dan mereka

berbagi makna dan sikap. Umumnya memiliki ketertarikan yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti kesamaan. Kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak" (wikipedia).

Tanpa komunikasi tidak akan ada komunitas. Komunitas bergantung pada pengalaman dan emosi bersama, dalam hal ini komunikasi berperan dan menjelaskan kebersamaan itu. Oleh karena itu, komunitas juga terbagi atas bentuk-bentuk komunikasi yang berkaitan dengan seni, agama dan bahasa. Masing-masing bentuk tersebut mengandung dan menyampaikan gagasan, sikap, perspektif dan pandangan yang mengakar kuat dalam sejarah komunitas tersebut. (Mulyana, 2007: 46).

Sebagai anggota komunitas tentunya akan lebih mendahulukan kepentingan bersama daripada kepentingan individu. Individu memiliki hak dan kewajiban sebagai anggota komunitas atau dengan kata lain, dalam setiap hak terkandung kewajiban (*rights come with responsibilities*). Sedemikian tingginya rasa kepemilikan komunitas sehingga sesama anggota komunitas terdapat satu perasaan yang disebut *community sentiment*, yang memiliki tiga ciri penting yaitu 1) seperasaan, sehingga orang yang tergabung di dalamnya menyebut dirinya "kelompok kami"; 2) sepenanggungan, dimana setiap individu sadar akan peranannya dalam kelompok dan keadaan masyarakat sendiri memungkinkan peranannya dalam kelompok dijalankan. 3) saling memerlukan, individu yang tergabung dalam suatu komunitas merasa dirinya tergantung pada komunitasnya. (Sitepu, 2004: 10)

Para anggota dalam kelompok komunitas akan berinteraksi satu sama lain. Interaksi sosial yang terjadi pada kelompok tidak berbeda dengan interaksi sosial yang terjadi di dalam sistem sosial.

Interaksi sosial tersebut dapat membawa akibat menyatukan atau memecah belah keuntungan kelompok. Di dalam kehidupan kelompok, aspek komunikasi antarpribadi memiliki peranan yang dominan. Komunikasi dikatakan efektif apabila anggota mampu memberikan informasi kepada kelompok mengenai suatu program secara efektif atau mengurangi kesimpangsiuran informasi.

Efektifitas kelompok dapat dilihat dari aspek produktivitas, moral dan kepuasan pada anggotanya. Produktivitas kelompok dapat dilihat dari keberhasilan mencapai tujuan kelompok. Moral dapat diamati dari semangat dan sikap para anggotanya. Kepuasan anggota kelompok dapat dilihat dari keberhasilan anggotanya dalam mencapai tujuan

### Mainan

Mainan adalah sesuatu yang digunakan dalam permainan oleh anak-anak, orang dewasa ataupun binatang. Berbagai jenis benda dihasilkan untuk digunakan sebagai mainan, akan tetapi, barang yang diproduksi untuk tujuan lain dapat pula digunakan sebagai mainan. Misalnya, seorang anak dapat mengambil suatu alat rumah tangga dan 'menerbangkannya' keliling rumah, membayangkan bahwa benda tersebut adalah sebuah pesawat terbang. Jenis barang lain yang dipasarkan sebagai mainan, ditujukan terutama sebagai barang-barang koleksi dan barang-barang dari jenis ini tidak umum untuk dimainkan. Berbagai jenis mainan telah diciptakan oleh manusia dari tahun ke tahun, bahkan setiap generasi memiliki jenis/ tipe mainan masing-masing.

### Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki batasan-batasan di dalam ruang, waktu dan tempat tertentu yang berlangsung tertib, menurut aturan-aturan yang telah dianut dan diterima secara sukarela oleh para pelaku permainan tersebut. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang selalu disertai perasaan riang, gembira, semangat dan kebebasan dari ketegangan. Bermain

selalu dikatakan sebagai kegiatan inklusif dan inheren, yang artinya bermain selalu muncul atas motivasi dari dalam diri dan tak perlu diajarkan lagi. (<http://www.sabda.org/publikasi/e-binaanak/print/edisi=179>)

Bagi anak-anak, bermain adalah sebuah hak asasi sekaligus kata kerja yang bernilai luhur. Sayangnya dalam dunia orang dewasa, bermain justru sering berkootasi minor. Bermain bisa berarti melakukan sesuatu yang tidak produktif, terlalu memanjakan diri, tidak bertanggungjawab, mementingkan diri sendiri atau bahkan cuci tangan dari risiko yang seharusnya ditanggung.

Bagi anak-anak, sesungguhnya bermain dengan anak lain adalah belajar beraktivitas sosial. Dalam bermain, seorang anak belajar mensyukuri kebersamaan, menoleransi perbedaan, mengelola konflik secara sehat, hingga belajar menertawakan kelemahan diri sendiri. Karenanya bermain adalah juga suatu proses mencari sahabat yang sebenarnya yang dapat bersama dalam tawa dan duka, menerima kalah tanpa mendendam, membagi kemenangan dan keberutungan, hingga dapat tahan bertengkar dengan jujur, dan kalau mungkin, mengakhiri marah dan air mata dengan pengertian yang lebih mendalam.

Fungsi permainan menurut pandangan psikologi antara lain:

1. Meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan di dalam hidup mereka, meningkatkan perkembangan bagian kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang akan mereka laksanakan dalam hidup masa depannya.
2. Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan konflik. Karena tekanan-

tekanan terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Terapi permainan (*Play Therapy*) "Memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya. Anak-anak dapat merasa tidak terancam dan lebih leluasan mengemukakan perasaan-perasaan mereka yang sebenarnya dalam konteks permainan". Freyd dan Erikson.

3. Daniel Berlyne (1960) menjelaskan permainan sebagai sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan, karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau tidak biasa. Permainan ialah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru baru secara aman- sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Permainan mendorong perilaku kejahatan ini dengan menawarkan anak-anak kemungkinan-kemungkinan kebaruan, kompleksitas, ketidakpastian, kejutan dan keanehan.

### Permainan Rakyat

Permainan rakyat adalah bagian dari folklor yang disebarluaskan melalui tradisi lisan di antara masyarakat pemiliknya dan masyarakat daerah setempat. Permainan rakyat terbagi atas permainan untuk orang dewasa dan anak-anak, permainan berdasarkan jenis kelamin atau lapisan sosial para peserta serta permainan yang bersifat sekular atau skral. Berdasarkan sifatnya, ternilai dari tiga golongan, yaitu permainan untuk bermain (*play*), mendidik (*education*) dan bertanding (*game*). (Huizinga, 1990: 36-38)



## Metode

Untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan dan mainan rakyat Sunda, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2000: 3), pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan studi kasus menurut Mulyana (2006: 201) merupakan uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program atau suatu situasi sosial.

Studi kasus memiliki tujuan ganda. Di satu pihak, studi kasus berusaha memahami kelompok yang ditelaah, baik anggota dari kelompok tersebut, bentuk kegiatan, interaksi dan cara kelompok itu berhubungan dengan dunia di luar mereka. Di pihak lain, studi kasus juga berusaha mengembangkan pernyataan-pernyataan umum mengenai regularitas dalam struktur dan proses sosial (Mulyana, 2006: 202).

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul diorganisasikan dan dianalisis menggunakan tiga komponen analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1992: 19-20).

Subjek penelitian ini adalah Komunitas Hong, yaitu suatu komunitas yang secara intensif mengkaji mainan tradisional masyarakat Sunda, serta melestarikan beragam permainan rakyat Sunda. Komunitas ini didirikan sejak tahun 2003, yang pada waktu itu baru sebatas perkumpulan orang-orang dari berbagai kalangan yang peduli terhadap kelestarian permainan dan mainan anak Sunda. Komunitas Hong kini berkembang sebagai Pusat Kajian Mainan Rakyat Jawa Barat. Komunitas ini berusaha menggali dan merekonstruksi mainan rakyat, dari

tradisi lisan atau tulisan berupa naskah-naskah kuno dan merusakkan mengenalkan mainan rakyat dengan tujuan menenamkan suatu pola pendidikan masyarakat *buhun* agar seorang anak mengenal dirinya, lingkungannya dan Tuhannya.

Objek penelitian ini adalah perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam upayanya menyosialisasikan, mempromosikan dan melestarikan berbagai jenis permainan dan mainan anak rakyat Sunda.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Hong ini pertama kali didirikan di kampung Bolang, kampung ini dijadikan sebagai kampung wisata budaya. Di tempat ini wisatawan yang berasal dari berbagai daerah diajak menikmati berbagai atraksi yang melibatkan wisatawan untuk turut serta di dalamnya. Untuk mencapai tempatnya, wisatawan yang datang diajak berjalan melewati sawah dan bukit sebagai salah satu bagian dari paket wisata. Sampai di sana wisatawan beristirahat di saung-saung dan mulai berinteraksi dengan anak-anak dan anggota Komunitas Hong.

Dalam perjalanannya, Komunitas Hong menjadi ajang pusat kajian permainan rakyat Sunda yang mulai melakukan aktivitasnya di Dago Pakar Bandung. Aktivitas Komunitas Hong dengan menjadikan mainan dan permainan tradisional sebagai media untuk berkumpul, merupakan hal yang sangat positif. Mainan merupakan media pola asuh dan pembelajaran yang sangat efektif, mengingat mainan dan permainan rakyat dikemas dalam satu kesatuan, mulai proses membuat mainan hingga memainkannya.

### Perilaku Komunikasi Komunitas Hong

Untuk mengetahui perilaku komunitas Hong dalam melestarikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Hong untuk mengenalkan kembali mainan dan permainan tradisional serta nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya, agar lebih memasyarakat. Kegiatan yang diikuti biasanya merupakan kegiatan

yang juga dikaitkan dengan pelestarian lingkungan dan budaya, hal ini dikarenakan mainan dan permainan tradisi masyarakat selalu berkaitan dengan alam.

Adapun kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Hong, berdasarkan hasil penelitian, dibagi ke dalam empat kategori, yaitu workshop, festival, kemitraan dan publikasi. Keempat kegiatan tersebut diselenggarakan dalam rangka sosialisasi dan promosi mainan dan permainan rakyat Jawa Barat kepada masyarakat, dengan harapan minat terhadap mainan dan permainan rakyat Jawa Barat dapat lestari di bumi pertiwi ini. Acara demi

acara yang diikuti dilakukan secara bertahap dan setiap akhir acara dilakukan koordinasi dan evaluasi guna melakukan perbaikan (*improvement*) untuk diterapkan pada acara berikutnya. Pendekatan dilakukan secara terintegrasi dalam satu kesatuan paket mulai dari mengajari cara membuat hingga cara memainkan. Kemudian, jenis mainan dan permainan yang diperagakan disesuaikan dengan konteks tema acara yang diikuti.

Gambaran mengenai kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Hong dalam upaya melestarikan mainan dan permainan tradisional rakyat Jawa Barat di tampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kegiatan Komunikasi Komunitas Hong

Kategori Kegiatan Komunikasi	Bentuk Kegiatan yang Diikuti/ Dilakukan
Workshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sundanese &amp; Books Goes to Mall</li> <li>• <i>Workshop</i> Permainan dan Mainan Rakyat Tradisional di Taman Hutan Raya</li> </ul>
Festival	<ul style="list-style-type: none"> <li>• World Bamboo Festival</li> <li>• Festival <i>Kolecer</i></li> <li>• Spice Fest</li> <li>• Festival Braga</li> </ul>
Kemitraan	Kerja sama dengan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembaga pendidikan</li> <li>• Dinas Pariwisata, Kehutanan dll.</li> <li>• Lembaga Pembiayaan</li> </ul>
Publikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Hubungan dengan Media</li> </ul>

Berdasarkan hasil penelitian, perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat ditujukan pada dua pihak, yaitu internal dan eksternal.

#### a. Komunikasi internal

Komunikasi yang dilakukan di kalangan internal bertujuan untuk menggali kebersamaan dalam menjaga konsistensi komitmen pelestarian budaya Sunda melalui mainan dan permainan rakyat Jawa Barat. Komunikasi pada kalangan internal merupakan bentuk konsolidasi dan penguatan visi dan misi Komunitas Hong untuk menjaga kelestarian mainan dan permainan rakyat Jawa Barat.

Komunitas Hong terdiri dari anak-anak hingga dewasa. Dalam pengelolaan komunitas, untuk memudahkan komunikasi yang dilakukan, ada pembagian peran di antaranya anggotanya. Anak-anak berperan sebagai pelaku permainan, sedangkan orang dewasa berperan sebagai pembuat mainan, sekaligus sebagai pengelola komunitas dengan perannya masing-masing.

Perilaku komunikasi dan sistem nilai yang ditanamkan dalam berkomunikasi ke pihak internal berdasarkan hasil penelitian adalah gotong royong, kebersamaan, kemufakatan, mengingatkan, canda dan senda gurau, koordinasi, mengajarkan dan saling menghargai.

Dalam menjalankan aktivitasnya, untuk memudahkan koordinasi di antara para pengelola komunitas, maka, dipilih beberapa orang yang berperan penting dalam mengelola jalannya komunitas Hong, meski tidak ada struktur organisasi yang resmi.

Mohammad Zaini Alif sebagai pendiri Komunitas Hong, berperan sebagai pengambil keputusan dan sebagai jurubicara dalam berhubungan dengan pihak luar, misalnya dalam penyelenggaraan *event*, komunikasi dengan media serta dengan pemerintah. Sementara sebagai pelaksana di lapangan adalah Djunardi atau Abah Adjun yang berperan sebagai koordinator lapangan untuk setiap kegiatan, mempersiapkan dan memonitoring setiap kegiatan baik itu kegiatan eksternal maupun kegiatan internal.

Untuk kegiatan marketing dilaksanakan oleh lis yang biasa dipanggil Teh lis atau ambu oleh para anggota Komunitas Hong. Setiap tawaran yang masuk dari pihak penyelenggara kegiatan akan melalui bagian marketing untuk disampaikan kepada Kang Zaini sebagai pengambil keputusan. Bagian marketing juga berfungsi untuk mengkoordinir hasil karya setiap anggota yang akan dipamerkan dalam suatu kegiatan, beberapa hasil karya ini tidak hanya dipamerkan tetapi juga dijual.

Di bagian kesenian ada Miftah atau biasa disebut Pak Ustadz, memiliki tanggung jawab untuk mengkoordinir para anggota Komunitas Hong pada bagian kesenian atau perkusi, setelah mendapatkan instruksi dari Abah Adjun ataupun Kang Zaini. Sebagai koordinator di bagian kesenian, Ustadz Miftah mempersiapkan anggota Komunitas Hong untuk mulai berlatih. Begitupun pada saat kegiatan, Ustadz Miftah bertanggung jawab pada saat sesi kesenian.

Dibagian kerajinan ini yang bertanggung jawab adalah Riki. Anak-anak perempuan di Komunitas Hong diajari menari tarian tradisional. Yang mengkoordinir anak-anak di bidang tari ini adalah Mia.

Pembagian tugas di antara anggota Komunitas Hong ditentukan berdasarkan

kemampuan dari setiap individu, seperti yang diungkapkan Abah Adjun:

"Kriterianya melihat kemampuan dari setiap individu, *nah* kemampuan individu itu agar tidak berbenturan dengan yang lain kemudian bisa menjalankan fungsinya masing-masing makanya dipilih orang-orang yang sesuai dengan karakternya, dengan kapasitasnya. Mereka dibantu lagi dengan orang-orang dibawahnya. Untuk keseluruhan di lapangan adalah saya, *nah* di bawah saya ada pak Ustadz (seksi kesenian) Teh Mia (Tari), Riki (kerajinan), Teh lis (marketing). Jadi semuanya sebelum melaksanakan *event*, apa yang harus dilaksanakan, saya mendapat perintah dari Kang Zaini, saya sampaikan ke bawah semuanya baru dilaksanakan oleh semua, dalam pelaksanaan saya memonitor semua."

Karena Komunitas Hong ini mayoritas beranggotakan orang-orang yang berlatar belakang budaya Sunda maka di komunitas Hong ini sehari-hari mereka menggunakan bahasa Sunda yang sesekali diselingi dengan penggunaan bahasa Indonesia. Hal inipun dapat dilihat dari kebiasaan mereka memanggil orang-orang yang usianya di atas mereka dengan sebutan, Abah, Ambu, Kang, dan Teteh. Tapi adakalanya mereka memanggil ibu, bapak atau kaka kepada tamu yang datang berkunjung.

Di Komunitas Hong yang anggotanya mayoritas adalah anak-anak terdapat pembagian anak-anak berdasarkan usia, yaitu:

- Kelompok anak yang berusia 5 (lima) tahun hingga 9 (sembilan) tahun atau kisaran kelas 3 SD.
- Kelompok anak 10 (sepuluh) tahun hingga 15 (lima belas) tahun dan
- Kelompok anak 16 (enam belas) tahun hingga dewasa.

Pembagian ini berfungsi untuk membentuk kelompok bermain untuk memainkan *kaulinan barudak*, kelompok tarian dan kelompok kesenian.

Anak usia 5 (lima) tahun hingga 9 (sembilan) tahun biasanya diberi kebebasan

untuk bermain tanpa harus mengerti arti dari permainan atau mainan yang mereka mainkan. Yang biasanya diajarkan mengenai nilai filosofis dalam mainan ataupun permainan biasanya adalah anak-anak usia 10 (sepuluh) tahun hingga dewasa. Karena anak-anak tersebut banyak yang telah mengenal permainan modern sehingga mereka diajak berpikir mengenai perbedaan antara permainan tradisional dan permainan modern tersebut. Selaras dengan yang diungkapkan oleh Abah Adjun :

“Untuk mereka dikasih kebebasan untuk bermain, tidak dibebani dengan pemikiran-pemikiran untuk memikirkan filosofi itu, silahkan bermain sepuas mungkin, seenak mungkin, segembira mungkin. Tapi nanti lambat laun mereka bisa merasakan bahwa permainan itu berarti untuk mereka. Yang diajarkan biasanya ke anak kelas 4 SD ke atas mulai bisa berpikir, nah mereka sudah mengenal juga permainan modern, jadi bisa memisahkan permainan modern dengan tradisional itu apa bedanya, kemudian maknanya apa, nah mereka sudah mulai bisa menangkap. Mereka dikasih tahu dulu, setelah dikasih pelajaran mereka mau memainkan atau tidak itu terserah mereka sendiri. Waktu untuk menerangkan pada mereka adalah sebelum permainan dimulai atau pas waktu luang ngobrol, berkumpul. Untuk komunitas Hong sendiri, waktu kosong diisi dengan *ngobrol* baik itu masalah permainan, masalah umum lainnya, ada keluhan atau ada unek-unek itu bisa saling tukar pendapat. Ada *ngobrolnya*, ada *hereuynya*, justru dengan cara demikian akan lebih gampang diserap. Santai, sambil *ngopi*, jadinya lebih fresh n mudah dicerna.”

Untuk menanamkan kebersamaan, anak-anak anggota Komunitas Hong diajak berkumpul di sore hari, untuk sekadara bermain dan mengobrol dengan teman-temannya ataupun dengan anggota Komunitas Hong lain yang lebih dewasa. Tapi ada hari-hari tertentu dimana mereka

mendapatkan latihan menari, kesenian dan mendapatkan materi mengenai mainan dan permainan. Pada saat berlatih biasanya mereka mengenakan pakaian bebas, bukan seragam yang biasanya dikenakan oleh Komunitas Hong saat gladi resik sebelum mengisi suatu kegiatan besar atau pada saat melaksanakan ataupun mengisi suatu kegiatan.

Khusus untuk hari Sabtu, anak-anak biasanya mengaji bersama dan mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh Pak Ustadz. Di dalam Komunitas Hong diajarkan mengenai norma pergaulan, anak-anak di Komunitas Hong ini biasanya apabila akan berpamitan, mereka akan berpamitan sembari mencium tangan orang yang lebih tua usianya. Anak-anakpun dibiasakan untuk meminta izin kepada orang tuanya ketika akan keluar rumah atau ikut serta dalam setiap kegiatan yang diadakan oleh Komunitas Hong.

#### **b. Komunikasi Eksternal**

Komunikasi dengan pihak-pihak di luar komunitas Hong merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya dengan komunikasi internal, karena melalui komunikasi dengan pihak eksternal inilah, maka upaya pelestarian mainan dan permainan rakyat Jawa Barat melalui kegiatan sosialiasi dan promosi dapat terlaksana. Adapun sasaran komunikasi Komunitas Hong dengan pihak luar, berdasarkan penelitian, dilakukan kepada empat pihak, yaitu masyarakat, pemerintah, mitra, dan pihak sponsor sebagai pemberi dana. Inti pesan komunikasi yang disampaikan kepada pihak luar adalah himbauan dan ajakan untuk ikut bermain dan melestarikan permainan dan mainan rakyat Jawa Barat.

Gambaran singkat mengenai tujuan komunikasi yang dilakukan Komunitas Hong kepada pihak eksternal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Tujuan berkomunikasi dengan pihak eksternal

No.	Khalayak	Tujuan Komunikasi
1	Publik	Meningkatkan animo masyarakat terhadap mainan dan permainan rakyat Sunda. Mendapatkan dukungan dari pemerintah berupa fasilitas yang diperlukan sebagai wahana untuk melestarikan budaya Sunda.
2	Pemerintah	Mendapatkan perlindungan hukum (regulasi) tentang mainan dan permainan rakyat agar menjadi bagian dari budaya Jawa Barat yang perlu dilestarikan.
3	Mitra	Ajakan sinergi dalam melestarikan mainan dan permainan rakyat Sunda.
4	Sponsor (Pendana)	<i>Rereongan</i> , mendapatkan dukungan partisipasi dan kontribusi pembiayaan untuk suksesnya acara.

Bentuk komunikasi kepada pihak eksternal dilakukan melalui kegiatan untuk membangun opini publik. Saluran yang digunakan antara lain workshop, festival dan publikasi, sebagai upaya membentuk *brand image* yang diinginkan. Sementara, saluran komunikasi yang paling banyak digunakan oleh Komunitas Hong adalah melalui tatap muka.

#### 1. Pesan Komunikasi

Pesan komunikasi yang disampaikan oleh Komunitas Hong kepada masyarakat dapat berupa pesan verbal maupun pesan non-verbal, pesan non-verbal ditunjukkan dalam bentuk komunikasi objek dan gerak dalam setiap penampilan komunitas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pada saat berperan serta dalam suatu kegiatan atau mengadakan suatu kegiatan, para anggota Komunitas Hong mengenakan kostum khusus. Untuk anggota laki-laki mereka mengenakan pakaian kampret berwarna hitam dan celana komprang berwarna hitam. Kemudian mereka pun mengenakan ikat kepala yang terbuat dari kain batik. Ikat kepala ini memiliki nilai filosofi tersendiri, yaitu agar bisa tetap fokus dalam setiap langkah kehidupan, sementara untuk anggota perempuan mereka mengenakan pakaian kampret berwarna hitam dan untuk padanannya mereka mengenakan kain kebaya batik yang dililitkan menyerupai rok. Dan anak-anak pun didandani wajahnya dan

untuk tatanan rambut diselipkan bunga imitasi.

Pesan dirancang sesuai dengan konteks dan konten informasi yang tercermin dalam perilaku pada saat berkomunikasi.

Komunitas Hong ini mengisi acara dalam bentuk festival, *workshop*, ataupun perayaan. Pada saat mengisi kegiatan, Komunitas Hong ini biasanya mengisi kegiatan tersebut dengan helaran, para anggota Komunitas Hong berkeliling mengitari area kegiatan dengan membentuk barisan. Anak-anak perempuan berada dalam barisan sambil melambaikan dedaunan menggunakan tangan kanannya, sementara tangan kiri mereka letakkan di pinggang (berkacak pinggang). Sementara anak laki-laki dan beberapa lelaki dewasa pun turut ikut bergabung dalam barisan sambil membawa beberapa alat musik seperti angklung dan celempung. Setelah itu seluruh anggota Komunitas Hong berjalan beriringan membentuk arak-arakan dimana anak perempuan melambaikan daun dan anggota laki-laki Komunitas Hong membunyikan alat musik yang dibawanya. Biasanya mereka berjalan sambil berteriak "*Heeeey ya !*".





Gambar 1. Kegiatan Komunitas Hong dalam Helaran

Sumber: Koleksi peneliti

Setelah selesai *helaran*, mereka biasanya berhenti di suatu tempat yang telah ditentukan, kemudian Komunitas Hong ini dibagi menjadi beberapa kelompok. Kelompok pertama terdiri dari laki-laki dewasa dan remaja sementara kelompok dua terdiri dari anak-anak perempuan dan laki-laki. Kelompok pertama bertugas memainkan alat musik atau sembari melantunkan lagu yang nantinya mengiringi kelompok dua yang bertugas mendemonstrasikan permainan anak seperti *perepet jengkol*, *oray-orayan*, terkadang ada beberapa anggota komunitas Hong, disela-sela mendemonstrasikan permainan, mereka mengajak audiens untuk turut serta mencoba melakukan permainan tersebut.

Untuk beberapa kegiatan, pada saat anggota Komunitas Hong sedang mendemonstrasikan permainan dan mainan anak tersebut diiringi dengan kelompok perkusi, Kang Zaini atau Abah Adjun biasanya memberikan pengarahan atau keterangan mengenai permainan dan mainan yang sedang didemonstrasikan. Selain itu anggota Komunitas Hong lainnya, ikut membantu para audiens saat mereka ingin mempraktekkan permainan dan cara membuat mainan.

Setelah selesai mendemonstrasikan mainan dan permainan anak, mereka kembali melakukan *helaran*. Jika mendapat stan untuk pameran, Komunitas Hong biasanya memamerkan hasil karya para anggota Komunitas Hong, selain memamerkan, mereka pun menjual hasil karya tersebut. Biasanya hasil kerajinan tersebut mereka susun di atas meja atau hanya disimpan begitu saja tanpa disusun.



Gambar 2. Koleksi mainan yang diperjual-belikan saat pameran

Sumber: Koleksi peneliti

Untuk setiap kegiatan, para koordinator bertanggungjawab terhadap bidangnya masing-masing. Seperti pada saat kegiatan *workshop*, koordinator kerajinan bertanggung jawab untuk mengajarkan cara pembuatan kerajinan baik itu kepada anggota Komunitas Hong (internal) maupun kepada audiens (eksternal). Dan pada beberapa kegiatan Komunitas Hong selain menampilkan *helaran* dan demo permainan dan mainan anak, kelompok tari permainan anakpun turut mementaskan tarian tradisional.

Berdasarkan hasil observasi, berikut beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh Komunitas Hong pada saat berinteraksi dengan khalayak sasaran komunikasi, yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perilaku Komunikasi Komunitas Hong dalam penyampaian pesan kepada khalayak sasaran

No.	Khalayak	Perilaku Komunikasi
1	Publik	<p>a. <b>Penuh canda ria dan senda gurau</b> dalam setiap pementasan atau kegiatan,</p> <p>b. <b>Menjelaskan dan mengajarkan</b> kepada audiens mengenai permainan dan mainan tradisional.</p> <p>c. <b>Tampil memukau</b> dalam setiap pementasan.</p> <p>d. <b>Mengenakan pakaian khas</b> berupa kampret dan kebaya.</p>
2	Pemerintah	<p>a. <b>Memohon izin dan fasilitasi</b> untuk pelestarian permainan dan mainan rakyat Sunda.</p> <p>b. <b>Dukungan kebijakan</b> dari pihak terkait agar tujuan pelestarian dapat tercapai, misalnya memasukkan pengetahuan tentang mainan dan permainan rakyat Jawa Barat ke dalam kurikulum muatan lokal pada pendidikan pra sekolah.</p>
3	Sesama anggota Komunitas Hong	<p>a. <b>Gotong royong</b> dalam menyiapkan keberlangsungan acara.</p> <p>b. <b>Kebersamaan</b> dengan tidak membeda-bedakan perlakuan di antara anggota.</p> <p>c. <b>Kemufakatan</b> dalam pengambilan keputusan melalui musyawarah agar tidak ada pihak yang keberatan dengan keputusan yang diambil.</p> <p>d. <b>Mengingatkan</b> untuk selalu melakukan hal yang baik.</p> <p>e. <b>Canda dan senda gurau</b> saat berkumpul.</p> <p>f. <b>Koordinasi dan kerjasama</b> antaranggota untuk mendapatkan keharmonisan dalam melaksanakan kegiatan dan mencapai tujuan komunitas.</p> <p>g. <b>Mengajarkan, melatih dan mencontoh</b> mengenai permainan dan mainan rakyat serta nilai filosofis yang terkandung di dalamnya.</p> <p>h. <b>Menghargai</b> sesama anggota komunitas dengan selalu memberikan komentar yang positif dan membangun</p>
4	Mitra kerja	<p>a. <b>Berbagi Informasi,</b></p> <p>b. <b>Menghargai.</b></p> <p>c. <b>Kerjasama</b> untuk melaksanakan atau mengikuti suatu kegiatan tertentu,</p> <p>d. <b>Nirlaba</b> dengan tidak mencari keuntungan materi dari kegiatan yang dilakukan, karena Komunitas Hong bertujuan sosial, kemasyarakatan dan lingkungan.</p>
5	Sponsor	<p>a. <b>Ajakan Rereongan,</b> yaitu mengumpulkan dana dengan cara patungan yang bersumber dari anggota komunitas maupun pihak sponsor dari luar komunitas.</p> <p>b. <b>Menjelaskan</b> kepada sponsor mengenai komunitas maupun kegiatan yang akan dilakukan dalam rangka mendapatkan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan.</p>

Inti pesan komunikasi yang disampaikan adalah himbauan dan ajakan untuk ikut bermain dan melestarikan permainan dan mainan rakyat Jawa Barat.

## 2. Media Sosialisasi

Selain melalui kegiatan, sosialisasi permainan dan mainan rakyat Jawa Barat dilakukan oleh Komunitas Hong melalui berbagai media informasi yang

tersedia. Sosialisasi melalui media tersebut, ada yang dilakukan sendiri, ada juga yang dilakukan melalui bantuan orang lain. Beberapa media yang dimanfaatkan sebagai saluran sosialisasi permainan dan mainan rakyat Jawa Barat yaitu internet, media massa dan banner.

Komunitas Hong memanfaatkan internet sebagai saluran sosialisasi mainan dan permainan rakyat yang mereka kembangkan. Sekitar tahun 2009, komunitas Hong pernah menggunakan blog *multiply* sebagai salah satu media komunikasi di internet. Di dalam situs *multiply*, ditampilkan informasi mengenai Komunitas Hong, Seiring ditutupnya blog *multiply*, maka aktifitas yang dilakukan oleh Komunitas Hong, kini disosialisasikan melalui media jejaring sosial *Facebook*, yang didalamnya memuat informasi mengenai Komunitas Hong, juga sebagai media silaturahmi dengan mereka yang pernah berkunjung ditampilkan di laman *Facebook* milik Komunitas Hong.



Gambar 3. Tampilan di facebook Komunitas Hong

Sumber: [www.facebook.com/pages/Komunitas-Hong/](http://www.facebook.com/pages/Komunitas-Hong/)

Media massa merupakan salah satu saluran komunikasi yang efektif dalam menyebarkan informasi. Dalam memanfaatkan media massa sebagai saluran komunikasi, Komunitas Hong tidak melakukannya sendiri, melainkan melalui bantuan pihak lain yaitu media elektronik seperti televisi dan radio serta media cetak. Media elektronik seperti televisi dan radio dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi mengenai keberadaan Komunitas Hong ini. Sosialisasi permainan dan mainan tradisional rakyat Jawa Barat melalui televisi dilakukan melalui liputan yang dilakukan oleh stasiun televisi. Beberapa stasiun televisi yang pernah meliput komunitas Hong diantaranya adalah Trans TV acara *Surat Sahabat*, *Laptop Si Unyil* di trans 7, PJTV, TPI, RCTI dan Liputan 6 SCTV.

Selain televisi, radio adalah media elektronik yang digunakan sebagai media komunikasi dan sarana untuk menyampaikan informasi. Melalui radio, Komunitas Hong menyuguhkan acara dalam bentuk talkshow. Beberapa radio yang pernah menyampaikan informasi mengenai Komunitas Hong adalah Radio Rama dan Radio Kosmo.

Selain media elektronik, media cetak pun menjadi salah satu media atau saluran untuk menyampaikan informasi mengenai Komunitas Hong. Beberapa media cetak yang pernah membuat pemberitaan tentang Komunitas Hong, diantaranya adalah *Kompas*, *Pikiran Rakyat*, *Suara Pembaruan*, *Bandung Ekspres*, *Metro Bandung (Tribun Jabar)* dan *Galura*.

Menurut Abah Adjun, orang-orang yang mengetahui keberadaan Komunitas Hong ini melalui internet, maupun media cetak dan elektronik biasanya datang dan mengundang Komunitas Hong untuk mengisi kegiatan yang mereka selenggarakan. Dengan demikian, Komunitas Hong, tidak pernah melakukan penawaran untuk mengisi kegiatan tertentu. Semua kegiatan yang dilakukan atas undangan pihak penyelenggara. Pihak yang mengundang tersebut biasanya adalah kenalan dari Kang Zaini, para penyelenggara

kegiatan-kegiatan yang bersifat budaya. Dan karena Komunitas ini bersifat non profit maka untuk biayanya disesuaikan dengan anggaran dari pihak penyelenggara.

Selain itu, Komunitas Hong ini mempergunakan *banner* sebagai media untuk menginformasikan keberadaan Komunitas ini. *Banner* biasanya dipasang ketika mengisi atau mengadakan sebuah acara, misalnya pada saat mengisi stan pameran ataupun kegiatan *workshop*. Dengan bentuk yang lebih besar dan menarik perhatian, membuat pengunjung dapat membaca keberadaan komunitas ini.



Gambar 4. *Banner* Komunitas Hong

Sumber: Koleksi peneliti

Untuk media sosialisasi mainan dan permainan rakyat ini, Komunitas Hong belum memiliki media khusus seperti VCD, leaflet ataupun brosur. Komunikasi yang dilakukan bersifat spontan saat di lokasi. Seperti yang diutarakan oleh Abah Adjun berikut ini:

“Brosur, leaflet atau VCD belum ada, cuman untuk komunikasi ataupun peralatan khusus di lapanganpun tidak ada, maka secara spontanitas saja langsung, misalnya ada yang bertanya main *engkle* itu gimana? Langsung saja dilapangan dipraktekkan, karena memang permainan rakyat itu begitu, tidak disiapkan, langsung saja di lapangan dipraktekkan.”

Sementara untuk membiayai keberlangsungan Komunitas Hong, biasanya sumber dananya sebagian besar

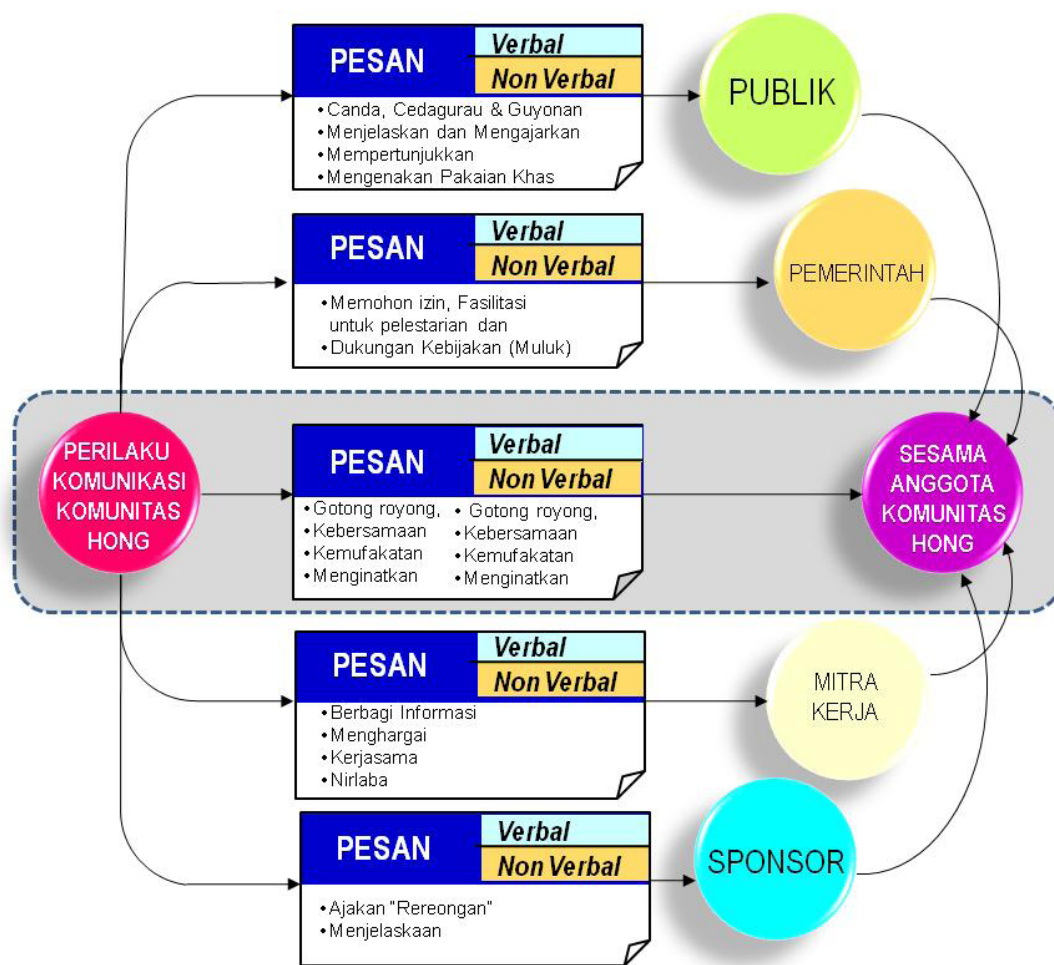
berasal dari dana pribadi. Seperti yang diutarakan oleh Abah Adjun :

“Selama ini untuk kelangsungan dari Komunitas Hong ini sebagian besar dari dana pribadi, dibantu dengan kalau misalnya ada event-event baru ada bantuan dari yang memanggil itu atau yang meminta hong untuk tampil baru bisa membantu jalannya Komunitas Hong ini. Tapi itu tidak berkesinambungan, tapi hanya pas acara, selesai acara tidak ada drop sumber dana khusus. Saat ini ada kerjasama dengan Tahura untuk menggali terus dan mengembangkan Komunitas Hong ada bantuan dana dari tahura, sebatas kemampuan kekurangan, tetap kekurangan dari dana pribadi.”

Perilaku komunikasi merupakan tindakan atau kegiatan dalam melakukan proses komunikasi seperti mencari, menerima atau menyebarkan informasi, berkaitan dengan konteks penyebaran informasi, sosialisasi serta promosi mainan dan permainan rakyat Sunda. Perilaku komunikasi sangat dipengaruhi oleh siapa yang menjadi komunikannya? Berdasarkan hasil identifikasi, perilaku komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Hong ditunjukkan pada lima (lima) kelompok besar komunikasi, yaitu : (1) Publik, (2) Pemerintah, (3) Sesama anggota Komunitas Hong, (4) Mitra kerja dan (5) Sponsor.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka, model perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 5. Model Perilaku Komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan dan mainan Rakyat Jawa Barat  
 Sumber: Rancangan Peneliti

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan perilaku komunikasi yang dilakukan terhadap komunikan merupakan satu kesatuan, yang pihak-pihak yang diajak berkomunikasi saling mengait dalam pelaksanaan sosialisasi tersebut nantinya. Komunitas Hong menjadi pelaku utama dalam melaksanakan sosialisasi untuk pelestarian mainan dan permainan tradisional rakyat Jawa Barat. Beragam perilaku komunikasi yang ditujukan oleh Komunitas Hong kepada pihak luar untuk mendukung aktivitas komunitas, akhirnya akan bermuara kembali kepada Komunitas Hong untuk merealisasikan dukungan dari komunikan yang ditujukan. Perilaku ini bagaikan lingkaran tak berujung sebagai suatu sistem yang saling terkait dalam mendukung upaya pelestarian mainan dan

permainan tradisional rakyat Jawa Barat yang dilakukan oleh Komunitas Hong.

### E. Kesimpulan

Keberadaan Komunitas Hong sebagai Pusat Kajian Mainan Rakyat tidak terlepas dari kecintaan pendiri komunitas tersebut, Mohamad Zaini Alif, akan mainan dan permainan tradisional, yang menurutnya memiliki nilai-nilai kearifan lokal dalam menanamkan pendidikan karakter bagi anak-anak. Komunitas Hong yang didirikan sejak 2003 tersebut merupakan perkembangan dari upaya Zaini yang melakukan penelitian tentang mainan dan permainan tradisional sejak 1996. Dengan terlembagakan, upaya pelestarian mainan dan permainan tradisional Indonesia,



khususnya Jawa Barat, lebih terorganisir dalam pelaksanaannya.

Perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam menyosialisasikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat yang dilakukan Zaini dan anggota Komunitas Hong yang terdiri dari anak-anak dan dewasa, selain untuk melestarikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat, juga menanamkan nilai-nilai positif pola pendidikan masyarakat *buhun* yang memegang adat istiadat Sunda agar seorang anak mengenal diri, lingkungan dan Tuhannya. Dalam menjaga keteraturan berjalannya Komunitas Hong sebagai suatu organisasi, maka, ada pembagian tanggung jawab dalam pengelolaannya di setiap bagian. Ada penanggung jawab di setiap bagian, yang dipilih berdasarkan kemampuannya. Terdapat lima kelompok besar komunikasi yang menjadi sasaran komunikasi yang dilakukan Komunitas Hong, yaitu publik/masyarakat, pemerintah, sesama anggota Komunitas Hong, mitra kerja dan sponsor. Beragam perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan mainan dan permainan rakyat Jawa Barat dilakukan sesuai dengan komunikasi yang dituju agar tujuan yang ingin dicapai sesuai harapan.

Perilaku komunikasi yang dilakukan Komunitas Hong ditujukan ke dalam dan ke luar komunitas. Perilaku komunikasi ke pihak internal yang ditujukan untuk menggalang kebersamaan dilakukan melalui perilaku dan sistem nilai yang terdiri dari gotong royong, kebersamaan,

kemufakatan, mengingatkan, canda & senda gurau, koordinasi, mengajarkan, saling menghargai. Sedangkan perilaku komunikasi ke pihak eksternal yang ditujukan untuk membangun opini publik, dilakukan melalui *workshop*, festival dan publikasi untuk membentuk *brand image* yang diinginkan. Adapun perilaku komunikasi yang ditujukan kepada pihak luar komunitas disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam berkomunikasi dengan komunikasi yang dituju.

Media yang digunakan untuk menyosialisasikan Komunitas Hong dan kegiatannya, terdiri dari internet, media massa dan *banner*. Melalui media-media tersebut, aktivitas promosi dan sosialisasi mainan dan permainan rakyat Jawa Barat dapat terus berlangsung, karena pihak-pihak yang mengetahui keberadaan Komunitas Hong menjadi bertambah luas dan undangan untuk mengisi berbagai kegiatan kebudayaan pun berdatangan dengan demikian upaya pelestarian mainan dan permainan tradisional masyarakat Sunda dapat berkelanjutan.

Hal yang dapat direkomendasikan dari penelitian ini adalah perlu adanya optimalisasi media internet untuk mengenalkan Komunitas Hong lebih luas. Media sosial yang tersedia belum dioptimalkan untuk mendukung sosialisasi Komunitas Hong, karena penggunaannya masih terbatas pada akun pribadi Zaini Alif, pendiri komunitas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Berlyne, Daniel E. (1960). *Conflict, Arousal dan Curiosity*. New York: McGraw Hill
- Donohew, L., L. Tipton. (1973). *A Conceptual Model Information Seeking, Avoiding dan Processing New Holder for Communication Research*. London: Sage Publication
- Jantra, Jurnal Sejarah dan Budaya, Vol. 1 No. 1, Juni 2006
- Johan Huizinga. 1990. *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Johanes, Mardimin. 1994. *Transforasi Budaya menuju Masyarakat Indonesia Modern*. Yogyakarta: Kanisius)

- Lasswell, Harold (1948). Bryson, L., Ed. *The Structure and Function of Communication in Society. The Communication of Ideas*. New York: Institute for Religious and Social Studies, 117.
- Miles, M. dan Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitaitaif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Penerjemah: Tjetjep Rohendi Ruhidi, Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Rosda.
- Notoatmodjo, Soekidjo, 2003. Konsep Perilaku dan Perilaku Kesehatan, dalam *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Pamela Angell (2006). *Business Communication: Creativity, Strategy, and Solution*. McGraw-Hill..
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial: Buku Sumber untuk Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Tiara Wacana.
- Sitepu, Anwar. 2004. *Pembangunan Komunitas Peduli Anak di Kampung Belakang*

**Penelitian:**

- Alif, Mohamad Zaini, "Perubahan dan Pengembangan Bentuk, Fungsi dan Material Mainan Dalam Permainan anak di Masyarakat Sunda", Tesis, Program Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung, ITB, Bandung, 2006.
- Yonathan, Arman "Perancangan Buku "Ulin Yu!!" sebagai upaya pelestarian Permainan Rakyat Jawa Barat", Skripsi, Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Maranatha, Bandung, 2009
- Yupi Sundari, "Strategi Komunikasi Kelompok Sambasunda dalam Mengembangkan Musik Tradisional Sunda", Tesis, Program Pasca Sarjana Magister Ilmu Komunikasi, UNPAD, Bandung, 2006
- [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
- <http://id.depsos.go.id>
- <http://www.sabda.org/publikasi/e-binaanak/print/edisi=179>
- Wawancara M. Zaini Alif, 17 Mei 2009
- Wawancara Mohammad Djunardi, 15 Mei 2009.