

Strategi Komunikasi Komunitas Hong melalui Pakarangan Ulin dalam Upaya Pelestarian Permainan Tradisional kepada Generasi Muda

Muhammad Imron Mahdi, Indri Rachmawati
 Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi
 Universitas Islam Bandung
 Bandung, Indonesia
 imronv48@gmail.com, indri.rachmawati@unisba.ac.id

Abstract—Hong Community is a community that is interested in national culture, especially traditional game culture. It is rare for a group of people to care about traditional games. The presence of the Hong Community since 2015 preserves the traditional game until now. Hong's form of preservation such as workshop activities, festival events, filling television programs, seminars and the main one in pakarangan ulin (pakarangan ulin). Pakarangan ulin becomes the home of the Hong Community in preserving, various audiences visited the ulin expert to find out more about traditional games. They want to invite people to play traditional games, especially the younger generation who have rarely played traditional games. In this study leads to the following research question: (1) Why is the Hong Community interested in preserving traditional games? (2) What is the Hong Community's educational communication efforts in the preservation of traditional games? (3) What is the Hong Community's communication strategy in the effort to preserve traditional games to the audience? (4) How to overcome the obstacles encountered by the Hong Community in the efforts to preserve traditional games?. Researchers use case study methods using qualitative approaches. Data collection techniques in the form of observations, in-depth interviews and literature studies. Data processing techniques in the form of data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study are: (1) The interest in preserving traditional games because they want to maintain national slavery, and after knowing further there is a deep meaning. (2) Efforts to communicate education to the younger generation as well as parents in different ways, education based on learning that has been researched on the meaning / value contained. (3) The existence of communication strategies in the expert ulin to the audience based on knowing the audience, composing messages and establishing methods. (4) When dealing with the younger generation they overcome obstacles by appearing interactive in conveying information, tending to invite play together more often.

Keywords—*Communication strategy, preservation, traditional game, Hong community.*

Abstrak—Komunitas Hong merupakan suatu komunitas yang tertarik pada kebudayaan nasional, khususnya kebudayaan permainan tradisional. Terbilang jarang sekelompok orang yang peduli akan permainan tradisional. Hadirnya Komunitas Hong sejak tahun 2015 melestarikan permainan tradisional hingga sekarang. Bentuk pelestarian yang dilakukan oleh Hong seperti kegiatan workshop, festival event, mengisi program televisi, seminar dan yang utama di pakarangan ulin (pakarangan ulin).

Pakarangan ulin menjadi rumah Komunitas Hong dalam melestarikan, beragam audiensi berkunjung ke pakarangan ulin untuk mengetahui lebih jauh permainan tradisional. Mereka ingin mengajak orang-orang untuk memainkan permainan tradisional, khususnya generasi muda yang telah jarang memainkan permainan tradisional. Dalam penelitian ini mengarah pada pertanyaan peneliti sebagai berikut: (1) Mengapa Komunitas Hong tertarik untuk melestarikan permainan tradisional? (2) Bagaimana upaya komunikasi edukasi Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional? (3) Bagaimana strategi komunikasi Komunitas Hong dalam upaya pelestarian permainan tradisional kepada audiensi? (4) Bagaimana cara mengatasi hambatan yang ditemui oleh Komunitas Hong dalam upaya pelestarian permainan tradisional?. Peneliti menggunakan metode studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam dan studi pustaka. Teknik pengolahan data berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Ketertarikan melestarikan permainan tradisional karena ingin menjaga kebudayaan nasional, serta setelah mengetahui lebih jauh terdapat makna yang mendalam. (2) Upaya komunikasi edukasi dilakukan kepada generasi muda dan juga orang tua dengan cara yang berbeda, edukasi yang didasari terkait pembelajaran yang telah diteliti akan makna/nilai terkandung. (3) Adanya strategi komunikasi di pakarangan ulin terhadap audiensi berdasarkan mengenal khalayak, menyusun pesan dan menetapkan metode. (4) Disaat berhadapan dengan generasi muda mereka mengatasi hambatan dengan terlihat interaktif dalam menyampaikan informasi, cenderung lebih sering mengajak bermain bersama.

Kata Kunci—*Strategi Komunikasi, Pelestarian, Permainan Tradisional, Komunitas Hong.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih di zaman modern ini membuat perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali permainan. Permainan di saat ini begitu luar biasa canggihnya sampai-sampai permainan tradisional tersingkirkan. Bahkan permainan tradisional sepi minat, orang-orang cenderung tertarik akan permainan yang lahir di era sekarang ini. Bagaimana tidak tertarik, permainannya begitu mudah diakses dan memukau mata terkait kehebatan teknologi permainan yang ada.

Padahal permainan tradisional sendiri memiliki nilai mendalam mengenai tali persaudaraan. Karena rata-rata

permainan tradisional Indonesia dimainkan oleh banyak pemain sehingga terjadinya interaksi komunikasi antar pemain, seperti permainan bebetengan, petak umpet dan beragam permainan lainnya. Disisi lain dengan bermain bersama dapat melatih kesadaran persaudaraan antar sesama, saling menghargai, saling menjaga dan dapat menciptakan solidaritas pertemanan. Lagi pula permainan tradisional lebih mengutamakan kekuatan kelompok ketimbang individu.

Masih terdapat sekelompok orang yang peduli dengan permainan tradisional, mereka masih rutin untuk melakukan kegiatan pelestarian permainan tradisional, ialah Komunitas Hong. Komunitas Hong memperkenalkan permainan tradisional dengan cara mengadakan workshop di pakarangan ulin, bekerja sama dengan lembaga pemerintahan, turut serta dalam berbagai acara-acara kebudayaan Indonesia. Tentunya metode pengenalan permainan tradisional kepada khalayak bukan sekedar mempertontonkan permainan saja melainkan memberi tahu kepada khalayak mengenai permainan tradisional agar khalayak mengetahui secara mendalam dengan cara berkomunikasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ketertarikan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional.
2. Untuk mengetahui upaya komunikasi edukasi Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional.
3. Untuk mengetahui strategi komunikasi Komunitas Hong dalam upaya pelestarian permainan tradisional.
4. Untuk mengetahui pengatasan hambatan yang ditemui Komunitas Hong dalam upaya pelestarian permainan tradisional.

II. LANDASAN TEORI

Suatu budaya yang merupakan ciri bangsa dan negara perlu dijaga agar tidak punah karena kebudayaan sebagai salah satu identitas negara. Menurut Jacobus (dalam Handayani, 2015: 13) bahwa upaya mempertahankan atau pelestarian merupakan suatu proses, teknik atau cara untuk mempertahankan atau menjaga keaslian sesuatu supaya tetap utuh dan menjadi lebih baik dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat selektif sesuai dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembangnya zaman.

Menurut Jacobus (dalam Handayani, 2015: 13) bahwa upaya mempertahankan atau pelestarian merupakan suatu proses, teknik atau cara untuk mempertahankan atau menjaga keaslian sesuatu supaya tetap utuh dan menjadi lebih baik dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat selektif sesuai dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembangnya zaman.

Pelestarian budaya biasanya dilakukan oleh suatu instansi pemerintah atau segelintir orang yang peduli dengan kebudayaan tersebut kepada masyarakat. Mangkannya pelestarian butuh komunikasi yang baik agar

pesan tersampaikan. Menurut Everett M. Rogers (dalam Cangara, 2013: 22) komunikasi merupakan suatu proses suatu ide diarahkan dari sumber kepada komunikan, tujuannya mengubah tingkah laku komunikan.

Kebudayaan tentunya terdapat nilai edukasi didalamnya seperti permainan tradisional, Menurut Craven dan Hirnle (dalam Suliha, 2002) edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, bertujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarah diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru.

Dengan adanya kegiatan pelestarian, perlunya strategi yang baik direncanakan terlebih dahulu sebelum melestarikan. Menurut Arifin (dalam Abidin, 2015: 72), untuk dapat membuat rencana dengan baik maka ada beberapa langkah yang harus diikuti untuk menyusun strategi komunikasi, yaitu :

1. Mengenal Khalayak, Komunitas Hong mengetahui audiensi terlebih dahulu sebelum kegiatan berlangsung, cara penyampaian pesan seperti apa yang akan digunakan sehingga pesan yang disampaikan akan efektif.
2. Menyusun Pesan, Pesan komunikasi tidak serta merta langsung dilakukan tetapi ada tahapan terdahulu berupa rancangan strategi komunikasi. Ketika sudah mengetahui audiensi yang dituju, Komunitas Hong harus merancang komunikasi yang akan dilakukan
3. Menetapkan Metode
Dalam dunia komunikasi, metode penyampaian dapat dilihat dari 2 aspek:
 - a) Menurut cara pelaksanaan, penyampaian pesan yang interaktif memudahkan Komunitas Hong saat berinteraksi.
 - b) Menurut bentuk isi yaitu bentuk pesan yang tersaji oleh Komunitas Hong terkandung nilai pesan dan maksud dari pesannya
Menurut cara pelaksanaan metode komunikasi diwujudkan dalam bentuk:
 - a) Metode Redundancy, yaitu pesan yang diulang akan menarik perhatian. Selain itu audiensi akan lebih mengingat pesan yang telah disampaikan Komunitas Hong secara berulang. Komunikator dapat memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dalam penyampaian sebelumnya.
 - b) Metode Canalizing, komunikator dari Hong terlebih dahulu mengenal audiensi dan mulai menyampaikan ide pesan sesuai dengan kepribadian, sikap-sikap dan motif audiensi

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Ketertarikan Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional*

Komunitas Hong merupakan sebuah komunitas yang memiliki ketertarikan pada kebudayaan nasional,

kebudayaan yang mereka alami adalah permainan tradisional. Komunitas Hong tertarik pada permainan tradisional karena mereka melihat sudah jarangnnya orang-orang khususnya generasi muda memainkan permainan tradisional dan ketika melakukan penelitian lebih dalam bahwa permainan tradisional merupakan ciri khas bangsa yang terkandung nilai luhur bangsa Indonesia dan perlu dijaga.

Komunitas Hong yang telah tertarik untuk mengenali permainan tradisional, mereka juga mengajak orang-orang untuk tertarik juga pada permainan tradisional khususnya generasi muda yang menjadi target utama. Komunitas Hong memanfaatkan waktu sebisa mungkin untuk menumbuhkan ketertarikan minat pada permainan tradisional. Jika generasi muda telah timbul rasa tertarik pada permainan tradisional, mereka akan dengan sendirinya memainkan permainan tradisional.

B. Upaya Komunikasi Edukasi Komunitas Hong dalam Pelestarian Permainan Tradisional

Dalam upaya komunikasi edukasi Komunitas Hong seringkali dilakukan oleh Hong dalam forum workshop dan juga seminar. Dengan forum tersebut akan lebih detail dalam menjelaskan edukasi lebih mendalam. Tetapi dalam penelitian ini lebih terfokus dalam forum *pakarangan ulin*, yaitu tempatnya Komunitas Hong. Didalam *pakarangan ulin* pula terdapat komunikasi edukasi tetapi tergantung audiensi yang ditemui, khususnya guru, dosen, mahasiswa atau orang-orang dewasa.

Penyampaian edukasi permainan tradisional kepada generasi muda terbilang minim, penyampaian sebatas aturan merupakan bagian dari edukasi juga, bagaimana seorang pemain taat/jujur atau berbuat curang saat bermain akan berdampak secara tidak langsung pada karakter anak (kebiasaan).

Orang dewasa lebih dijelaskan makna-nilai oleh Komunitas Hong, karena pemikiran akal yang logis. Pemahaman yang diberikan harus masuk dalam nalar logis akal orang dewasa. Pemahaman melalui tahapan pencarian dan pembelajaran Hong mereka meyakini bahwa pemahaman mereka bisa diterima oleh masyarakat. Edukasi yang dimaksud berupa permainan berasal dari mana, macam-macam permainan fungsinya seperti apa untuk generasi muda.

C. Strategi Komunikasi Komunitas Hong dalam upaya Pelestarian Permainan Tradisional

a) Mengenal Khalayak

Dalam *pakarangan ulin* yang berkunjung beragam audiens, dari generasi muda hingga orang dewasa. Maka disini Komunitas Hong perlu mengenal audiensi terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan pelestarian permainan tradisional. Mengenal atau mengetahui audiensi bisa diketahui melalui reservasi yang dilakukan calon audiensi. Audiensi yang akan berkunjung ke *pakarangan ulin* akan menghubungi Komunitas Hong melalui media digital, disana mereka akan menjelaskan tujuan berkunjung

dan audiensi yang akan dibawa seperti apa, entah itu orang dewasa atau generasi muda.

Dengan seperti itu Komunitas Hong dapat menyesuaikan pesan yang akan disampaikan seperti apa, menyesuaikan dengan audiensi yang berkunjung. Tentunya hal tersebut perlu diketahui terlebih dahulu, karena tanpa mengenal audiensi akan sulit untuk menerapkan atau mengenalkan permainan tradisional. Langkah awal mengenal khalayak menjadi poin penting awal, tanpa mengenal khalayak akan sulit untuk melanjutkan kegiatan pelestarian tradisional dan Komunitas Hong telah melakukan hal tersebut.

b) Menyusun Pesan

Pesan yang diinformasikan kepada generasi muda semestinya interaktif dan tidak membosankan. Generasi muda yang menjadi target audiensi, Komunitas Hong harus menyusun pesan dan disampaikan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian audiensi. Penyampaian informasi kepada generasi muda lebih mengenalkan berbagai macam permainan tradisional, cara memainkan dan aturan permainan yang berlaku. Komunitas Hong beranggapan mari bermain tapi tidak main-main karena permainan ada aturan.

Penyusunan pesan kepada generasi muda dengan cara diajak bermain bersama untuk memunculkan minat permainan tradisional, diselingi dengan memasukan pesan cara bermain, aturan permainan yang berlaku dan cara membuat permainan tradisional. Penjelasan cara bermain yang dimaksudkan untuk generasi muda agar tidak bermain asal-asalan. Bermain tentunya main-main/senang-senang tetapi dalam bermain tidak bisa asal-asalan, jika asal-asalan tidak bisa mendapatkan esensi yang terkandung dalam permainan.

Aturan bermain menjadi landasan dalam bermain, walupun sebatas permainan perlu adanya aturan. Aturan menjadi patokan agar tidak ada kecurangan dalam permainan.

Permainan tradisional yang beragam terdapat permainan yang menggunakan alat permainan. Generasi muda yang akan memainkan alat permainan tradisional, perlu membuatnya terlebih dahulu. Mereka yang membuat permainan tradisional akan melatih sistem motorik anak. Sisi kreativitas akan muncul pada yang membuatnya.

Tetapi lain hal dengan guru yang menjadi audiens, penyusunan pesan akan berbeda. Guru-guru akan diberikan penjelasan yang mendalam, Komunitas Hong memberikan informasi bersifat makna dan nilai permainan tradisional bagi generasi muda yang memainkan. Guru dijelaskan mengapa generasi muda memainkan permainan tradisional, dan akan berdampak/manfaat seperti apa bagi pemainnya.

c) Menetapkan Metode

Komunitas Hong menjalankan metode redundancy dan metode canalizing. Metode redundancy yaitu pengulangan pesan untuk menarik perhatian audiens. Dalam pengulangan pesan mereka akan lebih interaktif supaya generasi muda tertarik untuk mencoba permainan tradisional. Komunitas Hong akan melakukan pengulangan pesan disaat

berinteraksi langsung dengan generasi muda, seperti bermain bersama.

Bisa saja pesan yang disampaikan seperti cara memainkan, aturan permainan dan cara membuat mainan membingungkan generasi muda. Komunitas Hong terlihat dalam interaksi dengan generasi muda memberikan informasi terus-terusan jika audiens merasakan dibingungkan dan tentunya dengan pemahaman yang mudah dipahami.

Metode canalizing selayaknya seperti sebelumnya yaitu mengenal audiensnya terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan pelestarian permainan tradisional. Penyampaian pesan di pakarangan ulin akan disesuaikan dengan kepribadian khalayak dari generasi muda hingga orang tua. Betapa pentingnya mengenal audiens terlebih dahulu, jika tidak penyampaian pesan akan sulit.

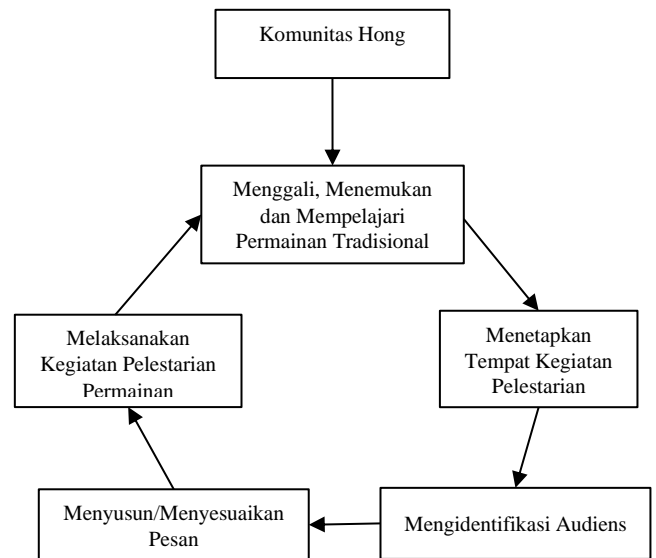
D. Mengatasi Hambatan yang ditemui oleh Komunitas Hong dalam upaya Pelestarian Permainan Tradisional

Ketika berinteraksi dengan audiensi di pakarangan ulin lebih terasa hambatan perilaku pada komunikasi. Komunikasi yang dijadikan target utama yaitu generasi muda, generasi muda yang lebih menggemari permainan modern. Komunitas Hong akan merasa kesulitan untuk menaikan minat generasi muda terhadap permainan tradisional karena permainan modern yang sering dimainkan generasi muda.

Komunitas Hong yang berperan sebagai komunikator dalam pakarangan ulin terlihat bisa menguasai keadaan, dikarenakan telah bertahun-tahun melestarikan permainan tradisional dan menjumpai beragam audiensi. Disaat berhadapan dengan generasi muda, Komunitas Hong terlihat interaktif dalam menyampaikan informasi. Cenderung lebih sering mengajak bermain bersama, hal tersebut tepat dilakukan karena dengan mengajak bermain bersama akan timbul rasa penasaran dan memainkan. Ketika generasi muda mencoba memainkan dan tertarik pada permainan tradisional akan muncul juga rasa ingin memainkan kembali selepas dari pakarangan ulin.

Perkembangan zaman yang membuat berbagai kecanggihan teknologi menjadi penghambat juga. Tetapi Komunitas Hong mencoba memanfaatkan dengan adanya kecanggihan perkembangan zaman, seperti platform media sosial. Media sosial dijadikan sebagai media untuk mengenalkan kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Hong. Serta sebagai media untuk yang ingin berkunjung ke pakarangan ulin bisa berkomunikasi (resevasi) melalui media sosial.

Selain itu pertukaran informasi permainan tradisional bisa melalui media sosial. Selama ini Komunitas Hong mendapatkan informasi permainan tradisional melalui belajar ke kampung adat, berkomunikasi dengan tokoh adat dan mempelajari naskah kuno. Disini media sosial bisa membantu dalam mendata permainan tradisional. Tak kala informasi permainan tradisional dari penjurur daerah bisa didapatkan dari media sosial.



Gambar1. Alur Keseluruhan Strategi Komunikasi Komunitas Hong

Gambaran keseluruhan alur strategi komunikasi Komunitas Hong didasari pada informasi permainan tradisional yang dimiliki. Informasi permainan tradisional mereka dapatkan dari hasil menggali, menemukan dan mempelajari. Menggali permainan tradisional melalui pencarian permainan tradisional ke kampung adat di Indonesia, berkomunikasi dengan tokoh adat dan mempelajari naskah kuno. Maka dengan menggali mereka menemukan permainan tradisional yang tersebar di Indonesia. Dari hasil pencarian menemukan permainan tradisional, kemudian mereka mempelajari hasil penelitiannya untuk didaptkannya nilai atau makna yang terkandung dalam permainan tersebut.

Setelah itu mereka akan menentukan tempat kegiatan yang dilangsungkan, kegiatan Komunitas Hong beragam tetapi pada penelitian ini menetapkan pakarangan ulin sebagai tempat kegiatan utama. Audiensi yang berkunjung dari usia muda hingga dewasa, maka Komunitas Hong akan akan mengetahui audiensnya siapa agar pesan disesuaikan. Penyusunan pesan akan disesuaikan terhadap audiens yang berkunjung, komunikasi dengan generasi muda dan orang dewasa akan berbeda cara atau isi materinya. Lalu setelah itu mereka akan menjalankan tahap pelestarian permainan tradisional secara langsung.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Ketertarikan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional. Komunitas Hong merupakan sebuah komunitas yang memiliki ketertarikan pada kebudayaan nasional, kebudayaan yang mereka alami adalah permainan tradisional. Komunitas Hong tertarik pada permainan tradisional karena mereka melihat sudah jarangnnya orang-orang khususnya generasi muda memainkan permainan tradisional dan ketika melakukan penelitian lebih dalam bahwa permainan tradisional

merupakan ciri khas bangsa yang terkandung nilai luhur bangsa Indonesia dan perlu dijaga. Komunitas Hong yang telah tertarik untuk mengenali permainan tradisional, mereka juga ingin mengajak orang-orang untuk tertarik juga pada permainan tradisional khususnya generasi muda yang menjadi target utama..

Upaya komunikasi edukasi Komunitas Hong dalam pelestarian permainan tradisional. Penyampaian edukasi permainan tradisional kepada generasi muda terbilang minim, berbeda dengan guru, mahasiswa atau orang dewasa yang lebih dapat penyampaian edukasi. Penyampaian edukasi kepada generasi muda sebatas cara bermain, aturan permainan yang berlaku dan cara membuat permainan tradisional. Penyampaian sebatas aturan merupakan bagian dari edukasi juga, bagaimana seorang pemain taat/jujur atau berbuat curang saat bermain akan berdampak secara tidak langsung pada karakter anak (kebiasaan).

Orang dewasa lebih dijelaskan makna-nilai oleh Komunitas Hong. Pemahaman yang diberikan harus masuk dalam nalar logis akal orang dewasa. Pemahaman melalui tahapan pencarian dan pembelajaran Hong mereka meyakini bahwa pemahaman mereka bisa diterima oleh masyarakat. Edukasi yang dimaksud berupa permainan berasal dari mana, macam-macam permainan fungsinya seperti apa untuk generasi muda yang memainkan

Strategi komunikasi Komunitas Hong dalam upaya pelestarian Komunitas Hong dalam upaya pelestarian permainan tradisional.

1. Mengenal Khalayak

Dalam pakarangan ulin yang berkunjung beragam audiens, dari generasi muda hingga orang dewasa. Mengenal audiensi bisa diketahui melalui reservasi yang dilakukan calon audiensi. Audiensi yang akan berkunjung ke pakarangan ulin akan menghubungi Komunitas Hong melalui media digital, disana mereka akan menjelaskan tujuan berkunjung dan audiensi yang akan dibawa seperti apa, entah itu orang dewasa atau generasi muda. Tentunya hal tersebut perlu diketahui terlebih dahulu, karena tanpa mengenal audiensi akan sulit untuk menerapkan atau mengenalkan permainan tradisional.

2. Menyusun Pesam

Komunitas Hong terlihat membedakan penyusunan pesan informasi yang disajikan di pakarangan ulin, tetapi sama-sama memberikan nilai edukasi dari segi permainan tradisional. Baik kepada guru penyusunan-penyampain informasi berupa nilai, makna dan apa pengaruhnya permainan tradisional bagi pemainnya. Kepada generasi muda cara memainkan, aturan bermain dan membuat permainan, tetapi sebatas penyampain pesan tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh pada pemainnya dimasa kelak dewasa. Dengan membedakan penyusunan dan penyampaian pesan terhadap audiens bisa membuat tujuan tercapai, baik kepada orang tua (guru) dan juga generasi

muda.

3. Menetapkan Metode

Metode redundancy (pengulangan pesan) mereka akan lebih interaktif supaya generasi muda tertarik untuk mencoba permainan tradisional. Komunitas Hong akan melakukan pengulangan pesan disaat berinteraksi langsung dengan generasi muda, seperti bermain bersama. Pengulangan juga biasa dilakukan kepada generasi muda kebingungan dengan memainkan permainan tradisional.

Metode canalizing (mengenal audiensi) penyampaian pesan di pakarangan ulin akan disesuaikan dengan kepribadian khalayak dari generasi muda hingga orang tua. Betapa pentingnya mengenal audiens terlebih dahulu, jika tidak penyampaian pesan akan sulit.

Hambatan yang ditemui Komunitas Hong dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Ketika berinteraksi dengan audiensi di pakarangan ulin lebih terasa hambatan perilaku pada komunikasi. Komunikasi yang dijadikan target utama yaitu generasi muda, generasi muda yang lebih menggemari permainan modern. Komunitas Hong akan merasa kesulitan untuk menaikan minat generasi muda terhadap permainan tradisional karena permainan modern yang sering dimainkan generasi muda.

Disaat berhadapan dengan generasi muda mereka mengatasi dengan terlihat interaktif dalam menyampaikan informasi. Cenderung lebih sering mengajak bermain bersama, hal tersebut dilakukan karena dengan mengajak bermain bersama akan timbul rasa penasaran dan memainkan. Ketika generasi muda mencoba memainkan dan tertarik pada permainan tradisional akan muncul juga rasa ingin memainkan kembali selepas dari pakarangan ulin.

V. SARAN

A. Saran Teoritis

1. Hendaknya penelitian selanjutnya dapat membahas akan dampak sejauhmana pelestarian permainan tradisional oleh Komunitas Hong terhadap generasi muda. Generasi muda yang telah mendapatkan informasi permainan tradisional akankah memainkan permainan tradisional dikemudian waktu dan menjadikan permainan tradisional bisa diminati seperti permainan modern.

B. Saran Praktis

1. Beberapa sarana prasarana yang dimiliki Komunitas Hong terlihat kurang terawat. Perlu adanya beberapa perawatan atau renovasi terkait fasilitas yang dimiliki. Dengan memiliki sarana prasarana yang baik dapat membuat kenyamanan bagi audiensi yang berkunjung
2. Akan lebih efektif jika Komunitas Hong melakukan kegiatan pelestarian bukan hanya di pakarangan ulin, mengisi festival event, mengisi acara kebudayaan, workshop, mengisi program televisi

tetapi lebih efektif jika Komunitas Hong berkunjung langsung atau menyambangi generasi muda ke sekolah dasar untuk memperkenalkan permainan tradisional

3. Pemanfaatan kecanggihan perkembangan zaman hanya sebatas media sosial seperti instagram, semestinya menggunakan media lain yang lebih efektif seperti media youtube. Komunitas Hong akan lebih efektif jika menggunakan youtube, karena pesan tersaji dalam bentuk video (menarik) sehingga memudahkan Hong menjelaskan tentang permainan-cara bermain dan makna-nilai yang terkandung. Selain itu membuat website yang tercantum data-data lengkap permainan tradisional. Sehingga masyarakat bisa mengetahui Komunitas Hong dan permainan tradisional melalui media tersebut dan akan penasaran untuk mengetahui lebih detail dengan berkunjung ke pakarangan ulin..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidin, Yusuf Zainal. 2015. Manajemen Komunikasi: Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung: Pustaka Setia
- [2] Cangara, Hafied. 2013. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [3] Handayani, Sri. 2015. Upaya Pelestarian Eksistensi Kesenian Barongan Setyo Budoyo di Desa Loram Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Skripsi. Semarang: UNNES
- [4] Moleong, Lexy J. 2001. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [5] Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung
- [6] Mulyana, Deddy. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- [7] Suliha, Uha, dkk. (2002). Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan. Jakarta: EGC
- [8] Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [9] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta