

PERILAKU KOMUNIKASI MENTOR DI KOMUNITAS HONG DENGAN PENGUNJUNG DI KOTA BANDUNG

(Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi Mentor di Komunitas Hong
Dengan Pengunjung Dalam Memperkenalkan Permainan Tradisional
Sunda di Kota Bandung)

Penyusun:
Rahman Sanjaya Sihaloho
NIM. 41814027

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Komputer Indonesia

E-mail:
rahmansanjaya50@gmail.com

Abstract

The purpose of this study to describe and analyze the communication behavior of mentors in the Hong community with visitors to introduce sundanese traditional game in the city of Bandung. This study aims to determine the communication Behavior of mentor studied through Verbal Communication, NonVerbal Communication and Obstacles.

This Research method used was qualitative with descriptive study. Data obtained through field studies such as participant observation, interviews and documentation, beside that also through literature studies and internet searching. The Informant was chosen by a snowball sampling technique which consisted of three, namely one main informant and two supporting informant. The validity of the data used by increasing perseverance, discussion with colleagues and membercheck.

Research results Verbal communication by Hong community mentors is to explain and tell the meaning or philosophy of traditional games verbally, the forms of language used by mentors are Indonesian and Sundanese, and the selection of words that are easy to understand. Mentor nonverbal communication to explain verbal communication to be more understood by visitors such as hand movements when explaining and shaking or nodding head when interacting with visitors, clothes worn such as t-shirts, pangsi, iket and kebaya, facial expressions that are displayed must always be smiling and cheerful showing a serious face when explaining the meaning or philosophy of a traditional game, and the sound intonation that must be balanced is not too loud and not too slow, the speed of speech is not too fast to be easily conveyed to visitors. Obstacles in mentor communication behavior can be external disturbances such as noise from other groups and distracted attention, internal disturbances such as visitors of children who are afraid of seeing new people, nervousness, and semantic disturbances, namely the use of mentor language that is not understood by visitors.

The conclusion of the mentor communication behavior in the Hong community with visitors in introducing traditional sundanese game in the city of Bandung is that they introduce traditional sundanese game in the form of verbal and nonverbal and obstacles.

The advice for the Hong community mentors is more in explaining the meaning of the traditional sundanese game and the duration of the activity being extended again so that visitors better understand how to play the traditional game.

Keywords: Communication Behavior, Verbal, Nonverbal, Obstacles, Traditional Game

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan, dan menganalisa tentang perilaku komunikasi mentor di komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku komunikasi mentor yang dikaji melalui komunikasi verbal, komunikasi nonverbal dan hambatan.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan studi deskriptif. Data yang diambil melalui studi lapangan seperti observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi, selain itu juga melalui studi *literature*, dan *Internet searching*. Informan dipilih dengan teknik *Snowball Sampling* yang terdiri dari tiga informan kunci dan dua informan pendukung. Uji keabsahan data yang digunakan peningkatan ketekunan, diskusi dengan teman sejawat, dan *membercheck*.

Hasil penelitian Komunikasi verbal yang dilakukan mentor komunitas Hong yaitu menjelaskan dan menceritakan makna atau filosofi permainan tradisional secara lisan, bentuk bahasa yang digunakan mentor yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sunda, dan pemilihan kata yang mudah dimengerti. Komunikasi nonverbal mentor untuk menjelaskan komunikasi secara verbal agar lebih dimengerti oleh pengunjung seperti gerakan tangan ketika menjelaskan dan gelengan atau anggukan kepala ketika berinteraksi dengan pengunjung, pakaian yang dikenakan seperti kaos, *pangsi*, *iket* dan *kebaya*,, ekspresi wajah yang ditampilkan harus selalu tersenyum dan ceria menampilkan wajah yang serius ketika menjelaskan makna atau filosofi permainan tradisional, dan intonasi suara yang harus diseimbangkan tidak terlalu keras dan tidak terlalu pelan, kecepatan berbicara tidak terlalu cepat agar mudah tersampaikan kepada pengunjung. Hambatan dalam perilaku komunikasi mentor dapat berupa gangguan eksternal seperti suara gaduh dari kelompok lain dan perhatian teralihkan, gangguan internal seperti pengunjung anak kecil merasa takut karena melihat orang baru, grogi, dan gangguan semantis yaitu penggunaan bahasa mentor yang tidak dimengerti oleh pengunjung.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan, bahwa perilaku komunikasi mentor di komunitas Hong adalah mereka menggunakan komunikasi secara verbal, non verbal serta hambatan yang terjadi ketika mentor memperkenalkan permainan tradisional kepada pengunjung.

Saran bagi para mentor komunitas Hong lebih detail lagi dalam menceritakan makna permainan tradisional dan durasi kegiatannya pun di perpanjang agar pengunjung lebih mendalami bagaimana cara memainkannya permainannya.

Kata Kunci: Perilaku Komunikasi, Verbal, Nonverbal, Hambatan, Permainan Tradisional

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki karakteristik yang berbeda, tindakan, perbuatan, ucapan seseorang dapat menentukan bagaimana perilakunya. Perilaku komunikasi ini dapat diamati melalui kebiasaan komunikasi yang dilakukan oleh seseorang, sehingga perilaku komunikasi seseorang akan pula menjadi kebiasaan untuk pelakunya.

“Perilaku atau tingkah laku adalah kebiasaan bertindak yang menunjukkan tabiat seseorang yang terdiri dari pola-pola tingkah laku yang digunakan oleh individu dalam melakukan kegiatannya. Lebih jauh dikatakan bahwa perilaku terjadi karena adanya penyebab tingkah laku (*stimulus*), motivasi tingkah laku, dan tujuan tingkah laku. (Rakhmat, 2001:35)

Perilaku komunikasi seorang mentor dapat menentukan sejauhmana pengunjung mampu menerima materi yang disampaikan. Dimana kemampuan seorang mentor dalam berkomunikasi dengan pengunjung harus dapat dipahami dan dimengerti, agar pesan atau materi dapat tersampaikan. Begitupun dengan mentor di komunitas Hong, dimana perilaku komunikasi yang ditunjukan kepada pengunjung bertujuan memperkenalkan permainan-permainan tradisional Sunda untuk menanamkan nilai-nilai kearifan

lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang terdapat dalam setiap permainan tradisional sunda. Permainan tradisional yang dicipitakan 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.

Permainan tradisional dapat memberikan kepuasan dan kesenangan bagi pemainnya. Menurut Suarka (2011:5) menyatakan bahwa:

“Permainan tradisional bertujuan untuk mengembangkan emosi anak, untuk mengembangkan kreativitas anak, untuk mengembangkan aspek sosial, dan mengasah kecerdasan spiritual anak”

Permainan-tradisional, lebih-mendidik anak-anak untuk saling berinteraksi satu sama-lainnya. Permainan tradisional lebih kepada kelompok dan kebersamaan, seherdana, terdapat nilai-nilai perilaku filosofi. Selain itu, permainan tradisional sangat erat kaitanya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Tak hanya

memberi kesenangan, fungsi kognitif psikomotorik dan sosial. Aspek-aspek emosional yang didepankan seperti sebuah pertalian kontak sosial dengan teman sebaya, kontak sosial, dan keretampilan. Selain itu, yang lebih penting lagi dapat menggali aspek-aspek kompetensi sosial yang meliputi empati dan kerjasama. Contohnya pada permainan *momonyetan*, *bakiak* dan *bebentengan*.

Komunitas Hong merupakan salah satu tempat wisata edukasi yang berada di Jalan Bukit Pakar Utara No. 26, Ciburial, Cimenyan, Bandung yang didirikan sejak tahun 2005. Komunitas Hong ini dapat dikatakan sebagai tempat wisata edukasi yang mempelajari mengenai permainan tradisional. Orang yang memperkenalkan permainan tradisional tersebut dapat dikatakan sebagai mentor, karena para mentor lebih memahami dan berpengalaman dalam permainan tradisional dan bertujuan untuk menjelaskan kembali kepada pengunjung agar lebih memahami bahwa permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan namun mempunyai makna didalamnya. Cara memperkenalkan permainan tradisional yang dilakukan oleh mentor komunitas hong dengan cara berkumpul dengan para

pengunjung dan menceritakan bagaimana makna yang terkandung didalam setiap permainan tradisional dan mempraktekan beberapa permainan yang harus dimainkan sambil bernyanyi dan bekerja sama contohnya seperti permainan *sasalimpetan*, *momonyetan*, *salam sabrang*, *perepet jengkol*, dan sebagainya. Lalu para pengunjung membuat kelompok yang terdiri 10 orang untuk memainkan permainan yang dibutuhkan keterampilan, seperti membuat *keris* dari daun janur, *banbanan*, *rorodaan*, *babalonan sarung*, *gasing*, *bedil jepret*, *bedil karet*, dan sebagainya.

Tanpa kita sadari banyak perilaku-perilaku komunikasi yang dilakukan untuk saling mengenal dan bercengkrama baik secara langsung (verbal) melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lainnya-ataupun komunikasi tidak langsung (non verbal). Perilaku komunikasi ini sangat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya karena cara berkomunikasi setiap orang dapat dilihat dari cara berbicara, pemilihan bahasa, penggunaan isyarat, gestur, facial, maupun postur dalam berkomunikasi. Komunikasi verbal yang dilakukan oleh mentor di komunitas Hong

yaitu secara lisan dan tulisan, secara lisannya sendiri seperti menjelaskan permainan tradisional dan menceritakan makna atau filosofi permainan tradisional tersebut, dari tulisannya mentor komunitas Hong hanya menampilkan nama-nama permainan tradisional di setiap permainannya tersebut yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung mengetahui apa permainan yang sedang di mainkannya. Selain lisan dan tulisan, komunikasi verbal yang dilakukan oleh mentor di komunitas Hong yaitu bahasa dan pemilihan kata. Dari bahasanya sendiri mentor di komunitas Hong menggunakan bahasa Indonesia yang diselingi bahasa Sunda, dan untuk pemilihan katanya ketika menjelaskan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti.

Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan komunikasi secara tidak langsung dengan cara lain seperti gerakan tangan, ekspresi muka dan postur tubuh. Dilihat dari komunikasi verbal dan nonverbal, Hambatan ketika melakukan komunikasi pun tentu akan terjadi. Contohnya hambatan yang terjadi ketika mentor memperkenalkan permainan tradisional kepada pengunjung seperti perhatian anak teralihkan, suara gaduh dari

kelompok lain, takut, grogi, dan perbedaan bahasa.

Kajian komunikasi yang terdapat di Komunitas Hong ini merupakan komunikasi kelompok, terlihat dari cara mentor berkomunikasi dengan pengunjung yang jumlahnya lebih dari dua orang sehingga komunikasi yang dilakukan seperti dengan metode *dongng* dan lebih banyak melakukan komunikasi secara bersama-sama dengan pengunjungnya. Selain itu, komunikasi kelompok terjadi karena adanya sesuatu tujuan bersama yang ingin diraih. Kelompok terbagi menjadi dua, apabila jumlahnya sedikit maka disebut dengan komunikasi kelompok kecil (*small group communication*), jika jumlah komunikan banyak berarti komunikasi kelompok besar (*large group communication*).

Komunikasi kelompok dalam penelitian ini tersebut masuk kedalam komunikasi-kelompok kecil, dimana jumlah pengunjung pada saat mentor memperkenalkan permainan tradisional sunda kurang lebih berjumlah 20 orang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti memiliki keretatarikan untuk meneliti perilaku komunikasi yang terjadi di Komunitas Hong, karena pada dasarnya, menyampaikan berupa materi atau bahan

ajar untuk memperkenalkan permainan tradisional sunda ke anak-anak memang sulit. Peneliti melihat, perilaku komunikasi yang dilakukan mentor memperkenalkan permainan tradisional sunda di Komunitas Hong ini terbilang unik karena dikemas sedemikian rupa agar mudah diserap oleh pengunjung.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka peneliti merumuskan judul penelitian yakni, **Perilaku Komunikasi Mentor Di Komunitas Hong Dengan Pengunjung Di Kota Bandung.**

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Masalah makro dari penelitian ini yaitu Bagaimana Perilaku Komunikasi Mentor Di Komunitas Hong Dengan Pengunjung Dalam Memperkenalkan Permainan Tradisional Sunda Di Kota Bandung?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Berdasarkan rumusan masalah makro, peneliti menetapkan rumusan masalah mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana **komunikasi verbal** mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan

permainan tradisional Sunda di Kota Bandung?

2. Bagaimana **komunikasi nonverbal** mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung?
3. Bagaimana **hambatan** mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti mengenai Perilaku Komunikasi Mentor Di Komunitas Hong Dengan Pengunjung Dalam Memperkenalkan Permainan Tradisional Sunda Di Kota Bandung adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Terlihat dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan, maksud penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan mengenai Perilaku Komunikasi Mentor Di Komunitas Hong Dengan Pengunjung Dalam

Memperkenalkan Permainan Tradisional Sunda Di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui **komunikasi verbal** mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui **komunikasi nonverbal** mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui **hambatan** mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan, acuan dan referensi untuk para penelitian sejenis selanjutnya yang terutama dalam

bidang kajian ilmu komunikasi serta dapat memberikan gambaran mengenai perilaku komunikasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang telah peneliti rumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Untuk peneliti sebagai aplikasi ilmu komunikasi dalam penggunaannya dan pembelajaran mengenai perilaku komunikasi mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.
- B. Untuk akademis sebagai literatur untuk para mahasiswa dibidang ilmu komunikasi yang nantinya melakukan penelitian yang sejenis.
- C. Untuk masyarakat sebagai informasi dan evaluasi terkait mengenai perilaku komunikasi mentor di Komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur yang dilakukan dalam upaya mendapatkan data maupun informasi untuk mengetahui jawaban atas permasalahan penelitian yang telah diajukan. Kerenanya, penentuan langkah penelitian ini teknik yang dikenakan harus mencerminkan relevansi dengan fenomena penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.

2.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yakni merupakan metode penelitian yang hanya menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

3.2 HASIL PEMBAHASAN

Disini peneliti akan membahas bagaimana komunikasi verbal, non verbal, dan hambatan yang terjadi di komunitas Hong dalam memperkenalkan permainan tradisional.

1. Setelah melakukan wawancara dengan para informan serta hasil dari observasi langsung di lapangan, dapat peneliti analisis bahwa komunikasi verbal yang dilakukan mentor kepada pengunjung yaitu dengan menggunakan lisan dan tulisan. Komunikasi secara lisan yang para mentor lakukan seperti menjelaskan bagaimana cara memainkan permainannya, selain menjelaskan cara memainkan permainannya mentor pun menceritakan bagaimana makna atau filosofi yang terkandung didalam permainan tradisional contohnya seperti di permainan *gasing* yang mana permainan tersebut melibatkan beberapa orang untuk memainkannya, untuk cara memainkannya yaitu dengan menjaga keseimbangan *gasing* diatas papan dengan keadaan yang masih berputar dan semua pemain harus menjaga keseimbangan ketika si *gasing* diberikan dari papan satu ke papan lainnya hingga *gasing* berhenti berputar. Melihat dari cara memainkan permainan *gasing* tersebut masing-masing pemain harus menyeimbangkannya, sama halnya seperti kehidupan dimana kita harus

beraktivitas seperti berinteraksi, bersosialisasi, dan menjalin hubungan dengan orang lain, ketika gasing tersebut berhenti berputar sama halnya dengan tidak bisa menjalankan kehidupan atau meninggal.

Ketika para mentor menyampaikan pesan kepada pengunjung, bahasa yang digunakan ketika berinteraksi yaitu dengan menggunakan bahasa Indonesia yang diselingi dengan bahasa Sunda yang bertujuan untuk memperkenalkan bahasa daerah. Pemilihan kata yang digunakan oleh para mentor ketika berinteraksi atau menjelaskan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti pengunjung agar para pengunjung tidak kesulitan memahami apa yang disampaikan mentor, selain itu untuk mempermudah pengunjung dalam hal mengetahui permainan apa yang sedang pengunjung mainkan, komunitas hong memasang tulisan nama-nama permainan di setiap permainan tersebut.

2. Seperti penggunaan komunikasi verbal, dalam komunikasi nonverbal, peneliti juga menemukan penggunaan komunikasi nonverbal dalam perilaku komunikasi mentor di komunitas Hong

dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda. Penggunaan komunikasi nonverbal yang mentor lakukan dalam memperkenalkan permainan Sunda berupa bahasa tubuh seperti saat menjelaskan permainan tradisional mentor menggerakkan tangannya sebagai pendukung dalam memberikan arahan kepada pengunjung dan ketika mentor dengan pengunjung sedang berinteraksi terkadang menjawab menggunakan bahasa tubuh seperti gelengan kepala saat menjawab tidak dan anggukan kepala saat menjawab iya. Untuk komunikasi non verbal ketika mentor menjelaskan permainan tradisional tidak hanya gerakan tangan, namun ada juga ekspresi wajah yang ditampilkan seperti tersenyum dan ceria ketika menjelaskannya dan kadang mengekspresikan wajah yang terlihat tegas atau wajah yang meyakinkan saat mentor menceritakan filosofi yang terkandung di dalam permainan tradisional, selain itu juga dengan menggunakan intonasi suara seperti tinggi rendah nada bicara ketika menjelaskan yang menurutnya penting akan meninggikan nada bicaranya dan

secara perlahan menjelaskannya dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Selain menggunakan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan intonasi suara perilaku nonverbal lainnya juga berupa pakaian yang dikenakan mentor seperti menggunakan *pangsi* dan *iket* yang dikenakan di bagian kepala untuk mentor laki-laki, sedangkan untuk mentor perempuan menggunakan *kebaya*. Selain itu komunitas Hong juga mempunyai pakaian lain seperti kaos polos dan tetap menggunakan *iket* dikepalanya.

2. Hambatan merupakan dampak yang terjadi ketika terjadinya komunikasi. Terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda terjadi hambatan. Hambatan yang terjadi karena faktor eksternal dan internal. Faktor eksternalnya sendiri terlihat ketika mentor menjelaskan suatu permainan terjadi gangguan dari luar seperti suara gaduh dari kelompok lainnya, dan ketika pengunjungnya anak kecil perhatiannya selalu teralihkan seperti

ingin segera memainkan permainannya, bercanda dengan temannya, dan terkadang melempar-lempar kerikil ketika mentor menjelaskan. Untuk faktor internal sendiri berasal dari faktor-faktor psikologis pengunjung terlihat ketika pengunjungnya anak kecil terkadang ada yang merasa takut dan karena melihat orang baru, grogi ketika mentor menunjuk salah satu anak kedepan untuk mempraktekan permainan tersebut karena merasa takut salah.

Selain itu, faktor penghambat yang terjadi ketika mentor memperkenalkan permainan tradisional Sunda yaitu semantis, faktor ini terjadi karena perbedaan bahasa seperti pengunjungnya berasal dari luar kota Bandung atau luar Jawa Barat mereka tidak mengerti bahasa Sunda, bahkan minoritas orang Bandungnya sendiri yang datang berkunjung ke komunitas Hong tidak mengerti bahasa Sunda, dengan begitu mentor harus pandai menjelaskan kembali dengan menggunakan bahasa Indonesia diselingi dengan bahasa Sunda karena permainan yang terdapat di komunitas Hong menggunakan bahasa Sunda.

5. KESIMPULAN

1. Komunikasi verbal mentor di komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda yaitu secara lisan seperti menjelaskan bagaimana cara memainkan permainan tradisional dan menceritakan makna atau filosofi yang terkandung di dalam permainan tradisional, ketika penyampaian pesan atau materinya mentor menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Sunda, dan kata-kata yang digunakan mentor ketika menyampaikan pesannya menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti. Selain lisan, komunikasi verbal yang digunakan oleh mentor yaitu tulisan seperti tulisan yang memberitahukan nama-nama permainan tradisional kepada pengunjung.
2. Komunikasi non verbal mentor di komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda berupa gerakan tubuh seperti gerakan tangan saat menyampaikan pesan dan ketika mentor dengan pengunjung sedang berinteraksi terkadang hanya menjawab menggunakan gelengan dan anggukkan kepala, ekspresi wajah yang ditampilkan mentor ketika menyampaikan pesan

maupun berinteraksi dengan pengunjung menunjukkan wajah tersenyum, ceria dan terkadang memasang wajah yang tegas atau meyakinkan ketika menceritakan makna atau filosofi permainan tradisional,

3. Hambatan komunikasi mentor di komunitas Hong dengan pengunjung dalam memperkenalkan permainan tradisional Sunda merupakan faktor gangguan eksternal dan internal. Faktor eksternalnya seperti suara gaduh dari kelompok lain, dan ketika pengunjungnya anak kecil perhatiannya selalu teralihkan, Gangguan internalnya seperti ketika pengunjungnya anak kecil dia merasa grogi dan takut. Selain itu faktor hambatan yang lainnya adalah hambatan semantis, faktor ini terjadi karena perbedaan bahasa.

Daftar Pustaka

A. Buku

- Dharmamulya, Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta. Kepel Press
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal: Membangun Karakter Naka Melalui Permainan Anak Tradisional*, 3(1), 1-8.

Primarni, Amie. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia

Rismawaty, Desayu Eka Surya dan Sangra Juliano P. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi (Welcome To The World Of Communications)*. Bandung: Rekayasa Sains

Suarka, I Nyoman. 2011. *Nilai Karakter Bangsa dan Permainan Tradisional Anak Bali*. Denpasar. Udayana Universitas Press

B. Sumber Karya Ilmiah

Dewandata, Bayu Rizal. 2015. *Perilaku Komunikasi Guru Bahasa Sunda Pada Pemahaman Siswa di SMAN 15 Bandung Dalam Proses Belajar Mengajar*. Skripsi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Munandar, Asmi. 2016. *Perilaku Komunikasi Pelatih Dengan Murid Dalam Program Pendidikan Seni Tari Di Sanggar Bali Githa Saraswati Jl.Dr.Otten No.15 Bandung*. Skripsi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Rina Nurmala, Syarif Maulana, dan Arie Prasetio. 2016. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar*. Jurnal. Bandung: Universitas Telkom

C. Sumber Online

<https://salamadian.com/permainan-tradisional-sunda-jawa-barat/>. Pada tanggal 16 April 2019. Pukul 23.33 WIB.

<https://news.detik.com/internasional/d-3087069/melalui-komunitas-hong-zaini-alif-lestarikan-permainan-tradisional>. Pada tanggal 16 April 2019. Pukul 23.50 WIB.

<https://indonesiaproud.wordpress.com/2011/01/08/komunitas-hong-pelestari-permainan-anak-tradisional/>. Pada Tanggal 14 Juli 2019. Pukul 23.46 WIB