POLA KOMUNIKASI MANAJEMEN KOMUNITAS HONG BANDUNG DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA

(Studi Deskriptif Pola Komunikasi Manajemen Komunitas Hong Bandung dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Gelar Sarjana (S1)

Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas

Oleh :

Reza Ramadhan Hykmatiar

NIM. 41811062

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI HUMAS

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

ABSTRACT

COMMUNICATION'S PATTERN OF HONG BANDUNG'S COMMUNITY MANAGEMENT IN SUSTAINING SUNDANESE TRADITIONAL GAMES
(Study Descriptive Communication's Pattern Of Hong Bandung's Community Management In Sustaining Sundanese Traditional Games)

By:
Reza Ramadhan Hykmatiar
NIM. 41811062

This research under guidance:
Melly Maulin P, S. Sos., M.Sc

This research was conducted with the intention to describe communication's pattern of Hong Bandung's community management in sustaining Sundanese traditional games. This study aims to determine communication's pattern of Hong Bandung's community management in sustaining Sundanese traditional games. To answer those questions, the writer did analyze based on the message's flow, the barriers, and the group's role task.

This research uses qualitative descriptive study methods. There are 3 people who were involved as informant research. The selection of informants in this study used purposive sampling technique. Data collection techniques was done by literature studies, internet browsing, field studies, non-participant observation, interview and documentation. The data analysis technique used was data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions, and evaluation.

Based on the research results, the writer found that ***The Message's Flows*** *that occur in the Community Management Hong run in accordance with the purpose of sustaining activities in each Sundanese traditional games. Vertical and horizontal communication are a facility to build and develop a planning until evaluation by the kinship system.* ***The Barriers*** *which are rarely happened in Hong Community makes communication goes with the flow pattern consistently, if obstacles occur such as lack of workshop's instructor and musical accompaniment for the show, Hong Community Management can solve it with discussion.* ***The Member's Role Task*** *is a key to the activities and the communication process run as it's supposed to. Each member in management has their own duties, both to seek and propose new ideas or push management to make decisions well and quickly.*

The conclusion from this research is that communication's pattern of Hong Bandung's community management in sustaining Sundanese traditional games has formed a pattern of opened and kinship communication. So, as to manage the planning, the concept of sustaining activities from Sundanese traditional games can be generated through discussions that make sustaining can be run in accordance with the objectives of the community.

The writer's suggestions from this research is Hong's Community Management should be able to improve the promotion's way of Sundanese traditional games sustaining activities through the wider media, such as social media. The Management should develop an organizational structure in order to support their community in achieving the goal.

Keywords: Patterns of Communication, Hong Community, Management, Wildlife

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunitas Hong merupakan komunitas yang awal mula terbentuk dari keinginan seseorang yang kecintaannya terhadap permainan tradisional. Dengan modal membeli tanah 100 meter di Dago Atas, Zaini Alif membangun sebuah rumah usaha yang mengangkat kerajinan lokal. Berkembang dari usaha yang kecil pula, hingga akhirnya menjadi besar. Dari petak kecil di sekitar rumah itulah mulai dilakukan kegiatan yang menjadi pondasi Komunitas Hong.

Kata ‘hong’ sendiri diambil dari mantra yang sering dilakukan anak-anak masyarakat sunda di Jawa Barat saat bermain petak upet, kata ‘hong’ mempunyai arti hafiah ‘bertemu’. Di Komunitas Hong juga ada *leuit hempul* yaitu lumbung besar untuk menyimpan mainan, ada *saung gede* berupa ruang berbentuk saung serba guna fungsinya. Selain itu ada *saung lisung* dan *saung jawa*, serta Amphi Theater dengan kapasitas 50 orang.

Komunitas mainan rakyat ini berusaha menggali dan merekonstruksi mainan rakyat, baik itu dari tradisi lisan atau tulisan berupa naskah-naskah kuno dan berusaha memperkenalkan mainan rakyat dengan tujuan menanamkan sebuah pola pendidikan masyarakat agar seorang anak mengenal dirinya, lingkungannya, dan Tuhannya.

Dengan acuan pandangan tersebut maka Komunitas Hong sebagai Pusat Kajian mainan Rakyat mencoba untuk melestarikan produk mainan rakyat sebagi artefak budaya agar tidak punah dan tetap lestari, melakukan binaan budaya bermain anak melalui pelatihan untuk anak-anak di lingkungan sekitar komunitas

agar budaya bermain yang berbasis budaya lokal tetap bertahan, dan mengembangkan produk mainan rakyat sebagai dasar pengembangan mainan anak yang ada untuk kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Mengacu pada tujuan-tujuan tersebut, komunitas Hong menerapkan kegiatan-kegiatan, antara lain: membuat Kampung kolecer, tempat melatih mainan dan permainan rakyat yang ada di Kampung Bolang, Desa Cibuluh Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang, serta mendirikan Museum Mainan Rakyat di Bandung untuk mengangkat dan memperkenalkan mainan rakyat, dan menyelenggarakan Festival Kolecer, yaitu festival mainan rakyat dengan berbagai upacara adat dalam pendidrian mainan.

Contoh permainan tradisional yang sudah jarang kita temui lain nya ialah Egrang yang permainannya cukup sulit dilakukan oleh orang. Permainan ini membutuhkan keseimbangan raga kita dalam memainkannya, karena si pemain harus berusaha menyeimbangkan berat dan tinggi tubuhnya dalam pijakan dua buah batang bambu yang menopang kedua kakinya untuk berjalan. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

1.2 Pertanyaan Mikro

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diangkat pertanyaan mikro sebagai berikut :

1. Bagaimana **Arus Pesan** Manajemen Komunitas Hong Bandung Dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda?
2. Bagaimana **Hambatan** Manajemen Komunitas Hong Bandung Dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda?
3. Bagaimana **Peranan Komunikasi Anggota** Komunitas Hong Bandung Dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda?

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan studi deskriptif sebagai desain penelitiannya. Dalam metode kualitatif, realitas dipandang sebagai sesuatu yang berdimensi banyak, suatu kesatuan yang utuh serta berubah-ubah. Sehingga biasanya, rencana penelitian tersebut tidak disusun secara rinci dan pasti sebelum penelitiannya dimulai. Untuk alasan itu pula pengertian kualitatif sering diasosiasikan dengan teknik analisis data dan penulisan laporan penelitian. “Desain Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.(Sugiyono, 2012:1)

III. Pembahasan

Setelah melakukan observasi langsung non partisipan ke *workshop* Komunitas Hong dan Pakarangan Ulin dago Pakar serta melakukan wawancara mendalam dengan informan , maka dapat peneliti analisis bahwa **Arus Pesan Manajemen Komunitas Hong Bandung dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda.**

Seperti yang dilakukan Komunitas Hong, arus pesan vertikal terjadi pada saat adanya kegiatan berkumpul yang diadakan setiap bulan sekali. Dimana dalam rangkaiannya pihak Manajemen melakukan diskusi dengan para anggota, menanyakan apa keinginan para anggota untuk turut terus meningkatkan kualitas anggotanya. Komunikasi yang terjadi langsung dua arah. Pihak Manajemen bertanya langsung kepada anggota apa saja yang akan dilakukan agenda kedepannya dalam proses melestarikan permainan tradisional sunda, entah itu belajar alat music untuk mengiringi pertunjukan mau pun hal-hal lain yang sebelumnya belum pernah anggta lakukan.

Begitu pula dengan anggota yang berbicara langsung pada saat ditanya oleh Manajemen mengenai hal-hal tersebut. Dalam Komunitas ini suasana kekeluargaan sangat erat sehingga diantara Manajemen dengan anggota itu tidak terjadi *gap* atau kecanggungan. Sehingga arus pesan yang terjadi jarang berbenturan antara pesan yang disampaikan dan pesan yang diterima.

Tidak hanya pada kegiatan berkumpul sebulan sekali itu, komunkasi vertikal dapat terjadi pada sebelum pertunjukan di lapangan. Setiap akan melakukan pertunjukan, Komunitas Hong pasti berkumpul untuk membicarakan konsep apa yang akan ditampilkan pada pertunjukan nantinya. Anggota anak-anak yang harus

memperhatikan anggota dewasa dalam menjelaskan maksud dan pertunjukan apa yang akan ditampilkan untuk kegiatan-kegiatan yang akan datang. Dan anggota anak bebas beraspirasi pada saat ada penjelasan dari pihak manajemen yang kurang dimengerti.

Komunikasi vertikal masih dapat terjadi pada kegiatan *workshop* dan pertunjukan. Dikarenakan Komunitas ini menunjang sifat kekeluargaan maka anggota dengan mudahnya dapat berkomunikasi langsung dengan pihak Manajemen atau pendiri Komunitas atau bahkan dengan ketua yayasan, situasi seperti itulah yang terjadi menjadi satu kesatuan terkait komunikasi vertikal (*upward communication dan downward communication*).

Selanjutnya untuk analisis mengenai **Hambatan Manajemen Komunitas Hong Bandung dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda** peneliti akan membahasnya pertahap agar mudah untuk dimengerti.

Dalam melakukan kegiatan komunikasi, khususnya komunikasi organisasi, pasti tidak lepas dari hambatan-hambatan yang mengganggu jalannya penyampaian pesan yang akan disampaikan. Sebagaimana dalam berkeluarga, bila ada hambatan pastinya dibicarakan secara baik-baik atau musyawarah. Cara inilah yang ditempuh oleh Komunitas Hong bila ada hambatan-hambatan yang terjadi diantara Manajemen untuk melaksanakan pelestarian permainan tradisional sunda. Hambatan yang terjadi sejauh ini dalam persoalan bahasa. Dimana yang datang ke Pakarangan Ulin tidak hanya dari masyarakat Jawa Barat saja melainkan dari berbagai wilayah. Nah bila memang pengunjung yang datang dari Jawa Barat,

Komunitas Hong menyambutnya dengan bahasa daerah, bila yang dating dari luar Jawa Barat tentunya Komunitas Hong menggunakan bahasa Indonesia. Pihak Manajemen pun sudah mempersiapkan spesialis khusus bahasa inggris apabila ada tamu dari luar nusantara. Meskipun hanya beberapa orang yang mampu mengusai bahasa inggris. Hambatan bahasa ini yang memang terjadi selama ini karena memang Anggota tidak ada yang mampu dan mahir berbahasa inggris, "ada yang bisa tapi hanya bahasa inggris yang seadanya", begitu ucap Kang Cecep.

Dan yang terakhir, peneliti menganalisis tentang bagaimana **Peranan Komunikasi Anggota Komunitas Hong Bandung dalam Pelestarian Permainan Tradisional Sunda** yang merupakan bagian dari Pola Komunikasi Organisasi.

Pola komunikasi merupakan saluran yang digunakan oleh seseorang dalam pengiriman dan penerimaan sebuah pesan terhadap orang lain dengan cara yang tepat sehingga pesan tersebut dapat dipahami dan diterima. Pola komunikasi akan terbentuk dengan sendirinya, dengan jumlah anggota yang sangat banyak, maka akan sangat sulit bagi setiap anggota untuk melakukan komunikasi satu sama lain, dalam hal ini peranan dalam pola komunikasi sangatlah *kompleks,* untuk bertidak sesuai dengan peranannya masing-masing, sudah disebutkan bahwa adanya peran *opinion leader, gatekeepers, cosmopolities, bridge, liaison,* dan *isolate*, semua peranan itu adalah untuk membuat pola komunikasi berjalan sesuai dengan tujuan organisasi.

Komunitas Hong terbagi kedalam dua kelompok anggota, yang pertama kelompok anggota anak yaitu yang memainkan permainan tradisional dan yang

menjadi pemain dalam pertunjukan sedangkan kelompok dewasa yang membuat karya permainan tradisional ada juga yang membuat kuliner tradisional sunda di Pakarangan Ulin. Untuk peranan komunikasi anggota memang dari pihak Manajemen yang mempunyai tujuan mengembangkan pendidikan anak melalui permainan tradisional ini, di lingkungan sekitar Pakarangan Ulin banyak terdapat anak-anak yang putus sekolah untuk itu Kang Zaini sebagai pendiri banyak mengajak mereka untuk bermain dan mengambil peran dalam Komunitas Hong. Nah dari dana-dana yang terkumpul baik itu dari tiket masuk Pakarangan mau pun dana-dana dari luar dapat digunakan membiayai anak-anak putus sekolah. Ini bertujuan agar mereka mendapat pendidikan yang layak dan terus mau belajar baik itu di sekolah mau pun melalui Komunitas Hong.

Berdasarkan hasil pengamatan, untuk Peranan Komunikasi Anggota pada kelompok anggota anak di Komunitas Hong ini ada ruang dimana hanya anggota anak yang dapat membuat Komunitas Hong mempunyai daya tarik dalam menampilkan pertunjukan mengenai permainan tradisional, perannya di atas panggung bertujuan agar gerakan-gerakan dan tarian-tarian dapat tersampaikan bahwa lewat gerakan dan tarian itu mereka berkomunikasi dengan penonton dengan harapan pesannya tersampaikan.

Dan untuk anggota kelompok dewasa mempunyai peran dalam melaksanakan segala bidang pelestarian permainan tradisional, namun untuk kelompok bapak-bapak memang tidak terjun langsung melainkan dengan membuat karya mainan yang nantinya dimainkan oleh anggota kelompok anak. Dan untuk kelompok ibu-ibu biasanya dapat memilih sesuai kemauan tetapi biasanya kelompok ibu-ibu ini

membuat makanan tradisional sunda yang terkenal dengan kenikmatannya. Ada juga yang ingin menjadi instruktur *workshop* selalu dipersilahkan. Untuk kelompok anggota dewasa ini berasal dari lingkungan sekitar dekat Pakarangan Ulin, namun untuk kelompok anak tidak hanya dari lingkungan sekitar tetapi banyak juga yang berasal dari luar yang ingin bergabung di Komunitas Hong. Karena Komunitas Hong ini lebih bersifat *volunteering* begitu seperti perkataan Bu Rini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

Djamarah, Bahri, Syaiful.2004.*Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*.Jakarta : PT.Reneka Cipta.

Fajar, Marhaeni.2009.*Ilmu komunikasi: Teori & Praktek*.Yogyakarta: Graha Ilmu.

Bungin, Burhan.2003.*Analisis Data Penelitian Kualitatif, Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*.Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.

Cangara, Hafied.1998.*Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta.Rajawali Pers.

De Vito, Joseph, A, 1989.*The Interpersonal Communication Book*.New York : Harper & Row Publishers.

Efendi, Mohammad.2006.*Pengantar Psikopendagogik Anak berkelainan*.Jakarta : PT Bumi Aksara.

Effendy, Onong Uchjana.1986.*Dimensi-Dimensi Komunikasi*.Bandung : Rosda karya.

Muhammad, Arni.2001.*Komunikasi Organisasi*.Jakarta : PT.Bumi Aksara.

Rosdaka

Rakhmat,Jalaludin.2004.*Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : PT.Remaja

Rosdakarya.

Soekanto, Soerjono.1990, *Sosiologi Suatu Pengantar*.Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Budyatna, Ganiem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Kencana Prenada

Media Group.Jakarta.

Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif).*Jakarta: Penerbit Erlangga.

Koentjaraningrat.2009.*Pengantar Ilmu Antropologi*.Jakarta: Rineka Cipta

Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Keluarga: Tentang Ikhwa: Keluarga, Remaja, dan Anak.*Rineka Cipta.Jakarta.

M.A, Morissan.2009.*Teori Komunikasi Organisasi*.Bandung : Ghalia Indonesia

Sugiyono, 2012.*Memahami Penelitian Kualitatif*.Bandung : Alfabeta.

Suyanto, Bagong.2005.*Metode Penelitian Sosial: Bergabai Alternatif Pendekatan.*Jakarta : Prenada Media.

Rakhmat,Jalaludin.2012. *Psikologi Komunikasi.* Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

2. Sumber Karya Ilmiah

Markus.2012.Pola Komunikasi Komunitas Black Scooter Bandung dalam Mempertahankan Solidaritas Anggotanya (Studi Deskriptif Pola Komunikasi Komunitas Black Scooter Bandung dalam Mempertahankan Solidaritas Anggotanya).Universitas Komputer Indonesia

Susan Puspa Wardhani.2014.Pola Komunikasi Guru dan Siswa Siswi Smp Negeri 16 Bandung Dalam Program Rebo Nyunda (Studi Kasus Pola Komunikasi Guru dan Siswa Siswi Smp Negeri 16 Bandung Dalam Program Rebo Nyunda).Universitas Komputer Indonesia

Septian Nugraha.2012.Pola Komunikasi Organisasi Komunitas The Panasdalam (Studi Deskriptif Pola Komunikasi Organisasi Komunitas The Panasdalam).Universitas Komputer Indonesia

Reza Pahlevi.2012.Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Remaja

Pecandu Alkohol Di Kota Bandung (Studi Deskriptif Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Remaja Pecandu Alkohol Di Kota Bandung). Universitas Komputer Indonesia

3. Sumber Internet

Tinjauan tentang permainan tradisional http://e-journal.uajy.ac.id , 1 April 2015.

Awal mula cerita terbentuknya Komunitas Hong http://www.anakbawangsolo.org/2014/09/dari-z-ke-bersama-zaini-alif.html 28 Maret 2015

Referensi mengenai Komunitas Hong http://sosbud.kompasiana.com/2011/12/25/komunitas-hong-bicara-budaya-melalui-permainan-422082.html 28 Maret 2015

_____

http://www.indonesia.travel/id/destination/595/taman-hutan-raya-ir-h-djuanda/article/73/komunitas-hong-surga-permainan-anak-tradisional 28 Maret 2015

_____

http://www.aktual.co/warisanbudaya/125404kenalkan-kami-dari-komunitas-hong 28 Maret 2015

_____ http://bandung.panduanwisata.id/mampir-sejenak-ke-komunitas-hong/ 28 Maret 2015