

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal.

Komunikasi pada hakekatnya adalah hubungan di antara mereka yang melakukan proses komunikasi, terdapat lima unsur yang harus ada dalam proses berkomunikasi, yaitu: komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Dalam konteks tulisan ini, yang dimaksud komunikator adalah pihak yang menyediakan atau memberikan informasi, pesan adalah informasi itu sendiri, media adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi, komunikan adalah penerima informasi, dan efek adalah pengaruh yang ditimbulkan oleh komunikasi.

Komunikasi selalu mempunyai tujuan yang dikehendaki oleh pemberi informasi, ada informasi yang disampaikan kepada penerima, harus menimbulkan dampak atau pengaruh tertentu yang dikehendaki, dilakukan melalui media tertentu. Juga sangat jelas bahwa dalam komunikasi selalu mengandung informasi.

Perkembangan terakhir, informasi menjadi sangat penting dalam aspek kehidupan. Metode, fasilitas serta perangkat komunikasi atau penyampai informasi sudah berkembang sangat baik dan modern, sehingga dapat digunakan oleh segala bentuk komunikasi, baik komunikasi kelompok ataupun komunikasi massa.

Ilmu komunikasi merupakan disiplin ilmu pengetahuan. Komunikasi bisa disebut sebagai ilmu karena telah memenuhi persyaratan suatu keterampilan menjadi sebuah ilmu, yaitu objektif, metodis, sistematis dan universal. Dan untuk mencapai tingkat universitas pada ilmu-ilmu sosial harus tersedia konteks dan kondisi tertentu yang benar-benar sama persis. Terlebih pada fenomena komunikasi manusia yang sedemikian kompleks. Kompleksitas ilmu komunikasi bisa dilihat dari banyaknya pendekatan yang digunakan dalam menjelaskan fenomena-fenomena komunikasi, ilmu sosial, psikologi dan bahasa jelas mempengaruhi perkembangan komunikasi sebagai sebuah ilmu. Sejak lahir manusia berkomunikasi, memahami komunikasi manusia berarti memahami apa yang terjadi selama komunikasi berlangsung. Memahami komunikasi tentu saja dapat membuat kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif, sesuai dengan tujuan dari berkomunikasi. Komunikasi merupakan kegiatan penyampaian pesan atau makna tertentu kepada komunikan. Apabila suatu proses tidak dapat menyampaikan pesan atau makna yang diinginkan dengan baik maka proses komunikasi dianggap tidak efektif atau bahkan gagal.

Komunikasi bisa dilakukan orang perorang, kelompok, organisasi, dan khalayak luas. Setiap komunikator mempunyai strategi cara sendiri untuk

menyampaikan pesan kepada komunikan. Keberhasilan kegiatan komunikasi secara efektif banyak ditentukan oleh penentuan strategi komunikasi yang baik efek dan proses komunikasi, bukan tidak mungkin akan menimbulkan pengaruh negatif.

Komunikasi tanpa strategi ibarat orang berjalan tanpa mengetahui seluk beluk jalan yang dilalui. Sebaliknya, komunikasi yang dilakukan dengan strategi yang relevan ibarat orang berjalan dengan mengetahui betul peta jalan dan rambu lalu lintas yang dilaluinya. Dengan demikian strategi komunikasi sangat menentukan adanya efektivitas komunikasi.

Strategi komunikasi harus juga meramalkan efek komunikasi yang diharapkan, yaitu berupa penyebaran informasi, melakukan persuasi, melaksanakan intruksi. Dari efek yang diharapkan tersebut, dapat ditetapkan bagaimana cara berkomunikasi dapat dengan cara berkomunikasi tatap muka dipergunakan apabila kita mengharapkan efek perubahan tingkah laku dari komunikan karena sifatnya lebih persuasif. Dimulainya komunikasi membangkitkan perhatian akan menjadikan suksesnya komunikasi. Setelah perhatian muncul kemudian diikuti dengan upaya menumbuhkan minat yang merupakan tingkatan lebih tinggi dari perhatian. Minat merupakan titik pangkal untuk tumbuhnya hasrat. Seharusnya seorang komunikator harus pandai membawa hasrat tersebut untuk menjadi suatu keputusan komunikan untuk melakukan suatu kegiatan yang diharapkan komunikator.

Telaah komunikator meliputi analisis hal-hal sebagai berikut, sejauh mana komunikator mempunyai percaya diri. Dikarenakan dalam komunikasi interpersonal cirri atau karakteristiknya yang pertama dimulai dari diri sendiri maka komunikator harus percaya pada kemampuannya sendiri untuk melakukan relasi komunikasi interpersonal. Se jauh mana komunikator mengendalikan transaksional, yaitu ketika bertemu dan berkenalan dengan komunikan maka komunikator sudah mempunyai persepsi mengenai identitas dan kepribadian komunikan. Untuk selanjutnya maka komunikator harus tetap mengendalikan identitas dan kepribadian komunikan seperti semula. Memelihara relasi, yaitu memelihara hubungan dengan komunikan dengan mengatur jarak duduk atau dengan tetap memperhatikan pandangan pada wajah komunikan.

Manusia adalah makhluk yang bermasyarakat dan hidup secara berkelompok yang dalam kelompok tersebut manusia berhubungan dengan sesamanya. Hal ini membuktikan bahwa kehidupan berkelompok sudah menjadi kebutuhan, sifat, identitas dan falsafah dalam kehidupan manusia. Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Komponen berdasarkan lokasi atau tempat isinya, wilayah atau tempat suatu komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis. Dan saling mengenal satu sama lain sehingga, tercipta interaksi dan memberikan kontribusi bagi lingkungannya. Berdasarkan minat, sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, komunitas berdasarkan minat memiliki jumlah terbesar karena, melingkupi

berbagai aspek. Berdasarkan komuni,-komuni dapat berarti ide dasar yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.

Komunikasi dalam kelompok merupakan bagian dari kegiatan keseharian kita sejak lahir, kita sudah mulai bergabung dengan kelompok perkembangan usia dan kemampuan intelektualitas, kita masuk dan terlibat dalam kelompok-kelompok sekunder seperti sekolah, lembaga agama, tempat pekerjaan dan kelompok sekunder lainnya yang sesuai dengan minat dan ketertarikan kita. Singkatnya, kelompok merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan kehidupan kita, karena melalui kelompok memungkinkan kita dapat berbagi informasi, pengalaman dan pengetahuan kita dengan anggota kelompok lainnya.

Seperti komunitas Hong yang terbentuk dari kecintaan seseorang terhadap permainan tradisional. era millennium ini permainan tradisional anak anak khususnya daerah Jawa Barat, nampaknya mulai mengalami pergeseran. Adanya persinggungan antara budaya modern terhadap budaya tradisional berdampak pula pada jenis permainan tradisional. Perubahan ini identik dengan adaptasi terhadap perkembangan jaman. Keterbukaan informasi dan komunikasi, teknologi modern yang menyediakan aneka jenis permainan baru dengan peralatan yang modern pula. Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan saja tetapi banyak unsure-unsur yang terdapat didalamnya, seperti unsur keterampilan, unsur kesehatan serta dampak pada psikomotorik dengan gerakan-gerakan yang melatih anak menjadi terampil selain itu permainan tradisional menjadi lambang dan memiliki arti bagi setiap daerah.

Pentingnya strategi komunikasi bagi manusia tidak dapat dipungkiri begitu saja. Dalam prosesnya, komunikasi terkadang tidak selalu berjalan mulus dibutuhkan strategi agar komunikasinya berjalan efektif. Dalam proses komunikasi pasti terdapat hambatan-hambatan atau gangguan dalam prosesnya disinilah dibutuhkan strategi untuk meminimalisir hambatan dalam proses komunikasi.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode ini sekaligus untuk menganalisis sikap dan pendapat *key informan*, kemudian berusaha mengumpulkan dan menyajikan data, sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas atas objek yang diteliti terkait kasus yang akan dikaji.

Studi kasus merupakan tipe pendekatan dalam penelitian yang menelaah satu kasus secara intensif, mendalam, mendetail, dan komprehensif. Studi kasus bisa dilakukan terhadap individu, juga terhadap kelompok, seperti yang dilakukan beberapa ahli antropologi, sosiologi, dan psikologi sosial. Pada penelitian yang menggunakan metode ini, berbagai variabelnya ditelaah dan ditelusuri, termasuk kemungkinan hubungan antar variabel yang ada. Karenanya, penelitian suatu kasus, bisa jadi melahirkan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat eksplanasi. Akan tetapi, eksplanasi tersebut tidak dapat diangkat sebagai suatu generalisasi.

Suatu lembaga atau sejumlah lembaga dianalisis secara mendalam dengan melakukan pengamatan. Setiap kelompok diteliti dan dilaporkan serta adanya permainan peran, yang mana para responden diminta memainkan peran yang

berbeda satu sama lain. Pendekatan studi kasus digunakan secara langsung dalam penelitian legal dan banyak dilakukan secara klinis.

Dimulainya komunikasi dengan membangkitkan perhatian akan merupakan awal suksesnya komunikasi. Apabila perhatian komunikan telah terbangkitkan, hendaknya disusul dengan upaya menumbuhkan minat, yang merupakan derajat lebih tinggi dari perhatian. Minat adalah kelanjutan dari perhatian yang merupakan titik tolak balik timbulnya hasrat untuk melakukan suatu kegiatan yang diharapkan komunikator. Hanya ada hasrat saja pada diri komunikan, bagi komunikator belum berarti apa-apa, sebab harus dilanjutkan dengan datangnya keputusan, yakni keputusan untuk melakukan kegiatan sebagaimana diharapkan komunikator.

Strategi komunikasi yang digunakan oleh komunitas dapat efektif apabila komunikasi yang dilakukan oleh komunitas Hong sebagai komunikator yang menggunakan strategi dan melakukan proses dengan benar sehingga bisa mendapatkan dampak yang diinginkan yaitu bisa melestarikan permainan tradisional.

Berangkat dari pokok-pokok pikiran diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian strategi komunikasi komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional. Disini peneliti akan menjelaskan strategi komunikasi yang dipakai komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional. Dengan demikian, peneliti berusaha mengangkat permasalahan ini dengan mengambil judul **“STRATEGI KOMUNIKASI KOMUNITAS HONG DALAM**

MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL” (Studi Kualitatif Mengenai Strategi Komunikasi Komunitas Hong di Kota Bandung).

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka peneliti memfokuskan penelitian pada “Bagaimana strategi komunikasi komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional di kota Bandung?”

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut.

1. Bagaimana strategi menetapkan komunikator komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional?
2. Bagaimana strategi penyusunan pesan komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional?
3. Bagaimana strategi menentukan *Physical context* komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional?
4. Bagaimana strategi dalam pencapaian efek komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menelaah lebih jauh mengenai bagaimana strategi komunikasi yang digunakan oleh komunitas Hong dari mulai strategi menyusun pesan, strategi dalam menentukan komunikator dalam menyampaikan pesan, menentukan saluran dan efek atau dampak yang dicapai dalam upaya melestarikan permainan tradisional untuk memperoleh data serta informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata satu (S1) konsentrasi Public Relations, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.

Sementara, untuk tujuan dari penelitian ini didasarkan pada rincian identifikasi masalah yang telah dikemukakan, yaitu :

1. Mengetahui strategi menetapkan komunikator komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional.
2. Mengetahui strategi penyusunan pesan komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional.
3. Mengetahui strategi menentukan *Physical context* komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional.
4. Mengetahui strategi dalam pencapaian efek komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori stimulus-respons dan penguatan, dimana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya. Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.3.2.1 Kegunaan Teoretis

1. Sebagai pengembangan Ilmu Komunikasi, Khususnya bidang kajian Public Relations.
2. Menjadi bahan pengetahuan khususnya mengenai Strategi Komunikasi Komunitas dalam Melestarikan Permainan Tradisional
3. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan dalam bidang Public Relations tentang Strategi komunikasi.
4. Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi Public Relations.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang komunikasi dan Public Relations terutama mengenai strategi komunikasi.

2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pikiran yang bermanfaat dalam bidang Public Relations khususnya tentang strategi komunikasi.

1.4 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan **Teori Komunikasi Interaksional**, berdasarkan tujuan model komunikasi interaksional yang dikembangkan oleh Wilbur Schramm, maka peneliti menganalisis tinjauan model yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Model komunikasi interaksional tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut :

Gambar 1.1

Model komunikasi Interaksional



Model ini memandang hubungan interpersonal sebagai suatu sistem, setiap sistem memiliki sifat-sifat struktural, integrative, dan medan. Semua sistem terdiri

dari subsistem-subsistem yang saling tergantung dan bertindak bersama sebagai suatu kesatuan. Selanjutnya, semua sistem mempunyai kecenderungan untuk memelihara dan mempertahankan kesatuan. Bila ekuilibrium dari sistem terganggu, segera akan diambil tindakannya. Setiap hubungan interpersonal harus dilihat dari tujuan bersama, metode komunikasi, ekspektasi dan pelaksanaan peranan.

Model interaksional ini mengacu pada perspektif interaksi simbolik yang dikembangkan oleh ilmuwan sosial untuk menjelaskan komunikasi. Konsep-konsep penting yang digunakan adalah diri (self), diri yang lain (others), simbol, makna, penafsiran dan tindakan. Sesuai dengan perspektif interaksi simbolik, model interaksional dalam komunikasi mengatakan bahwa orang-orang sebagai peserta komunikasi bersifat aktif, kreatif, dan reflektif, menafsirkan dan menampilkan perilaku kompleks yang sulit diprediksi. Kemudian, feedback atau umpan balik adalah : “salah satu elemen penting atau vital dalam komunikasi model interaksional. Menurut model ini juga, peserta komunikasi yang mengambil peran disini adalah orang-orang yang mengembangkan potensi manusiawinya melalui interaksi sosial, tepatnya melalui pengambilan peran orang lain” (Mulyana, 2007:55).

Peran komunitas sebagai komunikator dalam melestarikan permainan tradisional di kota Bandung akan terbentuk oleh strategi komunikasi yang digunakan oleh komunikator dalam menguasai pola strategi, proses strategi komunikasi dan menyampaikan pesan sehingga dihasilkan dampak yang diinginkan untuk melestarikan permainan tradisional.

Strategi yang digunakan oleh komunitas sebagai komunikator bisa tercapai apabila pada saat menyampaikan informasi, komunikator menggunakan strategi dalam menyampaikannya. Menentukan pola strategi yang digunakan dalam menyampaikan pesan, melaksanakan proses strategi yang telah dibuat sehingga bisa mendapatkan dampak atau efek yang sesuai dengan tujuan yaitu berhasil melestarikan permainan tradisional.

Untuk memperoleh hasil komunikasi yang optimal diperlukan suatu strategi komunikasi. Strategi komunikasi juga diperlukan karena kemudahan dioperasionalisasikannya media massa yang begitu ampuh.

Dibutuhkan proses pemikiran yang matang dalam penyusunan langkah-langkah kerja yang diperlukan untuk mencapai apa yang diinginkan.

Strategi komunikasi merupakan perencanaan komunikasi (*Communication Planning*) dan manajemen komunikasi (*Communication Manajemen*) untuk mencapai suatu tujuan. Tetapi kenyataan lain untuk mencapai tujuan tersebut strategi komunikasi bukan hanya berfungsi seperti peta jalan yang hanya menunjukkan arah yang akan dituju saja, untuk itu strategi harus dapat menunjukkan teknik operasionalnya yang harus dilakukan. Dengan maksud bahwa pendekatan (*approach*) bisa berbeda-beda sewaktu-waktu tergantung pada keadaan dan kondisi yang sedang dihadapi (Arifin, 1994:10)

Dengan strategi komunikasi ini, berarti ditempuh beberapa cara penggunaan komunikasi secara sadar untuk menciptakan perubahan pada diri khalayak dengan mudah dan cepat.

Dengan strategi komunikasi ini, berarti dapat ditempuh beberapa cara memakai komunikasi secara sadar untuk menciptakan perubahan pada diri khalayak dengan mudah dan cepat. Strategi komunikasi pada hakikatnya adalah perencanaan dan manajemen untuk mencapai tujuan.

Menyusun strategi komunikasi harus memperhitungkan faktor-faktor pendukung dan penghambat. Sebagian komponen komunikasi dan faktor pendukung serta penghambat pada setiap komponen tersebut seperti mengenali sasaran komunikasi, memahami faktor situasi dan kondisi, pemilihan media komunikasi, pengkajian tujuan pesan komunikasi, peranan komunikator dalam komunikasi, daya tarik sumber, dan kredibilitas sumber. Strategi komunikasi harus didukung oleh teori karena teori merupakan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah diuji kebenarannya.

Aspek-aspek strategi komunikasi menurut Arifin (1994:51) adalah sebagai berikut :

- 1. Strategi Penyusunan Pesan**
- 2. Strategi Menetapkan Komunikator**
- 3. Strategi Penentuan Phisycal Context**
- 4. Strategi Pencapaian Efek**

Strategi komunikasi yang digunakan oleh komunitas dapat efektif apabila komunikasi yang dilakukan oleh komunitas Hong sebagai komunikator yang menggunakan strategi dan melakukan proses dengan benar sehingga bisa mendapatkan dampak yang diinginkan yaitu bisa melestarikan permainan tradisional.

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”.

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values. Proses pembentukannya bersifat horizontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara.

Sunarno mengatakan,

Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Kekuatan pengikat suatu komunitas terutama adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial ekonomi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membuat anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional. Semakin berkembang semakin membuat anak lupa akan budayanya. Mendirikan suatu komunitas merupakan upaya untuk membuat anak mengenal dan tidak merupakan permainan tradisional. Komunitas juga memiliki andil yang cukup besar untuk melestarikan permainan tradisional.

Di era millennium ini permainan tradisional anak anak khususnya daerah Jawa Barat, nampaknya mulai mengalami pergeseran. Adanya persinggungan antara budaya modern terhadap budaya tradisional berdampak pula pada jenis

permainan tradisional. Perubahan ini identik dengan adaptasi terhadap perkembangan jaman. Keterbukaan informasi dan komunikasi, teknologi modern yang menyediakan aneka jenis permainan baru dengan peralatan yang modern pula. Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan saja tetapi banyak unsure-unsur yang terdapat didalamnya, seperti unsur keterampilan, unsur kesehatan serta dampak pada psikomotorik dengan gerakan-gerakan yang melatih anak menjadi terampil selain itu permainan tradisional menjadi lambang dan memiliki arti bagi setiap daerah.

Menurut Mulyadi bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain

- 1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsic pada anak**
- 2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsic**
- 3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsure keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak**
- 4. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial**

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar serta sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Minat merupakan keadaan dimana seseorang menunjukkan keinginan ataupun kebutuhan yang ada dalam dirinya, hal tersebut dapat terlihat dari ciri-ciri yang nampak pada diri mereka dan ciri tersebut memunculkan arti yang terkandung didalamnya.

Minat itu muncul karena ada perasaan tertarik terhadap sesuatu hal yang sedang dikerjakan atau suatu kegiatan, dengan demikian minat itu merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang terhadap suatu kegiatan yang membuat orang tersebut merasa tertarik. Jadi minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan yang terkandung didalamnya. Selain itu minat akan muncul karena adanya dorongan atau motif dari orang lain.

Komunitas Hong sebagai Pusat Kajian mainan Rakyat mencoba untuk melestarikan produk mainan rakyat sebagai 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.

Melestarikan merupakan usaha mempertahankan kelangsungan seperti keadaan semula dan membiarkan tetap atau tidak berubah.

Mengingat permainan tradisional adalah sebagian dari budaya maka perlu beberapa cara yang perlu dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional antara lain :

1. Memperkenalkan kembali kepada anak-anak, melalui kegiatan kegiatan lomba baik di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan tempat tinggal
2. Membangun komunitas di lingkungan masyarakat
3. Mengadakan *workshop* permainan tradisional

Fungsi komunitas Hong mempunyai hubungan positif dalam melestarikan permainan tradisional.

Dari penjelasan diatas, kerangka pemikiran pada penelitian ini secara singkat tergambar pada bagan dibawah ini :

Gambar 1.2

Kerangka Pemikiran

