

**MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA
DUSUN KREATIF INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh:

MELYSSA RIKAYAO
2003110102

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : MELYSSA RIKAYAQ
N P M : 2003110102
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Rabu, 08 Mei 2024
W a k t u : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Yan Hendra, M.Si
PENGUJI II : Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom.
PENGUJI III : Assoc. Prof. Dr. Faustyna, S.Sos., M.M., M.I.Kom.

(.....)

(.....)

(.....)

PANITIA PENGUJI



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP

Sekretaris,

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : MELYSSA RIKAYAQ
N.P.M : 2003110102
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA DUSUN KREATIF INDONESIA

Medan, 08 Mei 2024

Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom
NIDN : 0126127401

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401

Dehan,



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP.
NIDN 0030017402

PERNYATAAN
Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, **Melyssa Rikayaq**, NPM 2003110102 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuai imbalan atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuannya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar keserjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijasah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil alamin puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia nya yang telah memberikan penulis kesehatan, kesempatan, dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan hasil skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan judul “**Model Komunikasi Untuk Pengunjung Tentang Permainan Tradisional Di Wisata Dusun Kreatif Indonesia**”. Dan tidak lupa pula sholawat beriringan salam penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang sudah memberikan kita syafaatnya.

Dalam penelitian skripsi ini, Penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, serta dukungan dari banyak pihak. Terutama kedua orang tua penulis yaitu **Ayahanda Misnan** dan **Ibunda Sarti** tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan doa yang tulus sehingga penulis memiliki tujuan yang jelas untuk menyelesaikan pendidikan ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis juga mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis banyak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku rektor universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak Dr.Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku wakil dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
4. Ibu Dra. Yurisna Tanjung, M.AP selaku wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Assoc. Prof. Dr. Faustyna, S.Sos., M.M, M.I.Kom selaku sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam penelitian skripsi ini.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
9. Kepada Bapak Andi Eka Saputra pendiri Dusun Kreatif Indonesia yang telah memberikan izin penelitian
10. Kepada Pengunjung Dusun Kreatif, Indonesia terima kasih yang sudah meluangkan waktu untuk menjawab segala pertanyaan dan memberikan pengalaman mereka kepada peneliti untuk penelitian skripsi ini
11. Kepada Fasilitator Dusun Kreatif Indonesia terima kasih yang sudah meluangkan waktu untuk menjawab segala pertanyaan dan memberikan pengalaman mereka kepada peneliti untuk penelitian skripsi ini

12. Kepada saudara kandung penulis, Enny Widya yang telah memberikan dukungan terhadap penulis untuk menyelesaikan skripsi.

13. Kepada sahabat penulis Dinda Kesuma Lestari, Dea Najwa Syaputri, Sanya Marcella, Ratih Fitria, Yoga Rizaldy dan Rifki Rifan yang sudah memberikan dukungan dan menemani penulis dalam menyiapkan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini dari semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih semoga skripsi dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pembaca dan memperluas pengetahuan pembaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 24 April 2024

Melyssa Rikayaq
2003110102

MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA DUSUN KREATIF INDONESIA

Melyssa Rikayaq
2003110102

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana model komunikasi pengunjung dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia. Wisata Dusun Kreatif Indonesia di desa Mbaruai Kec. Biru-biru, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara mengajak masyarakat untuk tetap melestarikan permainan tradisional Indonesia. Pengunjung mungkin memiliki sedikit pengetahuan tentang permainan tradisional Indonesia yang ditawarkan di wisata Dusun Kreatif Indonesia. Mereka mungkin tidak akrab dengan permainan tersebut, arti historisnya, atau bagaimana cara memainkannya. Ini bisa menjadi hambatan untuk menikmati dan menghargai pengalaman tersebut sepenuhnya. Keterbatasan model komunikasi yang ada, memungkinkan bahwa model komunikasi yang digunakan saat ini tidak efektif dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deksriptif menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan atau narasumber dalam penelitian ini terdiri dari 5 orang, yang terdiri dari 3 pengunjung dan 2 fasilitator Dusun Kreatif Indonesia. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan wawancara terbuka, observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan bahwa model komunikasi yang digunakan fasilitator Dusun Kreatif Indonesia kepada pengunjung menggunakan model komunikasi interaksional.

Kata Kunci : Model Komunikasi, Pengunjung, Permainan Tradisional

COMMUNICATION MODEL FOR VISITORS ABOUT TRADITIONAL GAMES IN INDONESIAN CREATIVE DUSUN TOURISM

Melyssa Rikayaq
2003110102

ABSTRACT

This research examines how visitor communication models convey information about traditional games in the Indonesian Creative Village tourism site. Indonesian Creative Village Tour in Mbaruai Village, District. Blue-blue, Kab. Deli Serdang, North Sumatra invites the public to continue preserving traditional Indonesian games. Visitors may have some knowledge about the traditional Indonesian games offered at the Dusun Creative Indonesia tour. They may not be familiar with the game, its historical significance, or how to play it. This can be an obstacle to fully enjoying and appreciating the experience. The limitations of existing communication models make it possible that the communication models currently used are not effective in conveying information about traditional games to visitors. The type of research used in this research is a descriptive approach using qualitative research methods. The informants or resource persons in this research consisted of 5 people, consisting of 3 visitors and 2 facilitators of the Indonesian Creative Village. Data collection techniques were carried out using open interviews, observation and documentation. Analysis of research data uses stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research resulted that the communication model used by the Indonesian Creative Village facilitators to visitors used an interactional communication model.

Keywords: Communication Model, Visitors, Traditional Games

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II URAIAN TEORITIS.....	7
2.1 Model Komunikasi	7
2.1.1 Model-Model Komunikasi.....	8
2.1.2 Fungsi Model Komunikasi.....	10
2.2 Permainan Tradisional	11
2.2.1 Jenis-jenis Permainan Tradisional	11
2.2.2 Permainan Tradisional dan Perkembangannya	12
2.2.3 Faktor-faktor Yang Menyebabkan Hilangnya Permainan Tradisional....	13
2.3 Dusun Kreatif Indonesia	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis Penelitian	15
3.2 Kerangka Konsep.....	15
3.3 Definisi Konsep	16
3.4 Kategorisasi Penelitian	18
3.5 Informan atau Narasumber	19
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.7 Teknik Analisis Data	20
3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22

3.9 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Hasil Penelitian	26
4.1.1 Profil Dusun Kreatif Indonesia Kabupaten Deli Serdang	26
4.2 Profil Informan	28
4.3 Analisis Data	28
4.4 Pembahasan	38
4.4.1 Pembahasan Model Komunikasi Pengunjung.....	38
4.4.2 Pembahasan Model Komunikasi Fasilitator	40
4.4.3 Kesimpulan Hasil Analisis	44
BAB V PENUTUP	46
5.1 Simpulan	46
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	25
Tabel 4.1 Profil Informan	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konsep Penelitian	17
Gambar 3.2 Alur Analisa Data Model Interaktif	23

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Warga negara Indonesia terdiri oleh banyak suku bangsa, negara Indonesia juga memiliki beragam jenis wisata budaya yang menarik dan menghibur, salah satunya yang bersifat kegiatan aktif atau interaktif adalah permainan tradisional. Setiap suku bangsa memiliki kebudayaannya, begitu pula dengan permainan tradisional disebut permainan rakyat yang termasuk kedalam kebudayaan suku bangsa. Permainan rakyat merupakan salah satu bentuk folklor sebagian lisan yang diwariskan secara turunturun. Hal ini dapat dilihat dari permainan tradisional anak-anak karena permainan anak-anak umumnya disebarkan lewat tradisi lisan dan kebanyakan disebarkan tanpa perantara orang dewasa seperti orang tua maupun guru di sekolah. Faktor yang menghambat eksistensi permainan tradisional Indonesia adalah semakin berkurangnya lapangan yang dulu menjadi tempat anakanak bermain kini berubah menjadi kawasan perkotaan yang padat penduduk. Faktor lain adalah masuknya berbagai jenis permainan modren. Seiring perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi, permainan tradisional seperti egrang, lompat tali, gangsing, engklek, kelereng dan lainnya sudah jarang dimainkan anak-anak masa kini.

Pengunjung destinasi wisata Dusun Kreatif Indonesia di Kecamatan Sibiru-biru Kabupaten Deli Serdang yang dominan dilakukan oleh masyarakat di luar daerah deli serdang dan masyarakat sekitar deli serdang. Wisata merupakan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu

untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjungnya dalam jangka waktu sementara.

Dusun Kreatif merupakan suatu wisata permainan tradisional, berdiri sejak tahun 2013 tepatnya diresmikan pada tanggal 19 Mei 2013. Dusun Kreatif Indonesia menjelaskan bahwa di tempat wisata ini, kita bisa melakukan banyak hal dengan permainan tradisional yang kaya akan filosofi dan sejarah. Dusun Kreatif Indonesia berlokasi di Jl. Besar Sibiru-biru, Desa Mbaruai Kec. Biru-biru, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara.

Wisata merupakan sektor jasa yang sejalan dengan kehidupan masyarakat modern. Semakin tinggi pendidikan dan pendapatan seseorang, maka akan semakin besar kebutuhan mereka akan wisata. Kedua, wisata mempunyai ketertarikan yang sangat erat dengan berbagai bidang lain. Oleh karena itu pariwisata akan berkembang seiring dengan perkembangan bidang lainnya seperti telekomunikasi, lingkungan hidup, transportasi, sumber daya manusia dan sebagainya. Ketiga, daya tarik suatu objek wisata tergantung dari kekuatan daya saing yang dimiliki pengelola yaitu dengan manajemen yang baik terhadap objek wisatanya (Badan Pusat Statistik, 2016).

Wisata Dusun Kreatif Indonesia di desa Mbaruai Kec. Biru-biru, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara mengajak masyarakat untuk tetap melestarikan permainan tradisional Indonesia. Dusun kreatif ini semula dilatarbelakangi sebagai arena *Camp Outbound*. Dusun kreatif sebenarnya bukan sebuah badan organisasi yang langsung kepada visi pelestarian permainan tradisional namun dusun ini merupakan sebuah destinasi wisata yang berbeda yang berbau wisata edukatif yang mengusung konsep permainan tradisional.

Pengunjung mungkin memiliki sedikit pengetahuan tentang permainan tradisional Indonesia yang ditawarkan di wisata Dusun Kreatif Indonesia. Mereka mungkin tidak akrab dengan permainan tersebut, arti historisnya, atau bagaimana cara memainkannya. Ini bisa menjadi hambatan untuk menikmati dan menghargai pengalaman tersebut sepenuhnya. Terdapat keterbatasan model komunikasi yang ada, memungkinkan bahwa model komunikasi yang digunakan saat ini tidak efektif dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung. Mungkin kurangnya pendekatan yang menarik, kurangnya materi atau sumber daya yang sesuai, atau kurangnya adaptasi terhadap kebutuhan pengunjung dari berbagai latar belakang.

Penulis belum menemukan model komunikasi yang tepat berdasarkan latar belakang di atas untuk mengedukasi pengunjung tentang pelestarian permainan tradisional dimana diperlukan model komunikasi yang dapat mengatasi ketidakpahaman, kesulitan komunikasi, dan keterbatasan yang ada. Model komunikasi yang lebih efektif, perancangan sebuah model komunikasi yang tepat akan menjadi kunci untuk berhasilnya upaya pelestarian budaya melalui pengenalan permainan tradisional di tempat wisata Dusun Kreatif Indonesia.

Model komunikasi yang memadai akan memungkinkan pengunjung dari berbagai latar belakang untuk terlibat, menghargai, dan memahami permainan tradisional Indonesia dengan lebih baik. Menggunakan metode penyampaian informasi yang bervariasi dan menarik, seperti demonstrasi langsung untuk dapat menarik perhatian pengunjung. menyediakan informasi dalam berbagai bahasa atau sedikitnya dalam bahasa Inggris untuk memastikan aksesibilitas dan partisipasi pengunjung dari berbagai latar belakang bahasa. keterlibatan aktif pengunjung dengan melibatkan pengunjung langsung melalui pengalaman langsung dalam memainkan permainan

tradisional, dan melakukan evaluasi berkala dan terima umpan balik dari pengunjung untuk dapat meningkatkan model komunikasi, untuk memastikan relevansi dan daya tarik konten yang disampaikan fasilitator kepada pengunjung. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Model Komunikasi Untuk Pengunjung Tentang Permainan Tradisional Di Wisata Dusun Kreatif Indonesia”**.

1.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah akan ditekankan pada model komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang permainan tradisional, termasuk jenis pesan yang dapat merangsang minat dan pemahaman pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas adalah

1. Bagaimana pemahaman model komunikasi para pelaku usaha wisata yang berdampak pada pengembangan wisata dan pemahaman tentang permainan tradisional?
2. Bagaimana implementasi model komunikasi para pelaku usaha wisata yang berdampak pada pengembangan wisata dan pemahaman tentang permainan tradisional?

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui model komunikasi sesuai kebutuhan pengunjung.
- b. Untuk meningkatkan minat pengunjung datang ke wisata dusun kreatif Indonesia.

- c. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menimbulkan ketertarikan pengunjung datang ke Dusun Kreatif Indonesia.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

- a. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukkan dalam pengembangan di bidang ilmu komunikasi. Pada penelitian diharapkan dapat menemukan model komunikasi yang sesuai untuk pengunjung di wisata dusun kreatif Indonesia.

- b. Secara Praktis

Manfaat penelitian praktis, untuk pembaca dan masyarakat luas penelitian ini mencakup peningkatan pengalaman pengunjung, pelestarian budaya, pembangunan industri pariwisata yang berkelanjutan, dan inspirasi bagi pengembangan model serupa di lokasi wisata lainnya. Dan memberikan pengetahuan dan wawasan tentang keberadaan permainan tradisional yang sudah mulai tergantikan agar tetap dilestarikan baik dalam pribadi ataupun kelompok masyarakat karena merupakan suatu warisan budaya ataupun kearifan lokal yang ada dalam budaya Indonesia.

- c. Secara Akademis

Hasil penelitian ini menjadi tugas akhir dalam menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) dan dapat menjadi pedoman bagi instansi akademis terkait dengan model komunikasi yang diberikan oleh pengunjung dalam mengedukasi permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan, penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Uraian teoritis yaitu menguraikan dan menjelaskan tentang model komunikasi, permainan tradisional, Dusun Kreatif Indonesia.

**BAB III :
METODE PENELITIAN**

Metode penelitian mengkaji jenis penelitian, kerangka konsep, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang menguraikan hasil dan pembahasan tentang data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Merupakan Penutup yang menguraikan tentang simpulan dan saran

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Model Komunikasi

Model Komunikasi adalah gambaran sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Sereno dan Mortensen dalam (Mulyana, 2007) “Model komunikasi merupakan deksripsi ideal mengenai apa yang dibutuhkan untuk terjadinya komunikasi”. Definisi ringkas dari Sereno dan Mortensen, justru bermakna luas. Model merupakan gambaran ideal tentang yang dibutuhkan untuk terjadinya komunikasi. Semua definisi model ini lebih kepada proses komunikasi dan hal-hal yang diperlukan untuk terjadinya proses tersebut.

Werner J. Severin dan James W. Tankard Jr mengatakan model membantu merumuskan teori dan menyarakan hubungan. Oleh karena hubungan antar model dengan teori begitu erat, model dicampuradukan dengan teori. Oleh karna kita memilih unsur-unsur tertentu yang kita masukkan dalam model, suatu model mengimplikasikan penilaian atas relevansi, dan ini pada gilirannya mengimplikasikan teori mengenai fenomena yang diteorikan. Model dapat berfungsi sebagai basis bagi teori yang lebih kompleks, alat untuk menjelaskan teori dan menyarakan cara-cara untuk memperbaiki konsep-konsep (Mulyana,2007:132)

B. Aubrey Fisher mengatakan model adalah analogi yang mengabstrasikan dan memilih bagian dari keseluruhan, unsur, sifat atau komponen yang penting dari fenomena yang dijadikan model. Model adalah gambaran informasi untuk

menjelaskan atau menerapkan teori. Dengan kata lain model adalah teori yang lebih disederhanakan.

2.1.1 Model-Model Komunikasi

a. Model S-R

Model ini merupakan model yang paling sederhana dari model-model komunikasi lainnya. Hakikatnya terdapat pada proses aksi-reaksi, maksudnya apabila seseorang memberikan aksi maka orang yang merupakan sasaran komunikasi akan memberikan reaksi berupa respon tertentu, dalam hal ini aksi yang dilakukan dapat berbentuk verbal (kata-kata), isyarat, perbuatan atau sekedar gambar.

Model ini juga menjelaskan bahwa suatu reaksi yang dilakukan dapat berhubungan dengan kegiatan komunikasi yang akan terjadi setelahnya. Dapat di asumsikan bahwa perilaku komunikasi manusia dapat diramalkan. Manusia pada model ini adalah makhluk yang statis, yang melakukan segala sesuatunya akibat adanya rangsangan dari luar (stimulus) bukan berdasarkan inisiatif dan kehendak masing-masing individu. (Mulyana, 2010:143)

b. Model Aristoteles atau Retoris

Model Aristoteles adalah model komunikasi yang paling klasik, yang sering juga disebut model retoris (rhetorical model). Filosof Yunani Aristoteles (Mulyana, 2010:145) adalah tokoh paling dini yang mengkaji komunikasi, yang intinya adalah persuasi. Ia berjasa dalam merumuskan model komunikasi verbal pertama. Komunikasi terjadi ketika seseorang pembicara menyampaikan pembicaraannya kepada khalayak dalam upaya mengubah sikap mereka. Tepatnya, ia

mengemukakan tiga unsur dasar proses komunikasi, yaitu pembicara (*speaker*), pesan (*message*), dan pendengar (*listener*).

Aristoteles menjelaskan model S-R adalah model komunikasi, malah terlalu sederhana dipandang dari perspektif sekarang, karena tidak memuat unsur-unsur lainnya yang dikenal dalam komunikasi, seperti saluran, umpan balik, efek, dan kendala atau gangguan komunikasi. Meskipun demikian, model yang sangat sederhana ini merangsang beberapa pertanyaan, misalnya : unsur-unsur apa yang harus ada dalam pidato agar persuasif bagi khalayak? Apakah bentuk susunan pidato tertentu lebih baik daripada bentuk lainnya ? Apakah gaya Bahasa dalam suatu pidato mempengaruhi derajat persuasinya? Apakah reputasi pembicara yang ada sebelumnya meningkatkan daya persuasinya?

c. Model Shannon dan Weaver

Model yang diciptakan Shannon dan Weaver adalah model yang paling mempengaruhi model komunikasi lain. Pada model ini Shannon dan Weaver menjelaskan bahwa dalam berkomunikasi terjadi pengubahanan pesan oleh transmitter yang berasal dari sumber informasi menjadi sinyal yang sesuai dengan saluran yang digunakan. Saluran adalah medium pengirim pesan dari transmitter ke penerima. Bila di asumsikan dalam percakapan maka sumber informasi adalah otak (*transmitter*), menyampaikan sinyal berupa suara yang akan di salurkan oleh udara (*channel*) menuju indera pendengaran (*receiver*).

d. Model Schramm

Schramm telah memaparkan tiga model. Model pertama mirip dengan model yang dikemukakan oleh Shannon dan Weaver. Pada model kedua beliau memperkenalkan gagasan bahwa kesamaan dalam bidang pengalaman sumber dan

sasaranlah yang sebenarnya dikomunikasikan karena bagian dari sinyal itulah yang dianut sama oleh kedua belah pihak. Kemudian model ketiga yang diperkenalkan oleh Schramm yaitu anggapan bahwa komunikasi adalah interaksi dengan kedua pihak yang menjadi, menafsirkan, menjadi balik, mentransmisikan, dan menerima sinyal.

e. Model Westley dan Maclean

Westley dan Maclean merumuskan suatu model yang mengaitkan komunikasi antar pribadi, komunikasi massa, dan memasukan umpan balik dalam proses komunikasi. Menurut kedua pakar ini umpan balik merupakan pembeda yang mendasar antara komunikasi antar pribadi dan komunikasi massa.

f. Model Interaksional

George Herbert Mead dalam Mulyana, 2010 menyatakan lebih menganggap manusia merupakan makhluk yang lebih aktif reflektif, kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang lebih rumit, dan sulit diramalkan. Bukan hanya sekedar makhluk pasif yang melakukan sesuatu berdasarkan stimulus dari luar tubuhnya. Model ini lebih menekankan pada proses komunikasi dua arah di antara paran komunikator. Komunikasi ini berlangsung dua arah yaitu dari pengirim dan kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim. Elemen yang terpenting dalam komunikasi ini adalah adanya umpan balik (*feedback*) dari lawan bicara.

2.1.2 Fungsi Model Komunikasi

Gardon Wiseman dan Larry Barker mengemukakan tiga fungsi model, yaitu:

- a. Melukiskan proses komunikasi
- b. Menunjukkan hubungan visual
- c. Membantu dalam menemukan dan memperbaiki kemacetan

Deutsch menyebutkan bahwa model mempunyai empat fungsi yaitu mengorganisasikan (kemiripan data dan hubungan) yang tadinya tidak teramati, heuristic (menunjukkan fakta-fakta dan metode baru yang tidak diketahui), prediktif (memungkinkan peramalan dari sekedar tipe ya atau tidak hingga yang kuantitatif yang berkenan dengan kapan dan berapa banyak, pengukuran (mengukur fenomena yang di prediksi).

2.2 Permainan Tradisional

Oblinger (2010) Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu petaturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Akbari et al., 2009).

2.2.1 Jenis-jenis Permainan Tradisional

Safari (2010) terdapat beberapa contoh jenis permainan tradisional yaitu engklek, egrang, bentengan, hadang, thiplik, tarik gerobak, lari balok,

dan umpetan. Dari masing-masing contoh tersebut terdapat kekhasan, baik dari segi model maupun dari segi keterlibatan otot tubuh kita.

Ki Hadisukatno, permainan tradisional anak dapat dikelompokkan dalam lima macam, yaitu:

- a. Permainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya pasaran, manten-mantenan, dhayohdhayohan
- b. Permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, misalnya gobag sodor, gobag bunder, benthik uncal, genukan, bengkak
- c. Permainan untuk melatih panca indera, misalnya gatheng, dakon, macanan, sumbar suru, pathon, dhekepan
- d. Permainan dengan latihan bahasa, misalnya permainan anak dengan percakapan/cerita, permainan tebaktebakan dan
- e. Permainan dengan lagu dan irama, misalnya: jamuran, cublak-cublak suweng, ancak-ancak alis, tokungtokung, blarak-blarak sempal.

2.2.2 Permainan Tradisional dan Perkembangannya

(Kam, Mathur, Kumar, & Canny, 2009), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan,

keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Munawaroh, 2011).

(Gao, Zhang, & Podlog, 2014), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti:

- a. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- f. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
- g. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

2.2.3 Faktor-faktor Yang Menyebabkan Hilangnya Permainan Tradisional

Ada beberapa faktor penyebab hilangnya permainan tradisional anak adalah sebagai berikut:

- a. Sarana dan tempat bermain tidak ada.

- b. Adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani.
- c. Permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi hari, sore ataupun malam bisa dilakukan, serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain.
- d. Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata, dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakatnya kepada generasi di bawahnya. Budaya instan yang sudah merasuk pada setiap anggota masyarakat sekarang juga memberikan sumbangan hilangnya permainan tradisional.

2.3 Dusun Kreatif Indonesia

Wisatawan yang berkunjung ke Dusun Kreatif Indonesia ingin merasakan tempat rekreasi dengan konsep luar ruangan yang masih melestarikan permainan tradisional. Tempat ini dulunya berada di Jl. Besar Delitua, Kecamatan Patumbak, Deli Serdang. Pada hari libur umumnya dikunjungi kelompok pelajar dan keluarga. Pengelola menawarkan paket - paket kegiatan yang beragam sesuai dengan minat calon pengunjung. Paket-paket tersebut meliputi bermain di sawah, menangkap ikan, bermain permainan tradisional, masak-masakan kue tradisional dan belajar kerajinan sederhana dari bahan lokal.

BAB III

METODE PENELITIAN

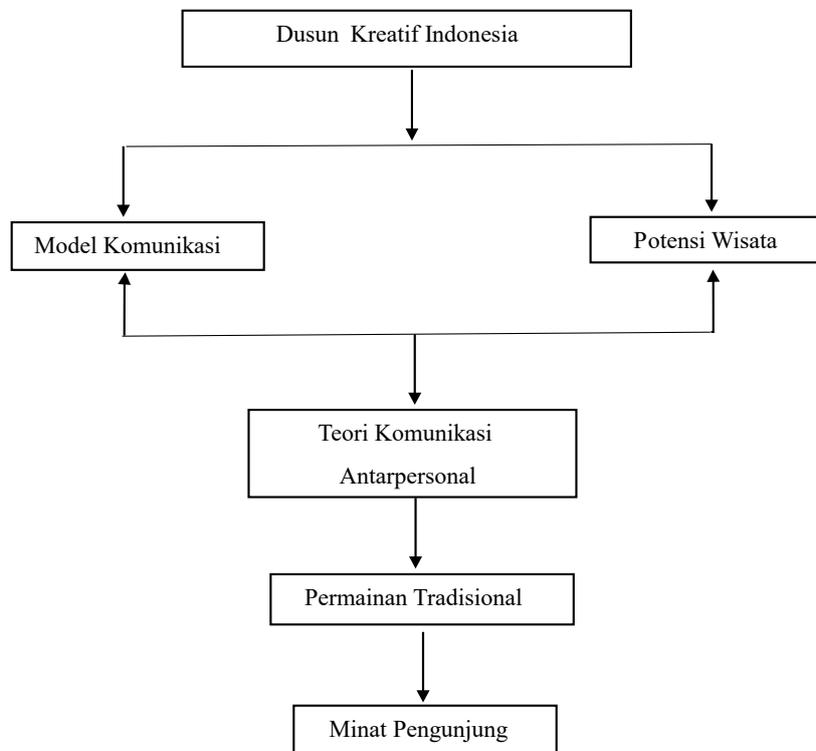
3.1 Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian dengan jenis deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data deksriptif dan interpretatif untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data yang tidak terstruktur, seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, atau analisis teks, dengan tujuan memahami konteks dan kompleksitas fenomena yang sedang diteliti (Cresswell, J. W. 2013).

3.2 Kerangka Konsep

Kerangka adalah bentuk yang merujuk dalam pengertian umum, kerangka merupakan suatu rancangan skema, atau garis besar dari sebuah objek pengamatan/penelitian biasa disebut *frame*. Adapaun kerangka juga didefinisikan sebagai kerangka tulisan yang Membantu proses penulis membuat perancangan tulisan. Konsep juga sebuah ide atau gagasan Langkah-langkah yang direncanakan oleh peneliti dan sebagai landasan atau dasar atas penelitian yang dilakukan. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka konsep dari penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konsep Penelitian



3.3 Definisi Konsep

Tohardi (2019) konsep adalah fungsi dari sebuah visi atau menyamakan pemahaman tentang objek penelitian atau subjek matter yang akan diteliti. Misalnya apa yang dimaksud dengan konsep miskin, konsep kaya, konsep desa, konsep kota, konsep hutan, konsep pertumbuhan, konsep efisien, konsep efektif, konsep untung, konsep rugi, konsep sejahtera, konsep negara, dan sebagainya. Adapun yang menjadi definisi konsep di atas adalah sebuah persepsi Masyarakat. Sedangkan persepsi masyarakat adalah cara pandang sekeompok manusia yang hidup bersama dalam suatu lingkungan tertentu yang sama dalam memberikan kesimpulan dalam suatu objek berdasarkan pada pengetahuan, penglihatan, dan pengamatan sehingga masyarakat satu dengan yang lainnya menghasilkan pendapat yang berbeda walaupun objeknya sama.

a. Dusun Kreatif Indonesia

Andi Eka Saputra adalah pendiri dari wisata Dusun Kreatif Indonesia. Dusun Kreatif berdiri tepatnya tanggal 19 Mei 2013, Dusun Kreatif Indonesia didirikan sebagai sebuah tempat wisata permainan tradisional. Dusun kreatif Indonesia merupakan wahana reaksi luar ruangan dengan konsep permainan tradisional. Dusun kreatif indonesia menjelaskan bahwa di tempat wisata ini bisa melakukan banyak hal dengan permainan tradisional yang kaya akan filosofis dan sejarah.

b. Model Komunikasi

Model Komunikasi adalah suatu model yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana komunikasi terjadi antara dua atau lebih individu atau kelompok.

(Faustyna, 2023, hal 80)

c. Potensi Wisata

Wisata merupakan sektor jasa yang sejalan dengan kehidupan masyarakat modern. Semakin tinggi pendidikan dan pendapatan seseorang, maka akan semakin besar kebutuhan mereka akan wisata. Kedua, wisata mempunyai ketertarikan yang sangat erat dengan berbagai bidang lain. Oleh karena itu pariwisata akan berkembang seiring dengan perkembangan bidang lainnya seperti telekomunikasi, lingkungan hidup, transportasi, sumber daya manusia dan sebagainya. Ketiga, daya tarik suatu objek wisata tergantung dari kekuatan daya saing yang dimiliki pengelola yaitu dengan manajemen yang baik terhadap objek wisatanya (Badan Pusat Statistik, 2016)

d. Teori Komunikasi Antarpersonal

Teori-teori dalam komunikasi antarpersonal berkaitan dengan interaksi dan hubungan antar individu.

e. Permainan Tradisional

Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Akbari et al., 2009).

f. Minat Pengunjung

Pengunjung objek wisata adalah orang yang datang berkunjung ke suatu objek wisata, atau disebut juga dengan wisatawan. Menurut Pendit (2003), wisatawan adalah seorang yang mengadakan perjalanan untuk melihat sesuatu yang lain. Dengan demikian yang dimaksud dengan minat pengunjung, merupakan daya tarik wisata dalam segala sesuatu yang mempunyai keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa berbagai hasil alam, budaya, dan buatan yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan berkunjung ke Dusun Kreatif Indonesia untuk melakukan kegiatan wisata.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Peneliti mengkategorisasikan penelitian ini, kategorisasi merupakan cara untuk mengukur variabel penelitian agar diketahui lebih jelas apa yang menjadi kategori dalam penelitian. Dalam Kategorisasi penelitian ini akan diturunkan dalam dua konsep teoritis yaitu model komunikasi dan permainan tradisional.

a. Model Komunikasi

Model komunikasi adalah suatu model yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana komunikasi terjadi antara dua atau lebih individu atau kelompok (Faustyna, 2023, hal 80). Adanya model komunikasi yang tepat terkait pesan yang disampaikan oleh fasilitator wisata Dusun Kreatif Indonesia kepada pengunjung wisata agar tercipta hubungan baik antara pengunjung dengan fasilitator Dusun

Kreatif Indonesia.

b. Permainan Tradisional

Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Akbari et al., 2009). Permainan tradisional yang ada di wisata Dusun Kreatif Indonesia seperti enggrang, pecah piring, gobak sodor, membuat prakarya dari janur, masak-masakan makanan tradisional, engklek, dan menangkap ikan di sawah.

3.5 Informan atau Narasumber

Informan atau narasumber adalah seseorang atau anggota kelompok yang diharapkan memiliki informasi penting perihal objek yang akan diteliti. Sumber data merupakan hal yang paling penting dalam penelitian ini dikarenakan sumber data adalah suatu hubungan utama yang dijadikan sebagai sumber informasi, sehingga dapat menggambarkan hasil dari suatu penelitian. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu pengunjung Dusun Kreatif Indonesia, dan fasilitator sebagai pekerja yang mendampingi pengunjung.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan teknik pengumpulan data antara lain:

a. Observasi

H. Russell Bernard dalam bukunya "*Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*" (2017) menjelaskan bahwa observasi juga dapat dilakukan secara nonpartisipatif, di mana peneliti hanya mengamati dari luar tanpa berinteraksi secara langsung.

b. Wawancara

Wawancara melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Peneliti mengajukan pertanyaan tertentu kepada responden untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui telepon atau media komunikasi lainnya. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara terhadap pihak masyarakat yang meliputi fasilitator sebagai pemandu wisata yang bekerja di Dusun Kreatif dan pengunjung wisata Dusun Kreatif.

c. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi dalam hal ini dokumentasi yang akan peneliti lakukan adalah memperoleh data dengan cara mencatat dan mengambil berupa gambar atau foto-foto saat berada di Dusun Kreatif Indonesia.

3.7 Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir (1998:104), untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna, yaitu:

- a. Upaya mencari data adalah proses lapangan dengan berbagai persiapan pralapangan tentunya
- b. Menata secara sistematis hasil temuan di lapangan
- c. Menyajikan temuan lapangan
- d. Mencari makna, pencarian makna yang terus menerus sampai tidak ada lagi makna yang memalingkannya, di sini perlunya peningkatan pemahaman bagi peneliti terhadap kejadian atau kasus yang terjadi.

Peneliti memilih Teknik analisis data dalam penelitian ini lebih lengkapnya sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Peneliti memilih data yang diperoleh dari lapangan untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari pola dan temanya. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai.

b. Penyajian Data

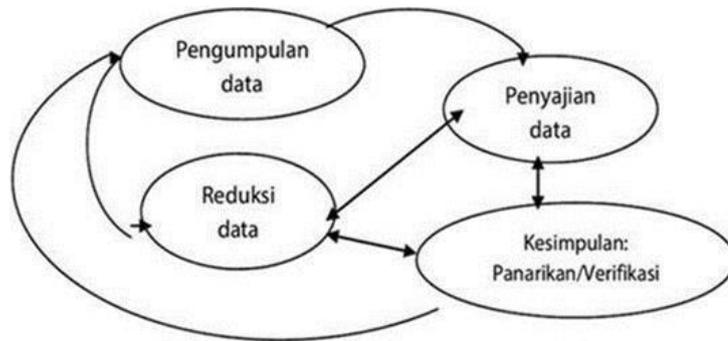
Peneliti harus menyajikan data, setelah dilakukan reduksi data. Penyajian data akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, dan data akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan pemahaman selanjutnya. Bila terjadi pertajaman terhadap informasi yang dipilih kemudian akan memungkinkan penarikan suatu kesimpulan.

c. Menarik Kesimpulan dan Verifikasi

Peneliti akan membuat kesimpulan, kesimpulan ini akan memberikan hasil temuan yang baru, yang memberikan gambaran jelas terkait masalah yang saat diawal penelitian sifatnya masih belum jelas. Dalam penelitian ini penarikan kesimpulan dilakukan setelah keabsahan data tercapai dan dapat dipertanggung jawabkan. Kesimpulan ditarik untuk menjawab rumusan masalah “Model Komunikasi Untuk Pengunjung Tentang Permainan Tradisional Di Wisata Dusun Kreatif Indonesia”.

Proses analisis data berlangsung bagaimana tertera melalui bagan sebagai berikut:

Gambar 3.2 Alur Analisa Data Model Interaktif



Sumber : (Faustyna, 2023, hal 85)

- a. Pengumpulan data: Dalam pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data yang sudah diperoleh dari hasil hasil wawancara dan observasi yang telah didapatkan saat melakukan penelitian.
- b. Kondensasi data: Kondensasi data didapatkan dari data yang sudah dihasilkan saat dilapangan. Di dalam kondensasi data terjadi proses seleksi, menyederhanakan, mengabstraksikan dan mentransformasikan data tertulis atau yang telah didapatkan dilapangan.
- c. Penyajian data: Penyajian data dilakukan dengan cara menyusun informasi secara sistematis sehingga ringkasan data yang diperoleh selanjutnya dibuat dalam suatu bentuk transkrip, gambar, skema dan lain sebagainya untuk mempermudah peneliti dalam menggambarkan atau mengamati fenomena yang terjadi dilapangan.

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Suatu penelitian sudah jelas harus memiliki lokasi penelitian yang nyata dan jelas, yang berfungsi untuk menghindari kekeliruan dan manipulasi suatu data hasil penelitian tersebut. lokasi penelitian merupakan tempat untuk meneliti dan mencari data yang akan dikumpulkan yang berguna untuk penelitian.

a. Lokasi Penelitian

Jl. Besar Delitua Biru Biru, Mbaruai, Kec. Sibiru-biru, Kabupaten Deli
Serdang, Sumatera Utara 20358

Tempat : Dusun Kreatif Indonesia

Kota : Deli Serdang

Provinsi : Sumatera Utara

b. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	KEGIATAN	BULAN				
		XII	I	II	III	IV
1.	Persiapan (Studi Kepustakaan dan Pembuatan Proposal)					
1.	Mapping Lokasi Penelitian					
2.	Mapping Responden/Sampel					
2.	Penyusunan Instrumen Penelitian (Pengurusan Izin Pengambilan Data Penelitian)					
	Pelaksanaan					
1.	Pengumpulan Data					
	- Observasi					
	- Wawancara					
	- Dokumentasi					
2.	Pengelolaan Data					
	- Reduksi Data					

	- Penyajian Data					
	- Kesimpulan					
	Penulisan Laporan Akhir					
	Penyerahan Laporan					

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

3.9 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Peneliti berhasil menemukan Dusun Kreatif Indonesia, Dusun Kreatif Indonesia adalah sebuah tempat wisata camp outbound dengan konsep permainan tradisional Indonesia. Andi Eka Saputra adalah pendiri dari wisata dusun kreatif indonesia. Dusun kreatif berdiri tepatnya tanggal 19 Mei 2013, Dusun Kreatif Indonesia didirikan sebagai sebuah spot wisata permainan tradisional. Dusun kreatif indonesia merupakan wahana reaksi luar ruangan dengan konsep permainan tradisional. Dusun kreatif indonesia menjelaskan bahwa di tempat wisata ini bisa melakukan banyak hal dengan permainan tradisional yang kaya akan filosofis dan Sejarah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil Dusun Kreatif Indonesia Kabupaten Deli Serdang

Peneliti berhasil menemukan Dusun Kreatif Indonesia sebagai lokasi penelitian. Dusun Kreatif Indonesia adalah sebuah tempat wisata camp outbound dengan konsep permainan tradisional Indonesia. Andi Eka Saputra adalah pendiri dari wisata Dusun Kreatif Indonesia. Dusun kreatif berdiri tepatnya tanggal 19 Mei 2013, Dusun Kreatif Indonesia didirikan sebagai sebuah tempat wisata permainan tradisional. Dusun Kreatif Indonesia merupakan wahana reaksi luar ruangan dengan konsep permainan tradisional. Dusun Kreatif Indonesia menjelaskan bahwa di tempat wisata ini bisa melakukan banyak hal dengan permainan tradisional yang kaya akan filosofis dan sejarah.

Peneliti berhasil mendapatkan informasi bahwa Dusun Kreatif Indonesia yang sebelumnya berlokasi di Jalan Mariendal simpang Kongsu Gg. Leman Harahap Gg. Viola/Nabila Kabupaten Deli Serdang, telah resmi berpindah ke alamat baru di Jalan Besar Delitua Biru Biru, Mbaruai, Kecamatan Sibiru-biru, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20358. Alasan Dusun Kreatif Indonesia berpindah lokasi karena ingin memajukan Dusun Kreatif Lebih besar lagi dan mencari tempat yang lebih sesuai untuk kriteria lokasi *outbound*.

Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa Dusun Kreatif Indonesia adalah cabang perusahaan CV Jelajah Indonesia. CV Jelajah Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa wisata, khususnya wisata outdoor, petualangan dan

juga wisata dengan tema pendidikan. Jelajah Indonesia secara legal formalitasnya berdiri pada tanggal 20 desember 2011 dan menjadi perseroan komanditer (*CV*) dengan nomor C : 1356. HT. 03.01 Th. 2002. Dusun Kreatif Indonesia buka setiap hari senin sampai minggu dan memiliki jam operasional untuk dapat melakukan kegiatan *camp outbound* dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB.

Pendiri Dusun Kreatif Indonesia aktif memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan destinasi wisata. Dusun Kreatif Indonesia hadir di instagram dengan akun [@dusunkreatif](#) dan di Facebook dengan halaman www.facebook.com/DusunKreatif Selain itu, informasi juga bisa diperoleh melalui surel di indonesia_traveler@yahoo.co.id. Melalui platform-platform ini, Dusun Kreatif Indonesia secara konsisten berbagi cerita, foto, dan informasi terkini mengenai pengalaman unik yang dapat dinikmati oleh pengunjung di tempat wisata yang mereka sajikan.

a. Visi Dusun Kreatif Indonesia

Berkarya dan berusaha dalam bidang wisata *alternative* dengan konsep mempertahankan serta melestarikan berbagai permainan dan tradisi Indonesia.

b. Misi Dusun Kreatif Indonesia

1. Melayani kegiatan wisata yang bersifat rekreasi dan pendidikan di alam terbuka.
2. Merancang dan mengemas produk-produk wisata yang bernuansa kekayaan budaya Indonesia.

4.2 Profil Informan

No	Nama Informan	Usia	Pendidikan	Alamat	Kategori
1.	Sufani Tjokro	50 Tahun	S1	Jl. Cemara asri	Pengunjung
2.	Vera	43 Tahun	S1	Jl. Imam bonjol, binjai	Pengunjung
3.	Herman	40 Tahun	SMA	Jl.Ngumban surbakti	Pengunjung
4.	Zayn	25 Tahun	S1	Jl. Bunga cempaka	Fasilitator
5.	Putri	24 Tahun	S1	Jl. Brigjend katamso	Fasilitator

Tabel 4.1 Profil Informan

4.3 Analisis Data

Peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan yakni bagaimana model komunikasi untuk pengunjung tentang permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia. Hasil dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan melakukan dokumentasi secara langsung dilapangan. Analisis ini berfokus pada pengunjung yang datang untuk berkunjung di Dusun Kreatif Indonesia dan fasilitator sebagai pemandu permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia. Agar penelitian ini objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara secara mendalam dengan informan guna melibatkan langsung bagaimana model komunikasi yang ada di Dusun Kreatif Indonesia.

Peneliti menggunakan wawancara terbuka dengan prosedur yang menghasilkan data-data deksriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan. Dalam penelitian ini dilihat sesuai dengan fenomena yang terjadi.

a. Proses Pengumpulan Data

Peneliti melakukan penelitian ini di Dusun Kreatif Indonesia Kabupaten Deli Serdang JL. Besar Delitua Biru-biru, Mbaruai Sumatera Utara 20358. Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan konfirmasi izin riset terdahulu, yaitu pada hari Kamis 22 Februari 2024. Setelah melakukan perizinan riset pada pihak yang bersangkutan, yaitu anak dari pendiri Dusun Kreatif Indonesia Kabupaten Deli Serdang maka perizinan riset akhirnya diberikan pada penulis sejak tanggal 24 Februari 2024. Selanjutnya penulis melakukan observasi di Dusun Kreatif Indonesia Kabupaten Deli Serdang pada tanggal 28 Februari 2024. Dalam melakukan penelitian ini, proses observasi melihat kegiatan yang sedang berlangsung antara pengunjung dengan fasilitator yang ada di Dusun Kreatif Indonesia dilakukan selama 2 hari di tanggal 28 Februari 2024 dan 08 Maret 2024.

Peneliti dalam melakukan penelitian melakukan observasi terlebih dahulu pada tanggal 28 Februari 2024, selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan pengunjung dan fasilitator pada tanggal 8 dan 9 Maret 2024. Dalam melakukan penelitian ini, proses wawancara dilakukan selama 2 hari, dengan waktu yang berbeda. Sebelum proses wawancara berlangsung penulis telah mendapatkan narasumber/informan sesuai dengan kriteria penelitian.

b. Penyajian Data

Peneliti membuat penyajian data berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sebagai berikut :

Informan Pengunjung I

Pada saat ditanyakan apa yang membuat bapak/ibu tertarik untuk mengunjungi wisata Dusun Kreatif Indonesia, Ibu Sufani Tjokro S.pd menjawab :

“Yang membuat saya tertarik datang berwisata di Dusun Kreatif Indonesia karena anak-anak bisa beraktivitas di outdoor dan menyatu dengan alam, banyak kegiatan yang tidak pernah anak-anak lakukan di sekolah contohnya seperti bermain permainan tradisional gobak sodor dan masak-masakan kue tradisional sawet”

Selanjutnya dengan pertanyaan mengapa permainan tradisional menjadi daya tarik di Dusun Kreatif Indonesia, Ibu Sufani Tjokro S.pd menjawab :

“Karena Dusun Krearif Indonesia ini masi menawarkan pengalaman autentik bagi pengunjung yang dapat mendukung upaya pelestarian budaya tradisional yang menarik bagi wisatawan mencari pengalaman yang berbeda yang ada di sekolah dimainkan oleh anak-anak” Pertanyaan selanjutnya Kapan anda pertama kali mengetahui tentang adanya permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia, Ibu Sufani Tjokro S.pd menjawab :

“Pertama kali tahu adanya wisata Dusun Kreatif ini udah lama dari tahun 2017 dan sudah pernah juga datang berwisata di Dusun Kreatif Indonesia di tempat yang lama di jalan marendal”

Pertanyaan selanjutnya, siapa yang memberikan informasi atau instruksi tentang permainan tradisional kepada anda, Ibu Sufani Tjokro S.pd menjawab:

“Yang memberikan informasi tentang tata cara memainkan permainan tradisional dan memberikan arahan instruksi selama kegiatan permainan tradisional berlangsung adalah fasilitator atau pemandu wisata dari Dusun Kreatif Indonesia”

Pada saat ditanyakan Bagaimana tanggapan anda tentang informasi atau instruksi permainan tradisional yang disampaikan fasilitator kepada pengunjung, Ibu Sufani Tjokro S.pd menjawab :

“Ya menurut tanggapan saya setelah saya lihat sendiri, instruksi yang diberikan oleh fasilitator Dusun Kreatif Indonesia sudah sangat baik dan dapat dimengerti oleh anak-anak, fasilitator menyampaikan informasi dan arahan dengan sabar dan jelas tentang tata cara permainan tradisional yang akan dimainkan”

Informan Pengunjung II

Pada saat ditanyakan apa yang membuat bapak/ibu tertarik untuk mengunjungi wisata Dusun Kreatif Indonesia, Ibu Vera S.pd menjawab :

“Yang membuat saya tertarik untuk datang mengunjungi wisata Dusun Kreatif Indonesia karena ingin mendapatkan pengalaman yang unik yang berbeda dari tempat wisata lain, dengan datang ke Dusun Kreatif Indonesia ini banyak kegiatan yang tidak pernah anak-anak mainkan di sekolah mereka bisa merasakan kehidupan di desa-desa, bermain dan berekspresi secara bebas dengan alam sekitar”

Selanjutnya dengan pertanyaan Mengapa anda pikir permainan tradisional menjadi daya tarik di Dusun Kreatif Indonesia, Ibu Vera S.pd menjawab :

“Menurut saya permainan tradisional menjadi daya tarik di Dusun Kreatif Indonesia karena tempat wisata ini memperkenalkan warisan budaya Indonesia secara interaktif dan menyenangkan bagi pengunjung”

Pertanyaan selanjutnya Kapan anda pertama kali mengetahui tentang adanya permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia, Ibu Vera S.pd menjawab :

“Pertama kali saya mengetahui tentang adanya permainan tradisional yang ada di Dusun Kreatif Indonesia dari salah satu guru yang ada di sekolah tempat saya mengajar”

Pertanyaan selanjutnya, siapa yang memberikan informasi atau instruksi tentang permainan tradisional kepada anda, Ibu Vera S.pd menjawab :

“Yang memberikan informasi tentang permainan tradisional diberikan oleh fasilitator Dusun Kreatif Indonesia”

Pada saat ditanyakan Bagaimana tanggapan anda tentang informasi atau instruksi permainan tradisional yang disampaikan fasilitator kepada pengunjung, Ibu Vera menjawab :

“Tanggapan saya positif karena fasilitator memberikan instruksi dan informasi yang disampaikan membantu pengunjung memahami dan menikmati permainan tradisional dengan baik”

Informan Pengunjung III

Pada saat ditanyakan apa yang membuat bapak/ibu tertarik untuk mengunjungi wisata Dusun Kreatif Indonesia, Bapak Herman menjawab :

“Saya tertarik untuk datang mengunjungi wisata Dusun Kreatif Indonesia karena di tempat ini memberikan informasi menarik seputar permainan tradisional yang jarang ada di tempat wisata lain, dan juga Dusun Kreatif memiliki konsep *capacity building* yang dirancang khusus untuk komunitas atau organisasi seperti kami ini”. Selanjutnya dengan pertanyaan, mengapa permainan tradisional menjadi daya tarik di Dusun Kreatif Indonesia, Bapak Herman menjawab :

“Permainan tradisional menjadi menarik di Dusun Kreatif Indonesia ya karena Dusun Kreatif masih memberikan kesempatan untuk melestarikan nilai-nilai tradisional melalui pengalaman bermain yang menyenangkan khususnya bagi kami yang ingin mengenang masa bermain zaman dahulu”.

Pertanyaan selanjutnya Kapan anda pertama kali mengetahui tentang adanya permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia, Bapak Herman menjawab :

“Pertama kali mengetahui adanya permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia dari teman kerja”.

Pertanyaan selanjutnya, siapa yang memberikan informasi atau instruksi tentang permainan tradisional kepada anda, Bapak Herman menjawab :

“Yang memberikan informasi atau instruksi tentang permainan tradisional yaitu para pemandu fasilitator Dusun Kreatif”

Pada saat ditanyakan Bagaimana tanggapan anda tentang informasi atau instruksi permainan tradisional yang disampaikan fasilitator kepada pengunjung, Bapak Herman menjawab :

“Menurut tanggapan saya fasilitator masih sedikit kurang jelas dalam memberikan arahan karena penyampaian kata nya terlalu terburu-buru. Hal ini membuat kami kurang menikmati permainan tradisional dengan baik”.

Informan Fasilitator I

Pada saat ditanyakan Menurut anda, apa peran utama anda sebagai fasilitator dalam kegiatan permainan tradisional di wisata dusun kreatif indonesia,, Zayn menjawab :

“Ya sebagai fasilitator dalam kegiatan permainan tradisional di wisata dusun kreatif indonesia, peran utama nya adalah memastikan bahwa semua peserta memahami aturan dan tujuan dari permainan tradisional” Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, apa jenis permainan tradisional yang sering menjadi fokus interaksi komunikatif dengan pengunjung di wisata Dusun Kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Menurut saya beberapa jenis permainan tradisional yang sering menjadi fokus interaksi komunikatif dengan pengunjung di wisata dusun kreatif indonesia termasuk permainan seperti congklak, gobag sodor, engrang, dan masih banyak lagi”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, apa momen paling berkesan ketika melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Momen yang paling berkesan ketika melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif indonesia saat pengunjung terlibat aktif dalam permainan tradisional dengan melihat mereka mengikuti aturan, menunjukkan keterampilan, dan menikmati setiap detik dari pengalaman permainan tradisional merupakan momen yang sangat berkesan dan memuaskan”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, mengapa anda merasa penting untuk melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman mereka di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Ya melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari pengenalan mereka di wisata dusun kreatif memiliki alasan penting karena dapat menciptakan pengalaman yang berkesan, berpartisipasi dalam permainan tradisional dapat menciptakan pengalaman yang berkesan dan menyenangkan bagi pengunjung, yang mungkin menjadi salah satu momen paling berkesan dari kunjungan mereka ke wisata dusun kreatif Indonesia”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, di mana anda melihat peluang terbesar untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Bahwa peluang terbesar untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif Indonesia dapat ditemukan melalui kegiatan seperti saat demonstrasi masak-masakan tradisional yang terbuat dari bahan baku ubi yang akan dijadikan makanan tradisional sawet. Bukan hanya itu dalam permainan gobag sodor juga meningkatkan interaksi untuk pengunjung”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, siapa yang berperan penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan permainan tradisional di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Ya yang berperan penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan permainan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia adalah para fasilitator yang bekerja di dusun kreatif sebagai pemandu wisata yang bertanggung jawab dalam memberikan instruksi, mengawasi jalannya permainan, dan memberikan bantuan jika diperlukan. Selain itu juga memiliki peran dalam memastikan keamanan dan kenyamanan pengunjung selama bermain”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, bagaimana anda mengukur keberhasilan dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Untuk mengukur keberhasilan dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung dengan cara melihat tingkat keterlibatan pengunjung, mengamati apakah pengunjung

terlibat aktif dalam sesi penyampaian informasi yang diberikan. Ini dapat dilihat dari seberapa banyak pertanyaan yang diajukan oleh mereka atau seberapa banyak diskusi yang terjadi saat bermain permainan tradisional. Dan dengan melihat tingkat antusiasme dan kepuasan, mengamati apakah pengunjung menunjukkan antusiasme dan kepuasan setelah sesi penyampaian informasi. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi wajah mereka, pertanyaan yang diajukan, atau umpan balik positif yang diberikan”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, bagaimana cara anda menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap permainan tradisional yang ada di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Cara menilai Tingkat keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap permainan tradisional yang ada di wisata dusun kreatif indonesia yaitu dengan melihat interaksi pengunjung, memperhatikan seberapa banyak interaksi antara pengunjung selama permainan. Jika mereka berdiskusi, berkolaborasi, atau membantu satu sama lain dalam memahami aturan atau strategi permainan, hal itu menunjukkan pemahaman dan keterlibatan yang kuat”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, bagaimana cara anda mengatasi hambatan-hambatan yang dialami oleh pengunjung dengan fasilitator di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Cara mengatasi hambatan-hambatan yang dialami oleh pengunjung dengan fasilitator yaitu dengan cara memastikan bahwa komunikasi antara pengunjung dan fasilitator selalu terjaga dengan baik dengan menjawab pertanyaan, memberikan arahan, dan memberikan informasi yang diperlukan dengan jelas dan ramah”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, sebagai fasilitator model komunikasi yang seperti apa yang paling sesuai disampaikan untuk pengunjung di wisata dusun kreatif Indonesia, Zayn menjawab :

“Sebagai fasilitator model komunikasi yang akan disampaikan kepada pengunjung penting untuk menggunakan model komunikasi yang interaktif, informatif, dan mengundang partisipasi dari pengunjung. Interaktif akan mendorong interaksi dua arah dengan pengunjung, memberi mereka kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman mereka sendiri. Ini menciptakan pengalaman yang lebih berarti dan membangun hubungan yang lebih kuat antara pengunjung dan fasilitator. Sehingga informasi yang disampaikan zayn sebagai

fasilitator dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang destinasi dan memperkaya pengalaman wisata mereka”.

Informan Fasilitator II

Pada saat ditanyakan Menurut anda, apa peran utama anda sebagai fasilitator dalam kegiatan permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia,

Putri menjawab :

“Peran utama sebagai fasilitator dalam kegiatan permainan tradisional adalah memberikan arahan kepada pengunjung tentang permainan yang akan dimainkan dan mengawasi pengunjung untuk tetap aman dari kegiatan permainan tradisional yang dimainkan”

Pertanyaan selanjutnya, Menurut anda, apa jenis permainan tradisional yang sering menjadi fokus interaksi komunikatif dengan pengunjung di wisata

Dusun Kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Bahwa jenis permainan yang sering menjadi fokus interaksi komunikatif adalah permainan saat membuat prakarya ataupun kerajinan tangan yang berbahan dasar janur dan permainan tradisional pecah piring”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, apa momen paling berkesan ketika melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif

Indonesia, Putri menjawab :

“Bahwa momen paling berkesan ketika melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional di dusun kreatif indonesia adalah saat menangkap ikan di sungai. Keceriaan pengunjung saat menangkap ikan dan mendapatkan ikan sangat membuat hati senang melihatnya” Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, mengapa anda merasa penting untuk melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman mereka di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Sangatlah penting untuk melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman mereka di wisata dusun kreatif karena melalui permainan tradisional pengunjung dapat belajar tentang sejarah dari permainan tradisional serta mendapatkan keterampilan dalam memainkan permainan tradisional hal itu dapat

memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, di mana anda melihat peluang terbesar untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Bahwa peluang terbesar untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi pengunjung dalam permainan tradisional yaitu melalui kegiatan permainan terompah panjang karena permainan terompah panjang membutuhkan koordinasi dan kerja sama tim sangat penting dalam permainan ini. Peserta harus sinkron dalam gerakan mereka untuk menjaga keseimbangan terompah panjang dan mencapai tujuan mereka”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, siapa yang berperan penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan permainan tradisional di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Mengatakan bahwa yang berperan penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan permainan tradisional di wisata dusun kreatif indonesia adalah fasilitator”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, bagaimana anda mengukur keberhasilan dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Untuk mengukur keberhasilan dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung di wisata dusun kreatif yaitu dengan cara melihat keterlibatan aktif pengunjung dan pemahaman pengunjung terkait informasi yang sudah di jelaskan fasilitator kepada pengunjung ini bisa dilihat dari tanggapan mereka terhadap pertanyaan yang diajukan atau kemampuan mereka untuk meniru kembali apa yang telah dipelajari”

Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, bagaimana cara anda menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap permainan tradisional yang ada di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Bahwa cara menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap permainan tradisional yaitu dengan memperhatikan seberapa baik pengunjung memahami aturan dari permainan tersebut. Jika

mereka mampu memahami aturan dengan cepat dan menerapkannya dalam permainan, itu menunjukkan tingkat pemahaman yang baik”
 Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, bagaimana cara anda mengatasi hambatan-hambatan yang dialami oleh pengunjung dengan fasilitator di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Cara mengatasi hambatan-hambatan yang dialami oleh pengunjung dengan fasilitator di wisata dusun kreatif indonesia adalah dengan mengajarkan cara yang lebih menarik yakni komunikasi antara pengunjung dan fasilitator selalu terjaga dengan baik dengan menjawab pertanyaan, memberikan informasi yang diperlukan dengan jelas dan ramah. Sejauh ini atta mengatakan bisa menghadapi hambatanhambatan tersebut dan tidak sulit untuk mengatasinya”
 Pertanyaan selanjutnya Menurut anda, sebagai fasilitator model komunikasi yang seperti apa yang paling sesuai disampaikan untuk pengunjung di wisata dusun kreatif Indonesia, Putri menjawab :

“Bahwa sebagai fasilitator model komunikasi yang paling sesuai disampaikan untuk pengunjung di wisata dusun kreatif indonesia adalah dengan pembawaan yang interaktif dan harus bisa mendekati diri kepada pengunjung agar dapat mencairkan suasana dan juga model komunikasi yang sesuai untuk disampaikan kepada pengunjung dengan penggunaan bahasa yang sesuai. Penggunaan bahasa yang ramah, santun, dan sesuai dengan budaya lokal sangat penting dalam berkomunikasi dengan pengunjung. Ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghormati bagi semua pihak yang terlibat”

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pembahasan Model Komunikasi Pengunjung

George Herbert Mead menyampaikan dari model komunikasi menganggap manusia merupakan makhluk yang lebih aktif reflektif, kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang lebih rumit dan sulit diramalkan. Model komunikasi ini menekankan pada proses komunikasi dua arah di antara para komunikator.

Komunikasi ini berlangsung dua arah yaitu pengirim dan kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim adanya *feedback* dari lawan bicara. Peneliti

mendapatkan informasi dari hasil wawancara yang diberikan oleh 3 narasumber yang pernah berkunjung dan melakukan wisata di Dusun Kreatif Indonesia. Dalam proses penelitian, penulis tidak mengalami kesulitan pada saat proses wawancara kepada pengunjung yang menjadi narasumber penulis.

Hasil dari penelitian bahwa proses pemahaman model komunikasi yang dipakai pengunjung terkait peragaan mekanisme permainan dari fasilitator yang memperlihatkan terjalinya komunikasi interaksional melibatkan interaksi langsung antara fasilitator dengan pengunjung. Dari model komunikasi yang disampaikan George Herbert Mead Hasil wawancara dari informan Sufani Tjokro S.pd memaparkan bahwa sudah merasa puas dengan arahan yang diberikan fasilitator Dusun Kreatif Indonesia tentang tata cara memainkan permainan tradisional. Hal ini dapat dilihat bahwa pengunjung sudah datang lebih dari satu kali untuk melakukan wisata ke Dusun Kreatif Indonesia. Ibu Sufani Tjokro juga memaparkan datang berwisata bersama rombongan dari anak-anak sekolah. Sama halnya dengan Vera S.pd yang memaparkan bahwa memiliki tanggapan yang positif kepada fasilitator karena sudah memberikan instruksi dan informasi dengan baik. Pengunjung dengan latar belakang anak-anak sekolah datang untuk dapat menikmati suasana yang berbeda. Mereka mengatakan ingin mengalami suasana yang berbeda di sekolah mereka yang terletak di kota. Dusun Kreatif Indonesia merupakan suatu lokasi yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan alam, karena berada di luar ruangan (*outdoor*). Anak-anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang mungkin tidak mereka lakukan di sekolah mereka yaitu bermain permainan tradisional. Aktivitas ini memberikan pengalaman yang berbeda dan menarik bagi anak-anak, karena dapat mengenalkan

mereka pada budaya dan tradisi lokal. Pengunjung yang datang untuk melakukan wisata edukatif di Dusun Kreatif Indonesia sebagian besar adalah kalangan anak-anak sekolah sd dan smp dari berbagai sekolah berbeda yang ada di Sumatera utara. Selama melakukan wisata di Dusun Kreatif Indonesia anak-anak tersebut didampingi oleh ibu atau bapak guru serta orang tua mereka yang juga berpartisipasi dalam kegiatan permainan tradisional dan ikut merasakan serunya bermain permainan tradisional.

Pengunjung yang datang tidak hanya anak-anak sekolah, ada juga perusahaan-perusahaan menemukan daya tariknya untuk berkunjung ke wisata Dusun Kreatif Indonesia. Salah satunya Herman yang memaparkan bahwa sangat tertarik untuk datang melakukan wisata ke Dusun Kreatif karena dapat mengenang permainan tradisional zaman dahulu bersama teman-teman kerja sejawatnya. Herman memaparkan bahwa mereka mengambil program dengan konsep *capacity building*. Program ini dirancang untuk mempromosikan kerja sama dan kolaborasi di antara anggota organisasi atau komunitas yang berkunjung. Melalui permainan tradisional, para pengunjung diajak untuk bekerja Bersama, berkolaborasi, dan menyelesaikan tugas Bersama untuk melatih kekompakan. Masih ada yang kurang menurut Herman, fasilitator masih kurang jelas dalam menyampaikan instruksi ataupun informasi yang disampaikan karena terlalu terburu-buru dalam penyampaian kata, sehingga belum bisa menikmati permainan dengan baik.

4.4.2 Pembahasan Model Komunikasi Fasilitator

Peneliti mendapatkan informasi dari hasil wawancara yang diberikan oleh narasumber yang berjumlah 2 narasumber yang bekerja di wisata Dusun Kreatif Indonesia sebagai fasilitator atau pemandu yang bertugas memberikan informasi

seputar kegiatan permainan tradisional yang ada di wisata Dusun Kreatif Indonesia. Dalam proses penelitian, penulis tidak mengalami kesulitan pada saat proses wawancara kepada fasilitator yang menjadi narasumber penulis.

Hasil wawancara dari informan zayn, memaparkan bahwa fasilitator memiliki peran utama untuk memastikan pengunjung yang datang mengetahui aturan dan tujuan dari permainan tradisional, ataupun melakukan pengarahan untuk menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi semua peengunjung yang terlibat. Permainan tradisional yang menjadi fokus interaksi komunikatif dengan pengunjung seperti permainan congklak dan gobag sodor. Peluang terbesar untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi pengunjung dalam permainan tradisional di wisata dusun kreatif indonesia dapat ditemukan melalui kegiatan seperti saat demonstrasi masak-masakan tradisional yang terbuat dari bahan baku ubi yang akan dijadikan makanan tradisional sawet. Bukan hanya itu dalam permainan gobag sodor juga meningkatkan interaksi untuk pengunjung. Zayn sebagai fasilitator juga mengalami hambatan komunikasi yang terjadi dilapangan. Sebagai fasilitator model komunikasi yang akan disampaikan kepada pengunjung penting untuk menggunakan model komunikasi yang interaktif, informatif, dan mengundang partisipasi dari pengunjung. Interaktif akan mendorong interaksi dua arah dengan pengunjung

Hasil wawancara dari informan putri, memaparkan bahwa peran utama sebagai fasiliator dalam kegiatan permainan tradisional adalah memberikan arahan kepada pengunjung tentang permainan yang akan dimainkan dan mengawasi pengunjung untuk tetap aman dari kegiatan permainan tradisional yang dimainkan. Jenis permainan yang sering menjadi fokus interaksi komunikatif adalah permainan

saat membuat prakarya ataupun kerajinan tangan yang berbahan dasar janur dan permainan tradisional pecah piring. Cara mengatasi hambatan-hambatan yang dialami oleh pengunjung dengan fasilitator di wisata dusun kreatif indonesia adalah dengan mengajarkan cara yang lebih menarik yakni komunikasi antara pengunjung dan fasilitator selalu terjaga dengan baik dengan menjawab pertanyaan, memberikan informasi yang diperlukan dengan jelas dan ramah. Sejauh ini kita mengatakan bisa menghadapi hambatan-hambatan tersebut dan tidak sulit untuk mengatasinya. sebagai fasilitator model komunikasi yang paling sesuai disampaikan untuk pengunjung di wisata dusun kreatif indonesia adalah dengan pembawaan yang interaktif dan harus bisa mendekati diri kepada pengunjung agar dapat mencairkan suasana dan juga model komunikasi yang sesuai untuk disampaikan kepada pengunjung dengan penggunaan bahasa yang sesuai. Penggunaan bahasa yang ramah, santun, dan sesuai dengan budaya lokal sangat penting dalam berkomunikasi dengan pengunjung. Ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghormati bagi semua pihak yang terlibat.

Peneliti melihat adanya komunikasi interaksional yang terjalin atau disebut juga komunikasi dua arah yang terjadi dari pengunjung ke fasilitator dengan menyampaikan instruksi tentang permainan tradisional ataupun keluhan yang tidak dipahami pengunjung tentang kegiatan permainan yang sedang berlangsung. Di Dusun Kreatif Indonesia, komunikasi interaksional menjadi pondasi yang menghubungkan pengunjung dengan fasilitator dalam sebuah dinamika dua arah. Penilaian yang baik dari pengunjung akan memberikan citra baik untuk fasilitator yang bekerja di Dusun Kreatif Indonesia karena dianggap berhasil dan mampu memandu pengunjung dengan baik, sehingga pengunjung akan menceritakan hal

baik kepada masyarakat yang belum pernah mencoba wisata ke Dusun Kreatif Indonesia untuk melakukan wisata di Dusun Kreatif Indonesia.

Pengunjung yang merasa puas dengan pelayanan yang diberikan fasilitator akan cenderung memberikan referensi yang baik dan menawarkan wisata edukatif ini kepada orang lain dan tidak menutup kemungkinan mereka akan kembali lagi untuk melakukan wisata di Dusun Kreatif Indonesia. Namun apabila pengunjung merasa tidak puas maka mereka akan beralih tidak akan melakukan kunjungan wisata di Dusun Kreatif Indonesia.

4.4.3 Kesimpulan Hasil Analisis

Peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Dusun Kreatif Indonesia yaitu komunikasi interaksional yang dibentuk oleh fasilitator diberikan kepada setiap pengunjungnya sudah sangat baik dan mampu menciptakan kepuasan pengunjung dengan pelayanan wisata yang telah diberikan oleh fasilitator. Fasilitator dari Dusun Kreatif Indonesia selalu mengutamakan pelayanan dengan setulus hati untuk memberikan instruksi dalam kegiatan permainan tradisional dan mencari solusi atas keluhan ataupun adanya hambatan yang terjadi kepada pengunjung saat permainan tradisional itu berlangsung.

Peneliti melihat penerapan komunikasi interaksional dalam melakukan pelayanan wisata dan kehadiran fasilitator yang responsif dan peduli mampu meningkatkan pengalaman pengunjung. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interaksional yang diimplementasikan oleh fasilitator telah berhasil menciptakan suasana yang memuaskan bagi para pengunjung, serta memberikan kontribusi positif terhadap keseluruhan pengalaman wisata di Dusun Kreatif Indonesia. Komunikasi interaksional yang terjadi antara fasilitator dengan pengunjung sangat mempengaruhi pengalaman wisata yang lebih berarti, yang terlihat dari semakin bertambahnya pengunjung yang datang untuk mencoba wisata yang bernuansa permainan tradisional di wisata Dusun Kreatif Indonesia.

Pengunjung yang merasa puas dengan pelayanan yang diberikan fasilitator akan cenderung memberikan referensi yang baik dan menawarkan wisata edukatif ini kepada orang lain dan tidak menutup kemungkinan mereka akan kembali lagi untuk melakukan wisata di Dusun Kreatif Indonesia. Namun apabila pengunjung merasa tidak puas maka mereka akan beralih tidak akan melakukan kunjungan wisata di Dusun Kreatif Indonesia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Peneliti menarik kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut :

1. Proses pemahaman model komunikasi para pelaku wisata yang berdampak pada pengembangan wisata tentang permainan tradisional, dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa proses pemahaman model komunikasi yang dipakai pengunjung terkait peragaan mekanisme permainan dari fasilitator. Dan model komunikasi yang digunakan fasilitator kepada pengunjung menggunakan model komunikasi interaksional. Model komunikasi interaksional sangat efektif dalam melakukan pelayanan wisata baik itu dalam melayani keluhan pengunjung ataupun pengunjung yang membutuhkan informasi tentang permainan yang ada di Dusun Kreatif Indonesia.
2. Proses implementasi model komunikasi para pelaku wisata yang berdampak pada pengembangan wisata tentang permainan tradisional, dapat disimpulkan implementasi yang diberikan fasilitator kepada pengunjung secara konsisten memberikan instruksi atau arahan selama kegiatan permainan tradisional berlangsung menggunakan alat-alat permainan tradisional yang disampaikan oleh fasilitator.

5.2 Saran

Peneliti memberikan saran-saran yang dimaksud untuk menjadi masukan kepada Dusun Kreatif Indonesia Kabupaten Deli Serdang :

1. Pengelola Dusun Kreatif Indonesia sebaiknya meningkatkan *infrastruktur* jalan menuju lokasi Dusun Kreatif, dengan memperbaiki dan meratakan jalan yang curam dan berbatu agar dapat diakses oleh mobil non-pickup. Dengan melakukan ini, pengunjung tidak perlu menunggu mobil pickup jemputan dari pihak Dusun Kreatif dan waktu perjalanan menjadi lebih efisien.
2. Fasilitator Dusun Kreatif Indonesia sebaiknya lebih meningkatkan pemahaman yang mendalam kepada pengunjung terkait mekanisme peragaan permainan agar informasi yang akan disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh wisatawan yang datang. Dan juga untuk implementasi model komunikasi baiknya disarankan untuk menambahkan alat-alat permainan tradisional sebagai sarana pendukung yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung dan memfasilitasi interaksi yang lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Blitar, K., & Kuntarto, A. (2017). Analisis Potensi Wisata dan Kesadaran Wisata terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik (Studi pada Pantai Pehpulo di Desa Summersih , Kecamatan. 36–49.
- Faustyna. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori dan Praktek)*. UMSUPRESS.
- Faustyna. (2023). *Management Komunikasi*. UMSUPRESS.
- Faustyna. (2022). *KOMUNIKASI KRISIS DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA PENGEMBANGAN WISATA “PASAR KAMU.”* UMSUPRESS.
- Geogra, F., & Gadjah, A. U. (2013). *TABANAN, BALI*. 3(2), 129–139.
- Herlando, H., & Kasimun, P. R. (2019). *TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN*. 1(1), 616– 623.
- Herlina, B. Y., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2022). *Pengembangan Permainan Tradisional Hantu Buta Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Dusun Sundak Desa Rarang*. 7.
- HENDRA, Y., Rudianto, R., & Priadi, R. (2018). *ANALISIS MODEL KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA*. Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen, 1(1).
- Komunikasi, M., Polda, H., Dalam, R., Eksternal, M. K., Sosial, M. M., Instagram, D. I., Silfia, I., Studi, P., Komunikasi, I., Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2020). *MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL*. 3871.
- LITTLEJOHN, W, STEPHEN DAN FOSS, A, K. (2014). *TEORI KOMUNIKASI THEORIES OF HUMAN COMMUNICATION*. Salemba Humanika.
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Memenuhi, U., Salah, P., Syarat, S., Memperoleh, G., Sani, R., & Wafa, N.
- Mulyana, Yusep dan Lengkana, Setia, A. (2019). *Permainan Tradisional*. SALAM INSAN MULIA.
- Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Maret, U. S. (2012). *NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN*. 265–273.
- Palesangi, M. (2014). *Disusun Oleh: Fernando Mulia, SE., M. Kom Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Katolik Parahyangan*.
- Pujihartati, S. H., Wijaya, M., Pujihartati, S. H., & Wijaya, M. (2019). *Dinamika kelompok sosial anak dalam pelestarian permainan tradisional*. 121–130.

- Soemirat, sholeh dan A. E. (2022). *Dasar-dasar Public Relations*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sudiarta, Nyoman, i dan Wirawan ,Eka, P. (2018). *DAYA TARIK WISATA JOGGING TRACK*. Nilacakra.
- Siagawati, M., & Prastiti, W. D. (n.d.). *MENGUNGKAP NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR*. 83–95.
- Simangunsong, F. I., Studi, P., Komunikasi, I., Masyarakat, K. H., Ilmu, F., Dan, S., Politik, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2018). *MODEL KOMUNIKASI PENGUSAHA DODOL*.
- Soemirat, sholeh dan A. E. (2022). *Dasar-dasar Public Relations*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Shaufi, N., Studi, P., Komunikasi, I., & Masyarakat, K. H. (2017). *MODEL KOMUNIKASI BADAN NARKOTIKA KABUPATEN DELI SERDANG DALAM PENYULUHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA (Studi Deskriptif Terhadap Pelajar SMPN 1 Lubuk Pakam) PENYALAHGUNAAN NARKOBA (Studi Deskriptif Terhadap Pelajar SMPN 1 Lubuk Pakam)*.
- Sulhansyah, Atah, and Fadhil Pahlevi Hidayat. 2023. “Komunikasi Organisasi SPBUN PTPN IV Sosa Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan SPBUN PTPN IV Sosa Organizational Communication In Improving Employee Performance.” *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi dan Administrasi Publik* 2(2): 93–99.
- Tarigan, Kristina, N. (2017). *FUNGSI DUSUN KREATIF DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL DI DESA MARENDAL, KECAMATAN PATUMBAK, KABUPATEN DELI SERDANG*.
- Yoeti, Oka A. 2008. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Cetakan Kedua. PT Pradnya Paramita.

LAMPIRAN



Pendiri Dusun Kreatif Indonesia Bapak Eka Andi Saputra



Fasilitator Dusun Kreatif Indonesia



Fasilitator Dusun Kreatif Indonesia



Pengunjung Dusun Kreatif Indonesia Ibu Sufani Tjokro



Pengunjung Dusun Kreatif Indonesia Ibu Vera



Belajar Masakan Tradisional Berbahan Dsar Ubi



Pengarahan Sebelum Menangkap Ikan di Sungai



Pengarahan Fasilitator Sebelum Memainkan Permainan Tradisional



Pengarahan Fasilitator Kepada Pengunjung Untuk Memasak masakan Tradisional



Permainan Tradisional Gobag Sodor



Menangkap Ikan di Sungai Bersama Pengunjung Dari German Education Centre



Permainan Tradisional Pecah Piring Bersama Pengunjung Dari SMP
Ir.H.DJUANDA TEBING TINGGI



Membuat Prakarya Dari Janur Bersama Pengunjung Dari Sekolah Dasar
Methodist 3



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fislip.umsu.ac.id> fislip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 339/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2024
 Lampiran : -,-
 Hal : *Mohon Diberikan izin
 Penelitian Mahasiswa*

Medan, 12 Sya'ban 1445 H
 22 Februari 2024 M

Kepada Yth : **Owner Dusun Kreatif Indonesia**
 di-

Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan.

Untuk memperoleh data dalam penulisan skripsi, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama mahasiswa : **MELYSSA RIKAYAQ**
 N P M : 2003110102
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
 Judul Skripsi : **MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA DUSUN KREATIF INDONESIA**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.



Cc : File.

Delon,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
 NIDN: 0030017402





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Dia menantang, tapi dia juga mendukung
Pilihlah yang terbaik

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622490 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://filsip.umsu.ac.id> filsip@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UC...) [umsu.medan](https://www.tiktok.com/@umsu.medan)

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

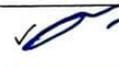
Medan, 20 Desember 2023

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Melysa Rikayag
N P M : 2003110102
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : 1244.0 SKS, IP Kumulatif 3.75

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	<u>Pola komunikasi interpersonal generasi 2 di sosial media menimbulkan perilaku Gender Dysphoria siswa di SMA Harapan Mandai Medan</u>	
2	<u>Komunikasi persuasif Guru dalam meningkatkan pemahaman bahasa mandarin pada siswa SMA Harapan Mandai Medan</u>	
3	<u>Model komunikasi untuk pengunjung tentang permainan tradisional di wisata dusun Kreatif Indonesia</u>	 <u>27 Des 2023</u>

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 22 Desember 2023

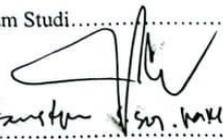
Ketua
Program Studi.....


NIDN:

Pemohon,


(..... Melysa Rikayag)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi.....


(..... Dr. Fandiyan Sir. M.K. Sir. M.K.)
NIDN:



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
 DAN PEMBIMBING**
Nomor : 2194/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2023

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443 H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **22 Desember 2023**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **MELYSSA RIKAYAQ**
 N P M : 2003110102
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2023/2024
 Judul Skripsi : **MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA DUSUN KREATIF INDONESIA**
 Pembimbing : **Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
 2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 028.20.311 tahun 2023.
 3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.
- Masa Kadaluarsa tanggal: 22 Desember 2024.**

Ditetapkan di Medan,
 Pada Tanggal, **09 Djumadil Akhir 1445 H**
22 Desember 2023 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
 NIDN. 0030017402





UMSU

Unggul | Cordat | Terpercaya
 Sebagai Pusat Riset & Inovasi
 untuk Masyarakat

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perjuruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PTXU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basil No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224587 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://fkip.umma.ac.id fkip@umma.ac.id fkip@umma.ac.id fkip@umma.ac.id fkip@umma.ac.id fkip@umma.ac.id

Sk-3

**PERMOHONAN
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth. Medan,20....
 Bapak Dekan FISIP UMSU
 di
 Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Melyssa Rikayaa
 NPM : 2003110102
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 1231/SK/II.3.AU/UMSU-03/F20.21 tanggal 22 Desember 2023 dengan judul sebagai berikut :

Model Komunikasi Untuk Pengunjung Tentang Perumahan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK-1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Meivetujui :

Pemohon,

(Ds. Fauziana, S. Sos. MM. M. Kom)

(Melyssa Rikayaa)

NIDN: 0126127401

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
Nomor : 223/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

SK-4



Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Selasa, 05 Februari 2024
Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
21	FAUZAN YAZID	2003110070	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	PEMBENTUKAN KONSEP DIRI SISWA SMAN 10 MEDAN MELALUI VIDEO INSTAGRAM HABIB JAFAR
22	YULIA CITRA NASUTION	2003110028	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT PENGUNJUNG DI TAMAN WISATA SYARIAH PAMAH SIMELIR KABUPATEN LANGKAT
23	MELYSSA RIKAYAO	2003110102	Dr. FADHL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA DUSUN KREATIF INDONESIA
24	DINDA KESUMA LESTARI	2003110117	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. FADHL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	PERAN KOMUNIKASI ORGANISASI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN KESEHATAN DI RS KHUSUS PARU MEDAN
25	FUZA HARYANTI	2003110169	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PROGRAM LITERASI DIGITAL PEMERINTAHAN DESA HAMPARAN PERAK KABUPATEN DELI SERDANG

Medan, 22 Rajab 1445 H
03 Februari 2024 M


(Dr. ARIFIN ZALEH, S.Sos., MSP.)
MCA STARS



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Ita mengabdikan diri di agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Raisi No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fslp.umsu.ac.id> ✉ fslp@umsu.ac.id 📠 [umsu](https://www.instagram.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.facebook.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.youtube.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Melyssa Rikayaa.....
 N P M : 2.003110102.....
 Program Studi : Ilmu Komunikasi.....
 Judul Skripsi : Model Komunikasi untuk Pengunjung Tentang Permainan Tradisional Di Wisata Dusun Kreatif Indonesia.

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	22/12-2023	Penetapan Judul Skripsi	f
2.	28/12-2023	Bimbingan bab I pendahuluan serta revisi dibagian latar belakang, pembatasan masalah dan rumusan masalah	f
3.	4/01-2024	Bimbingan bab II uraian Teoritis	f
4.	10/01-2024	Bimbingan bab III revisi kerangka konsep dan kategorisasi	f
5.	31/01-2024	ACC proposal skripsi	f
6.	20/02-2024	Bimbingan setelah seminar proposal dan pedoman wawancara	f
7.	28/03-2024	Bimbingan bab IV hasil penelitian dan pembahasan serta revisi bagian hasil wawancara.	f
8.	22/04-2024	Bimbingan bab V penutup	f
9.	24/04-2024	Di ACC untuk disidangkan	f

Medan,20.....



(Dr. Anshori Saheh, S.Sos.,MSP.)
NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

(Anshori Saheh, S.Sos.,MSP.)
NIDN: 0127048401

Pembimbing,

(M. Fauziah, S.Pd.)
NIDN: 6126127401



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 696/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 08 Mei 2024
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



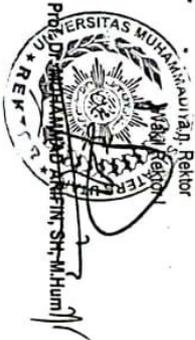
SK-10

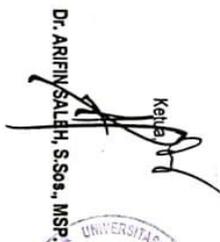
No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
16	DWI PUSPITA IRWANI RANGKUTI	2003110152	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	OPINI MASYARAKAT TERHADAP CALON LEGISLATIF PEJAHANA DPRD KOTA TEBING TINGGI PADA PEMILU 2024
17	GORIE ATHAYA	2003110090	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S. M.SP	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom	REPRESENTASI FEMINISME DALAM FILM MINI SERIES GADIS KRETEK KARYA PUTIH KUMALA
18	MELYSSA RIKAYAA	2003110102	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	MODEL KOMUNIKASI UNTUK PENGUNJUNG TENGANG PERMAINAN TRADISIONAL DI WISATA DUSUN KREATIF INDONESIA
19	INDAH AMELIA SARI	2003110169	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S. M.SP	REPRESENTASI ETOS KERJA SEBAGAI PESAN DAKWAH DALAM FILM BIOGRAFI 'BUYA HAMKA' KARYA FALAR BUSTOMI
20	NAVANDA FITRIA HUBBI	2003110262	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DALAM MEMBANGUN KEPERCAYAAN DIRI ANAK TUNA RINGU DI KABUPATEN ACEH TAMIANG

Notulis Sidang:

1.

Ditandatangani oleh:


 M. Anwar, Rektor
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom


 Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP




 Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom
 Assoc. Prof.





Dr. Faustyna S.Sos., M.M., M.I.Kom
Disetujui untuk draft pertanyaan wawancara
22 Februari 2024

DRAFT PERTANYAAN WAWANCARA

(Untuk Fasilitator Wisata Dusun Kreatif Indonesia)

Judul : Model Komunikasi Untuk Pengunjung Tentang Permainan
Tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia

Nama :
Usia :
Pekerjaan :
Pendidikan :
Alamat :

1. Menurut Anda, apa peran utama Anda sebagai fasilitator dalam kegiatan permainan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
2. Menurut Anda, apa jenis permainan tradisional yang sering menjadi fokus interaksi komunikatif dengan pengunjung di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?

3. Menurut Anda, mengapa Anda merasa penting untuk melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman mereka di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
4. Menurut Anda, apa momen paling berkesan ketika melibatkan pengunjung dalam permainan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
5. Menurut Anda, di mana Anda melihat peluang terbesar untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi pengunjung dalam permainan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
6. Menurut Anda, siapa yang berperan penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan permainan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
7. Menurut Anda, bagaimana Anda mengukur keberhasilan dalam menyampaikan informasi tentang permainan tradisional kepada pengunjung di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
8. Menurut Anda, bagaimana cara Anda menangani situasi yang tidak mengennakkan mungkin muncul selama sesi permainan tradisional untuk memastikan pengalaman positif pengunjung di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
9. Menurut Anda, bagaimana cara anda mengatasi hambatan-hambatan yang dialami oleh pengujung dengan fasilitator di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
10. Menurut Anda, bagaimana cara Anda menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap permainan tradisional yang ada di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?

DRAFT PERTANYAAN WAWANCARA

(Untuk Pengujung Wisata Dusun Kreatif Indonesia)

Judul : Model Komunikasi Untuk Pengunjung Tentang Permainan Tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia

Nama :
Usia :
Pekerjaan :
Pendidikan :
Alamat :

1. Apa yang membuat Anda tertarik untuk mengunjungi Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
2. Mengapa Anda pikir permainan tradisional menjadi daya tarik di tempat ini?
3. Kapan Anda pertama kali mengetahui tentang adanya permainan tradisional di Wisata Dusun Kreatif Indonesia?
4. Di mana Anda mendapatkan informasi atau instruksi mengenai permainan tradisional selama kunjungan Anda?
5. Siapa yang memberikan informasi atau instruksi tentang permainan tradisional kepada Anda? (contohnya: petugas wisata atau pengunjung lain)
6. Bagaimana informasi atau instruksi permainan tradisional disampaikan kepada Anda?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama	: Melyssa Rikayaq
Tempat/Tanggal Lahir	: Medan, 12 Mei 2001
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Anak ke	: 1 (satu) dari 3 Bersaudara
Alamat	: Jl. Bunga Cempaka Padang Bulan
E-mail	: melyssarikayaaq12@gmail.com
No. Hp	: 081242590109

DATA KELUARGA

Nama Ayah	: Misnan
Pekerjaan	: Wiraswasta
Nama Ibu	: Sarti
Pekerjaan	: IRT
Alamat	: Jl. Bunga Cempaka Padang Bulan

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 – 2012	: SDN 060886 MEDAN
2012 – 2015	: SMPN 10 MEDAN
2015 – 2018	: SMA HARAPAN MANDIRI