

KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM PERMAINAN DOLANAN SEBAGAI BENTUK PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL

I Ketut Gunarsa

South Hill Collage
artworkerbali@gmail.com

I Gusti Agung Laksmi Swaryputri

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bisnis, Universitas Dwijendra
laksmiastawa@gmail.com

Ni Made Adi Novayanti

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bisnis, Universitas Dwijendra
adinova455@gmail.com

Abstrak

Komunikasi non-verbal mempunyai pengaruh terhadap efektifitas pembicaraan. Keberadaan komunikasi non-verbal akan dapat diamati ketika melakukan komunikasi secara verbal, maupun pada saat bahasa verbal tidak digunakan. Atau dengan kata lain, komunikasi non-verbal akan selalu muncul dalam setiap tindakan komunikasi. Kategori komunikasi non-verbal yang dimaksud dalam permainan/dolanan ini adalah beragam cara yang digunakan anak-anak untuk berkomunikasi secara non-verbal, yaitu vocalics atau paralanguage, kinesics yang menyangkut gerakan tubuh, lengan, kaki, ekspresi wajah, perilaku mata, lingkungan yang menyangkut obyek benda dan artifak. Sehingga dengan memahami komunikasi non-verbal tersebut anak-anak dapat dengan leluasa melakukan permainan tersebut. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan teknik pengambilan data menggunakan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa diatas maka kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini yaitu komunikasi non-verbal yang dimaksud dalam permainan/dolanan Medalu Jempiyitan sebagai wujud pelestarian nilai kearifan lokal adalah beragam cara yang digunakan anak-anak/pemain untuk berkomunikasi secara non-verbal yaitu vocalics atau paralanguage, kinesics yang menyangkut gerakan tubuh, lengan, kaki, ekspresi wajah.

Kata kunci: Komunikasi non verbal, permainan, kearifan lokal

Abstract

Non-verbal communication influences the effectiveness of conversation. The existence of non-verbal communication can be observed when communicating verbally, or when verbal language is not used. In other words, non-verbal communication will always appear in every act of communication. The category of non-verbal communication referred to in this game/play is the various ways children use to communicate non-verbally, namely vocalics or paralanguage, kinesics which involves body movements, arms, legs, facial expressions, eye behavior, environmental concerns objects, and artifacts. So by understanding non-verbal communication, children can freely play these games. Qualitative research methods were used in this research with data collection techniques using interviews. Based on the results of the research and analysis above, the conclusion drawn in this research is that non-verbal communication referred to in the Medalu Jempiyitan game/play as a form of preserving local wisdom values is the various ways used by children/players to communicate non-verbally, namely vocalists. or paralanguage, kinesics which involves body movements, arms, legs, and facial expressions.

Keywords: Non Verbal Communication, Game, Local Wisdom

1. PENDAHULUAN

Dalam kebanyakan peristiwa komunikasi yang berlangsung, hampir selalu melibatkan penggunaan lambang-lambang verbal dan non-verbal secara bersama-sama. Keduanya, bahasa verbal dan non-verbal memiliki sifat holistic, bahwa masing-masing tidak dapat saling dipisahkan. Dalam banyak tindakan komunikasi bahasa non-verbal menjadi komponen atau

pelengkap bahasa verbal. Namun lambang-lambang non-verbal juga dapat berfungsi kontradiktif, pengulangan bahkan pengganti ungkapan-ungkapan verbal.

Komunikasi non-verbal mempunyai pengaruh terhadap efektifitas pembicaraan. Adakalanya seseorang kurang memahami makna dan pengaruh komunikasi non-verbal terhadap suksesnya pembicaraan. Seseorang pada waktu berkomunikasi, komunikasi non-verbal seringkali terabaikan. Padahal hasil penelitian membuktikan bahwa pengaruh komunikasi non-verbal cukup besar terhadap keberhasilan komunikasi, yaitu 65-70 %. Bahkan dalam penelitian Ilmu Manajemen bisa berpengaruh lebih dari 93 % (Birdwhistell, 2010:2).

Keberadaan komunikasi non-verbal akan dapat diamati ketika melakukan komunikasi secara verbal, maupun pada saat bahasa verbal tidak digunakan. Atau dengan kata lain, komunikasi non-verbal akan selalu muncul dalam setiap tindakan komunikasi. Ketika anak-anak melakukan permainan/dolanan tradisional, komunikasi yang sering digunakan adalah komunikasi non-verbal karna sebagian besar permainan/dolanan tersebut menggunakan bahasa isyarat. Kategori komunikasi non-verbal yang dimaksud dalam permainan/dolanan ini adalah beragam cara yang digunakan anak-anak untuk berkomunikasi secara non-verbal, yaitu vocalics atau paralanguage, kinesics yang menyangkut gerakan tubuh, lengan, kaki, ekspresi wajah, perilaku mata, lingkungan yang menyangkut obyek benda dan artifak. Sehingga dengan memahami komunikasi non-verbal tersebut anak-anak dapat dengan leluasa melakukan permainan tersebut.

Kearifan budaya atau masyarakat merupakan kumpulan pengetahuan dan cara berpikir yang berakar dalam kebudayaan suatu etnis, yang merupakan hasil pengamatan dalam kurun waktu yang panjang. Kearifan lokal tersebut banyak berisikan gambaran tentang anggapan masyarakat yang bersangkutan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kualitas lingkungan manusia, serta hubungan-hubungan manusia dan lingkungan alamannya.

Permainan/Dolanan anak-anak merupakan salah satu kearifan lokal yang harus dilestarikan, karna permainan tersebut memiliki nilai pendidikan, kebersamaan dan kesetiakawan. Permainan/Dolanan Medalu Jempiyitan adalah salah satu permainan yang paling disukai anak-anak di Desa Budakeling Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem. Masyarakat Bali pada umumnya tidak mengetahui permainan/ dolanan Medalu Jempiyitan, padahal permainan ini adalah warisan nenek moyang yang telah lama terkubur oleh zaman. Akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan tehnologi, pola permainan anak-anak beralih kepada permainan yang lebih modern. Nilai-nilai kearifan lokal yang tertuang dalam permainan tradisional tidak diketahui.

Anak-anak sekarang sudah dimanjakankan dengan permainan-permainan modern yang berbau Tehnologi seperti Play Station atau sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menonton televisi, sehingga dolanan anak-anak yang dahulu demikian populernya sudah ditinggalkan. Akibatnya waktu untuk bermain bersama temannya berkurang. Dolanan juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan. Pada umumnya dolanan anak adalah sesuatu yang biasa dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Jadi tema-temanya adalah tema di sekitar anak-anak seperti binatang, tumbuh-tumbuhan, dan lainnya yang mereka alami sehari-hari.

Nilai-nilai pendidikan, kebersamaan, kesetiakawanan bisa diperoleh lewat dolanan anak. Yang paling menonjol adalah nilai-nilai kebersamaan. Karena dolanan-dolanan modern pada umumnya sifatnya individualisme.

Pada umumnya di Asia Timur mempunyai dolanan-dolanan tradisional termasuk Indonesia. Karena anak-anak lebih memilih permainan-permainan yang praktis yang tidak usah mencari teman kemana-mana, bisa dilakukan dirumah sendiri. Dolanan kaitannya dengan pengetahuan, bukan pengetahuan yang kita tonjolkan, ini adalah hal-hal yang bersifat afektif, perilaku, karena

dolanan anak ini sifatnya sangat lokal dan sangat lekat dengan dunia mereka. Jadi bukan mentransfer nilai-nilai dari luar tapi inilah asli peninggalan nenek moyang yang nilainya sangat tinggi. Permainan/Dolanan sebagai aplikasi dari pelestarian nilai kearifan lokal.

Menurut Restu Gunawan (2008:68) kearifan lokal (local genius/local wisdom) merupakan pengetahuan lokal yang tercipta dari hasil adaptasi suatu komunitas yang berasal dari pengalaman hidup yang dikomunikasikan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal dengan demikian merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungannya yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, budaya dan diekspresikan di dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang lama. Proses regenerasi kearifan lokal dilakukan melalui tradisi lisan (cerita rakyat), Permainan atau Dolanan dan karya-karya sastra, seperti babad, suluk, tembang, hikayat, lontarak dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Tim Sintesis Kebijakan (www.Wikipedia.com) mengatakan; Keyakinan tradisional mengandung sejumlah besar data empiris yang berhubungan dengan fenomena, proses dan sejarah perubahan lingkungan sehingga membawa implikasi bahwa system pengetahuan tradisional dapat memberikan gambaran informasi yang berguna bagi perencanaan dan proses pembangunan. Keyakinan tradisional dipandang sebagai kearifan budaya lokal (indigenous knowledge), dan merupakan sumber informasi empiris dan pengetahuan penting yang dapat ditingkatkan untuk melengkapi dan memperkaya keseluruhan pemahaman ilmiah.

Kearifan budaya atau masyarakat merupakan kumpulan pengetahuan dan cara berpikir yang berakar dalam kebudayaan suatu etnis, yang merupakan hasil pengamatan dalam kurun waktu yang panjang. Kearifan lokal tersebut banyak berisikan gambaran tentang anggapan masyarakat yang bersangkutan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kualitas lingkungan manusia, serta hubungan-hubungan manusia dan lingkungan alamannya.

Masing-masing daerah, suku atau komunitas dalam suatu wilayah akan memiliki pengetahuan tradisional yang secara empiris merupakan nilai yang diyakini oleh komunitasnya sebagai pengetahuan bersama dalam menjalin hubungan antara sesama dan lingkungan alamnya. Masyarakat Bali sebagai satu kesatuan geografis, suku, ras, agama memiliki nilai kearifan lokal yang telah teruji dan terbukti daya jelajah sosialnya dalam mengatasi berbagai problematika kehidupan sosial.

2. METODE

Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Pendekatan Kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mengandalkan pada analisa secara mendalam terhadap suatu gejala dan dilakukan sampai ke akar masalah (Bambang Setiawan 2002:6). Pendekatan kualitatif dalam penelitian komunikasi menekankan pada bagaimana sebuah pendekatan dapat mengungkapkan makna-makna dari konten (isi) komunikasi yang ada, sehingga hasil penelitian yang diperoleh berhubungan dengan pemaknaan dari sebuah proses komunikasi yang terjadi. Pendekatan kualitatif fokusnya pada penggunaan cara interpretative dan naturalistic/studi gejala secara ilmiah, terhadap pokok kajian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus, artinya melakukan kajian secara mendalam terhadap fenomena yang spesifik terjadi pada tempat penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu *interview* yang dimana penulis hanya berfokus pada bagian sejarah dan perkembangan permainan atau dolanan medayu jempiyitan, cara permainannya dan nilai kearifan lokal bali dalam permainan tersebut. Selain itu

juga menggunakan kuisioner dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data tambahan untuk mempertajam hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika anak-anak melakukan permainan/dolanan tradisional, komunikasi yang sering digunakan adalah komunikasi non-verbal karna sebagian besar permainan/dolanan tersebut menggunakan bahasa isyarat. Kategori komunikasi non-verbal yang dimaksud dalam permainan/dolanan ini adalah beragam cara yang digunakan anak-anak untuk berkomunikasi secara non-verbal, yaitu *vocalics* atau *paralanguage*, *kinesics* yang menyangkut gerakan tubuh, lengan, kaki, ekspresi wajah, perilaku mata, lingkungan yang menyangkut obyek benda dan artifak. Masyarakat Bali pada umumnya tidak mengetahui permainan/ dolanan Medalu Jempiyitan, padahal permainan ini adalah warisan nenek moyang yang telah lama terkubur oleh zaman. Akibat perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi, pola permainan anak-anak beralih kepada permainan yang lebih modern. Nilai-nilai pendidikan, kebersamaan, kesetiakawanan bisa diperoleh lewat dolanan anak. Yang paling menonjol adalah nilai-nilai kebersamaan. Karena itu penting untuk diketahui perkembangan permainan/dolanan tradisional di era globalisasi ini. Permainan/dolanan biasanya menjadi cerita menarik bagi masyarakat itu sendiri karna memiliki pesan moral yang tersirat dalam setiap permainan dan lagu-lagu yang dinyanyikan dalam permainan, Contohnya dolanan *goak malingtaluh* mempunyai makna seseorang yang dalam hidupnya selalu berbuat tidak baik.

Dalam permainan Medayu Jempiyitan, komunikasi non-verbal sangat menonjol karna setiap pergerakan anak-anak menggunakan bahasa isyarat. Pergerakan tersebut akan membentuk pesan kepada temannya sebagai isyarat untuk mengetahui keinginan masing-masing. Melalui gerak tangan, kaki, tubuh dan lain-lain, anak dengan leluasa melakukan pergerakan dengan isyarat-isyarat yang diberikan lawan mainnya. Pesan kinesik dan artifaktual selalu ditampilkan ketika anak-anak menyanyikan sebuah lagu untuk mengiringi permainan tersebut. Sedangkan pesan prosemik dapat diketahui melalui pilihan tempat bermain. Seperti permainan Medayu Jempiyitan pesan kinesik dan artifaktual terdapat dalam nyanyian “Cung kari jepit”.

Pesan paralinguistic dan pesan sentuhan dan bau bau, menjadi hal yang menarik mengawali permainan/dolanan Medayu Jempiyitan. Anak-anak di Desa Budakeling Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem terinspirasi oleh gaya permainan yang saling mengejek satu sama lain, sehingga begitu ada salah satu anak yang bernyanyi mengejek temannya, berarti memberikan isyarat bahwa permainan Medayu Jempiyitan segera dimulai. Karna dengan ejekan tersebut anak-anak akan saling mengejar satu sama lain, dan teman yang lainnya berbondong-bondong membentuk lingkaran untuk melindungi temannya yang sedang di kejar. Selain nyanyian berupa ejekan, “asap api” juga sebagai isyarat bahwa di tempat tersebut terdapat anak-anak yang sedang berkumpul.

Medalu Jempiyitan adalah sebuah permainan diambil dari nama jenis serangga yang disebut Dedalu, dan sejenis Kelelawar kecil disebut Jempiyit. Permainan ini merupakan warisan nenek moyang tapi tidak pernah dikembangkan. Masyarakat Bali pada umumnya tidak mengetahui permainan ini, dan permainan ini hanya berkembang di desa Budakeling. Dilihat dari kata Dedalu, dapat diartikan sebagai berikut: Dedalu berasal dari kata Da dan Dalu. Da atau Daa artinya seorang gadis perawan dan Dalu artinya malam, jadi Dedalu artinya Gadis Perawan yang keluar pada malam hari. Dalam permainan/dolanan Medalu Jempiyitan, anak-anak membagi diri dan membentuk kelompok masing-masing menjadi Dedalu, Tetani dan Jempiyit. Dedalu diperankan oleh perempuan, Tetani adalah gabungan perempuan dan laki-laki dan jempiyitan

oleh laki-laki.

Dalam kelompok jempiyit, mereka saling beradu menggunakan berbagai peralatan, antara lain kayu dan petung/penadah. Jempiyit yang menang berhak keluar mencari dedalu. Tiba-tiba seekor dedalu menangis karna diejek-ejek temannya, lalu lari keluar, menuju tetani. Disinilah puncak dari permainan. Semua anak-anak membentuk lingkaran, dengan mengalunkan sebuah lagu. Seekor dedalu berada didalam lingkaran. Jempiyit yang menang ikut bergabung dalam lingkaran tersebut. Dadalu yang berada dalam lingkaran merasa ingin bebas lalu keluar berterbangan. Kesempatan ini di manfaatkan oleh jempiyit untuk mengejar. Kalau dedalu sudah sampai pada tempat yang dinyatakan lampu (tempat berlindungnya tetani) maka jempiyit tidak boleh menangkap. Kalau sampai tertangkap maka pihak jempiyit berhak memberikan sanksi kepada dedalu, demikian seterusnya.

Dedalu sebagai suatu pelajaran atau cerminan kehidupan bagi seorang gadis yaitu ketika seorang gadis keluar rumah di malam hari apa yang terjadi sudah jelas bahaya menanti diluar sana, sehingga harus waspada dan mawas diri. Bagi jempiyit, dalam permainan tersebut ada jempiyit yang terluka karna saling beradu, baik dalam bentuk fisik maupun menggunakan perangkat lain. Karna itu hiduplah seperti tetani yang selalu melindungi teman-temannya sehingga tercipta kerukunan dan keharmonisan diantara mereka. Saling menghargai, mencintai dan mandiri merupakan ciri khas dari kehidupan tetani. Pola permainan yang mereka peragakan menggunakan komunikasi non-verbal. Hal ini tentu memiliki anti tersendiri bagi anak-anak, yaitu bagaimana mereka memahami gerak tubuh dari teman-temanya.

Dalam permainan Medayu Jempiyitan komunikasi non-verbal sangat menonjol, karna setiap pergerakan anak-anak menggunakan bahasa isyarat. Pergerakan tersebut akan membentuk pesan kepada temannya sebagai isyarat untuk mengetahui keinginan masing-masing. Melalui gerak tangan, kaki, tubuh dan lain-lain, anak dengan leluasa melakukan pergerakan dengan isyarat-isyarat yang diberikan lawan mainnya. Pesan kinesik dan artifaktual selalu ditampilkan ketika anak-anak menyanyikan sebuah lagu untuk mengiringi permainan tersebut. Sedangkan pesan prosemik dapat diketahui melalui pilihan tempat bermain. Seperti permainan Medayu Jempiyitan pesan kinesik dan artifaktual terdapat dalam nyanyian "Cung kari jepit". Perpaduan antara nyanyian dan gerakan tubuh membentuk makna non-verbal sebagai komunikasi dalam permainan tersebut, sedangkan pesan prosemik melalui pemilihan tempat bermain yaitu di bawah pohon rindang sebagai tempat berlindung dan peristirahatan pada dewa jaman dulu. Anak-anak merasa nyaman dan terlindungi saat bermain di bawah pohon rindang tersebut.

Pesan-pesan non-verbal di atas sebagai makna komunikasi non-verbal dalam permainan Medayu Jempiyitan. Fungsi dari pesan tersebut menjadikan permainan/dolanan mempunyai arti bagi kehidupan anak-anak untuk memahami sikap dan perilaku sebagai ajaran moral sehingga mampu menanamkan citra positif. Permainan/dolanan tradisional harus dilestarikan demi mengurangi anggaran belanja anak-anak, dengan demikian pertumbuhan ekonomi semakin meningkat.

Permainan/Dolanan anak-anak merupakan salah satu kearifan lokal yang harus dilestarikan, karna permainan tersebut memiliki nilai pendidikan, kebersamaan dan kesetiakawan. Permainan/Dolanan Medayu Jempiyitan adalah salah satu permainan yang paling disukai anak-anak di Desa Budakeling Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem. Masyarakat Bali pada umumnya tidak mengetahui permainan/ dolanan Medalu Jempiyitan, padahal permainan ini adalah warisan nenek moyang yang telah lama terkubur oleh zaman. Akibat perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi, pola permainan anak-anak beralih kepada permainan yang lebih

modern. Nilai-nilai kearifan lokal yang tertuang dalam permainan tradisional tidak diketahui.

Nilai-nilai pendidikan, kebersamaan, kesetiakawanan bisa diperoleh lewat dolanan anak. Yang paling menonjol adalah nilai-nilai kebersamaan. Dolanan tentu sangat penting untuk dilestarikan. Peran Pemerintah, guru dan orang tua harus dioptimalkan dalam mendidik anak-anak supaya permainan/dolanan menjadi utama dalam permainan anak-anak. Ditengah hiruk-pikuknya kehidupan di kota besar permainan/dolanan tradisional bisa diberikan lewat cerita rakyat atau dongeng untuk menstimulus kemampuan anak di bidang sejarah. Ada banyak cara untuk melestarikan dolanan tersebut, yaitu melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sebagai institusi yang bertanggung jawab terhadap tradisi dan budaya juga sudah berusaha memasyarakatkan beragam dolanan anak ke dalam banyak kegiatan, misalnya festival.

Dalam permainan tersebut terdapat juga nilai-nilai kearifan lokal Bali seperti 1. Nilai kearifan lokal Tri Hita Karana; Hubungan harmonis sangat dibutuhkan dalam dolanan, karna sebelum permainan itu dimulai setiap anak-anak harus saling mengenal, 2. Nilai kearifan lokal Tri Kaya Parisuda; sebagai wujud keseimbangan dalam membangun karakter dan jati diri insani, dengan menyatukan unsur pikiran, perkataan dan perbuatan. Pendidikan karakter anak-anak menjadi sangat penting dalam dolanan. Anak-anak diajarkan untuk memahami. Ada rasa cemas, cemburu dan lainnya ditampilkan dalam permainan, dengan demikian pendidikan karakter terwujud., 3. Nilai kearifan lokal Tatwam Asi; Dalam dolanan ada sanksi ketika melakukan pengelompokan ada yang sebagai lawan. Sehingga jika kalah dalam permainan tersebut maka di beri sanksi. Maka saling menghormati harus ditunjukkan. 4. Nilai kearifan lokal Salunglung Sabayantaka, Paras Paros Sarpanaya; satu nilai sosial tentang perlunya kebersamaan dan kerjasama yang setara antara satu dengan yang lainnya sebagai satu kesatuan sosial yang saling menghargai dan menghormati. Dalam dolanan kerja sama menjadi kunci untuk menghidupkan permainan tersebut, 5. Nilai kearifan lokal Bhineka Tunggal Ika sebagai sikap sosial yang menyadari akan kebersamaan ditengah perbedaan, Kebersamaan dalam dolanan dapat ditunjukkan ketika anak-anak membentuk lingkaran dan menyanyi bersama-sama tanpa membedakan satu dan yang lain, 6. Nilai kearifan lokal Menyama Braya; mengandung makna persamaan dan persaudaraan dan pengakuan sosial bahwa kita adalah bersaudara. Persaudaraan yang ditunjukkan dalam permainan/dolanan ditunjukkan melalui kebersamaan anak-anak memainkan perannya masing-masing.

Sederetan nilai-nilai kearifan lokal tersebut akan bermakna bagi kehidupan sosial apabila dapat menjadi rujukan dan bahan acuan dalam menjaga dan menciptakan relasi sosial yang harmonis. Sistem pengetahuan lokal ini seharusnya dapat dipahami sebagai sistem pengetahuan yang dinamis dan berkembang terus secara kontekstual sejalan dengan tuntutan kebutuhan manusia yang semakin heterogen dan kompleks. Permainan tradisional seperti bekelan atau dakon itu dapat melatih anak belajar bekerja sama, saling memahami, bersabar, melatih kepekaan, saling pengertian, dan bisa menerima kekalahan dari lawan mainnya. Kenyataan ini yang tidak bisa didapatkan dari permainan modern, karena permainan anak modern bersifat lebih individual, bahkan berkesan anti sosial. Jika sanggup mengalahkan lawan pun, dia malah mendapatkan hadiah. Bermain dakon, bekelan, atau kelereng juga melatih motorik secara halus. Menggenggam serta menyentil kelereng itu juga butuh keterampilan.

4. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa diatas maka kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini yaitu komunikasi non-verbal yang dimaksud dalam permainan/dolanan Medalu Jempiyitan sebagai wujud pelestarian nilai kearifan lokal. Masing-masing daerah, suku atau komunitas dalam suatu wilayah akan memiliki pengetahuan tradisional yang secara empiris merupakan nilai yang diyakini oleh komunitasnya sebagai pengetahuan bersama dalam menjalin hubungan antara sesama dan lingkungan alamnya. Beragam cara yang digunakan anak-anak/pemain untuk berkomunikasi secara non-verbal yaitu vocalics atau paralanguage, kinesics yang menyangkut gerakan tubuh, lengan, kaki, ekspresi wajah. Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan agar hasil yang sudah baik tersebut tetap dipertahankan dan lebih ditingkatkan di bulan dan tahun mendatang. Adapun saran-saran sebagai berikut: 1. Anak-anak/pemain Medayu Jempiyitan di Desa Budakeling Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem diharapkan semakin mencintai dan melestarikan permainan/tersebut, 2. Orang tua diharapkan terus mendorong dan mewariskan permainan tersebut secara turun temurun, sehingga permainan tersebut tidak punah, 3. Pemerintah diharapkan lebih proaktif dan memperkenalkan permaianan/dolanan tradisional baik melalui sekolah-sekolah maupun festival dolanan tradisional yang melibatkan ana-anak dan orang tua untuk bersama-sama melestarikan permainan/tersebut karna memiliki unsur pendidikan, kebersamaan dan persaudaraan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan agar hasil yang sudah baik tersebut tetap dipertahankan dan lebih ditingkatkan di bulan dan tahun mendatang. Adapun saran-saran sebagai berikut: (1). Anak-anak/pemain Medayu Jempiyitan di Desa Budakeling Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem diharapkan semakin mencintai dan melestarikan permainan/tersebut. (2). Orang tua diharapkan terus mendorong dan mewariskan permainan tersebut secara turun temurun, sehingga permainan tersebut tidak punah. (3). Pemerintah diharapkan lebih proaktif dan memperkenalkan permaianan/dolanan tradisional baik melalui sekolah-sekolah maupun festival dolanan tradisional yang melibatkan ana-anak dan orang tua untuk bersama-sama melestarikan permainan/tersebut karna memiliki unsur pendidikan, kebersamaan dan persaudaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arta,Wayan. 2001. Kearifan Lokal Bali. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bali
- Deddy Mulyana, 2005, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Fendy, Onong U. 1989, Kamus Komunikasi, Bandung, Mandar Maju
- Jalaludin Rakhamat, 1994, Psikologi Komunikasi, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Lim Nan Sen, Irwin. 1987, Bahasa Tubuh/Body Talk, Batam, Inter Aksara
- Liliweri, Alo. 1994,Komunikasi Verbal dan Non-verbal. Bandung, PT. Citra Aditya Bakti
- Mulyana, Deddy. 2001. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Putra, Ida Made. 2009. Dolanan Medayu Jempiyitan. Desa Budakeling Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem
- Raka Dalem, A.A.G, 2007. Kearifan Lokal Bali.Denpasar.Universitas Udayana.
- Santoso, Ari. 2005. Dolanan Tradisional Jawa-Bali. Bandung, PT. Rajawali Artadida

Taro, Made. 2001. Sepasang Sepatu Dan Sebiji Semangka, Cerita Pilihan Tri Hita.