



Kreativitas Komunikasi pada Komunitas Zombie dalam Pelestarian Budaya Etnis Saluan di Kecamatan Nambo Kabupaten Banggai

Siti Rahma Kaso¹, Falimu^{2*}
Universitas Muhammadiyah Luwuk

ABSTRAK: Warisan budaya etnis local Saluan yang saat ini masih eksis adalah permainan tradisional dan Tarian Umapos. Dalam rangka melestarikan keberadaan budaya local ini, kemudian muncul inisiatif dari para pemuda di wilayah Kecamatan Nambo untuk membentuk komunitas zombie. Komunitas zombie merupakan komunitas untuk melestarikan budaya local seperti Umapos (tari penyambutan tamu terhormat), Gambus Saluan, Karambangan Saluan dan permainan tradisional Saluan. Kesadaran untuk melestarikan budaya lokal tradisional juga berusaha merevitalisasi nilai tradisi yang diyakini ada nilai-nilai luhur di balik makna budaya local yang ada. Metode penelitian dengan menggunakan deskriptif kualitatif secara sistematis menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang ditemukan kemudian dijabarkan ke dalam unit-unit, serta memilih mana data yang akan di pelajari, serta membuat kesimpulan sehingga dapat dipahami. Dari hasil yang ditemukan bahwa kreativitas komunikasi pada komunitas zombie dalam pelestarian budaya etnis saluan dilakukan efektif untuk melestarikan budaya etnis Saluan.

Kata kunci : Kreativitas, Komunikasi, Komunitas Zombie, Budaya Etnis Saluan

Communication Creativity in Zombie Community in Preserving Saluan Ethnic Culture in Nambo District Banggai District

Siti Rahma Kaso¹, Falimu^{2*}
Universitas Muhammadiyah Luwuk

ABSTRACT: The Saluan local ethnic cultural heritage that still exists today is the traditional game and Umapos dance. In order to preserve the existence of this local culture, then an initiative emerged from the youth in the Nambo District area to form a zombie community. The zombie community is a community to preserve local culture such as Umapos (dance to welcome honorable guests), Gambus Saluan, Karambangan Saluan and traditional Saluan plays. Awareness to preserve traditional local culture also seeks to revitalize traditional values which are believed to have noble values behind the meaning of existing local culture. The research method uses descriptive qualitative systematically using interviews, observations, and documentation. The data found are then translated into units, as well as choosing which data to study, and making conclusions so that they can be understood. From the results it was found that communication creativity in the zombie community in preserving the Saluan ethnic culture is carried out effectively to preserve the Saluan ethnic culture.

Keywords : Creativity, Communication, Zombie Community, Saluan Ethnic Culture

Submitted: 12-07-2022.; Revised: 17-07-2022; Accepted: 23-07-2022

Corresponding Author: falimuimu77@gmail.com

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai warisan budaya, Indonesia termasuk negara yang kaya akan hal itu baik yang berwujud benda (*tangible*) maupun yang bukan berwujud benda (*intangible*). Salah satu warisan budaya yang saat ini masih eksis adalah permainan tradisional dan Tarian Umapos. Komunikasi dan budaya adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Komunikasi dan budaya berfokus pada berbagai langkah dan cara manusia berkomunikasi lintas komunitas manusia atau kelompok sosial. (Alo Liliweri, 2013)

Untuk itu suatu informasi memang tak bisa lepas dari aktivitas masyarakat. Karena suatu informasi itu tak akan pernah ada bila tidak ada masyarakat. Begitu pula manusia, tidak dapat hidup dan berkembang dengan sempurna tanpa suatu informasi yang menyertai dalam kehidupan sehari-hari. Karena sebuah pesan dapat mengarah pada suatu sistem sosial dalam kehidupan suatu masyarakat atau suatu negara. Informasi juga merupakan faktor dinamis dalam masyarakat nasional dan internasional. Dalam masyarakat modern seperti saat ini, salah satu kebutuhan masyarakat yang paling mendasar adalah peran dan dampak dari informasi dan komunikasi. Informasi telah menjadi bagian dari kebutuhan dasar manusia di era globalisasi. Kebutuhan akan informasi memang sudah menjadi hal yang lumrah dan wajar mengingat masyarakat yang semakin beradab, dan hal ini diimbangi dengan pesatnya perubahan teknologi informasi.

Kebudayaan yang begitu beragam di Kabupaten Banggai hendaknya menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakatnya yang harus menjaga dan melestarikan budaya tersebut. Banyak cara agar budaya yang ada tetap terjaga dari generasi ke generasi salah satunya melalui komunitas zombie. Melalui hal seperti itu, para generasi muda menjadi paham dan sadar untuk melestarikan budaya local yang ada. Budaya modern kemudian mempengaruhi pola kehidupan masyarakat dalam menerima informasi, sehingga bentuk informasi yang disampaikan melalui komunitas dengan melakukan modifikasi tarian tradisional yang kemudian di promosikan melalui internet agar budaya local tetap terjaga kelestariannya dan masyarakat dapat mengetahuinya.

Dalam rangka melestarikan keberadaan budaya local ini, kemudian muncul inisiatif dari para pemuda di wilayah Kecamatan Nambo untuk membentuk komunitas zombie. Komunitas zombie adalah komunitas yang melestarikan budaya local seperti Umapos (tari penyambutan tamu terhormat), Gambus Saluan, Karambangan Saluan dan permainan tradisional Saluan. Kesadaran untuk melestarikan budaya lokal tradisional juga berusaha merevitalisasi nilai tradisi yang diyakini ada nilai-nilai luhur di balik makna budaya local yang ada.

Saat ini terdapat fenomena bahwa nilai budaya lokal di Kabupaten Banggai khususnya budaya Saluan kurang dipahami dan diinternalisasi oleh masyarakat. Akhir-akhir ini terlihat mundurnya penguasaan budaya local secara baik dan benar berupa umapos dan permainan tradisional Saluan sebagai ragam krama oleh sebagian besar masyarakat pendatang. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya upaya pelestarian nilai budaya Saluan melalui pewarisan dari satu generasi kepada generasi berikutnya. Proses pewarisan nilai-nilai ini dilakukan

dengan kegiatan komunikasi. Pelestarian nilai budaya lokal perlu dilakukan dengan serius.

Seiring perkembangan jaman kesenian tradisional ini semakin ditinggalkan, dikarenakan telah masuknya teknologi komunikasi, bebasnya arus informasi, dan tuntutan hidup yang semakin kompleks. Hal ini mengurangi kesempatan dan waktu bagi masyarakat untuk melestarikan seni tradisional ini, terutama di kalangan anak muda yang mewarisi hak kekayaan intelektual seni tradisional Saluan sebagai generasi penerus. Namun untuk mencegah kepunahan kesenian ini, kesenian ini tetap dipertahankan oleh para orang tua di Kecamatan Nambo.

Salah satu model interaksi yang dilakukan dalam mempertahankan budaya Saluan melalui komunitas zombie dalam melestarikan budaya etnis Saluan tidak hanya saat perayaan kebudayaan saja. Tetepi interaksi yang dilakukan komunitas zombie berlangsung dari sebelum mereka akan tampil memperkenalkan budaya local Saluan melalui permainan atau bahkan disaat waktu luang mereka selalu membawakan budaya local Saluan. Komunitas zombie telah banyak melakukan penampilan dengan membawakan budaya Saluan seperti permainan tradisional, tari tradisional dan sampai pada tarian Umapos (tari penyabutan tamu) yang disering ditampilkan komunitas zombie. Hal ini dilakukan semata-mata hanya untuk memperkenalkan budaya Saluan kepada masyarakat luas serta mempertahankan keaslian budaya pada generasi yang akan datang.

Menurut hasil pengamatan penulis, tradisi kesenian budaya local saluan dilestarikan dan dikembangkan sebagai upaya menunjukkan eksistensinya. Dalam unsure komunikasi etnografi menjadi perilaku-perilaku komunikasi yang sudah terbangun oleh komunitas zombie akan melahirkan ciri khas, membentuk kebiasaan komunikasi atau budaya komunitas Saluan. Oleh karena itu, aktivitas komunikasi komunitas zombie dapat mewakili keyakinan, nilai, sikap, bahkan pandangan dunia dari budaya Saluan yang ditampilkan. Selain itu, komunikasi dapat memperkuat nilai-nilai dasar dan esensial dari budaya Saluan. Sehingga dibutuhkan usaha untuk mengembangkan dan melestarikan kesenian tradisional salah satunya melalui komunitas zombie.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana kreativitas komunikasi pada komunitas zombie dalam pelestarian budaya etnis Saluan di Kelurahan Nambo Lempek Kecamatan Nambo Kabupaten Banggai.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Kreatifitas

Istilah kreativitas berasal bahasa Inggris "to create", yang berarti membuat atau membuat sesuatu yang berbeda dalam bentuk, susunan atau gaya dari apa yang umum dikenal. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, yaitu kebutuhan akan aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan tertinggi manusia Masllow dalam (Utami Mundandar, 2012).

Torrance dalam (Utami Mundandar, 2012) menambahkan bahwa kreativitas melibatkan kepekaan terhadap masalah dan kesulitan dalam bidang apapun, kemudian menyusun beberapa pemikiran atau data teoritis untuk

mengatasi masalah tersebut, dan menguji kebenaran data dan mengkomunikasikan hasil yang dicapai kepada orang lain. Namun, setiap individu memiliki cara-cara yang berbeda dalam pemikiran, kemampuan mengatasi masalah, maupun penyampaian ide.

Selanjutnya, konsep kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan komposisi dan ide-ide baru yang dapat berbentuk kegiatan imajinatif yang melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang terkait dengan kondisi yang ada pada situasi saat ini, (Hurlock, 2012)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (pengembangan, pengayaan, detail), suatu ide atau gagasan.

2. Pengertian Komunikasi

Secara etimologis, kata berkomunikasi berasal dari bahasa Latin “communicare”, yang berarti “berkomunikasi”. Komunikasi adalah kegiatan menyampaikan informasi, ide dan gagasan secara langsung atau tidak langsung dari satu pihak ke pihak lain.

Kata berkomunikasi atau berkomunikasi dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin communis yang berarti “sama” dan berkomunikasi, berkomunikasi, yang berarti “membuat sama” (to make common). Kata pertama (communis) adalah asal paling umum dari kata komunikasi dan merupakan akar dari kata Latin serupa lainnya (Mulyana, 2012).

Pengertian komunikasi menurut Berelson dan Starainer yang dikutip oleh (Fisher, 1986) dalam bukunya *Communication Theory*, komunikasi dipahami sebagai transmisi informasi, ide, emosi, keterampilan, dll melalui penggunaan simbol, kata, angka, grafik, dll (Fiske, 2012). Sedangkan menurut (Effendy, 2013) Komunikasi adalah suatu peristiwa yang menyampaikan pikiran manusia. Dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa komunikasi adalah proses mengkomunikasikan pesan-pesan yang berupa pesan seperti informasi, ide, emosi, kemampuan, dan lain-lain, melalui lambang-lambang dan dapat mempengaruhi bentuk tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses dimana seseorang (komunikator) mengirimkan pesan kepada orang lain (komunikator) dan secara lisan atau tidak langsung menginformasikan atau mengungkapkan suatu sikap, pendapat, pemikiran, atau tindakan melalui media.

3. Pengertian Komunitas Zombie

Komunitas adalah kelompok sosial dari banyak orang yang berbagi ide yang sama tentang kebutuhan, kepercayaan, bakat, minat, dan hobi, dengan tujuan menanamkan rasa sejahtera di semua anggota komunitas. (Agus, 2012).

Zombie atau mayat hidup merupakan makhluk yang kerap dijadikan sebagai karakter antagonis dalam film-film, buku, dan *video games* horor. Namun, percaya atau tidak di Indonesia ternyata ada juga orang-orang yang menggemari zombie layaknya *fans club* pada umumnya. Bahkan orang-orang ini akhirnya membentuk komunitas yang menjadi wadah para penggemar zombie. Komunitas ini didirikan pada tahun 2016 dari diskusi yang akhirnya berkembang menjadi komunitas saat ini. Komunitas zombie ini bertujuan untuk

menyerap kreativitas hobi semua anggota komunitas zombie terkait dengan kembalinya budaya Saruan lokal ke masyarakat.

4. Pelestarian Budaya Lokal

Widjaja dalam buku (Ranjabar, 2015) memiliki konservasi terpadu, berkesinambungan, terarah dan terpadu untuk mencapai tujuan tertentu yang mencerminkan apa yang permanen, abadi, dinamis, fleksibel dan selektif yang didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan cara. Pengertian “pelestarian budaya” dalam RUU Kebudayaan menjelaskan bahwa konsep pelestarian budaya berarti melestarikan keberadaan budaya, bukan sekadar membekukannya dalam bentuk yang sudah dikenal. (Edy Sedyawati, 2008).

Tentang pelestarian budaya lokal, (Ranjabar, 2015) menyatakan bahwa mempertahankan norma-norma budaya daerah yang memiliki nilai seni dan budaya melalui pengembangan ekspresi dan adaptasi yang dinamis terhadap situasi dan kondisi yang terus berubah dan berkembang. Salah satu tujuan pelestarian budaya adalah juga untuk merevitalisasi (memperkuat) budaya. Terkait revitalisasi budaya, Alwasila menyatakan ada tiga langkah: (1) pemahaman untuk meningkatkan kesadaran, (2) perencanaan bersama, dan (3) penciptaan kreativitas budaya. Pelestarian adalah suatu usaha yang tergantung pada faktor-faktor yang mendukungnya baik di dalam maupun di luar apa yang dilestarikan. Oleh karena itu, suatu proses atau tindakan konservasi dapat mengembangkan strategi atau teknik berdasarkan kebutuhan dan kondisi tertentu (Alwasilah, 1993), berwujud atau tidak berwujud sehingga bertahan tanpa kepunahan.

Pelestarian budaya daerah dapat disimpulkan bahwa pelestarian budaya adalah suatu upaya melalui proses dan memiliki cara untuk melestarikan, melindungi dan mengembangkan hal-hal yang berwujud dan tidak berwujud. Dengan mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan pelestarian budaya (atau budaya lokal) dapat diartikan sebagai upaya melestarikan budaya sebagaimana adanya.

METODOLOGI

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu : Observasi, (Cartwright dan Cartwright dalam Suharsaputra, 2012) mendefinisikan Observasi adalah proses sistematis melihat, mengamati, mengamati, dan merekam perilaku untuk suatu tujuan. Observasi adalah kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan kesimpulan atau diagnosa. Selain itu, salah satu hal terpenting yang sering dilupakan saat mengamati adalah mengamati apa yang tidak terjadi. Menurut (Patton, 2006) Metode observasi yang digunakan adalah observasi aktif dimana peneliti terlibat secara penuh atau langsung dalam aktivitas komunitas zombie dan komunitas yang diteliti serta mengamati aktivitas yang dilakukan komunitas tersebut terutama yang berkaitan dengan kreativitas komunikasi. Kegiatan komunitas zombie dalam perlindungan budaya lokal di Kelurahan Nambo Lempek, Kecamatan Nambo, Kabupaten Banggai.

Kuesioner (*questioner*) merupakan teknik pengumpulan data yang memberi responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk

dijawab (Sugiyono, 2014) kuisioner ini akan dibagikan kepada komunitas zombie dan masyarakat dalam kebutuhan informasi terkait Kreativitas Komunikasi pada Komunitas Zombie dalam Pelestarian Budaya Lokal.

Dokumentasi adalah metode yang digunakan peneliti untuk mempelajari benda-benda tertulis seperti buku, jurnal, dokumen, peraturan, dan catatan harian yang berkaitan dengan masalah yang dipelajarinya. (Arikunto, 2013).

Populasi Dan Sampel

Populasi adalah kumpulan objek yang berisi informasi yang menarik perhatian dan ingin diketahui. Objek ini disebut unit analisis. Unit analisis ini mengkaji perilaku yang sama atau sifat yang sama. Menurut (Irawan, 2000) bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah Keseluruhan objek yang akan diteliti. Sehingga populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Nambo Lempek dan komunitas zombie dalam memberikan informasi terkait Kreativitas Komunikasi Komunitas Zombie dalam Pelestarian Budaya Lokal di Desa Nambo Kecamatan Nambo Kabupaten Banggai yang berjumlah 902 orang.

Sampel merupakan contoh atau himpunan bagian (*subset*) dari suatu populasi yang dianggap mewakili populasi tersebut sehingga informasi apa pun yang dihasilkan oleh sampel ini bisa dianggap mewakili keseluruhan populasi. Karena populasinya lebih dari 100 orang maka pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana : n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Presentase ketidakakuratan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat diterima

$$n = \frac{902}{1 + 902 (0.1\%)^2}$$

$$n = \frac{902}{1 + 902 (0.01)} = 9,02$$

$$= \frac{902}{10,02} = 90,01$$

Sehingga jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 90,01 orang yang dibulatkan menjadi 90 orang adalah orang-orang yang terlibat langsung baik itu komunitas zombie maupun masyarakat.

Metode Analisis

Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen sebagaimana dikutip (Moleong, 2017), Upaya untuk memanipulasi data, mengatur data, mengklasifikasikan ke dalam unit yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan mencari pola, memahami apa yang penting dan apa yang telah Anda pelajari, dan membuat keputusan tentang apa yang dapat Anda ceritakan kepada orang lain. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif, yaitu suatu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat dari responden berdasarkan jawaban dari instrumen penelitian yang telah diajukan oleh peneliti. Dari data yang telah terkumpul kemudian dilakukan analisis data secara deskriptif yaitu dengan cara memaparkan secara objektif dan sistematis situasi yang ada dilapangan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif yang diperoleh melalui pernyataan responden yang terdapat pada data kuisioner dan selanjutnya untuk pengecekan keakuratan data tersebut dilakukan pula wawancara, obeservasi serta dokumentasi. Sedangkan dalam mendeskripsikan data yang diperoleh secara kuantitatif digunakan statistik deskriptif, hal ini dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil informasi yang benar. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pengolahan data adalah berupa pengecekan atau pengoreksian data angket yang telah terkumpul, tujuannya untuk menghilangkan kesalahan yang terdapat dilapangan dan bersifat koreksi. Sedangkan langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Memeriksa apakah semua responden dapat mengisi angket yang dibagikan.
- b. Memeriksa semua pertanyaan dalam angket untuk memastikan jawaban sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
- c. Memeriksa data tersebut layak untuk di olah.

Selanjutnya setelah melakukan seleksi data adalah mengklasifikasikan data berdasarkan indikator yang diteliti, kemudian memberikan bobot skor untuk setiap alternatif jawaban dalam pemberian skor digunakan skala Likert yang merupakan salah satu cara untuk menentukan skor.

Tabel 1. Skor Dan Alternatif Jawaban Angket

Skor	Alternatif Jawaban	Realisasi
5	Sangat Baik	100%
4	Baik	75%
3	Ragu-Ragu	50%
2	Tidak Baik	25%
1	Sangat Tidak Baik	0%

Perhitungan data dan diberikan skor berdasarkan jenis data yaitu data kualitatif kemudian di ubah menjadi kuantitatif, maka tehnik yang digunakan adalah analisis statistik, yaitu dengan menggunakan rumus statistik (prosentase) yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif, yaitu yang berwujud angka-angka hasil perhitungan olahan angket akan diproses melalui teknik deskriptif kualitatif dengan menggunakan distribusi frekuensi relatif. Menurut (Anas Sudijono, 2013) distribusi frekuensi relatif adalah :”frekuensi disajikan bukanlah frekuensi sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka persenan.” Dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- f* : frekuensi yang sedang dicari persentasenya.
N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi / banyaknya individu).
p : Angka persentase.

Dalam pengolahan data adalah hal yang terpenting dalam penelitian. Setelah penelitian dilaksanakan perlu dilakukan penyimpulan hasil peneliian agar dapat disimpulkan secara mendalam, hal ini dilakukan agar dapat menjawab permasalahan yang diteliti. Pengolahan data dimaksudkan agar data yang diteliti dapat berarti, sehingga dalam pengolahan data haruslah dilakukan secara sistematis agar peneliti dapat menggunakan data yang diolah untuk dapat disimpulkan. Pada penelitian ini rumus yang digunakan adalah *Weighted Means Score* (WMS) . Kecenderungan skor yang diberikan oleh responden pada setiap item pertanyaan sesuai dengan kriteria atau tolak ukur yang digunakan. Menurut (AIMANG, 2018) teknik *Weighted Means Score* (WMS) adalah untuk menghitung kecenderungan jawaban responden terhadap variabel penelitian adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data sebagai berikut :

- a. Pemberian bobot nilai terhadap masing-masing alternatif jawaban diberikan oleh responden, sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Angket yang digunakan adalah skala Likert dengan rentang pilihan 1 sampai dengan 5.
- b. Menghitung frekuensi dari alternatif jawaban responden pada setiap item pertanyaan.
- c. Mencari jumlah nilai jawaban yang menjadi pilihan responden disetiap pertanyaan, dengan menghitung frekuensi responden yang memilih alternatif jawaban yang diberikan tersebut selanjutnya dikalikan dengan bobot nilai alternatif itu sendiri.
- d. Menghitung nilai rata-rata untuk pada setiap item pertanyaan pada angket, dengan menggunakan rumus *Weighted Means Score* (WMS) adalah sebagai berikut :

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata yang dicari

X_i = Jumlah skor gabungan (hasil perkalian frekuensi dengan bobot nilai untuk setiap alternatif jawaban)

N = Jumlah responden

- e. Menentukan variabel yang diukur berdasarkan indikator yang diteliti, maka digunakan skala penilaian oleh (Riduwan, 2010), yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kriteria
86 - 100%	Sangat Setuju
71 - 85%	Setuju
51 - 70%	Cukup
35 - 50%	Tidak Setuju
0 - 34 %	Sangat Tidak Setuju

HASIL PENELITIAN

Tabel 3. Hasil perhitungan presentase skor jawaban responden tentang Kreativitas Komunikasi pada Komunitas Zombie dalam Pelestarian Budaya Etnis Saluan di Kecamatan Nambo Kabupaten Banggai

Indikator	No item	Bobot Skor										Jumlah		% Skor
		5		4		3		2		1		F	X	
		F	X	F	X	F	X	F	X	F	X			
1	28	140	46	184	9	27	4	8	3	3	90	362	80,44	
2	30	150	47	188	6	18	4	8	3	3	90	367	81,55	
3	30	150	48	192	6	18	3	6	3	3	90	360	82,00	
4	28	140	49	196	6	18	4	8	3	3	90	365	81,11	
5	31	155	48	192	5	15	3	6	3	3	90	371	82,44	
6	28	140	48	192	7	21	4	8	3	3	90	364	80,88	
7	29	145	48	192	6	18	4	8	3	3	90	366	81,33	
8	30	150	47	188	7	21	3	6	3	3	90	368	81,77	
9	31	155	47	188	6	18	3	6	3	3	90	370	82,22	
10	30	150	48	192	5	15	4	8	3	3	90	368	81,77	
11	30	150	49	196	4	12	4	8	3	3	90	369	82,00	
12	29	145	49	196	5	15	4	8	3	3	90	367	81,55	
13	31	155	48	192	5	15	3	6	3	3	90	371	82,44	
14	29	145	49	196	5	15	4	8	3	3	90	367	81,55	
15	30	150	49	196	4	12	4	8	3	3	90	369	82,00	
16	31	155	48	192	4	12	4	8	3	3	90	370	82,22	
Rata-Rata = $1307,27 : 16 = 81,70\%$														

Keterangan :

F = Frekwensi responden yang menjawab sesuai dengan kategori jawaban

X = Frekwensi dikalikan dengan bobot nilai kategori jawaban

Dari tabel hasil penelitian bahwa kreativitas komunikasi pada Komunitas zombie dalam pelestarian budaya tnis Saluan di Kecamatan Nambo Kabupaten Banggai sangat baik.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan tentang kreatifitas komunikasi pada komunitas zombie dalam melestarikan budaya local etnis Saluan maka dapat di jelaskan dalam pembahasan sebagai berikut :

a. Kreatifitas komunikasi melalui penyampaian informasi dan sosialisasi

Kreatifitas komunikasi dilakukan komunitas zombie melalui penyampaian informasi berupa pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, gambar, dan pesan yang di butuhkan masyarakat agar dapat mengerti terhadap kondisi internal, lingkungan budaya local yang ada di wilayah Kecamatan Nambo. Salah satu informasi yang disampaikan komunitas zomie yaitu permainan tradisional dan tarian umapos, ini termasuk ke dalam warisan budaya karena syarat akan nilai dan makna yang terkandung di dalamnya. Informasi budaya local etnis Saluan umapos dan permainan tradisional kemudian di kemas sedemikian rupa dan sosialisasikan kepada masyarakat.

Komunikasi juga dilakukan komunitas zombie dalam mensosialisasikan budaya local dengan menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi baik itu media tradisional maupun media modern (digital) sebagai

sarana dalam penyebaran informasi budaya local etnis Saluan kepada masyarakat luas. Media tradisional yang digunakan dalam melestarikan budaya yaitu dengan menggunakan komunitas zombie yang memiliki kelebihan dan keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media modern saat ini, karena bentuk komunikasi lebih menarik, sederhana dan mudah dimengerti oleh khalayak dengan penampilan yang ditunjukkan. Hal ini menjadi supremasi adat yang terjewantahkan dalam konsep budaya local etnis saluan sebagai salah satu kearifan lokal yang harus tetap dipertahankan eksistensinya. Permaianan dan tarian umapos sebagai budaya local etnis Saluan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak terhadap fungsi sosialnya sehingga ia dapat aktif serta menerima informasi yang disampaikan komunitas zombie dalam melestarikan budaya tersebut.

Komunitas zombie juga berusaha merevitalisasi nilai tradisi budaya local yang diyakini memiliki nilai-nilai luhur di balik makna tarian umapos dan permainan tradisional dalam rangka pelestarian budaya Saluan.

b. Kreatifitas komunikasi melalui motivasi

Kreatifitas komunikasi juga dilakukan komunitas zombie dengan memberikan motivasi, mendorong masyarakat untuk mengenal budaya local etnis saluan umapos dan permaianan tradisional lainnya lebih dalam lagi. Motivasi diberikan untuk menentukan pilihannya dan keinginannya, guna mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama mempertahankan nilai-nilai budaya local tarian umapos dan permaianan tradisional yang ada Kabupaten Banggai.

Kreativitas komunikasi juga sangat erat kaitannya dengan globalisasi, karena faktor pendukung dari sebuah kreativitas adalah dengan komunikasi yang tepat. Dalam era global dan informasi ini, persaingan semakin ketat dan perubahan terjadi secara dinamis, orang cenderung beralih ke hal yang lain dan dirasakan lebih bermakna baginya. Agar tidak tertinggal dan menjadi penonton terhadap dinamika dunia saat ini maka komunitas zombie melakukan komunikasi dengan memotivasi masyarakat untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya local seperti tarian umapos dan permainan tradisional yang di Kecamatan Nambo sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan. Komunitas zombie juga sangat kreatif dalam memberikan motivasi kepada masyarakat melalui pesan komunikasi yang berkaitan dengan pelestarian nilai budaya local etnis saluan yang ada di Kabupaten Banggai.

c. Kreatifitas komunikasi melalui perdebatan dan diskusi

Komunitas zombie juga memberikan ruang dalam melakukan komunikasi berkaitan dengan pelestarian tari umapos dan permaianan tradisional sebagai budaya local etnis saluan dengan menyediakan tempat dan ruang untuk saling menukar pikiran yang diperlukan dalam menampilkan budaya local. Banyak permasalahan yang terjadi dalam masyarakat berkaitan dengan budaya etnis saluan yang hampir punah di kiris oleh perkembangan teknologi komunikasi.

Untuk itu komunikasi memungkinkan komunitas zombie mampu menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai tari umapos sebagai budaya etnis saluan kepada publik. Komunikasi komunitas zombie dilakukan dengan

menyediakan bukti-bukti dan makna dari tari umapos dan permainan tradisional untuk kepentingan masyarakat serta melibatkan tokoh masyarakat dalam menyelesaikan masalah budaya local yang hampir di lupakan. Komunikasi juga dilakukan melalui diskusi menyangkut kegiatan yang akan ditampilkan untuk memperkenalkan tari umapos dan permainan tradisional sebagai budaya local baik itu di tingkat internasional, nasional dan lokal dilakukan sangat baik untuk menjaga nilai-nilai luhur budaya Saluan.

d. Penanaman nilai budaya melalui Pendidikan

Pendidikan secara praktis tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya. Kebudayaan merupakan bagian dari pendidikan itu sendiri dan keduanya saling memberi pengaruh, bila kebudayaan berubah maka pendidikan juga bisa berubah dan begitu juga bila pendidikan berubah, maka akan dapat mengubah kebudayaan. Menurut Jamali Sahrodi (dalam Widyastuti, 2021:55), pendidikan merupakan suatu proses membuat orang kemasukan budaya, membuat orang berperilaku mengikuti budaya yang memasuki dirinya. Penanaman nilai budaya dalam pendidikan dimulai dari pengalihan ilmu pengetahuan dalam menanamkan nilai budaya mendorong perkembangan intelektual, membuat watak dan pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada masyarakat ke semua bidang kehidupan berkaitan dengan nilai-nilai budaya etnis Saluan yang terkandung dalam tari umapos dan permainan tradisionalnya. Dari hasil penelitian bahwa pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, cara mendidik agar selalu mencintai budaya local dan selalu mempelajari budaya yang menjadi tradisi msyarakat Saluan agar budaya selalu terjaga.

e. Memajukan kebudayaan melalui hiburan

Salah satu cara yang digunakan komunitas zombie dalam melestarikan budaya local etnis saluan di Kabupaten Banggai yaitu melalui hiburan. Hal ini dilakukan untuk menggali kekayaan budaya local bukan hanya dinikmati untuk diri sendiri. Dengan cara inilah bentuk komunikasi yang disampaikan komunitas zombie untuk mengajarkan tariumapos sebagai budaya local etnis saluan kepada orang lain. Cara ini memberikan dampak positif dalam menyebarkan pesan budaya local. Semakin banyak orang yang mengajarkan atau memberitahu, maka akan lebih banyak orang lain yang mengetahui mengenai budaya daerah Kabupaten Banggai.

Penyebarluasan kebudayaan melalui kreatifitas komunikasi komunitas zombie dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, untuk perkembangan kebudayaan dengan membangun imajinasi dan mendorong kreativitas serta kebutuhan estetikanya. Penyebaran budaya local dilakukan melalui hiburan sebagai simbol komunikasi, dan citra (image) dari drama, tari, kesenian, kesustraan, musik, olah raga, permainan, dan sebagainya. Kegiatan ini dilakukan pada masyarakat untuk memperkenalkan budaya local yang ada di wilayah Kecamatan Nambo. Kebanyakan masyarakat sekarang lebih memilih untuk menampilkan dan menggunakan kesenian dan budaya modern daripada budaya yang berasal dari daerahnya sendiri yang sesungguhnya

justru budaya daerah atau budaya lokallah yang sangat sesuai dengan kepribadian kita.

Memajukan budaya melalui komunikasi kelompok sangatlah tepat yang di gunakan oleh komunitas zombie. Komunikasi kelompok komunitas zombie salah satu bagian dari kreatifitas komunikasi sebagai interaksi yang dilakukan secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat dan ini telah dilakukan oleh komunitas zombie.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam konteks manusia sebagai makhluk sosial, maka komunikasi tidak saja sebagai alat untuk melakukan kontak hubungan antar individu, namun komunikasi juga merupakan alat bagi manusia bertahan hidup. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa komunikasi dipahami juga sebagai alat menyampaikan pesan, berupa symbol-simbol, ketrampilan dalam berbentuk seni dalam upaya mempertahankan seni budaya agar tetap dapat hidup dan lestari. Tanpa dikomunikasikan, budaya dan seni tari ini perlahan-lahan akan mati dan hilang dari peradaban manusia.

Hadirnya komunitas zombie dikarenakan adanya kesamaan kepentingan dan kesadaran akan peranan dan tanggung jawab anggota komunitas dalam melestarikan budaya local etnis saluan melalui kreatifitas komunikasinya serta memiliki saling ketergantungan terhadap komunitas baik yang sifatnya fisik maupun psikis. Kegiatan komunitas ini tentunya memiliki makna tersendiri bagi anggota yang terlibat di dalamnya. Kreatifitas komunikasi yang dilakukan komunitas zombie sebagai wadah penggerak dalam penyampaian informasi seputar budaya local yang ada di Kabupaten Banggai.

PENELITIAN LANJUTAN

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk menambah referensi bacaan penelitian di FISIP Universitas Muhammadiyah Luwuk khususnya dalam kajian komunikasi antarbudaya, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baik bagi pembaca maupun masyarakat luas khususnya kepada para komunitas zombie.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dekan fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan Dosen pembimbing yang telah memberikan kepada peneliti untuk melakukan penelitian serta dosen pembimbing yang telah membimbing sampai dengan penerbitan hasil penelitian kedalam jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, H. (2012). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- AIMANG, H. (2018). PERSEPSI KEPALA SEKOLAH TERHADAP KINERJA PENGAWAS SEKOLAH. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 1(1). <https://doi.org/10.32529/glasser.v1i1.6>
- Alo Liliweri, M. (2013). *Dasar - Dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alwasilah, C. A. (1993). *Teori Linguistik Beberapa Madhab dan Dikotomi*. Bandung: Angkasa.
- Anas Sudijono. (2013). *Pengantar evaluasi peendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 272.
- Cartwright dan Cartwright dalam Suharsaputra. (2012). *Metode Penelitian "Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama. Hal. 209.
- Edy Sedyawati. (2008). *Budaya Indonesia (Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Effendy, O. U. (2013). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fisher, B. A. (1986). *Teori-teori komunikasi*. Bandung: CV. Remadja Karya.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi edisi 3 cetakan 4 .di terjemahkan Hapsari Winiayingtyas*. Jakarta : Rajawali Press.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Irawan, S. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyana, D. (2012). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Patton, M. Q. (2006). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ranjabar, J. (2015). *Perubahan sosial Teori-teori dan proses perubahan sosial serta teori pembangunan*. Bandung alfabeta.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami Mundandar. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.