

## STRATEGI KOMUNIKASI KOMUNITAS KAMPUNG LALI GADGET WONOAYU DALAM MENGURANGI KECANDUAN GADGET PADA ANAK

Tabi'ina Alfi Rohmah

Ilmu Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: [tabiinaalfirohmah@gmail.com](mailto:tabiinaalfirohmah@gmail.com)

### Keywords

*Communication Strategy, Kampung Lali Gadget, Gadget Addiction, Traditional Games, Children*

*Strategi Komunikasi, Kampung Lali Gadget, Kecanduan Gadget, Permainan Tradisional, Anak-anak*

### Abstract

*This study aims to analyze the communication strategies implemented by the Kampung Lali Gadget Community in Wonoayu to reduce the level of gadget addiction among children. Using a qualitative research method with a descriptive approach, the study explores the communication processes, types of activities, and behavioral changes observed in children after participating in the community's programs. The findings indicate that Kampung Lali Gadget applies direct interaction-based communication strategies through two main approaches. First, the community introduces traditional games played collaboratively to rebuild social relationships, increase physical activity, and create enjoyable play experiences without dependence on digital devices. Second, the community introduces local food culture through rice-planting activities as a form of education rooted in nature, local culture, and understanding of food production processes. These strategies have proven effective in providing positive stimulation that encourages children to become more focused, more diligent, and significantly reduce their gadget use. The results of this study demonstrate that communication strategies integrating local wisdom, outdoor activities, and social interaction can serve as an effective approach to addressing gadget addiction among children in the digital age. This research is expected to serve as a reference for other communities in developing relevant and sustainable programs.*

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi komunikasi yang diterapkan oleh Komunitas Kampung Lali Gadget Wonoayu dalam upaya mengurangi tingkat kecanduan gadget pada anak. Menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini menggali proses komunikasi, bentuk kegiatan, serta perubahan perilaku anak setelah mengikuti program komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kampung Lali Gadget menerapkan strategi komunikasi berbasis interaksi langsung melalui dua pendekatan utama. Pertama, komunitas memperkenalkan permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama untuk membangun kembali hubungan sosial, meningkatkan aktivitas fisik, serta menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan tanpa ketergantungan terhadap penggunaan gadget. Kedua, komunitas mengenalkan panganan lokal melalui kegiatan menanam padi sebagai bentuk edukasi yang berorientasi pada alam, budaya lokal, dan pemahaman tentang proses pangan. Kedua strategi ini terbukti mampu menghadirkan stimulus positif yang mendorong anak-anak menjadi lebih fokus, lebih rajin, serta mengalami penurunan signifikan dalam*

*penggunaan gadget. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa strategi komunikasi yang menggabungkan kearifan lokal, aktivitas alam terbuka, dan interaksi sosial dapat menjadi pendekatan efektif untuk mengatasi permasalahan kecanduan teknologi pada anak di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi komunitas lain dalam mengembangkan program serupa yang relevan dan berkelanjutan.*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung dengan sangat cepat telah membawa perubahan besar dalam cara anak-anak berinteraksi dan beraktivitas. Gadget kini menjadi bagian yang hampir tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka, baik untuk hiburan, pembelajaran, maupun komunikasi. Namun, intensitas penggunaan gadget yang berlebihan menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah munculnya gejala kecanduan pada anak-anak. Kecanduan gadget pada anak-anak merupakan persoalan yang semakin mengkhawatirkan karena memberikan dampak negatif pada berbagai aspek perkembangan mereka.

Pada sisi kesehatan fisik penggunaan gadget dalam durasi yang berlebihan dapat mengganggu pola tidur akibat paparan cahaya biru yang menekan produksi hormon melatonin. Kondisi ini membuat anak sulit tidur atau mengalami kualitas tidur yang buruk. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik karena terlalu sering duduk menatap layar juga dapat meningkatkan risiko kesehatan yang serius. Anak yang terpaku pada gadget cenderung mengurangi waktu untuk bergerak aktif, sehingga kalori yang masuk tidak seimbang dengan energi yang dikeluarkan. Pada aspek lain, mata anak dapat mengalami berbagai keluhan seperti kelelahan, kekeringan, hingga pandangan kabur karena mata bekerja ekstra saat fokus pada layar dalam waktu lama (Jalilah, 2022.)

Dilihat dari hal perkembangan sosial dan emosional ketergantungan anak terhadap gadget berdampak pada menurunnya kualitas hubungan sosial mereka. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget cenderung memiliki frekuensi interaksi langsung yang rendah dengan orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan sekitar. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta mengembangkan empati secara alami melalui interaksi tatap muka. Ketika anak terbiasa berkomunikasi melalui media digital, mereka juga lebih rentan mengalami rasa cemas, mudah marah, atau merasa kesepian.

Pada perspektif perkembangan kognitif, paparan konten digital yang cepat, instan, dan sering kali bersifat pasif berpotensi mengurangi kemampuan anak untuk mempertahankan fokus dan perhatian dalam jangka waktu panjang. Anak menjadi terbiasa menerima informasi yang serba cepat sehingga kurang terlatih untuk berpikir mendalam, memecahkan masalah, ataupun berimajinasi secara kreatif. Aktivitas yang biasanya merangsang kreativitas, seperti bermain di luar, membuat kerajinan, atau menggunakan permainan tradisional, semakin jarang dilakukan karena anak lebih memilih hiburan dari layar yang sudah dikemas secara instan. Kondisi ini perlahan menurunkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas mereka.

Sementara itu, dari sisi budaya ketergantungan terhadap gadget turut mengancam kelestarian permainan dan nilai-nilai tradisional. Anak-anak yang lebih memilih permainan digital biasanya memiliki minat yang semakin berkurang terhadap permainan tradisional yang sebenarnya kaya akan nilai kebersamaan, kerjasama, sportivitas, serta pengembangan kemampuan motorik dan sosial. Minimnya keterlibatan anak dalam permainan tradisional menyebabkan warisan budaya ini semakin jarang dipraktikkan dan terancam dilupakan oleh generasi muda. Jika tidak ada upaya untuk mengenalkan kembali permainan tradisional melalui strategi komunikasi yang tepat, maka identitas budaya yang terkandung dalam permainan tersebut dapat menghilang seiring berkembangnya teknologi digital.

Melihat kondisi tersebut, sejumlah komunitas mulai mengambil langkah untuk mencari alternatif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Salah satu upaya yang muncul adalah pembentukan komunitas Kampung Lali Gadget yang berfokus pada penciptaan lingkungan ramah anak dengan menghidupkan kembali aktivitas bermain yang kreatif, edukatif, dan bersifat sosial melalui permainan tradisional. Permainan tradisional bukan hanya merupakan bagian dari warisan budaya, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai penting seperti kerjasama, sportivitas, kreativitas, kemampuan motorik, dan interaksi sosial tatap muka yang kini semakin jarang dijumpai dalam permainan berbasis digital.

Kampung Lali Gadget (KLG) yang berada di Dusun Bendet, Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, merupakan sebuah gerakan komunitas yang tumbuh dari kepedulian mendalam terhadap meningkatnya ketergantungan anak-anak pada perangkat digital. Inisiatif ini bukan sekadar bentuk keprihatinan, tetapi merupakan upaya nyata yang dirancang secara terarah untuk

memberikan solusi alternatif bagi anak-anak yang mulai kehilangan kesempatan bermain di luar ruang dan berinteraksi secara langsung. KLG hadir sebagai desa wisata pendidikan yang mengedepankan gagasan bahwa anak-anak perlu kembali merasakan aktivitas bermain tradisional, menjalin hubungan dengan alam, dan berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya tanpa kehadiran gadget sebagai pengalih perhatian. Penamaan “Lali Gadget yang berarti “melupakan gadget” secara jelas menggambarkan semangat utama dari gerakan ini, yaitu menciptakan ruang yang memungkinkan anak berhenti sejenak dari dunia digital dan menemukan kembali pengalaman bermain yang lebih otentik dan menyenangkan.

Kampung Lali Gadget dipimpin oleh Achmad Irfandi dan mulai berdiri pada April 2018. Pembentukan komunitas ini berawal dari kegelisahan Achmad Irfandi terhadap fenomena anak-anak yang semakin kecanduan gawai hingga mengabaikan budaya, serta kurang memiliki etika, sopan santun, dan akhlak (Ahmad Bahrudin, 2024). Achmad Irfandi membentuk komunitas Kampung Lali Gadget sebagai ruang yang ditujukan untuk mendidik anak sekaligus menekan risiko kecanduan gadget. Kampung Lali Gadget dirancang sebagai lingkungan bermain yang aman dan ramah bagi anak-anak. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan strategi komunikasi yang matang dan efektif. Strategi komunikasi berfungsi sebagai landasan dalam menyampaikan pesan, meningkatkan pemahaman, serta mengajak anak dan orang tua untuk berpartisipasi aktif.

Komunitas Kampung Lali Gadget memadukan berbagai bentuk komunikasi, mulai dari komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, hingga pemanfaatan media komunitas sebagai sarana edukasi dan penyampaian pesan. Strategi yang diterapkan berfokus pada pengenalan dan pengemasan budaya lokal melalui berbagai permainan tradisional. Beragam kegiatan dilakukan di kampung ini, seperti bermain permainan tradisional, mengenal kearifan lokal, membuat kerajinan membaca buku, hingga kegiatan menangkap ikan dengan melibatkan anak-anak secara langsung, program ini berupaya menumbuhkan pengalaman belajar dan bermain yang lebih sehat. Melalui pengenalan permainan tradisional digunakan sebagai medium utama untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget sekaligus menanamkan kembali nilai-nilai kearifan lokal (Elvio Yustiasandhi, 2021)

Meski demikian, efektivitas strategi komunikasi yang dijalankan komunitas tersebut masih belum banyak diteliti secara ilmiah. Penelitian diperlukan untuk

memahami bagaimana strategi komunikasi itu dirancang, dilaksanakan, serta sejauh mana permainan tradisional dapat berperan dalam mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan agar dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai peran strategi komunikasi komunitas Kampung Lali Gadget dalam menghadapi persoalan kecanduan gadget pada anak, sekaligus melihat kontribusinya dalam upaya melestarikan permainan tradisional di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin kuat.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami secara mendalam bagaimana strategi komunikasi yang diterapkan Komunitas Kampung Lali Gadget Wonoayu mampu mengurangi kecanduan gadget pada anak. Data primer dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap kegiatan bermain permainan tradisional dan aktivitas menanam padi, melakukan wawancara mendalam dengan pendiri KLG yaitu Achmad Irfandi, anak-anak, serta orang tua, serta dokumentasi berupa foto dan dokumen komunitas. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber-sumber ilmiah seperti buku, skripsi, serta artikel jurnal. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi agar temuan penelitian akurat dan dapat dipertanggungjawabkan (Zulfirman, 2022). Metode ini memungkinkan peneliti menggambarkan secara jelas bagaimana strategi komunikasi KLG memberikan dampak positif pada perubahan perilaku anak dalam mengurangi penggunaan gadget.

Pada penelitian ini peneliti melakukan reduksi data dengan memilah hasil wawancara sesuai dengan fokus penelitian yaitu mengenai strategi komunikasi komunitas KLG dalam upayanya untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak, pada penyajian data peneliti menyajikan data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu KLG menekankan dua strategi pada anak-anak yakni mengenalkan permainan tradisional dan mengenalkan panganan lokal yang bertujuan sebagai detoks digital sehingga anak-anak akan lebih fokus pada kegiatan tanpa melibatkan gadget di dalamnya, ketiga peneliti menarik kesimpulan bahwa strategi KLG untuk mengenalkan permainan tradisional dan panganan lokal membuat anak lebih fokus, lebih rajin, membangkitkan

jiwa sosial pada anak, serta mengurangi penggunaan gadget setelah melakukan kegiatan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Mengenalkan Permainan Tradisional Pada Anak-anak**

Kampung Lali Gadget (KLG) sebagai desa wisata kampung edukatif menawarkan konsep pembelajaran yang menggabungkan unsur rekreasi, pendidikan, dan pelestarian budaya dalam satu lingkungan yang terbuka dan ramah anak. Pengunjung, khususnya anak-anak, diarahkan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengajak mereka untuk bergerak, berimajinasi, serta berkolaborasi langsung dengan teman-temannya. Tempat ini dirancang sebagai sarana pembelajaran non-formal yang memberikan pengalaman berbeda dari rutinitas belajar di kelas, dengan pendekatan berbasis pengalaman langsung sehingga anak dapat memahami nilai-nilai tertentu melalui praktik, bukan hanya teori. Suasana yang dikembangkan benar-benar bebas dari penggunaan gadget, sehingga anak dapat belajar fokus pada aktivitas nyata yang mengembangkan kemampuan sosial, fisik, maupun emosional mereka tanpa gangguan teknologi digital

KLG dalam menjalankan kegiatannya menitikberatkan pada beberapa aspek penting. Pertama, adanya komitmen kuat untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap teknologi yaitu dengan menerapkan aturan tidak menggunakan gadget selama berada di lingkungan KLG sehingga anak dapat beradaptasi kembali dengan aktivitas yang lebih alami dan bersifat interaktif. Kedua, KLG memiliki misi besar untuk menghidupkan kembali budaya lokal terutama melalui pengenalan seni tradisional, cerita-cerita rakyat, kearifan lokal, serta permainan tradisional yang sarat nilai moral dan sosial. Melalui kegiatan ini, anak bukan hanya diperlihatkan bentuk budaya tersebut, tetapi juga dilibatkan secara langsung sehingga mereka dapat memahami nilai budaya melalui pengalaman. Dalam setiap pelaksanaan kegiatan di Kampung Lali Gadget, jenis permainan yang disajikan selalu berganti menyesuaikan tema yang sudah ditetapkan. Upaya ini dilakukan agar anak-anak yang datang tidak merasa jenuh dan terdorong untuk kembali berpartisipasi pada kegiatan berikutnya (Siti Fajri Novi Astuti & Listyaningsih, 2022).

KLG menempatkan pembentukan karakter anak sebagai tujuan yang tidak kalah penting. Melalui permainan kelompok, aktivitas fisik, dan kegiatan berbasis kearifan

lokal, anak belajar untuk membangun sikap tenggang rasa, meningkatkan kemampuan bekerja sama, mengembangkan kreativitas, serta memperkuat keterampilan berkomunikasi. Melalui rangkaian aktivitas ini, nilai-nilai seperti tanggung jawab, sportivitas, empati, serta rasa memiliki terhadap lingkungan sosial perlahan tertanam dalam diri anak. Keseluruhan pendekatan tersebut menjadikan KLG bukan hanya sebuah tempat wisata, tetapi juga sarana pembelajaran sosial yang efektif dalam membantu anak menjauh dari pengaruh negatif kecanduan gadget. Kampung Lali Gadget menempatkan dirinya sebagai sebuah komunitas yang tidak sekadar memberikan hiburan, tetapi juga berperan dalam mendidik anak-anak. Mereka menghadirkan pilihan yang bernilai dan berbeda dari solusi berbasis teknologi dengan memanfaatkan permainan tradisional serta aktivitas budaya untuk menekan ketergantungan anak pada gawai. Pendekatan ini muncul sebagai respons terhadap kekhawatiran orang tua dan pendidik mengenai dampak buruk penggunaan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan anak (Ramadhan, 2024).

Strategi komunikasi yang diterapkan oleh KLG sangatlah unik, yaitu dengan menjadikan Permainan Tradisional (Dolanan Anak) sebagai saluran atau media utama untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya interaksi sosial dan bahaya kecanduan gadget. Permainan tradisional sebagai media komunikasi persuasif. KLG menggunakan strategi komunikasi dengan mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang menyenangkan sebagai upaya detoks digital. Permainan tradisional dikenal sebagai permainan yang melibatkan banyak gerakan dan menjadi media untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya serta norma sosial. Melalui permainan ini, anak belajar menjalin interaksi sosial dan memahami peran yang perlu dijalankan sesuai dengan kedudukan mereka dalam masyarakat (W Setiawan, 2019).

Permainan tradisional yang digunakan di Kampung Lali Gadget, seperti egrang, jamuran, bakiak membuat berbagai macam kerajinan, hingga menangkap ikan lele di kolam dipilih bukan hanya sebagai bentuk hiburan, melainkan sebagai strategi komunikasi persuasif yang efektif dalam mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Permainan-permainan ini memiliki daya tarik alami yang membuat anak tertarik tanpa perlu bujukan berlebihan. Meskipun bentuknya sederhana, permainan tradisional menyajikan tantangan fisik, kegiatan interaktif, dinamika kelompok, serta rasa puas yang muncul dari keberhasilan bekerja sama atau memenangkan permainan.





Gambar 1 Anak-anak memainkan egrang batok kelapa

Sensasi ini tidak hanya menandingi, tetapi sering kali lebih memuaskan dibandingkan permainan digital yang bersifat pasif dan individual. Dengan cara ini, permainan tradisional mampu mengalihkan perhatian anak dari layar gadget secara halus namun efektif, karena mereka mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna, menyenangkan, dan penuh interaksi. Permainan tradisional berfungsi sebagai sarana komunikasi interpersonal yang kuat. Hampir semua jenis permainan yang dilakukan di KLG mengharuskan anak berinteraksi secara langsung, baik melalui percakapan, koordinasi gerakan, kerja sama tim, perencanaan strategi, maupun penyelesaian konflik yang muncul selama permainan berlangsung. Permainan tradisional dilakukan secara bersama-sama (berkelompok), hal ini membantu anak untuk saling berkolaborasi antara satu dengan yang lain (Sari, 2022).



Gambar 2 Anak-anak memainkan bakiak

Permainan tradisional memegang peran yang sangat penting dalam proses pengembangan keterampilan sosial anak. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya, permainan tradisional memberi kesempatan kepada anak untuk belajar memahami norma sosial, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menyelesaikan konflik secara sehat. Dalam berbagai jenis permainan tradisional, anak-anak tidak hanya dituntut untuk mengikuti aturan, tetapi



juga belajar menunggu giliran, berbagi peran, dan menunjukkan sikap saling menghargai. Kondisi ini menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sosial yang alami, sehingga anak mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi, memperkuat empati, dan menumbuhkan rasa kebersamaan. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan sosial anak sejak usia dini (Pertwi, 2025).

Hal ini berbeda jauh dengan interaksi virtual yang cenderung minim emosi, datar, dan tidak melatih kemampuan membaca ekspresi non-verbal. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar untuk memahami bahasa tubuh, mengatur emosi ketika kalah, bernegosiasi dengan teman, serta menyelesaikan perselisihan secara langsung tanpa perantara teknologi. Proses ini secara tidak langsung memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal mereka, seperti kemampuan berbicara, mendengarkan, berempati, dan mengelola hubungan sosial, yang selama ini sering tertekan oleh penggunaan gadget berlebihan.

Lebih jauh lagi, permainan tradisional memiliki kekuatan persuasif karena mengandung pesan-pesan budaya yang tersirat namun kuat. Setiap permainan membawa nilai-nilai lokal yang diwariskan turun-temurun, seperti kejujuran dalam mengikuti aturan permainan, sportivitas dalam menerima kekalahan, gotong royong dalam bekerja sama mencapai tujuan, serta kesabaran dalam menunggu giliran atau melatih keterampilan tertentu. Anak-anak menyerap nilai-nilai tersebut bukan melalui ceramah atau instruksi verbal yang sering dianggap membosankan, tetapi melalui pengalaman bermain itu sendiri. Proses bermain menjadi media komunikasi non-verbal yang sangat efektif, karena nilai-nilai tersebut tertanam melalui tindakan nyata dan pengalaman langsung. Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya menghibur, tetapi juga membentuk karakter, cara berpikir, dan perilaku anak secara alami tanpa paksaan.

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional anak usia dini. Hal ini karena permainan tradisional di Indonesia mampu menstimulasi berbagai keterampilan, seperti kemampuan menyesuaikan diri, berempati, mengendalikan diri, serta menghargai orang lain. Anak juga belajar mematuhi aturan yang telah disepakati, bekerja sama dalam kelompok, merasakan pengalaman bermain yang menyenangkan, mengembangkan sikap patuh pada peraturan, membantu teman, bersikap kooperatif, menunjukkan kepercayaan diri,

menumbuhkan jiwa sportivitas, dan tidak mudah menyerah. Semua itu terjadi karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, sehingga kecerdasan sosial dan emosional anak dapat berkembang secara optimal (Aulia, 2023).

KLG juga mengajak anak-anak untuk membuat berbagai mainan dengan memanfaatkan alat dan bahan yang tersedia. Aktivitas tersebut mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif. Sebagai pendukung kegiatan ini para pemuda yang tergabung dalam komunitas Kampung Lali Gadget turut mengajarkan anak-anak yang berkunjung cara membuat perlengkapan yang dibutuhkan untuk permainan tersebut. Jadi, selain memperkenalkan permainan tradisional, para pemuda di kampung ini juga memberikan pembelajaran tentang cara membuat peralatan permainan yang nantinya akan digunakan oleh anak-anak saat bermain di Kampung Lali Gadget (Safitri, 2024).



Gambar 3 Anak-anak berlatih membuat kerajinan tangan

Aktivitas yang dijalankan oleh Kampung Lali Gadget (KLG) merupakan bentuk penerapan strategi komunikasi yang menyeluruh atau holistik, karena melibatkan berbagai pendekatan komunikasi yang saling melengkapi demi mencapai tujuan mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Dalam aspek komunikasi antarpribadi, para fasilitator KLG berperan lebih dari sekadar pengawas kegiatan. Mereka secara aktif membangun hubungan yang hangat dengan anak-anak melalui percakapan, instruksi, dan bimbingan langsung. Fasilitator menjelaskan aturan permainan, makna filosofis di balik setiap aktivitas, serta mendorong anak-anak untuk saling berinteraksi, berkoordinasi, dan bekerja sama. Kehadiran mereka menjadi teladan nyata dalam menunjukkan bagaimana interaksi sosial yang sehat berlangsung mulai dari cara berbicara dengan sopan, menyelesaikan konflik, hingga menghargai perbedaan pendapat. Dengan perpaduan komunikasi verbal dan non-verbal ini, fasilitator membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial yang selama ini bisa saja terpinggirkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Pada ranah komunikasi kelompok KLG menjalankan program edukasi yang tidak hanya berfokus pada anak, tetapi juga menysasar sekolah, komunitas, dan yang paling penting, keluarga. Kegiatan edukatif untuk kelompok sering dibuat dalam bentuk kunjungan sekolah, outbound pembelajaran, dan sesi diskusi yang memberikan wawasan mengenai dampak gadget serta pentingnya permainan tradisional dan aktivitas fisik. Salah satu program paling strategis adalah penyelenggaraan parenting class gratis yang diperuntukkan bagi para ibu. Langkah ini sangat signifikan karena orang tua, khususnya ibu, memiliki peran utama dalam mengatur penggunaan gadget anak di rumah. Melalui kelas parenting, KLG membangun komunikasi persuasif untuk menyamakan persepsi antara pengelola dan orang tua mengenai bahaya kecanduan gadget, sekaligus menyampaikan strategi praktis untuk mendampingi anak dan menciptakan lingkungan keluarga yang seimbang dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, komunikasi kelompok ini berfungsi sebagai jembatan antara edukasi di KLG dan praktik yang perlu diterapkan di rumah.

Pada perspektif komunikasi lingkungan KLG memanfaatkan setting pedesaan yang alami sebagai media komunikasi yang kuat. Lingkungan yang hijau, bebas polusi, dan dipenuhi material alam seperti tanah, daun, air, batu, serta pepohonan, secara tidak langsung memberikan pesan non-verbal mengenai nilai kesederhanaan, ketenangan, dan pentingnya keterikatan manusia dengan alam. Atmosfer lingkungan yang alami ini menjadi pesan persuasif tersendiri yang tidak disampaikan melalui kata-kata, tetapi melalui pengalaman langsung. Anak-anak yang terbiasa berada dalam ruangan dan terpaku pada layar kini diberikan kesempatan untuk merasakan dunia nyata yang penuh sensasi fisik dan eksplorasi, seperti berlari di tanah, menyentuh pasir, atau merangkai bahan alam menjadi permainan. Setiap pengalaman tersebut memiliki daya komunikatif yang menekankan pentingnya kembali kepada aktivitas dasar yang sederhana namun bermakna.



Gambar 4 Anak-anak menangkap ikan lele di kolam terbuka

Melalui kombinasi ketiga jenis komunikasi ini, KLG berhasil menunjukkan bahwa di tengah arus digitalisasi yang semakin kuat, solusi untuk menghadapi kecanduan gadget dapat ditemukan kembali dalam praktik budaya masa lalu yang penuh nilai. Permainan tradisional dan aktivitas berbasis alam yang dikemas secara interaktif dan terstruktur mampu memberi anak-anak alternatif gaya hidup yang lebih seimbang, aktif, dan sehat. Upaya KLG tidak hanya memberikan ruang bermain yang bebas gadget, tetapi juga memulihkan hak anak untuk bergerak, bersosialisasi, berimajinasi, dan berkembang secara menyeluruh melalui pengalaman nyata bersama teman dan lingkungan. Pendekatan ini menjadikan KLG sebagai model inspiratif yang dapat diadaptasi oleh berbagai komunitas di Indonesia yang menghadapi masalah serupa, sekaligus membuktikan bahwa pelestarian budaya lokal dapat menjadi solusi praktis bagi tantangan modern. Achmad Irfandi juga mengungkapkan melalui strategi ini komunitasnya dapat membuat anak-anak lebih fokus, rajin, serta menumbuhkan jiwa sosial mereka yang sempat menghilang akibat dari penggunaan terhadap gadget yang berlebihan.

### **Mengenalkan Panganan Lokal Secara Langsung Melalui Kegiatan Menanam Padi**

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) merupakan bangsa yang kaya akan keberagaman di setiap pulaunya, mulai dari perbedaan bahasa, budaya, kesenian, adat istiadat, suku, agama, hingga kerajinan, tarian, kuliner, rumah adat, pakaian daerah, dan berbagai kekayaan lainnya. Seluruh keragaman ini tentu menjadi warisan berharga yang harus dikenalkan sejak dini kepada generasi muda agar dapat terus dijaga dan dilestarikan oleh penerus bangsa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini belum memahami keberagaman yang ada di lingkungan terdekat mereka, termasuk kurangnya pengetahuan tentang makanan tradisional di daerah tempat tinggalnya. Kondisi ini umumnya terjadi karena minimnya pengenalan dari orang tua serta semakin maraknya makanan instan atau junk food yang lebih mudah ditemukan. Oleh karena itu, peran lembaga pendidikan sangat penting sebagai sarana untuk memperkenalkan kembali makanan tradisional khas suatu daerah kepada anak-anak, sehingga mereka dapat menghargai dan melestarikan kekayaan budaya kuliner Indonesia (Wulandhari, 2024).

Bahan pangan lokal adalah bagian penting dari kekayaan bangsa yang harus kita jaga bersama sebagai warga Indonesia. Namun, di tengah arus globalisasi yang semakin

kuat, kekayaan tersebut perlahan tampak terabaikan karena masyarakat kini lebih akrab dengan budaya asing, termasuk dalam hal kuliner. Banyak orang lebih memilih dan lebih sering mengonsumsi makanan dari luar negeri karena dianggap lebih menarik, modern, dan memiliki citra yang lebih bergengsi dibandingkan kuliner tradisional kita sendiri (Mulyawati, 2024).

Pangan lokal merupakan jenis makanan yang dihasilkan dan digunakan oleh masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di daerah setempat. Di Indonesia, terdapat beragam pangan lokal yang dijadikan sebagai makanan pokok maupun sebagai camilan, yang biasanya diolah menggunakan teknik sederhana, berbasis pengetahuan tradisional, dan disesuaikan dengan selera masyarakat setempat. Penggunaan pangan lokal juga dapat mendukung upaya diversifikasi pangan, sehingga memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi berbagai produk makanan yang lebih beragam (Mughtar, 2025).



Gambar 5 Kegiatan menanam padi untuk mengenalkan panganan lokal

Program pengenalan panganan lokal yang dikembangkan di Kampung Lali Gadget merupakan suatu pendekatan komunikasi yang bertujuan mengalihkan perhatian anak dari penggunaan gadget yang berlebihan menuju kegiatan yang lebih bermakna, edukatif, serta berhubungan langsung dengan alam dan budaya masyarakat. Strategi ini memanfaatkan konsep budaya pangan lokal sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, dengan cara mengajak anak ikut terlibat dalam proses mengenal, mengamati, dan memahami perjalanan makanan yang mereka konsumsi sehari-hari. Anak-anak diajak untuk melihat secara langsung bagaimana tanaman padi tumbuh di sawah, apa saja tahap yang harus dilalui sebelum menjadi beras, bagaimana beras kemudian menjadi nasi, serta bagaimana berbagai makanan tradisional dibuat dari bahan-bahan lokal yang tersedia di lingkungan sekitar.

Pendekatan ini dibuat sedemikian rupa sehingga anak-anak tidak hanya sekadar menonton, tetapi juga ikut mempraktikkan, menyentuh, bertanya, dan merasakan

pengalaman belajar secara nyata. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan alternatif yang menarik dan partisipatif untuk menggantikan kebiasaan anak menghabiskan waktu di depan layar. Mengenalkan anak-anak pada berbagai panganan khas daerah tidak hanya membuat mereka mengetahui jenis-jenis makanan tradisional, tetapi juga membantu mereka memahami bagaimana suatu budaya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan alamnya. Melalui pengenalan makanan lokal, anak-anak dapat melihat bahwa setiap bahan makanan yang digunakan biasanya berasal dari hasil bumi sekitar tempat tinggal masyarakatnya, sehingga mencerminkan kearifan lokal dalam memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana. Proses ini memberikan wawasan yang lebih luas kepada anak mengenai hubungan antara manusia, alam, dan budaya, karena setiap panganan tradisional lahir dari kebiasaan, kebutuhan, serta kondisi geografis masyarakat setempat. Dengan demikian, pengenalan panganan lokal bukan hanya soal mengenal rasa atau bentuk makanan, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya, sejarah, dan cara hidup masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi (Susanti, 2025).

Strategi komunikasi ini memiliki beberapa tujuan utama yang saling terhubung. Dari segi tujuan perilaku, kegiatan ini diarahkan untuk membantu anak mengurangi waktu penggunaan gadget dengan menggantinya melalui aktivitas fisik yang melibatkan eksplorasi di alam terbuka. Anak diajak beraktivitas secara langsung berjalan di pematang sawah, menyentuh tanah, mengamati tanaman padi, dan terlibat dalam kegiatan yang memerlukan gerak tubuh. Aktivitas seperti ini memberikan pengalaman sensorik yang jauh lebih beragam dan kaya dibandingkan pengalaman pasif di depan layar. Dari sisi tujuan kognitif program pengenalan pangan lokal dimaksudkan untuk memperluas pengetahuan anak mengenai asal-usul makanan, khususnya nasi sebagai makanan pokok Indonesia. Anak yang biasanya hanya mengenal nasi sebagai makanan jadi kini diberi kesempatan memahami bahwa nasi berasal dari proses panjang yang melibatkan penanaman, perawatan, pemanenan, dan pengolahan padi. Pemahaman ini membantu membentuk kesadaran bahwa pangan tidak hadir secara instan, tetapi merupakan hasil dari kerja keras manusia dan proses alam yang berkesinambungan.

Kegiatan ini bertujuan menanamkan rasa cinta, kepedulian, dan penghargaan anak terhadap lingkungan sekitar dan budaya pangan lokal. Dengan terlibat langsung dalam proses pengenalan tanaman padi dan makanan tradisional, anak-anak diharapkan semakin menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal serta

menumbuhkan empati terhadap para petani yang bekerja menyediakan bahan pangan. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong anak untuk merasa lebih dekat dengan alam, memahami pentingnya menjaga lingkungan, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri. Secara keseluruhan, pendekatan mengenalkan panganan lokal ini bukan hanya menjadi sarana efektif dalam mengurangi penggunaan gadget, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang menyentuh aspek perilaku, pengetahuan, dan emosi anak, sehingga mendukung tumbuh kembang mereka secara utuh dan seimbang. Selain itu, memberikan pemahaman tentang budaya kepada anak berarti membekali mereka dengan pengetahuan mengenai keberagaman budaya di berbagai daerah, sehingga mereka dapat belajar menghargai kekayaan budaya tersebut dan turut menjaga serta meneruskannya kepada generasi berikutnya. (Yusdiana, 2022)

Media pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur kebudayaan lokal tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tetapi juga dapat menjadi wadah penting untuk menghubungkan generasi muda dengan generasi yang lebih tua. Melalui penggunaan budaya lokal dalam proses belajar, nilai-nilai tradisi dapat diteruskan dan dipahami oleh anak-anak maupun remaja, sehingga mereka tetap merasa dekat dengan akar budaya bangsanya. Upaya ini secara tidak langsung turut memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas, karena setiap generasi memiliki kesempatan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan cerita budaya. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu menjaga keberlanjutan warisan budaya agar tetap hidup dan lestari dari masa ke masa. (Annisa Wahyuni, 2024).

#### **4. KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa berbagai bentuk strategi komunikasi yang dijalankan oleh Komunitas Kampung Lali Gadget Wonoayu terbukti mampu memberikan pengaruh positif yang kuat dalam upaya mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. Melalui rangkaian kegiatan yang berfokus pada interaksi langsung, seperti memperkenalkan kembali permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama dan memberikan pengalaman nyata mengenai panganan lokal melalui aktivitas menanam padi, komunitas berhasil menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melibatkan anak secara aktif. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak memperoleh rangsangan multisensori dan pengalaman konkret yang berbeda dari kegiatan digital, sehingga memicu perubahan perilaku yang



lebih sehat. Anak-anak menunjukkan perkembangan yang terlihat, antara lain meningkatnya kemampuan untuk berkonsentrasi, tumbuhnya kedisiplinan, serta berkurangnya waktu yang mereka habiskan untuk bermain gadget dalam keseharian. Temuan tersebut menegaskan bahwa strategi komunikasi yang memanfaatkan kekuatan kearifan lokal, kegiatan berbasis alam, dan interaksi sosial nyata dapat menjadi solusi yang efektif dalam menghadapi tantangan modern berupa kecanduan teknologi pada anak. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan model komunikasi komunitas yang lebih manusiawi, relevan dengan konteks budaya setempat, dan memiliki dampak jangka panjang dalam membentuk perilaku serta pola interaksi anak di era digital saat ini.

## **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Bahrudin. (2024). Festivalisasi dan Branding di Desa Lali Gadget Peran Agen Sosial. *INTERACTION: Communication Studies Journal*, 1, 36–49.
- Aulia, D. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574.
- Elvio Yustiasandhi. (2021). EKSISTENSI KAMPUNG LALI GADGET DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DI DESA PAGERNGUMBUK KECAMATAN WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO (TINJAUAN TEORI STRUKTURAL TALCOTT PARSONS). UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Jalilah, S. R. (t.t.). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37.
- Muchtar, F. (2025). Pengenalan Inovasi Pangan Lokal Berbahan Baku Sagu Pada Pelaku Unit Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kabupaten Kolaka. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 78–85.
- Mulyawati, G. (2024). Studi Literatur: Akulturasi Rasa Sebagai Metode Pengenalan Bahan Pangan Lokal Bagi Masyarakat. *Jurnal Gastronomi Indonesia*, 12(1), 37–43.
- Pertiwi, K. E. (2025). Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *JIEEC UMG*, 7(2), 1–9.
- Ramadhan, T. G. (2024). STRATEGI BRANDING “KAMPUNG LALI GADGET” PADA DESA WISATA EDUKASI WONOAYU, SIDOARJO. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)*, 02, 811–819.

- Safitri, I. A. A. (2024). The Role of Kampung Lali Gadget in Developing Children's Creativity. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(1), 575–580.
- Sari, M. K. (2022). Peran Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 7-9 Tahun. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7653–7665.
- Siti Fajri Novi Astuti & Listyaningsih. (2022). PERAN PEMUDA KAMPUNG LALI GADGET DALAM MENGENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD SIKAP CINTA TANAH AIR PADA ANAK USIA DINI DIDESA PAGAR NGUMBUK KECAMATAN WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10, 728–724.
- Susanti, M. R. (t.t.). Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Makanan Tradisional Sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal Di RA Masyitoh Singkir.
- W Setiawan. (t.t.). Tingkat Keterampilan Gerak Dasar dengan Permainan Tradisional Bali. *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 8(2), 1–5.
- Wulandhari, N. L. V. (2024). IDENTIFIKASI PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI MUATAN LOKAL DI PAUD SEKECAMATAN CAKRANEGARA KOTA MATARAM. *Indonesian Journal of Elementary and Childhoooh Education*, 5(1), 1–6.
- Zulfirman, R. (t.t.). IMPLEMENTASI METODE OUTDOOR LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MAN 1 MEDAN. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*, 3(02), 147–153.