

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

Fathika Endriana¹, Sheidy Yudhiasta^{2*}

^{1,2} Program Studi Pariwisata, Fakultas Ilmu Politik dan Ilmu Sosial Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

¹20045010006@student.upnjatim.ac.id

²sheidy.par@upnjatim.ac.id

Abstrak

ARTICLE INFO

Article History

Diterima : 08-08-24

Revisi : 18-10-24

Dipublikasikan : 30-12-24

Kata Kunci:

*Permainan Tradisional,
Upaya Pelestarian Budaya,
dan Program Komunitas
Kampoeng Dolanan.*

Adanya penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat Kota Surabaya. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan aktivitas komunitas dalam mengemas budaya permainan tradisional menjadi kegiatan yang menciptakan kepuasan dan pengalaman menarik bagi wisatawan. Hasil penelitian ini, melalui program komunitas Kampoeng Dolanan aktivitas melestarikan permainan tradisional dilakukan dalam bentuk pengembangan masyarakat, pengemasan pertunjukan seni, festival, ataupun pameran. Adapun program komunitas seperti reserch study, jurnalistik, roadshow, hingga kolaborasi serta workshop lintas provinsi dan negara. Dengan demikian, program komunitas Kampoeng Dolanan menjadi wadah kolaborasi dan kerjasama antar pemangku kepentingan yang mendukung komunitas mewujudkan strategi pendataan, eksplorasi, dan mempertahankan eksistensi permainan tradisional agar diketahui oleh banyak orang melalui riset, penelitian, dan narasi media.

Abstract

Keywords:

*Traditional Games, Cultural
Preservation Efforts, and
Kampoeng Dolanan
Community Program.*

The purpose of this study is to determine the efforts made by the Kampoeng Dolanan community in introducing traditional games to the people of Surabaya City. Therefore, this study uses a descriptive qualitative method to describe community activities in packaging traditional game culture into activities that create satisfaction and interesting experiences for tourists. The results of this study, through the Kampoeng Dolanan community program, activities to preserve traditional games are carried out in the form of community development, packaging of art performances, festivals, or exhibitions. Community programs such as research studies, journalism, roadshows, to collaboration and workshops across provinces and countries. Thus, the Kampoeng Dolanan community program becomes a forum for collaboration and cooperation between stakeholders that support the community in realizing strategies for data collection, exploration, and maintaining the existence of traditional games so that they are



known by many people through research, studies, and media narratives.

PENDAHULUAN

Sekitar 17.508 yang terdiri dari pulau kecil, pulau besar, dan 6.000 pulau tidak berpenghuni (Arthanaya, 2022). Kondisi geografis tersebut, menyebabkan Indonesia memiliki banyak suku, bahasa, dan etnis yang beragam dan tersebar di berbagai wilayah. Data menunjukkan bahwa terdapat 1.340 suku, 2.500 jenis bahasa, dan 300 kelompok etnis (Badan Pusat Statistik, 2021). Keberagaman muncul karena adanya pola kehidupan masyarakat yang berbeda, mulai dari cara berpikir hingga berperilaku (Antara & Vairagya, 2018). Keseluruhan dari sikap, pola perilaku, serta pengetahuan yang menjadi suatu kebiasaan merupakan konsep dari budaya (Linton dalam Antara & Vairagya(2018)).

Budaya adalah suatu cara hidup yang dimiliki, dikembangkan, dan diwariskan oleh sebuah kelompok orang dari generasi ke generasi (Halisa, 2022). Sehingga budaya berasal dari hasil rasa, cipta, dan karsa manusia yang diturunkan secara turun temurun membentuk identitas bagi suatu kelompok (Saputra *et al.*, 2021). Adapun hasil budaya menjadi elemen pokok suatu kelompok atau bangsa yang berupa tradisi dan nilai – nilai kebudayaan dari masa lalu, disebut dengan warisan budaya (Davidson dalam Noho *et al.*, 2018). Warisan budaya terbagi menjadi 2 jenis, yaitu warisan budaya benda (*tangible*) dan tak benda (*intangible*).

Warisan budaya benda (*tangible*) berupa wujud fisik yang bisa diraba, sedangkan warisan budaya tak benda (*intangible*) berupa abstrak atau tidak berwujud namun tertangkap panca indera (Brata *et al.*, 2020). Adanya warisan budaya benda (*tangible*) dan tak benda (*intangible*) menjadi kekayaan bangsa yang perlu dilakukan upaya – upaya pelestarian sebagai kegiatan perlindungan, pemanfaatan, dan pengembangan terhadap seluruh aset – aset dari warisan budaya agar tidak hilang (Iskandar, n.d). Hal tersebut dikarenakan pelestarian menjadi sebuah jaminan dalam kelanjutan kreativitas sebagai faktor utama dalam mendorong dan mempertahankan ekonomi kreatif (Diana & Putri, 2020).

Salah satu upaya pelestarian warisan budaya, yaitu melalui kegiatan pariwisata (Hutagalung dalam Saputra *et al.*, 2021). Kegiatan pariwisata yang memanfaatkan

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

potensi budaya sebagai daya tarik utama pada suatu destinasi, disebut dengan wisata budaya (Samili *et al*, 2023). Pariwisata budaya memiliki aktivitas yang mempelajari kebudayaan masyarakat lokal pada suatu daya tarik wisata, baik yang berwujud maupun tak berwujud sebagai motivasi utama wisatawan (Rahmatin, 2023). Terdapat 10 elemen yang terdiri dari kerajinan, tradisi, sejarah dari suatu tempat, arsitektur, makanan tradisional, seni tari dan musik, cara hidup masyarakat setempat, agama, bahasa, dan pakaian adat tradisional (Santika dan Suryasih, 2018). Keberadaan potensi tersebut menyimpan keunikan dan karakter khas masing – masing, sehingga berpeluang dikembangkannya daya tarik wisata budaya.

Berdasarkan SK Penetapan Pemerintah No. 9/UM/1946, Kota Surabaya berlandaskan sejarah pada peristiwa 10 November 1945 sebagai peristiwa penting bagi bangsa Indonesia dalam memperjuangkan dan mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia membentuk identitas sebutan sebagai Kota Pahlawan (Aristyawan dan Mutiah, 2021). Melalui peristiwa yang pernah terjadi meninggalkan berbagai aset – aset bersejarah diantaranya tempat pemakaman, bangunan-bangunan kuno, pusat perkantoran, penjara hingga segala sesuatu berbau peninggalan Belanda (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2014). Adanya aset – aset tersebut, pemerintah Kota Surabaya menyelenggarakan berbagai *event* seni dan budaya yang ditawarkan disertai dengan sarana dan prasarana memadai seperti akomodasi, transportasi, hiburan umum, *travel agent*, *tourism information center*, medis dan kesehatan untuk mendapatkan perhatian wisatawan domestik maupun mancanegara (Romadhona dalam Aristyawan dan Mutiah, 2021). Adapun *event* seni dan budaya yang pernah diselenggarakan seperti Festival *Rujak Uleg*, Festival Surabaya *Cross Culture*, hingga Festival Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.

Dari festival – festival tersebut, salah satunya Festival Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional menjadi tujuan program pemerintah Kota Surabaya dalam melestarikan tradisi dan kearifan lokal milik bangsa Indonesia melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya di Indonesia, oleh karenanya festival ini harus tetap dijaga agar bisa dikenalkan hingga mancanegara guna menguatkan identitas sebagai kekuatan budaya asli Indonesia (Wali Kota Eri

Cahyadi dalam Pemerintah Kota Surabaya, 2023). Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang menggunakan sarana tradisional dari generasi sebelumnya secara turun temurun, tidak memiliki pencipta, tidak diketahui asal usulnya, serta disebarkan dari mulut ke mulut sehingga sering terjadi perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama (Nimah, 2019).

Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional saat ini semakin jarang dimainkan kembali oleh generasi muda khususnya anak – anak. Hal tersebut akibat dari arus globalisasi dari perkembangan teknologi canggih menggunakan jaringan internet, salah satunya *gadget* (Syuhada & Arsal, 2020). Pesatnya pertumbuhan internet tersebut, menjadikan *gadget* sebagai alat alternatif dalam perkembangan teknologi yang menyebabkan permainan tradisional tergantikan oleh permainan modern (Ibaad, 2021). Kondisi tersebut mengakibatkan permainan tradisional semakin terlupakan dan meredup keberadaannya, di kalangan anak – anak Indonesia (Zahroh & Jatiningsih, 2019). Kecanggihan teknologi menghilangkan tradisi yang diturunkan oleh nenek moyang (Sugito & Allsabab, 2019).

Selain melalui festival, diperlukan upaya pemberdayaan dan pelestarian melalui komunitas – komunitas yang berperan sebagai wadah untuk mempertahankan kesenian khususnya di bidang permainan tradisional (Nimah, 2019). Seperti halnya, komunitas Kampong Dolanan merupakan kelompok masyarakat yang beranggotakan pemuda karang taruna dari Kampung Kenjeran. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat secara keseluruhan terutama di Kota Surabaya. Adanya komunitas Kampong Dolanan, permainan tradisional dilestarikan dengan upaya pengenalan melalui program komunitas di bidang pendidikan, sosial, budaya, ekonomi, pemberdayaan masyarakat, *sociopreneur* dan *crafting* (Wijayanto, 2023).

Program komunitas memiliki fungsi sebagai upaya keterlibatan komunitas dalam melestarikan permainan tradisional melalui pengembangan masyarakat, pengemasan pertunjukan seni, festival, ataupun pameran produk lokal yang menarik kunjungan wisatawan. Selain itu, program komunitas juga diwujudkan dengan berkolaborasi antar komunitas, *workshop*, hingga *roadshow* lintas provinsi ataupun negara (Kampong Dolanan, 2024). Oleh karena itu, program – program komunitas

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas utama untuk dibina, dikembangkan, dan diberdayakan menjadi atraksi wisata yang selanjutnya akan diwariskan (Sugito & Allsabab, 2019).

Menurut penulis, permainan tradisional bisa dikembangkan menjadi daya tarik wisata budaya minat khusus apabila mendapatkan dukungan yang memadai. Sehingga diperlukan keterlibatan antar pemangku kepentingan, melalui kolaborasi dan kerjasama untuk mempertahankan eksistensi permainan tradisional di era globalisasi. Dengan demikian, penelitian ini akan mendeskripsikan program – program komunitas Kampoeng Dolanan sebagai aktivitas melestarikan budaya permainan tradisional di Kota Surabaya. Melalui metode kualitatif deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan upaya yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi muda khususnya anak – anak melalui eksplorasi, inovasi, dan kreatifitas yang menarik.

METODE

Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang tidak menggunakan numerik dan mengkaji permasalahan ilmiah serta sosial (Wahyudiono & Imaniar, 2021). Sehingga memiliki prosedur penelitian berupa kata – kata tertulis ataupun lisan, kemudian dideskripsikan sesuai temuan dari objek atau perilaku yang diteliti (Pertiwi & Aliyah, 2017). Melalui pendekatan metode kualitatif bersifat deskriptif, informasi yang didapatkan bersifat nyata dan sesuai fakta di lapangan.

Adapun lokasi penelitian, berada di titik kumpul komunitas Kampoeng Dolanan tepatnya di Jalan Kenjeran Gang 4 C No. 40, Simokerto, Kota Surabaya, Jawa Timur. Di mana lokasi merupakan *basecamp* atau tempat berkumpulnya anggota dan relawan dari Komunitas Kampoeng Dolanan. Sehingga memudahkan penulis untuk berinteraksi dan mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan. Adapun data yang dibutuhkan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diambil secara langsung melalui proses wawancara dengan informan yang terdiri dari informan kunci, informan utama, ataupun informan pendukung.

Informan kunci berasal dari sumber yang dianggap sebagai elemen penting pada penelitian kualitatif (Setyo, 2023). Informan utama, orang yang terlibat secara

langsung dalam interaksi sosial yang diteliti; Sedangkan, informan pendukung adalah orang yang memberikan informasi tetapi tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang diteliti (Zarima, 2018). Ketiga informan tersebut, diambil dari informan kunci berasal dari *founder* komunitas; Informan utama dari anggota atau relawan yang tergabung dalam mitra kampung binaan Komunitas Kampoeng Dolanan terdiri dari Kampung Kenjeran Rt.01, Kampung Kenjeran Rt.04, dan Kampung Wisata Permainan Tandes; Serta, informan pendukung didapatkan dari wisatawan dengan kriteria meliputi berjenis laki – laki dan perempuan, berusia 10 hingga 55 tahun, sering berkunjung ke pameran atau *event* komunitas salah satunya *Car Free Day* di Jalan Tunjungan, dan tertarik mengikuti kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan. Selain itu, informan pendukung juga berasal dari mitra kolaborasi dan kerjasama.

Adapula data sekunder sebagai data pendukung yang diambil dari sumber tidak langsung, bersifat sebagai pelengkap dari data primer (Sugiyono, 2010). Oleh karena itu, penulis mendapatkan data sekunder dari jurnal, *website* komunitas, serta literatur *online* lainnya. Sehingga terdapat teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, dilakukan analisis data dari hasil temuan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan sebuah wadah untuk melestarikan budaya permainan tradisional Kota Surabaya.

Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan sebuah wadah untuk melestarikan budaya permainan tradisional, dibentuk pada tanggal 13 Desember 2016 dengan tujuan untuk mengembangkan masyarakat yang terdiri dari anak – anak, orang tua, pedagang konvensional, hingga pemuda melalui kegiatan – kegiatannya. Komunitas ini berasal dari Kota Surabaya yang berlokasi di Jalan Kenjeran IV-C No. 15, Kec. Simokerto Surabaya. Kawasan ini merupakan kawasan tertinggal yang berada di kompleks lokomotif Sidotopo Dipo Surabaya, berstatus lahan milik PT KAI. Kondisi tersebut membuat pendiri komunitas Kampoeng Dolanan, yaitu Mustafa Sam atau akrab disapa “Cak Mus” berinisiatif mengubah citra negatif tentang

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

kampung tertinggal dengan mengembangkan Kampung Kenjeran menjadi kampung yang mandiri dan kreatif. Melalui pemberdayaan masyarakat dengan kegiatan mengenalkan permainan tradisional, mendorong anak – anak khususnya remaja yang tergabung dalam karang taruna ikut serta menjadi fasilitator dalam kegiatan positif tersebut.

Adanya ide untuk mengenalkan kembali permainan tradisional, bermula dari anak – anak zaman sekarang yang kurang memiliki *attitude* baik saat berkomunikasi dengan orang tua -nya. Hal tersebut menjadi dasar pemikiran dibentuknya komunitas Kampoeng Dolanan, mengubah rutinitas yang buruk dengan aktivitas positif seperti bermain permainan tradisional. program komunitas di bidang pendidikan, kebudayaan, ekonomi, industri kreatif, kebudayaan, hingga jurnalistik menjadi bentuk implementasi komunitas dalam melestarikan permainan tradisional. Program komunitas dimaksudkan untuk mengenalkan permainan tradisional melalui pengembangan masyarakat, pengemasan pertunjukan seni, festival, ataupun pameran.

Pernyataan tersebut relevan dengan pernyataan dari penelitian yang dilakukan oleh Yudiwinata dan Handoyo (2014) dengan judul “Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak” bahwa di masa sekarang anak-anak sudah jarang atau bahkan tidak lagi memainkan permainan tradisional. Adapun dari program komunitas tersebut, menarik perhatian dari masyarakat, akademisi, pelaku bisnis, dan *stakeholder* lainnya untuk bekerjasama dan berkolaborasi. Lingkup kerjasama dan kolaborasi mencakup semua bidang, salah satunya bidang pariwisata, sosial, budaya, psikologi, dan masih banyak lagi. Berikut ini program komunitas Kampoeng Dolanan sebagai upaya melestarikan budaya permainan tradisional.

a. Kampoeng Dolanan *Roadshow*

“*Kampoeng Dolanan Roadshow*” merupakan program komunitas yang ditujukan untuk melakukan pengenalan budaya permainan tradisional, melalui kegiatan kolaborasi komunitas, sosialisasi, diskusi, hingga pameran di area umum. Program komunitas *roadshow* menjadi salah satu kegiatan rutin yang diselenggarakan dengan berbagai sasaran seperti kampung, sekolah, tempat wisata, dan lainnya. Sehingga program “*Kampoeng Dolanan Roadshow*” terbagi dengan

jenis kegiatan, diantaranya “*Sambang Kampoeng*” yaitu mengunjungi kampung – kampung dengan melakukan aktivitas bermain, belajar, dan berdiskusi bersama karang taruna setempat.

“*Sambang Sekolah*” adalah kegiatan mengunjungi sekolah – sekolah mulai dari SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi untuk melakukan sosialisasi dan penyuluhan tentang permainan tradisional; “*Sambang Dalam*” yaitu aktivitas mengenalkan permainan tradisional pembukaan lapak pada area *Car Free Day* (CFD) di Kota Surabaya, disertai fasilitas berupa alat – alat bermain dan buku cerita; “*Sambang Event*” merupakan aktivitas komunitas dengan keterlibatannya menjadi fasilitator melalui pertunjukan atau atraksi budaya, hingga pameran produk industri kreatif permainan tradisional pada festival ataupun pameran *event* oleh pihak – pihak terkait; dan “*Sambang Komunitas*” yaitu aktivitas kolaborasi bersama komunitas – komunitas lokal di berbagai daerah Indonesia dengan kegiatan diskusi dan eksplorasi permainan tradisional.

b. Kelereng *Research Study*

Program komunitas, yaitu *research study* sebagai wadah bagi akademisi untuk melakukan penelitian terhadap permainan tradisional. Penelitian tersebut, berfungsi untuk melestarikan budaya permainan tradisional melalui pengembangan pengetahuan dan teori yang relevan. Adanya penelitian sebagai media promosi bagi permainan tradisional, karena memiliki data dan informasi yang akurat. Melalui penelitian akademisi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kelestarian budaya permainan tradisional, sehingga perlu dilakukan untuk menjaga eksistensi permainan tradisional dari perubahan zaman.

Adapun penelitian yang dilakukan bersama akademisi dari berbagai bidang keilmuan, dikarenakan permainan tradisional mencakup keseluruhan aktivitas mulai sosial, budaya, hingga pendidikan. Hal tersebut yang menjadi keunikan pada permainan tradisional, bersifat *multisektoral*. Selain itu, penelitian menjadi media bagi komunitas untuk mengembangkan hasil eksplorasi melalui riset data permainan tradisional di daerah – daerah. Oleh karena itu, komunitas Kampoeng Dolanan menjalin kerjasama dan kolaborasi dengan para akademisi baik mahasiswa, dosen, guru, hingga siswa SMA.

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

c. Semesta Belajar

“*Semesta Belajar*” merupakan salah satu program komunitas bidang edukasi, berfungsi memberikan pembelajaran gratis kepada anak – anak di sekitaran Kampung Kenjeran. Kegiatan belajar yang dilakukan tidak hanya tentang kebudayaan dan seni, tetapi mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Sehingga komunitas Kampoeng Dolanan memberikan sarana dan fasilitas bagi anak – anak untuk menumbuhkan pengetahuan dan wawasan dengan belajar bersama. Dengan demikian, “*Semesta Belajar*” hingga sekarang masih menjadi program komunitas yang rutin dilakukan.



Gambar 1 Semesta Belajar bersama Ki Ompong di Mitra Kampung Dolly

Salah satunya, pada saat bulan ramadhan 2024. Komunitas Kampong Dolanan mengadakan kembali program “*Semesta Belajar*” di Kampung Kenjeran sebagai kegiatan ngabuburit anak – anak sekitar, mendatangkan budayawan asal Kota Semarang yaitu Ki Ompong. Dalam aktivitasnya, anak – anak dan Ki Ompong belajar kebudayaan, kesenian, agama, dan masih banyak lagi. Melalui program “*Semesta Belajar*” menjadi sarana bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak – anak di Kampung Kenjeran.

d. Dolip Store

“*Dolip Store*” merupakan program bisnis sosial dengan konsep *sociopreneur*, melibatkan para pedagang konvensional untuk menyalurkan produknya dijual kembali. Adanya program komunitas ini, para pedagang konvensional diberdayakan dengan pendampingan pada kemasan produk yang disesuaikan era sekarang.

Tujuannya agar produk tersebut, tetap laku dipasaran dan diminati oleh anak – anak. Selain itu, program “*Dolip Store*” sebagai sarana *something to buy* bagi wisatawan.



Gambar 2 *Merchandise* Kampoeng Dolanan

Adapun “*Dolip Store*” menjual berbagai macam produk industri kreatif atau kerajinan tangan seperti permainan *gasing*, *yoyo*, *dakon*, dan masih banyak lagi. Produk – produk tersebut, dipasarkan dengan kemasan menarik sebagai *merchandise* pada acara festival atau *event* tertentu. Sehingga upaya yang dilakukan untuk menarik perhatian masyarakat khususnya anak - anak, meningkatkan nilai jual pada permainan tradisional, dan menghidupkan pengrajin permainan tradisional. Dengan demikian, diharapkan agar program “*Dolip Store*” memiliki peluang untuk membuka *store* besar sebagai pusat kerajinan permainan tradisional.

e. *Workshop* Dolanan

“*Workshop Dolanan*” Dolanan adalah program komunitas yang berfokus pengenalan permainan tradisional dengan metode diskusi, *sharing*, dan mengasah keterampilan peserta. Hal tersebut dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dengan keterlibatannya sebagai narasumber, fasilitator, hingga pembawa acara. Sehingga program “*Workshop Dolanan*” memiliki serangkaian aktivitas meliputi *Focus Group Discussion*, keterampilan membuat permainan tradisional dengan bahan – bahan yang tersedia di sekitar, dan *ice breaking*. Adapun program “*Workshop Dolanan*” telah diselenggarakan oleh komunitas Kampoeng Dolanan di berbagai *event*, baik dalam negeri maupun luar negeri seperti Malaysia dan Singapura.

f. *Outbound* Wodowo

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

“*Outbound Wodowo*” merupakan program kolaborasi antara komunitas Kampoeng Dolanan dengan Omah Padma, berlokasi di Dusun Semambung Pasuruan. “*Outbound Wodowo*” menjadi kegiatan diluar ruangan dengan konsep pembelajaran, pelatihan, ataupun liburan. Hal tersebut dikarenakan wisatawan dapat memilih paket yang tersedia dengan berbagai aktivitas melalui permainan tradisional, lukis camping, susur sungai, ataupun makan bersama di rumah warga. Sehingga program *outbound* memiliki sasaran untuk acara *family gathering*, LDKS, *outing class*, dan lainnya.



Gambar 3 Pelatihan Egrang Bambu CFD Tunjungan

Dari gambar di atas, salah satu bentuk kolaborasi antara komunitas Kampoeng Dolanan dengan Omah Padma yaitu program “*Outbound Wodowo*” di CFD jalan tunjungan. Di mana dalam program kolaborasi tersebut, komunitas Kampoeng Dolanan sebagai fasilitator yang menyajikan permainan tradisional. Sedangkan, Omah Padma menyediakan pelatihan permainan *egrang bambu*. Program “*Outbound Wodowo*” menjadi inovasi kegiatan pelestarian budaya permainan tradisional, melalui atraksi wisata yang menarik kunjungan wisatawan.

g. Gambreng

Berbeda dengan program “*Outbound Wodowo*”, program komunitas Kampoeng Dolanan yaitu “*Gambreng*” menjadi kegiatan *outbound* dengan aktivitas permainan tradisional. Sasaran aktivitas dilakukan bersama anak – anak sekolah mulai dari SD, SMP, SMA hingga mahasiswa dengan bermain dan belajar. Sehingga program “*Gambreng*” biasanya dikolaborasikan dengan program sekolah, salah satunya Program P5 Kurikulum Merdeka. Melalui program “*Gambreng*” sebagai

upaya mengajak generasi muda ikut serta melestarikan dan mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional.

h. *Egrang Organizer*

“*Egrang Organizer*” menjadi program yang dirancang dengan unit yang bergerak di bidang event, baik secara manajerial ataupun lainnya. Program tersebut berisikan relawan ataupun anggota muda dari komunitas Kampoeng Dolanan, diberdayakan dalam pengelolaan *event* yang diselenggarakan oleh komunitas ataupun mitra. Melalui *event organizer*, komunitas Kampoeng Dolanan aktif mengikuti berbagai *event* baik festival, pameran, ataupun pertunjukan seni kebudayaan. Jangkauan *event* meliputi lintas daerah, provinsi, hingga mancanegara untuk memperkenalkan permainan tradisional.

i. *Bekel Craft*

“*Bekel Craft*” merupakan program komunitas yang mawadahi karya – karya kreatif, melalui teknik daur ulang dengan bahan – bahan bekas menjadi permainan tradisional. Program ini disasarkan pada anak – anak SD, SMP, SMA, maupun mahasiswa. Karya – karya kreatif tersebut sebagai upaya pengenalan permainan tradisional kepada generasi muda dengan belajar dan bermain. Sehingga karya – karya kreatif nantinya menjadi koleksi komunitas, tersimpan di laboratorium Rumah Bertumbuh.

j. *Bikin Dolanan Baru*

Bikin Dolanan Baru merupakan program komunitas yang ditujukan untuk memodifikasi permainan tradisional agar menarik untuk dimainkan oleh anak – anak. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional semakin tertinggal oleh perkembangan zaman, perlu inovasi baru untuk diterima kembali di era sekarang. Sehingga program ini menjadi upaya bagi komunitas Kampoeng Dolanan untuk menghidupkan permainan tradisional dengan karya – karya menarik. Salah satunya modifikasi pada kaki permainan tradisional, yaitu *egrang*.

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya



Gambar 4. Modifikasi Permainan Egrang

Modifikasi pada kaki permainan *egrang*, berfungsi untuk memudahkan anak – anak kecil serta pemula dalam belajar bermain *egrang*. Inovasi – inovasi baru tersebut, menarik perhatian bagi anak – anak khususnya generasi muda untuk mengenal dengan mencoba bermain permainan tradisional. Sehingga generasi muda tidak meninggalkan permainan tradisional karena mereka tidak tahu cara memainkannya. Melainkan, perlu modifikasi dan pembaruan terhadap permainan tradisional untuk mempertahankan eksistensinya sebagai warisan budaya Indonesia.

k. Karang Taruna Kampoeng Dolanan

Program ini dijadikan sebagai wadah pembinaan bagi anak – anak atau generasi muda di Kampung Kenjeran, melalui aktivitas berorganisasi dan pengembangan minat dan bakat. Sasaran dari program Karang Taruna Kampoeng Dolanan, tidak lain anak – anak yang berada di usia SD, SMP, dan SMA. Hal tersebut dikarenakan anak – anak di Kampung Kenjeran memiliki aktivitas positif dan keterampilan yang berguna di masa depan. Adanya aktivitas pembinaan, anak – anak diberdayakan untuk menjadi *leadership* atau fasilitator kampung mereka sendiri.

l. *The Dakon's Catering*

Salah satu program pemberdayaan masyarakat di bidang kuliner, khususnya makanan rumahan khas nusantara. Adapun tujuannya untuk mengentaskan ekonomi masyarakat yang berada di Kampung Kenjeran. Sehingga masyarakat mendapatkan pendampingan untuk membuat paket – paket menu masakan, pengelolaan sesuai standar kebersihan, dan pengemasannya. Melalui program “*The Dakon's Catering*”, menjadi wadah bagi masyarakat Kampung Kenjeran untuk berbisnis kuliner.

m. *Sinome Bu Pah*

Program “*Sinome Bu Pah*” merupakan program pemberdayaan masyarakat di bidang bisnis minuman tradisional. Di mana bisnis ini dikhususkan untuk melestarikan Jamu sebagai minuman khas Jawa, melalui pengemasan ulang. Upaya tersebut dilakukan untuk mengenalkan minuman tradisional yang sehat dan alami. Sehingga “*Sinome Bu Pah*” menjadi program komunitas yang dipromosikan pada acara festival atau *event* tertentu.

n. *Berdaya Craft*

Selain program komunitas yang bergerak pada pemberdayaan masyarakat, melalui bidang kuliner. Komunitas Kampoeng Dolanan juga menyediakan program pemberdayaan yang mewadahi para ibu – ibu untuk berkarya, yaitu “*Berdaya Craft*”. Program tersebut, bergerak pada bidang kreativitas masyarakat. Melalui program “*Berdaya Craft*”, diharapkan akan memberikan aktivitas yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

o. *Ketapelgrafi*

Program “*Ketapelgrafi*” merupakan wadah bagi fotografer untuk mengabadikan aktivitas permainan tradisional. Tidak hanya itu, program “*Ketapelgrafi*” menjadi media karya fotografi dalam permainan tradisional. Sehingga program “*Ketapelgrafi*” menjadi penting dalam setiap kegiatan dari komunitas Kampoeng Dolanan, karena berperan pada bidang jurnalistik dan dokumentasi. Hasil – hasil fotografi nantinya akan menjadi promosi yang di *posting* dalam media sosial komunitas Kampoeng Dolanan, media cetak, dan media lainnya.

p. *Tekotek Film*

Tekotek Film merupakan program komunitas di bidang media film. Bertujuan sebagai *house production* dalam pembuatan film pendek tentang permainan tradisional. Program tersebut sebagai upaya komunitas dalam menghidupkan film anak – anak dengan cerita menarik, memiliki nilai edukasi, dan mengenalkan budaya Indonesia melalui permainan tradisional. Sehingga program “*Tekotek Film*” menjadi dunia film pendek bagi generasi muda khususnya anak – anak.

q. *Yoyo Music*

Salah satu program komunitas yang bergerak di bidang musik, yaitu “*Yoyo Music*”. Di mana program “*Yoyo Music*” menjadi wadah menciptakan lagu – lagu

Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya

anak dan melestarikan *tembang dolanan*. Adapun program “*Yoyo Music*”, melahirkan karya lagu yang berjudul “*Jingle KD*” diciptakan oleh Ainnur Rofiq. Lagu tersebut sebagai bentuk dukungan kepada komunitas Kampoeng Dolanan agar *tembang dolanan* dan lagu anak tetap lestari.

Pada program komunitas tersebut, Komunitas Kampoeng Dolanan berhasil menarik kunjungan wisatawan, sebagai berikut.

Tabel 1 Data Kunjungan Wisatawan

Tahun	Jumlah
2017	15.594
2018	24.585
2019	18.615

Sumber: Data Olahan (2024)

Adanya kunjungan wisatawan, masyarakat dan UMKM khususnya pengrajin ikut dilibatkan dalam memberikan pengalaman dan kepuasan melalui produk yang ditawarkan, salah satunya fasilitator pada atraksi wisata, kuliner, dan *merchandise*. Dengan dikembangkannya permainan tradisional sebagai produk wisata, secara tidak langsung menjaga eksistensi dan nilai – nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan, upaya komunitas Kampoeng Dolanan melalui program komunitas sebagai aksi nyata dalam mengenalkan permainan tradisional sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan keterlibatan pemangku kepentingan, mendukung aktivitas dan kegiatan komunitas untuk mempertahankan eksistensi budaya permainan tradisional dari kemajuan zaman. Sehingga adanya riset, penelitian, dan narasi media sebagai wadah promosi untuk permainan tradisional dan komunitas Kampoeng Dolanan dikenal oleh masyarakat luas. Dengan demikian, komunitas Kampoeng Dolanan akan memberikan inovasi dan kreativitas baru dalam

mengemas budaya permainan tradisional menjadi atraksi wisata yang menarik dan memberikan kepuasan bagi wisatawan yang berkunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.
- Aristyawan, D. (2021). Strategi Promosi Wisata Heritage melalui Media Sosial, Komunitas dan Event (Studi Kasus pada Dinas dan Kebudayaan Pariwisata Kota Surabaya). *The Commercium: Jurnal Komunikasi*, 4(2), 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/41635>
- Arthanaya, I. W. (2022). *Pengembangan Pariwisata Berwawasan Pelestarian Lingkungan Hidup*. 18, 65–76.
- Badan Pusat Statistik, B. (2021). *Statistik Sosial Budaya*. <https://webapi.bps.go.id/download.php?f=ihWxkWeyi/eSA31k80SEYzD/nAWv2ouBTVNv5L7zqej88zNHQKA5kd5bQs7Z/IccbUVWypU0qw6Dd7CgrdNxbgnhrBvKKcDXQufGZxVYhu6mH7ggjk5t0Enr1BqTkrZ+5C8I+jimOybNc3tiuHJpyaHX/Ygn7bSNcyRzf/jBmpsiLYQZqwMrPywu/jX70GpFucFP071vucrxX6+jbPQ0mHm>
- Brata, I. B., Rai, I. B., & Wartha, I. B. N. (2020). Pelestarian Warisan Budaya Dalam Pembangunan Pariwisata Bali Yang Berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 150–161.
- Diana, L., & Tiaraputri, A. (2020). Perlindungan Hukum Warisan Budaya Tak Benda Di Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *National Conference For Law Studies: Pembangunan Hukum Menuju Era Digital Society*, 978–979.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, D. (2014). *Disbudpar Kembangkan Wisata Budaya dan Iptek*. Disbudpar. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/2760/disbudpar-kembangkan-wisata-bud>
- Dolanan, K. (2024). *Aktivitas Merawat Budaya Menjaga Asa Permainan Tradisional*. <https://kampoengdolanan.or.id/>
- Halisa, H. N. (2022). Pentingnya Keberagaman Budaya Sebagai Modal Utama Untuk Memajukan Bangsa Indonesia. *Pendidikan Sejarah*, 1–7.
- Harry, Iskandar, W. (n.d.). *Memaknai Hakekat Pelestarian Cagar Budaya*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Sumatera Barat Wilayah Kerja Provinsi Sumatera Barat, Riau dan Kepulauan Riau. Diambil 13 Desember 2023, dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsumbar/memaknai-hakekat-pelestarian-cagar-budaya/>
- Ibaad, I. (2021). Survei Aktivitas Bermain Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa SD Negeri Gambir Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo Tahun 2020. *Lambung Pusaka Universitas Negeri Yogyakarta*.

**Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Budaya
Permainan Tradisional di Kota Surabaya**

- Nimah, N. (2019). *Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional*. 257–271. <https://repository.unair.ac.id/id/eprint/87878>
- Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2018). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda “Paiya Lohungo Lopoli” Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, 04, 179–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.4.2.179-192.2018>
- Pertiwi, S. W., & Aliyah, I. (2017). Konservasi Permainan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kampung (Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten). *Cakra Wisata*, 18(2), 35–47. <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34379>
- Rahmatin, L. (2023). Analisis Potensi Budaya Lokal sebagai Atraksi Wisata Dusun Segunung. *Jurnal Kajian dan Terapan Pariwisata*, 3(2), 30–40. <https://doi.org/10.53356/diparojs.v3i2.79>
- Samili, A. O., Adjam, S., & Hasim, J. (2023). Peran Budaya Lokal Terhadap Perkembangan Pariwisata Jiko Malamo. *GeoCivic Jurnal*, 6(April), 123–129.
- Santika, S. (2018). *Elemen Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata Di Desa Wisata Pengotan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali*. 6(1), 31–38.
- Saputra, S., Buwono, S., & Sugiarto, A. (2021). Analisis Potensi Wisata Budaya dalam Pengembangan Kepariwisata di Desa Piantus Kecamatan Sejangkung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3), 1441–1448. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/issue/view/1545>
- Setyo, I. (2023). *Peran Mas & Mbak Duta Wisata Dalam Mempromosikan Pariwisata Di Kabupaten Magelang* [Universitas Tidar]. https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=show_detail&id=14236&keywords=
- Sugito, & Allsabab, A. H. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1(2), 1–6.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Surabaya, P. K. (2023). *Lestarian Budaya Lewat Festival Permainan Tradisional, Wali Kota Eri: Gerakan Kebersamaan dan Kekompakan Anak*. Berita Pemerintah Kota Surabaya. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/76907/lestarikan-budaya-lewat-festival-permainan-tradisional-wali-kota-eri-gerakan-kebersamaan-dan-kekompakan-anak>
- Syuhada, A. N., & Arsal, T. (2020). Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 9(1), 857–865.
- Wahyudiono, A., & Imaniar, D. (2021). Dampak Pariwisata terhadap Aspek Sosial

Budaya Masyarakat Desa Adat Kemiren di Kabupaten Banyuwangi.
Representamen, 7(01), 30–40.
<https://doi.org/10.30996/representamen.v7i01.5123>

Wijayanto, J. (2023). *Cak Mus Eksistensi Layani Negeri Bersama Kampoeng Dolanan*. Radar Surabaya.
<https://radarsurabaya.jawapos.com/surabaya/771821191/permainan-tradisional-mampu-bentuk-karakter-anak-dan-harmonisasi-keluarga>

Zahroh, I. A., & Jatiningsih, O. (2019). Proses Berinteraksi Anak-Anak Pengunjung Kampoeng Dolanan Di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 07, 46–60.

Zarima, A. (2018). *Pola Pelaksanaan Pembimbingan Klien Pemasyarakatan Anak Di Balai Pemasyarakatan Kelas II Pekanbaru* [Univesitas Islam Riau]. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/4054>