

# Upaya Komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional

Nihayatun Nimah

[nihaya1997@gmail.com](mailto:nihaya1997@gmail.com)

Departemen Antropologi, FISIP, Universitas Airlangga

---

## **Abstract**

*Kampoeng Dolanan Surabaya community is a community supporting the preservation of traditional Indonesian games, this study describes how conservation efforts are carried out by the Kampoeng Dolanan community and discusses what are the obstacles faced by the community in preserving traditional Indonesian games. The method used uses qualitative / ethnographic methods, for data collection researchers conduct observations and interviews in depth, the data that has been obtained will be analyzed using the theory of Functionalism from Malinowski. The results showed that the function of the Kampoeng Dolanan Surabaya community made traditional Indonesian games still exist in the present era, some efforts were made by the community by making several activities, one of which was by disseminating information to children and the community at school, in the village, participated in several events, invited to play traditional games, and made movements to play with the family, besides that the Kampoeng Dolanan community also received support from the media as a tool for campaigning traditional games to continue to exist in the community.*

**Keywords:** *Community, Preservation, Traditional Games.*

## **Abstrak**

Komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya merupakan komunitas pendukung pelestarian permainan tradisional Indonesia, penelitian ini mendeskripsikan tentang bagaimana upaya pelestarian yang dilakukan komunitas *Kampoeng Dolanan* dan membahas tentang apa saja kendala yang dihadapi komunitas dalam melestarikan permainan tradisional Indonesia. Metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif / etnografi, untuk pengumpulan data peneliti melakukan obeservasi dan wawancara secara mendalam, data yang sudah diperoleh akan dianalisis menggunakan teori Fungsionalisme dari Malinowski. Hasil menunjukkan bahwasanya fungsi dari adanya komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya membuat permainan tradisional Indonesia tetap eksis di era sekarang ini, beberapa upaya yang dilakukan oleh komunitas yaitu dengan membuat beberapa kegiatan, salah satunya dengan melakukan sosialisasi kepada anak – anak dan masyarakat di sekolah, di kampung, mengikuti beberapa *event*, mengajak bermain permainan tradisional, dan membuat gerakan bermain bersama keluarga, selain itu komunitas *Kampoeng Dolanan* juga mendapatkan dukungan dari media sebagai alat untuk mengkampanyekan permainan tradisional agar tetap eksis di kalangan masyarakat.

**Kata Kunci :** *Komunitas, Pelestarian, Permainan Tradisional.*

## Pendahuluan

Modernisasi merupakan keadaan yang dulunya terbelakang menjadi sebuah perkembangan kearah yang lebih maju. Perkembangan tersebut juga terjadi pada teknologi dan sektor industri di Surabaya. Hal baru ini, begitu menarik perhatian di kalangan masyarakat, terutama dalam hal teknologi. Dimulai dari anak-anak usia dini yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar, hingga orang dewasa, sudah mengenal dan mampu mengaplikasikan manfaat kemajuan teknologi yang ada. Kecanggihan teknologi juga memberikan pengaruh kepada anak-anak yang lahir dan besar di kota, mereka cenderung melakukan aktifitas didalam rumah dengan bermain *handphone*, laptop, dan menonton televisi.

Permainan dan anak-anak keduanya tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling berhubungan, seperti yang diketahui bahwa hampir setiap hari mereka tidak lepas dari permainan. Bermain merupakan aktivitas manusia yang sangat menyenangkan bagi anak-anak bahkan orang dewasa, jika dalam melakukan permainan tidak ada paksaan dari siapapun, tetapi atas keinginan anak

itu sendiri. Padmonodewo dalam (Larasati, 2009) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak seperti sama kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya. Dengan bermain mereka tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik mereka seperti kekuatan tubuh dan kekuatan otot, mereka dapat menemukan kemampuan ketrampilan, dan juga minat, seperti kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi dan percaya diri untuk menyampaikan pendapat mereka, selain itu mereka juga akan berfikir secara kreatif.

Sebagian orang tua, lebih menyukai anak-anaknya bermain di rumah, dengan alasan, aman dan mudah diawasi, dari pada harus bermain diluar rumah. Anak-anak sendiri juga merasa lebih nyaman bermain dengan *gadget* nya karena tidak harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini yang membuat permainan tradisional banyak yang hilang dan digantikannya dengan permainan modern. Seperti yang dikatakan Ariani, dkk dalam bukunya yang berjudul “Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta” bahwa seiring

dengan perkembangan zaman, maka permainan tradisional sudah banyak yang digantikan oleh permainan yang relatif baru atau modern. Dengan menggunakan permainan atau alat yang modern, tidak heran banyak yang mengatakan bahwa seorang anak akan cenderung memiliki sikap yang individualis atau kurang peduli terhadap lingkungan sosial-budayanya, sebab mereka tidak membutuhkan teman atau lawan bermain yang secara nyata (Ariani, 1997).

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak – anak, yang berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun, serta banyak memiliki variasi (Danandjaja, 1991). Sifat atau ciri dari permainan tradisional yaitu, sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya permainan tradisional disebarkan dari mulut ke mulut dan terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama.

Dalam permainan tradisional didalamnya memiliki aturan yang lebih sederhana, aturan yang terdapat dalam permainan tradisional menciptakan

ketertiban dalam pelaksanaannya, merekapun tidak memerlukan biaya yang relatif besar, hanya cukup dengan mengumpulkan teman-teman yang lain dari satu pemain, terdapat juga klasifikasi terhadap jenis kelamin dan kekuatan fisik. Pada umumnya permainan yang membutuhkan kekuatan fisik adalah permainan yang dimainkan oleh anak laki – laki seperti permainan *egrang*, dan *nekeran*, sedangkan permainan yang tidak begitu membutuhkan kekuatan fisik adalah permainan yang biasa dilakukan oleh anak perempuan, misalnya seperti bermain *pasaran* dan *dakon* (Sujarno, 2011).

Hal ini dapat mempengaruhi sifat dan karakter seorang anak dalam bertindak, seperti melatih kepekaan dalam kelompok bermain, seperti bekerja sama, dan saling peduli terhadap teman. Selain itu pentingnya permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai hidup seperti memiliki rasa cinta, rasa menghargai orang lain, rasa disiplin, kejujuran dan juga sportivitas yang di dapatkan melalui interaksi dengan orang lain dalam permainan berlangsung (Simanjuntak, 2016).

Sebagai wadah mempertahankan kesenian khususnya dalam bidang permainan tradisional, di perlukan adanya suatu komunitas yang dapat melanjutkan warisan-warisan budaya permainan tradisional dengan cara melestarikannya pada generasi-generasi selanjutnya. Komunitas *Kampoeng Dolanan* disini memiliki tujuan untuk melestarikan permainan tradisional, supaya permainan tradisional yang semakin dilupakan dapat dilestarikan kembali.

Artikel ini membahas tentang upaya komunitas *Kampoeng Dolanan* dalam melestarikan permainan tradisional di masyarakat, dan apa saja kendala yang dihadapi oleh komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya.

Brownislaw Malinowski merupakan salah satu tokoh Antropologi yang menggagas dan mengembangkan teori Fungsionalisme dalam ilmu Antropologi. Teori Fungsional menurut Malinowski adalah suatu rangkaian kegiatan manusia bertujuan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Malinowski di dalam Haviland (1985) berpendapat bahwa pada dasarnya seseorang memiliki kesamaan dalam memenuhi kebutuhan

suatu masyarakat yakni mencakup kebutuhan biologis, integrasi, dan psikologis. Berbagai macam cara yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah kebudayaan. Malinowski membagi kebutuhan manusia menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Kebudayaan harus memenuhi kebutuhan biologis seperti kebutuhan pangan.
2. Kebudayaan memenuhi kebutuhan instrumental. Kebutuhan instrumental adalah aturan dalam bentuk hukum dan pendidikan.
3. Kebudayaan hadir kerana kebutuhan manusia untuk berintegrasi. Hal ini bisa dicapai melalui agama dan kesenian.

Teori ini dianggap sesuai dengan penelitian ini, karena peneliti ingin mengetahui fungsi dari komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya dalam melestarikan permainan tradisional di era globalisasi sekarang ini, dari upaya yang dilakukan komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya melalui kegiatan - kegiatan yang dibentuk dapat memenuhi tiga tingkat kebutuhan fundamental menurut Malinowski. Pertama, dimana suatu kebudayaan yang diciptakan akan berfungsi sebagai

suatu kebutuhan biologis seperti halnya dengan mengajak masyarakat bermain permainan tradisional, selain untuk mengenal dan melestarikan mereka juga mendapatkan kebutuhan biologis melalui penjualan permainan tradisional pada program *dolip store* yang mana dari hasil tersebut dapat digunakan sebagai kebutuhan finansial pada komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya. Kedua, dalam melestarikan permainan tradisional komunitas juga menerapkan nilai – nilai edukasi melalui sosialisasi mengenai filosofi di setiap permainan, dimana melalui sosialisasi tersebut komunitas dapat memberikan pembelajaran dalam pembentukan karakter pada masyarakat. Selanjutnya yang ketiga, dimana melalui permainan tradisional komunitas *Kampoeng Dolanan* mencoba untuk mengenalkan, memainkan dan melestarikan permainan tradisional kepada masyarakat.

Pada penjelasan diatas menunjukkan bahwa dalam suatu komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya memiliki kesamaan untuk memenuhi kebutuhan yang berada dalam masyarakat dengan adanya kesamaan yakni biologis, instrumental

dan integratif. Oleh karena itu dengan pendekatan teori Fungsional menurut Malinowski ini dapat dikatakan bermanfaat untuk ditetapkan dalam analisis suatu kebudayaan yang terdapat pada komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode etnografi yaitu salah satu strategi kualitatif yang di dalamnya peneliliti menyelidiki suatu kelompok kebudayaan secara alamiah dalam waktu yang cukup lama dalam mengumpulkan data utama, data observasi dan data wawancara. Etnografi bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami suatu kebudayaan, berdasarkan perspektif penduduk asli (Spradley, 1997). Melalui pendekatan kualitatif ini membantu peneliti mendapatkan pengetahuan yang nyata, dengan melakukan relasi yang lebih intim antara peneliti dengan subyek yang diteliti. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan mengajukan pertanyaan wawancara kepada 6 informan yang memenuhi kriteria dan sesuai dengan topik yang dikaji oleh peneliti dengan tujuan untuk

memperoleh data yang lebih relevan peneliti juga melakukan pengamatan dan observasi secara langsung.

Fokus penelitian ini ditekankan pada komunitas *Kampoeng Dolanan* yang berupaya untuk melestarikan permainan tradisional di Indonesia maupun di manca negara. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian secara khusus dengan cara, peneliti berusaha agar tergabung dalam komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya tersebut, dan mengharapkan mendapatkan raport yang baik di komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya, dengan menjalin raport yang dibangun oleh peneliti saat mengikuti acara - acara pada komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya, diharapkan menjadi jembatan penghubung untuk menggali informasi secara lebih lanjut.

### **Hasil dan Pembahasan**

Komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya memiliki sebuah jargon, yaitu kenalkan, mainkan dan lestarikan, dari jargon- jargon tersebut memiliki maksud dengan terlebih dahulu mengenalkan permainan tradisional kepada orang terdekat dan masyarakat, dilanjutkan dengan mengajak mereka memainkan permainan sehingga mereka

paham dan mengerti aturan main dari permainan tradisional dan diharapkan mereka yang sudah mengenal serta memainkan permainan tradisional akan melestarikan permainan tersebut, dengan cara memainkan, lalu menerapkan permainan tradisional pada kehidupan sehari – hari. Dari jargon tersebut maka dibentuk beberapa kegiatan, kegiatan yang dibentuk oleh komunitas *Kampoeng Dolanan* merupakan upaya dan media agar tujuan komunitas terealisasi untuk melestarikan permainan tradisional di masyarakat. Berikut ini penjelasan mengenai program sebagai upaya pelestarian permainan tradisional oleh komunitas *Kampoeng Dolanan*.

### **Program Komunitas**

Dalam bidang program komunitas terbagi menjadi tiga program, yaitu semesta belajar, ayo rek dolanan (ARD) dan *data center*.

#### **a. Semesta Belajar**

Kegiatan semesta belajar menjadi kegiatan rutin dari komunitas *Kampoeng Dolanan* yang dilaksanakan setiap seminggu sekali, yaitu pada hari rabu jam 19.00 WIB hingga mengantuk, komunitas *Kampoeng Dolanan* sendiri tak memberikan batasan untuk belajar,

selagi anak – anak mau belajar teman - teman komunitas *Kampoeng Dolanan* juga akan melayani sebisa mungkin. Semesta belajar dilaksanakan di kampung kenjeran iv C dengan suasana *outdoor* yang beralas terpal atau spanduk di pinggiran rel kereta api, dari hal tersebutlah yang membuat anak – anak semangat karena mereka menganggap dapat bermain dan juga belajar, hal itu menjadi hiburan tersendiri bagi mereka, selain itu mereka bisa bebas leluasa bermain ataupun belajar. Di dalam semesta belajar ini tidak memiliki pembelajaran khusus, karena komunitas *Kampoeng Dolanan* menerapkan konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara, bahwa setiap orang adalah guru, setiap waktu adalah belajar dan alam raya adalah sekolahnya, jadi mereka para relawan dan sebagai anggota komunitas *Kampoeng Dolanan* hanya memberikan materi yang mereka inginkan, dalam pembelajarannya anak – anak sendiri yang ingin dibantu untuk mempelajari apa dan tentang apa, komunitas *Kampoeng Dolanan* hanya memfasilitasi saja untuk kebutuhan anak – anak yang ingin belajar.

#### b. *Ayo Rek Dolanan* (ARD)

Program *Ayo rek dolanan* (ARD) dari komunitas *Kampoeng Dolanan* adalah sebuah program yang kegiatannya dengan mengunjungi berbagai tempat atau lokasi, dengan tujuan melestarikan permainan tradisional Indonesia keberbagai daerah bahkan ke manca negara. ARD sendiri memiliki program yakni dengan sebutan *KD roadshow* yang mana komunitas *Kampoeng Dolanan* mendatangi kota – kota besar juga daerah bahkan manca negara untuk melestarikan permainan tradisional. Dalam kegiatan *KD roadshow* komunitas *Kampoeng Dolanan* juga menjelaskan mengenai filosof – filosofi yang ada di permainan, itu semua juga tergantung sasaran pada siapa dan konteks anaknya, *KD roadshow* ini terbagi menjadi lima lokasi yang didatangi, mereka menyebutnya dengan kata *sambang* (mengunjungi), tempat – tempat yang di *sambangi* oleh komunitas *Kampoeng Dolanan* ada lima bagian, yaitu :

1. *sambang* kampung (mengunjungi kampung)
2. *sambang dalan* (mengunjungi jalan)
3. *sambang* sekolah (mengunjungi sekolah)

4. *sambang* komunitas (berkolaborasi dengan komunitas)

5. *sambang event* (menghadiri kegiatan)

#### c. Data Center

Data center pada komunitas *Kampoeng Dolanan* ini bertujuan untuk mendata beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia dan manca negara, dikarenakan permainan tradisional memiliki berbeda beda nama pada daerahnya masing – masing, dan juga berbagai macam permainan di setiap daerah – daerahnya, maka darisitulah dengan data center ini komunitas *Kampoeng Dolanan* mencoba untuk mendata dan mengupulakan sekalian menyimpan permainan – permainan tradisional, yang nantinya akan berguna dan untuk membantu melestarikan permainan tradisional, dengan mendata permainan tradisional sangat di perlukan, sebagai pengingat kita.

#### **Industri Kreatif**

Beberapa program dari industri kreatif ini adalah kreatifitas dari anggota komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya, dalam mengembangkan kreatifitas tersebut mereka bisa dari memanfaatkan benda barang – barang

bekas, sampah organik atau ide – ide dari anggota yang di kembangkan dan dapat dimanfaatkan kembali tidak hanya memanfaatkan atau mengotak atik daur ulang sampah, mereka juga masuk dan berkecemplung pada dunia digital, mereka juga memanfaatkan teknologi – teknologi digital, seperti pembuatan film. Dari program industri kreatif ini memiliki dua program, yaitu:

#### a. *Bekel Craft*

Program bekel craft komunitas *Kampoeng Dolanan* ini adalah suatu program yang mengembangkan suatu permainan dengan cara kreatifnya, seperti pengembangan permainan dengan cara membuat permainannya sendiri, misalnya dengan pelatihan pembuatan bentuk – bentuk origami, atau dengan menghias yoyo, kinciran angin, ketapel balok dan lain sebagainya. Kegiatan *bekel craft* ini biasanya dilakukan dengan membuat *workshop* tentang permainan tradisional atau dengan mendatangi acara - acara yang menyangkut tentang anak – anak, misalnya pada *event* komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya sendiri ataupun diluar komunitas *Kampoeng Dolanan*, pada acara tersebut anak – anak diarahkan untuk bermain, yang

didampingi oleh mbak Mareta, sebagai penanggung jawab kegiatan *bekel carft* oleh *Kampoeng Dolanan*.

#### b. Tekotek Film

Program tekotek film ini adalah salah satu unit dari perogram industri kreatif *Kampoeng Dolanan*, program ini dibentuk untuk mewujudkan finansial mandiri sebuah komunitas, program tekotek film ini berperan dalam bidang digital perfilman, dalam kegiatan yang diadakan mereka membuat *workshop* film, dengan memberikan pengetahuan bagaimana cara dan asiknya membuat film, tidak hanya *workshop* saja, tekotek film ini juga menyediakan beberapa layanan seperti *Event Documentation*, *Wedding Documentation*, *Birthday Documentation*. Pada program tekotek film ini, komunitas *Kampoeng Dolanan* memiliki tujuan untuk menyebar luaskan permainan tradisionial dengan bentuk digital supaya menyeluruh dan dapat dinikmati dimanapun juga melingkupi semua orang yang ada di sini maupun di manca Negara.

#### **Program Bisnis**

Program bisnis *Kampoeng Dolanan* merupakan suatu kegiatan

komunitas yang dapat meningkatkan kebutuhan finansial bagi komunitas, kegiatan pada program bisnis ini bisa melalui jasa, atau melalui kegiatan *outbond*. Untuk mencapai itu komunitas *Kampoeng Dolanan* membuat dua kegiatan yang diadakan dari program bisnis ini, yaitu:

##### a. *Outbond* Wodowo

Salah satu program *outbond* wodowo yaitu dengan bekerjasama dengan *Omah* Padma. *Omah* Padma adalah sebuah rumah yang direncanakan sebagai tempat untuk memberikan nuasa baru bagi dunia seni budaya dan edukasi, yang bertempat di dusun Semambung, Capang, Purwodadi, kota Pasuruan, salah satu kegiatan di *omah* patma ini adalah jelajah desa. Disamping kolaborasinya *Omah* Patma dan *Kampoeng Dolanan*, kegiatan wodowo juga memiliki dua program yang pertama yaitu *outbond* wodowo mengenai permainan tradisional, kegiatan ini memiliki sebuah misi untuk memperkenalkan permainan tradisional. Permainan yang dipakai dalam *outbond* lebih banyak tentang permainan tradisional Indonesia, misalnya ada pos – pos tertentu yang telah ditentukan, dalam setiap pos tersebut terdapat satu

permainan yang harus di mainkan, setelah misi tersebut dijalankan barulah bisa ke tahap dan ke pos selanjutnya. Setiap beberapa pos yang di isi itu tidak selalu permainan kadang kala ada juga kuis taya jawab dan lain lain, tapi sering kali permainan yang di isi oleh tiap - tiap pos tersebut adalah tarik tambang, gobak sodor, benteng – bentengan, egrang banbu dan lain sebagainya.

#### b. Egrang Organizer

Nama egrang organizer muncul karena niatan suatu komunitas *Kampoeng Dolanan* yang ingin membuat suatu program pelayanan, misalnya seperti *wedding organizer*, *event organizer* dan lain – lain. Program *egrang organizer* ini juga merupakan salah satu unit bisnis dari komunitas *Kampoeng Dolanan*, tugasnya pun tidak jauh beda dengan EO (*event organizer*) pada umumnya. Komunitas *Kampoeng Dolanan* bisa menjadi EO untuk acara – acara tertentu, untuk program ini tentunya komunitas *Kampoeng Dolanan* juga memiliki tarif yang sesuai dengan kesepakatan awal pada acara – acara tertentu, dari tarif yang diperoleh itu digunakan untuk memnghidupi komunitas, kebutuhan komunitas dan juga untuk menghidupi program -

program komunitas *Kampoeng Dolanan*.

### **Program Kesenian**

Program kesenian di *Kampoeng Dolanan* adalah suatu pengembangan kesenian dalam bidang musikalisasi dan dogeng, program ini dibuat komunitas *Kampoeng Dolanan* agar dapat menciptakan karya – karyanya melalui sebuah *tembang* lagu tentang permainan tradisional atau lagu – lagu anak, yang saat ini perlahan – lahan sudah mulai menghilang, maka dari situlah komunitas *Kampoeng Dolanan* membuat sebuah program yaitu:

#### a. Yoyo Music

Kegiatan yoyo musik atau komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya biasa menyebutnya dengan *tembang dolanan* ini merupakan salah satu program yang ada di komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya, dari program yoyo musik ini komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya, berencana untuk membuat lagu anak – anak, karena dilihat pada dewasa ini anak – anak sudah mulai lupa tentang lagu anak malah justru lebih maraknya anak – anak yang mendengarkan lagu – lagu dewasa. Komunitas *Kampoeng*

*Dolanan* Surabaya sendiri sudah memiliki satu single sebagai bentuk hasil dari kegiatan yoyo musik ini, di dalam lagu tersebut berisi tentang ajakan anak – anak untuk bermain dan belajar

### **Bisnis Sosial**

Bisnis sosial pada *Kampoeng Dolanan* ini berkaitan juga pada divisi industri kreatif dan program Pemberdayaan Masyarakat *Kampoeng Dolanan*, jika di divisi industri kreatif *Kampoeng Dolanan* kegiatan pada program *bekel craft* dengan cara membuat lagi permainan tradisional dari daur ulang sampah, atau dengan menghias kembali permainan – permainan tradisional dengan semenarik mungkin, sedangkan pada program pemberdayaan masyarakat, ibu – ibu kreatif menyediakan jasanya untuk membuat olahan makanan, seperti *catering*, takjil dan lain – lain, maka dalam bisnis sosial ini komunitas *Kampoeng Dolanan* membuat program *dolip store*, yang gunanya untuk menjual kembali permainan – permainan tradisional tersebut dan membantu juga kegiatan pemberdayaan masyarakat pada *Kampoeng Dolanan*, berikut ini

adalah program bisnis sosial *dolip store* oleh komunitas *Kampoeng Dolanan*.

#### *a. Dolip Store*

*Dolip store* merupakan suatu program dalam bidang bisnis sosial yang merupakan kegiatan finansial untuk menghidupi komunitas *Kampoeng Dolanan*, kegiatannya menjual permainan – permainan tradisional dan membantu kegiatan ibu – ibu kreatif *Kampoeng Dolanan*, dalam program *dolip store* ini terdapat tiga peran penting, yang pertama *supplier* (pemasok), kedua *dolip store* sebagai distributor dan yang ketiga penerima. Dapat dikatakan bahwa program *dolip store* ini adalah suatu wadah untuk mengembangkan permainan – permainan tradisional yang sekarang hampir hilang. *Dolip store* sendiri memiliki lima *supplier* di beda – beda tempat, ada Surabaya, Sidoarjo, Jombang, Jepara, dan Cibubur. Dari kelima *supplier* ini komunitas mengambil dan membeli permainan - permainan tradisional yang nantinya akan dijual lagi dengan kreatifitas komunitas *Kampoeng Dolanan*, sehingga memiliki nilai jual dan dapat menjadi daya tarik bagi anak – anak.

Penjualan oleh *dolip store* ini bisa melalui online di *instagram dolip store* terkadang juga melalui bazar – bazar dan memanfaatkan *event* komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya, jenis – jenis permainan yang dijual juga beraneka macam, dan tidak semua permainan yang dijual di dapatkan oleh *supplier* terkadang komunitas *Kampoeng Dolanan* juga membuat permainannya sendiri. Berikut ini adalah gambar stand bazaar *dolip store* oleh komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya.

### **Faktor Pendukung**

Dari beberapa upaya yang telah dilakukan oleh komunitas *Kampoeng Dolanan* untuk melestarikan permainan tradisional, ada juga beberapa faktor pendukung yang berpengaruh agar tetap berjalannya komunitas *Kampoeng Dolanan* Surabaya yaitu dari faktor antusiasme relawan (peminat), program pendukung finansial komunitas, dan dukungan dari media. Ketiga faktor tersebut masing – masing memiliki peran yang kuat sebagai pendorong suatu komunitas, dari faktor antusiasme relawan dan mendapatkan respon yang positif dari masyarakat sangatlah diperlukan dalam suatu komunitas,

kerena dari antusias relawan atau peminat akan membantu dan mempermudah komunitas, dengan cara menyumbangkan beberapa pendapat, masukan dan juga tenaga untuk menyalurkan dan melestarikan permainan tradisional keberbagai daerah maupun ke manca negara. Tetapi jika suatu komunitas tidak memiliki peminat maka akan sulit untuk menggerakkan komunitas berjalan sesuai dengan tujuan awalnya. Program pendukung finansial, faktor ini merupakan faktor pendukung kedua di suatu komunitas, salah satu cara agar komunitas itu dapat berjalan mereka memerlukan dana untuk mengembangkan komunitas tersebut, jika mereka memiliki ide, gagasan dan juga pemikiran yang matang tetapi jika tidak di sertai tindakan maka hal tersebut tidak mendukung adanya suatu komunitas, untuk itu agar tetap jalan untuk melestarikan suatu permainan tradisional dibutuhkan adanya suatu pendanaan, nah dari hasil tersebut digunakan untuk keliling Indonesia dan menyebarkan permainan tradisional yang hampir punah di era modern ini. Faktor selanjutnya yaitu dengan mendapatkan dukungan dari media, untuk melestarikan permainan tradisional komunitas *Kampoeng*

*Dolanan* memanfaatkan berbagai media untuk mensosialisasikan mengenai permainan tradisional, para anggota komunitas mencoba untuk membuat peluang agar aksi mereka dengan mengajak anak – anak bermain permainan tradisional dapat di cetak di media manapun, media online, media sosial, radio, televisi dan lain – lain.

### **Kendala dalam Melestarikan Permainan Tradisional**

Dengan banyaknya kegiatan pada komunitas *Kampoeng Dolanan* ini tentu adanya kendala didalam komunitas, kendala tersebut bisa dari faktor luar komunitas (eksternal) atau faktor dalam komunitas (internal), bisa dari anggota komunitas, masyarakat atau faktor – faktor lainnya.

#### a. Faktor eksternal

Bagi masyarakat yang belum mengenal komunitas *Kampoeng Dolanan* tentu sebagai orang tua akan was – was membiarkan anaknya untuk bermain, apalagi kegiatan *roadshow* pada komunitas *Kampoeng Dolanan* ini memiliki kebebasan mengajak siapa saja untuk bermain, beberapa orang tua atau masyarakat ada yang tidak mengizinkan anaknya untuk bermain

karena dengan alasan was – was jatuh atau diculik, untuk mengatasi hal tersebut komunitas *Kampoeng Dolanan* berusaha untuk menjelaskan kepada para orang tua agar tidak usah khawatir, selain menyakinkan orang tua, teman – teman dari komunitas *Kampoeng Dolanan* juga menjelaskan filosofinya di tiap permainan, bahwasanya setiap permainan yang di mainkan anak – anak bisa sekaligus sebagai media pembelajar.

#### b. Faktor Internal

Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, bahwasanya kegiatan dan program komunitas *Kampoeng Dolanan* ini memang begitu padat, hampir setiap minggu pasti komunitas *Kampoeng Dolanan* memiliki jadwal *roadshow* di daerah – daerah bahkan sampai ke luar kota, untuk itu para anggota harus mengeluarkan biayanya sendiri untuk *roadshow*nya sesuai dengan tempat kegiatan *roadshow* tersebut, dari hal ini beberapa faktor dari internal juga menjadi hambatan, seperti faktor keuangan, faktor kegiatan yang padat, dan faktor jarak menjadi hambatan para anggota komunitas *Kampoeng Dolanan*.

## Kesimpulan

Permainan tradisional adalah permainan yang sering kali memerlukan interaksi banyak orang, dari sanalah permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat dan juga terkandung nilai di dalamnya, seperti timbulnya rasa senang dan terhibur, rasa kebebasan, memiliki banyak teman, menumbuhkan prasaan tanggung jawab, menjadi pemimpin dalam kelompok bermain, dan lain sebagainya. Seiring dengan perkembangan zaman, secara perlahan permainan tradisional mulai tergantikan dengan permainan – permainan yang lebih praktis atau permainan *modern*. Agar keberadaan permainan tradisional tetap eksis dan juga tetap terjaga maka dibutuhkan adanya pendukung pelestarian permainan tradisional. Salah Satu upaya komunitas *Kampoeng Dolanan* dalam melestarikan permainan tradisional adalah dengan menerapkan jargon dari *Kampoeng Dolanan* yaitu kenalkan, mainkan, dan lestarikan.

Peran yang dilakukan komunitas *Kampoeng Dolanan* dalam melestarikan permainan tradisional ini, dapat memenuhi tiga tingkatan kebutuhan fundamental menurut Malinowski.

Pertama, kebutuhan biologis yang dapat dipenuhi melalui program – program komunitas, dimana komunitas membuka jalan untuk berinteraksi kepada masyarakat dengan bermain permainan tradisional, dengan mengenalkan dan mendatangi sekolah – sekolah, kampung, event, dan mengajak kolaborasi komunitas luar. Kedua, kebutuhan instrumental, yang dipenuhi melalui program semesta belajar, dimana dalam melestarikan permainan tradisional komunitas *Kampoeng Dolanan* menerapkan nilai – nilai edukasi dengan menjelaskan filosofi pada setiap permainan tradisional yang dimainkan, dan yang ketiga yaitu kebutuhan integratif, hal ini dapat dipenuhi dengan menjaga dan mempertahankan permainan tradisional dengan upaya – upaya yang dilakukan komunitas *Kampoeng Dolanan* sehingga kesenian permainan tradisional akan tetap lestari dan dikenal di masyarakat.

## Daftar Pustaka

Ariani, dkk. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa*

- Yogyakarta. Jakarta: Depdiknas.
- Danandjaja, J. (1991). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dogeng dan Lain Lain*. Jakarta: PT. Grafiti.
- Haviland, W.A. (1985). *Antropologi*. Terjemahan oleh R.G Soekadijo. Jakarta: Erlangga.
- Larasati, Th.A. (2009). *Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Kesulitan Bergaul. Tesis*. Yogyakarta Fakultas Psikologi. Universitas Gajah Mada.
- Simanjuntak, Herlina S. (2016). *Permainan Tradisional anak – anak di Perkotaan (Studi Etnografi pada Masyarakat Kota Medan, Kecamatan Medan Baru* . Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. *Skripsi*. Universitas Sumatra Utara.
- Spradley, James P. (1997). *Metode penelitian Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sujarno, dkk. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).