

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampoeng Dolanan merupakan suatu organisasi atau komunitas yang tidak hanya berfokus pada pelestarian permainan tradisional tetapi juga bisa merangkap ke dalam segala aspek sosial jika dilihat secara umum. Kampoeng dolanan baru diresmikan hampir tiga tahun belakangan ini. Kampoeng Dolanan terletak di pelataran rel kereta api milik PT. KAI Indonesia tepatnya di Jl. Kenjeran IV-C / 15 Surabaya.

Era 70-90an merupakan era emas dari permainan tradisional dimana yang dipahami oleh banyak orang bahwa anak-anak kecil hingga orang dewasa pada zaman itu sangat senang dengan permainan tradisional. Melalui permainan tradisional pula, masyarakat mulai menumbuhkembangkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi pada lingkungan sekitar sehingga tak sedikit pula yang bisa mengenal tetangga nun jauh disana yang berjarak beberapa km.

Seiring dengan perkembangan zaman membuat kemampuan berinteraksi mulai berubah dan berbenah, entah itu menjadi baik atau buruk. Lahirlah di era modern dimana teknologi mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengikuti arus perkembangan zaman. Adanya perkembangan teknologi ini ada sisi beruntungnya jika dalam koridor komunikasi maka teknologi ini bisa mendekatkan yang jauh namun terkadang ada sisi sebaliknya yakni menjauhkan yang dekat.

Hingga pada akhirnya ada sebuah case dimana terjadi komunikasi antara mahasiswa dengan dosen yang cara berkomunikasi ternyata jauh dari kata sopan santun. Dan cara negur tidak sopannya adalah melalui media sosial sehingga orang yang salah tersebut tidak mengetahui kesalahannya. Maka tidak akan ada titik temu untuk saling mengingatkan bila polanya seperti itu terus.

Di kondisi yang lain, mencoba untuk *flashback* jauh ke belakang yang mencoba untuk mengorelasikan kondisi di atas dengan sebuah ajakan untuk bermain permainan tradisional. Misalnya ada anak bernama cak dolan, dia keluar mengajak cak dolip yang kondisinya mereka adalah teman sekampung. Cak dolan keluar rumah namun tidak ada teman sama sekali, termasuk cak dolip yang sedang berada di dalam rumah.

Kemudian cak dolan memanggil cak dolip yang berada di dalam rumah. “Cak dolip, ayo keluar kita main” teriak cak dolan. Namun, yang terjadi bukan cak dolip yang keluar, ibu nya yang keluar menemui cak dolan. Nah, pada kondisi ini jika cak dolan menggunakan bahasa ngoko (kasar) akan langsung ditegur oleh ibu nya cak dolip. Hal ini yang terjadi dalam sebuah ajakan permainan tradisional.

Semakin mempelajari tentang permainan tradisional maka akan semakin menguatkan bahwa permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang patut diajarkan dan disampaikan kepada anak-anak, remaja, dewasa bahkan lansia. Ada nilai tentang sportivitas, jujur, leadership, teamwork, kemampuan membuat hukum (peraturan) dan lain-lainnya.

Maka dari itu, kampoeng dolanan ini dibentuk bukan karena permainan tradisionalnya yang jadi tumpuan utamanya melainkan permainan tradisional menjadi salah satu tools untuk mengangkat sebuah nilai tentang edukasi / pendidikan.

Dalam menjalankan roda sebuah komunitas, agar kedepan bergerak sesuai dengan koridor pergerakan maka diperlukan adanya visi dan misi untuk menyamakan persepsi tentang sebuah makna pergerakan komunitas. Kampoeng dolanan mempunyai :

VISI

“Menjadi Pusat Kajian Permainan tradisional Indonesia dan Mengedukasi Masyarakat Tentang Permainan Tradisional Indonesia dengan filosofinya.”

MISI

1. Melakukan kajian terhadap permainan tradisional Indonesia
2. Membuat program yang terjun ke masyarakat untuk mengenalkan permainan tradisional
3. Mengedukasi masyarakat tentang filosofi permainan tradisional Indonesia

Visi dan misi tersebut harus selaras dengan konsep kampoeng dolanan yang mewujudkan pendidikan Ki Hajar Dewantara dan penerapan pembelajaran Ki Hadi Sukatno melalui permainan tradisional dan tembang dolanan.

PRINSIP PENDIDIKAN DI KAMPOENG DOLANAN

Setiap orang adalah guru, setiap waktu adalah belajar dan alam raya adalah sekolahnya.

Pada akhirnya Kampoeng Dolanan diresmikan pada tanggal 13 Desember 2016. Awal terbentuknya Kampoeng Dolanan ini membuat konsep komunitas atau organisasi dan persiapan mencari SDM Relawan. Pewacanaan gagasan terhadap warga kampung, sehingga terbentuklah Relawan Kampoeng Dolanan *Batch 1* atau bisa disebut sebagai anggota Kampoeng Dolanan generasi pertama hingga berlanjut pada Relawan Kampoeng Dolanan *Batch 2* dengan anggota yang semakin banyak dan terhitung hingga sampai saat ini ada tiga generasi relawan Kampoeng Dolanan atau Kampoeng Dolanan *Batch 3*.

Kampoeng Dolanan memiliki beberapa program besar diantara nya adalah Kampoeng Dolanan *roadshow*, Semesta Belajar, dan juga Ayo Rek Dolanan. Kampoeng Dolanan *roadshow* ini merupakan suatu program andalan sebagai bentuk pelestarian permainan tradisional ke seluruh pelosok negeri dan juga luar negeri, terhitung capaian *roadshow* Kampoeng Dolanan sendiri sudah melakukan *roadshow* di 45 Kota, 4 Provinsi dan juga 3 Pulau tidak hanya itu beberapa relawan Kampoeng Dolanan yang pernah mengikuti event luar negeri seperti di Singapura dan juga Malaysia mereka juga sekaligus melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional.

Semesta Belajar merupakan suatu program khusus Kampoeng Dolanan terhadap pendidikan anak negeri disini para relawan setiap hari rabunya melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di bantaran rel kereta api, beralaskan tanah dan beratapkan langit. Program Semesta Belajar ini sistem nya hampir seperti Sekolah Rakyat pada umumnya siapapun bisa belajar dan mengajar disini dan tidak terikat dengan waktu, siapapun bisa datang dan belajar bersama.

Dan program terakhir dari Kampoeng Dolanan adalah Ayo Rek Dolanan ini juga merupakan sebuah program mingguan yang juga menjadi fokus pada permainan tradisional, program ini dilaksanakan pada saat hari Minggu tepatnya pada Car Free Day di Jl. Tunjungan Surabaya disini para relawan memperkenalkan sekaligus mengajak para pengunjung bermain permainan tradisional secara gratis dan menyelesaikan beberapa tantangan yang juga diberikan oleh relawan Kampoeng Dolanan Surabaya.

Sejak dibentuk pada tanggal 13 Desember 2016, Kampoeng Doalanan mengalami perkembangan dari berbagai sisi diantaranya adalah *Community Programs, Community Empowerments, Creative Industry, Art Programs, Business Program, Social Entrepreneurship*.

Community Programs atau Program Komunitas pada Kampoeng Dolanan sendiri terbagi atas beberapa seperti, *KD roadshow* yang memperkenalkan permainan tradisional, berpindah-pindah tempat sesuai dengan event yang ada. Sekolah Dolanan atau Semesta Belajar merupakan program pengembangan pendidikan pada anak-anak, Data Center yakni menyajikan tentang catatan mengenai sesuatu yang berhubungan dengan permainan tradisional, Musium Dolanan suatu program yang mengumpulkan permainan-permainan jadul yang mungkin sangat sulit untuk ditemukan pada era sekarang fungsinya sama seperti halnya museum pada umumnya, Media dan Informasi disini menyajikan tentang informasi tentang Kampoeng Dolanan dan juga penggunaan media terhadap pelestarian permainan tradisional, *Collabs and others* merupakan suatu program kolaborasi yang dijalankan Kampoeng Dolanan dalam menjalankan relasi dengan komunitas lain.

Community Empowerment atau Pemberdayaan Komunitas pada Kampoeng Dolanan seperti, *The Dakon's Cathering* yang merupakan suatu *cathering* yang dijalankan oleh ibu-ibu pada Kampoeng Dolanan, *Berdaya Craft* merupakan program yang kreatif ibu-ibu dalam mengelola bahan bekas, *Sinom Buk Pah* merupakan usaha pembuatan sinom, dan yang terakhir *Jelajah Semambung dan Semambung Race*.

Creative Industry disini ada *Tekoteks Film*, *Bekel Craft*, dan juga *education Games*. *Art Programs* ada *Yoyo Music*, *Didi & Friends*, *Patrol Sepuran*. *Business Program* Kampoeng Dolanan yakni *Outbond Wodowo*, *Egrang Organizers*, dan *Mr. Macs*. *Social Entrepreneurship* ada *Dolip Store* yang mana menyediakan dan menjual beraneka ragam permainan tradisional.

Dalam hal ini teknologi dan permainan tradisional merupakan sesuatu yang sangat berbeda dari segala aspek dan juga manfaatnya terhadap lingkungan, termasuk pada era sekarang dimana teknologi menjadi kebutuhan wajib bagi setiap orang bahkan sangat sulit untuk dipisahkan maka dari itu penulis ingin meneliti Bagaimanakah ***Strategi Komunikasi Kampoeng Dolanan Surabaya dalam Mempertahahkan Permainan Tradisisonal pada Era Modern*** ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut, Bagaimanakah Strategi Komunikasi Kampoeng Dolanan Surabaya dalam Mempertahahkan Permainan Tradisisonal pada Era Modern?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut,

a. Tujuan teoritis

Untuk mengkaji kesamaan teori yang digunakan dengan masalah penelitian.

b. Tujuan praktis

Untuk mengetahui strategi yang diterapkan kampung dolanan dalam mempertahankan eksistensi permainan tradisional di era modern.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Aspek Akademis

- a. Sebagai bahan masukan bagi para pengkaji ilmu komunikasi di bidang Strategi Komunikasi yang berminat untuk meneliti masalah yang sama.
- b. Sebagai langkah awal bagi peneliti untuk dapat mengembangkan teori-teori yang didapat selama ini dan menambah khazanah Ilmu Komunikasi khususnya tentang Keorganisasian.

2. Aspek Praktis

- a. Bagi peneliti diharapkan dapat memberikan pengalaman dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diterima selama mengikuti perkuliahan.
- b. Sebagai tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana strata 1 (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.