

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikelilingi oleh ribuan pulau. Tercatat jumlah pulau di Indonesia sekitar 17.508 yang terdiri dari pulau kecil, pulau besar, dan 6.000 pulau tidak berpenghuni (Arthanaya, 2022). Keadaan geografis tersebut, menyebabkan Indonesia memiliki keberagaman suku, bahasa, dan etnis yang 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 disebabkan 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). Dengan kata lain, budaya berasal dari hasil rasa, cipta, dan karsa manusia yang diturunkan secara turun temurun membentuk identitas bagi suatu kelompok (Saputra *et al.*, 2021). Produk atau hasil budaya yang menjadi elemen pokok suatu kelompok atau bangsa berupa tradisi dan nilai – nilai kebudayaan dari masa lalu disebut dengan warisan budaya (Davidson dalam Noho *et al.*, 2018). Warisan budaya adalah keseluruhan peninggalan budaya yang memiliki nilai sejarah, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Pariwisata, 2023). Dengan demikian, warisan budaya sebagai harta pusaka

budaya berwujud maupun tidak berwujud yang diturunkan oleh nenek moyang pada masa lampau kemudian diwariskan kembali kepada generasi yang akan datang secara berkelanjutan (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). Warisan budaya benda (*tangible*) meliputi bangunan, artefak, monumen, dan benda cagar budaya lainnya (Pratama *et al.*, 2020). Sedangkan warisan budaya tak benda (*intangible*) meliputi 5 kategori yaitu tradisi dan ekspresi lisan salah satunya bahasa sebagai wahana warisan budaya tak benda seperti cerita rakyat, naskah kuno, dan permainan tradisional; Seni pertunjukan meliputi seni visual, seni teater, seni suara, seni tari, seni musik dan film; Adat istiadat masyarakat seperti ritus dan perayaan-perayaan, sistem ekonomi tradisional, sistem organisasi sosial, dan upacara tradisional; Pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta seperti pengetahuan tradisional, kearifan lokal, pengobatan tradisional; Serta kemahiran kerajinan tradisional seperti seni lukis, seni pahat/ukir, arsitektur tradisional, makanan dan minuman tradisional, modal transportasi tradisional (UNESCO (2003) dalam Noho *et al.*, 2018).

Namun, perhatian pemerintah dunia lebih mengarah ke upaya pelestarian warisan budaya benda (*tangible*) dibandingkan warisan budaya tak benda (*intangible*) (UNESCO (2003) dalam Noho *et al.*, 2018). Upaya pelestarian sebagai kegiatan perlindungan, pemanfaatan, dan pengembangan terhadap seluruh aset – aset dari warisan budaya agar tidak hilang (Iskandar, n.d). Pelestarian menjadi sebuah jaminan

dalam kelanjutan kreativitas, karena sebagai faktor utama dalam mendorong dan mempertahankan ekonomi kreatif (Diana & Putri, 2020). Sehingga dikatakan warisan budaya tak benda merupakan keajaiban dunia yang memiliki nilai aset yang tidak ternilai harganya baik dijadikan bahan penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan, dan daya tarik yang bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat (Mujahid, 2015).

Salah satu upaya yang dilakukan dalam melestarikan warisan budaya adalah dikembangkannya kegiatan pariwisata (Hutagalung dalam Saputra *et al.*, 2021). Pariwisata merupakan sebuah aktivitas perjalanan yang dilakukan seseorang dalam kurun waktu tertentu dari suatu tempat ke daerah tujuan untuk mencari hiburan, menambah pengetahuan, menghabiskan waktu luang, dan waktu libur (Aristyawan & Mutiah, 2021). Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah (Undang – Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan). Melalui pengembangan pariwisata, sektor budaya berpotensi untuk dimanfaatkan menjadi daya tarik wisata.

Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan buatan, serta menjadi tujuan atau maksud kunjungan wisatawan (Undang – Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan). Keberadaan daya tarik wisata menjadi mata rantai dalam kegiatan wisata, dikarenakan potensi yang dimiliki oleh suatu destinasi wisata menjadi faktor utama bagi aktivitas kunjungan wisatawan (Sugito & Allsabab, 2019). Adapun jenis pariwisata yang menggunakan potensi budaya sebagai daya tarik utama pada suatu destinasi disebut dengan wisata budaya (Samili *et al.*, 2023). Jenis pariwisata ini

bertujuan memberikan pengetahuan yang luas menyangkut budaya, meliputi 10 elemen yang menjadi daya tarik bagi wisatawan yaitu 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).

Pariwisata budaya memiliki kegiatan dengan mempelajari budaya yang ada di masyarakat lokal pada suatu daya tarik wisata, baik yang berwujud maupun tak berwujud sebagai motivasi utama wisatawan (Rahmatin, 2023). Tercatat sekitar 40% perjalanan wisata yang dilakukan oleh wisatawan memiliki ketertarikan untuk mengenal keberagaman budaya melalui motivasi khusus (*special motivation*) seperti suasana tempat, keterkaitan dengan orang – orang terkenal, tempat – tempat budaya, tradisi dan sejarah (UNWTO dalam Sunarminto & Mijiarto, 2022). Dari *presentase* tersebut, pariwisata budaya berhasil memberikan sumbangsih cukup besar terhadap kunjungan wisatawan internasional. Dengan demikian, wisata budaya dikatakan menjadi salah satu jenis pariwisata yang memiliki perkembangan yang paling cepat (UNWTO, n.d).

Adapun wilayah di Indonesia yang memiliki keseriusan dalam pengembangan wisata budaya, yaitu Kota Surabaya. 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, sehingga 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). Keberadaan aset – aset tersebut menyimpan keunikan dan karakter khas masing – masing, sehingga berpeluang dikembangkannya daya tarik wisata budaya. Data tahun 2017 menunjukkan bahwa wisata budaya dan sejarah mampu menarik kunjungan wisatawan mancanegara sekitar 54,21% dari seluruh daya tarik wisata yang ada di Kota Surabaya (Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Kota Surabaya dalam Nugroho & Idajati, 2019).

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah Kota Surabaya melalui *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). Upaya tersebut dilakukan oleh pemerintah untuk melindungi warisan budaya di Kota Surabaya, 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 disebarakan dari mulut ke mulut sehingga sering terjadi perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama (Nimah, 2019). Pernyataan tersebut menjadi salah satu bukti bahwa permainan tradisional tergolong warisan budaya tak benda (*intangible*) kategori tradisi dan lisan, karena memiliki simbolis gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan serta mengandung pesan moral (Sugito & Allsabab, 2019). Pesan moral yang terkandung dalam permainan tradisional, meliputi kerjasama, solidaritas, dan sportifitas. Permainan tradisional juga memiliki nilai – nilai hidup, seperti kejujuran, menghargai orang lain, kepedulian terhadap sesama, dan sportifitas (Simanjutak (2016) dalam Nimah (2019)).

Berdasarkan buku yang berjudul “Kopral Permainan Anak Di Kota Surabaya Jawa Timur”, menyebutkan bahwa Kota Surabaya memiliki 19 jenis permainan tradisional yang dikenal dan sering dimainkan oleh generasi muda khususnya anak – anak sebagai berikut (Suyami & Sukari, 2017).

Tabel 1.1 Permainan Tradisional Kota Surabaya

No	Nama Permainan	Jenis
1.	Hadang / Gobag Sodor	Beregu / Kelompok
2.	Terompah / Bakiak	Beregu / Kelompok
3.	Dogongan	Beregu / Kelompok
4.	Engklek	Beregu / Kelompok
5.	Bentengan	Beregu / Kelompok
6.	Patil Lele	Beregu / Kelompok
7.	Nekeran	Beregu / Kelompok
8.	Loncat Karet	Individu
9.	Petak Umpet	Beregu / Kelompok
10.	Jamuran	Beregu / Kelompok
11.	Cublak – Cublak Suweng	Beregu / Kelompok

Keterangan: (*Pada Halaman Selanjutnya)

12.	Gasing	Individu
13.	Kasti	Beregu / Kelompok
14.	Yoyo	Individu
15.	Bekel	Individu / Kelompok
16.	Engrang	Individu
17.	Karambol	Individu / Kelompok
18.	Dakon	Beregu / Kelompok
19.	Kopral	Beregu / Kelompok

Sumber: <https://repositori.kemdikbud.go.id/5099/>

Catatan: Istilah Beregu atau Kelompok permainan yang terdiri 2 orang atau lebih

Dari tabel tersebut, permainan tradisional di Kota Surabaya dapat diklasifikasikan menjadi 5 jenis meliputi permainan sentuh (*tag games*) seperti “*Hadang* atau *Gobag Sodor*”, “*Cublak – Cublak Suweng*“, “*Jamuran*”, dan “*Bentengan*”; Permainan target (*target games*) seperti “*Kopral*”, “*Petak Umpet*”, “*Patil Lele*”, “*Karambol*”, dan “*Nekeran*”; Permainan *net* dan dinding (*net and wall games*) seperti “*Gasing*” dan “*Engklek*”; Permainan serangan (*invasion games*) seperti “*Terompah* atau *Bakiak*”, “*Dogongan*”, dan “*Dakon*”; Serta permainan lapangan (*Filedng Games*) seperti “*Kasti*” dan “*Loncat Karet*” (Ibaad, 2021). Namun, jenis – jenis permainan tersebut semakin jarang ditemukan dan dimainkan oleh generasi muda khususnya anak – anak. Menurunnya popularitas jenis – jenis permainan tradisional akibat dampak arus globalisasi dari perkembangan teknologi canggih menggunakan jaringan internet, salah satunya *gadget* (Syuhada & Aarsal, 2020).

Internet merupakan sebuah jaringan yang menjadi pusat informasi dengan akses mudah, dikarenakan jangkauan yang diberikan kepada pengguna tanpa ada batasan ruang dan waktu atau luas (Syuhada & Aarsal, 2020). Data survei menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke – 5 pengguna internet tertinggi di dunia

(Yustiasandhi, 2021), tercatat pesatnya perkembangan internet meningkat dalam 5 tahun terakhir. Terhitung dari tahun 2017, pengguna internet di Indonesia berjumlah sekitar 143,23 juta; Kemudian, tahun 2018 mengalami peningkatan menjadi 171,17 juta; Pada tahun 2019 dan 2020 berjumlah 196,71 juta; Tahun 2021 hingga 2022 jumlah pengguna internet mencapai angka 210,03 juta; Serta, tahun 2023 mengalami peningkatan sebesar 2.67% dari tahun sebelumnya yaitu 215,62 Juta (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia dalam Sadya (2023)). Pesatnya pertumbuhan internet tersebut, menjadikan *gadget* sebagai alat alternatif dalam perkembangan teknologi yang menyebabkan permainan tradisional tergantikan oleh permainan modern (Ibaad, 2021). Adapun permainan modern seperti *game online*, *play station*, *video game*, dan lainnya (Safitri, 2020).

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). Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional tumbuh dan berkembang di kalangan masyarakat Indonesia memiliki nilai kebudayaan yang mencerminkan kearifan lokal dari masing – masing daerah, sehingga sangat disayangkan apabila permainan tradisional dilupakan. Demi mempertahankan permainan tradisional sebagai warisan budaya tak benda (*intangible*) 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).

Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dari berbagai dimensi sesuai dengan kebutuhan fungsional (Soenarno (2002) dalam Lestari *et al.*, (2022)). Selain itu, komunitas menjadi suatu kelompok sosial dengan anggota yang berasal dari masyarakat setempat. Keterlibatan masyarakat memegang kontribusi penting dalam pengembangan pariwisata sebagai pengelola, sehingga sumber daya di suatu destinasi terjaga kelestariannya (Maharani *et al.*, 2022). Hal tersebut dikarenakan masyarakat lebih memahami potensi wilayahnya (Singgalen & Kudubun, 2017). Partisipasi komunitas dalam pengembangan pariwisata terhubung karena adanya akses pengetahuan serta kemampuan dalam mengontrol dan mengatur sumber daya pariwisata, melalui keterlibatan komunitas dalam kegiatan pariwisata dilakukan secara sukarela berdasarkan gagasan dan motivasi dari komunitas itu sendiri (Singgalen & Kudubun, 2017). Dengan demikian, peran komunitas diperlukan untuk mendukung keseimbangan antara pengembangan pariwisata dengan pengelola aset – aset budaya.

Komunitas Kampoeng 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. Adapun jenis permainan tradisional yang dilestarikan oleh komunitas Kampoeng Dolanan antara lain “*Jepretan*”, “*tekotek*”, “*yoyo*”, “*bakiak*”, “*gasing*”, “*egrang*”, “*balogo*”, “*patil*”, “*arena engklek*”, dan lainnya (Manumoyoso, 2023). Melalui permainan tradisional tersebut, Kampoeng Dolanan sebagai komunitas pelestari melakukan 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. Adapun program komunitas Kampoeng Dolanan memberikan sumbangsih kepada masyarakat di mitra kampung yang tergabung, melalui kunjungan wisatawan dari mancanegara maupun domestik. Tercatat Komunitas Kampoeng Dolanan berhasil menarik kunjungan wisatawan, sebagai berikut.

Tabel 1.2 Data Kunjungan Wisatawan

Tahun	Jumlah
2017	15.594
2018	24.585
2019	18.615

Sumber: Data Olahan (2024)

Adanya kunjungan wisatawan, keterlibatan Komunitas Kampoeng Dolanan diperlukan untuk memberikan dukungan kepada masyarakat dan UMKM yang diberdayakan dalam melestarikan permainan tradisional secara berkelanjutan. Selain itu, program komunitas juga diwujudkan dengan berkolaborasi antar komunitas, *workshop*, hingga *roadshow* lintas provinsi ataupun negara (Kampoeng Dolanan, 2024). Tindakan tersebut memiliki peran dalam pengembangan wisata budaya di Kota Surabaya, khususnya bidang permainan tradisional. Oleh karena itu, program – program komunitas sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas utama untuk dibina, dikembangkan, dan diberdayakan menjadi atraksi wisata yang selanjutnya akan diwariskan (Sugito & Allsabab, 2019).

Penelitian ini membuat penulis berkeinginan untuk mengenali peran komunitas Kampoeng Dolanan dalam pengembangan wisata permainan tradisional di Kota

Surabaya, melalui teori perilaku Biddel dan Thomas. Adanya teori tersebut, bertujuan menyampaikan informasi bahwa peran komunitas Kampoeng Dolanan memiliki keterlibatan dari segi tindakan dan perilaku yang dapat menarik kunjungan wisatawan dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai atraksi wisata. Menurut penulis, permainan tradisional bisa dikembangkan menjadi daya tarik wisata budaya minat khusus apabila mendapatkan dukungan yang memadai. Dengan demikian, penelitian tentang peran akan menggambarkan sebuah komunitas pelestari warisan budaya di kota besar.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas, ditemukan sebuah permasalahan yaitu:

1. Bagaimana peran komunitas Kampoeng Dolanan dalam melestarikan budaya permainan tradisional sebagai atraksi wisata budaya di Kota Surabaya?
2. Kendala dan tantangan apa saja yang dihadapi dalam mengenalkan kembali permainan tradisional kepada wisatawan?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi, wawasan, dan juga saran tentang peran komunitas Kampoeng dolanan dalam mengenalkan kembali permainan tradisional.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengetahui dan memahami peran serta pentingnya keterlibatan komunitas dalam melestarikan permainan tradisional melalui wisata budaya di Kota Surabaya.
2. Memberikan saran dan masukan kepada komunitas.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh kalangan akademisi maupun non-akademisi serta dapat digunakan dalam penambahan literatur ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi pada kajian sosiologi organisasi, sosiologi lingkungan dalam memahami berbagai dimensi yang berkaitan dengan peran komunitas Kampoeng Dolanan dalam melestarikan wisata budaya melalui atraksi permainan tradisional.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Pemerintah

1. Memberikan dukungan dengan melakukan pemberdayaan terhadap komunitas lokal.
2. Menyediakan fasilitas seperti sarana dan prasarana pendukung dalam upaya branding dan mengenalkan warisan permainan tradisional kepada masyarakat.
3. Mengajak komunitas lokal berkolaborasi di setiap event ataupun festival kesenian di Jawa Timur.

2. Bagi Masyarakat

1. Ikut serta dalam berkontribusi di setiap acara yang diselenggarakan oleh komunitas.
2. Mencintai produk buatan negeri, khususnya produk – produk warisan budaya.
3. Mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat dalam jangkauan luas, khususnya anak – anak.

3. Bagi Komunitas

1. Sebagai media berbagi pengetahuan dengan berbagi pengalaman dan pemahaman kepada mahasiswa tentang komunitas lokal sebagai wadah pelestarian warisan budaya.
2. Sebagai saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas komunitas dalam mengenalkan permainan tradisional.
3. Memberikan wawasan tentang pentingnya keterlibatan komunitas sebagai salah satu pilar pendukung kesuksesan pariwisata budaya yang berkelanjutan.
4. Menjadi organisasi yang memiliki branding positif untuk Kota Surabaya, khususnya bidang budaya.

4. Bagi Universitas

1. Mengembangkan pengetahuan dalam bidang ilmu kepariwisataan.
2. Sebagai wadah pembelajaran mahasiswa untuk mengimplementasikan keilmuan yang dipelajari selama perkuliahan.
3. Menjalinkan kerjasama dan kolaborasi antara mitra masyarakat, pemerintah, dan universitas dari segi pelatihan dan pemberdayaan warisan budaya yang berkelanjutan.