

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT KAMPUNG DOLANAN

2.1. PENGERTIAN KAMPUNG DOLANAN

Kampung menurut kamus KBBI merupakan kelompok rumah yang merupakan kota (biasanya dihuni orang yang berpenghasilan rendah); desa; dusun; kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu, terletak di bawah kecamatan; terbelakang (belum modern); berkaitan dengan kebiasaan di kampung; kolot. Melalui pengertian tersebut, kampung dapat dikatakan sebagai desa. Menurut Permen no 72, Tahun 2005, Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat, berdasarkan asal usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem Pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dolanan adalah kata serapan dari bahasa Jawa yang artinya dalam KBBI adalah bermain-main; mainan. Dolanan identik dengan sesuatu yang kuno atau jadul karena pengaruh dari serapan bahasa Jawa, sehingga pengertian dolanan sering dianggap sebagai permainan tradisional. Dolanan adalah salah satu warisan dari kebudayaan setempat.

Kampung Dolanan dapat disimpulkan sebagai tempat dari permainan tradisional yang diatur dan diurus sekelompok rakyat beserta bangunan dan wilayah pemerintahan berdasarkan adat istiadat setempat.

2.2. FUNGSI DAN TIPOLOGI KAMPUNG DOLANAN

Kampung Dolanan saat ini mempunyai tujuan untuk melestarikan permainan dolanan yang menjadi warisan nilai-nilai kebudayaan bermasyarakat di Jawa Tengah. Kegiatan yang meliputi saat ini adalah industri pembuatan permainan tradisional dan kegiatan pengenalan permainan tradisional melalui *workshop*. Kampung Dolanan ini mempunyai kegiatan rutin setiap hari tertentu mengajarkan anak-anak TK atau SD di daerah sekitar untuk belajar bernyanyi bahasa Jawa yang lagu-lagunya adalah lagu permainan tradisional tanpa alat.

Ada 2 paket yang disediakan oleh Kampung Dolanan, yaitu:

a. Paket Standar

Dalam paket wisata ini, wisatawan disediakan fasilitas untuk belajar membuat permainan tradisional dan belajar bermain permainan tradisional. Durasi waktunya sekitar 2-3 jam dengan tarif Rp.45.000,-/kelompok.

b. Paket Lengkap

Dalam paket wisata ini wisatawan selain disediakan fasilitas untuk belajar membuat permainan tradisional dan belajar permainan tradisional, wisatawan diajak untuk keliling mengunjungi tiga dari delapan rumah pengrajin permainan tradisional.

Permainan tradisional sendiri sangat bermacam-macam, yaitu permainan dengan alat dan permainan tanpa alat. Belajar permainan tradisional di Kampung Dolanan dibagi menjadi 3 (tiga) sesi, yaitu :

- a. Belajar permainan tradisional secara langsung atau lisan. Biasanya untuk permainan tradisional tanpa alat.
- b. Belajar membuat permainan tradisional. Peserta/wisatawan yang datang diajak untuk membuat permainan tradisional dengan kriteria tertentu dan didukung dengan kreatifitas masing-masing peserta/wisatawan.
- c. Belajar dengan melihat *simbah* yang sedang memproduksi permainan tradisional di rumah masing-masing. Untuk sesi ini, peserta/wisatawan diharapkan untuk datang ke rumah masing-masing dari *simbah* yang memproduksi permainan tradisional.

Selain belajar permainan tradisional, Kampung Dolanan mempunyai industri permainan tradisional yang dijual di daerah Malioboro, yaitu industri yang dikerjakan oleh 8 *simbah-simbah* dalam masing-masing rumah di Dusun Pandes.

Kesimpulan 1 :

-FUNGSI 1 ➔ INDUSTRI (PEMBUATAN PERMAINAN TRADISIONAL)-

-FUNGSI 2 ➔ BELAJAR PERMAINAN TRADISIONAL-

Tipologi diambil dari fungsi yang ditemukan yaitu sebagai tempat industri dan edukasi. Industri dalam hal ini adalah industri rumahan dengan skala kecil bukan sebuah industri pabrik. Edukasi sendiri sebagai tujuan utama dari pendiri Kampung Dolanan, yaitu

sebagai pembelajaran budaya. Oleh karena itu, tipologi Kampung Dolanan di Dusun Pandes adalah sebagai industri yang bersifat edukatif.

Di lain sisi, sejak berdirinya Kampung Dolanan, Dusun Pandes sering didatangi pengunjung untuk belajar permainan tradisional (kebudayaan Jawa). Hal ini menjadi sebuah kriteria dari desa wisata, yaitu sebuah desa yang mempunyai elemen yang menarik dan dikunjungi banyak wisatawan, baik dari alam maupun buatan seperti sebuah kebudayaan (pengertian desa wisata akan dibahas di BAB III).

Kesimpulan 2 :

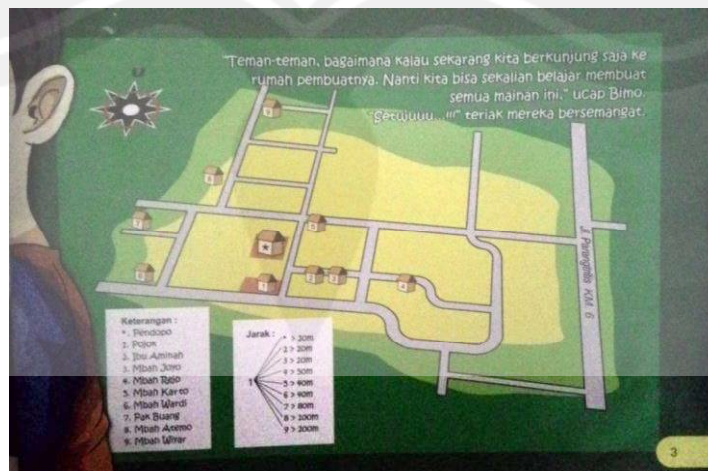
-TIPOLOGI 1 → INDUSTRI YANG EDUKATIF

-TIPOLOGI 2 → DESA WISATA

Tipologi Kampung Dolanan secara keseluruhan adalah **desa wisata** dengan daya tarik industri permainan dolanan yang dapat dijadikan pengetahuan dari kebudayaan setempat atau bersifat edukatif.

2.3. RUMAH INDUSTRI DI KAMPUNG DOLANAN

Kampung Dolanan berawal dari budaya turun temurun akan industri permainan dolanan. Saat ini ada 8 sesepuh yang masih membuat permainan tradisional bertempat tinggal di dusun pandes. Mereka berpencar di RT 2, RT 3, RT 4, dan RT 5, yaitu:



*Gambar 2.3-1 : Peta Letak Pengrajin Permainan Tradisional di Kampung Dolanan.
Sumber : (Sekar, 2015, p. 3)*

a. **Rumah Ibu Aminah (Klothokan)**

Bu Aminah adalah seorang pengrajin berumur 50 tahun lebih. Beliau adalah ahli dalam membuat klothokan. Klothokan ini bunyinya hampir sama dengan othok-othok, namun bunyi yang dihasilkan lebih nyaring. Bunyi yang dihasilkan berasal dari sebatang bambu yang beradu dengan kaleng. Rumah beliau berjarak 20m dari aula Kampung Dolanan ke arah utara.

b. **Rumah Mbah Djoyo Sumarto (Kurungan Manuk)**

Mbah Djoyo Sumarto yang berusia lebih dari 80 tahun mempunyai keahlian sebagai pengrajin "*kurungan manuk*". Mainan tersebut merupakan sangkar yang berisi burung yang terbuat dari lilin. Keterampilannya itu didapat dari orang tuanya. Rumah beliau berjarak sekitar 20m dari aula Kampung Dolanan ke arah utara.

c. **Rumah Mbah Redjo Utomo (Othok-othok)**

Mbah Redjo Utomo adalah pengrajin berusia lebih dari 80 yang membuat permainan tradisional *othok-othok*. Nama *othok-othok* diambil dari suara yang dihasilkan permainan ketika diputar, yaitu othok... othok... othok..., sehingga namanya mudah diingat. Permainan tersebut dibuat dari potongan bamboo yang dilapisi daun semu yang kering di tiap ruas bambu. Rumah beliau berjarak sekitar 50m dari aula Kampung Dolanan ke arah timur.

d. **Rumah Mbah Karto (Wayang Kertas dan AngkreK)**

Mbah Karto Utomo sangat ahli membuat wayang kertas dan angkreK. Usia beliau paling tua di antara pengrajin lain, yaitu 95 tahun. Saat ini beliau digantikan oleh putranya yang bernama Pak Kardi karena tangan yang bergetar tidak mampu mewarnai wayang dengan baik. Pembuatan wayang kertas dan angkreK ini tanpa pola dan dari kertas bekas. Cara pembuatannya ini yang dipertahankan karena mempunyai ciri khas yang diwarikan secara turun temurun. Rumah beliau berjarak sekitar 40m ke arah utara.

e. **Rumah Mbah Wardi (Kitiran)**

Mbah Wardi memiliki usia lebih dari 70 tahun. Beliau sangat ahli dalam membuat kitiran. Kitiran mengandalkan tenaga angin untuk menggerakkannya. Dalam satu rangkaian terdapat 4 kitiran kecil yang berwarna-warni. Rumahnya berjarak sekitar 40m dari aula Kampung Dolanan ke arah barat.

f. Rumah Mbah Buang (Gamelan Dolanan)

Mbah Buang adalah pengrajin gamelan dolanan yang telah berusia 65 tahun. Gamelan dolanan adalah gamelan dengan ukuran yang lebih kecil dan mempunyai suara yang mirip dengan gamelan. Beliau adalah satu-satunya pengrajin yang membuat mainan setiap hari. Selain itu, beliau juga membuat mobil-mobilan, helicopter, pesawat dari kaleng. Rumah beliau berjarak sekitar 80m dari aula Kampung Dolanan.

g. Rumah Mbah Atemo (Payung Dolanan)

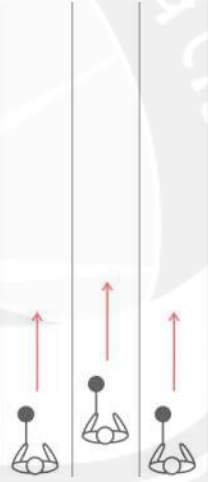
Mbah Atemo adalah pengrajin payung koran dan payung *megar mingkup*. Payung ini bias dilipat dan dibuka layaknya payung biasa. Hanya saja ukurannya yang lebih kecil. Gunanya untuk melindungi diri dari air hujan atau panas matahari. Rumah beliau berjarak sekitar 100m dari aula Kampung Dolanan.

h. Rumah Mbah Wiyar (Blimbingan)

Mbah Wiyar adalah pengrajin yang membuat blimbingan. Mainan ini terbuat dari kertas yang dibentuk buah belimbing. Beliau masih menjajakan mainannya dengan berjalan kaki ke Alun-Alun Utara, Yogyakarta yang sangat jauh letaknya dari dusun Pandes, Sewon. Rumah beliau berjarak 200m dari aula Kampung Dolanan ke arah utara.

Permainan tersebut akan dijabarkan dalam sebuah Tabel 2.3-1 sebagai berikut:

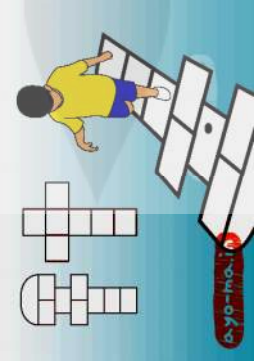
Tabel 2.3-1 : Jenis dan Karakter Permainan Tradisional yang Dilestarikan

Jenis Permainan yang Dilestarikan	Karakter Aktivitas	Kebutuhan Alat	Kebutuhan Ruang
A. Klothokan  <i>Gambar 2.3-2 : Klotokan</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Didorong hingga membunyikan suara berisik biasa dimainkan oleh anak TK – SD.  <i>Gambar 2.3-3 : Antropometri Permainan Klothokan</i> <i>Sumber : analisis penulis, Agustus 2016</i> • Dimainkan individu  <i>Gambar 2.3-4 : Permainan Klothokan secara Individu</i> <i>Sumber : analisis penulis, Agustus 2016</i> • Lomba Klothokan  <i>Gambar 2.3-5 : Permainan Lomba Klothokan</i> <i>Sumber : analisis penulis, Agustus 2016</i>	Klothokan Pembuatannya membutuhkan: Palu, gunting seng, gergaji	• Ruang Terbuka • Kebisingan Tinggi

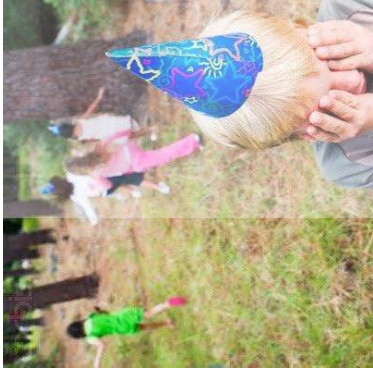
B. Kurungan Manuk  <i>Gambar 2.3-6 : Kurungan Manuk</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Kurungan manuk ini hanya sebagai aksesoris tanpa mengeluarkan suara.	Kurungan manuk Pembuatannya membutuhkan: <i>cutter</i>, gergaji, gunting, penggaris	-
C. Othok-othok  <i>Gambar 2.3-7 : Othok-othok</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Othok-othok dimainkan dengan memutar mainan seperti pada Gambar 2.3-7 hingga menimbulkan bunyi yang berisik. • Permainan ini tidak membutuhkan lapangan khusus sehingga dapat dimainkan sambil berjalan.	Othok – othok Pembuatannya membutuhkan: gergaji, penggaris, palu, gunting seng	-

D. Wayang Kertas  <i>Gambar 2.3-8 : Wayang Kertas</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Wayang kertas adalah wayang mainan. Biasanya cara memainkannya adalah digerakkan layaknya wayang, hanya saja tidak memiliki tempat seperti dalang. • Wayang ini dimainkan dengan suara dialog dari pemain	Wayang Kertas Pembuatannya membutuhkan: Gunting, pewarna	• Kebisingan Rendah • Nyaman dengar
E. Kitiran  <i>Gambar 2.3-9 : Kitiran</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Kitiran dimainkan dengan cara ditiup atau diangkat sambil berlari sehingga baling-baling pada kitiran berputar, terkadang kitiran menjadi sebuah aksesoris tempat yang dilewati angin, sehingga baling-baling berputas menghiasi ruang.	Kitiran Pembuatannya membutuhkan: gunting, lem	• Membutuhkan angin

F. Gamelan Dolanan  <i>Gambar 2.3-10 : Gamelan Dolanan</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Gamelan Dolanan dimainkan seperti gamelan biasa, hanya saja hanya 1 macam instrument saja.	Gamelan Dolanan Pembuatannya membutuhkan: Cetakan kuningan, gergaji, paku	• Kebisingan rendah
G. Payung Megar  <i>Gambar 2.3-11 : Payung Megar</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Payung megar ini hanya sebagai payung mainan yang dimainkan seperti layaknya payung sesungguhnya.	Payung Megar Pembuatannya membutuhkan: Gunting, <i>cutter</i>	• Ruang Terbuka

H. Dingklik Oglak Aglik  <i>Gambar 2.3-12 : Dingklik Oglak Aglik</i> <i>Sumber : dokumentasi penulis, Agustus 2016</i>	• Permainan ini dapat dilakukan 3-5 orang dengan membuat ikatan kaki menyerupai bangku (<i>lih. Gambar 2.3-12</i>). Kelompok yang bertahan paling lama, maka kelompok tersebut yang menang. • Permainan ini diikuti dengan lagu 'Dingklik Oglak Aglik'.	-	• Ruang Terbuka
I. Engkle  <i>Gambar 2.3-13 : Engkle</i> <i>Sumber : bimoamiko.blogspot.com, diunduh pada 20 April 2016</i>	• Permainan ini adalah permainan melompat dengan satu kaki. Biasa dimainkan 2-4 orang. • Lapangan memiliki pola tertentu untuk memainkannya • Pemain yang menang adalah pemain yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu.	• Pola Lapangan • Batu	• Ruang Terbuka • Ruang penonton (pengunjung yang belajar)

J. Ancak-ancak Alis  Gambar 2.3-14 : Ancak-ancak Alis Sumber : www.nyoozee.com, diunduh pada 20 April 2016	• Permainan ini mirip dengan permainan ular naga, hanya saja lagunya yang berbeda. Permainan ini terdiri dari 2 orang sebagai gerbang, dan yang lain adalah ular yang berputar melewati gerbang. Ketika lagu berhenti, gerbang tersebut akan turun dan menangkap salah satu badan ular. Pemain yang tertangkap adalah pemain yang kalah dan menggantikan menjadi gerbang. • Lagu yang dipakai adalah lagu ‘Ancak-Ancak Alis’.	-	• Ruang Terbuka
K. Cublak – Cublak Suweng  Gambar 2.3-15 : Cublak-cublak Suweng Sumber : www.kompasiana.com, diunduh pada 20 April 2016	• Permainan ini dapat dimainkan 5-7 orang. Salah satu anak akan “jadi” dan dia akan duduk sujud, sedangkan yang lain akan bernyanyi sembari menyalakan “uwer” dari telapak tangan satu ke telapak tangan satunya. • Lagu yang dipakai adalah lagu ‘Cublak-cublak Suweng’.	-	-

L. Boi-Boinan  <i>Gambar 2.3-16 : Boi-Boinan</i> <i>Sumber : rumahceritaanak.com, diunduh pada 20 April 2016</i>	• Permainan ini dimainkan dengan menumpuk kreweng (batu atau bata) dan tumpukan ini dijaga satu orang. Peserta akan menjatuhkan kreweng menggunakan bola kecil. Jika mengenai sasaran maka peserta akan berusaha menata kembali tumpukan kreweng serta menghindari lemparan bola dari orang yang menjaga.	• Batu atau bata • Bola kecil	• Ruang Terbuka
M. Ndelik-ndelikan  <i>Gambar 2.3-17 : Ndelik-ndelikan</i> <i>Sumber : shakilalaw.blogspot.com, diunduh pada 20 April 2016</i>	• Permainan ini dimainkan dengan 5-10 orang. Permainan terdiri dari penjaga (yang menghitung) dan peserta (yang sembunyi). Jika penjaga dapat membongkar persembunyian, maka peserta akan menjadi penjaga selanjutnya. Jika lebih dari 1 peserta yang terbongkar persembunyiannya, maka diambil undi untuk yang menjadi penjaga.	-	• Ruang terbuka • Butuh pelingkup vertika untuk sembunyi (<i>elevated</i> atau pelingkup)

Sumber : analisis penulis, Agustus 2016

2.4. KAMPUNG DOLANAN SEBAGAI RUANG KOMUNAL

Kampung Dolanan saat ini belum dapat dikatakan sebagai ruang komunal karena sifatnya yang masih tertutup oleh pendatang yang sudah membuat janji berkunjung. Tidak jarang wisatawan tertipu datang ke Kampung Dolanan tanpa membuat janji, sehingga mereka tidak terlayani oleh komunitas Kampung Dolanan. Berikut adalah kajian tentang ruang komunal:

2.4.1. PENGERTIAN RUANG KOMUNAL

Pengertian ruang komunal atau ruang publik harus berangkat dari pemahaman spasial ruang yang dapat dibagi menjadi beberapa kategori.

- a. Fisik, terdiri dari *street* dan *square* (Spreiregen, 1965; Krier, 1979; Carr, 1992; Moughtin, 1992) atau bangunan yang terbuka untuk publik (Madanipour (2003)
- b. Fungsi, meliputi fungsi sosial, komersial, rekreasi, sirkulasi/pergerakan (Krier, 1979; Trancik, 1987). Madanipour (2003)
- c. Kepemilikan, bersifat publik, privat atau merupakan kombinasi dari keduanya (Trancik, 1987). Madanipour (2003)

Secara keseluruhan ruang komunal adalah bangunan terbuka untuk publik yang fungsinya meliputi fungsi sosial, komersial, rekreasi, sirkulasi. Ruang komunal ini biasanya adalah asset milik pemerintah karena fungsinya untuk masyarakat tanpa batas.

2.4.2. ASPEK-ASPEK RUANG KOMUNAL

Sekian banyak wacana mengenai ruang publik (Lynch, 1963; Shirvani, 1985; Vernez-Moudon, 1987; Carr et al., 1992; Tibbalds, 1992; Beng-Huat dan Edwards, 1992; Madanipour, 1996; Madanipour, 2003; Project for Public Spaces dalam Radjawali, 2004; Purwanto, 2004; Ikaputra, 2004; Habermas dalam Parawati, 2004; Prasetyoadi & Gito, 2004; Wikipedia, 2010), bila disarikan maka yang menjadi aspek-aspek dalam memahami terminologi ruang publik adalah : (Sunaryo, 2009)

- a. **Bagian vital struktur kota** : Keberadaan ruang publik sebagai tempat bertemunya berbagai kepentingan privat, pertukaran nilai sosial dan ekonomi, sekaligus pembentuk ikatan dalam masyarakat sebuah kota.

- b. **Aksesibilitas untuk semua** : Keterbukaan akses menjadi jaminan untuk terciptanya keragaman kegiatan dan interaksi dari dan antar semua lapisan masyarakat kota.
- c. **Kebebasan aktivitas** : Dengan kebebasan beraktivitas ruang publik memenuhi fungsinya sebagai tempat pertukaran nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, bahkan agama dan politik. Ada beberapa pendapat yang menyinggung aspek kebebasan ini juga direpresentasikan dengan bebas dari biaya.
- d. **Kontrol dan perhatian dari pihak berwenang** : Baik dengan status kepemilikan privat maupun publik, dengan fungsi vitalnya bagi orang banyak, maka kontrol dan perhatian dari pihak yang berwenang mengatur kepentingan publik menjadi penting, agar karakter ruang publik yang ada tidak berubah menjadi terprivatisasi oleh sebagian kepentingan.
- e. **Faktor simbolis dan makna** : Adanya keterikatan yang kuat antara pengguna, tempat, kehidupan pribadinya dengan konteks makna yang lebih luas seperti sejarah dan budaya. Berhubungan kepada konteks fisik dan sosial. Kondisi ini dapat tercipta dari penggunaan yang menerus dari sebuah ruang publik sehingga membentuk banyak kenangan yang mengikat perasaan pribadi terus berlangsung dalam konteks perubahan yang terjadi.
- f. **Responsibilitas** : Penataan fisik ruang publik menjadi faktor pengaruh ketergunaan ruang oleh publik. Kebutuhan utama yang harus dipenuhi adalah kenyamanan, relaksasi, aktivitas aktif dan pasif. Sementara fleksibilitas ruang juga akan membuat penggunaan ruang publik menjadi lebih bervariasi untuk banyak jenis kegiatan dalam waktu yang berbeda, atau mengakomodasi tuntutan kegiatan baru di generasi yang berbeda.

Kampung Dolanan mempunyai potensi yang unik yaitu industri permainan tradisional. Permainan tersebut dapat diakses semua kalangan umur tanpa ada batasan. Poin tersebut menjadi titik utama dari pembuatan ruang komunal di Kampung Dolanan. Ruang Komunal bersifat terbuka terhadap publik, artinya tidak ada batasan umur untuk dapat mengakses.

Pertimbangan lain, ruang komunal lebih banyak diakses oleh masyarakat dari tingkat sosial yang bermacam-macam secara spontan. Di sisi lain, tempat dengan akses berbayar akan lebih sedikit masyarakat yang dapat mengakses tempat tersebut karena dipungut biaya. Oleh karena itu, harpannya ketika Kampung Dolanan menjadi ruang

komunal, masyarakat banyak berdatangan untuk merasakan kondisi ruang yang nyaman. Secara tidak sengaja, pendatang akan tertarik dengan industri permainan tradisional di Kampung Dolanan tersebut sehingga ingin bermain dan memperlajarnya.

2.4.3. KRITERIA DESAIN RUANG KOMUNAL

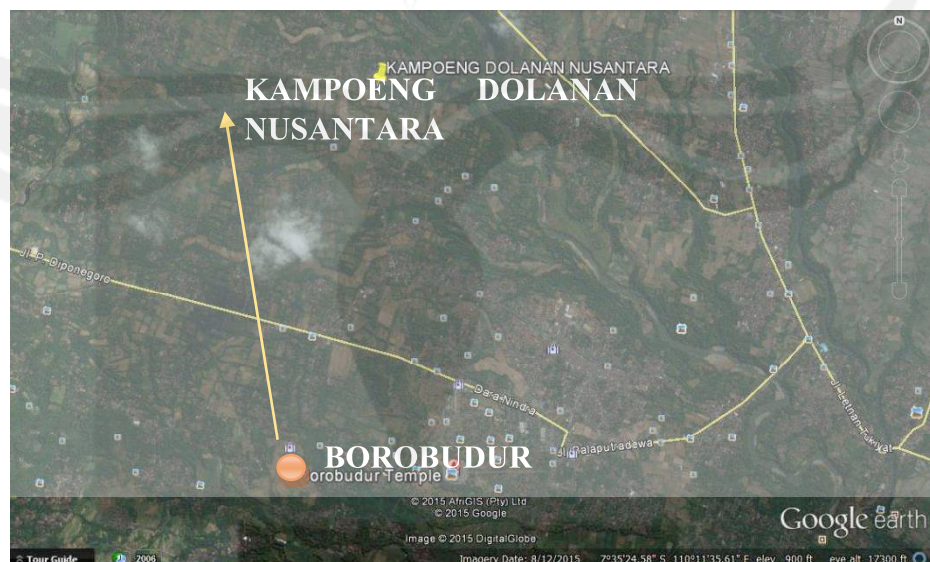
Membangun ruang komunal harus mengikuti aturan sebagai ruang komunal. Bagaimana pencapaian ruang komunal tersebut agar memiliki kualitas yang baik sebagai ruang komunal? Berikut adalah kriteria desain tentang ruang komunal (Town of Victoria Park):

- a. Ruang terbuka komunal dan ruang yang dapat diakses secara publik dirancang berdasarkan proyeksi kebutuhan pengguna dan ditentukan oleh:
 - Jenis pengembangan dan kepadatan
 - Ketersediaan alternatif ruang publik yang terdekat
 - Kebutuhan untuk membedakan ruang terbuka komunal yang bersih dari ruang privat
 - Jangkauan dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan
 - Memenuhi syarat pemeliharaan dan manajemen untuk masa depan
 - Mempertimbangkan kebutuhan untuk menjaga privasi
 - Mempertimbangkan atribut tapak dan iklim mikro
 - Memiliki pengawasan dan keamanan yang informal
 - Kebutuhan aksesibilitas
 - Jam operasi fasilitas
- b. Desain lansekap mencapai keseimbangan perlakuan antara lansekap keras dan lunak, serta menentukan lokasi dan jenis pohon, semak, dan segala yang menutupi tanah yang:
 - Mempertahankan dan melindungi vegetasi yang sudah ada sebelumnya sebisa mungkin
 - Menggunakan tipe vegetasi dan gaya lansekap yang dikembangkan membaur dengan lingkungan, ruang jalan, dan rekomendasi karakter lokal di wilayah tersebut
 - Tidak mempengaruhi struktur atau fungsi yang ada di bangunan tetangga

- Memberikan kontribusi tanaman yang tepat untuk bagian depan jalan dalam pembangunan
 - Mempertimbangkan keselamatan individu dengan memastikan visibilitas dan garis pandang yang memadai sepanjang jalur, akses jalan dan pintu masuk bangunan
 - Memberikan kontribusi untuk kemudahan fisik visual dan untuk manajemen iklim mikro
 - Meminimalkan resiko kerusakan layanan, pondasi dan vegetasi tetangga
- c. Pencahayaan adalah disediakan semua ruang yang dapat diakses untuk memastikan tingkat keselamatan yang tinggi dan keamanan pada pengguna di malam hari.
- d. Wajib memastikan bahwa langkah-langkah keamanan yang tepat adalah dilakukan sesuai dengan prosedur manajemen yang disetujui untuk membatasi atau mengontrol akses kapan dan dimana.

2.5. TINJAUAN TERHADAP OBYEK SEJENIS

Kabupaten Magelang, Jawa Tengah mempunyai sebuah Kampung Dolanan. Kampung tersebut sebagai wisata pendukung dari kawasan Borobudur. Letaknya berada di Dusun Sodongan, Desa Bumiharjo, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.



Gambar 2.5-1 : Peta tentang jarak Kampoeng Dolanan Nusantara terhadap Candi Borobudur, yaitu ± 2.5 km.

Sumber : aplikasi googleearth diakses pada tanggal 12 Oktober 2015.

Jarak wisata Borobudur dengan dusun Sodongan sangat dekat, sehingga tidak sedikit wisatawan yang berkunjung ke dusun Sodongan untuk melihat berbagai permainan tradisional. Berikut adalah penjabaran tentang Kampung Dolanan di Dusun Sodongan, Desa Bumiharjo, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

2.5.1. SEJARAH SINGKAT KAMPOENG DOLANAN

Kampung Dolanan di Borobudur ini memiliki ejaan nama yang sangat kuno, yaitu Kampoeng Dolanan. Hal tersebut sebagai salah satu kesan bahwa barang yang di pameran adalah barang *jadul*. Penggagas pertama kali Kampoeng Dolanan ini adalah Endi Aras yang mempunyai banyak koleksi permainan tradisional, terutama gasing dari daerah-daerah di Indonesia. Pemimpin atau pengurus dari Kampung Dolanan di dusun Sodongan adalah Abbet Nugroho selaku lurah setempat.



*Gambar 2.5-2 : Enterance Kampoeng Dolanan Nusantara.
Sumber : dokumentasi pribadi, 2 Oktober 2015*

Berdirinya Kampoeng Dolanan Nusantara adalah bertujuan untuk menggali kembali nilai permainan tradisional yang ada di setiap permainan tradisional, seperti gotong royong, kekompakan, kejujuran, dan sportivitas. Awalnya terbentuk sebuah komunitas yang sering pergi ke daerah-daerah yang ada di Indonesia untuk mencari tahu dan belajar permainan-permainan tradisional. Endi Aras mulai mengumpulkan permainan-permainan seperti gasing untuk sebuah koleksi pribadi. Seiring berjalannya waktu, Endi Aras mencetuskan membuat Kampoeng Dolanan Nusantara supaya orang lain dapat mengenal permainan-permainan tradisional. Beliau melihat banyak sekali perkembangan anak di Indonesia terpengaruh oleh dunia barat, yaitu *video game* yang bersifat individu.

Tepat pada Tahun 2013, terbentuklah sebuah galeri Kampoeng Dolanan di Dusun Sodongan, Desa Bumiharjo, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Banyak sekali

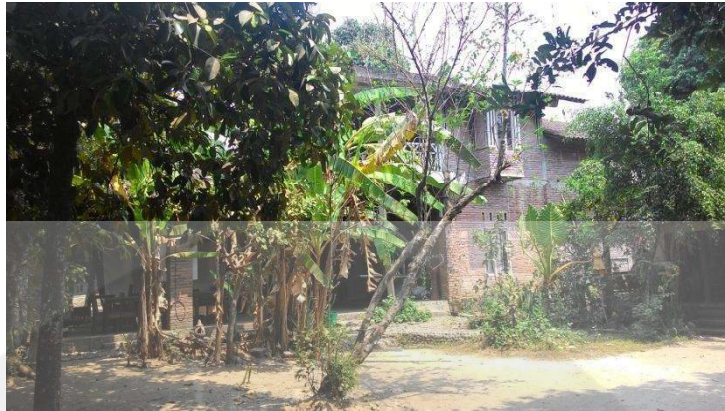
wisata yang datang pada saat itu. Selain permainan tradisional, wisatawan diajak berkeliling untuk melihat industri gula Jawa di dusun setempat. Sayangnya, pada tahun 2014, Kampoeng Dolanan ini berhenti beroperasi karena kurangnya sumber daya manusia yang mengurus wisata tersebut.

2.5.2. FUNGSI DAN TIPOLOGI KAMPOENG DOLANAN

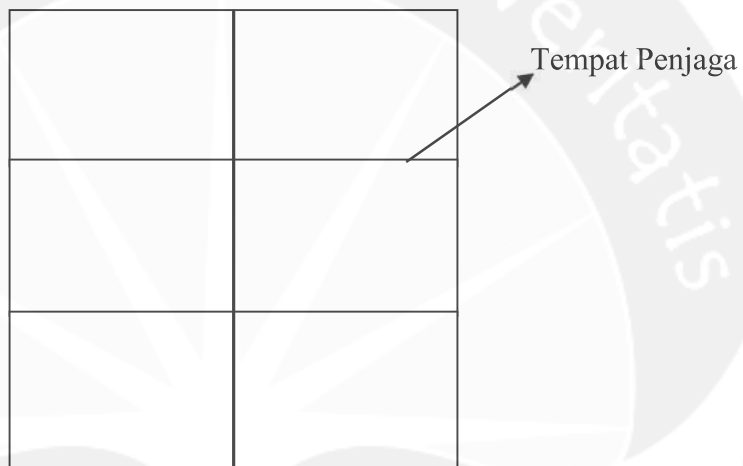
Tipologi Kampung Dolanan adalah sebuah galeri, yaitu tempat penyimpanan permainan tradisional yang berbentuk fisik, sekaligus sebagai tempat memamerkan permainan tersebut. Bangunan tersebut terdiri dari taman bermain dengan berbagai macam kebutuhan khusus, ruang tamu, panggung (teater), ruang galeri, dapur, toko souvenir, kamar penginapan untuk *tourist*. Taman bermain adalah kebutuhan paling utama untuk mendukung berjalannya proses wisata di Kampoeng Dolanan Nusantara, yaitu terdiri dari taman bermain *engrang*, taman bermain *ingkli*, taman bermain gasing, taman bermain gobak sodor. Taman bermain tersebut mempunyai ukuran yang bervariasi.



*Gambar 2.5-3 : Taman bermain Ingkl. Berukuran 2 x 3 m untuk 3 orang.
Sumber : dokumentasi pribadi, 2 Oktober 2015.*



Gambar 2.5-4 : Taman bermain engrang. Memiliki panjang 10 m/ 1 orang.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2 Oktober 2015.



Gambar 2.5-5 : Taman bermain Gobak Sodor dengan luas 4 x 9.
Sumber : wawancara asisten Abbet Nugroho, 4 Oktober 2015.



Gambar 2.5-6 : Taman bermain Gasing biasa memakai taman bermain parkir
Dibutuhkan 3 x 4 m untuk 5 gasing. Spesifikasi khusus adalah tanah yang keras.
Sumber : dokumentasi pribadi, 4 Oktober 2015.

Taman bermain dari permainan tradisional ini bersifat *flexible* karena permainan tradisional ini dimainkan oleh anak-anak zaman dulu yang masih dekat dengan alam.

Taman bermain dengan bentuk-bentuk tertentu akan mereka buat dengan garis di atas pasir.

2.5.3. JENIS PERMAINAN TRADISIONAL KAMPOENG DOLANAN

Permainan tradisional memiliki berbagai macam bentuk sehingga jumlahnya sangat banyak. Permainan tradisional di Kampong Dolanan yang diajarkan dan diperlihatkan adalah sebagai berikut:

a. Gasing

Gasing adalah permainan dengan alat yang diputar. Jika dimainkan ramai-ramai, pemenang akan ditentukan dengan memilih siapa yang bertahan paling lama gasing tersebut berputar. Gasing di Kampong Dolanan berasal dari macam-macam daerah. Gasing dengan bentuk terbesar adalah gasing Lombok. Permainan ini dilakukan di tanah yang keras dan padat atau papan kayu.

b. Gobak Sodor

Gobak sodor adalah jenis permainan dengan taman bermain yang besar. Permainan ini dilakukan oleh banyak pemain, sekitar 5-10 orang. Kelebihan dari permainan ini adalah melatih anak untuk menjadi lebih tangkas dan lincah.

c. Ingkli

Permainan ini dilakukan dengan menggunakan taman bermain khusus dengan gambar kotak-kotak dengan gunung di ujungnya. Permainan ini memerlukan keseimbangan untuk memenangkan permainan.

d. Enggrang

Enggrang adalah permainan dengan menggunakan alat khusus yaitu sepasang bambu yang berbentuk kaki. Pemain harus naik ke bambu tersebut dan berjalan dengan keseimbangan menuju garis *finish*.

e. Permainan Lainnya

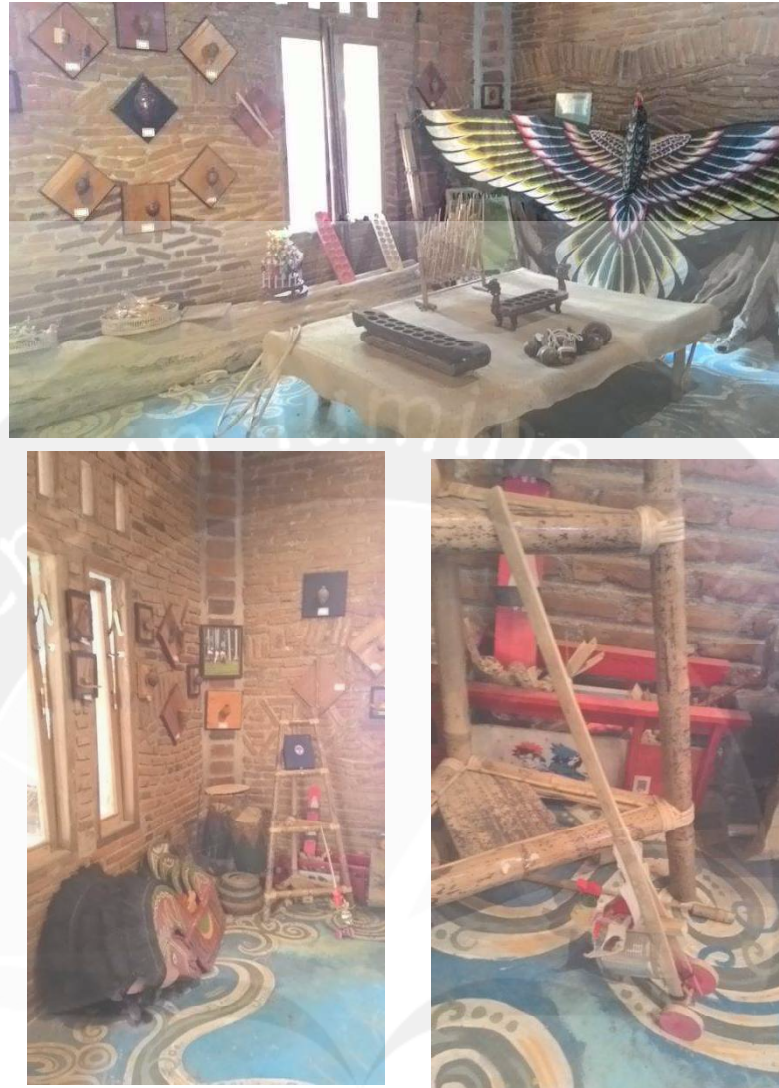
Permainan lainnya ini adalah permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa harus bersama pemain lain, seperti, *bedhil-bedhilar*, *othok-othok*, kapal *othok-othok*, *kitiran*, dan banyak lainnya lagi. Permainan yang seperti ini dibuat untuk dijual sebagai souvenir.

2.5.4. WISATA PENDUKUNG



Gambar 2.5-7: Hasil industri gula jawa.
Sumber : dokumentasi pribadi, 4 Oktober 2015.

Kampoeng Dolanan Nusantara di kawasan Borobudur ini memiliki paket wisata yang beragam, mulai dari bermain mengenal permainan tradisional, bernyanyi nyanyian tradisional, hingga bertamu kerumah warga untuk melihat industri gula jawa sebagai potensi warga dusun Sodongan. Industri gula jawa ini mendukung dusun untuk menjadi tujuan wisata sebagai pendukung dari kawasan Borobudur sendiri. Wisatawan asing yang berkunjung disediakan kamar menginap, jika mereka ingin tinggal untuk lebih mengenal permainan tradisional.



*Gambar 2.5-8: Galeri Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara.
Sumber : dokumentasi pribadi, 4 Oktober 2015.*

Kampoeng Dolanan Nusantara secara keseluruhan bertipologi galeri dari permainan-permainan tradisional. **Berbeda** dengan **tipologi** di Kampung Dolanan dusun Pandes. Dusun Pandes mempunyai tipologi sebagai **kawasan industri** yang memiliki galeri dan berfungsi **sebagai edukasi**.

Kampoeng Dolanan Nusanatara sendiri hanya memiliki **satu massa bangunan** sebagai galeri beserta taman bermainnya. Identitasnya sebagai kampung menjadi pertanyaan, sedangkan Kampung Dolanan di Dusun Pandes adalah industri yang melibatkan warga setempat sehingga mewakili wilayah setempat menjadi sebuah kampung yang memiliki industri pembuatan permainan tradisional dan sebagai edukasi.