

KONSERVASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI DAYA TARIK WISATA KAMPUNG

(Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten)

Sofi Wildan Pertiwi, Istijabatul Aliyah

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret,
Surakarta

Abstrak

Artikel ini memaparkan tentang pengembangan kampung dolanan Sidowayah sebagai wisata berbasis edukasi. Pengembangan ini terutama berfokus pada pembentukan karakter anak dan pelestarian permainan tradisional Jawa. Didasari oleh maraknya kejadian-kejadian kriminal yang terjadi dewasa ini banyak orang tua yang “*menyodori*” anak mereka *gadget* untuk meminimalisir kegiatan di luar pengawasan. Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini memungkinkan banyak hal yang dapat dilakukan oleh *gadget* yang dikhawatirkan dapat membentuk karakter anak menjadi kurang baik serta tidak peka terhadap sekitarnya. Hal tersebut yang mengakibatkan permainan tradisional perlahan-lahan mulai ditinggalkan. Dengan adanya kampung dolanan ini bertujuan untuk selain bersenang-senang pengunjung juga mendapatkan ilmu dengan melihat alam sekitar dan melakukan berbagai permainan tradisional Jawa sebagai upaya pelestarian permainan tradisional. Untuk mengetahui hal tersebut dilakukan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif

Kata Kunci: Edutourism, Konservasi Permainan Tradisional, Daya Tarik Wisata, Wisata Ke Kampung, Kabupaten Klaten.

PENDAHULUAN

Maraknya kejadian-kejadian kriminal yang terjadi dewasa ini banyak orang tua yang “*menyodori*” anak mereka *gadget* untuk meminimalisir kegiatan di luar pengawasan. Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini memungkinkan banyak hal yang dapat dilakukan oleh *gadget* yang dikhawatirkan dapat membentuk karakter anak menjadi kurang baik serta tidak peka terhadap sekitarnya.

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat tentu banyak dampak positif dan negatifnya. Salah satu diantara sekian banyak dampak negatif yang ada adalah banyak individu yang bahkan sejak dini kehilangan pendidikan karakter dan banyak dari mereka yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada, di pulau jawa ini khususnya. Padahal permainan tradisional banyak sekali mengandung makna seperti, kekompakan, kerjasama, sportifitas dan masih banyak lagi untuk para pemainnya. Berbeda dengan permainan modern yang hanya akan menimbulkan keegoisan dari pemainnya. Akibatnya ditinggalkannya / digantikannya permainan tradisional Jawa, maka keberadaan salah satu aset budaya Indonesia akan terancam yang dikhawatirkan semakin tergerus oleh jaman.

Kampung Dolanan Sidowayah ini merupakan salah satu tempat wisata di Kabupaten Klaten yang memadukan permainan *outbound* dengan permainan tradisional jawa, selain bisa menikmati suasana rekreasi, pengunjung juga dapat sekaligus menambah ilmu. Dengan upaya pelestarian, permainan - permainan tradisional juga akan menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan, terutama

wisatawan asing manca negara. Kampung Dolanan ini memiliki 3 sasaran yaitu:

1. Menenal, di sini pengunjung diharap menenal lebih dekat Kampung Dolanan Sidowayah serta permainan tradisional yang akan membentuk anak menjadi kreatif, berjiwa sosial tinggi dan menghargai alam sekitar.
2. Membuat, di sini pengunjung akan mendapatkan keceriaan anak-anak (mengenang masa lalu) serta akan diajak membuat mainan tradisional dengan menyenangkan.
3. Memainkan, di sini pengunjung diajak bermain aneka dolanan tradisional jawa dengan dipadukan dengan permainan *outbound* dan jelajah kampung yang masih asri dan alami suasananya.

Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji pelestarian dan pengenalan permainan tradisional dengan memadukan dengan permainan modern.

KAJIAN PUSTAKA

1. *Edu-tourism* (Wisata Berbasis Edukasi)

Wisata berbasis edukasi atau Eduwisata (*edutourism*) adalah suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut. Wisata berbasis edukasi juga merupakan gabungan dari beberapa sub-tipe wisata seperti ekowisata, wisata sejarah dan budaya, wisata pedesaan, dan juga pertukaran pelajar antar institusi pendidikan (Gibson, 1998). Menurut Direktorat Jenderal Perlindungan Hutan

dan Konservasi Alam, *edutourism* merupakan diversifikasi daya tarik wisata dari wisata alam (ekowisata) yang bertujuan untuk memperluas dan memperbanyak produk wisata alam (Ditjen PHKA, 2001). Karena *edutourism* merupakan turunan atau sub-tipe obyek wisata alam (ekowisata) maka dasar pengembangannya pun tidak jauh berbeda dan tetap menggunakan kaidah-kaidah ekowisata.

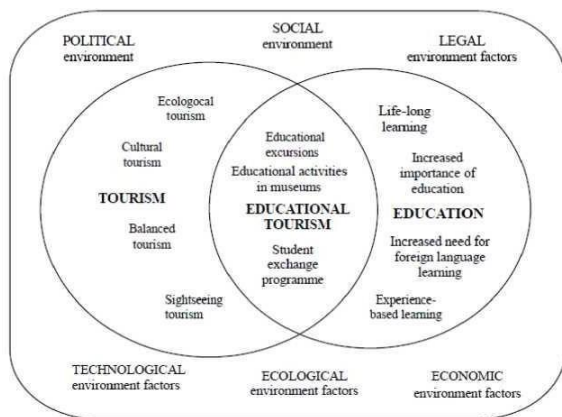


Figure 1: Structure of educational tourism concept.

Gambar 1 Konsep *Edutourism*

Edutourism memiliki 8 (delapan) prinsip dasar yang harus dipenuhi dengan fokus utama pada sektor pelayanan pendidikan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki fokus pada wilayah alami yang menjamin pengunjung memiliki kesempatan untuk menikmati alam secara langsung
- 2) Menyediakan layanan penerangan atau pendidikan kepada pengunjung dalam menikmati alam agar mereka memiliki tingkat pengertian, apresiasi, dan kepuasan yang lebih besar dalam berwisata
- 3) Melakukan penanganan kegiatan wisata yang dapat memberikan efek terbaik dalam memelihara kelestarian ekologi
- 4) Memberikan kontribusi terhadap

konservasi lingkungan alami dan warisan budaya setempat

- 5) Memberikan kontribusi positif bagi kehidupan ekonomi dan sosial masyarakat lokal secara terus-menerus
- 6) Menghormati budaya lokal serta sensitif terhadap keberadaan dan pengembangan budaya tersebut
- 7) Secara konsisten menjadikan aspirasi pengunjung sebagai masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan kegiatan wisata
- 8) Dipasarkan dan dipromosikan secara jujur dan akurat sehingga pada saat dikunjungi dapat memenuhi harapan para wisatawan secara nyata.

Jadi, yang dimaksud dengan *edutourism* adalah kegiatan wisata yang memiliki tujuan bermain dan belajar. "*Educational tourism is delivered through an educational program and seeks to change the learner's cognitive, participatory knowledge, skills and behavior. Through educational tourism, the visitors travel to a location engaging learning experience directly related to tourism.*" *Edutourism* disampaikan melalui program pendidikan dan berusaha mencari pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kognitif pengunjung. (Bhuiyan, 2010).

2. Konservasi Permainan Tradisional

Konservasi, mempunyai arti pelestarian yaitu melestarikan daya dukung, mutu, fungsi, dan kemampuan lingkungan secara seimbang. Konservasi muncul akibat adanya kebutuhan untuk melestarikan sumber daya alam yang mengalami degradasi / penurunan. Dampak degradasi tersebut, menimbulkan kekhawatiran, jika

tidak diantisipasi akan membahayakan umat manusia, terutama berimbas pada kehidupan generasi mendatang pewaris alam ini. Sementara itu, Piagam Burra menyatakan bahwa pengertian konservasi dapat meliputi seluruh kegiatan pemeliharaan dan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Oleh karena itu, kegiatan konservasi dapat pula mencakupi ruang lingkup preservasi, restorasi, rekonstruksi, adaptasi dan revitalisasi (Marquis- Kyle & Walker, 1996; Alvares, 2006). Sedangkan pelestarian dalam Kamus Bahasa Indonesia berasal dari kata lestari, yang artinya adalah tetap selama- lamanya tidak berubah. Kemudian dalam penggunaan bahasa Indonesia, penggunaan awalan pe- dan akhiran -an artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (kata kerja) (Endarmoko, 2006). Jadi, bisa diartikan bahwa yang dimaksud pelestarian adalah upaya untuk menjaga suatu hal agar tetap ada dan tidak berubah.

Perubahan terjadi akibat hakikat dan sifat dasar manusia yang senantiasa menginginkan perubahan, sehingga menimbulkan dampak dalam berbagai segala bidang kehidupan, salah satunya adalah hilangnya permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain anak yang telah ada dari dahulu dan merupakan bagian dari budaya masyarakat. Perubahan masyarakat karena adanya perkembangan ilmu dan teknologi berakibat pada kurangnya minat anak pada permainan tradisional serta maraknya kriminalitas. Anak menjadi lebih tertarik memainkan permainan modern dibanding permainan tradisional dan orang tua mereka akan dengan senang hati menyediakan permainan modern karena mereka dapat mengawasi anaknya. Maka dari itu perlu dilakukan pelestarian agar generasi

selanjutnya juga dapat memainkannya adapun cara yang dapat dilakukan dalam upaya pelestarian permainan tradisional adalah sebagai berikut :

- 1) Mengenalkan kepada anak-anak permainan tradisional
- 2) Membuat permainan tradisional menjadi menarik. Sehingga dapat memikat anak-anak
- 3) Memberikan pembelajaran cara bermain, dan membuat mainan tradisional
- 4) Mengadakan pameran mainan tradisional

3. Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata (*tourist attraction*) adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk berkunjung ke tempat tertentu (Yoeti, 1996). Sementara Pendit (1994) memberikan definisi daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang bernilai dan menarik untuk dikunjungi dan dilihat. Kemudian menurut Karyono (1997) suatu daerah tujuan wisata mempunyai daya tarik di samping harus ada objek dan atraksi wisata, juga harus memiliki tiga syarat daya tarik, yaitu: (1) ada sesuatu yang yang bisa dilihat (*something to see*); (2) ada sesuatu yang dapat dikerjakan (*something to do*); (3) ada sesuatu sesuatu yang bisa dibeli (*something to buy*). Dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 juga dijelaskan bahwa Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, nilai dan kemudahan berupa keanekaragaman alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi kunjungan wisatawan.

Daya tarik wisata inilah yang menjadi salah satu faktor penting dalam menarik minat masyarakat untuk berkunjung pada satu tempat wisata. Daya

tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, nilai dan kemudahan berupa keanekaragaman alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi kunjungan wisatawan. Adapun daya tarik wisata menurut Direktorat Jendral Pemerintahan di bagi menjadi tiga macam, yaitu :

1) Daya Tarik Wisata Alam

Daya Tarik Wisata Alam adalah sumber daya alam yang berpotensi serta memiliki daya tarik bagi pengunjung baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budi daya. Potensi wisata alam dapat dibagi menjadi 4 kawasan yaitu :

- a. Flora dan fauna
- b. Keunikan dan kekhasan ekosistem, misalnya ekosistem pantai dan ekosistem hutan bakau
- c. Gejala alam, misalnya kawah, sumber air panas, air terjun dan danau
- d. Budidaya sumber daya alam, misalnya sawah, perkebunan, peternakan, usaha perikanan.

2) Daya Tarik Wisata Sosial Budaya

Daya Tarik Wisata Sosial Budaya dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai onjek dan daya tarik wisata meliputi museum, peninggalan sejarah, upacara adat, seni pertunjukan dan kerajinan.

3) Daya Tarik Wisata Minat Khusus

Daya Tarik Wisata Minat Khusus merupakan jenis wisata yang baru dikembangkan di Indonesia. Wisata ini lebih diutamakan pada wisatawan yang mempunyai motivasi khusus. Dengan demikian, biasanya para wisatawan

harus memiliki keahlian. Contohnya: berburu mendaki gunung, arung jeram, tujuan pengobatan, agrowisata, dll.

Daya tarik atau atraksi wisata menurut Yoeti (1996) adalah segala sesuatu yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata, seperti:

- 1) Alam (*Nature*), yaitu segala sesuatu yang berasal dari alam yang dimanfaatkan dan diusahakan di tempat objek wisata yang dapat dinikmati dan memberikan kepuasan kepada wisatawan. Contohnya, pemandangan alam, pegunungan, flora dan fauna.
- 2) Budaya (*Culture*), yaitu segala sesuatu yang berupa daya tarik yang berasal dari seni dan kreasi manusia. Contohnya, upacara keagamaan, upacara adat dan tarian tradisional.
- 3) Buatan Manusia (*Man made*), yaitu segala sesuatu yang berasal dari karya manusia, dan dapat dijadikan sebagai objek wisata seperti benda- benda sejarah, kebudayaan, religi serta tata cara manusia.
- 4) Manusia (*Human being*), yaitu segala sesuatu dari aktivitas manusia yang khas dan mempunyai daya tarik tersendiri yang dapat dijadikan sebagai objek wisata. Contohnya, Suku Asmat di Irian Jaya dengan cara hidup mereka yang masih primitif dan memiliki keunikan tersendiri.c

Dari penjelasan menurut 2 sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa daya tarik wisata di bagi menjadi:

1) Daya tarik wisata alam

Merupakan daya tarik wisata yang bersumber dari potensi alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dan dikelola

sebagai tempat wisata yang dapat dinikmati wisatawan yang mengunjunginya, seperti: air terjun, pantai, gunung, hutan dan lain sebagainya.

- 2) Daya tarik wisata sosial budaya
Merupakan daya tarik wisata yang bersumber dari kegiatan sosial budaya yang ada pada masyarakat yang kemudian dikemas menjadi daya tarik wisata yang dapat dinikmati oleh wisatawan yang berkunjung, seperti: upacara adat, kegiatan adat masyarakat, pertunjukan, kampung adat dan masih banyak lainnya.
- 3) Daya tarik wisata minat khusus
Merupakan daya tarik wisata yang memiliki niat/ minat khusus dalam mengunjunginya, seperti: wisata belanja, wisata rohani, arung jeram, industry dan kerajinan dan lain sebagainya.
- 4) Daya tarik wisata buatan manusia
Merupakan daya tarik wisata yang dibuat oleh manusia dengan tujuan menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut, seperti: museum, taman rekreasi dan tempat hiburan lainnya.

4. Wisata ke Kampung

Wisata menurut *World Tourism Organization* adalah kegiatan perjalanan ke luar daerahnya dan bersifat sementara tidak lebih dari 1 tahun dengan tujuan untuk bersenang-senang, urusan bisnis dsb. Sedangkan menurut UU RI No 10 Tahun 2009 wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorangan maupun kelompok untuk mengunjungi destinasi tertentu dengan tujuan rekreasi, mempelajari keunikan

daerah wisata, pengembangan diri dsb dalam kurun waktu yang singkat atau sementara waktu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud wisata adalah aktivitas manusia baik perorangan maupun kelompok yang sedang melakukan suatu perjalanan dari tempat tinggalnya (hanya sementara waktu tinggal) menuju ke tempat yang akan dikunjungi untuk keperluan rileks, bersenang - senang serta melepaskan stress yang secara langsung maupun tidak langsung mendapatkan pengalaman.

Kampung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kelompok rumah yang merupakan bagian kota (desa; dusun) atau kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu, terletak di bawah kecamatan dan biasanya tidak terbatas pada batas-batasan administrasi. Biasanya Kampung masih memiliki suasana asri dan alami, maka banyak yang menjadikannya tempat tujuan wisata.

Jadi, Wisata ke Kampung adalah aktivitas manusia baik perorangan maupun kelompok yang sedang melakukan suatu perjalanan ke kampung guna melepas penat, mempelajari keunikan daerah wisata, maupun pengembangan diri.

5. Kampoeng Dolanan di Pandes, Yogyakarta

Pandes adalah sebuah desa yang terletak di dalam wilayah administratif Kelurahan Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sejak beberapa tahun yang lalu Pandes, mendeklarasikan diri sebagai Kampoeng Dolanan. Sejak masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwono VII desa ini memang sudah menekuni bidang pembuatan mainan anak-anak seperti *wayang angkreng*, *wayang kertas*

manukan, othok-othok, payungan, klunthungan, blimbingan, dsb. Banyak penduduk yang berprofesi sebagai pengrajin mainan anak - anak dan beramai-ramai pergi ke daerah lain untuk berjualan mainan tersebut. Akan tetapi seiring perkembangan jaman keberadaan para pengrajin dolanan anak ini semakin menurun mengikuti turunnya minat anak-anak jaman sekarang untuk membeli dolanan tradisional. Tantangan inilah yang membuat beberapa warga Pandes tergerak untuk melestarikan dolanan anak dengan memelopori berdirinya Kampong Dolanan Pandes (Nuryani,2013)

Jadi desa pandes adalah kampong dolanan yang mengusung konsep memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional dengan cara mengajak pengunjung membuat mainan-mainan tradisional dan memainkan berbagai permainan tradisional seperti *jamuran, cublaccublaksuweng, kacang kacanggoreng, dingklik oglak aglik, dsb.*



Gambar 1. Pengrajin Mainan Tradisional Di Desa Pandes

Sumber : Google Picture

6. Komunitas Kampong Dolanan di Kenjeran, Surabaya

Komunitas ini adalah kumpulan dari pemuda-pemudi karang taruna kampung kenjeran RT.04/RW 02 Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya yang bercita-cita untuk

mewujudkan kampong tematik berupa kampong dolanan. Mereka memiliki 3 tujuan yang ingin dicapai yaitu mendalami nilai -nilai dan norma yang terkandung dalam permainan tradisional, Gotong royong, dan melestarikan permainan tradisional. Di komunitas ini banyak program yang dijalankan antara lain *KD Roadshow, sekolah dolanan, outbound wodowo, workshop dolanan, cross culture, bekel craft* dan lain sebagainya. Kegiatan -kegiatan tersebut tidak dilakukan menetap pada satu tempat melainkan berpindah-pindah. Dalam kegiatan tersebut anak-anak diajak bermain permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik survei data sekunder dan survei data primer. Survei data sekunder dilakukan dengan survei literatur yang bersumberkan dari dokumen pemerintah, penelitian terdahulu, artikel reportase, dan lain sebagainya yang dapat mendukung proses analisis dalam penelitian ini. Data yang diperlukan pada umumnya berupa gambaran umum pariwisata di Kabupaten Klaten secara umum, dan Kampung Dolanan Sidowayah secara khusus. Sedangkan survei data primer dilakukan dengan pengamatan lapangan pada kondisi eksisting Kampung Dolanan Sidowayah serta wawancara langsung kepada pengurus Kampung Dolanan Sidowayah.

2. Metode Analisis

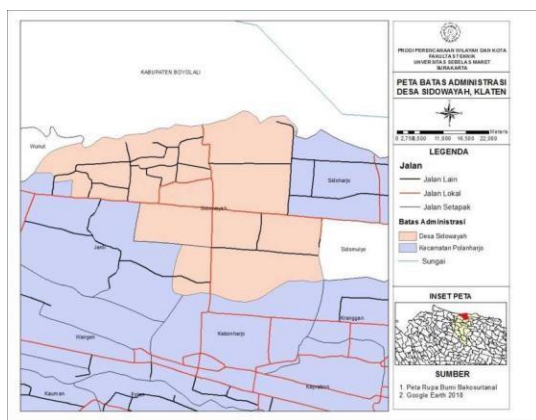
Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Analisis Kualitatif. Metode Kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun

lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, dan pendekatan kualitatif sangat mungkin digunakan untuk memecahkan masalah pariwisata karena pada hakekatnya pariwisata mendalami hakekat perjalanan wisata yang dilakukan oleh manusia (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2007).

Moleong (2007) menjelaskan bahwa dalam penelitian deskriptif kualitatif jenis data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Hal ini dikarenakan berbagai data yang terkumpul kemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang akan atau sudah diteliti.

DATA DAN KOMPILASI

Kampung dolanan sidowayah merupakan tempat wisata edukasi dan wahana outbond yang berada di Dukuh Baderan RW 8 Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten.



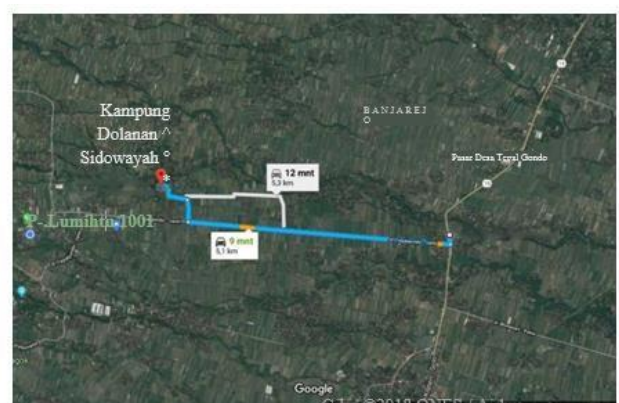
Gambar 3. Peta Desa Sidowayah
Sumber : Penulis, 2018.

Berdiri sejak september 2017 kampung dolanan sidowayah ini merupakan satu satunya tempat *outbound* yang memadukan antara permainan outbond dengan permainan tradisional, yang dikembangkan didasarkan pada kekhawatiran masyarakat akan tersisihnya

permainan tradisional jawa. *Stakeholder* yang terlibat dalam pengembangan kampung dolanan meliputi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Klaten, Pemerintah Kabupaten Klaten, Kepala Desa

Sidoyawah, LKM Sidowayah, RW, RT, Karang Taruna, dan Kelompok Ibu-ibu. Masyarakat Sidowayah yang ikut berpartisipasi hanya masyarakat yang bertempat tinggal di RW 08 Desa Sidowayah. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Klaten Serta Pemerintah Kabupaten Klaten tidak terlibat langsung dalam proses pengembangan.

Pemandangan alam yang masih alami, udara yang masih segar dan keramahan tamahan warga akan menyambut pengunjung yang datang ke kampung Dolanan. Hal-hal tersebut merupakan potensi unggulan yang dikembangkan sehingga Dukuh Baderan memiliki daya tarik tersendiri. Kampung Dolanan sangat mudah diakses karena lokasinya dekat dengan jalan besar dan sudah terdapat signage menuju ke kawasan namun kondisi jalan di beberapa ruas masih kurang bagus, aspalnya tidak rata dan jalannya berlubang.



Gambar 4. Jalan Akses ke Kampung Dolanan dari Tugu Gunung Selamat
Sumber : Google Maps, 2018

Tabel 1. Jenis Paket Kegiatan

No.	Jenis Paket / Harga	Fasilitas
1.	Special Dolanan 1 (Rp 60.000,-)	<ul style="list-style-type: none"> • Aneka Permainan Tradisional • Aneka Permainan Outbound • Membuat Karya/Tangkap Ikan • Membajak Sawah dengan Kerbau • Susur Sungai • Permainan High Ropes • Permainan Air • Snack dan Air Minum • Makan Siang • Fasilitator dan Trainer • D3K Standart
2.	Special Dolanan 2 (Rp 70.000,-)	<ul style="list-style-type: none"> • Aneka Permainan Tradisional • Aneka Permainan Outbound • Farm Tubing di Sungai • Membuat Karya/Tangkap Ikan • Membajak Sawah dengan Kerbau • Rakit Bambu • Susur Sungai • Permainan High Ropes • Permainan Air • Snack dan Air Minum • Makan Siang • Fasilitator dan Trainer • D3K Standart
3.	Special Dolanan 3 (Rp 85.000,-)	<ul style="list-style-type: none"> • Aneka Permainan Tradisional • Aneka Permainan Outbound • Farm Tubing di Sungai • Tangkap Bebek • Membuat Karya/Tangkap Ikan • Membajak Sawah dengan Kerbau • Menanam Padi di Sawah • Susur Sungai • Permainan High Ropes • Permainan Air • Snack dan Air Minum • Makan Siang • Fasilitator dan Trainer

Sumber : Survey lapangan, 2018

Untuk Biaya masuk dikenakan Rp 60.000 sampai Rp 85.000/ orang tergantung Paket yang dipilih. Rinciannya seperti tabel diatas. Kebanyakan pengunjung merupakan rombongan anak-anak usia Kelompok Belajar (*Play Group*), TK sampai SMP, Ada beberapa rombongan dari instansi juga yang ingin menambah kekompakan. Sebelum berkunjung koordinator kelompok sebaiknya menghubungi kontak person dulu agar bisa diatur mau bagaimana jadwalnya ketika datang berkunjung. Dalam 1 rombongan dolanan minimal harus 30 orang namun untuk rombongan keluarga bisa sejumlah keluarga yang ikut.

Permainan tradisional yang ada di kampung dolanan antara lain : Cublak-Cublak Suweng, Dakonan, Bekelan, Gatheng, Gobak sodor, Ular Naga, Bakiak, Engklek, Lompat Tali, Pong-Pong Bolong, Betengan, Ban-Banan, Engrang Bathok, Balap Karung, Kelereng Sendok, Othok-othok, Membuat berbagai Kerajinan Tangan dsb. Kampung Dolanan Sidowayah sendiri memiliki 3 cara dalam upaya pelestarian permainan tradisional yaitu:

1. Mengenal, di sini pengunjung diharap mengenal lebih dekat Kampung Dolanan Sidowayah serta permainan tradisional yang akan membentuk anak menjadi kreatif, berjiwa sosial tinggi dan menghargai alam sekitar.
2. Membuat, di sini pengunjung akan mendapatkan keceriaan anak-anak (mengenang masa lalu) serta akan diajak membuat mainan tradisional dengan menyenangkan.
3. Memainkan, di sini pengunjung diajak bermain aneka dolanan tradisional jawa dengan dipadukan dengan permainan outbound dan jelajah kampung yang masih asri dan alami suasananya

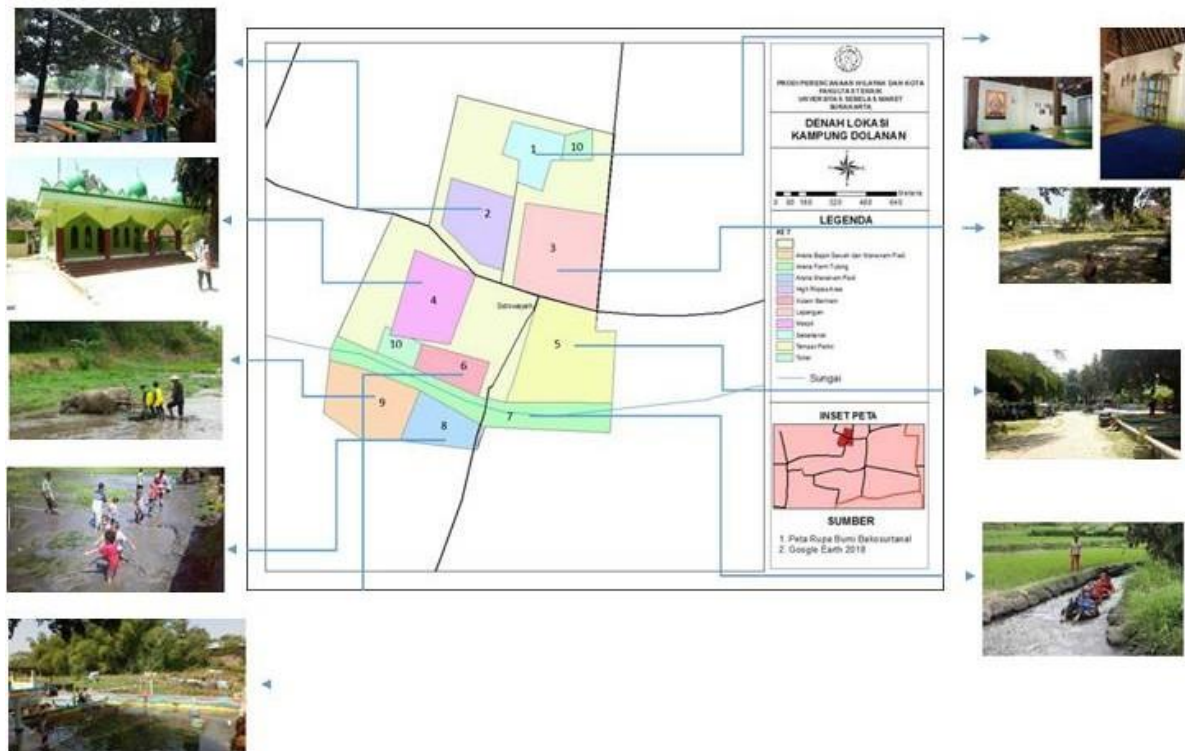
Di kampung dolanan sidowayah ini terdapat berbagai fasilitas yang disediakan antara lain:

1. Area Indoor / sekertariat, adalah tempat pemesanan dan pelayanan informasi mengenai kampung dolanan yang juga digunakan sebagai tempat menaruh barang bawaan ataupun tas saat pengunjung sedang bermain.
2. Area *high ropes*, arena permainan *outbound* khususnya untuk anak-anak berupa berbagai bentuk jembatan gantung dengan ketinggian 1-1,5 m yang dijamin aman bagi penggunaanya.
3. Area lapangan *outdoor*, disini biasanya

dilakukan berbagai permainan tradisional mulai dari Gobak sodor, Ular Naga, Bakiak, Engklek, Lompat Tali, Pong-Pong Bolong, Betengan, Ban-Banan, Engrang Bathok, Balap Karung, Kelereng Sendok, Othok-othok, Membuat berbagai Kerajinan

Tangan dsb.

4. Masjid, sarana tempat ibadah dan juga bisa dimanfaatkan oleh orang tua yang sedang mengawasi anak-anaknya bermain untuk duduk-duduk di pelataran masjid.
5. Tempat parkir



Gambar 5 Denah Kampung Sidowayah dan Fasilitasnya

6. Kolam Bermain, tempat outbound untuk permainan yang menggunakan air.
7. Arena *Farm Tubing*, berupa sungai yang lumayan besar yang digunakan untuk *outbound tubing* menggunakan bekas ban dalam mobil/truk.
8. Arena Menanam Padi, di arena ini pengunjung akan diajari bagaimana menanam padi, kadang juga di tempat ini dijadikan area tangkap bebek.
9. Arena Membajak Sawah dengan kerbau, saat pertama kali masuk dari jauh sudah terlihat kerbau dan pemiliknya di area ini disini pengunjung akan diberi tahu bagaimana cara

membajak sawah secara tradisional dan pengunjung boleh naik ke atas bajak tradisional tersebut.

10. Toilet, di kampung dolanan ini telah disediakan cukup banyak bilik toilet yang dapat digunakan untuk ganti baju setelah bermain-main di sungai dan di sawah.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat peta dibawah ini dan gambar fasilitas dan kegiatan yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kampung Dolanan Sidowayah merupakan satu-satunya tempat wisata di Kabupaten Klaten yang memadukan antara permainan tradisional dan permainan modern. Hal tersebut sangat unik dan jarang ditemukan, dimana selain sebagai tujuan rekreasi mereka mempunyai tujuan lain yaitu melestarikan permainan tradisional dan mendidik karakter anak melalui nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional. Telah dijelaskan diatas beberapa cara yang dapat dilakukan dalam upaya pelestarian permainan tradisional, berikut adalah analisis mengenai upaya pelestarian permainan tradisional di Kampung Dolanan Sidowayah :

1. Mengenalkan kepada anak-anak permainan tradisional

Ini merupakan hal pertama yang dapat dilakukan agar permainan tradisional bisa dipertahankan yaitu memperkenalkannya kembali kepada anak-anak. Di kampung dolanan sidowayah sendiri telah disediakan *trainer* untuk mendampingi berbagai kegiatan pengunjung di tempat tersebut mulai dari memperkenalkan berbagai permainan tradisional maupun permainan *outbound*. Mereka yang telah menjadi *trainer* adalah anggota karang taruna atau masyarakat desa sidowayah yang telah diberi pembekalan dan mereka juga telah memiliki pengalaman memainkan permainan tradisional.

Sementara itu di Kampoeng Dolanan Pandes Yogyakarta mereka langsung dikenalkan dengan alat mainnya dahulu baru bisa melihat proses pembuatan mainannya, tidak langsung dikenalkan kepada permainan dan bagaimana cara bermainnya dan Komunitas Kampung Dolanan sendiri dengan kekhawatiran yang

sama mereka berusaha mengenalkan anak-anak disekitar lingkungan mereka berbagai permainan tradisional.

2. Membuat permainan tradisional menjadi menarik. Sehingga dapat memikat anak-anak

Hilangnya minat anak-anak tentang permainan tradisional bisa juga disebabkan karena kejenuhan akan cara-cara memainkannya dan tidak menghibur. Oleh karena itu, sebagai generasi yang masih peduli kita bisa mengubah permainan tersebut menjadi lebih menarik. Misalnya dengan melakukan lomba dan pemberian hadiah kepada pemenangnya. Di kampung dolanan sidowayah telah diberi batasan rombongan minimal 30 orang hal tersebut juga dapat membuat permainan bertambah seru dan menyenangkan karena banyak anak ikut bermain didalamnya sehingga dapat memicu semangat anak-anak saat bermain. Selain itu lokasi kampung dolanan yang masih asri menambah keseruan bermain karena tidak ada gangguan dari kendaraan bermotor sehingga anak-anak dapat bermain dengan aman.

Komunitas Kampung Dolanan Surabaya mereka mengadakan berbagai kegiatan untuk mempromosikan permainan tradisional mulai dari kampung- kampung sampai mall-mall di Surabaya mereka jadikan tempat untuk menarik masyarakat untuk ikut melestarikan permainan tradisional. Sedangkan di Kampoeng Dolanan Pandes Yogyakarta masyarakat membuat kampung mereka menarik dengan ornamen-ornamen mainan tradisional di sudut-sudut kampung dan menghias dinding-dinding dengan mural sehingga dapat memikat pengunjung untuk datang.

3. Memberikan pembelajaran cara bermain dan membuat mainan tradisional

Perlu adanya sebuah pelatihan permainan tradisional dengan cara mengumpulkan sebanyak-banyaknya permainan yang ada beserta peraturan dan cara bagaimana memainkannya. Selain melakukan permainannya di Kampung Dolanan Sidowayah ini anak-anak juga diajak untuk membuat mainan mereka sendiri, selain dapat berkreasi pengunjung juga mendapatkan ilmu tentang bagaimana memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar sehingga dapat menjadi sebuah mainan yang menyenangkan.

Di Kampoeng Dolanan Pendes mereka berfokus pada pembuatan mainan tradisional bagaimana cara membuatnya agar menjadi menarik sedangkan untuk Komunitas Kampung Dolanan Surabaya mereka tidak mengajarkan bagaimana cara membuat mainan namun mereka mengajarkan cara bermain dan mencoba menerapkan nilai-nilai yang terdapat dalam setiap permainan yang dilakukan bersama partisipan.

4. Mengadakan pameran mainan tradisional
Mengadakan pameran permainan tradisional berbagai daerah beserta alat peraganya jadi dapat dijadikan ajang untuk menambah pengetahuan mengenai permainan tradisional tidak hanya Jawa saja sehingga banyak pihak yang dapat ikut berpartisipasi dalam pelestarian permainan tradisional. Di kampung dolanan sidowayah terdapat berapa etalase dan pajangan dinding berupa mainan-mainan tradisional Jawa jaman dulu seperti wayang, othok-othok, gangsing dsb yang ada di dalam sekertariat kampung dolanan sidowayah. Pengunjung yang datangpun bisa melihat-

lihat disana dan yang tertarik untuk bermain bisa bermain di lapangan *outdoor* bersama teman-temannya. Namun tidak ada kegiatan pameran khusus.

Upaya yang dilakukan Komunitas Kampung Dolanan Surabaya dalam hal ini mereka mengadakan kegiatan workshop di mall-mall di Surabaya dan juga mengadakan kegiatan *cross culture*. Dalam pelaksanaan berbagai kegiatannya komunitas ini tidak hanya di satu tempat mereka berpindah dari kampung satu ke kampung lain. Sedangkan untuk Kampoeng Dolanan Pendes Yogyakarta tidak ada kegiatan pameran untuk memperkenalkan permainan tradisional.

PENUTUP

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya pengelola Kampung Dolanan Sidowayah dalam melestarikan permainan tradisional dan membentuk karakter anak dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu mengenalkan, memainkan, dan membuat permainan tradisional. Namun tahap pameran hanya dilakukan sebatas memajang mainan tradisional saja tidak ada pameran yang diadakan khusus oleh pihak Kampung Dolanan Sidowayah untuk mengenalkan permainan tradisional. Kegiatan rekreasi seperti ini dapat berdampak pada penanaman nilai-nilai social dalam setiap perilaku individu. Sasaran dari kegiatan ini sangat baik untuk perkembangan karakter anak karena jika mereka sudah tahu dan terus-menerus memainkan permainan tradisional maka anak-anak tidak akan hanya terus-terusan bermain dengan gadget, mereka akan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Dengan demikian maka upaya

pelestarian permainan tradisional tetap berjalan dan pendidikan karakter untuk anak-anak juga dapat dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ankomah, P. K., & Larson, R. Education Tourism: A Strategy to Strategy to Sustainable. Retrieved from <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/IDEP/UNPAN002585.pdf>
- Rachman, Maman (diakses 15 Mei 2016). Konservasi Nilai dan Warisan Budaya. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/niu/index.php/ijc/article/viewFile/2062/2176>
- Kampung Dolanan Sidowayah. Retrieved from <https://sidowayah.com/wisata7v/16> on May 15, 2016
- Nuryani, Anik. (2013). *Pariwisata Berbasis Masyarakat di dalam Pelestarian Dolanan Tradisional di Kampung Dolanan Pandes*. Tesis M.Par. Universitas Gadjah Mada
- Bhuiyan, M. (2010). *Educational Tourism and Forest Conservation: Diversification for Child Education*. Procedia - Social Behavioral Science, Volume 7, 19-23.
- Marquis-Kyle, P. & Walker, M. 1996. The Illustrated BURRA CHARTER. Making good decisions about the care of important places. Australia: ICOMOS
- Gibson, Ivancevich, Donnelly. 1996. Organisasi, Perilaku, Struktur, Proses. Jakarta: Bina Rupa Aksara
- Endarmoko, E. 2006. Tesaurus Bahasa Indonesia. Jakarta: PT Gramedia
- Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Yoeti, O. A. (1996). Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: Angkasa.
- Karyono, H. (1997). Kepariwisataaan. Jakarta: Grasindo.
- Pendit, N. (1994). Ilmu Pariwisata Sebagai Pengantar. Jakarta: Perdana.
- Peraturan Direktur Jenderal Perlindungan Hutan Dan Konservasi Alam No: P.11/IV- SET/2011 Tentang Pedoman Pelaporan Kegiatan Pengusahaan Pariwisata Alam
- <https://kampeongdolanansby.blogspot.co.id/2017/01/tentang-kami.html>