

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya yang memiliki hubungan erat dengan kehidupan masyarakat, khususnya anak-anak (Anggita dalam Qadafi, 2023). Bermain merupakan aktivitas yang dapat meningkatkan pertumbuhan pada anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki secara optimal, baik potensi fisik maupun mental (Maryati dalam Cahyani, 2023). Namun, zaman sekarang ini keberadaan permainan tradisional mulai tergerus dengan perkembangan teknologi yang pesat. Permainan tradisional dianggap ketinggalan zaman oleh anak generasi milenial, saat ini mereka lebih banyak bermain dengan gawai atau peralatan canggih lainnya (Harmaningsih, 2024). Dengan adanya nilai-nilai yang terkandung, bentuk pelestarian permainan tradisional semakin beragam. Permainan tradisional dapat dijadikan daya tarik wisata pada sebuah daerah untuk menunjukkan ciri khas daerah tersebut dalam mengembangkan ekonomi melalui sektor pariwisata (Sugito, 2019).

Permainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam sebuah konsep wisata dapat menjadi magnet bagi wisatawan lokal maupun internasional. Keberagaman permainan tradisional di setiap daerah mencerminkan kekayaan budaya dan warisan yang unik, sehingga menciptakan pengalaman otentik bagi pengunjung. Bentuk wisata yang baik merupakan wisata yang dapat memberikan pengalaman untuk diingat secara positif (Ritchie dalam Ahsanah, 2021). Selain itu, pariwisata yang baik harus mempertimbangkan secara penuh dampak ekonomi, sosial, lingkungan sekarang dan yang akan datang (Suci, 2021). Konsep tersebut merupakan bentuk dari upaya pariwisata berkelanjutan.

Saat ini perkembangan tren di industri pariwisata semakin beragam, salah satunya adalah konsep desa wisata. Sebesar 90% produk wisata yang dimiliki Indonesia merupakan wisata alam dan budaya yang berada di daerah

pedesaan (Alvara dalam Buku Tren Industri Pariwisata, 2022). Konsep desa wisata merupakan kawasan yang memiliki potensi dan keunikan daya tarik wisata yang khas untuk merasakan pengalaman berupa keunikan kehidupan dan tradisi masyarakat di pedesaan dengan segala potensinya (Effendi, 2021). Hingga saat ini, jumlah desa wisata yang ada Indonesia adalah sebanyak 7275 dan Jawa Barat menempati posisi kedua setelah Jawa Timur dengan jumlah 761 desa wisata (Statistik Potensi Desa, 2018).

Salah satu wilayah di Jawa Barat yang sedang gencar dalam mengembangkan konsep desa wisata adalah Kabupaten Bandung. Saat ini, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung sedang membentuk 38 desa wisata dengan keunggulan potensi alam dan budaya sebagai salah satu daya tarik wisatawan (Desy, 2023). Potensi alam dan kekayaan budaya yang beragam tersebar di berbagai wilayah di Kabupaten Bandung telah diakui oleh pemerintah. Sebanyak sepuluh desa wisata telah ditetapkan melalui Surat Keputusan Bupati Bandung Nomor: 556.42/Kep. 71-Dispopar/2011. Sementara itu, masih ada 27 desa wisata lainnya yang sedang mengajukan Surat Keputusan Bupati (Dinas Pariwisata, 2020). Dari beberapa desa wisata yang terdapat di Jawa Barat, salah satu desa dengan wisata alam dan budaya yang berpotensi untuk dapat dikembangkan adalah Desa Cikadut.

Desa Cikadut terletak di kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung. Desa Cikadut memiliki potensi wisata unggulan, salah satunya adalah Alam Santosa (Cikadut, 2020). Alam Santosa merupakan kawasan wisata yang mengusung konsep ekowisata dengan mengedepankan kearifan dan budaya lokal. Alam Santosa didirikan untuk mengenalkan budaya dengan sejumlah bangunan berarsitektur Sunda dan kesenian khas Jawa Barat. Salah satu atraksi yang diunggulkan di Alam Santosa adalah edukasi budaya berupa memainkan permainan tradisional atau biasa disebut dengan *kaulinan barudak*. *Kaulinan barudak* adalah kegiatan memainkan permainan sederhana oleh anak-anak pada masyarakat Sunda. Bentuk *kaulinan barudak* yang ada di Alam Santosa sudah disesuaikan dengan nilai-nilai pendidikan

yang dibutuhkan pada anak, diantaranya adalah *bebedilan, rorodaan, kolecer awi, oray-orayan*, dan lain-lain.

Saat ini, program edukasi yang diselenggarakan di Alam Santosa hanya ditujukan bagi para siswa sekolah dasar yang melakukan *gathering*. Menurut kepala divisi pemasaran, Alam Santosa perlu melakukan peningkatan pelayanan terlebih dahulu agar program tersebut dapat dilaksanakan secara rutin. Berdasarkan Buku Strategi Pengembangan Desa Wisata (2019), terdapat dua indikator yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman sebuah desa wisata, yaitu atraksi dan amenitas. Atraksi atau daya tarik merupakan aset-aset yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung pada objek wisata, sedangkan amenitas merupakan kelengkapan fasilitas yang mendukung aktivitas dan layanan wisatawan selama di objek wisata (Effendi, 2021). Atraksi utama di Alam Santosa berupa aktivitas memainkan permainan tradisional Sunda. Saat ini, aktivitas tersebut berjalan hanya sebatas memainkan permainan saja. Pengunjung tidak mendapatkan pengalaman lebih dari atraksi yang diberikan. Selain itu, beberapa fasilitas di Alam Santosa belum dapat mengakomodir kebutuhan pengunjung dan tidak cukup ramah dimainkan oleh anak. Berdasarkan Buku Strategi Pengembangan Desa Wisata (2019) atraksi dan amenitas merupakan hal yang saling berhubungan, jika amenitas yang ada belum optimal maka atraksi tidak dapat berjalan secara maksimal. Kekurangan amenitas dapat menimbulkan ketidakondusifan saat atraksi berlangsung.

Dalam konsep pengembangan desa wisata perlu untuk memperhatikan potensi yang dimiliki pada wilayah di sekitarnya. Selain untuk memberikan pengalaman yang otentik, dengan memperhatikan wilayah di sekitar dapat memberikan manfaat keberlanjutan. Salah satu potensi yang dapat dimanfaatkan adalah limbah bambu yang dihasilkan dari proses produksi angklung oleh masyarakat sekitar. Hingga saat ini hampir seluruh masyarakat di wilayah tersebut belum dapat mengolah limbah bambu yang mereka hasilkan. Proses pengolahan limbah tersebut saat ini hanya sebatas membakarnya. Bentuk limbah yang dihasilkan berupa potongan bambu yang

masih memiliki nilai jika dimanfaatkan dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dengan konsep inovasi pada permainan tradisional Sunda dengan pemanfaatan limbah bambu yang di Desa Cikadut.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Media *kaulinan barudak* di Alam Santosa saat ini kurang menarik.
- 2) Media *kaulinan barudak* belum memperhatikan keamanan pada penggunaannya.
- 3) Pengunjung dan pengelola mengharapkan adanya peningkatan pengalaman pada pengunjung.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dapat dituliskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana konsep meningkatkan pengalaman pengunjung dengan inovasi pada permainan tradisional Sunda?
- 2) Bagaimana konsep pemanfaatan limbah bambu ke dalam bentuk permainan tradisional Sunda?
- 3) Bagaimana hasil implementasi dari inovasi pada permainan tradisional Sunda terhadap pengalaman pengunjung di Alam Santosa?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis konsep peningkatan pengalaman pengunjung dengan inovasi pada permainan tradisional Sunda.
- 2) Menganalisis proses pemanfaatan limbah bambu ke dalam bentuk permainan tradisional Sunda.

- 3) Menganalisis hasil implementasi dari inovasi pada permainan tradisional Sunda terhadap pengalaman pengunjung di Alam Santosa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi dua aspek dengan pertimbangan aspek teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebagai aspek teoritis, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan lebih lanjut serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam lingkup peningkatan pengalaman wisata dengan memanfaatkan potensi di sekitar.
- 2) Sebagai aspek praktis, penelitian dapat dimanfaatkan sebagai solusi untuk membantu desa wisata terkait upaya peningkatan pengalaman wisata dengan memanfaatkan potensi di sekitar.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

**BAB I PENDAHULUAN**, pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

**BAB II TINJAUAN DAN LINGKUP PENELITIAN**, pada bab ini menjelaskan tentang studi literatur yang terdiri dari referensi atau acuan terkait penelitian, sumber seperti jurnal, artikel pada situs resmi, maupun buku.

**BAB III METODE PENELITIAN**, pada bab ini berisi metodologi penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, pada bab ini berisi tentang pembahasan dari hasil penelitian yang akan menjadi sebuah solusi.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**, pada bab ini menjelaskan hasil dan kesimpulan akhir dari perancangan yang telah dilaksanakan dan di jelaskan pada bab-bab sebelumnya