

Promosi Wisata Tambuh Raya Idaman di Desa Condro Kecamatan Pasirian Melalui Pengenalan Permainan Tradisional

Wahyu Dwi Utomo, Nur Akhidatul J, Sigit Prastowo,
Universitas Jember

Alamat: Jl. Kalimantan Tegalboto No.37, Krajan Timur, Sumpersari, Kec. Sumpersari,
Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121
E-mail : kkncondro174@gmail.com

Article History:

Received: 11 Juli 2023

Revised: 16 Agustus 2023

Accepted: 01 September
2023

Keywords: *Tourism,
Traditional Games,
Preservation.*

Abstract. *Tourism is a crucial economic sector for a region, so it needs attention and development. One of the tourism sectors in East Java is Wisata Tambuh Raya Idaman which is located in Condro Village, Pasirian District, Lumajang Regency, East Java. This tourism is one of the potentials in Condro Village, but public awareness of this tourism is still lacking, so that the community's interest in visiting is also small. In addition, young children prefer to play with their mobile phones rather than playing traditional games or socializing with their friends. Therefore, group 174 of the KKN UMD UNEJ has a work program called PISAO (Tourism Promotion and Preservation of Traditional Games). The methods of this work programs are observation, discussion, practice and evaluation. The results of the KKN UMD UNEJ work program group 174 namely Wisata Tambuh Raya Idaman is better known by the community, increasing the income of residents who open stalls at tourist attractions, storing traditional games, increasing children's interest in playing traditional games and reducing the intensity of playing mobile phones.*

Abstrak. Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang krusial bagi suatu wilayah, sehingga perlu diperhatikan dan dikembangkan. Salah satu sektor pariwisata yang ada di Jawa Timur yaitu Wisata Tambuh Raya Idaman yang berada di Desa Condro, Kecamatan Pasirian, kabupaten Lumajang, Jawa Timur. Wisata tersebut menjadi salah satu potensi yang ada di Desa Condro, akan tetapi kesadaran masyarakat terhadap wisata tersebut masih kurang, sehingga minat masyarakat untuk berkunjung juga sedikit. Selain itu, anak-anak usia dini lebih suka bermain *handphone* daripada bermain permainan tradisional ataupun bersosialisasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, KKN UMD UNEJ kelompok 174 memiliki program kerja dengan nama PISAO (Promosi Wisata dan Pelestarian Permainan Tradisional). Metode program kerja ini yaitu observasi, diskusi, praktik dan evaluasi. Hasil dari program kerja KKN UMD UNEJ kelompok 174 yaitu Wisata Tambuh Raya Idaman lebih dikenal oleh masyarakat, meningkatkan pendapatan warga yang membuka warung di tempat wisata, melestarikan permainan tradisional,

meningkatkan minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional serta mengurangi intensitas bermain *handphone*.

Kata kunci: Pariwisata, Permainan Tradisional, Pelestarian

LATAR BELAKANG

Sektor pariwisata merupakan satu dari sekian banyak sektor andalan yang meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Provinsi Jawa Timur. Hal inilah yang menjadi dasar pembangunan sektor pariwisata terus ditingkatkan. Kemajuan sektor pariwisata dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan pekerjaan, pengembangan masyarakat serta mendorong pembangunan daerah. Pariwisata sering digunakan sebagai tolok ukur dalam penilaian keamanan suatu daerah dan indikasi kestabilan ekonominya.

Era modern yang serba canggih ini, promosi wisata telah mengalami penurunan yang signifikan. Kemajuan teknologi dan digitalisasi telah mendominasi strategi marketing dengan platform online, media sosial, dan periklanan digital. Meskipun efektif, pendekatan ini terkadang dapat merusak keaslian dan keunikan budaya lokal yang menjadi daya tarik utama bagi para wisatawan. Salah satu cara dalam mengatasi permasalahan kurangnya pengunjung pada wisata tersebut adalah dengan memperkenalkan dan mengadakan kegiatan berupa ajakan kepada masyarakat dengan permainan tradisional.

Pengenalan permainan tradisional sebagai alat promosi wisata merupakan pendekatan yang menarik. Permainan tradisional mencerminkan warisan budaya, mencakup nilai-nilai historis, sosial dan estetika. Melalui permainan tradisional ini wisatawan dapat terlibat secara langsung dalam pengalaman yang seru dan memungkinkan mereka merasakan kehidupan dan budaya lokal secara otentik dan mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan kuliah kerja nyata dengan fokus permainan tradisional di Desa Condro, Kecamatan Pasirian, Kabupaten Lumajang perlu diperhatikan. Pengenalan dan promosi tempat wisata juga perlu dilakukan untuk meningkatkan pengunjung warga setempat maupun warga luar. Oleh karena itu, diadakan

permainan tradisional kepada anak-anak untuk menghidupkan suasana tempat wisata sekaligus memperkenalkan permainan tradisional untuk meminimalisir bermain smartphone dalam frekuensi yang tinggi. Menurut Data BPS Kecamatan Pasirian dalam Angka Tahun 2020, penduduk warga dengan kelompok umur 10-14 tahun memiliki jumlah sebesar 7.607 orang. Maka dari itu, mereka adalah sosok yang penting dalam melestarikan permainan tradisional ini sebagai generasi penerus nanti.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan program kerja PISAO, kelompok kami menerapkan beberapa metode berikut ini:

A. Observasi

Metode ini dilakukan sebagai langkah awal untuk menemukan informasi mengenai keadaan Desa Condro serta permasalahan yang ada di Desa. Desa Condro memiliki potensi desa wisata tepatnya di dusun Kebonan, wisata ini memiliki fasilitas utama yaitu kolam renang yang terdiri dari 3 macam, sirkuit sepeda roda, dan lain sebagainya. Namun minat berkunjung masyarakat terhadap wisata ini masih kurang. Selain itu, intensitas anak-anak dalam bermain HP yang cukup tinggi juga menjadi permasalahan di Desa Condro.

B. Diskusi

Selanjutnya yaitu melakukan diskusi untuk menentukan solusi yang tepat dalam mengatasi masalah yang ada di Desa Condro. Diskusi dilakukan bersama perangkat Desa Condro. Diskusi tersebut menghasilkan solusi berupa melakukan promosi wisata dengan cara melakukan outbound di Wisata Tambuh Raya Idaman, dimana outbound ini berisi permainan-permainan tradisional, sehingga program kerja KKN UMD UNEJ kelompok 174 bernama PISAO (Promosi Wisata dan Pelestarian Permainan Tradisional).

C. Praktik

Metode ini merupakan metode yang utama, tim KKN melakukan sosialisasi ke beberapa sekolah mengenai program kerja yang akan dilakukan, hal ini sekaligus bentuk promosi wisata serta memperkenalkan kembali permainan-permainan tradisional. Selanjutnya para siswa diarahkan untuk mengikuti serangkaian acara

di Wisata Tambuh Raya Idaman yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN UMD UNEJ kelompok 174.

D. Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu siswa untuk ditanya tentang keinginannya dalam berkunjung kembali ke desa Wisata Tambuh Raya Idaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tambah Raya Idaman (TRI) merupakan salah satu tempat pariwisata yang ada di Desa Condro, Kabupaten. Wisata tersebut memiliki tampak yang indah tetapi masih rendah pengunjung. Hal tersebut menjadi salah satu yang melatar belakangi KKN untuk melaksanakan kegiatan PISAO. Wisata permainan tradisional merupakan salah satu objek wisata yang mengadopsi permainan yang sudah ada dari jaman dahulu dengan mengembangkan nilai-nilai tradisional yang ada di Nusantara.

Promosi wisata dilakukan dengan pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak SD di tempat Wisata Tambuh Raya Idaman (TRI). Kegiatan ini ditujukan kepada siswa sekolah dasar sederajat kelas 5 dan 6 di SDN 1 Condro, SDN 2 Condro, SDN 1 Pasirian, SDN 2 Pasirian dan MI Darul Mukhomah. Siswa SD dibantu oleh panitia dalam memahami permainan tradisional. Setiap permainan memiliki pos masing-masing sehingga memudahkan anak-anak untuk bermain dan berlatih permainan tradisional. Para siswa antusias dan bersemangat saat bermain dan berlatih permainan tradisional.

Kegiatan PISAO melibatkan tokoh desa seperti kader digital dan KIM desa Condro mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kolaborasi ini bertujuan agar program PISAO tetap berjalan walaupun tim KKN sudah selesai mengabdikan sehingga Wisata Tambuh Raya Idaman akan semakin dikenal dan menarik banyak pengunjung baik untuk berenang maupun bermain permainan tradisional.

Setiap siswa memiliki waktu 10 menit untuk berlatih dan bermain setiap permainan tradisional. Permainan tradisional yang diperkenalkan kepada siswa SD yaitu:

1. Egrang

Setiap anak diberi kesempatan untuk bermain egrang. Apabila mereka belum bisa, panitia membantu untuk memegang egrang yang sebelumnya panitia mencontohkan bagaimana cara menggunakan egrang. Anak-anak antusias dan penasaran untuk bisa menggunakan egrang.

2. Egrang Batok

Egrang batok diperkenalkan dengan melombakan setiap anak pada satu kelompok. Mereka bermain cepat-cepatan antara satu sama lain. Para siswa dapat dengan mudah memahami dan menggunakan egrang batok.

3. Bakiak

Tak sedikit siswa mengetahui permainan ini. Para siswa mengetahui permainan ini karena bakiak sering dilombakan saat memperingati hari kemerdekaan. Panitia juga menjelaskan apa filosofi dari bakiak. Anak-anak pun mengetahui bahwa dalam bermain bakiak dibutuhkan kekompakan untuk dapat berjalan.

4. Bendan

Bendan merupakan nama yang digunakan Masyarakat Condro untuk menyebut permainan engklek. Dalam permainan ini, para siswa diperkenalkan kembali bagaimana langkah-langkah dalam bermain engklek. Anak-anak dapat mengetahui bagaimana cara membuat arena bendan sehingga mereka dapat menemukan permainan tradisional yang mudah dilakukan untuk mengurangi intensitas anak bermain HP.

5. Gobak Sodor

Dalam gobak sodor membutuhkan kekompakan tim, kelincahan, kecepatan, dan kefokusannya. Anak dapat mengetahui mengetahui kembali peraturan-peraturan dalam permainan ini. Anak-anak sangat menikmati dan bersemangat saat bermain gobak sodor.

6. Lompat Tali

Setiap anak diberi tahu apa saja level dalam lompat tali mulai dari mata kaki hingga level Merdeka. Anak-anak juga diberi tahu cara melompat yang benar agar bisa mencapai level yang tinggi. Tak sedikit siswa mampu bermain lompat tali hingga

mencapai level yang tinggi. banyak anak yang mengatakan bahwa dirinya sudah sering bermain lompat tali.

Semua perlengkapan lomba di buat oleh KKN dan dibantu oleh tukang untuk pembuatan egrang bambu. Peralatan yang kami sediakan yaitu egrang, bakiak, egrang batok, karet lompat tali, dan tepung untuk membuat lintasan gobak sodor dan bendan. Semua perlengkapan yang tersedia akan diletakan di wisata TRI pada tempat “Pojok Tradisional”. Pojok Tradisional merupakan tempat untuk menyimpan perlengkapan permainan tradisional. Pengunjung dapat menggunakan perlengkapan tersebut apabila ingin bermain permainan tradisional.

Beberapa siswa yang diwawancarai setelah kegiatan PISAO mengatakan bahwa ingin datang kembali ke Wisata Tambuh Raya Idaman untuk bermain permainan tradisional. Dengan begitu kedepannya dapat meningkatkan pengunjung Wisata Tambuh Raya Idaman. Kegiatan PISAO berpengaruh pada sektor ekonomi para pedagang di Wisata Tambuh Raya Idaman. Beberapa pedagang menyampaikan rasa terima kasihnya kepada mahasiswa KKN UNEJ 174 karena dengan adanya kegiatan ini warung mereka menjadi lebih ramai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Seiring perkembangnya zaman permaian tradisional semakain sulit di jumpai oleh karenan itu mahasiswa KKN 174 di Desa Condro ini mencoba memberikan/mengingatkan kembali sebuah permaian tradisonal, contohnya permainan bakiak, egrang, bendan, batok kelapa dll. Permainan tradisional mencerminkan warisan budaya, mencakup nilai-nilai historis, sosial dan estetika. Melalui permainan tradisional ini wisatawan dapat terlibat secara langsung dalam pengalaman yang seru dan memungkinkan mereka merasakan kehidupan dan budaya lokal secara otentik dan mendalam.

Permainan tradisional merupakan salah satu aktifitas untuk mengisi waktu luang, permainan tradisional ini dapat mainkan berkelompok atau individu. Makna dari permainan tradisional ini adalah memberikan pengaruh dan manfaat yang luar biasa untuk anak-anak sehingga dengan adanya permaian tradisional ini anak anak akan lebih berani untuk mencoba hal-hal yang lebih ekstrem contohnya permainan egrang karena tidak

semua anak-anak bisa bermain egrang. permainan ini membutuhkan teknik yang lumayan sulit, karena pada bagian tangan sama kaki harus saling sinkron biar bisa berjalan, kemudain permainan ada permainan bangkiak pada permaiann ini dibutuhkan kurang lebih tiga anak untuk memainkannya oaleh karena itu maka anak anak pada permainan bangkiak harus bener bener kompak, kalao tidak kompak maka permainan tersebut tidak akan bisa berjalan dengan baik,

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah kesempatan dan kemudahan kepada kita semua dalam menjalan kan amanah yang menjadi tanggung jawab kta sholawat serta salam terjungjung kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat. Atas karunia dari Allah program kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Condro, Kecamatan Pasirian, Kabupaten Lumajang ini berjalan dengan baik hingga tersusuya artikel ini.

Kami menyadari bahwa pelaksanaan kuliah kerjanya tak lepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan baik materi maupun non materi oleh karena itu kami mahasiswa KKN kelompok 174 di Desa Condro, Kecamatan Pasirian berterima kasih kepada Bapak Supirno, S. Sos. (Kepala Desa), Bapak Badriyo Susanto, S. Pd. (Sekretaris), Saudari Merinda Yunita Sari, S. Tr. P. (Kader Digital), Perangkat Desa dan seluruh masyarakat Desa Condro atas bantuan dan kerja samanya sehingga kuliah kerja nyata ini berjalan dengan lancar. Tidak lupa kami mohon maaf apabila selama melaksanakan tugas kkn terdapat kesalahan sengaja atau tidak sengaja kami mohon maaf yang sebesar besarnya. Sekian ucapan terima kasih dari kami, kami ucapkan terima kasih Wasalamualaikum wr. wb.

DAFTAR REFERENSI

Badan Pusat Statistik. 2020. Kecamatan Pasirian Dalam Angka. Pasirian: BPS