

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Desa wisata merupakan suatu kawasan yang berada dalam administratif desa yang memiliki potensi serta keunikan yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata yang khas dengan kearifan lokal. Dalam mengkordinasikan desa wisata, dikategorikan menjadi 3 tahapan diantaranya rintisan, berkembang, dan mandiri. (Yuardani et al., 2021). Dalam mengembangkan desa wisata, penting untuk memperhatikan aspek-aspek seperti keaslian, keterlibatan masyarakat, tradisi lokal, nilai kearifan lokal, serta konservasi dan daya dukung. Pengelola desa wisata juga harus memperhatikan kualitas layanan (*Service Quality*) yang diberikan kepada para wisatawan sesuai dengan Teori Manajemen Kualitas Layanan (*Service Quality Management Theory*) yang menekankan bahwa pentingnya memberikan kualitas layanan yang baik untuk memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para wisatawan (Tarunajaya et al., 2023). Selain memberikan kualitas layanan yang baik, desa wisata juga harus memiliki keunikan atau *Unique Selling Point/Proposition (USP)* yang berasal dari nilai lokal pada desa wisata (Darubekti & Hanum, 2022).

Dilansir dari Website kemenparekraf.go.id desa wisata di Jawa Barat terbagi menjadi 4 klasifikasi yaitu diantaranya 264 rintisan, 59 berkembang, 19 maju, dan 1 mandiri. Sedangkan untuk Desa wisata yang berada di Kabupaten Bandung, berjumlah 18 desa wisata. Bandung dikenal sebagai kota pariwisata, dikarenakan sektor pariwisata menjadi salah satu penyumbang terbesar Pendapatan Asli Daerah (PAD) di kota Bandung. Setiap tahunnya, 33% pendapatan daerah senilai Rp 740 Miliar yang berasal dari bidang pariwisata seperti restoran, hiburan, hingga pajak hotel. Sektor pariwisata juga dianggap sebagai andalan untuk kota Bandung, pada tahun 2018 tercatat terdapat 7,5 juta wisatawan domestik serta 115 wisatawan mancanegara yang berkunjung ke kota Bandung (Nababan et al., 2021).

Berdasarkan data dari Web Desa Wisata Cikadut, Cikadut merupakan salah satu desa di Bandung, yang berada di kecamatan Cimenyan. Desa Cikadut memiliki luas 295,00 Hektar. Pada saat ini terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai destinasi wisatawan diantaranya Curug Batu Templeg dan Alam Santosa. Curug Batu Templeg dikenal dengan keindahan pemandangan tebing batu dengan mengalirnya air terjun. Alam Santosa menghadirkan destinasi wisata yang membawa konsep ekowisata dengan menghadirkan kearifan dan budaya lokal dengan menawarkan pengalaman budaya yang unik. Alam

Santosa menawarkan beberapa fasilitas diantaranya Esa Cafe, Warung Ma'rina, Amphitheater, Camping Ground, Jogging & bike track, Permainan tradisional Sunda, Area persawahan, Hutan, Penangkaran ikan endemik (lokal), Rumah Rimba, dan Penginapan (cottage).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Rizkia selaku Marketing Alam Santosa, tujuan didirikannya Alam Santosa untuk mengenalkan budaya Sunda Jawa Barat kepada khalayak umum dengan cara menghadirkan arsitektur khas sunda dan menyelenggarakan kegiatan permainan tradisional Sunda atau Kaulinan Barudak yang dihadiri oleh anak Sekolah Dasar. Tujuan dari penyelenggaraan kegiatan Kaulinan Barudak adalah untuk mendidik dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak agar tetap diingat dan tidak terlupakan. Namun, pada saat ini Alam Santosa belum ditetapkan sebagai ekowisata karena masih menghadapi beberapa kendala. yaitu, fasilitas rekreasi yang tersedia saat ini belum memadai dan belum mampu menarik minat wisatawan secara optimal. Selain itu, Alam Santosa belum memiliki Surat Keputusan (SK) yang merupakan persyaratan resmi untuk diakui sebagai ekowisata. Oleh karena itu, hingga saat ini belum ada sistem ticketing atau tiket masuk yang diberlakukan untuk akses ke Alam Santosa.

Selain itu, berdasarkan observasi lapangan di Alam Santosa, pada kegiatan ini adanya permasalahan mengenai keselamatan anak yaitu lingkungan bermain yang kurang ramah terhadap anak seperti penggunaan material batu dengan ujung yang tajam serta ketinggian anak tangga yang terlalu tinggi. Kegiatan ini juga berlangsung secara kurang efektif karena tidak ada area khusus yang didedikasikan untuk Kaulinan Barudak, sehingga terjadi overlapping antar pengunjung. Selain itu, Kaulinan Barudak juga belum dilaksanakan secara rutin, melainkan hanya dilakukan ketika ada pemesanan saja.

Selain adanya pemesanan kegiatan Kaulinan Barudak, Alam Santosa juga menyediakan beberapa area untuk disewakan, yaitu Bale Alit, Bale Gede, Bale Kambang, dan Camping Ground. Namun, berdasarkan data kunjungan tahun 2023 yang diperoleh dari Alam Santosa, terungkap bahwa acara Kaulinan Barudak menjadi penyumbang terbesar kedua dengan persentase sebesar 27%. Di sisi lain, Bale Kambang memberikan kontribusi pemasukan terkecil di Alam Santosa, yakni sebesar 4%. Bale Kambang merupakan bangunan yang dikhususkan sebagai aula pertemuan tertutup dengan 4 kamar tidur di lantai atasnya. Berdasarkan observasi lapangan, bangunan Bale Kambang memiliki potensi dijadikan sebagai area bermain Kaulinan Barudak di Alam Santosa dilihat dari segi luas bangunan dan tata letak bangunan namun masih perlu diteliti lebih jauh untuk standar

keamanan bangunan tersebut bagi anak-anak. Berikut dokumentasi bangunan Bale Kambang yang terdapat di gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Eksterior Eksterior dan Interior Bale Kambang Alam Santosa
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada saat ini, terjadi tantangan dari permainan tradisional di Indonesia khususnya Jawa Barat atau Kaulinan Barudak yaitu mulai terlupakannya permainan tradisional yang disebabkan oleh efek globalisasi atau kemajuan teknologi. Lunturnya pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional juga disebabkan karena sumber referensi yang terbatas serta ketersediaan ruang untuk bermain yang sedikit akibat alih fungsi lahan (Dermawan et al., 2020). Berdasarkan data dari komunitas Hong (komunitas penggiat permainan tradisional) dan Pusat Kajian Mainan Rakyat, diketahui bahwa terdapat 340 permainan tradisional atau Kaulinan Barudak yang terinventaris di Jawa Barat (Suherlan, 2019). Namun, sebagian besar sudah tidak diketahui oleh masyarakat dan tidak dimainkan oleh anak-anak. Diperkirakan hanya 30-40% yang bertahan di pelosok desa (Adji, 2017).

Oleh karena itu, diperlukannya sebuah tindakan untuk melestarikan dan menjaga budaya permainan tradisional, namun tetap menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar dapat diminati oleh masyarakat (Caroline & Hartono, 2020). Salah satu upaya untuk mendukung pelestarian permainan tradisional adalah dengan menyediakan fasilitas bermain permainan tradisional anak di Alam Santosa, Desa Wisata Cikadut. Pembuatan fasilitas bermain tradisional anak bukan hanya bertujuan untuk mendukung pelestarian budaya tradisional, khususnya permainan tradisional, tetapi juga dapat menjadi *Unique Selling Point* dalam konteks ekowisata Alam Santosa, dengan tujuan untuk menarik minat wisatawan.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Alam Santosa belum ditetapkan sebagai ekowisata karena fasilitas rekreasi yang ditawarkan sehingga belum mampu menarik minat wisatawan secara optimal

- b. Fasilitas bermain Kaulinan Barudak di Alam Santosa belum memenuhi standar keamanan yang memadai sehingga dapat memberikan resiko terhadap keselamatan anak
- c. Tidak adanya fasilitas khusus yang mendukung kegiatan Kaulinan Barudak di Alam Santosa menyebabkan kegiatan ini terlaksana secara kurang efektif

1.3 Perumusan Masalah

- a. Bagaimana mengembangkan ekowisata Alam Santosa dengan memperhatikan prinsip-prinsip ekowisata guna meningkatkan daya tarik wisatawan?
- b. Bagaimana standar keamanan untuk fasilitas bermain anak dalam menunjang aktivitas Kaulinan Barudak di ekowisata Alam Santosa?
- c. Bagaimana merancang ruang sebagai fasilitas bermain anak yang sesuai dengan fungsi edukatif?

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Memahami cara mengembangkan potensi kawasan bermain Kaulinan Barudak yang terdapat di Alam Santosa yang dapat menjadi daya tarik wisatawan
- b. Menerapkan standar keamanan fasilitas bermain anak anak dalam menunjang aktivitas Kaulinan Barudak
- c. Merancang fasilitas bermain anak yang memiliki fungsi edukatif untuk melestarikan permainan tradisional Jawa Barat

1.5 Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam aspek teoritis dan praktis, yaitu diantaranya :

1) Aspek Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman dalam mengembangkan konsep edutainment dan ikut serta dalam ilmu psikologi anak. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kerangka kerja desain interior yang didasari oleh penelitian. Penelitian ini juga memiliki potensi dalam mendukung mengembangkan kawasan desa wisata dengan memperkuat daya tarik destinasi dengan mengenalkan warisan budaya Permainan Tradisional Jawa Barat

2) Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu diantaranya :

a. Bagi Masyarakat

Apabila proyek ini direalisasikan, penelitian ini dapat memberikan fasilitas bermain anak yang edukatif yang dapat menjadi pengalaman bermain anak yang bernilai positif

b. Bagi Universitas

Dengan adanya penelitian ini, pihak universitas yaitu Telkom University dapat terlibat sebagai sumber pembelajaran bagi mahasiswa/i yang meneliti topik penelitian yang serupa.

c. Bagi Ekowisata Alam Santosa

Diharapkan dapat menjadi strategi dalam meningkatkan daya tarik wisatawan dengan menciptakan lingkungan bermain yang inovatif yang mendukung visi misi Alam Santosa sebagai ekowisata berbasis budaya dan edukasi

d. Bagi Penulis

Diharapkan dapat memberikan pengalaman riset serta penambah wawasan penulis terkait penulisan dan penelitian ilmiah

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Tesis

Laporan penelitian tesis yang berjudul "Strategi Perancangan Fasilitas Bermain Tradisional Anak Untuk Meningkatkan Aspek Edutainment (Studi Kasus : Alam Santosa, Desa Cikadut, Bandung)" terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, Penulis menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, Penulis menguraikan tentang tinjauan pustaka yang terdiri dari teori umum sampai khusus yang relevan terhadap penelitian tesis ini yang mencakup identitas kawasan, konsep ekowisata, *servicescape*, arsitektur tradisional sunda, permainan tradisional, pertumbuhan dan perkembangan anak, serta standar keamanan fasilitas bermain anak. Pada bab ini juga memaparkan penelitian terdahulu dengan topik yang sejenis, kerangka teori, asumsi penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini, Penulis menguraikan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan *design thinking*, populasi dan sampel yang digunakan,

metode pengumpulan data, fokus penelitian, uji validitas data, metode analisis data menggunakan model interaktif, serta metode perancangan yang terdiri dari tahap idea, prototype, dan evaluasi atau *testing*.

4. BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, berisi pembahasan yang disusun dengan metode *design thinking* yaitu pada tahap *emphatize*, peneliti memaparkan gambaran umum objek penelitian yaitu Alam Santosa, selanjutnya pada tahap *define*, peneliti memaparkan hasil penelitian berupa data observasi, wawancara, dan kuesioner, pembahasan hasil penelitian, serta penarikan kesimpulan. Lalu pada tahap *ideate*, peneliti memetakan pemikiran ide-ide kreatif berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan hingga membuat alternatif sketsa. Kemudian, pada tahap *prototype*, peneliti menggambarkan hasil 3D render dengan penjelasan konsep perancangan, dan yang terakhir yaitu tahap *testing*, peneliti menjabarkan hasil penilaian desain yang telah dilakukan pada tahap *prototypr*.

5. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, Penulis menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian, saran Penulis untuk penelitian selanjutnya

6. DAFTAR PUSTAKA

7. LAMPIRAN