

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan merupakan aktivitas manusia dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan (Astuti 2000). Permainan tradisional adalah hasil budaya yang memiliki nilai bagi seseorang dalam rangka berekreasi, berkreasi, olahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, dan ketangkasan. Permainan tradisional memiliki nilai budaya sebagai sikap kritis untuk mencegah pengaruh-pengaruh negatif yang ditimbulkan dari tren-tren yang semakin modern. Permainan tradisional dalam kehidupan masyarakat mencerminkan bentuk peradaban sosial budaya sebelum munculnya beragam teknologi yang secara perlahan menghilangkan kebudayaan yang ada termasuk permainan tradisional.

Nilai budaya pada permainan tradisional saat ini mulai menghilang akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hilangnya nilai budaya juga menyebabkan perubahan dalam berbagai pola perilaku tidak terkecuali dalam dunia bermain yang mengakibatkan krisis karakter (Saragih 2017). Krisis karakter menyebabkan perubahan aktivitas bermain dengan permainan digital atau modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti video games dan game online. Kebiasaan tersebut secara tidak langsung menghilangkan nilai budaya pada permainan tradisional.

Kabupaten Sukabumi yang terletak di Provinsi Jawa Barat memiliki potensi permainan tradisional yang beragam. Potensi permainan tradisional tersebut merupakan warisan budaya turun temurun yang memiliki makna bagi masyarakat setempat. Namun, saat ini masyarakat Kabupaten Sukabumi sudah mulai melupakan permainan tradisional. Menurut Huda (2010) permainan tradisional sudah tercabut dari khasanah budaya. Sehingga perlu memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai media mengembangkan karakter terutama pada anak-anak agar tetap dapat dinikmati oleh generasi mendatang. Pengenalan permainan tradisional dapat dilakukan dengan membuat perencanaan ekowisata yang menggunakan permainan tradisional sebagai sumberdaya wisata.

Perencanaan ekowisata permainan tradisional di Kabupaten Sukabumi memanfaatkan nilai dan unsur budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menjadi pendukung dalam kegiatan ekowisata. Permainan tradisional yang dikemas dengan baik dapat meningkatkan kunjungan wisatawan khususnya ke Kabupaten Sukabumi. Perencanaan ekowisata permainan tradisional di Kabupaten Sukabumi juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya dan meningkatkan ekonomi masyarakat dengan adanya program ekowisata yang telah dibuat.

### B. Tujuan

Kegiatan Tugas Akhir yang dilaksanakan di Kabupaten Sukabumi memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi permainan tradisional yang terdapat di Kabupaten Sukabumi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

2

2. Mengukur tingkat pemahaman masyarakat terhadap permainan tradisional di Kabupaten Sukabumi.
3. Mengidentifikasi persepsi masyarakat sekitar terhadap perencanaan ekowisata permainan tradisional di Kabupaten Sukabumi.
4. Menyusun perencanaan program ekowisata permainan tradisional di Kabupaten Sukabumi.
5. Merancang *output* yaitu media promosi ekowisata berupa media *visual* dan *audio visual* di Kabupaten Sukabumi.

### C. Manfaat

Kegiatan Tugas Akhir yang dilaksanakan di Kabupaten Sukabumi diharapkan memberikan manfaat bagi pengelola, masyarakat dan wisatawan. Manfaat yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat  
Mendapatkan peran serta dalam kegiatan perencanaan ekowisata serta memiliki kebanggaan daerah tempat tinggal masyarakat tersebut.
2. Bagi Pengunjung  
Mendapatkan informasi mengenai ekowisata permainan tradisional dan menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya
3. Bagi Pengelola  
Mendapatkan informasi terbaru mengenai potensi permainan tradisional, merencanakan dan mengembangkan suatu program ekowisata permainan tradisional di kawasan tersebut serta mendapatkan keuntungan secara eksistensi dan materi.

### D. Luaran atau Output

Kegiatan Tugas Akhir yang dilaksanakan di Kabupaten Sukabumi menghasilkan sebuah produk. Produk tersebut sebagai berikut:

1. Program ekowisata permainan tradisional yang didapatkan setelah mendapatkan data pada kegiatan penelitian.
2. Media promosi yang berupa *audio visual* yang akan mempromosikan permainan tradisional di Kabupaten Sukabumi. Media promosi yang akan dibuat yaitu video edukasi dan poster.