

Revitalisasi dan Konservasi Permainan Anak Tradisional Sebagai Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Banyumas

Sulyana Dadan¹ dan Bambang Widodo^{2*}

¹Jurusan Sosiologi, FISIP, Universitas Jendral Soedirman, Jl. HR Boenyamin No.778
Purwokerto Utara 53122, Indonesia

²Jurusan Komunikasi, FISIP, Universitas Jendral Soedirman, Jl. HR Boenyamin No.778
Purwokerto Utara 53122, Indonesia

Email: sulyana.dadan@unsoed.ac.id; bambang.widodo@unsoed.ac.id

Naskah diterima: 25/6/2020; Revisi: 26/10/2020; Disetujui: 23/11/2020

Abstrak

Kabupaten Banyumas sangat kaya akan potensi wisata, namun potensi tersebut baru dinikmati oleh segelintir orang. Oleh karena itu, tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan masyarakat dalam pengembangan pariwisata. Tujuan khususnya adalah melakukan inventori terhadap berbagai permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas untuk dijadikan pangkalan data dalam pengembangan kepariwisataan. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Sasaran penelitiannya adalah seniman, budayawan dan para pamong budaya. Hasil penelitian menemukan bahwa di Kabupaten Banyumas terdapat banyak permainan anak tradisional, baik yang memiliki unsur tembang dan kesenangan, olah pikir maupun olahraga dan ketangkasan. Ragam permainan anak tradisional tersebut sebagian besar berada di ambang kepunahan karena tergilas oleh terpaan globalisasi berupa menjamurnya mainan dan permainan anak modern. Selain itu, Pemkab Banyumas belum melakukan upaya serius untuk melestarikan permainan anak tradisional. Kesimpulannya, revitalisasi permainan anak tradisional menjadi aset wisata, bisa menjadi salah satu strategi untuk melestarikan permainan anak tradisional sekaligus mengembangkan wisata Banyumas. Revitalisasi dimulai dengan inventori dan dokumentasi ragam permainan anak tradisional, mensosialisasikannya dan menjadikannya sebagai atraksi wisata.

Kata kunci: *revitalisasi; permainan anak tradisional; pengembangan wisata*

Revitalization and Conservation of Traditional Children's Games as a Tourism Strategy Based on Local Wisdom in Banyumas Regency

Abstract

Banyumas Regency is rich in tourism potential, but this potential is only enjoyed by a handful of people. Therefore, the general objective of this research is to increase public awareness and involvement in tourism development. The specific aim is to make an inventory of various traditional children's games in Banyumas Regency to be used as a database in tourism development. The method used is qualitative with a phenomenological approach. The research targets are artists, cultural experts and cultural leaders. The results of the study found that in Banyumas District there were many traditional children's games, both of which had elements of song/fun, though thinking as well as sports and dexterity. The variety of traditional children's

games are mostly on the verge of extinction because they are crushed by globalization in the form of the proliferation of modern children's toys and games. In addition, the Banyumas Regency Government has not made a serious effort to preserve it. In conclusion, the revitalization of traditional children's games into a tourist asset, could be one of the strategies to preserve traditional children's games while developing Banyumas tourism. Revitalization begins with an inventory and documentation of various traditional children's games, socializing it and making it a tourist attraction.

Keywords: *revitalization; traditional children's games; tourist development.*

Pendahuluan

Kabupaten Banyumas memiliki potensi wisata yang sangat berlimpah. Destinasi wisatanya sangat beragam, dari yang berbasis panorama alam, seni-budaya, kuliner dan lain-lain. Saat ini Kabupaten Banyumas memiliki puluhan destinasi wisata, baik yang dikelola pemerintah maupun swasta seperti, di antaranya Lokawisata Baturraden, Serayu *River Voyage*, Taman Rekreasi *Andhang Pangrenan*, *Balai Kemambang*, Batur Agung, *Dream Land Park* di Ajibarang, *Depo Bay* di Sokaraja, *Kebunku* di Purwosari, *Caping Park*, *Mini World* dan lain-lain. Dari berbagai potensi wisata di atas, pengembangan pariwisata di Kabupaten Banyumas masih belum berorientasi pada kearifan lokal. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya objek wisata yang kepemilikannya masih didominasi pihak swasta dan hanya segelintir masyarakat yang terlibat di dalamnya. Padahal, dengan kekayaan kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Indonesia, pembangunan wisata di mana pun, tidak terkecuali di Kabupaten Banyumas, seharusnya berbasis pada kearifan lokal. Pembangunan pariwisata berbasis kearifan lokal seyogyanya harus menjadi ruh dalam upaya peningkatan partisipasi masyarakat dalam pembangunan di setiap daerah (Atika Rahmi, 2016; Sugiyarto & Amaruli, 2018).

Pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal, merupakan investasi jangka panjang karena setiap wilayah, khususnya pedesaan memiliki sumber daya alam, sumber daya manusia dan pengetahuan lokal yang memiliki nilai lebih sebagai destinasi wisata minat khusus (Komariah, Saepudin, & Yusup, 2018). Sebagai salah satu contoh adalah masyarakat Dieng di Jawa Tengah, yang berhasil memadukan keindahan panorama alam dan kearifan lokal dalam tradisi memotong anak berambut gimbal, menjadi atraksi wisata menarik bertajuk 'Dieng Culture Festival' setiap tahunnya (Kusumastuti & Priliantini, 2017). Dua hasil kajian tersebut menegaskan bahwa, setiap wilayah punya peluang yang sama untuk mengoptimalkan kekayaan kearifan lokal yang dimilikinya, selain sebagai tuntunan bagi masyarakatnya juga sekaligus tontonan bagi masyarakat lain dalam wadah destinasi wisata.

Mencermati temuan-temuan penelitian di atas, maka penelitian ini diarahkan pada upaya bagaimana meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata melalui pemberdayaan masyarakat. Adapun fokusnya adalah menggali kearifan lokal masyarakat Banyumas yang bisa dijadikan katalisator bagi masyarakat untuk memberdayakan diri sekaligus menjadi aktor penting dalam pengembangan industri pariwisata. Salah satunya dengan melakukan konservasi dan merevitalisasi berbagai permainan tradisional khas Banyumas yang biasa dimainkan anak-anak kecil tempo dulu.

Konservasi dan revitalisasi permainan anak tradisional, sangat bermanfaat bagi pengembangan pariwisata. Ragam permainan anak tradisional seperti *gobak sodor*, *egrang*, *benting*, *congklak* dan lain-lain memiliki unsur seni, olahraga, hiburan dan edukasi, yang disukai wisatawan khususnya mereka yang tertarik dengan wisata minat khusus seperti seni dan budaya. Selain itu, mengkaitkan permainan tradisional anak ke dalam rancangan pengembangan pariwisata dapat dijadikan sebagai salah satu strategi bagi pelestarian dan menjaga eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa (Anggita, 2019; Wulansari, 2017). Sebagaimana disebutkan dalam berbagai temuan penelitian, bahwa ragam permainan anak tradisional memiliki kearifan lokal di dalamnya sekaligus dapat meningkatkan kemampuan dasar anak dalam berinteraksi sosial (Saputra & Ekawati, 2017). Contohnya,

Permainan congklak yang dapat melatih kesabaran dan sportifitas (Lacksana, 2017); kemudian permainan gobak sodor yang dapat membentuk sikap siswa dalam bermasyarakat (Listyaningrum, 2018); dan permainan tembang dolanan yang mampu mensosialisasikan tentang disiplin dan sopan santun (Samsiyah, Hanif, & Parji, 2020), dan lain-lain.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting (*urgen*) karena selain bisa mensosialisasikan nilai-nilai kearifan lokal kepada generasi muda, penelitian ini juga bisa dijadikan semacam filter bagi anak-anak dan remaja dalam menangkal penetrasi budaya asing yang masuk ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Banyumas dan setidaknya menjawab dua hal; pertama permainan anak tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Banyumas dan bagaimana eksistensinya dalam kehidupan masyarakat sekarang ini. Kedua upaya-upaya strategis seperti apa yang bisa dilakukan secara aktif oleh masyarakat untuk menjadikan permainan anak tradisional sebagai aset wisata di Kabupaten Banyumas.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019. Proses pengumpulan data dan penyusunan laporan dilakukan sejak April hingga Agustus 2019. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Sasaran penelitiannya pelaku seni budaya, pamong budaya, kepala desa dan tokoh masyarakat serta unsur pemerintah daerah terkait langsung dengan persoalan eksistensi permainan tradisional anak dan pengembangan kepariwisataan di Kabupaten Banyumas. Teknik penentuan informan yang dilakukan adalah dengan menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis data interaktif, di mana proses pengumpulan data, reduksi data, ineterpretasi data sampai penarikan kesimpulan dilakukan secara dialogis untuk mendapatkan pemahaman yang natural terhadap data-data penelitan (Milles, Huberman, & Saldana, 2014).

Hasil dan Pembahasan

1. Ragam Permainan Anak Tradisional dan Eksistesinya di Banyumas

Dari temuan lapangan, ditemukan bahwa permainan anak tradisional atau yang lebih dikenal dengan *dolan* *bocah* (sebutan untuk daerah Jawa,*red*) di Kabupaten Banyumas memang sangat beragam. Di wilayah Banyumas terdapat ratusan jenis permainan anak tradisional yang tersebar di seluruh pelosok kabupaten berpenduduk 1.8 juta jiwa lebih ini. Menurut Karsono, yang merupakan salah seorang pamong budaya di salah satu kecamatan di Banyumas, setidaknya ada 425 lebih ragam permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas. Namun, dari jumlah tersebut Karsono menyatakan bahwa yang saat ini dikenal secara luas oleh masyarakat tidak lebih dari 10 (sepuluh) permainan saja, seperti *benthik*, *gobak sodor*, *sunda manda*, *umbul*, *jinjang*, *gundu*, *layangan*, *egrang* dan lain-lain. Permainan-permainan tersebut di beberapa tempat, khususnya di pelosok desa masih dimainkan meskipun intensitasnya sudah sangat jarang. Akan tetapi untuk wilayah kota seperti Purwokerto, anak-anaknya sudah tidak lagi memainkannya karena maraknya permainan anak modern khususnya *play stasion* dan *game online* di internet.

Hal ini diamini oleh salah satu kepala desa di Kecamatan Baturaden, yakni Kepala Desa Karangsalam, Daryono, yang saat ini desanya dijadikan sebagai desa wisata. Daryono menyebutkan, permainan anak tradisional di desanya memang cukup banyak, seperti *benthik*, *egrang*, *petiran* dan *jonjang*. Tapi yang masih sering dimainkan adalah *petiran*. Sementara permainan lainnya hanya dimainkan secara temporer yakni jika ada kegiatan festival dan pertunjukan seni saja. Daryono menjelaskan bahwa sangat sulit menarik minat anak-anak di wilayahnya untuk memainkan permainan anak tradisional karena di desanya juga sudah masuk televisi dan internet, bahkan *game-game* yang ada di *handphone* pun ikut mempengaruhi rendahnya minat anak-anak untuk memainkan *benthik*, *egrang*, *jonjang* dan lain-lain.

Hal serupa juga terjadi di wilayah lainnya, contohnya di Kecamatan Kembaran. Menurut pamong budaya di wilayah ini, yakni Legono, permainan anak tradisional yang masih sering dilakukan anak-anak khususnya siswa sekolah Dasar (SD) tidak lebih dari 5 (lima) saja seperti *gobak sodor*, *sunda manda*, *umbul*, *gugur gunung* dan *bentik*. Selebihnya, anak-anak SD hampir tidak mengenal permainan anak tradisional lainnya karena berbagai sebab, baik karena sudah tidak pernah dimainkan maupun karena permainannya dianggap tidak menarik bagi mereka.

Selama ini memang tidak ada data resmi mengenai berapa dan apa saja jenis permainan anak tradisional yang ada di Kabupaten Banyumas. Bahkan Kabid budaya dan Pariwisata Dinporabudpaar Kabupaten Banyumas, Jatmiko, mengakui memang belum ada pendokumentasian yang massif mengenai hal ini. Dinporabudpar baru mengembangkan permainan anak tradisional yang sifatnya mendekati seni budaya seperti *cublek-cublek suweng*, *sliring gending*, *soyang* dan sebagainya. Sementara permainan anak tradisional yang sifatnya olahraga dan ketangkasan belum dikembangkan.

Permainan anak tradisional, khususnya di wilayah Jawa bisa digolongkan menjadi tiga kategori yang didasarkan menurut pola permainannya (Dharmamulya, 2008), antara lain:

1. Bermain dan bernyanyi dan atau dialog
2. Bermain dan olah pikir
3. Bermain dan adu ketangkasan

Jika mengikuti kategori di atas, ragam permainan anak tradisional yang ada di Jawa termasuk di Kabupaten Banyumas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Ragam permainan anak tradisional di Banyumas

Kategori permainan anak tradisional		
Bernyanyi/ berdialog	Olah pikir	Adu ketangkasan/olahraga
1. Cublak-cublak suweng	1. Dhakon	1. Sunda manda
2. Lepetan	2. Macanan	2. Egrang
3. Nini thowong	3. Bas-basan sepur	3. Benthik
4. Kucing-kucingan		4. Umbul
5. Layangan		5. Gugur gunung
6. Sliring gending		
7. Soyang		

Sumber: diolah dari hasil wawancara

Berbeda dengan pengklasifikasian di atas, Yus, pegiat seni budaya Banyumas menjelaskan bahwa ragam permainan anak tradisional secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu pertama yang memiliki unsur permainan dan yang kedua yang memiliki unsur pertandingan. Permainan anak yang memiliki unsur permainan biasanya sifatnya hanya untuk mengisi suasana saja, agar suasana menjadi riang gembira sehingga permainannya banyak yang berisi tembang dan atau nyanyian, seperti *jonjang*, *tebak-tebakan*, *sliring gending* dan lain-lain. Sementara yang sifatnya pertandingan, ada unsur kompetisi dan menang kalah dan sering disebut olahraga tradisional, seperti *bentik*, *cis*, *cuk*, *gandon*, *munisan* dan lain-lain. Secara kuantitas, memang permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas relatif banyak seperti terlihat dalam tabel di atas. Namun dari sekian banyak permainan anak tradisional itu, hanya beberapa saja yang eksistensinya terjaga karena masih sering dimainkan. Selebihnya mendekati kepunahan bahkan sudah punah sama sekali karena tidak adanya regenerasi.

Menurut pendapat Sunardi, yang juga pengamat budaya di Kabupaten Banyumas, terancamnya eksistensi permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas karena sulitnya generasi muda saat ini membendung pengaruh globalisasi. Sekarang ini, semua sendi kehidupan bisa didapatkan secara instan dan praktis karena apa pun kebutuhan manusia termasuk permainan anak bisa dibeli di pasaran. Aneka mainan untuk anak laki-laki maupun perempuan bahkan orang dewasa sekalipun tersedia dengan ragam bentuk dan harga yang bersaing. Orang tua atau si anak tidak perlu bersusah payah membuat mainan, semuanya sudah disediakan pasar. Padahal di zaman dulu, segala bentuk mainan dan permainan anak merupakan hasil kreasi si

anak dalam menggunakan dan memanfaatkan berbagai hal/ barang yang ada di sekitarnya. Misalnya, jika si anak ingin bermain mobil-mobilan, maka mobil-mobilan tersebut bisa dibuat dari kulit jantung pisang atau kulit jeruk bali atau kayu bekas dan lain-lain. Semua bisa dikreasikan sedemikian rupa, sehingga kreatifitas, inovasi dan kemandirian si anak benar-benar terlatih.

Hal yang sama juga terjadi permainan anak tradisional. Menurut Sunardi, munculnya berbagai permainan modern seperti *nintendo*, *play station*, *game online* dan lain-lain membuat permainan anak tradisional terlupakan. Kondisi ini membuat keprihatinan sendiri, karena permainan anak tradisional yang memiliki nilai-nilai filosofi dan edukasi yang sangat tinggi justru terpinggirkan. Sunardi mencontohkan, permainan anak yang namanya "*sledur*" ternyata memiliki nilai pendidikan demokrasi yang tinggi karena si anak dilatih untuk memilih dan memutuskan sesuatu sejak dini. Lalu permainan *Sunda manda* yang bisa melatih anak-anak untuk berkompetisi, *egrang* yang bisa melatih ketekunan dan kesabaran seorang anak dan filosofis-filosofis lainnya. Bahkan permainan sederhana seperti *petak umpet* pun memiliki nilai pembelajaran yang tinggi untuk anak-anak, karena anak-anak yang memainkan *petak umpet* pasti akan membuat peraturannya secara bersama-sama terlebih dahulu dan jika ada anak yang melanggar peraturan tersebut, maka si anak tersebut akan dikenakan sanksi misalnya dikeluarkan dari permainan, jadi pihak yang kalah terus dan lain-lain. Artinya permainan petak umpet ini telah mendidik anak untuk mentatati peraturan yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan bersama. Jadi ada nilai kejujuran, disiplin dan kebersamaan yang terpupuk sejak dini kepada anak-anak dengan hanya mempraktikan ragam permainan tradisional.

Hal yang lebih penting lagi, menurut Sunardi, semua permainan anak tradisional tidak ada yang dilakukan secara sendiri, pasti harus dilakukan oleh banyak orang, minimal oleh dua orang. Hal ini mengajarkan si anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain yang bermanfaat dalam kehidupannya di masyarakat di masa yang akan datang. Si anak diajarkan untuk tidak individualistis, tapi dipupuk kepekaan sosialnya bahwa mereka tidak hidup sendiri tapi hidup bersama dengan manusia lainnya yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Oleh karena itu mereka akan memiliki rasa kebersamaan dan solidaritas yang tinggi.

Seperti telah disinggung di atas, bahwa eksistensi permainan anak tradisional kini mulai terancam punah. Banyak faktor yang membuat permainan anak tradisional ini tersisihkan dari riuh rendahnya masyarakat modern. Selain karena sudah sangat jarang dimainkan, membanjirnya permainan modern dan minimnya sosialisasi juga jadi penyebabnya. Kelincahan anak-anak sekarang ini pun sudah muali jarang terlihat karena mereka lebih tertarik berada di depan layar *smartphone* atau *gadget*, ketimbang lari-lari bermain *benthengan* dan permainan tradisional lainnya (Nuriman, Kusmaedi, & Yanto, 2016).

2. Revitalisasi Permainan Anak Tradisional Menjadi Aset Wisata Sebagai Upaya Pelestarian

Perlu upaya serius untuk tetap menjaga eksistensi permainan anak tradisional agar permainan ini tetap lestari. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menjadikan ragam permainan tradisional anak menjadi aset wisata. Menurut pendapat Eyang Nardi, agar permainan tradisional ini bisa menjadi aset wisata, pihak Pemkab Banyumas khususnya Dinporabudpar terlebih dahulu harus melakukan inventarisasi dan dokumentasi ragam permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas. Hal ini penting sebagai *data base* dalam menggali dan menghidupkan kembali permainan anak tradisional yakni untuk menetapkan skala prioritas mana permainan anak tradisional yang harus dikembangkan terlebih dahulu dan mana yang bisa dikembangkan belakangan. Eyang Nardi menegaskan, bahwa hal yang paling penting dalam pendokumentasian permainan anak tradisional ini bukan hanya tata cara bagaimana memainkan permainan tradisional itu, tapi harus pula menggali dan mendokumentasikan tujuan, filosofi sampai pada nilai-nilai edukasinya harus dijelaskan juga supaya semua orang tahu keadiluhungan dari berbagai permainan anak tradisional tersebut.

Upaya identifikasi dan pendokumentasian permainan tradisional memang sangat urgen. Inventarisasi dan identifikasi permainan anak tradisional bertujuan untuk mengetahui jenis dan unsur budaya yang masih ada dan mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori, sehingga nantinya diketahui bagaimana cara melestarikannya. Pendokumentasian diperlukan agar unsur budaya yang mungkin hilang, bisa diketahui oleh generasi mendatang dan jika perlu bisa ditampilkan kembali (Dharmamulya, 2008). Pendokumentasian bisa dilakukan melalui film, video, foto dan tulisan.

Selain itu menurut Sunardi, agar bisa menjadi aset wisata, maka permainan tradisional anak harus bisa menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Misalnya ketika anak-anak bermain permainan tradisional, mereka tidak harus dibebani dengan kewajiban mengenakan pakaian tradisional, tapi cukup pakaian sehari-hari saja. Hal ini karena para wisatawan, khususnya wisatawan asing, tidak menyukai hal-hal yang dibuat-buat. Mereka senang terhadap hal-hal yang natural baik dari segi permainan maupun pakaian, bahkan mereka akan sangat senang jika ikut merasakan atau praktek tentang permainan tradisional tersebut.

Sementara itu Legono dan Karsono sebagai pamong budaya, juga sepakat jika permainan anak tradisional dijadikan aset wisata. Namun menurut Legono, selama ini Dinporabudpar terkesan kurang “greget” dalam melakukan pendokumentasian permainan anak tradisional. Dinporabudpar lebih banyak mengembangkan ke arah seninya, bukan olahraganya. Padahal keduanya sangatlah penting dan bisa dijadikan aset wisata dengan atraksi berbagai ragam permainan anak tradisional. Keberhasilan menjadikan permainan anak tradisional menjadi aset wisata juga sangat tergantung dari ada tidaknya penunjang di setiap desa, misalnya pelatih, tempat, *political will* desa dan lain-lain. Selain itu, membangkitkan minat anak-anak sekolah terhadap permainan anak tradisional oleh para guru olahraga dan seni di setiap sekolah juga akan berandil besar terhadap keberhasilan upaya ini.

Hal yang sama diungkapkan Karsono. Menurut pendapatnya, untuk menjadikan permainan anak tradisional anak menjadi aset wisata, upaya identifikasi dan pendokumentasian permainan harus dibarengi dengan sosialisasi yang massif khususnya kepada anak-anak usia sekolah. Harus ada kurikulum yang mengajarkan tentang permainan anak tradisional kepada anak-anak SD dan SMP. Oleh karena itu, guru olahraga dan seni di setiap jenjang sekolah dasar dan sekolah lanjutan pertama haruslah guru kreatif yang memperkenalkan permainan anak tradisional kepada murid-muridnya. Bahkan lebih bagus lagi jika permainan anak tradisional ini masuk dalam mata pelajaran muatan lokal.

Kabid Pariwisata Dinporabudpar mengakui bahwa selama ini memang upaya inventarisasi dan dokumentasi permainan anak tradisional sangat minim. Jika pun ada, pengembangannya dilakukan pada permainan anak tradisional yang mengandung unsur seni-budayanya. Sementara yang sifatnya olahraga dan ketangkasan seperti *egrang*, *gobak sodor*, *jonjang*, *kasti*, *sunda manda*, *bentik* dan lain-lain belum dilakukan karena menjadi wilayah tugas FOMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia) cabang Banyumas. Upaya pendokumentasian yang pernah dilakukan oleh Dinporabudpar adalah ketika ada proyek kerjasama antara Dinporabudpar dengan peneliti-peneliti UNSOED pada tahun 1995 yang menghasilkan riset dengan judul “Anatomi Budaya Banyumas”. Di dalam riset tersebut terdapat bagian yang menuliskan permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas meskipun tidak secara rinci. Tapi yang secara khusus mengeksplorasi permainan anak tradisional di Kabupaten Banyumas baik dari segi kuantitas, jenis dan pola permainannya sampai saat ini memang belum ada. Sementara itu, Pusat Penelitian Budaya Lokal dan Pariwisata LPPM UNSOED, mengusulkan agar dibentuk sanggar-sanggar baru yang bisa menampung para pecinta permainan tradisional. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat secara kontinyu melakukan ragam permainan tradisional ini sehingga permainan tradisional ini bisa menjadi aktivitas keseharian anak-anak di sekitar sanggar.

Hal yang hampir sama disampaikan Yusmanto. Selain pendirian sanggar-sanggar baru, Yusmanto juga sedang menggagas acara wisata bagi siswa PAUD, TK dan SD untuk melakukan *one day tour* mengenai permainan anak tradisional. Hal ini dimaksudkan untuk mengenalkan secara dini ragam tradisi lokal Banyumas khususnya permainan anak tradisional

kepada anak-anak. *One day tour* ini bisa dilakukan melalui kerjasama dengan berbagai pengelola objek wisata di Kabupaten Banyumas seperti Baturraden, *andang pangrenan*, *dream land park* Ajibarang dan lain-lain.

Berbagai upaya untuk menjadikan permainan anak tradisional menjadi aset wisata, tentunya tidak bisa lepas dari strategi pengembangan wisata yang setidaknya melibatkan tiga (tiga) aktor utama. Pertama adalah masyarakat umum yang berada pada destinasi (tempat atau tujuan) sebagai pemilik dari berbagai sumber daya yang merupakan modal pariwisata. Selain masyarakat sekitar pariwisata, ada pula tokoh masyarakat, kaum intelektual, akademisi, LSM, pengunjung yang datang ke obyek wisata, para pedagang hingga media massa. Kedua, adalah pihak swasta yang biasanya teridri dari berbagai pelaku wisata seperti perhotelan, pengelola obyek wisata, transportasi, jasa informasi dan lain-lain. Ketiga, pemerintah dari pusat sampai daerah khususnya yang terkait langsung dengan pengembangan pariwisata seperti Dinporabudpar, Dinas Perhubungan, Dina pendidikan dan lain-lain. Semua aktor di atas harus bersinergi dan bahu membahu mengembangkan pariwisata, salah satunya memiliki persepsi agar permainan anak tradisional betul-betuk menjadi aset wisata (Bakti, Sumartias, Damayanti, & Nugraha, 2018; Komariah et al., 2018).

Simpulan

Permainan anak tradisional yang ada di Kabupaten Banyumas relatif banyak dan sangat beragam, baik yang bersifat permainan maupun pertandingan. Permainan anak tradisional yang sifatnya permainan biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan tidak ada unsur kompetisinya. Contohnya adalah cubek-cubek suweng, sliring genting, tebak-tebakan dan lain-lain. Sementara permainan anak tradisional yang sifatnya pertandingan biasanya ada unsur olahraga dan kompetisinya sehingga anak-anak yang memainkannya bisa menang atau kalah. Contoh permainan jenis ini adalah egrang, gobak sodor, gugur gunung, kucing-kucingan dan sebagainya.

Sayangnya eksistensi beragam permainan anak tradisional itu saat ini semakin memudar pesonanya di mata anak-anak. Sekarang ini, sudah sangat jarang sekali menemui anak-anak yang memainkan permainan anak tradisional di pekarangan rumah ketika bulan purnama tiba atau di sekolah ketika pelajaran olahraga sedang berlangsung. Ragam permainan anak tradisional sudah tersisihkan oleh membanjirnya aneka mainan dan permainan modern. Padahal jika dilihat dampaknya, permainan modern banyak berimplikasi negatif terhadap proses tumbuh kembang anak, karena si anak seolah-olah terdidik untuk individualistis dan egois. Sementara dalam permainan anak tradisional justru sebaliknya, mereka dididik untuk menjelma menjadi manusia yang memiliki kepekaan sosial yang tinggi, hidup bermasyarakat yang baik, jujur, kreatif dan mandiri. Upaya strategis yang bisa dilakukan untuk melestarikan permainan anak tradisional adalah menjadikannya sebagai aset wisata. Hal penting yang dalam upaya ini adalah terlebih dahulu melakukan inventarisasi dan dokumentasi terhadap beragam permainan anak tradisional di seluruh pelosok Banyumas. Inventarisasi dan dokumentasi ini dilakukan sebagai tahapan pengembangan dan data base dalam menentukan skla prioritas pengembangannya.

Daftar Pustaka

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Atika Rahmi, S. (2016). Pembangunan Pariwisata Dalam Perspektif Kearifan Lokal. *Reformasi*.
- Bakti, I., Sumartias, S., Damayanti, T., & Nugraha, A. R. (2018). Pengembangan Model Komunikasi Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal di Kawasan Geopark Pangandaran. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(2), 217. <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i2.18459>

- Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa (I)*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Komariah, N., Saepudin, E., & Yusup, P. M. (2018). Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 3(2), 158–174. <https://doi.org/10.26905/jpp.v3i2.2340>
- Kusumastuti, R. D., & Priliantini, A. (2017). Dieng Culture Festival: Media Komunikasi Budaya Mendongkrak Pariwisata Daerah. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 1(2), 163–185. <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i2.182>
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Listyaningrum, D. (2018). Gulawentah: Jurnal Studi Sosial Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah, Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108–112. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- Milles, M. B., Huberman, M. A., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A methods Sourcebook Edition 3 (Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi)*. Sage Publications, Inc.
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Yanto, S. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1550>
- Samsiyah, S., Hanif, M., & Parji, P. (2020). Peningkatan Sopan-Santun dan Disiplin melalui Tembang Dolanan pada Siswa TKIT Al Furqon Maospati Magetan. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 40. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6631>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Psikologi Jambi*, 2(2), 48–54. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>
- Sugiyarto, S., & Amaruli, R. J. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1), 45–52. <https://doi.org/10.14710/jab.v7i1.22609>
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp1-11>