

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya teknologi pada abad 21 memberikan banyak manfaat sebagaimana tujuan dari teknologi itu sendiri yaitu untuk mempermudah aktivitas kehidupan manusia. Meskipun teknologi seharusnya memudahkan, tetapi tanpa disadari justru membuat manusia semakin terlena oleh kemudahan yang ada sehingga sulit terlepas dari penggunaannya dan membawa dampak negatif terutama bagi kehidupan anak-anak (Salindri, Kusumaningrum, Deskarina, & Saputri, 2023). Salah satu contohnya adalah model bermain pada anak-anak yang kini mulai tergesernya mainan tradisional karena terdesak oleh perkembangan teknologi yang lebih modern yaitu *game online* (Zuhro & Cahyandaru, 2022). Hal ini dapat memengaruhi karakter anak yang cenderung individualis serta berkurangnya interaksi sosial dan interaksi dengan alam, sebab fokus *game online* hanya pada interaksi antara anak dengan *smartphone* sehingga sering ditemui adanya unsur-unsur kekerasan di lingkungan anak-anak. Selain itu, anak-anak juga mengalami krisis komunikasi dan sosialisasi dengan teman sebaya maupun orang-orang di sekitarnya (Mantiasiah, Bachtiar, & Heman, 2018).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 hampir separuh anak usia dini dan remaja di Indonesia berusia 0-18 tahun mengalami kecanduan *game online* yaitu sebesar 46,2%. Sementara itu, sebesar 38,5%

terjadi pada usia 18-25 tahun dan 15,3% pada usia di atas 25 tahun. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan bermain mainan tradisional. Tingginya angka persentase anak usia dini tersebut apabila terus dibiarkan akan menimbulkan dampak negatif pada mainan tradisional yang perlahan semakin terabaikan (Fadiyah, 2024).

Menurut Triyaningsih (2025) mainan tradisional merupakan jenis alat permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai pembelajaran bagi anak-anak. Mainan tradisional memiliki nilai edukasi yang tinggi karena mampu menstimulasi perkembangan anak dalam berbagai aspek seperti kemampuan motorik, kreativitas, serta kemampuan bersosialisasi. Sebaliknya, anak-anak yang sering bermain *game online* akan tumbuh menjadi anak yang pasif dan sosial empatinya kurang terasah (Damayanti, Tiaraningrum, Nurefendi, & Lestari, 2023). Aktivitas seperti membuat dan bermain mainan tradisional dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena melibatkan proses eksplorasi, eksperimen, dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Triyaningsih, 2025).

Pada dasarnya, perlu adanya terobosan dalam upaya melestarikan mainan tradisional yaitu dengan memasukkan ke dalam aktivitas wisata (Sugito & Allsabab, 2019). Dengan adanya pariwisata, dapat memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk menikmati keberagaman jenis mainan tradisional mulai dari cara pembuatannya, nilai yang terkandung, hingga cara

memainkan (Nuryani, 2013). Secara tidak langsung, kegiatan tersebut merupakan proses mengenalkan jenis mainan tradisional dari generasi ke generasi. Didorong dengan semakin meningkatnya level pendidikan di masyarakat menimbulkan dampak terhadap tren berwisata. Masyarakat memiliki keinginan secara aktif untuk berpartisipasi atau terlibat dalam kegiatan wisata. Tren ini dikenal dengan sebutan *active vacation* atau *leisure education hybrid* yaitu mengacu kepada kebutuhan atraksi wisata yang memiliki komponen pendidikan dan pembelajaran (Purnawan & Sardiana, 2017). Hal tersebut selaras dengan teori wisata edukasi oleh Harisandi dan Anshory (2019) yang dikenal juga sebagai wisata pendidikan yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan meningkatkan kreativitas para pesertanya.

Salah satu desa yang hingga kini masih eksis untuk melestarikan mainan tradisional adalah Desa Karanganyar yang terletak di Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara. Di desa tersebut terdapat lebih dari 80 pengrajin mainan tradisional dengan memproduksi jenis mainan yang berbeda seperti *kitiran*, *wayang-wayangan*, *klotokan*, dan *mainan tarikan* berbentuk hewan lele, tikus maupun kepiting. Mainan yang diproduksi menggunakan bahan yang didapat dari memanfaatkan limbah aluminium dari pabrik bedak Herocyn yang berasal dari Surabaya, pabrik rokok di Kudus, pabrik karpet di Jakarta, serta pabrik alat elektronik dengan merk Polytron di Demak. Maka dari itu, dalam proses produksi menandakan adanya kepedulian lingkungan dengan memanfaatkan limbah pabrik dan adanya kreativitas yang mengikuti zaman dengan tetap mempertahankan esensi tradisional dari mainan yang dihasilkan.

Kemampuan pengrajin untuk terus berinovasi dalam menjaga produktivitas mainan tradisional yang sudah ada sejak 1975 yang menjadi daya tarik Desa Karanganyar sehingga potensi wisata edukasi dapat dikembangkan. Tersedia paket wisata edukasi berupa *outing class* di Desa Karanganyar. Paket wisata tersebut dirancang untuk anak usia sekolah terutama untuk jenjang TK hingga SMA dengan kegiatan utama berupa pengenalan, praktik merakit mainan tradisional, serta berkeliling langsung mengunjungi rumah para pengrajin. Dalam paket wisata tersebut, wisatawan akan mendapatkan mainan tradisional secara gratis yang dapat dibawa pulang sebagai bentuk kenang-kenangan selama berkegiatan di Desa Karanganyar (wawancara dengan Bapak Sumarno, 2025).

Berdasarkan jumlah kunjungan wisatawan ke Desa Karanganyar dalam periode 2021 hingga 2024 selalu mengalami peningkatan jumlah wisatawan. Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan ke Desa Karanganyar menunjukkan tren positif dari tahun 2021 sejumlah 182 kunjungan hingga pada tahun 2024 sejumlah 607 kunjungan dengan kenaikan bertahap melalui 279 kunjungan pada tahun 2022 dan 337 kunjungan pada tahun 2023. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa minat wisatawan terhadap wisata edukasi di Desa Karanganyar kian bertambah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 tentang data jumlah kunjungan wisatawan ke Desa Karanganyar, berikut:

Tabel 1.1 Data Jumlah Kunjungan Wisatawan Desa Karanganyar

No.	Tahun	Jumlah
1.	2021	182
2.	2022	279
3.	2023	337
4.	2024	607

Sumber: Desa Karanganyar, 2025

Berdasarkan pra observasi dan wawancara dengan narasumber Bapak Sumarno selaku ketua Kelompok Pengrajin Kitiran sekaligus penanggung jawab kegiatan wisata di Desa Karanganyar dan Ibu Samiyati selaku guru di TK PGRI Kalipucang Wetan pada tanggal 15 Maret 2025, terdapat permasalahan di dalam paket wisata yang ditawarkan. Aktivitas wisatawan yang tersedia kurang bervariasi sehingga interaksi yang terjalin cenderung linier dengan durasi yang singkat. Hal tersebut mengakibatkan wisatawan kurang mendapatkan edukasi yang tersampaikan dengan baik dan pengalaman yang didapat terkait mainan tradisional selama mengikuti tur kurang mendalam. Selain itu, mengakibatkan perputaran ekonomi yang belum merata bagi seluruh masyarakat Desa Karanganyar. Fokus paket wisata yang hanya terpusat pada pengrajin mainan menyebabkan potensi ekonomi dari sektor pariwisata belum terdistribusi secara luas. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan di atas diperlukan inovasi untuk mengoptimalkan paket wisata di Desa Karanganyar. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi penyusunan paket wisata agar paket wisata yang telah ada sebelumnya menjadi lebih bervariasi dan dapat menambah *value* dari produk paket wisata tersebut. Inovasi paket wisata

edukasi dilakukan dengan mengolaborasikan paket yang ada kemudian menambah beberapa aktivitas wisata baru. Tujuan lain dari paket wisata inovatif ini agar wisatawan yang berkunjung ke Desa Karanganyar akan semakin meningkat dan dapat memberikan kebermanfaatan baik bagi wisatawan dengan memperoleh pengalaman berkesan serta masyarakat yang memperoleh tambahan pendapatan. Oleh karena itu, diharapkan inovasi paket wisata edukasi ini, tidak hanya menjadi sarana pelestarian mainan tradisional agar tidak hilang begitu saja yang tergerus oleh perkembangan zaman, namun juga memberikan kontribusi positif bagi perekonomian masyarakat lokal Desa Karanganyar.

1.2. Tujuan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi komponen penyusun paket wisata pada wisata edukasi berbasis mainan tradisional di Desa Karanganyar, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah.
- b. Menyusun paket wisata edukasi berbasis mainan tradisional di Desa Karanganyar, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah.

1.3. Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dari dilakukannya penelitian ini yang mencakup manfaat akademis dan manfaat praktis yaitu:

1. Manfaat Akademis

Berkontribusi pada topik yang terkait dengan paket wisata edukasi berbasis mainan tradisional di tempat wisata lainnya.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi Desa Karanganyar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi usulan pertimbangan pemerintah desa untuk menarik lebih banyak jumlah wisatawan yang ingin mengenal berbagai mainan tradisional secara mendalam. Selain itu, masyarakat lokal dapat ikut berkontribusi pada aktivitas wisata edukasi dan membuka peluang usaha di bidang pariwisata sehingga ekonomi desa tersebut dapat terdistribusi secara merata bagi masyarakat desa dan tentunya juga dapat meningkatkan pendapatan perekonomian desa.

b) Manfaat bagi wisatawan

Penelitian tentang penyusunan paket wisata edukasi berbasis mainan tradisional ini dapat meningkatkan kepedulian generasi muda terhadap mainan tradisional yang telah diwariskan secara turun-temurun sehingga mainan tradisional tetap relevan dan tidak punah di tengah perkembangan zaman dan teknologi. Selain itu, paket wisata edukasi ini menggabungkan aspek edukatif serta interaksi sosial untuk menarik minat wisatawan terhadap warisan potensi lokal. Paket ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui mainan tradisional yang mengajarkan nilai-nilai kreativitas dan kerja sama.