

Pelestarian Dolanan Anak Tradisional Sebagai Atraksi Wisata Budaya Minat Khusus di Kota Surakarta

Khuni'ah¹, I.A. Joko Suyanto²

¹Dosen, Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta

²Dosen, Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta

ABSTRAK

Atraksi dolanan anak tradisional sebagai warisan budaya perlu dilestarikan karena dikhawatirkan akan tergeser dengan permainan modern. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara melestarikan dolanan anak tradisional, baik dari penjualan dolanan anak tradisional di area publik, *Car Free Day*, pameran maupun melalui pentas senidolanan anak tradisional di Kota Surakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi lapangan, penyebaran kuesioner, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan. Teknik analisa data yang digunakan adalah metode triangulasi dengan teknik triangulasi data/sumber. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara pelestarian dolanan anak tradisional sebagai atraksi wisata budaya minat khusus di Kota Surakarta. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu: penjualan dolanan anak tradisional di area publik menunjukkan para penjual dolanan anak tradisional memberikan penilaian sangat setuju (66,7%) terhadap dolanan anak yang masih digemarinya oleh pembeli, di area *Car Free Day* menunjukkan bahwa para penjual menyatakan setuju (64%) tetapi pembeli tidak banyak yang membeli dolanan anak tradisional di sini, di pameran menunjukkan (50%) ramai pengunjung dan banyak yang membeli dolanan anak tradisional, melalui pentas seni menunjukkan kesan yang baik dan sangat setuju (53%) dari pengunjung terhadap atraksi wisata dolanan anak tradisional di Kota Surakarta.

Kata kunci: Pelestarian dolanan anak tradisional, atraksi wisata budaya minat khusus

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kota Surakarta memiliki sumber daya yang berpotensi sebagai daya tarik wisata. Keanekaragaman warisan budaya Surakarta merupakan daya tarik bagi wisatawan. Untuk lebih menonjolkan budaya yang ada biasanya digelar berbagai macam atraksi wisata. Atraksi wisata yang berbasis pada kebudayaan masyarakat berhubungan erat dengan perkembangan masyarakat dari masa ke masa, terlebih dengan slogan "*Solo Future as Solo the Past*" memaksa masyarakat dari satu generasi meneruskan warisan budaya masyarakat terdahulu hingga mampu menjadi daya tarik wisata yang menggambarkan slogan tersebut. Kebudayaan masyarakat pendahulu tidak

akan lestari apabila tidak ada yang meneruskan atau melestarikannya.

Untuk menarik kunjungan wisatawan di Kota Solo banyak diadakan acara budaya. Salah satunya berupa festival dolanan anak. Atraksi wisata ini diharapkan dapat memotivasi wisatawan untuk berkunjung ke Kota Solo. Atraksi ini dikemas dalam bentuk wisata edukasi. Atraksi ini dipilih mengingat bahwa saat ini dolanan anak tradisional (permainan anak jaman dulu) sudah hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern (*computer games, play station, tontonan televisi*). Padahal dolanan tempo doeloe sangat besar manfaatnya seperti yang dinyatakan dalam Solopos (terbit tanggal 10 Nopember 2012) bahwa warisan para leluhur yang berupa permainan tradisional diyakini para

akademisi mampu merangsang kecerdasan anak. Sebaliknya permainan modern, dinilai justru menjadi faktor penghambat perkembangan anak. Manfaat dari dolanan tempo doeloe tersebut antara lain membentuk kreativitas, mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan logika, kecerdasan motorik, kecerdasan natural, kerjasama, jujur, sportifitas dan lain-lain.

Permainan anak memang tetap ada sampai sekarang. Hanya bentuknya sudah berubah. Anak sekarang lebih banyak bermain *games*. *Games* memang menimbulkan kesenangan dan mengasyikkan. Namun *games* tidak mendekatkan anak pada alam dan lingkungan. Permainan anak di masa lalu mengajarkan kedekatan dengan alam dan kebersamaan karena dimainkan secara komunal. Permainan adalah awal dari kebudayaan. Anak kini menjadi lebih individualistis karena “teman” yang dikenal anak melalui *games* adalah teman virtual. Kebiasaan ini nantinya membentuk manusia dewasa yang individualistis, egois dan sinis terhadap kebersamaan dan kesosialan, seperti yang dimuat dalam Koran Kompas (terbit tanggal 2 Juni 2012). Berdasarkan penelitian oleh *Bristol United Kingdom* yaitu permainan aktif bagianak, khususnya usia 10-11 tahun sangat bermanfaat untuk perkembangan fisik dan sosial (Mentari FM siaran tanggal 7 Mei 2014).

Dolanan tradisional di Jawa ada berbagai macam antara lain; jamuran, gobak sodor, cublak-cublak suweng, dakon, egrang, pasaran, lompatan/uding, kasti, jelungan, benthik, gamparan, bekelan, engklek, nekeran, soyang, macanan dan lain sebagainya (Mangkunegaran 1990). Dari berbagai macam dolanan tradisional tersebut, yang ditampilkan pada atraksi dolanan anak tradisional di Kota Solo antara lain: jamuran, gobak sodor, cublak-cublak suweng, dakon, egrang, lompatan, bekelan, soyang, gangsingan, betengan dan holahop. Atraksi dolanan ini ditampilkan sedemikian rupa sehingga dapat memberikan

pengalaman bagi wisatawan, mengingat bahwa suatu atraksi wisata pada dasarnya merupakan sebuah produk pengalaman di mana wisatawan yang datang menyaksikan atraksi tersebut akan berinteraksi dengan atraksi yang membentuk suatu pengalaman dalam dirinya.

Dengan pengalaman yang dimiliki wisatawan diharapkan mau kembali lagi untuk menyaksikan atau merekomendasikan atraksi dolanan tradisional di Kota Solo kepada orang lain untuk terdorong menyaksikan atraksi dolanan tradisional di Kota Solo, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Meskipun sebenarnya banyak permainan anak tradisional yang beragam, tetapi hanyasegelintir orang yang masih peduli dengan seni tradisional yang adi luhung ini. Dan dari segelintir anaktersebut, dikhawatirkan akan punah permainan tersebut.

Perumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di area publik Kota Surakarta?
2. Bagaimana pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di *Car Free Day* Kota Surakarta?
3. Bagaimana pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional saat pameran di Kota Surakarta?
4. Bagaimana pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas seni di Kota Surakarta?

Tujuan

Penulisan penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui cara pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di area publik Kota Surakarta.

2. Mengetahui cara pelestarian dolanan anaktradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di *Car Free Day* Kota Surakarta.
3. Mengetahui cara pelestarian dolanan anaktradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di penjualan saat pameran di Kota Surakarta.
4. Mengetahui cara pelestarian dolanananaktradisionalmelalui pentas seni di Kota Surakarta.

TINJAUAN PUSTAKA

Permainan Anak

Dalam siklus kehidupan manusia tidak akan terlepas dari permainan, khususnya masa anak-anak. Melalui permainan anak dapat menjelajah dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Kata dolanan sudah banyak digunakan dalam wacana umum, koran dan sebagainya. Dalam pemakaian yang sudah jamak di media masa tersebut dolanan dipadankan dengan permainan tradisional (khususnya Jawa). Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sesuai dengan perkembangannya permainan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu permainan jaman dulu (tradisional) dan permainan modern. Manfaat dari dolanan tempo doeloe tersebut antara lain membentuk kreativitas, mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan logika,

kecerdasan motorik, kecerdasan natural, kerjasama, jujur, sportifitas dan lain-lain.

Dolanan tradisional di Jawa ada berbagai macam antara lain: jamuran, gobak sodor, cublak-cublak suweng, dakon, egrang, pasaran, lompatan, kasti, jelungan, benthik, gamparan, bekelan, engklek, nekeran, soyang, macanan, othok-othok dan lain sebagainya.

Jenis-jenis permainan anak tersebut dapat diuraikan lebih mendetail sebagai berikut:

- a. Engklek (lompat-lompatan)

Dolanan tradisional engklek adalah permainan tradisional melompat pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan. Manfaat permainan ini adalah:

 - 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat.
 - 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dan mengajarkan kebersamaan.
 - 3) Dapat menaati aturan permainan yang telah disepakati bersama.
 - 4) Mengembangkan kecerdasan logika.
 - 5) Anak menjadi lebih kreatif.
- b. Jamuran (membentuk lingkaran seperti jamur)

Pada permainan ini anak-anak berdiri membentuk lingkaran dan berpegangan tangan. Besar kecil lingkaran tergantung kepada banyak sedikit anak yang bermain. Jika jumlah anak yang bermain banyak, lingkaran itu besar, sebaliknya kalau jumlah anak yang bermain sedikit, lingkaran kecil. Seorang anak berdiri di tengah lingkaran tersebut. Keunggulan dari permainan ini adalah:

 - 1) Memberikan kemungkinan kepada anak untuk membeberkan kekayaan fantasi dan rasa humor dengan menyebutkan beraneka macam jamur yang kadang-kadang 'ajaib'.
 - 2) Mendorong anak untuk mengembangkan kecerdasan majemuk, yakni keterampilan gerak, kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan irama,

- kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri serta kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan.
- c. Egrang (berjalan di atas bambu)
 Nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang adalah:
- 1) Kerja keras
 Tercermin dari semangat pemain untuk mengalahkan lawannya.
 - 2) Keuletan
 Tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang.
 - 3) Sportivitas
 Tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan mau menerima kekalahan dengan lapang dada.
- d. Bekelan (bola bekel)
 Banyak dimainkan oleh anak perempuan, sendiri maupun beramai-ramai. Bekel terdiri dari sebuah bola yang terbuat dari karet, dan beberapa biji bekel yang terbuat dari logam (kuningan). Intinya adalah mengambil biji bekel secepat mungkin sebelum bola memantul 2 kali. Pada awalnya biji bekel diambil satu per satu. Kemudian diambil dua dua, dan seterusnya hingga pada akhirnya seluruh biji bekel harus diambil dalam sekali genggam ketika bola bekel dilempar ke lantai dan memantul kembali. Setelah itu biji bekel harus di susun tegak satu per satu, dua dua dan seterusnya. Setelah itu biji bekel di susun miring kekiri dan selanjutnya miring ke kanan.
 Manfaat dari permainan ini adalah:
- 1) Melatih kesabaran dalam menunggu giliran untuk memainkan bekel sampai pemain lawan berhenti bermain.
 - 2) Melatih kecermatan dan kepiawaian dalam memainkan bola dan bekel dalam waktu yang lebih lama.
- e. Dakon (congklak)
 Biasa dimainkan oleh wanita. Permainan ini memerlukan dua orang pemain,

sebuah papan congklak, dan biji untuk pengisi masing-masing lubang. Lubang pada congklak berjumlah 16 buah, masing-masing sisi papan congklak memiliki 7 lubang dan 2 lubang lainnya berada pada ujung papan congklak yang biasa disebut dengan lumbung atau induk.

Filosofi dari permainan dakon:

- 1) Permainan ini identik dengan permainan kaum hawa, dan dianggap sebagai sarana pelatihan untuk manajemen keuangan rumah tangga nantinya.
 - 2) Papan congklak terdiri dari 7 lubang dan masing-masing berisi 7 biji. Tujuh adalah jumlah hari dalam satu minggu. Jumlah biji yang ada pada lubang kecilpun sama. Artinya tiap orang mempunyai waktu yang sama dalam 7 hari.
 - 3) Ketika biji diambil dari satu lubang, ia mengisi lubang yang lain, termasuk lubang pada lumbung. Artinya setiap hari yang kita jalani akan berpengaruh pada hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain.
 - 4) Ketika biji diambil, kemudian diambil lagi, berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima.
 - 5) Biji diambil satu persatu, tidak dapat diambil sekaligus. Maksudnya, kita harus jujur untuk mengisi hidup kita dan kita harus menabung tiap hari untuk hari-hari berikutnya.
 - 6) Strategi diperlukan dalam permainan ini agar biji kita tidak habis diambil lawan. Hikmahnya, hidup ini adalah persaingan, namun bukan berarti bermusuhan
- f. Gobag Sodor
 Permainan inimengunakan lapangan berbentuk persegi panjang, dimana antar garis panjang ditarik garis melintang sehingga berbentuk beberapa persegi panjang. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus dengan garis melintang sehingga akan berbentuk banyak bujur sangkar yang sama besar. Garis ini

disebut garis sodor. Jumlah pemain gobag sodor harus berjumlah genap antara 6-10 anak, kemudian dibagi menjadi 2 tim yaitu tim jaga dan tim laku.

Manfaat dari permainan gobag sodor:

- 1) Melatih kerja sama dalam tim.
- 2) Melatih kepemimpinan.
- 3) Mengasah kemampuan otak.
- 4) Mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat.
- 5) Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

g. Uding

Permainan ini menggunakan tali yang dirangkai dari karet gelang. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok. Jika hanya bermain seorang diri biasanya dengan mengikat tali pada tiang kemudian si anak melompatinya. Jika bermain secara kelompok biasanya dua anak memegang ujung tali kanan dan kiri sementara yang satu mendapatkan giliran untuk melompati tali. Permainan uding mempunyai banyak manfaat:

- 1) Motorik kasar
Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar teknik melompat.
- 2) Emosi
Secara emosi anak dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan lompatan atau tidak. Saat bermain anak akan melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa dan bergerak.
- 3) Ketelitian dan akurasi
Anak belajar melompat sedemikian rupa sehingga tidak terjerat tali dengan mengikuti ritme ayunan.
- 4) Sosialisasi
Untuk bermain secara kelompok, anak membutuhkan teman untuk bersosialisasi. Anak dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan dan yang lainnya.
- 5) Intelektual
Saat melakukan lompatan anak perlu berhitung secara sistematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah

yang telah ditentukan dalam aturan permainan.

6) Moral

Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, mereka belajar untuk bersikap sportif.

h. Gambaran

Permainan ini menggunakan media bermain berupa batu, kadang dipadukan dengan media pecahan tegel atau batu-bata, dan membutuhkan tanah lapang yang agak luas kira-kira 5 x 10 meter. Anak yang bermain gambaran biasanya mengambil waktu di pagi, siang atau sore hari. Permainan gambaran minimal dimainkan oleh 2 anak dan maksimal 10 anak. Mereka yang bermain gambaran umumnya anak yang berumur 9-14 tahun. Lebih sering dimainkan oleh anak laki-laki. Tetapi kadang juga dimainkan campuran, asalkan setiap pasangan sebaya. Awalnya setiap anak yang akan bermain gambaran telah menyiapkan alat gambar batu yang disebut gacuk dengan diameter sekitar 5 sampai 7 sentimeter. Besarnya batu sebaiknya disesuaikan dengan ukuran kaki. Batu yang menjadi gacuk sebaiknya berbentuk pipih dan agak lonjong. Selain itu juga setiap pasangan juga harus menyiapkan sebuah batu agak besar sebagai gasangan dengan diameter sekitar 10 sampai 12 sentimeter. Jika pemain terdiri dari 3 pasang, maka harus menyediakan batu gasangan 3 buah.

Setelah itu, mereka setidaknya membuat 2 atau 3 garis di tanah. Tiap garis dengan panjang antara 2 sampai 4 meter, tergantung jumlah pasangan yang bermain. Jarak garis pertama dengan garis kedua kira-kira 2 meter dan jarak garis kedua dengan ketiga kira-kira 4 sampai 5 meter atau sesuai kesepakatan anak yang bermain. Garis saku atau garis lempar berfungsi untuk melempar gacuk ke arah batu gasangan, sementara garis gasangan berfungsi untuk menempatkan batu gasangan setiap pasangan. Setelah garis selesai, setiap

pasangan melakukan suit untuk menentukan menang kalah. Bagi anak yang kalah berkumpul menjadi satu regu, begitu pula yang menang.

Permainan gamparan dilakukan 4 tahap. Tahap pertama, anak yang kalah berdiri di dekat garis gasangan. Jika batu gasangan belum berdiri maka tugasnya mendirikan batu gasangan, sementara semua anak yang menang berjajar dibelakang garis satu dengan membawa batu gacuk. Setiap anak memfokuskan pada masing-masing batu gasangan. Setelah itu satu persatu melemparkan batu gacuk ke arah batu gasangan dengan cara dilempar dengan tangan dan diusahakan mengenai batu gasangan sehingga roboh atau terlempar. Jika ada salah satu anggota yang berhasil merobohkan batu gasangan, otomatis langsung dilanjutkan ke permainan tahap kedua. Namun, jika dalam satu regu tidak ada yang bisa merobohkan batu gasangan maka batu gacuk yang telah dilempar mendekati batu gasangan harus dilempar lagi ke sasaran batu gasangan. Namun lemparan kedua ini harus dilempar lewat bawah pantat. Lemparan seperti ini, satu kaki dalam posisi di tanah sementara posisi kaki lain seperti berjongkok. Selain itu, jika batu gacuk berada kurang dari satu langkah dengan garis maka lemparan dilakukan dengan tangan kiri, namun jika batu gacuk lebih dari satu langkah dengan garis maka pelemparan dilakukan dengan tangan kanan.

i. Soyang

Adalah sebuah dolanan anak yang dinyanyikan dengan tembang, dialog dan gerak. Latar belakang dolanan ini berdasar pada kehidupan seorang ibu yang tidak mampu menghidupi anaknya kemudian ingin mengabdikan diri pada orang lain. Dolanan ini terjadi dialog dan diselingi tembang. Anak yang bermain soyang biasanya didominasi anak perempuan. Pemain biasanya berumur 6-14 tahun. Anak yang lebih kecil berperan sebagai anak, sementara

yang besar berperan sebagai ibu dan majikan. Tugas ibu menyerahkan anaknya ke majikan.

Setelah semua siap, maka pemain A (ibu) bersama anaknya (B, C, D, E, F dan G) mulai nembang (menyanyi) Jawa sambil menggerakkan kaki maju mundur. Syair tembangnya sebagai berikut:

“*Soyang soyang*

Mbathik plangi dul Semarang

Ya ya bu, ya ya pak

Manuk endra, kawan atus kawan dasa

Ee... kawula ngenger

Ngengerake, sandhang pangan luru dhewe”

Usai menyanyikan lagu itu, pemain A bersama anaknya duduk bertimpuh di hadapan pemain H. Kemudian dilanjutkan dengan dialog antara pemain A dan H.

A : Kula nuwun!

H : Mangga, sinten niku?

A : Kula pun A.

H : Ajeng napa?

A : Badhe ngengeraken anak kula pun G.

H : Inggih ta, anggere trima sega sakepel, jangan satetes, sambel sadulit, lan sandhangan sasuwek.

A : Inggih narimah

H : Inggih ta, pun samang tinggal.

Tembang pertama telah selesai, kemudian pemain G sebagai anak A yang duduk paling ujung berpindah posisi ke dekat pemain H. Sekarang pemain G sudah menjadi anak pemain H yang berperan sebagai majikan. Para pemain A, B, C, D, E dan F kembali berdiri dan menyanyikan tembang yang sama. Kemudian terjadi tanya jawab yang sama pula. Lalu pemain F pindah duduk ke posisi sebelah pemain G. Begitu seterusnya, sehingga anak-anak A habis dan berpindah posisi ke dekat pemain H.

Setelah habis, kembali pemain A bernyanyi soyang sendirian sambil berputar. Setelah selesai, pemain A melakukan dialog dengan pemain H

untuk meminta kembali anaknya. Namun akhirnya pemain A pulang tanpa membawa pulang anaknya, karena justru dikejar anjing milik pemain H.

j. Cublak-cublak suweng

Dimainkan oleh beberapa orang. Satu orang tengkurap, sedangkan yang lain meletakkan tangannya di atas punggung orang yang tengkurap tadi. Sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng ada satu anak yang membawa kerikil kemudian diletakkan secara berurutan sampai lagu selesai. Setelah selesai kerikil itu ada di genggamannya salah satu anak dan yang tengkurap menebak siapa yang membawa kerikil itu. Bila benar si pembawa kerikil akan jaga. Jika salah dia tetap jaga.

k. Bentengan

Permainan ini dimainkan oleh beberapa orang. Cara bermainnya yaitu ada dua buah tiang atau pohon yang letaknya berseberangan. Tiap tiang atau pohon dihuni oleh beberapa orang. Caranya yaitu berkelompok berusaha untuk memegang kelompok lawan. Namun dalam usahanya itu dihalangi oleh pemilik tiang atau pohon. Bila lawan ada yang dipegang pemilik maka lawan itu menjadi milik pemilik. Jika bisa memegang tiang atau pohon lawan maka ia menjadi pemenang.

l. Gangsingan

Gangsingan dibuat dari berbagai bahan seperti kayu, bamboo atau jenis lainnya. Kayu tersebut dibentuk silinder dengan ujung bawah lebih kecil dari pada bagian atas. Biasanya cara membuatnya dengan cara dibubut atau ditatah. Ujung bawah kemudian diberi paku runcing atau kayu yang berujung tumpul, berfungsi sebagai pangkal putar.

Gangsingan yang terbuat dari kayu menurut bentuknya dibedakan menjadi 2 yaitu gangsingan wadon (perempuan) dan gangsingan lanang (laki-laki). Disebut gangsingan wadon, jika lebar bagian atas lebih besar dari pada panjang gangsingan. Gangsingan lanang, ukuran panjang gangsingan

lebih besar dibanding diameter bagian atas. Menurut besar kecilnya gangsingan dibedakan menjadi 3 yaitu gangsingan kecil (tingginya kurang dari 4 cm), sedang (5-6 cm) dan besar (7 cm).

Untuk memutar gangsingan dibutuhkan alat yang namanya uwed. Uwed bisa dibuat dari tali lawe atau sobekan kain yang dipintal. Panjang uwed sekitar 1 meter dengan ujungnya diberi simpul atau kepingan berlubang yang berguna untuk menahan gangsingan agar tidak mudah lepas saat akan diputar. Bagian ujung biasanya lebih kecil dibanding bagian pangkal. Cara bermain gangsingan model seperti ini, biasanya uwed dililitkan melingkar ke bagian badan gangsingan hingga habis, tinggal bagian ujung yang dikaitkan pada jari. Kemudian, dengan hentakan memutar, gangsingan dilepaskan ke tanah hingga akhirnya berputar di atas tanah. Pada dolanan ini minimal harus dimainkan oleh 2 anak yang agak dewasa, kira-kira berumur 12-20 tahun, karena dolanan ini mengandung risiko bahaya tinggi, sebab, jika tidak hati-hati, pecahan gangsingan bisa mengenai kaki.

Masing-masing anak harus membawa sebuah gangsingan yang siap diadu. Biasanya dolanan ini dimainkan di tanah lapang dengan luas sekitar 5 x 5 meter dan lahan tanah berbentuk lingkaran berdiameter 20-100 cm.

m. Benthik

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 5 orang atau lebih. Para pemain dibagi menjadi dua kelompok, kelompok jaga dan kelompok main. Permainan ini menggunakan bambu atau bilah. Yang satu panjang dan yang satu pendek. Cara memainkannya, bambu pendek ditempatkan di tanah yang sudah dilubangi dengan arah melintang menyerupai jembatan. Bambu panjang dimasukkan di dalam lubang dan mengangkat bambu yang kecil sehingga melambung. Pemain yang jaga menangkap bambu tersebut. Apabila

tertangkap mendapatkan poin. Lalu bambu panjang ditaruh di atas tanah yang berlubang tadi. Apabila berhasil mengenai bambu panjang maka pemain yang main menjadi kalah dan bergantian menjadi jaga.

n. Petak Umpet

Permainan ini dimainkan oleh banyak orang. Cara bermainnya adalah satu orang pemain yang kalah akan menutup mata pada salah satu tempat yang dianggap sebagai beteng, sementara yang lain mencari tempat untuk bersembunyi. Setelah menghitung dalam jumlah tertentu, maka mulailah pemain yang menutup mata tersebut mencari tiap orang yang bersembunyi. Bila telah menemukan orang yang bersembunyi, pencari ini harus cepat berlari ke benteng sambil menyebut nama orang yang ketahuan persembunyiannya. Begitu juga dengan yang ketahuan, karena apabila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga.

o. Hulahop

Adalah mainan berbentuk yang berputar di sekitar pinggang, tungkai atau leher. Hulahop untuk anak-anak umumnya berukuran diameter sekitar 28 inchi dan untuk orang-orang dewasa sekitar 80 inchi. Bahan tradisional pembuat hulahop ini biasanya adalah semak dedalu, rotan, ranting anggur dan rerumputan kaku. Sekarang biasanya terbuat dari pipa plastik.

Daya Tarik atau Atraksi Wisata

Atraksi wisata merupakan komponen yang penting dalam sistem pariwisata. Seperti dikemukakan oleh Swarbrooke (2002:3) bahwa "*Attractions are arguably the most important component in the tourism system. They are the main motivators for tourist trips and are the core of the tourism product*". Menurut Inskeep (1991: 75) menyatakan bahwa "*The attraction features of a country or region provide the basis for developing tourism; they most*

essential element of the tourism product. Without substantial attraction features, pleasure oriented tourism would not be possible to develop, although facilities and services are still required for business, government/mission, conference, religious and other types of obligatory travel".

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, Daya Tarik Wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Daya Tarik wisata terdiri atas:

- a. Daya Tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Esa, yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna.
- b. Daya Tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan tempat hiburan.

Sedangkan daya tarik wisata menurut beberapa ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Daya tarik wisata alam (*Natural Attraction*)
Adalah sumber daya alam yang berpotensi serta memiliki daya tarik bagi pengunjung baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budi daya. Potensi wisata alam dapat dibagi:
 1. Flora fauna
 2. Keunikan dan kekhasan ekosistem
 3. Gejala alam
- b. Daya tarik wisata budaya (*cultural attraction*)
Daya tarik wisata budaya dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai obyek dan daya tarik wisata meliputi museum, peninggalan sejarah, upacara adat, seni pertunjukan dan kerajinan.

- c. Daya tarik wisata minat khusus (*special attraction*)

Daya tarik wisata minat khusus merupakan jenis wisata yang baru dikembangkan di Indonesia.

Wisata Minat Khusus

Kegiatan pariwisata pada umumnya dilakukan di luar wilayah tempat tinggal wisatawan. Kegiatan wisata banyak dilakukan di tempat yang memiliki iklim sejuk, pemandangan menarik dan memiliki atraksi wisata. Namun untuk memperoleh tempat wisata semacam itu dibutuhkan dukungan dana sejumlah tertentu sesuai dengan jarak, atraksi dan pelayanan wisata yang diinginkan. Perkembangan industri pariwisata yang linier dengan perkembangan kebutuhan manusia menciptakan berbagai jenis wisata. Mulai wisata massal seperti tamasya dengan fokus hanya bersenang-senang (*hedonisme*), sampai bentuk wisata minat khusus yang memiliki fokus kegiatan yang lebih spesifik. Wisata minat khusus (*Special Interest Tourism*) merupakan bentuk kegiatan dengan wisatawan individu, kelompok atau rombongan kecil yang bertujuan untuk belajar dan berupaya mendapatkan pengalaman tentang suatu hal di daerah yang dikunjungi (Fandeli, 2002:107).

Pariwisata minat khusus menurut Fandeli (1992: 107) dapat terfokus pada:

1. Aspek budaya, misalnya tarian/musik/seni tradisional, kerajinan, arsitektur, pola tradisi masyarakat, aktivitas ekonomi yang spesifik, arkeologi dan sejarah.
2. Aspek alam, berupa kekayaan flora fauna, gejala geologi, keeksotikan taman nasional, hutan, sungai, air terjun, pantai, laut dan perilaku ekosistem tertentu.

Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menetapkan bentuk wisata minat khusus, yaitu adanya unsur:

1. *Learning*, yaitu kegiatan wisata yang mengarah pada unsur pembelajaran.

2. *Rewarding*, yaitu kegiatan wisata yang memasukkan unsur pemberian penghargaan atau mengagumi keindahan/keunikan kekayaan dari suatu atraksi yang kemudian menimbulkan penghargaan.
3. *Enriching*, yaitu pariwisata yang memasukkan peluang terjadinya pengkayaan pengetahuan masyarakat.
4. *Adventuring*, yaitu pariwisata yang dirancang sebagai wisata petualang (Fandeli, 1992:110).

Dari pengertian wisata minat khusus dapat diambil nilai positif dapat mengangkat citra bangsa Indonesia di mata internasional, dapat memelihara dan mengembangkan segala macam bentuk kesenian yang berada di kawasan Indonesia, serta sebagai upaya meningkatkan pendapatan nasional maupun daerah. Dalam kegiatan wisata minat khusus mempunyai ciri adanya *quality experience*, yaitu wisatawan dapat berpartisipasi aktif baik fisik maupun psikis ikut merasakan terhadap obyek atau atraksi wisata tersebut.

Destinasi

Ada banyak ahli yang memberikan definisi tentang destinasi. Menurut *New Shorter Oxford Dictionary* (dalam Vengesai, 2003:638) destinasi adalah "*the place to which person or thing is going, the intended end of a journey.*" Destinasi diartikan sebagai tempat kemana orang dan benda menuju sebagai tujuan akhir dari perjalanan. Destinasi merupakan suatu tempat yang dikunjungi dengan waktu yang signifikan selama perjalanan seseorang dibandingkan dengan tempat lain yang dilalui selama perjalanan. Destinasi mencakup enam elemen pokok yakni atraksi, aksesibilitas, amenitas, paket wisata, kegiatan wisata dan pelayanan.

Berdasarkan pengertian dan definisi dari beberapa ahli, maka dapat disimpulkan pengertian destinasi adalah suatu daerah atau kawasan yang memiliki komponen penting seperti atraksi, aksesibilitas, amenitas, paket wisata, kegiatan wisata dan pelayanan dalam upaya menarik

pengunjung atau wisatawan agar memiliki motivasi untuk berkunjung dan meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan wisata di daerah atau kawasan tersebut.

Permainan

Menurut pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sesuai dengan perkembangannya permainan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu permainan jaman dulu (tradisional) dan permainan modern. Manfaat dari dolanan (permainan) tempo doeloe tersebut antara lain membentuk kreativitas, mengembangkan kecerdasan intektual, kecerdasan emosi, kecerdasan logika, kecerdasan motorik,

kecerdasan natural, kerjasama, jujur, sportifitas dan lain-lain.

Kerangka Pemikiran

Dolanan Anak Tradisional dapat dijadikan atraksi wisata budaya minat khusus yang ada di Kota Surakarta. Atraksi Dolanan Anak Tradisional ini merupakan salah satu daya tarik yang diharapkan dapat mendorong motivasi wisatawan untuk mengunjungi Kota Surakarta dan sekaligus dapat melestarikan budaya di Kota Solo, sehingga dolanan anak ini tidak tergeser dengan permainan modern.

Ada cara untuk melestarikan dolanan anak tradisional, yaitu: adanya penjualan dolanan anak tradisional di area publik, penjualan dolanan anak di *car free day*, penjualan saat pameran dan pelestarian dolanan anak melalui pentas seni. Dari uraian tersebut di atas dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Diagram 1. Kerangka Pemikiran



METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menjelaskan suatu keadaan atau gejala yang ada. Kualitatif mempunyai arti penelitian yang dilakukan secara langsung terhadap obyek yang diteliti dan data yang diperoleh berupa penggambaran atau penjelasan. Deskriptif kualitatif yaitu

penelitian yang berusaha mendeskripsikan atau menggambarkan/melukiskan fenomena atau hubungan antar fenomena yang diteliti dengan sistematis, faktual dan akurat (Kusmayadi dan Endar S, 2000:29).

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 1998: 117). Populasi dalam

penelitian ini adalah para penjual dolanan anak tradisional di Kota Surakarta dan masyarakat yang pernah mengunjungi dan menyaksikan atraksi wisata dolanan anak tradisional di Kota Surakarta

2. Sampel

Sampel adalah sebagian wakil dari populasi yang diteliti dan unit analisis yang akan diteliti (Suharsimi Arikunto, 1998:117). Dalam penelitian ini mengambil sampel beberapa orang yang terkait dengan penjual dolanan anak tradisional, yaitu di area alun-alun utara, area gladak, depan Masjid Agung Surakarta, area Kraton Kasunanan, *Car Free Day*, dalam pameran, serta pengunjung atau wisatawan yang menikmati dolanan anak tradisional tersebut, didasarkan pada jumlah 30 pertanyaan dalam pengukuran variabel, dengan jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 90 responden. Akan tetapi untuk mengantisipasi kuesioner yang tidak kembali ataupun tidak valid maka responden yang diberi kuesioner sebanyak 92 orang. Untuk yang valid dan dapat diolah lebih lanjut sebanyak 90 responden. Penarikan sampel dilakukan dengan acak kepada 15 orang penjual di area publik, 5 orang penjual di *Car Free Day*, 10 orang penjual di pameran, 30 pengunjung yang pernah menyaksikan Atraksi Dolanan Anak Tradisional di Surakarta, 30 wisatawan yang pernah menyaksikan acara atraksi dolanan anak tradisional sesuai minatnya. Lokasi penelitian adalah Kota Surakarta, khususnya di arena *Car Free Day*, area sekitar Alun-alun Utara, dan Taman Balekambang.

a. Variabel Independen

1) Penjualan Dolanan Anak Tradisional di Area Publik

Salah satu atraksi wisata yang ada di Kota Surakarta adalah atraksi dolanan anak tradisional, yang biasa dipentaskan pada even-even tertentu, yaitu festival dolanan anak tradisional, acara bakdan di Balekambang. Di samping adanya even-even, dolanan anak tradisional banyak dijumpai di berbagai area publik, misalnya di area sekitar alun-alun utara, pasar Klewer, taman parkir alun-alun utara, area gladak, depan masjid agung, depan kraton kasunanan. Banyak penjual dolanan anak tradisional baik pria maupun wanita yang berjualan di area tersebut.

2) Penjualan Dolanan Anak Tradisional di *Car Free Day*

Car Free Day merupakan salah satu tempat masyarakat Surakarta untuk melaksanakan aktivitas yang bebas polusi pada hari minggu pagi di sepanjang jalan Slamet Riyadi. Pada hari minggu pagi, jalanan Slamet Riyadi khusus ditutup untuk kendaraan bermotor (*Solo Car Free Day*) sebagai bagian dari tekad Pemda untuk mengurangi polusi udara. Di arena ini terdapat aktivitas olah raga yang dilaksanakan anak-anak sampai orang tua. Kegiatan yang dilakukan bermacam-macam, yaitu senam, jalan santai, bersepeda, serta terlihat beberapa anak yang memainkan dolanan tradisional yaitu uding dan gangsing. Ada beberapa penjual keliling dolanan anak tradisional yang terlihat di arena tersebut.

3) Penjualan Dolanan Anak Tradisional di pameran

Pameran merupakan salah satu tempat yang efektif untuk memperkenalkan produk, menawarkan barang dan sangat menguntungkan bagi para

penjual untuk menjajakan dagangannya. Pameran yang diselenggarakan Pemkot Surakarta pada tiap tahun banyak memberikan kontribusi kepada masyarakat untuk menikmati berbagai macam produk khas, mulai dari yang tradisional hingga modern. Contoh kegiatan pameran yang ada di Surakarta adalah Sekaten yang diselenggarakan pada bulan Maulud dalam Islam. Di samping itu adanya pameran sebelum bulan suci Ramadhan, dan setelah bulan puasa usai yaitu pada saat lebaran. Pada saat menjelang puasa biasanya dilaksanakan di area alun-alun utara, sedangkan saat lebaran dilaksanakan di Taman Balekambang.

- 4) Pentas seni
Pentas seni merupakan salah satu acara untuk menampilkan suatu atraksi kesenian tradisional sampai modern. Salah satu pentas seni yang dilaksanakan di Kota Surakarta, misalnya adanya festival dolanan anak tradisional, yang dilaksanakan di Universitas Sebelas Maret Surakarta, di arena Taman Balekambang, dan Pendopo Sasono Budaya Baluwarti.

- b. Variabel Dependen
Minat wisatawan atau pengunjung yang meningkat setiap ada even atau festival dolanan anak tradisional tersebut, menandakan bahwa masih digemarinya dolanan anak tradisional.

Sumber Data

1. Data Primer: merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari subyek yang diteliti yang merupakan sumber pertama baik dari individu maupun kelompok, seperti hasil pengamatan secara langsung, wawancara dan angket.
2. Data Sekunder: data yang diperoleh tidak langsung tetapi mendukung pernyataan data primer yang telah diperoleh, baik dari majalah, surat kabar serta dokumen-dokumen lain.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik-teknik pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Observasi ini dalam penelitian sering disebut sebagai observasi berperan pasif, Sutopo (2002: 6), yaitu penelitian dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di obyek yang diteliti, dalam hal ini di area alun-alun utara, Taman Balekambang, area *Car Free Day*, dan Sanggar Sono Puspa Budaya.
2. Interview
Yaitu peneliti melakukan tanya jawab kepada sumbernya secara langsung untuk mengumpulkan data. Secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu diskusi yang dilakukan secara sistematis dan terarah mengenai suatu isu atau masalah tertentu, Irwanto (2006: 1- 2). Dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan, Moleong (2013: 186). Dalam melakukan pengumpulan data melalui wawancara, peneliti menggunakan dua teknik wawancara yaitu:
 - a. Wawancara tak terstruktur
Wawancara disebut wawancara tidak terstruktur karena pewawancara tidak memasuki situasi wawancara dengan urutan pertanyaan yang terencana untuk ditanyakan kepada responden, Sekaran (2011: 68).
 - b. Wawancara terstruktur
Wawancara terstruktur adalah wawancara yang diadakan ketika

diketahui pada permulaan informasi apa yang diperlukan. Pewawancara memiliki daftar pertanyaan yang direncanakan untuk ditanyakan kepada responden, entah secara pribadi, melalui telepon atau media PC, Sekaran (2011: 68).

3. Kuesioner
Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data primer mengenai pendapat pengunjung yang pernah datang menyaksikan atraksi dolanan tradisional, para penjual dolanan anak tradisional, dan anak-anak di Sanggar Puspa Sono Budaya. Menurut Sekaran (2006:82): "*Kuisisioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan sebelumnya yang akan responden jawab, biasanya dalam alternatif yang didefinisikan dengan jelas.*"
4. Studi Pustaka, yaitu peneliti mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.
5. Dokumentasi, yaitu peneliti memperoleh gambar atau foto-foto untuk memperjelas sebagai bukti otentik.

Teknik Analisis Data

Daridata penelitian yang dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data (observasi secara langsung, wawancara, penyebaran angket, studi pustaka dan dokumentasi), peneliti melakukan analisis dan pembahasan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu metode triangulasi, khususnya metode triangulasi data/triangulasi sumber.

Teknik triangulasi sumber dapat menggunakan satu jenis sumber data misalnya informan, tetapi beberapa informan atau narasumber yang digunakan perlu diusahakan posisinya dari kelompok atau tingkatan yang berbeda-beda. Teknik triangulasi sumber dapat pula dilakukan dengan menggali informasi dari sumber-sumber data yang berbeda jenisnya, misalnya narasumber tertentu, dari kondisi tertentu, dari aktivitas yang

menggambarkan perilaku orang, atau dari sumber yang berupa catatan atau arsip dan dokumen.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti, melalui wawancara maupun penyebaran kuesioner kepada berbagai sumber dengan menggalidata yang ada, sehingga diperoleh data yang valid, yaitu dari penjual dolanan anak tradisional di area sekitar gladak, alun-alun utara, depan masjid agung, taman parkir, para pengunjung di taman Balekambang, arena *Car Free Day*, dan Sanggar Sono Puspa Budaya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Lokasi Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan adalah di Kota Surakarta, khususnya di area publik yaitu area alun-alun utara Kota Surakarta, termasuk di area taman parkir, gladak dan depan masjid agung, area Kraton Kasunanan, area *Car Free Day* di Jalan Slamet Riyadi Surakarta, Taman Balekambang, khususnya pada saat ada even bakdan pada tanggal 28 Juli sampai dengan 3 Agustus 2014. Kota Surakarta mempunyai daya tarik wisata dan atraksi wisata yang sangat banyak dikunjungi wisatawan, sehingga sangat tepat untuk melestarikan dolanan anak tradisional sebagai atraksi wisata budaya minat khusus. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi suksesnya suatu atraksi wisata yaitu: organisasi dan sumber daya, produk, pasar dan manajemen atraksi wisata.

Ditinjau dari faktor produk, aspek-aspek atraksi wisata yang mempengaruhi sebuah atraksi wisata bisa sukses, menurut Swarbrooke (2001:136-137) yaitu:

- a. Lokasi (*location*)
- b. Aksesibilitas (*accessibility*)
- c. Variasi Atraksi (*variety of on site attraction*)
- d. Lingkungan (*high quality environment*)
- e. Fasilitas (*facilities*)
- f. Harga (*price*)

Atraksi wisata merupakan komponen yang penting dalam sistem

pariwisata. Di kala seseorang merencanakan suatu perjalanan wisata ke suatu tempat disebabkan karena adanya suatu maksud tertentu, tujuan atau motivasi. Motivasi perjalanan itu dirangsang atau ditimbulkan adanya sesuatu yang menarik, yang lazim disebut atraksi wisata atau daya tarik wisata. Atraksi wisata merupakan motivator utama perjalanan wisata dan inti dari produk wisata. Seperti dikemukakan oleh Swarbrooke (2002:3) bahwa *“Attractions are arguably the most important component in the tourism system. They are the main motivators for tourist trips and are the core of the tourism product”*.

Daya tarik wisata adalah suatu fitur di suatu area yang bertempat atau fokus pada aktivitas sebagai berikut:

1. Ditetapkan untuk menarik pengunjung atau pengunjung harian dari penduduk setempat atau populasi pengunjung dan dikelola untuk tujuan tersebut.
2. Menyediakan pengalaman yang menyenangkan dan cara yang dapat dinikmati pelanggan untuk menghabiskan waktu luang.
3. Dikembangkan untuk mewujudkan potensi daya tarik wisata.
4. Dikelola sebagai tempat wisata, menyediakan kepuasan pada pelanggannya.
5. Menyediakan tingkat fasilitas dan pelayanan yang sesuai untuk memenuhi dan melayani permintaan dan kepentingan para pengunjungnya.
6. Baik yang berbayar ataupun tidak untuk memasuki wisata tersebut.

Berdasarkan analisa tempat yang penulis kunjungi maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lokasi
 - a. Mudah dijangkau
 - b. Berada di daerah berkembang dan kompleks tujuan wisata yang banyak dikunjungi wisatawan.

2. Aksesibilitas
 - a. Bisa ditempuh dengan kendaraan pribadi
 - b. Akses lokasi mudah ditemukan
 - c. Akses jalan baik
3. Lingkungan
 - a. Lingkungan yang aman, nyaman, tenang
 - b. Masyarakat bersikap ramah
 - c. Fasilitas umum yang bersih
 - d. Kondisi udara yang segar
4. Fasilitas Pendukung
 - a. Tempat parkir
 - b. Toilet bersih
 - c. Pelayanan informasi, khusus area kraton Kasunanan Surakarta
5. Harga

Harga yang ditawarkan untuk pengunjung sangat terjangkau

Deskripsi Permasalahan Dolanan Anak

Kemajuan teknologi saat ini sangat dipengaruhi oleh era globalisasi. Kemajuan teknologi yang pesat memberikan perubahan dalam segala sisi kehidupan masyarakat dan mempunyai dampak baik negatif maupun positif. Dampak positif yang ditimbulkan adalah memberikan kemudahan dalam akses informasi secara komputerisasi, sedangkan dampak negatifnya adalah adanya perubahan budaya. Demikian juga pengaruh kepada budaya warisan leluhur yang berupa dolanan anak tradisional yang sekarang sudah tidak dikenal di kalangan anak, karena mereka lebih mengenal permainan modern, seperti *computer games, play station*, tontonan televisi. Atraksi dolanan anak tradisional ini biasanya dipertunjukkan di acara pentas seni. Dalam mempertahankan permainan anak tradisional ini dilakukan penelitian tentang:

1. Cara pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di area publik Kota Surakarta. Penelitian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada para penjual dolanan anak tradisional yang ada dialun-alun utara kota Surakarta, termasuk taman parkir, area gladak,

depan Masjid Agung, depan Kraton Kasunanan.

2. Cara pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional di *Car Free Day* Kota Surakarta. Dalam penelitian ini diharapkan dapat dibuktikan bahwa di area ini penjual dolanan anak tradisional dapat membantu melestarikan dolanan anak tersebut agar tidak punah.
3. Cara pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan dolanan anak tradisional saat pameran di Kota Surakarta. Hal ini dilakukan agar dolanan anak tradisional tetap digemari para pengunjung dan lestari.
4. Cara pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas seni di Kota Surakarta. Penelitian di sini dilakukan untuk menjaga kelestariannya, sehingga permainan anak ini tidak tergeser dengan permainan modern.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan mengenai pelestarian dolanan anak

tradisional sebagai atraksi wisata budaya minat khusus di Kota Surakarta adalah:

1. Analisis pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan di publik area di Surakarta

Salah satu cara untuk melestarikan dolanan anak tradisional di Kota Surakarta adalah melalui penjualan dolanan anak tradisional tersebut di publik area. Anak menjadisering menemukan dolanan anak di publik area. Semakin banyak anak yang memainkan dolanan tradisional maka semakin sulit tergesernya dolanan anak dengan permainan modern. Dalam melengkapi data tentang penjualan dolanan anak tradisional di area publik Kota Surakarta, maka disajikan data hasil olahan kuesioner tentang penjualan dolanan anak tradisional di area publik Kota Surakarta, di mana penilaiannya menggunakan klasifikasi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) seperti berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Penjualan Dolanan Anak Tradisional di Area Publik N = 15

No	Aspek Penelitian	SS		S		KS		TS		TOTAL	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Banyaknya pengunjung	15	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0	15	100
2.	Banyaknya pembeli	5	33.3	10	66.7	0	0.0	0	0.0	15	100
3.	Cara main dolanan anak tradisional	5	33.3	10	66.7	0	0.0	0	0.0	15	100
4.	Manfaat dolanan anak tradisional	15	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0	15	100
5.	Minat pengunjung	10	66.7	5	33.3	0	0.0	0	0.0	15	100
Rata-rata		10.0	66.7	5.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	15.0	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada penjualan dolanan anak tradisional di area publik Kota Surakarta rata-rata terdapat 10 orang (66,7%) penjual menyatakan sangat setuju, 5 orang (33,3%) penjual

menyatakan setuju, tidak ada (0%) penjual menyatakan kurang setuju, dan tidak ada (0% penjual) menyatakan tidak setuju.

Berdasarkan data penelitian dari kuesioner tentang pelestarian dolanan

anak tradisional melalui penjualan di publik area Kota Surakarta, diperoleh

data seperti tertera dalam tabel:

Tabel 2. Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui Penjualan di Area Publik

NO.	JAWABAN	JUMLAH	
		RESPONDEN	%
1.	Sangat Setuju	10	66.7
2.	Setuju	5	33.3
3.	Kurang Setuju	0	0
4.	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		15	100

Sumber: Pengolahan data kuesioner 2014

Terkait dengan pelestarian dolanan anak tradisional melalui penjualan di publik area dari tabel di atas dapat dilihat bahwa 10 responden (66.7%) menyatakan sangat setuju, 5 responden (33.3%) menyatakan setuju, tidak ada responden (0%) menyatakan kurang setuju, dan tidak ada responden (0%) yang menyatakan tidak setuju. Disini terlihat bahwa sebagian besar penjual menyatakan sangat setuju, apabila dolanan anak tradisional masih digemari anak-anak, terlihat dari banyaknya pembeli yang membeli dolanan anak tradisional.

Ditinjau dari pandangan orang tua yang anaknya kursus tari di Sanggar Sono Puspa Budaya, dapat dianalisa bahwa dalam melestarikan dolanan anak tradisional dapat dilakukan dengan banyaknya dolanan anak yang dapat dijumpai di area publik dan melalui pentas seni.

2. Analisis Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui penjualan di *Car Free Day* Surakarta

Dalam menganalisis Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui penjualan di *Car Free Day* Surakarta, dapat dilihat dari data mengenai penjualan dolanan anak tradisional di *Car Free Day* Surakarta berdasarkan hasil olahan data kuesioner penjual, dimana penilaiannya dengan kriteria Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

**Tabel 3. Rekapitulasi Penjualan Dolanan Anak Tradisional di *Car Free Day* Surakarta
N = 5**

No	Aspek Penelitian	SS		S		KS		TS		TOTAL	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Dolanan Gangsing	1	20.0	4	80.0	0	0.0	0	0.0	5	100
2.	Minat Dolanan Gangsing	0	0.0	5	100.0	0	0.0	0	0.0	5	100
3.	Banyaknya pengunjung yang minat	4	80.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0	5	100
4.	Punahnya dolanan anak	0	0.0	5	100.0	0	0.0	0	0.0	5	100

	tradisional											0
5.	Manfaat Dolanan Anak Tradisional	4	80.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0	5	10	0
	Rata-rata	1.8	36	3.2	64	0.0	0.0	0.0	0.0	5.0	10	0

Dilihat dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata 2 responden (36%) penjual menyatakan sangat setuju, 3 responden (64%) penjual menyatakan setuju, tidak ada (0%) penjual menyatakan kurang setuju, dan tidak ada penjual yang menyatakan tidak setuju. Penilaian yang diberikan oleh penjual di *Car*

Free Day Surakarta terhadap dolanan tradisional setuju jika dolanan anak tradisional masih tetap dimainkan anak di masasekarang. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil olahan data kuesioner yang disebarkan kepada penjual sebagai responden, yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 4. Pelestarian Dolanan Anak Tradisional Melalui Penjualan di *Car Free Day*

NO.	JAWABAN	JUMLAH	
		RESPONDEN	%
1.	Sangat Setuju	2	36
2.	Setuju	3	64
3.	Kurang Setuju	0	0
4.	Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	5	100

Sumber: Data Olahan Kuesioner, 2014

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada penjualan dolanan tradisional di area *Car Free Day* Surakarta terdapat 2 penjual (36%) menyatakan sangat setuju, 3 penjual (64%) menyatakan setuju, tidak ada responden yang menyatakan kurang setuju (0%) dan tidak ada penjual yang menyatakan tidak setuju. Berarti penjual setuju apabila dolanan anak tradisional masih digemari anak. Dan dari hasil wawancara menyatakan bahwa dolanan anak tradisional sangat setuju jika dimainkan anak di masa sekarang agar tidak punah.

3. Analisis Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui Penjualan di Pameran di Surakarta

Dalam menganalisis penjualan dolanan anak tradisional di pameran di Surakarta, misalnya di pameran Sekaten, diperoleh informasi bahwa penjualan di area pameran Sekaten sangat ramai pengunjung. Setelah penyebaran kuesioner dilakukan diperoleh data mengenai penjualan dolanan anak tradisional di pameran di Surakarta dimana dalam penilaiannya menggunakan kriteria sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Tabel 5. Rekapitulasi Penjualan Dolanan Anak Tradisional di Pameran N = 10

No	Aspek Penelitian	SS		S		KS		TS		TOTAL	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Banyak pengunjung pameran	5	50.0	5	50.0	0	0.0	0	0.0	10	100

2.	Banyak pembeli saat pameran	5	50.0	5	50.0	0	0.0	0	0.0	10	100
3.	Permainan dakon	4	40.1	6	59.9	0	0.0	0	0.0	10	100
4.	Manfaat dolanan anak tradisional	5	50.0	5	50.0	0	0.0	0	0.0	10	100
5.	Minat dolanan anak tradisional	4	40.1	6	59.9	0	0.0	0	0.0	10	100
Rata-rata		4.6	46.0	5.4	54.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	100

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diuraikan bahwa rata-rata pada penjualan dolanan anak tradisional saat pameran, terdapat 5 orang (46%) penjual menyatakan sangat setuju, 5 orang (54%) penjual menyatakan setuju, tidak ada (0%) penjual menyatakan kurang setuju, dan tidak ada penjual yang

menyatakan tidak setuju. Dalam kenyataannya para penjual di area Sekaten setuju dengan dolanan anak tradisional yang dijualnya. Hal ini sesuai dengan data kuesioner yang menggambarkan penjualan dolanan anak tradisional di area pameran Sekaten, seperti terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Pelestarian Dolanan Anak Tradisional di Pameran

NO.	JAWABAN	JUMLAH	
		RESPONDEN	%
1.	Sangat Setuju	5	50
2.	Setuju	5	50
3.	Kurang Setuju	0	0
4.	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Olahan Kuesioner, 2014

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada penjualan dolanan anak tradisional di pameran Sekaten, terdapat 5 penjual (50%) menyatakan sangat setuju, 5 penjual (50%) menyatakan setuju, tidak ada penjual (0%) menyatakan kurang setuju, dan tidak ada penjual yang menyatakan tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa permainan anak tradisional masih menjadi pilihan bagi orang tua dan anak untuk memainkan dolanan tradisional yang murah harganya dibanding permainan modern.

4. Analisis Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui Pentas Seni

Pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas seni biasanya dilakukan tiap ada even

tertentu di Kota Surakarta, yaitu festival dolanan anak yang dilaksanakan di UNS, di area Gladak, Taman Balekambang, dan Taman Sriwedari. Acara ini banyak manfaatnya untuk tetap mengingatkan anak dan orang tua akan pentingnya dolanan anak tradisional sebagai warisan budaya leluhur yang tidak boleh tergeser dengan permainan modern. Berikut ini adalah data mengenai pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas seni di Surakarta dimana penilaiannya menggunakan kriteria Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Tabel 7. Rekapitulasi Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui Pentas SeniN = 30

No	Aspek Penelitian	SS		S		KS		TS		TOTAL	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Atraksi dolanan anak tradisional	20	66.7	10	33.3	0	0.0	0	0.0	30	100
2.	Pelestarian dolanan anak tradisional	23	76.7	7	23.3	0	0.0	0	0.0	30	100
3.	Manfaat dolanan anak tradisional	18	60.0	12	40.0	0	0.0	0	0.0	30	100
4.	Menikmati atraksi saat festival	18	60.0	12	40.0	0	0.0	0	0.0	30	100
5.	Punahnya dolanan anak tradisional	0	0.0	0	0.0	0	0.0	30	100	30	100
Rata-rata		15.8	52.7	8.2	27.3	0.0	0.0	6.0	20.0	30.0	100

Dilihat dari tabel di atas diperoleh data mengenai pelestarian dolanan anak tradisional dari 30 pengunjung, terdapat 16 orang (52,7%) pengunjung menyatakan sangat setuju, 8 orang (27,3%) pengunjung menyatakan setuju, tidak ada (0%) pengunjung menyatakan kurang setuju, dan 6 orang (20%) pengunjung

menyatakan tidak setuju. Penilaian wisatawan mengenai festival dolanan anak tradisional sangat setuju dan baik sekali, karena dengan adanya festival dolanan anak tradisional, dapat membuat anak cepat bersosialisasi dengan temannya, mengurangi rasa egois dan individualis. Data mengenai hal ini dapat terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Pelestarian Dolanan Anak Tradisional melalui Pentas Seni di Surakarta

NO.	JAWABAN	JUMLAH	
		RESPONDEN	%
1.	Sangat Setuju	16	53
2.	Setuju	8	27
3.	Kurang Setuju	0	0
4.	Tidak Setuju	6	20
Jumlah		30	100

Sumber: Data Olahan Kuesioner, 2014

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas seni dengan 30 pengunjung, terdapat 16 wisatawan (53%) menyatakan sangat setuju, 8 wisatawan (27%) menyatakan setuju, tidak ada wisatawan (0%) menyatakan kurang setuju dan 6 orang (20%) wisatawan yang menyatakan tidak setuju. Festival dolanan anak mempunyai pengaruh sangat kuat terhadap pelestarian dolanan anak

tradisional sehingga kelestarian dolanan anak tetap terjaga. Dalam hal ini festival dolanan anak merupakan faktor penentu dalam mempengaruhi para orang tua dalam melakukan pengenalan dolanan anak tradisional masa lalu kepada anak mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak orang tua bahwa dolanan anak tempo doeloe sangat baik diajarkan ke anak jaman sekarang, supaya dolanan anak tersebut tidak luntur keberadaannya. Dari

hasil olahan kuesioner yang disebarakan kepada wisatawan sebagai responden, diperoleh tanggapan bahwa wisatawan sangat setuju apabila diadakan festival dolanan anak tradisional secara periodik.

Berdasarkan wawancara dari berbagai narasumber, adabeberapa faktor yang dapat diidentifikasi sebagai penyebab kemunduran dolanan anak tradisional:

1. Kemajuan teknologi yang semakin menyingkirkan budaya tradisional.
2. Tergantikannya permainan anak tradisional dengan permainan modern.

3. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak.

4. Kesibukan orang tua yang tidak punya waktu untuk mengenalkan budaya leluhur kepada anak.

5. Analisis Minat Wisatawan untuk Menikmati Atraksi Dolanan Anak Tradisional di Surakarta

Dalam rangka memberikan informasi yang aktual mengenai minat wisatawan/pengunjung, diperoleh hasil temuan penelitian mengenai minat pengunjung yang menikmati atraksi dolanan anak tradisional di Surakarta.

Tabel 9. Rekapitulasi Minat Wisatawan terhadap Dolanan Anak Tradisional
N = 30

No	Aspek Penelitian	SS		S		KS		TS		TOTAL	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Menikmati atraksi dolanan anak	13	43.3	17	56.7	0	0.0	0	0.0	30	100
2.	Kepuasan terhadap atraksi	4	13.3	22	73.3	4	13.3	0	0.0	30	100
3.	Manfaat dolanan anak tradisional	10	33.3	19	63.3	1	3.3	0	0.0	30	100
4.	Dolanan semasa kecil	16	53.3	13	43.3	1	3.3	0	0.0	30	100
5.	Pilihan terbaik bagi anak-anak	11	36.7	19	63.3	0	0.0	0	0.0	30	100
6.	Atraksi yang menyenangkan	8	26.7	20	66.7	2	6.7	0	0.0	30	100
7.	Memberikan pengalaman	13	43.3	17	56.7	0	0.0	0	0.0	30	100
8.	Ketertarikan anak di jaman sekarang	6	20.0	15	50.0	9	30.0	0	0.0	30	100
9.	Tersingkirnya dolanan anak tradisional	0	0.0	5	16.7	10	33.3	15	50.0	30	100
10.	Tidak ada minat terhadap dolanan	1	3.3	2	6.7	11	36.7	16	53.3	30	100
	Rata-rata	8.2	27.3	14.9	49.7	3.8	12.7	3.1	10.3	30.0	100

Dilihat dari tabel di atas diperoleh data mengenai minat wisatawan untuk menikmati atraksi dolanan anak tradisional dari 30 wisatawan sebagai responden terdapat 8 orang (27,3%) wisatawan menyatakan sangat setuju, 15 orang

(49,7%) wisatawan menyatakan setuju, 4 orang (12,7%) wisatawan menyatakan kurang setuju, dan 3 orang (10,3%) wisatawan menyatakan tidak setuju. Dan diperoleh hasil bahwa rata-rata wisatawan memberikan penilaian sangat setuju terhadap minat menikmati atraksi dolanan anak tradisional di Surakarta.

Tabel 10. Minat Wisatawan Terhadap Dolanan Anak Tradisional di Surakarta

NO.	JAWABAN	JUMLAH	
		RESPONDEN	%
1.	Sangat Setuju	8	27,3
2.	Setuju	15	49,7
3.	Kurang Setuju	4	12,7
4.	Tidak Setuju	3	10,3
Jumlah		30	100

Sumber: Data Olahan Kuesioner, 2014

Berdasarkan tabel di atas tentang pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas senidengan 30 wisatawan sebagai responden terdapat 8 wisatawan (27,3%) menyatakan sangat setuju, 15 wisatawan (49,7%) menyatakan setuju, 4 wisatawan (12,7%) menyatakan kurang setuju dan 3 (10,3%) wisatawan yang menyatakan tidak setuju. Penilaian terhadap atraksi dolanan anak tradisional ini menunjukkan bahwa wisatawan merasa puas setelah menikmati atraksi tersebut dan memperoleh pengalaman yang sesuai dengan harapan mereka. Penilaian wisatawan terhadap atraksi dolanan anak tradisional ini adalah:

- a. Wisatawan mempunyai pengetahuan tentang dolanan anak tradisional yang memberikan manfaat yang baik.
- b. Wisatawan memberikan rekomendasi tentang atraksi dolanan anak yang diselenggarakan saat pentas seni yang baik kepada orang lain.
- c. Wisatawan merasa puas dan tidak memberikan keluhan setelah menyaksikan atraksi dolanan anak tradisional tersebut.

Implikasi Hasil Penelitian

Dari paparan hasil analisis, pelestarian dolanan anak tradisional perlu

dilakukan secara berkesinambungan. Banyak hal yang dapat dijadikan sarana untuk melestarikan dolanan anak tradisional di Kota Surakarta, yaitu melalui penjualan di area publik, di area *Car Free Day*, acara pentas seni/festival atau even tertentu. Atraksi dolanan anak tradisional juga menarik para pengunjung untuk hadir, menyaksikan dan mencoba alat dolanan yang tersedia, sehingga para pengunjung mendapatkan pengalaman dan nilai edukasi yang tinggi. Atraksi dolanan anak tradisional dapat dijadikan wisata minat khusus yang kerap disebut sebagai perjalanan aktif dan memberikan pengalaman baru, wisata sosial, wisata pendidikan, dan sebagainya. Menurut Fandeli (1992: 107), ada beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menetapkan bentuk wisata minat khusus, yaitu adanya unsur:

1. *Learning*, yaitu kegiatan wisata yang mengarah pada unsur pembelajaran.
2. *Rewarding*, yaitu kegiatan wisata yang memasukkan unsur pemberian penghargaan atau mengagumi keindahan/keunikan kekayaan dari suatu atraksi yang kemudian menimbulkan penghargaan.
3. *Enriching*, yaitu pariwisata yang memasukkan peluang terjadinya pengkayaan pengetahuan masyarakat.
4. *Adventuring*, yaitu pariwisata yang dirancang sebagai wisata petualang (Fandeli, 1992:110).

Wisata minat khusus berpotensi untuk tumbuh dan dapat dikelola sehingga

mampu berkembang sebagai tempat yang menarik minat wisatawan untuk mempelajari sesuatu. Seperti halnya dolanan anak tradisional dapat dijadikan atraksi wisata minat khusus untuk menarik minat wisatawan mempelajari dolanan anak tradisional, mencoba memainkan dolanan anak secara langsung, sehingga memberikan pengalaman bagi wisatawan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dolanan anak tradisional sebagai salah satu warisan budaya sudah selayaknya terus dijaga dan dilestarikan. Apalagi atraksi ini mempunyai nilai filosofi, nilai moral dan estetika yang sangat tinggi. Permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab tersingkirnya dolanan anak tradisional dan berbagai cara sudah diupayakan untuk memperbaiki situasi tersebut agar keberadaan dolanan anak tradisional tidak semakin hilang.

Dari paparan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pelestarian dolanan anak tradisional dapat dilakukan melalui penjualan dolanan anak tradisional di area publik. Hal ini ditunjukkan dari para penjual dolanan anak tradisional yang memberikan penilaian sangat setuju (66,7%) terhadap pembeli yang masih menggemari dolanan anak tersebut. Semakin banyak penjual di area publik yang menjual dolanan anak tradisional akan menjaga kelestariannya.
2. Penjualan dolanan anak tradisional di *Car Free Day*, menunjukkan bahwa para penjual menyatakan setuju (64%) terhadap ketertarikan para pengunjung terhadap dolanan anak tradisional.
3. Pelestarian dolanan anak tradisional melalui pameran dapat dikatakan sangat setuju (50%), yaitu semakin ramai pengunjung dan banyak yang membeli dolanan anak tradisional, sehingga dolanan anak tradisional tidak

punah atau tergeser dengan permainan modern.

4. Pelestarian dolanan anak tradisional melalui pentas seni menunjukkan bahwa pengunjung sangat antusias menikmati atraksi dolanan anak tradisional dan memberi kesan yang baik dan sangat setuju (53%) terhadap atraksi wisata dolanan anak tradisional tersebut. Dengan adanya pentas seni atau festival ini dapat mengingatkan kembali sejarah dolanan masa lampau dan sekaligus melestarikan budaya bangsa.

Saran

1. Perlu adanya kerjasama dari berbagai pihak terkait dalam pelestarian dolanan anak tradisional sebagai atraksi wisata budaya yaitu melalui Pokdarwis Kota Surakarta.
2. Permainan anak tradisional dapat dijadikan muatan lokal di sekolah untuk mengenalkan dolanan anak tradisional karena banyak manfaat dari permainan tradisional tersebut, supaya permainan anak tradisional tetap lestari.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata
- Anonim, Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya
- Arikunto, S. 1989. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara
- Gayatri, Putu. G., Pitana, I Gde. 2005. *Sosialisasi Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Hari, Karyono. 1997. *Kepariwisata*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Husein, Umar. 2000. *Metodologi Penelitian, Aplikasi dalam Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum

- Inskeep, Edward. 1991. *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*. Canada
- Ismail, A. 2009. *Permainan Edukatif, Center for Educational Games Training (CEGaT)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Leiper, Neil. *Tourism Systems: An Interdisciplinary Respective* dalam Pitana, I Gde. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta
- Mangkunegara. 1990. *Dolanan Anak. Terjemahan dari Bahasa Belanda. Mangkunegara Solo. Untuk Kalangan Sendiri*
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pendit, I Nyoman. 1994. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Poerwadarminta, WJS. 1939. *Kamus Djawa*
- Ritchie Brent W. 2007. *Modelling Destination Competitiveness – Sustainable Tourism Perspective*. Australia
- Sekaran, Uma. 2009. *Research Methods For Business (Metodologi Penelitian untuk Bisnis). Buku 1. Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat
- Sekaran, Uma. 2009. *Research Methods For Business (Metodologi Penelitian untuk Bisnis). Buku 2. Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Penerbit Universitas Sebelas Maret
- Swarbrooke, John. 2002. *The Development and Management of Visitor, Second Edition*, Butterworth-Heinemann
- Vengesai, Sebastian. *A Conceptual Model of Tourism Destination Competitiveness and Attractiveness*. ANZMAC. 2003 *Conference Proceeding Adelaide* 1-3 December 2003
- Wisata Minat Khusus dalam <http://www.higgiblog.com>. 14 Juni 2014