



Analisis Wisata Ramah Anak pada Kawasan Wisata Kampung Lali Gadget

Christian Ananda Bestari

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: christian.bestari@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-01 Keywords: <i>Child-friendly Tourism; Educational Tourism; Educational Tourism; Kampung Lali Gadget; Child Exploitation.</i>	The concept of child-friendly tourism is currently starting to be echoed again because of the frequent cases of child exploitation and child abuse in the Tourism area. According to ECPAT Indonesia data (END Child Prostitution, Child Pornography & Trafficking of Children for Sexual Purposes), found cases of child sex tourism in 10 tourist visit areas. The concept of child-friendly tourism is present to reduce cases of exploitation and child abuse and aims to make child tourists feel comfortable and safe. Kampung Lali Gadget is one of the educational tours located in Sidoarjo Regency, East Java province. Kampung Lali Gadget is a tourist area that presents traditional game attractions to children tourists. Tourists who visit Kampung Lali Gadget are dominated by children tourists, with the dominance of visits being children tourists. So this research wants to discuss whether the Kampung Lali Gadget tourist area is in accordance with the concept of child-friendly tourism in Indonesian Law No.23 of 2002. In this study, the authors conducted a comprehensive observation of the entire Kampung Lali Gadget tourist area and conducted interviews to obtain data results regarding 5 aspects of child-friendly tourism in Kampung Lali Gadget. The 5 aspects in this study are safety, health, compliance, education, and care for children. The results of the analysis show that Kampung Lali Gadget almost fulfills all aspects set, although there are still some areas that need to be improved, such as health facilities and hygiene management.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-01 Kata kunci: <i>Wisata Ramah Anak; Wisata Edukasi; Wisata Edukasif; Kampung Lali Gadget; Eksploitasi Anak.</i>	Konsep wisata ramah anak saat ini mulai di gaungkan kembali karena sering terjadinya kasus eksploitasi anak dan kekerasan anak pada kawasan Pariwisata. Menurut data ECPAT Indonesia (END Child Prostitution, Child Pornography & Trafficking of Children for Sexual Purposes), menemukan adanya kasus pariwisata seks anak di 10 wilayah kunjungan wisata. Konsep wisata ramah anak hadir untuk mengurangi kasus eksploitasi dan kekerasan anak dan bertujuan untuk membuat wisatawan anak merasa nyaman dan aman. Kampung Lali Gadget merupakan salah satu wisata edukasi yang terletak di Kabupaten Sidoarjo provinsi Jawa Timur. Kampung Lali Gadget merupakan sebuah kawasan wisata yang menyuguhkan atraksi permainan tradisional kepada wisatawan anak-anak. Wisatawan yang berkunjung ke Kampung Lali Gadget di dominasi oleh wisatawan anak-anak, dengan dominasi kunjungan adalah wisatawan anak-anak. Maka penelitian ini ingin membahas mengenai apakah kawasan wisata Kampung Lali Gadget sudah sesuai dengan konsep wisata ramah anak pada UU RI No.23 Tahun 2002. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi secara menyeluruh pada seluruh kawasan wisata Kampung Lali Gadget dan melakukan wawancara untuk mendapatkan hasil data mengenai 5 aspek wisata ramah anak yang terdapat di Kampung Lali Gadget. 5 aspek tersebut pada penelitian ini adalah keamanan, kesehatan, kepatuhan, edukasi, dan kepedulian terhadap anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa Kampung Lali Gadget hampir memenuhi seluruh aspek yang ditetapkan, meskipun masih terdapat beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti fasilitas kesehatan dan pengelolaan kebersihan.

I. PENDAHULUAN

Industri pariwisata merupakan industri yang menjadi kontributor pertumbuhan pendapatan nasional pada suatu negara. Peningkatan pendapatan nasional dapat dicapai melalui berbagai usaha, termasuk pariwisata. Banyak keuntungan yang didapat dari pengembangan

potensi sektor pariwisata (Imsar, 2023) antara lain peningkatan penerimaan devisa negara, peningkatan lapangan pekerjaan serta peningkatan pendapatan daerah. Industri pariwisata di Indonesia menjadi salah satu contoh bahwa industri pariwisata mampu untuk memberikan kontribusi yang cukup signifikan. Pada tahun

2023 Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif mengadakan jumpa pers. Dalam kegiatan tersebut capaian nilai devisa pariwisata hingga September 2023 tercatat 10,46 miliar dolar AS (Amerika Serikat) dengan kontribusi PDB pariwisata diperkirakan mencapai angka 3,8 persen, selain itu terdapat capaian nilai tambah ekraf sebesar Rp1.050 triliun, nilai ekspor ekraf sebesar 17,38 miliar dolar AS, dan jumlah pergerakan wisatawan nusantara sebesar 688,78 juta perjalanan hingga Oktober 2023 (Kemenparekraf 2023). Melalui capaian tersebut maka industri pariwisata telah menjadi fenomena yang mengalami kemajuan luar biasa dan akan terus berkembang.

Hadirnya industri pariwisata secara ekonomi mampu membantu roda perekonomian nasional dan berperan penting dalam membantu perkembangan ekonomi daerah. Namun perlu diketahui dengan berkembangnya pariwisata yang semakin pesat terdapat harga jual mahal yang dikorbankan. Berkembangnya industri pariwisata juga memiliki resiko yang mahal dengan rentannya permasalahan anak-anak di destinasi wisata yang menjadi korban kejahatan, khususnya korban kekerasan dan kasus eksploitasi anak. Melansir dari laman berita online *BBC News*, penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak bersama sebuah lembaga pegiat eksploitasi seksual komersial anak yaitu ECPAT Indonesia (*END Child Prostitution, Child Pornography & Trafficking of Children for Sexual Purposes*), menemukan adanya kasus pariwisata seks anak di 10 wilayah kunjungan wisata. Daerah tersebut adalah Karang Asem (Bali), Gunung Kidul (Yogyakarta), Garut (Jawa Barat), Toba Samosir (Sumatera Utara), Bukit Tinggi (Sumatra Barat), Lombok (Nusa Tenggara Barat), Kefamenanu (Nusa Tenggara Timur), Jakarta Barat serta Pulau Seribu (DKI Jakarta) (*BBC* 2018).

Indonesia merupakan salah satu negara di Asia Tenggara yang sering dikunjungi oleh wisatawan mancanegara. Melansir dari Kementrian Pariwisata & Ekonomi Kreatif bahwa kunjungan wisatawan mancanegara pada tahun 2023 jumlahnya mencapai hampir 9,5 juta wisatawan. Fenomena meningkatnya kunjungan tersebut membuat Indonesia berisiko menjadi target wisatawan yang berniat melakukan ESKA (Eksploitasi Seksual Komersial Anak) di industri pariwisata, terutama wisatawan mancanegara yang terindikasi sebagai pedofilia. Banyak kasus yang melibatkan wisatawan berorientasi

pedofilia sengaja berlibur ke negara lain untuk mencari anak-anak sebagai pemuas seksual mereka (Jingga, 2022). Berdasarkan catatan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, sepanjang tahun 2017-2020, terdapat 24.642 kasus kekerasan seksual dan 411 kasus eksploitasi di Indonesia (KPPPA, 2021).

Sangat disayangkan dengan sering terjadinya kasus kekerasan dan eksploitasi anak pada beberapa kawasan wisata dapat merusak citra kawasan wisata dan terlebih yang menjadi korban dari kasus tersebut adalah kawasan wisata dan beberapa masyarakat sekitar yang mata pencaharian utama dari kawasan wisata menjadi terhambat. Dengan maraknya kasus kekerasan dan eksploitasi anak pada kawasan wisata, maka konsep wisata ramah anak sangat diperlukan dalam mengatasi kasus tersebut. Pada saat ini Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia telah mengusung program Kabupaten/Kota Layak Anak, dimana mendorong pembanguna berbasis anak, selain itu bentuk aksi nyata lainnya telah terbit UU RI No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan kemudian diubah menjadi UU RI No.35 Tahun 2014, dalam UU tersebut terdapat kebijakan mengenai konsep wisata ramah anak sebagai bentuk dalam memberantas kasus kekerasan dan eksploitasi anak di kawasan wisata. Bentuk program tersebut memiliki landasan yuridis yang kuat baik dari konvensi internasional maupun perundang-undangan yang berlaku, serta terdapat alasan sosiologis bahwa jumlah anak sepertiga dari total jumlah penduduk, dan realitas bahwa anak adalah generasi penerus bangsa.

Konsep wisata ramah anak sangat penting karena merupakan sebuah hak yang perlu diberikan karena menurut Menurut UU RI No. 23 Tahun 2002, Pasal 8, berbunyi: "Setiap anak berhak memperoleh pelayanan kesehatan dan jaminan sosial sesuai dengan kebutuhan fisik, mental, spiritual, dan sosial". Selain didasari oleh undang-undang karena penikmat pariwisata di Indonesia juga berasal dari kalangan anak-anak dan kegiatan rekreasi wisata sering dilakukan oleh wisatawan yang masih mengenyam pendidikan dasar. Sebagai contoh tempat rekreasi seperti kawasan kebun binatang, museum dan wisata wahana permainan seringkali dijadikan lokasi wisata yang strategi untuk wisatawan anak.

Salah satu perwujudan dari lingkungan yang ramah anak adalah mengutamakan aspek keselamatan hidup anak dari permainan dan hiburan ekstrim yang dapat membahayakan nyawa atau keselamatan anak, menjamin fasilitas yang ada mudah dijangkau dan juga tidak membahayakan anak. Selain itu hal penting lainnya adalah memiliki layanan sistem keamanan berdasarkan kebutuhan anak dengan memprioritaskan pencegahan penculikan di tempat wisata outdoor. (Sugiarti, Sastrawan, Ariwangsa, & Putri, 2020) Konsep wisata ramah anak yang ditetapkan dalam perencanaan maupun pelaksanaannya. Untuk mewujudkan hal tersebut, seluruh fasilitas yang ada tidak harus berfokus pada aspek keamanan saja, melainkan terdapat beberapa aspek lainnya yang harus menjadi perhatian yang komprehensif oleh pihak pengelola. Baskara (2011) menyebutkan ada 6 indikator wisata edukasi ramah anak, diantaranya mencakup keselamatan (*safety*), Kesehatan (*health*), kenyamanan (*comfort*), kemudahan (*flexibility*), keamanan (*security*) dan keindahan (*aesthetic*).

Konsep wisata ramah anak sangat diperlukan oleh semua kawasan wisata yang membuka kawasan nya dapat dikunjungi oleh anak-anak. Kampung Lali Gadget merupakan sebuah desa wisata yang terletak pada Kabupaten Sidoarjo. Kampung Lali Gadget sendiri merupakan *creative culture hub space* yang didirikan pada tahun 2018 dan mengusung konsep wisata kreatif berbasis edukasi. Kampung ini berada di Dusun Bendet, RW 03, RT 02, Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur (). Kampung Lali Gadget merupakan sebuah kawasan wisata yang menyuguhkan atraksi wisata berupa permainan tradisional. Kampung Lali Gadget bertujuan untuk melestarikan ragam permainan tradisional agar tidak punah dan membentuk karakter anak melalui permainan tradisional. Kampung Lali Gadget merupakan kawasan wisata yang tentunya sering dikunjungi oleh wisatawan anak anak.

Kampung Lali Gadget termasuk kedalam kawasan wisata edukasi yang digemari oleh anak anak. Menurut Pradipta (2018), wisata edukasi merupakan perjalanan ke suatu tempat dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman belajar yang membangun karakter, pikiran atau kemampuan terkait dengan kegiatan wisata yang dilaksanakan untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas. Kegiatan yang biasa dilakukan oleh wisatawan adalah melakukan permainan tradisional dan terdapat beberapa kegiatan yang

menguji kreatifitas anak-anak. jumlah kunjungan wisatawan Kampung Lali Gadget di dominasi berasal dari kalangan wisatawan anak anak dan sering terdapat kegiatan karya wisata dari beberapa sekolah dasar di Provinsi Jawa Timur. Dengan pengunjung yang didominasi oleh wisatawan anak-anak, apakah kawasan Kampung Lali Gadget sudah sesuai dengan konsep wisata ramah anak. Dalam penelitian ini peneliti akan melihat apakah kawasan Kampung Lali Gadget sudah sesuai dengan prosedur konsep wisata ramah anak yang sesuai dengan UU RI No.35 Tahun 2014.

II. METODE PENELITIAN

Fokus penelitian yang dibawa oleh penulis membahas mengenai wisata ramah anak di Kampung Lali Gadget. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut (Moleong, 2018) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh partisipan seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Sehingga pada penelitian ini data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif dengan instrumen pengumpul data kualitatif. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:9) yang menjelaskan mengenai metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti menggunakan sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, wawancara dan melalui artikel-artikel jurnal. Menurut Suharsimi Arikuntoro, Instrumen Proses tahap analisis data dalam penelitian ini diawali dengan melakukan proses wawancara dengan founder kampung lali gadget dan volunteer atau pengelola kampung lali gadget yang akan membahas mengenai konsep wisata ramah anak dan akan melakukan observasi mengenai konsep wisata rumah anak menurut UU RI No.23 Tahun 2002 pada seluruh kawasan Kampung Lali Gadget. Data yang diperoleh oleh peneliti akan kemudian dianalisis menggunakan teori yang digunakan dan hasilnya dipaparkan secara deskriptif. Langkah terakhir adalah membuat kesimpulan yang membahas mengenai apakah kawasan wisata Kampung Lali Gadget

sudah termasuk konsep wisata ramah anak menurut UU RI No.23 Tahun 2002.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisa peneliti dalam menentukan apakah Kampung Lali Gadget termasuk ke dalam wisata ramah anak yang berlandaskan pada konsep wisata ramah anak menurut UU RI No.23 Tahun 2002. Dalam penelitian ini untuk menentukan kawasan wisata tersebut termasuk wisata ramah anak terdapat 5 aspek yang menjadi kunci utama adalah keamanan, kesehatan, kepatuhan, edukasi pembelajaran dan kepedulian terhadap anak. Apabila 5 aspek tersebut yang sudah terpenuhi maka suatu kawasan wisat dapat dikatakan sebagai kawasan wisata ramah anak.

Peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil data sebagai acuan dalam menganalisa apakah Kampung Lali Gadget termasuk wisata ramah anak. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi pada kawasan bermain anak dan seluruh kawasan yang sering digunakan sebagai kegiatan wisata oleh anak anak dan peneliti juga mengobservasi kawasan ruang tunggu dan lokasi tempat istirahat anak. Selain itu penulis juga melihat Standar Operasional Pelaksanaan dalam bertugas melayani kedatangan wisatwan anak dan bertugs dalam mendampingi wisatawan anak pada seluruh kegiatan hingga wisatawan pulang, tidak hanya itu peneliti juga menganalisa mengenai penjagaan yang dilakukan oleh petugas dari Kampung Lali Gadget ketika wisatawan anak sedang menik mati kegiatan wisata. Tidak hanya itu saja peneliti juga mengobservasi fasilitas yang menjadi penunjang keselamatan, kemanan dan fasilitas yang memoermudah wisatawan anak ketika sedang berkegiatan. Tidak lupa peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua pengunjung dan guru guru sekolah untuk melihat sudut pandang mengenai pelaksanaan wisata di Kampung Lali Gadget apakah orang tua dan juga guru merasa aman ketika meninggalkan anak anak melakukan kegiatan wisata di Kampung Lali Gadget dan untuk pelaksanaan wawancara tersebut juga sekaligus untuk mendapatkan feedback dari orang tua dan anak anak terkait pelayanan yang diberikan oleh petugas ketigas sedang mendampingi anak anak. Analisa Wisata ramah anak dalam penelitian ini adalah untuk

menjamin keamanan dan kenyamanan wisatawan keluarga dan anak ketika berkunjung saat melakukan kegiatan wisata di suatu daya tarik wisata dan tujuan penelitian ini untuk membantu dalam menghilangkan kasus eskplotasi dan kekerasan kepada anak pada kawasan pariwisata. Berikut peneliti lampirkan hasil analisa penulis kedalam bentuk tabel.

Aspek Wisata Ramah Anak	Hasili temuan di lapangan
1. Aspek Keamanan	2. Permainan dan atraksi di Kampung Lali Gadget menggunakan bahan yang aman dan tidak memiliki bagian tajam yang bisa membahayakan. 3. Area bermain dilengkapi dengan pengaman seperti pagar dan perlindungan untuk mencegah anak-anak terjatuh atau mengalami kecelakaan. 4. Kampung Lali Gadget menyediakan staf yang terlatih dalam pertolongan pertama dan penanganan situasi darurat. 5. Terdapat Fasilitas kesehatan seperti kotak P3K tersedia di beberapa lokasi strategis memastikan respons cepat dalam situasi darurat. 6. Kampung Lali Gadget telah menetapkan peraturan dan aturan yang jelas untuk memastikan keselamatan selama kunjungan. 7. Kampung Lali Gadget memiliki area istirahat yang nyaman disediakan untuk anak-anak yang merasa lelah, serta ruang khusus untuk kebutuhan anak-anak dengan disabilitas atau alergi.
2. Aspek Kesehatan	1. Kebersihan di Kampung Llai Gadget menjadi prioritas utama di Kampung Lali Gadget. 2. Terdapat fasilitas cuci tangan dan toilet yang bersih disediakan untuk kenyamanan dan keamanan anak-anak. 3. Kampung Lali Gadget memiliki standar kebersihan seluruh area kawasan agar wisatawan merasa nyaman dan terhindar dari penyakit. 4. Seluruh area kawasan Kampung Lali Gadget

	merupakan kawasan dilarang meroko agar asap rokok tidak mengenai wisatawan anak anak.		4. Seluruh wisatawan anak yang berkunjung di ajarkan mengenai kebudayaan Indonesia dan di kenalkan lagu lagu daerah Indonesia.
	5. Terdapat beberapa permainan yang rusak dan permainan yang berdebu.		5. Di Kampung Lali Gadget juga mengajarkan mengenai permainan untuk memngasah kerja sama antar tim.
	6. Kurangnya penyediaan tempat sampah pada beberapa area kawasan di Kampung Lali Gadget.		6. Wisatawan anak di Kampung Lali Gadget di ajarkan mengenai makna toleransi dan kebersamaan.
	7. Polusi udara masih belum bisa teratasi, karena lokasi bermain Kampung Lali Gadget <i>outdoor</i> .	5. Aspek Kepedulian Terhadap Anak	1. Area wisata Kampung Lali Gadget bebas dari bau asap rokok.
3. Aspek Kepatuhan	1. Kampung Lali Gadget juga menetapkan peraturan dan aturan yang jelas untuk memastikan keselamatan selama kunjungan		2. Kampung Lali Gadget telah menyediakan berbagai permainan yang aman dan menarik untuk berbagai kelompok usia anak.
	2. Kampung Lali Gadget memiliki petunjuk dan informasi yang jelas mengenai perilaku yang diharapkan kepada wisatwan, serta terdapat aturan yang harus diikuti untuk menjaga keamanan dan kenyamanan semua pengunjung.		3. Pada Kampung Lali Gadget memiliki petugas keamanan atau staf yang terlatih dalam menangani anak-anak
	3. Kampung Lali Gadget memiki peraturan mengenai batas usia wisatawan pada beberapa atraksi wisata dan terdapat peraturan mengenai larangan pada beberapa area		
	4. Pada Kampung Lali Gadget seluruh staf harus menerima pelatihan khusus dalam menangani kebutuhan anak-anak dan memahami cara berinteraksi dengan mereka secara positif.		
	5. Pengelola Kampung Lali Gadget sudah memiliki surat keterangan untuk pengelolaan wisata dan mengikuti seluruh peraturan yang terdapat pada peraturan pemerintah		
4. Aspek Edukasi Pembelajaran	1. Kampung Lali Gadget sudah menyediakan aktivitas yang mendidik dan menghibur sesuai dengan usia anak.		
	2. Pada Kampung Lali Gadget memiliki beberapa permainan tradisional yang di ajarkan kepada anak		
	3. Terdapat beberapa permainan yang mampu mengasah motorik anak di Kampung Lali Gadget		

Hasil analisis data menunjukkan bahwa Kampung Lali Gadget hampir memenuhi seluruh aspek dalam konsep wisata ramah anak pada standar operasional, fasilitas dan pelayanan. Namin masih terdapat beberapa fasilitas yang kurang dimiliki oleh Kampung lali Gadget seperti fasilitas ruang terbuka bebas polusi dan masih kurang penyediaan tempat sampah pada beberapa area. Untuk kebersihan Kampung Lali Gadget terbilang cukup baik karena lokasi tempat bermain dan fasilitas kamar mandi cukup steril.

B. Pembahasan

Kampung Lali Gadget diinisialkan oleh pemuda yang bernama Achmad Irfandi beserta komunitas, pada tahun 2018, berlokasi di Dusun Bendet 02/03 desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, berawal dari keresahan Irfandi dan komunitas, yang resah melihat anak-anak terpengaruh oleh gadget. Terbentuknya Kampung Lali Gadget ini bertujuan untuk mengimbangi anak-anak supaya bisa mengimbangi antara bermain permainan tradisional dan bermain gadget, selain itu tujuan nya adalah berkeinginan untuk membangun sebuah wisata yang mengembalikan warisan budaya permainan tradisional serta mengenalkan permainan tradisional ke anak-anak. Kampung Lali Gadget memiliki visi tersedianya ruang bermain multi bahan yang konsisten hadir di

setiap minggu nya dan layanan program multi tujuan yang dapat diakses siapapun. Terbentuk nya jejaring kepedulian terhadap anak di level kampung. Berkembangnya ruang-ruang multi komunitas yang semakin berdampak bagi perubahan sosial, serta pembangunan SDM dan ekonomi kreatif berbasis kampung dan budaya.

Awal mula Sejarah Kampung Lali Gadget diawali dengan kegiatan di Kampung Lali Gadget diawali dengan kegiatan literasi dan pengenalan budaya kearifan lokal kepada anak-anak. Setelah itu kegiatan yang ada diarahkan kepada penguatan permainan tradisional dengan judul "Dolanan tanpa Gadget" atau yang berarti bermain tanpa gawai. Kegiatan yang ada di kampung ini berbagai macam mulai dari bermain di sawah, bermain egrang ataupun permainan kelompok seperti cubleg-cubleg suweng. Selain itu, pada kesempatan-kesempatan tertentu, pengelola juga menghimbau anak-anak untuk mengumpulkan gadget mereka dan tidak diperbolehkan menggunakan gawai pada saat acara sedang berlangsung.

Kampung Lali Gadget merupakan kawasan wisata yang menyajikan edukasi mengenai permainan tradisional dan program bermain yang bisa diatur sesuai dengan usia. Kampung Lali Gadget adalah sebuah tempat dengan nuansa tradisional yang asri dengan pengelola dan volunteer yang ramah, serta kampung yang sangat menjaga budaya permainan tradisional. Kampung Lali Gadget memiliki aneka ragam permainan tradisional, program bermain maupun produk yang dihasilkan oleh Kampung Lali Gadget, seperti udeng pacul gowang dan permainan tradisional lainnya. Dalam mewujudkan visi dan misi tersebut Kampung Lali Gadget membentuk inovasi sosial yang bergerak pada bidang pendidikan dan kebudayaan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Kampung Lali Gadget telah berupaya memenuhi kriteria sebagai kawasan wisata ramah anak. Beberapa aspek kunci yang berhasil dipenuhi mencakup keamanan, kesehatan, kepatuhan, edukasi, dan kepedulian terhadap anak. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai setiap aspek berdasarkan temuan di lapangan:

1. Aspek Keamanan

Keamanan menjadi prioritas utama di Kampung Lali Gadget. Dengan adanya perlengkapan aman dan pengawasan yang

ketat, orang tua dapat merasa tenang saat anak-anak bermain. Namun, masih ada ruang untuk meningkatkan pengawasan, terutama pada area yang lebih ramai atau saat kegiatan khusus diadakan.

2. Aspek Kesehatan

Kebersihan di Kampung Lali Gadget cukup baik, namun perlu perhatian lebih terhadap beberapa masalah seperti permainan yang rusak dan penyediaan tempat sampah yang masih kurang. Upaya untuk mengurangi polusi udara, terutama di area outdoor, juga perlu ditingkatkan. Hal ini penting agar kesehatan anak-anak tetap terjaga selama berkunjung.

3. Aspek Kepatuhan

Peraturan yang diterapkan di Kampung Lali Gadget sudah cukup jelas dan informatif. Pelatihan bagi staf dalam berinteraksi dengan anak-anak juga menjadi nilai tambah. Namun, evaluasi rutin terhadap kepatuhan pengunjung terhadap peraturan dapat meningkatkan pengalaman wisata dan keamanan secara keseluruhan.

4. Aspek Edukasi Pembelajaran

Kampung Lali Gadget berhasil menyediakan aktivitas edukatif yang menarik bagi anak-anak. Permainan tradisional dan pengenalan kebudayaan Indonesia menjadi nilai tambah yang signifikan. Pengajaran tentang kerja sama dan toleransi juga sangat relevan dalam pembentukan karakter anak.

5. Aspek Kepedulian Terhadap Anak

Kampung Lali Gadget menunjukkan kepedulian yang baik terhadap kebutuhan anak-anak dengan menyediakan area bebas asap rokok dan permainan yang aman. Staf yang terlatih dalam menangani anak-anak menunjukkan komitmen terhadap keselamatan dan kenyamanan pengunjung.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Konsep wisata ramah anak merupakan salah satu hal yang wajib diterapkan pada tempat rekreasi wisata dengan minta pengunjung wisatawan anak-anak. Hadrinya konsep wisata ramah anak membantu dalam memberikan rasa aman ketika wisatawan anak sedang berkegiatan dan memenuhi hak hak wisatawan anak. Dalam penelitian ini secara keseluruhan Kampung Lali Gadget hampir memenuhi semua kriteria aspek yang

ditetapkan untuk wisata ramah anak. Namun terdapat beberapa hal erbaikan masih diperlukan, seperti penambahan fasilitas ruang terbuka yang bebas polusi dan peningkatan jumlah tempat sampah untuk mendukung kebersihan area. Dengan perbaikan ini, diharapkan Kampung Lali Gadget dapat menjadi destinasi yang lebih aman dan nyaman bagi anak-anak dan keluarga, sekaligus berkontribusi dalam menciptakan lingkungan wisata yang lebih baik. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola Kampung Lali Gadget untuk terus meningkatkan layanan dan fasilitas demi menciptakan pengalaman wisata yang optimal bagi anak-anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan fasilitas dan pelayanan pada Kampung Lali Gadget agar dapat menjadi kawasan wisata ramah anak.

1. Kampung Lali Gadget perlu merancang area outdoor yang lebih baik dengan tanaman penghijauan untuk mengurangi polusi dan menciptakan lingkungan yang lebih segar.
2. Menurut hasil pengamatan peneliti bahwa di Kampung Lali Gadget perlu meningkatkan penyediaan tempat sampah di seluruh area untuk menjaga kebersihan dan meminimalisir sampah di area bermain.
3. Kampung Lali Gadget perlu mengadakan program rutin untuk memeriksa dan membersihkan area bermain dan fasilitas umum agar tetap steril dan aman bagi anak-anak.
4. Seluruh staf Kampung Lali Gadget wajib melaksanakan pelatihan berkala bagi staf mengenai penanganan situasi darurat, interaksi positif dengan anak-anak, dan cara menangani kebutuhan khusus anak-anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikuntoro., 2006, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Kedua, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Baskara, M. 2011. Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik. Jurnal Lanskap Indonesia. Vol.3.No 1(27-34).

ECPAT Indonesia (2018). Catatan Akhir Tahun ECPAT Indonesia Tahun 2017, Jakarta: ECPAT Indonesia. Diakses pada 18 Januari 2021.

Dari <https://ecpatindonesia.org/publikasi-media/catatan-akhir-tahun-2017-ecpatindonesia/>

<https://www.facebook.com/bbcnews>. (2018, January 2). "Kasus kejahatan seksual anak" ditemukan di 10 lokasi wisata di Indonesia - BBC News Indonesia. BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-42534355>

Imsar, B. A. A. (2023). Peran Pemerintah Kabupaten Deli Serdang Dalam Meningkatkan Pembangunan Ekonomi Daerah Melalui Sektor Pariwisata. Jurnal Akuntansi AKTIVA, 4(1), 8-13

Jingga Cahya Irawan, & Ridha Amaliyah. (2022). Upaya Indonesia Mengurangi Eksploitasi Seksual Komersial Anak (ESKA) di Industri Pariwisata dalam Mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 2030. Transformasi Global, 09(1), 24-37. <https://doi.org/10.21776/ub.jtg.009.01.3>

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. Menteri Bintang Minta Anak-anak Di Kawasan Wisata Terlindungi Dari Bahaya Eksploitasi (2020). Dari <https://www.kemennpppa.go.id/index.php/page/read/29/2560/menteri-bintangminta-anak-anak-di-kawasan-wisata-terlindungi-dari-bahaya-eksploitasi-anak>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, Data Kunjungan Wisatawan Mancanegara Bulanan Tahun 2019, Tahun 2020, dari <https://www.kemenparekraf.go.id/post/data-kunjungan-wisatawan-mancanegarabulanan-tahun-2019>. Diakses pada 21 November 2020.

Moleong, Lexy J. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Rosdakarya.

Pradipta, W. 2018. Peran Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Dalam Pengembangan Objek Wisata Edukasi (Studi Pada Pengembangan Objek Wisata Kayangan Api Oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro). Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 52.No 1(206-213).

Siaran Pers: Jumpa Pers Akhir Tahun, Kemenparekraf Paparkan Capaian Kinerja di Sepanjang 2023. (2023).
Kemenparekraf.go.id;
Kemenparekraf/Baparekraf RI.
<https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-jumpa-pers-akhir-tahun-kemenparekraf-paparkan-capaian-kinerja-di-sepanjang-2023>

Sugiarti, D. P., Gede, I., Made, I., & Manik, N. (2020). Desa Wisata Berbasis Wisata Ramah Anak di Desa Wisata Pemuteran Kabupaten Buleleng Provinsi Bali (Suatu Studi Kualitatif). *JURNAL DESTINASI PARIWISATA*, 8(2), 394–394.
<https://doi.org/10.24843/jdepar.2020.v08.i02.p30>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.