

RANCANGAN FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *EDU-TOURISM* PADA POJOK DOELANAN WISATA SUMBER GEMPONG DESA KETAPANRAME, MOJOKERTO

Elisabeth Velda Adventiana Imlekna

Manajemen Jejaring Bisnis

Siti Rahayu

Antonius Budhiman Setyawan

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan festival permainan tradisional berbasis *edu-tourism* pada Pojok Doelanan wisata Sumber Gempong Desa Ketapanrame, Mojokerto dengan memanfaatkan beberapa acuan metode dan alat seperti tabel, bagan, dan penggunaan bagan balok (*gantt chart*) sebagai alat (*tools/aplikasi*) dalam membuat rancangan kegiatan berupa festival Tempo Doeloe yang meliputi dua kegiatan utama yaitu sosialisasi dan lomba terkait dengan wahana permainan tradisional. Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini adalah pendekatan dengan metode analisis secara deskriptif dan survei lapangan secara langsung. Lingkupan kegiatan yang diharapkan adalah memberikan edukasi terkait dengan permainan tradisional kepada 2648 siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Trawas.

Rancangan ini menunjukkan bahwa waktu yang lingkup kegiatan yang dibutuhkan setara dengan kuantitas masyarakat di Kecamatan Trawas. Selain itu, waktu yang dibutuhkan adalah minimal tiga bulan sebelum kegiatan puncak dilaksanakan, Sumber Daya Manusia (SDM) memanfaatkan BUMDes, POKDARWIS, dan *volunteer* siswa SMA, anggaran sebesar Rp13.279.800, serta kualitas dan mutu yang baik dan dapat berkelanjutan. Aplikasi yang digunakan berupa metode tabel, bagan, dan manajemen proyek berupa *gantt chart* (bagan balok).

Kata Kunci : Manajemen proyek, edukasi, permainan tradisional, bagan balok.

DESIGN OF TRADITIONAL GAMES FESTIVAL BASED ON EDU-
TOURISM AT POJOK DOELANAN OF SUMBER GEMPONG TOURISM
KETAPANRAME VILLAGE, MOJOKERTO

Elisabeth Velda Adventiana Imlekna
Business Networking Management

Siti Rahayu

Antonius Budhiman Setyawan

ABSTRACT

This study aims to design of traditional games festival based edu-tourism at Pojok Doelanan of Sumber Gempong Tourism Ketapanrame Village, Mojokerto by utilizing several reference methods and tools such as tables, charts, and the use of gantt charts (tools/applications) to making an activity plan in the form of the Tempo Doeloe festival which includes two main activities, namely socialization and competitions related to traditional games. The approach used in this study is an approach with descriptive analysis methods and direct field surveys. The expected scope of activity is to provide education related to traditional games to 2648 elementary school (SD) and junior high school (SMP) students in Trawas District.

This idea show that the time that includes the activities needed is equivalent to the quantity of people in Trawas District. In addition, the time required is a minimum of three months before the peak activities are carried out, Human Resources (SDM) utilize BUMDes, POKDARWIS, and high school (SMA) student volunteers, a budget of IDR 13,279,800, and good quality and can be sustainable. The application used is in the form of tables, charts, and project management in the form of gantt charts (bar charts).

Keywords: Project management, education, traditional games, gantt chart.