
KAJIAN RUANG TERBUKA UNTUK PELESTARIAN KHAZANAH PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA BOGOR, JAWA BARAT

Open Space Study for The Preservation of Traditional Games Treasures in Bogor City, West Java

Nurul Najmi

Mahasiswa Sekolah Pascasarjana IPB, Program Studi Arsitektur Lanskap
Email na_polaris@gmail.com

Wahju Qamara Mugnisjah

Guru Besar Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian IPB

Tati Budiarti,

Staf Pengajar Departemen Arsitektur Lanskap

ABSTRACT

The decreasing of open space inflicts some negative impacts in urban areas. One of them is the loss of children playground. Open space with its various elements is needed to stimulate positive responses in children growth and development, also it is important as a space for playing traditional games which has a lot of values of cognitive, affective, and psychomotor. This study was conducted in Bogor City which included six districts. There were four objectives of this study, namely to review the existence of open space in Bogor, to identify the various traditional games in Bogor, to measure children's knowledge and perception against traditional games, and to construct recommendation for traditional game preservation. The method of this study consisted of data collection, processing, analysis, and recommendation construction. Questionnaire method in Guttman scale and paired comparison model were used in primary data collection. Data processing used MS.excel and SPSS 16.0 software to define the connection between open space and children play perception. The result shows that the existence of open space presently has neither attracted children interest in playing outside nor playing traditional games yet. Landscape design for children playground that comprise of a field and some elements which can take children's interest to play outside and enjoy with traditional games, will be required, in addition to preserve cultural treasures with other socialization and educational programs.

Keywords: children playground, Guttman scale, paired comparison, perception

PENDAHULUAN

Kota Bogor mengalami penurunan luas ruang terbuka sebanyak 550,07 ha dalam kurun waktu lima tahun, yakni dari 7.299,15 ha pada tahun 2007 menjadi 6.749,08 ha pada tahun 2012 (Bapeda, 2012). Salah satu aspek penting dari keberadaan ruang terbuka adalah fungsinya sebagai ruang bermain anak. Lingkungan bermain anak harus terdiri dari dua hal. Pertama adalah fleksibilitas yang mengikuti imajinasi personal anak. Kedua adalah detil yang meliputi keamanan dan variasi tantangan. Lingkungan harus

menyediakan kemungkinan fungsi ruang yang dapat memicu kreativitas dan juga aman bagi anak (Laris, 2005). Anak-anak memperoleh pemahaman budaya bergantung pada interaksinya terhadap lingkungan (Ruiz *et al.*, 2013). Karakteristik ruang, seperti tipe, kualitas, dan keragaman lingkungan bermain, merupakan aspek yang mempengaruhi jenis, kualitas, dan keragaman bermain anak (Czalczyńska dan Podolska, 2014).

Kegiatan bermain merupakan konsep dasar kehidupan yang dengannya manusia dapat

mengenal diri, mengenal alam, dan mengenal Tuhan (Alif, 2012). Bermain adalah cara seorang anak belajar mempelajari sesuatu. Acar (2014) menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain, seorang anak mampu mengenali dan mengembangkan potensi kreatif dan talentanya. Jenis interaksi anak dengan alam secara langsung, tidak langsung, atau simbolik, mempengaruhi perkembangan anak dari segi kognitif, emosi, dan moral. Teori Vygotsky juga menyatakan bahwa permainan memiliki pengaruh besar dalam pembentukan dan perkembangan mental dan perilaku anak (Sobkin *et al.*, 2014). Karakter mental dan kreativitas ini bergantung pada aturan budaya lokal yang ada di masing-masing daerah (Bayanova, 2014).

Indonesia memiliki beragam jenis permainan tradisional anak yang merupakan salah satu bentuk kekayaan khazanah budaya bangsa. Terdapat 250 jenis permainan tradisional di daerah Sunda, 212 jenis di daerah Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih dari 300 jenis permainan tradisional yang ditemukan di berbagai daerah lainnya di Indonesia (Alif, 2012). Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat (2014) menyusun sebanyak 44 jenis permainan tradisional populer yang sering dimainkan oleh masyarakat Sunda. Berbagai jenis permainan tradisional ini memiliki kandungan nilai dan makna, seperti sportivitas, keterampilan,

ketahanan fisik, dan kesetiakawanan. Beberapa ciri utama mainan anak masyarakat Sunda adalah menggunakan material alam yang ada di sekitarnya, menggunakan gerak sebagai sumber utama permainan, menjadikan angin dan udara sebagai elemen yang mendukung permainan, membentuk permainan meniru suara, atau membutuhkan ruang luar sebagai tempat bermain (Alif, 2006).

Tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian adalah mengkaji kaitan antara ruang terbuka yang ada di Kota Bogor dengan permainan tradisional khas Jawa Barat (Sunda). Tujuan khusus terbagi menjadi empat, yaitu mengkaji eksistensi ruang terbuka di Kota Bogor, mengidentifikasi jenis-jenis permainan tradisional di Kota Bogor, mengukur tingkat pengetahuan dan preferensi anak terhadap jenis-jenis permainan tradisional, dan menyusun rekomendasi pelestarian ruang terbuka terhadap potensi budaya permainan tradisional di Kota Bogor.

METODE

Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2014 sampai Agustus 2015. Proses pengambilan data sekunder dilakukan pada bulan

November sampai Desember 2014, sementara pengambilan data primer dilaksanakan pada bulan Januari sampai April 2015.

Metode

Metode penelitian terdiri dari tahap pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data. Hasil analisis selanjutnya menjadi panduan dalam menyusun rekomendasi terhadap ruang terbuka di Kota Bogor yang mendukung pelestarian permainan tradisional. Pengumpulan data dilakukan terhadap data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan metode kuisisioner dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dinas pemerintah terkait, yaitu Dinas Kebersihan dan Pertamanan (DKP) Kota Bogor, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Bogor, dan Bapeda Kota Bogor.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data primer dilakukan dengan metode kuisisioner dan wawancara. Survei kuisisioner dilakukan terhadap 422 responden yang terdiri dari anak-anak usia 9-14 tahun. Responden dipilih secara acak yang mencakup seluruh kecamatan di Kota Bogor. Masing-masing kecamatan diambil sebanyak 60-80 responden. Wawancara dilakukan terhadap beberapa guru sekolah dasar di Kota Bogor dan kepada wakil bidang

pelestarian Disbudpar Kota Bogor. Wawancara juga dilakukan melalui studi banding kepada Komunitas Hong, sebuah komunitas yang telah secara aktif mengembangkan dan memperkenalkan permainan tradisional ke seluruh daerah di Indonesia dan mancanegara.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tiga jenis kuisisioner. Kuisisioner pertama terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah data diri dan informasi umum dengan model pertanyaan isian dan pilihan jawaban terbuka. Jumlah pertanyaan pada bagian pertama ini berjumlah 8 butir. Bagian kedua adalah preferensi dan perilaku bermain di ruang terbuka dengan instrumen dalam bentuk pernyataan dan pilihan jawaban tertutup. Bagian ini menggunakan metode skala Guttman (Rounds *et al.*, 1981). Jumlah pernyataan pada bagian ini terdiri dari 5 butir untuk pernyataan preferensi bermain dan 7 butir untuk pernyataan perilaku bermain. Hasil uji realibilitas dari instrumen ini adalah 0,58 dan jumlah pertanyaan valid sebanyak 10 dari 12 buah. Penggunaan skala Guttman dilakukan agar jawaban responden bersifat jelas dan konsisten.

Kuisisioner kedua merupakan kuisisioner yang berisi daftar centang mengenai jenis-jenis permainan tradisional yang diketahui dan pernah dimainkan oleh responden. Sebelum pengisian kuisisioner, responden telah terlebih dahulu diberi informasi mengenai jenis-jenis

permainan yang ada di Jawa Barat, khususnya di Kota Bogor. Nama jenis permainan di satu tempat memiliki kemungkinan berbeda dengan nama permainan yang sama di tempat yang berbeda. Oleh karena itu, informasi awal mengenai jenis-jenis permainan penting untuk dilakukan. Daftar nama jenis permainan tradisional berjumlah 45 jenis (Tabel 1). Jumlah ini merujuk pada Disbudpar Provinsi Jawa Barat (2014) yang menyusun 44 jenis permainan tradisional populer Sunda, ditambah 1 jenis permainan hasil wawancara dengan Disbudpar Kota Bogor, Jawa Barat. Jenis permainan tambahan yang dimasukkan ke dalam kuisisioner kedua adalah gatrik.

Kuisisioner ketiga adalah kuisisioner untuk menggali preferensi anak terhadap tempat bermain dan jenis permainan tradisional. Kuisisioner ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama adalah preferensi terhadap tempat bermain yang terdiri dari 4 kombinasi pilihan. Bagian kedua adalah preferensi terhadap jenis permainan tradisional yang terdiri dari 10 kombinasi pilihan. Kuisisioner ini disusun dengan menggunakan metode *paired comparison*. Metode ini berfungsi agar pilihan jawaban tidak ada yang bernilai kosong dan tidak ada yang bernilai sama di antara dua pilihan. Metode ini bertujuan melihat secara lebih jelas tingkatan preferensi terhadap *item* yang diajukan.

Pengolahan Data

Semua instrumen pada pengumpulan data primer diolah dengan menggunakan perangkat lunak MS.Excel dan SPSS 16.0. Kuisisioner pertama diolah secara deskriptif dalam bentuk tabular untuk jenis pertanyaan yang bersifat informasi dan dilakukan uji beda serta uji regresi linear untuk jenis pertanyaan skala Guttman. Pengolahan data tabular menggunakan perangkat lunak MS.Excel, sedangkan uji beda dan uji regresi linear menggunakan SPSS 16.0.

Penyusunan Rekomendasi

Penyusunan rekomendasi pelestarian dipertimbangkan berdasarkan hasil pengolahan data dan wawancara. Penyusunan rekomendasi ini merujuk pada UU Cagar Budaya No. 11 Tahun 2010 dan teori pelestarian menurut Haris dan Dines (1988). UU Cagar Budaya No. 11 Tahun 2010 menjelaskan bahwa pelestarian mengandung arti upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya. Haris dan Dines (1988) menyatakan bahwa tindakan pelestarian budaya dapat dilakukan dengan enam pendekatan, yaitu preservasi, konservasi, rehabilitasi, restorasi, rekonstruksi, atau rekonstitusi.

Tabel 1 Daftar jenis permainan tradisional di Jawa Barat

No.	Jenis permainan	No.	Jenis permainan
1.	Angsretan	24.	Kobak
2.	Bebeletokan	25.	Lompat jawa
3.	Bebentengan	26.	Lompat karet
4.	Bedil jepret	27.	Meong bongkok
5.	Bedil sorolok	28.	Ngadu karbit
6.	Bekel	29.	Ngadu muncang
7.	Cingkup	30.	Oray-orayan
8.	Congklak	31.	Pacublak-cublak
9.	Ecor	32.	Kelereng
10.	Egrang	33.	Rrodaan
11.	Empet-empetan	34.	Sapintrong
12.	Galasin	35.	Serok
13.	Galah bandung	36.	Sesengekan
14.	Galah barulu	37.	Simse
15.	Galah jidar	38.	Engklek
16.	Galah palang	39.	Sorodot gaplok
17.	Gatrik	40.	Susumputan
18.	Gasing	41.	Sumpit
19.	Petak umpet	42.	Ucing kalangkang
20.	Honghongan	43.	Ucing kuriling
21.	Bakiak bambu	44.	Ucing peungpeun
22.	Bakiak batok	45.	Wawayangan/
23.	Ketapel		

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi Jawa Barat, 2014

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang Terbuka

Berdasarkan data dari Dinas Kebersihan dan Pertamanan (2015), luas kawasan ruang terbuka di Kota Bogor tidak berbanding lurus dengan luas wilayah per kecamatan. Kecamatan paling luas adalah Kecamatan Bogor Barat dengan luas kawasan sebesar 3.285 ha, tetapi memiliki luas ruang terbuka hanya sebesar 3,3 ha. Sementara itu, kawasan ruang terbuka paling luas berada di Kecamatan Bogor Tengah, dengan luas kecamatan hanya sebesar 813 ha, tetapi memiliki ruang terbuka seluas 18,2 ha.

Total luas kawasan ruang terbuka yang dikelola oleh DKP Kota Bogor adalah 430.194,37 m² atau 43 ha (Tabel 2). Ruang terbuka ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu ruang terbuka aktif dan ruang terbuka pasif. Jenis ruang terbuka yang berpotensi sebagai ruang bermain adalah jenis ruang terbuka aktif, yang terdiri dari taman sudut, lapangan, dan taman. Total luas ruang terbuka aktif di Kota Bogor adalah 89.459,4 m² atau 8,95 ha.

Luas ruang terbuka aktif per kecamatan, seperti yang tercantum pada Tabel 3, menjadi panduan dalam perhitungan uji beda dan uji regresi linear untuk melihat pengaruh ruang terbuka terhadap preferensi bermain. Oleh karena itu, diberikan pembobotan pada setiap kecamatan berdasarkan luas ruang terbuka aktifnya. Nilai 1 untuk daerah yang

memiliki ruang terbuka aktif pada kategori sedang sampai tinggi, sedangkan nilai 0 adalah daerah yang memiliki ruang terbuka aktif pada kategori rendah sampai sedang.

Kawasan ruang terbuka yang dikelola oleh DKP di Kota Bogor terfokus pada tiga kecamatan dengan tingkat kepadatan tertinggi, yakni Kecamatan Bogor Tengah, Bogor Utara, dan Tanah Sareal. Ketiga kecamatan tersebut memiliki luas ruang terbuka yang lebih besar dari tiga kecamatan lainnya menurut informasi dari DKP, 2015. Namun, hal ini bukan berarti pada kondisi riil jumlah ruang terbuka pada tiga kecamatan lainnya lebih rendah daripada ketiga kecamatan tersebut. Kecamatan Bogor Barat, Bogor Timur, dan Bogor Selatan juga memiliki potensi ruang terbuka yang luas, tetapi belum masuk ke dalam data pengelolaan DKP Kota Bogor. Potensi ini diketahui berdasarkan pertumbuhan penduduk yang sejalan dengan pertumbuhan pembangunan permukiman dan perumahan baru, dengan asumsi bahwa pada permukiman dan perumahan memiliki fasilitas lapangan olahraga atau taman yang dikelola oleh pengembang maupun secara swadaya oleh masyarakat.

Terdapat beberapa ruang terbuka di Kota Bogor yang berpotensi dikembangkan sebagai ruang terbuka aktif untuk ruang bermain anak. Ruang terbuka ini belum masuk ke dalam daftar ruang terbuka aktif

Tabel 2 Data luas ruang terbuka per kecamatan di Kota Bogor

Jenis ruang terbuka	Luas ruang terbuka (m ²)					
	Bogor Timur	Bogor Selatan	Bogor Barat	Bogor Tengah	Bogor Utara	Tanah Sareal
Pulo jalan	1.670,5	1.342,4	1.737,9	2.003,1	1.634,7	11,6
Median	10.402,2	-	2.192,3	2.492,3	7.107,1	902,4
Jalur hijau	29.304,4	10.883,1	28.309,5	83.171,4	5278,0	54.245,5
Bantaran sungai	2208,6	-	-	10.372,9	-	-
Taman sudut	420,4	141,8	177,0	6.485,2	855,7	275,1
Lapangan	1.820,4	3.660,5	-	40.751,5	8.870,0	28.388,4
Taman	854,7	8.865,7	444,0	19.861,1	17.664,0	16.553,3
Lereng	1.306,8	824,0	-	16.704,8	-	-
Total	47.988,0	25.717,5	32.860,7	181.842,3	41.409,6	100.376,3

Sumber : Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Bogor, 2015

Tabel 3 Luas ruang terbuka aktif per-kecamatan di Kota Bogor

Kecamatan	Luas taman (m ²)	Nilai bobot
Tanah Sareal	41.905,01	1
Bogor Tengah	19.090,64	1
Bogor Utara	18.464,05	1
Bogor Selatan	8.865,7	0
Bogor Timur	690	0
Bogor Barat	444	0

yang dikelola oleh DKP Kota Bogor. Ruang terbuka ini terdapat di beberapa kecamatan yang memiliki nilai bobot ruang terbuka kategori rendah-sedang (nilai bobot 0).

Beberapa ruang terbuka yang berpotensi tersebut antara lain lapangan yang terdapat di Jalan Semeru, Kecamatan Bogor Barat; alun-alun Empang, Kecamatan Bogor

Selatan; pulau lalu-lintas (*traffic island*) Batutulis, Kecamatan Bogor Selatan; dan taman lingkungan di Komplek Pakuan, Baranang Siang, Kecamatan Bogor Timur (Gambar 1).

Permainan Tradisional

Pada pengukuran terhadap pengetahuan anak-anak di Kota Bogor terhadap ragam jenis permainan tradisional, hasil survei menyatakan bahwa permainan rakyat yang paling populer adalah petak umpet.

Sebanyak 352 anak (83%) menyatakan pernah memainkan permainan ini. Sementara itu, jenis permainan yang jarang dikenal oleh responden adalah ecor. Hanya 12 anak (3%) yang menyatakan mengetahui tentang permainan tradisional ini. Secara umum, rata-rata anak-anak di Kota Bogor mengetahui sebanyak 12 jenis permainan dari 45 jenis permainan tradisional populer yang disajikan dalam kuisisioner. Artinya, rata-rata pengetahuan anak di Kota Bogor terkait



- a) Lapangan di Jalan Semeru, Bogor Barat
- b) Alun-alun di Empang, Bogor Selatan
- c) Taman simpang di Batutulis, Bogor Selatan
- d) Taman lingkungan di Baranang Siang, Bogor Timur

Gambar 1 RTH yang berpotensi menjadi ruang terbuka aktif Kota Bogor

permainan tradisional adalah sebesar 26%.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Komunitas Hong, terdapat tiga faktor utama yang menyebabkan minimnya pengetahuan masyarakat terhadap permainan tradisional pada masa sekarang. Faktor-faktor tersebut adalah tidak adanya data (tidak ada dokumentasi yang rapi), tidak adanya yang mengajarkan, dan tidak adanya ruang bermain. Hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru sekolah dasar di Kota Bogor juga menyimpulkan hal yang serupa, yakni bahwa kendala dalam melestarikan permainan tradisional adalah rendahnya kemauan untuk mencari tahu, tidak adanya teman sebaya yang mengetahui jenis permainan dan dapat diajak bermain, serta tidak tersedianya tempat bermain.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pelestarian permainan tradisional membutuhkan ketersediaan ruang untuk bermain. Setiap daerah dengan jumlah rumah tinggal 20-40 KK, idealnya memiliki satu ruang terbuka seukuran lapangan bulu tangkis atau lapangan voli. Kebutuhan ruang untuk permainan tradisional sendiri sifatnya beragam. Terdapat jenis permainan yang membutuhkan ruang luas, seperti galasin dan bebentengan. Terdapat pula jenis permainan yang membutuhkan ruang sedang, seperti engklek dan lompat karet. Namun, terdapat beberapa jenis permainan yang tidak membutuhkan ruang terbuka, melainkan

cukup bermain di teras atau di dalam rumah, seperti congklak dan bekel.

Preferensi dan Perilaku Bermain

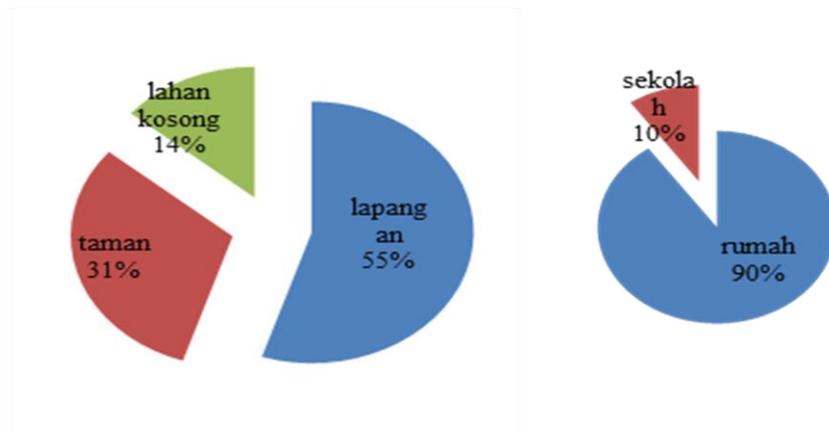
Pada pengukuran preferensi bermain dengan metode *paired comparison*, diperoleh tiga hasil terkait preferensi bermain terhadap ruang dan jenis permainan. Preferensi bermain pertama memperbandingkan antara jenis ruang terbuka lapangan, taman, dan lahan kosong. Jawaban responden menyatakan bahwa pilihan yang paling banyak adalah bermain di lapangan (55%), kemudian di taman (31%), dan urutan terakhir adalah lahan kosong (14%). Pada preferensi bermain kedua, responden diberikan pilihan antara bermain di lingkungan rumah atau lingkungan sekolah. Jawaban responden menyatakan bahwa 90% responden memilih bermain di rumah daripada di sekolah (Gambar 2).

Pada pengukuran preferensi bermain terhadap jenis permainan tradisional, jawaban responden bersifat relatif seimbang antar-*item* pilihan yang diberikan. Terdapat lima pilihan dengan tiga jenis permainan yang sifatnya harus dimainkan di ruang terbuka (galasin, lompat karet, dan engklek), sedangkan dua jenis permainan lainnya dapat dilakukan di dalam ruangan (congklak dan bekel). Urutan untuk preferensi jenis permainan tradisional dari persentase tertinggi ke persentase terendah adalah

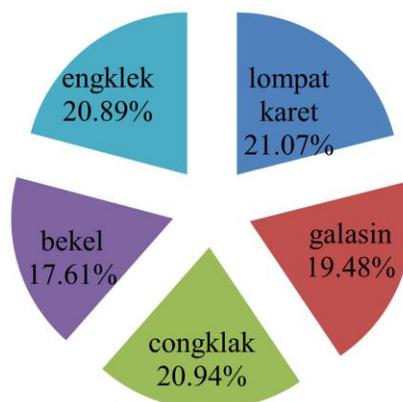
lompat karet (21,07%), congklak (20,94%), engklek (20,89%), galasin (19,48%), lalu bekel (17,61%) (Gambar 3).

Preferensi dan perilaku bermain terhadap ruang terbuka menjadi dua aspek berbeda yang diukur dalam penelitian ini. Preferensi bermain merujuk pada kecenderungan atau pilihan imajiner yang menjadi keputusan responden dalam menjawab setiap

pertanyaan, sedangkan perilaku bermain merupakan tindakan dan segala sesuatu yang telah dilakukan dan menjadi kebiasaan responden sehari-hari. Berdasarkan hasil survei, indeks preferensi bermain anak paling tinggi terdapat di Kecamatan Bogor Timur, dengan nilai rata-rata 59. Pada indeks perilaku bermain, Kecamatan Bogor Timur juga paling tinggi, dengan nilai rata-rata 61. Indeks preferensi dan perilaku ini masih



Gambar 2 Preferensi tempat bermain



Gambar 3 Preferensi jenis permainan tradisional

tergolong rendah jika dikaitkan dengan keberadaan ruang terbuka aktif yang ada di Kota Bogor.

Berdasarkan hasil survei karakter bermain anak di ruang terbuka melalui uji beda dan uji regresi linear, preferensi bermain anak ditentukan oleh keberadaan ruang terbuka saat ini sebesar 3%, sementara 97% ditentukan oleh faktor lainnya. Secara kuantitatif, jumlah ini terhitung sangat kecil sebagai faktor penentu preferensi bermain. Namun, hal ini dapat dipahami karena berdasarkan hasil uji beda, preferensi bermain anak yang tidak memiliki ruang terbuka juga lebih tinggi dibandingkan anak yang memiliki ruang terbuka di dekat lingkungan tinggal mereka. Hal ini berarti bahwa kondisi ruang terbuka aktif saat ini belum cukup representatif sebagai faktor untuk menarik minat anak-anak bermain. Kemungkinan faktor lain, seperti ajakan teman sebaya, lokasi ruang terbuka pasif yang jaraknya lebih dekat, dan informasi yang diperoleh dari guru, orang tua, dan media, merupakan faktor-faktor yang lebih dominan dalam mempengaruhi preferensi anak bermain di ruang terbuka.

Rekomendasi Pelestarian

Rekomendasi pelestarian disusun ke dalam tiga jenis pendekatan yang merujuk pada teori pelestarian menurut Haris dan Dines (1988), yaitu preservasi, konservasi, dan

rehabilitasi. Preservasi merupakan upaya pelestarian dengan mempertahankan suatu tapak atau objek tanpa mengubahnya dari bentuk asli. Konservasi adalah upaya pelestarian dengan mempertahankan, tetapi masih dimungkinkan adanya aktivitas dan aplikasi teknologi yang dilakukan terhadap tapak atau objek tanpa merusak kondisinya. Rehabilitasi merupakan perbaikan dengan mempertahankan karakter bersejarah dan mempertahankan nilai budaya yang ada di dalamnya, serta memungkinkan adanya kesatuan dengan elemen modern.

Perencanaan ruang terbuka untuk mendukung pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan melalui rancangan (desain) taman publik yang menarik minat anak sebagai pengguna. Desain taman ini dapat berupa taman tematik, misalnya Taman Petak Umpet untuk tipe ruang terbuka yang sempit sehingga tidak memungkinkan untuk banyak fungsi ruang. Tipe taman tematik ini memiliki elemen terbatas dan spesifik, seperti balok-balok segienam sebagai tempat bersembunyi. Balok-balok ini dibuat terbuka (bolong pada kedua sisi yang berhadapan) dengan tujuan melatih kreativitas anak dalam bersembunyi sekaligus untuk memudahkan melarikan diri saat persembunyiannya diketahui. Elemen taman juga dapat dirancang sehingga memiliki nilai edukatif dengan tulisan dan pesan moral tertentu pada dinding-dinding baloknya (Gambar 4).

Taman lingkungan yang peruntukannya untuk fungsi yang lebih luas juga dapat didesain dengan sarana permainan tradisional di dalamnya, misalnya Taman Pakuan untuk desain ruang terbuka di Kelurahan Baranangsiang, Bogor Timur. Taman ini memiliki berbagai fasilitas permainan tradisional di dalamnya, seperti kotak engklek, meja untuk bermain congklak, lapangan yang dapat berfungsi sebagai lapangan olahraga dan tempat bermain galasin atau bebentengan, serta area berumput yang dapat menjadi area untuk bermain layang-layang (Gambar 5 dan Gambar 6)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kota Bogor belum dapat digolongkan sebagai kota yang ramah anak. Karakter ruang terbuka di Kota Bogor saat ini belum cukup representatif untuk menarik minat anak-anak bermain di ruang terbuka, sehingga keberadaan ruang terbuka belum cukup berpengaruh terhadap preferensi bermain anak. Lapangan merupakan jenis ruang terbuka yang paling diminati oleh anak-anak, sedangkan rumah adalah tempat bermain yang dominan dipilih oleh anak saat tidak ada lapangan atau ruang terbuka lain yang menarik minatnya untuk bermain di luar. Daya tarik anak untuk bermain di ruang

terbuka memiliki dampak terhadap daya tariknya pula terhadap permainan tradisional.

Rata-rata pengetahuan anak di Kota Bogor terhadap ragam jenis permainan tradisional masih tergolong rendah. Jenis permainan tradisional paling populer di Kota Bogor adalah petak umpet. Beberapa jenis permainan tradisional populer lainnya adalah bekel, congklak, galasin, lompat karet, kelereng, dan engklek. Rendahnya pengetahuan anak terhadap jenis permainan tradisional disebabkan oleh tidak terdapatnya dokumentasi data, tidak adanya orang yang mengajarkan atau kurangnya sosialisasi, serta tidak adanya tempat bermain.

Pelestarian terhadap budaya permainan tradisional dapat dilakukan dengan cara mempertahankan ruang terbuka yang masih ada dengan mencegahnya beralih fungsi, mengkonservasi dengan cara sosialisasi dan menambah luas ruang terbuka untuk fungsi bermain anak dalam proses perencanaan dan perancangan taman kota, dan merehabilitasi ruang terbuka yang tidak terkelola untuk menjadi ruang bermain yang aman dan nyaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Cecep dari Komunitas Hong yang telah bersedia menjadi salah satu narasumber dalam wawancara pada penelitian ini. Terima kasih juga penulis

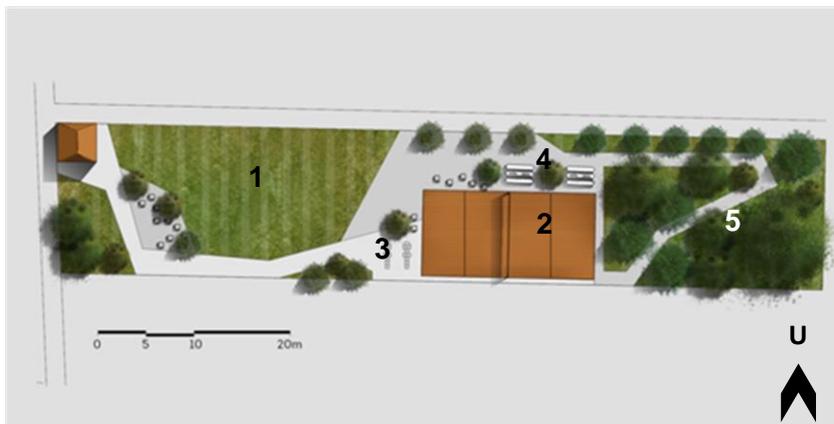
NAJMI, MUGNISJAH, BUDIARTI

sampaikan kepada Dinas Kebersihan dan Pertamanan (DKP) dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Bogor atas informasi dan data yang telah diberikan.

Penghargaan dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para responden, anak-anak Kota Bogor.



Gambar 4 Ilustrasi desain taman tematik (Taman Petak Umpet)



- 1 lapangan rumput (layang-layang)
- 2 lapangan olahraga (galasin/benteng)
- 3 area engklek
- 4 bangku & meja taman (area congklak)
- 5 RTH (petak umpet)

Gambar 5 Site plan desain taman lingkungan (Taman Pakuan)



Gambar 6 Ilustrasi desain taman lingkungan (Taman Pakuan)

DAFTAR PUSTAKA

Acar, H. 2014. *Learning environments for children in outdoor spaces*. Journal of Social and Behavioral Sciences 141: 846-853.

Alif, MZ. 2006a. Perubahan dan pengembangan bentuk, fungsi, dan material mainan dalam permainan anak di masyarakat Sunda [Tesis]. Bandung (ID): ITB.

_____. 2006b. *Perubahan dan pergeseran bentuk mainan anak masyarakat sunda*. Jurnal Rekacipta. Kelompok Keilmuan Desain & Budaya Visual-ITB Vol. II (2):6-18.

_____. 2012. Video "The Secret Meaning of Hompimpah" dalam TEDx. Jakarta.

[Bapeda]. 2012. Masterplan RTH Kota Bogor 2012.

Bayanova, L. 2014. *Compliance with cultural rules of children having different level of creativity*. Journal of Social and Behavioral Sciences 146:192-195.

Czalczynska, M dan Podolska. 2014. *The impact of playground spatial features on children's play and activity forms: An evaluation of contemporary playgrounds' play and social value*. Journal of Environmental Psychology 38:132-142.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi Jawa Barat. 2014. Permainan tradisional populer [Artikel]. Diunduh dari

<http://www.disparbud.jabarprov.go.id/> pada 16 September 2014.

Harris, CW dan Dines, NT. 1988. *Time Saver Standarts for Landscape Architecture*. New York (US): Mc. Graw Hill Book Co. p. 800.

Laris, M. 2005. *Designing for play*. Di dalam: Dudek, M, editor. *Children Spaces*. Oxford (GB): Architectural Press.

Rounds, et al. 1981. *Manual for The Minnesota Importance Questionnaire: A Measure of Vocational Needs and Values*. Minnesota (US): University of Minnesota.

Ruiz, I, et al. 2013. *Children use of time and traditional ecological learning. A case study in two Amazonian indigenous societies*. Journal of Learning and Individual Differences 27:213-222.

Sobkin, et al. 2014. *Sociology of preschool childhood: age dynamics of the child's play*. Journal of Social and Behavioral Sciences 146:450-455.