

Revitalisasi Permainan Dam-Daman Pada Taman Kota dengan Unsur Sejarah Konflik antara Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang Larang

Afifah Mu'minah,^{1*} Vania Dwi A.S.,² Asri Rosalina³ Erri Fajarriny⁴, Nadia⁵

¹ Jurusan Desain Produk Industri, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

² Jurusan Desain, Universitas Indonesia, Jakarta, Indonesia

^{3,4,5} Jurusan Desain, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia

Diterima : 12 Maret 2025

Direvisi : 20 Maret 2025

Diterbitkan : 01 April 2025

Abstract

Children love to play, but with the rapid development of information technology there has been a change in the way children play. From playing directly and socializing with friends, to playing through gadgets. This makes children gradually lose their skills in socializing and playing with their friends. Dam-daman is a traditional game that has begun to be less known in the community. Researchers revitalized the game of checkers as a form of play that motivates children to play outside and socialize. The research was conducted by implementing the ATUMICS method. The transformation of the checkers game tradition is carried out by identifying using the ATUMICS table. Thus, the design of checkers games in public spaces is produced that allows children to interact and can motivate other visitors to public spaces, not only children. Thus, the dam-daman game can be preserved and also the content about its history is known by the public.

Key words: revitalization, traditional games, traditional transformation, dam-daman

Abstrak

Anak-anak senang bermain, tetapi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi ada perubahan cara bermain anak. Dari bermain secara langsung dan bersosialisasi dengan teman-temannya, menjadi bermain lewat gadget. Hal ini menjadikan anak-anak sedikit demi sedikit kehilangan keahliannya dalam bersosialisasi dan bermain bersama teman-temannya. Dam-daman merupakan permainan tradisional yang sudah mulai kurang dikenal di masyarakat. Peneliti merevitalisasi kembali permainan dam-daman sebagai bentuk permainan yang memotivasi anak-anak untuk bermain di luar dan bersosialisasi. Penelitian dilakukan dengan mengimplementasikan metode ATUMICS. Transformasi tradisi permainan dam-daman dilakukan dengan mengidentifikasi dengan menggunakan table ATUMICS. Sehingga, dihasilkan perancangan permainan dam-daman di ruang publik yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan dapat memotivasi pengunjung ruang publik lainnya tidak hanya anak-anak. Sehingga, permainan dam-daman dapat dilestarikan dan juga konten tentang sejarahnya dikenal oleh masyarakat.

Kata kunci: revitalisasi, permainan tradisional, transformasi tradisi, dam-daman

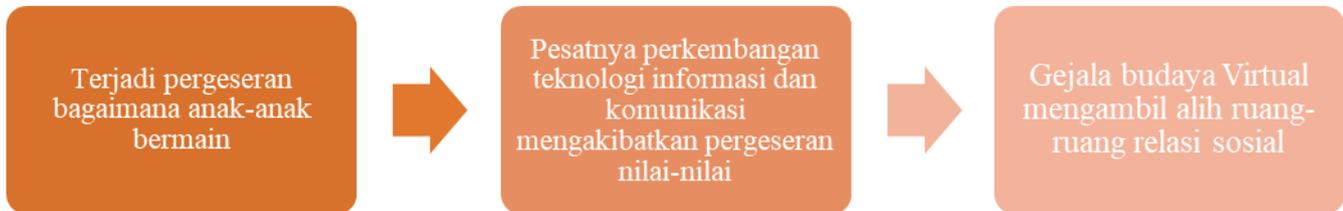
1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara anak-anak bermain, dari yang semula mengandalkan interaksi sosial dan aktivitas fisik menjadi bermain dengan gawai. Seperti yang dijelaskan dalam diagram 1. Hal ini berdampak pada kemampuan kognitif dan interaksi sosial anak. "Keasikan dalam menjelajahi dunia maya merupakan gejala budaya virtual yang bersifat artifisial saat ini lambat laun telah mengambil alih ruang-ruang relasi sosial dari yang tadinya natural". Seperti yang disampaikan oleh pakar Kebudayaan Piliang (2011), sebagai tanda jaman yang tengah memasuki lorong kematian sosial.

* Corresponding author : afifahmmnh@upi.edu

Dam-daman, permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang dengan 32 pion pada papan berbentuk petak, mulai kurang dikenal di masyarakat. Padahal, permainan ini memiliki potensi untuk mengajarkan berstrategi dan berempati, serta melatih kedisiplinan dan kemampuan berstrategi.

Penelitian ini bertujuan untuk merevitalisasi permainan dam-daman sebagai bentuk permainan yang memotivasi anak untuk bermain di luar dan bersosialisasi. Transformasi tradisi permainan dam-daman dilakukan di ruang publik untuk memungkinkan anak-anak berinteraksi dan memotivasi pengunjung ruang publik lainnya. Taman kota dipilih sebagai lokasi revitalisasi karena memiliki pengunjung yang beragam, seperti keluarga dan anak-anak. Dengan demikian, revitalisasi ini tidak hanya memotivasi anak-anak untuk bermain di luar dan bersosialisasi, tetapi juga memungkinkan interaksi dengan orang-orang dari berbagai usia.



Gambar 1 Pergeseran interaksi sosial anak-anak

Selain itu, revitalisasi permainan dam-daman ini juga mengintegrasikan unsur sejarah konflik antara Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang Larang. Integrasi unsur sejarah ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan sejarah lokal kepada masyarakat melalui media permainan tradisional yang menarik.

Dengan demikian, revitalisasi permainan dam-daman di taman kota ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan penurunan interaksi sosial pada anak-anak akibat perkembangan teknologi, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian permainan tradisional dan sejarah lokal.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Interaksi Sosial pada Anak-anak

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Gottman et al. (Gottman et al., 1975) mengenai interaksi sosial, kompetensi sosial, dan pertemanan pada anak, memberikan wawasan berharga mengenai hal ini. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa anak yang memiliki banyak teman cenderung lebih terampil dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki banyak teman. Anak-anak yang memiliki banyak teman dan anak-anak yang tidak memiliki banyak teman menunjukkan cara berinteraksi yang berbeda dengan kakak kelasnya. Anak yang memiliki banyak teman juga lebih terampil dalam berkomunikasi dan menyampaikan pesan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh pendengar.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga telah mengembangkan konsep permainan untuk tujuan edukasi dan pelestarian budaya. Ramlan & Bahalwan (Ramlan & Bahalwan, 2021) mengembangkan konsep permainan papan anak untuk memperkenalkan budaya melalui pakaian adat. Girsang & H (Girsang & H, 2021) merancang permainan papan anak 3 dimensi puzzle untuk mengenalkan kekayaan fauna Indonesia di Kalimantan. Sapto et. al. (Sapto et al., 2019) mengembangkan permainan papan untuk edukasi kesehatan gigi dan mulut. Penelitian-penelitian ini menunjukkan potensi permainan sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi dan melestarikan budaya.



Gambar 2 Tradisional Dam-daman terbuat dari kayu. Sumber: Komunitas Hong

Berdasarkan permasalahan penelitian yang kami temukan dan juga mengacu pada jurnal penelitian yang ditulis oleh Gottman et al. (Gottman et al., 1975), maka peneliti memutuskan untuk merevitalisasi permainan dam-daman dalam taman kota. Sehingga, anak-anak yang datang dan bermain dam-daman di taman dapat saling berinteraksi dan berkegiatan secara langsung (bukan melalui gadget). Dengan harapan hal ini dapat memberikan manfaat permainan dam-daman dari seluruh aspek (aspek psikologis, sosial, ketangkasan, moral dan budaya). Taman memiliki pengunjung yang beragam seperti: keluarga, tamasya anak-anak TK, kumpul komunitas anak-anak dan sebagainya. Dengan menempatkan dam-daman dalam taman kota akan membuka kemungkinan, selain anak bermain dengan anak-anak lainnya, anak juga dapat bermain dengan bapak, ibu, kakek, nenek dan anggota keluarga lainnya. Sehingga, dapat mengasah keterampilan anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang berbagai usia.

2.2. Studi Sejarah Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang Larang

Panembahan Ratu 1 meneruskan tahta dari Sunan Gunung Jati. Di masa pemerintahan Panembahan Ratu 1 masih berhasil membawa Cirebon menjadi wilayah yang terjamin dari segi ketertiban, kedamaian serta

kesimbangan hubungan antar kerajaan/kesultanan lainnya (Sofiyawati, 2018). Pada masa pemerintahan Prabu Geusan Ulun, wilayah Kerajaan Sumedang Larang meliputi hampir seluruh Jawa Barat kecuali Banten, Jayakarta, dan Cirebon. Wilayah ini merupakan warisan dari kekuasaan Pajajaran. Pengaruh kekuasaan Kerajaan Sumedang Larang mengalami penurunan dikarenakan adanya peristiwa besar yang terjadi pada masa pemerintahan Prabu Geusan Ulun, penculikan Ratu Harisbaya istri Panembahan Ratu I (Mahdar, 2008).

Dikisahkan dari sejarah Cirebon bahwa ketika Prabu Geusan Ulun melakukan perjalanan ke Kasepuhan Cirebon untuk mendalami ilmu agama Islam dari Panembahan Ratu I, beliau bertemu dengan Ratu Harisbaya, istri Panembahan Ratu I. Keduanya sama-sama tertarik hingga Prabu Geusan Ulun membawa lari Ratu Harisbaya ke Sumedang. Hal ini membuat Panembahan Ratu I marah dan muncul pertikaian antara dua kerajaan tersebut.

Selain versi di atas, ada versi lain yang menceritakan kisah Prabu Geusan Ulun dengan Ratu Harisbaya. Tjandrasasmita (Tjandrasasmita, 2009) menuliskan bahwa pertemuan keduanya terjadi ketika Prabu Geusan Ulun singgah ke Keraton Cirebon dalam perjalanan pulang dari Demak. Diceritakan, Ratu Harisbaya langsung jatuh hati melihat ketampanan Prabu Geusan Ulun, raja muda dari Kerajaan Sumedang Larang. Lantaran tidak mencintai Panembahan Ratu yang usianya jauh lebih tua darinya, Harisbaya menemui Prabu Geusan Ulun agar bersedia mengajaknya keluar dari Cirebon.

Dikarenakan tidak ada arsip sejarah yang menceritakan kisah Prabu Geusan Ulun dan Ratu Harisbaya, maka ada dua kisah yang berbeda dari Cirebon dan Sumedang. Kedua kisah ini memiliki inti kisah yang sama bahwa Ratu Harisbaya berpindah dari Kesultanan Cirebon ke Kerajaan Sumedang dan memicu peperangan diantara kedua kerajaan.

2.2. Studi Ikon Mahkota Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang Larang

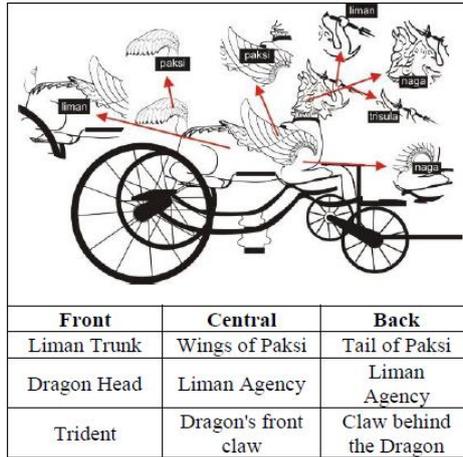
Mahkota merupakan ikon dari penguasa atas suatu wilayah kerajaan, jenis pemerintahan suatu wilayah dapat diidentifikasi dari bentuk mahkota yang dikenakan. Oleh karena itu, sebuah wilayah yang diperintah dalam bentuk pemerintahan kesultanan terlihat pada bentuk mahkota wilayah Cirebon, sedangkan bentuk pemerintahan kerajaan dapat terlihat pada bentuk mahkota wilayah Sumedang bernama mahkota Binokasih.



Gambar 3 Mahkota Binokasih Sumedang (kiri) dan Mahkota Cirebon (kanan)

2.4 Studi Paksi Naga Liman sebagai Ikon Sejarah

Paksi Naga liman yang diproduksi oleh Kesultanan Cirebon saat masih berada di era Pakuwon merupakan tandu kehormatan, bukan kereta kencana (Sofiyawati, 2018). Paksi naga liman merupakan karya yang dihasilkan dalam masa kedinastian/kerajaan maupun kesultanan yang cenderung bersifat feodal maka motif-motif tersebut lantas dikaitkan dengan konsep 3 kategorisasi pemimpin dalam konsep Tri-tangtu yang dianut dan menjadi pandangan masyarakat sunda serta turunannya dalam mengelompokkan pemimpin (*Rama, Resi dan Ponggawa*). Konsep Tritangtu ini diyakini menjadi latar belakang terbentuknya sistem budaya yang lebih kecil yang salah satunya diwujudkan melalui motif-motif yang ada pada kereta kencana Paksi Naga Liman.



Gambar 4 Paksi Naga Liman

Paksi yang berarti burung dalam kepercayaan Hindu-Budha yang menyatu dalam kebudayaan Cirebon. Garuda diaplikasikan pada objek sebagai artefak. Seperti Paksi Naga Liman. Keris, Batik Buroq dan sebagainya. Kereta mengambil *image* Paksi Naga Liman karena terjadi akulturasi kepercayaan Hindu-Sunda di Cirebon. Garuda diaplikasikan pada sayap dan ekor kereta Paksi Naga Liman.

Dalam kebudayaan China naga disebut sebagai *Liong* dalam bahasa mandarin., dan *Liong* di Hokian menjadi terkenal sejak 3.000 tahun yang lalu (Hartono, 2011) (Nurhidayat & Herlambang, 2018). China mempercayai banyak makhluk mistis yang dijadikan sakral dan dihormati di kebudayaannya. Naga memiliki karakteristik campuran dari beberapa binatang. Kepala yang mirip dengan kuda atau unta dan kumis, gigi yang tajam. Tanduk seperti rusa jantan, mata seperti kelinci dan telinga seperti banteng. Badan seperti ikan emas yang ditandai dengan 117 sisik, jumlah cakar naga menandai struktur sosial pemilik artefak.

Liman atau gajah selalu digambarkan sebagai hewan yang memiliki tubuh besar dan kuat. Dalam budaya Hindu digambarkan dalam bentuk Dewa Ganesha, yang dijuluki sebagai Dewa ilmu pengetahuan, Dewa kebijaksanaan dan kepintaran, Dewa pelindung yang memiliki sifat penuh kebijakan.

3. Metode

Penelitian dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan metode ATUMICS. Metode ATUMICS adalah kepanjangan dari *Artefacts* (artefak), *Techniques* (teknik), *Utility* (utilitas), *Material* (material), *Icon* (ikon), *Concept* (konsep) dan *Shape* (bentuk). Prinsip utama dari metode ATUMICS adalah mengenai penyusunan, kombinasi, integrasi atau pencampuran antara fundamental elemen tradisi dengan modernitas (Nugraha, 2012).

Artefak: Permainan Dam-daman				
Percampuran ide				
Element	Tradisional	Modern		
Teknik	Teknik pembuatan menggunakan pahat manual di atas kayu	Teknik pembuatan dengan menggunakan jenis tegel outdoor untuk di taman.		
Utilitas	Perawatan hanya perlu dilap. Penggunaan langsung digunakan bermain dengan menempatkan pion di papan.	Memerlukan petugas yang dapat membuka kases ke pion dam-daman di taman.		
Material	Kayu	Plastic cetak yang dicat sesuai dengan warna paksi naga liman Sumedang dan Cirebon.		
Ikon	Petak Dam-daman			
Bentuk	Petak persegi dipahat atau Digambar di atas papan peregi.	Bentuk petak dan pion diubah sesuai dengan konten Sejarah yang digabungkan dari Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang Larang.		
Motivasi				
Aspek	Deskripsi	Level		
<i>Survival</i>	-	1	2	3
<i>Creative Self Expression</i>	-	1	2	3
<i>Cultural</i>	Melestraikan permainan dam-daman sekaligus menambahkan konten Sejarah ke dalam permainan dam-daman agar dapat menambah interaksi sosial anak-anak atau pengunjung di Taman.	1	2	3
<i>Social</i>	Memotivasi pengunjung taman untuk berinteraksi sosial dengan menggunakan dam-daman sebagai media permainan.	1	2	3
<i>Ecological</i>	Secara penempatan, desain permaiaann dam-daman di ruang publik ini memerlukan Lokasi taman yang cukup luas untu kmemuat petak dam-daman dengan luas lahan 9 m x 4,65 m.	1	2	3
<i>Economic</i>	-	1	2	3
Deskripsi Singkat Tentang Keseluruhan Ide				
Transfromasi tradisi dari artefak permainan dam-daman menjadi permainan dam-daman yang dapat dimainkan di ruang publik dengan menyematkan konten Sejarah antara Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumednag Larang. Tujuan dari transformasi permainan dam-daman untuk memotivasi anak-anak sebagai pengunjung taman berinteraksi sosial dengan menggunakan permainan dam-daman sebagai media. Luas area petak dam-daman yaitu 9mx 4,65m, sehingga penempatannya pada taman kota perlu mempertimbangkan Lokasi dan luas lahan yang tersedia.				

Tabel 1 Tabel ATUMICS Permainan Dam-daman

Tabel 1 merupakan hasil Tabel ATUMICS dari penggabungan molekul ATUMICS dari tradisi dam-daman dan modernitas. Elemen yang menjadi identitas dam-daman yaitu utilitas, ikon dan bentuk.

Utilitas juga berkorelasi dengan konsep kebutuhan, keinginan dan permintaan (Nugraha, 2012) (Papanek, 1985). Dalam konteks metode ATUMICS, utilitas berarti fungsi dari sebuah objek. Fungsi dam-daman sebagai sebuah permainan tradisi yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Dam-daman dikenal melalui bentuk garis petak (pertemuan antar garis) yang ikonik. Sedangkan pion dam-daman dari awal permainan diciptakan mengalami banyak perubahan. Jaman dulu, dam-daman dimainkan oleh anak-anak di atas tanah, dengan menggambar langsung bentuk petak dan membuat pion dari benda-benda alam di sekitarnya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Taman Kota

Permainan Dam-daman ditransformasikan dalam bentuk taman, bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisi dam-daman ke masyarakat, terutama ke anak-anak. Agar memotivasi anak-anak untuk bermain di luar, bersosialisasi dan aktif secara fisik. Tujuan sangat relevan dengan karakteristik pengunjung Taman Balai Kota Bandung yang rata-rata adalah keluarga yang sudah memiliki anak, anak-anak yang hendak berkumpul bersama-teman-teman, anak-anak yang berkegiatan. Transformasi Permainan damdaman juga dapat diimplementasikan di Taman Kota lain yang memiliki luas lahan yang mencukupi dan dengan karakter pengunjung yang serupa.



Gambar 5 Penempatan Permainan Dam-daman di Taman Balai Kota Bandung

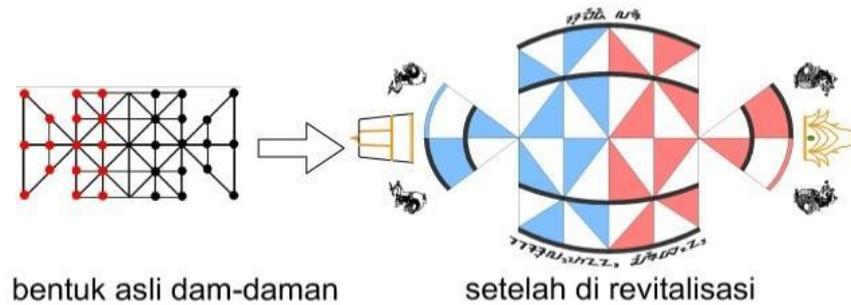
4.2. Desain Taman Dam-daman

4.2.1. Petak Dam-daman

Desain petak dam-daman disesuaikan dengan kondisi di Taman Dewi Sartika, yang saat ini menggunakan batu koral sikat dengan desain lantai berbentuk mozaik besar dengan gaya modern. Komposisi warna batu sikat koral terdiri dari hitam dan putih. Ukuran Taman Dewi Sartika 14 m x 12 m, lahan yang akan didesain sebagai petak dam-daman luas lahan 9 m x 4,65 m, dengan pertimbangan beberapa konsep, yaitu :

Bentuk asli dam-daman merupakan bentuk dasar geometris. Kedudukan tempat pion dalam permainan terletak pada persilangan garis bukan terletak pada bentuk kotak segi empat atau bentuk segitiganya.

Unsur lengkung dan simetris banyak digunakan pada artefak tradisional seperti pada ragam hias, sehingga bentuk petak dam-daman merujuk pada bentuk tersebut. Sehingga, harapannya pemain secara tidak langsung diajak melebur merasakan sensasi suasana tradisional melalui bentuk lengkung dan simetris,.



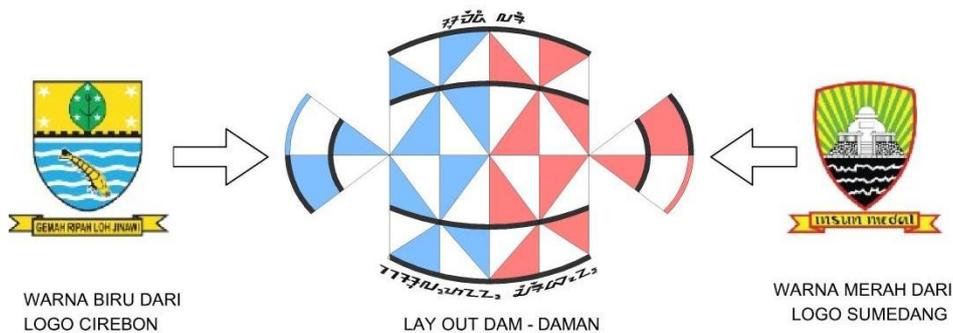
Gambar 6 Transformasi Petak Dam-daman

4.2.2 Konsep Warna dan Material

Warna yang digunakan diambil dari warna kontras yang berasal dari salah satu warna dalam logo Pemerintah Kota Cirebon (biru) dan kota Sumedang (merah).

Warna biru bermakna air, karena sebagian besar penghasilan masyarakatnya didapatkan dari budidaya udang yang terdapat dalam air. Sedangkan, warna Merah merupakan outline yang melingkari pinggir luar logo, merupakan salah satu warna khas Sumedang sejak jaman kerajaan (Syukur, 2019). Merah secara umum bermakna keberanian Kerajaan Sumedang Larang.

Dalam perancangan petak dam-daman terdapat dua wilayah kekuasaan ditandai dengan perbedaan warna kontras pada petaknya. Hal itu menunjukkan batas teritorial dari kedua kerajaan tersebut, secara psikologis pion akan lebih berhati-hati bertindak ketika masuk pada wilayah kerajaan lawan yang dapat langsung terlihat pada warna lantai yang dipijaknya.



Gambar 7 Konsep Warna Petak Dam-daman

Menurut Sumardjo (Sumardjo, 2006), masyarakat sunda adalah masyarakat ladang yang berpola pikir tripartit ini sangat mementingkan 'batas'. Batas bersifat paradoksal, karena memisah namun menghubungkan juga. Hal ini akibat tidak adanya jarak antara kedua entitas. Batas ini merupakan entitas ketiga yang menghubungkan sekaligus memisahkan dualisme antagonistik entitas-entitas lainnya itulah sebabnya batas adalah sakral karena nilai paradoksalnya. 'Kehendak', 'Pikiran', dan 'Tindakan' atau 'Kekuatan', merupakan terjemahan dari dua entitas yang anagonistik, yaitu Kehendak dan Pikiran".

Komposisi warna merah dan biru merupakan warna kontras bersifat antagonis merupakan batas sebagai makna Kehendak dan Pikiran, selain itu bermakna adanya sebuah pertentangan atau perbedaan yang diasumsikan juga sebagai sebuah perselisihan.

4.2. 3 Pion Dam-daman

Desain pion dam-daman mengambil image Paksi Naga Liman dari Cirebon dan dari Sumedang. Keduanya merupakan Paksi Naga Liman yang digambarkan sesuai dengan versi masing-masing kota. Merujuk pada karakteristik pengunjung taman, desain pion dibuat menjadi lebih ramah dan menghindari bagian-bagian tajam yang membahayakan anak-anak. Pion dibuat dengan menggunakan bahan fiber dan resin yang dicetak sesuai bentuk pion. Sehingga dapat membenrtuk bagian detail pion.



Gambar 8 Proses Desain pion Dam-daman



Gambar 9 Pion Paksi Naga Liman dari Cirebon (kiri), Pion Paksi Naga Liman (kanan)



Gambar 10 Pion Paksi Naga Liman Sumedang (Kiri), Pion Paksi Naga Liman Cirebon (Kanan)

4.2.4 Gerbang Taman Dam-daman

Gerbang taman dam-daman menggabungkan fungsi gerbang yang menandakan bagian depan taman dan lemari untuk tempat penyimpanan pion. Tempat penyimpanan pion ditutup dengan rangka besi, agar pion tetap dapat dilihat dari luar. Sehingga, membuat pengunjung taman tertarik dan ingin memainkan dam-daman. Poster pada bagian depan gerbang memuat informasi tentang tata cara bermain.



Gambar 11 Gerbang Taman Dam-daman sekaligus lemari tempat penyimpanan pion.

4.2.5 Sistem Bermain di Taman Dam-daman

Pion permainan dam-daman akan disimpan dalam kotak penyimpanan yang merupakan bagian dari signage dari peraturan dan tata cara peminjaman permainan serta sejarah permainan dan tema yang diangkat dari pion dam-daman.

Untuk menjaga kualitas dan keamanan dari permainan ini, pion akan dikeluarkan setiap pagi oleh penjaga dan disimpan kembali pada sore harinya. Permainan ini gratis dan terbuka untuk umum dan yang datang ke Taman Dewi Sartika, serta dapat diakses setiap hari mulai dari pukul 09.00 – 17.00 WIB. Untuk dapat mengakses permainan ini, ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengunjung dapat menghubungi petugas yang berlokasi di depan area permainan
2. Mengisi daftar hadir permainan dan meninggalkan kartu identitas diri sebagai jaminan jika terjadi kerusakan pada permainan yang disebabkan oleh pengunjung
3. Pengunjung dapat bermain setelah melakukan kedua prosedur diatas
4. Setelah bermain, pengunjung berkewajiban merapihkan kembali pion ke posisi semula pada papan permainan.
5. Kartu identitas diri akan dikembalikan kepada pengunjung setelah permainan rapih kembali
6. Jika terjadi antrian pengunjung untuk bermain permainan dam-daman, maka pengunjung hanya diberi waktu bermain sebanyak satu set permainan

Desain taman dam-daman ini telah dirancang secara komprehensif, mulai dari desain petak permainan yang mengintegrasikan unsur sejarah Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang Larang, desain pion yang terinspirasi dari ikon Paksi Naga Liman, hingga sistem pengelolaan permainan yang terstruktur. Untuk memastikan keberlanjutan dan keamanan permainan, pion-pion dam-daman akan disimpan dalam kotak

penyimpanan yang terintegrasi dengan signage informasi mengenai tata cara peminjaman, peraturan permainan, serta sejarah dan tema yang diangkat. Pion-pion ini akan dikeluarkan oleh petugas pada pagi hari dan disimpan kembali pada sore hari. Permainan ini bersifat gratis dan terbuka untuk umum, dengan jam operasional yang telah ditentukan. Pengunjung yang ingin bermain dapat menghubungi petugas, mengisi daftar hadir, dan meninggalkan kartu identitas sebagai jaminan. Setelah bermain, pengunjung diharapkan untuk mengembalikan pion-pion ke posisi semula.

Konsep taman dam-daman ini tidak hanya terbatas pada Taman Dewi Sartika. Dengan mempertimbangkan luas lahan dan karakteristik pengunjung, desain ini dapat diimplementasikan di taman-taman kota lainnya di sekitar Provinsi Jawa Barat. Pengembangan proses perancangan taman dam-daman ini sampai konsep desain dan belum diimplementasikan. Pengembangan desain ini diharapkan dapat memberikan manfaat ganda, yaitu sebagai sarana rekreasi yang edukatif dan sebagai upaya pelestarian budaya dan sejarah lokal.

5. Kesimpulan

Desain taman dam-daman menggabungkan permainan tradisi dam-daman dengan sejarah Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang. Menjadikan kekhasan dari Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang yang tergambar dalam bentuk pion Paksi Naga Liman khas Cirebon dan khas Sumedang, Mahkota Binokasih dari kerajaan Sumedang dan Mahkota Kesultanan Cirebon, memberikan warna khas pada petak permainan yang diambil dari masing-masing logo pemerintah kota Cirebon dan Sumedang. Harapannya dengan menggabungkan kedua unsur dapat menambah pengetahuan pengunjung taman tentang permainan tradisi dam-daman dan juga sejarah Kesultanan Cirebon dan Kerajaan Sumedang. Pengunjung dapat bermain sambil menambah ilmu pengetahuan.

Dari hasil diskusi peneliti disimpulkan bahwa penelitian revitalisasi permainan dam-daman dalam taman kota berpotensi untuk dilanjutkan dengan menambahkan nilai ekonomi. Misalnya dengan mengembangkan souvenir permainan dam-daman versi kecil yang dapat dijadikan buah tangan. Dengan menjadikan permainan sebagai souvenir, diharapkan dapat lebih mempercepat peningkatan popularitas permainan dam-daman. Sehingga tradisi permainan dam-daman menjadi lestari. Taman dam-daman ini dapat diimplementasikan di taman kota di sekitar Provinsi Jawa Barat.

Daftar pustaka

- Girsang, M. B., & H, R. (2021). DESAIN PERMAINAN 3D PUZZLE DENGAN BENTUK HEWAN KHAS KALIMANTAN. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(1), 44-51. doi:<https://doi.org/10.46964/JKDPIA.V9I1.148>
- Gottman, J., Gonso, J., & Rasmussen, B. (1975). Social Interaction, Social Competence, and Friendship in Children. *Child Development*, 46(3). doi:<https://doi.org/10.2307/1128569>
- Hartono, S. (2011). *Batik Pesisir Pusaka Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mahdar, A. M. (2008). *Pakarang Sumedang Larang”: Kajian Estetik, Fungsi dan Makna Simbolik Desain Senjata Tradisional Peninggalan*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Nugraha, A. (2012). *Transforming tradition: A method for maintaining tradition in craft and design context*: Aalto University.
- Nurhidayat, M., & Herlambang, Y. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- Papanek, V. (1985). *Design For The Real World*. In *Design for the real world (Issue March)*.
- Ramlan, A., & Bahalwan, H. (2021). DESAIN PERMAINAN PAPAN UNTUK MENGENAL RUMAH DAN PAKAIAN ADAT PADA ANAK PRASEKOLAH. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 9(1), 24-35. doi:<https://doi.org/10.46964/JKDPIA.V8I2.145>
- Sapto, Y. H., Suci, A., & Ratih, P. (2019). Pengembangan Permainan Papan (Board Game) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah. *Sport Science and Health I*, 1(2). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/indexhttp://fik.um.ac.id/>
- Sofiyawati, N. (2018). *Kajian Estetik Kereta Kencana Singaborang dan Paksi Naga Liman Kerajaan Cirebon*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sumardjo, J. (2006). *(Estetika Paradoks: Sunan Ambu*.
- Syukur, A. (2019). Wawancara dengan Pengelola Museum Prabu Geusan Ulun.
- Tjandrasasmita, U. (2009). *Arkeologi Islam Nusantara*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.