

PERANCANGAN MOBILE GAME BERDASARKAN PERMAINAN RAKYAT “DODOMBAAN” UNTUK MEMBANGUN INTERAKSI SOSIAL ANTAR PEMAIN

Raymond Ralibi, Achmad Syarief, Irfansyah
(Email: raymondralibi@gmail.com)

Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha no. 10, Bandung, Indonesia.

ABSTRAK

“Dodombaan” adalah permainan rakyat tempo dulu yang populer di kalangan anak-anak di Jawa Barat, meskipun saat ini ia sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, karena mereka lebih menyukai permainan digital. Para Ahli yakin bahwa sebenarnya permainan rakyat ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan rasa kepekaan sosial sebagai anak-anak karena mereka secara interaktif dapat bermain bersama. Melihat tingginya minat anak pada permainan digital dan manfaat sosial permainan rakyat, melalui proses studi maka akan dirancang dan dikembangkan sebuah permainan digital berdasarkan permainan rakyat Sunda -dodombaan. Proses studi desain ini dimulai dengan mengumpulkan dan menganalisis data para pemain dodombaan secara literal yang dilakukan untuk mendukung proses merancang permainan digital. Unsur-unsur formal permainan disesuaikan dengan permainan asli dari dodombaan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna akan memiliki pengalaman bermain sebenarnya serta mendapatkan manfaat sosial yang sama dari permainan ini. Permainan digital dodombaan dikembangkan sebagai *mobile multi-player game* pada *platform* android dan divisualisasikan sesuai dengan kesenian tradisional dari pertempuran domba (seni ketangkasan domba) dari Garut Jawa Barat. Diharapkan permainan dodombaan ini dapat berfungsi sebagai produk alternatif permainan digital dengan konten budaya.

Kata kunci: Game konten budaya, Game mobile multiplayer, Permainan rakyat Sunda

ABSTRACT

“Dodombaan” is an old and popular folk-game amongst children in West Java, although nowadays it becomes rarely played as many children are in favor of playing digital games. Scholars believe that this folk-game actually provides an opportunity for children to develop a sense of social-sensitiveness, as children interactively play with each other. Having exposed to children interests on digital games and the social benefit of Sundanese folk-game, the study sets to design and develop a digital-game based on Sundanese folk-game of dodombaan. This design-study started by collecting and analyzing data of users and plays of dodombaan, which iteratively done in support of the process of designing a digital game. The formal elements of game are composed according to the original game-play of dodombaan. This is to assure that users will have similar game-experiences and social-benefit of the play. The digital game of dodombaan is developed as a mobile multi-player game on android platform and visualized according to the traditional art of sheep’s battle (seni ketangkasan domba) of Garut West Java. It is expected that the developed game of dodombaan can serve as an alternative product of digital game with cultural contents.

Keywords: Cultural content games, multiplayer mobile games, Sundanese folk-game.

PENDAHULUAN

Permainan rakyat “Dodombaan” adalah salah satu permainan yang digemari anak-anak di beberapa daerah di Jawa Barat. Permainan yang juga dikenal dengan nama *hiehileudan* ini biasanya dimainkan pada waktu libur sekolah atau waktu senggang lainnya. Namun, saat ini permainan rakyat “Dodombaan” semakin jarang dimainkan. Salah satu penyebabnya adalah anak-anak lebih memilih memainkan permainan digital atau *game*.

Cepatnya distribusi dan kuatnya penetrasi *game* digital, baik melalui internet maupun telepon seluler, membuat anak-anak hingga di pedesaan dengan mudahnya memiliki akses menuju *game* digital (Druin, 2009). Di samping itu, kemudahan akses terhadap permainan rakyat semakin berkurang. Permainan rakyat seperti “Dodombaan” biasanya menggunakan area tanah terbuka, sedangkan saat ini banyak area mulai ditumbuhi bangunan terutama di perkotaan. Permainan rakyat biasanya menggunakan peralatan dan perlengkapan yang berasal dari alam seperti bambu, dedaunan, bebatuan, biji-bijian, dan lain-lain. Perlengkapan tersebut hanya mudah didapatkan pedesaan. Kebanyakan permainan rakyat memerlukan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan dan memainkannya, sedangkan saat ini waktu

bermain anak-anak dikorbankan dengan kegiatan sekolah, kursus, dan ekstrakurikuler (Gleave, 2009).

Kemudahan akses dan tingginya daya tarik *game* digital menimbulkan kekhawatiran akan terancamnya keberadaan permainan rakyat. Memang tidak semua *game* memiliki dampak negatif, namun *game single-player* adalah *game* yang paling sering ditemukan (Fullerton, 2008) dan *game single-player* adalah *game* yang paling rendah kemampuannya untuk membangun interaksi sosial (de Kort, IJsselsteijn, & Poels, 2007). Sedangkan permainan rakyat seperti “Dodombaan” dapat membangun interaksi sosial antar pemain karena dimainkan oleh lebih dari satu orang. Mengacu pada kondisi tersebut, lahir sebuah gagasan untuk merancang sebuah *game* yang didasarkan dari permainan rakyat seperti “Dodombaan”.

Permainan rakyat “Dodombaan” dipilih sebagai dasar perancangan *game* karena merupakan salah satu permainan yang dapat membangun interaksi sosial antar pemain. Interaksi sosial dapat terbangun selama permainan, yaitu mulai dari menyiapkan perlengkapan permainan, memainkan permainan, hingga pemberian hadiah dan hukuman bagi yang menang dan yang kalah. Selain itu, “Dodombaan” merupakan salah satu permainan yang

digemari anak-anak di Jawa Barat dan salah satu permainan rakyat Sunda yang patut dilestarikan.

Rancangan *game* diwujudkan dalam bentuk *mobile game* karena saat ini hampir semua orang memilikinya dan distribusi *game* melalui perangkat *mobile* sebagai konten visual dalam *mobile game* “Dodombaan”.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data yang dilakukan bersifat kualitatif. Data diperoleh melalui observasi lapangan mengenai hal-hal yang terkait dengan permainan rakyat yang akan dikembangkan melalui *mobile game*. Observasi dilakukan untuk memahami aturan dan cara memainkan permainan, perlengkapan yang digunakan, pengkondisian pemain, dan sikap pemain saat memainkan permainan rakyat “Dodombaan”. Wawancara pakar *mobile game*, pengguna *mobile game* dan calon pengguna juga dilakukan untuk memahami tanggapan dan harapan terhadap permainan rakyat dan *mobile game* yang akan dirancang. Selain itu juga dilakukan kaji literatur mengenai permainan rakyat, “Dodombaan”, *mobile game*, interaksi sosial, dan topik-topik lain yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perancangan *mobile game*.

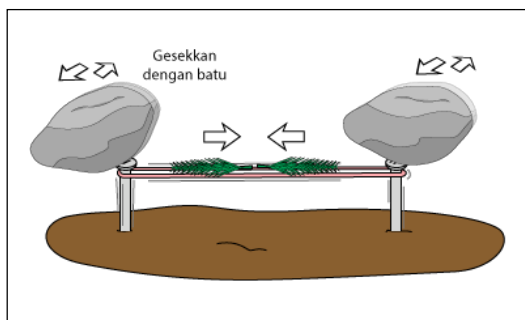
dapat dilakukan dengan cepat. *Game* lebih mudah diterima dan diapresiasi jika memiliki muatan menarik, bersifat menyatu, dan dekat dengan budaya dan masyarakat setempat. Oleh karena itu, konten seni ketangkasan domba garut (SKDG) dipilih

Hasil analisis berdasarkan data yang diperoleh digunakan untuk mendukung perancangan desain *mobile game* yang dilakukan melalui eksperimen secara iteratif. Tahapan iterasi mengacu dari Fullerton (2008) yang tahapannya terdiri dari *brainstorming*, prototipe fisik, presentasi (opsional), prototipe digital, produksi, dan *quality assurance* (Fullerton, 2008). Selama tahapan tersebut, dibangun sebuah struktur *mobile game* “Dodombaan” yang didasarkan pada identifikasi permainan rakyat “Dodombaan”. Struktur tersebut dibuat dalam bentuk elemen formal penyusun *game* dari Fullerton (2008).

PEMBAHASAN

Permainan “Dodombaan” adalah permainan dengan menggunakan media bunga rumput (bayam duri) yang diletakkan di atas karet atau tali. Kata “Dodombaan” merupakan kata ulang dengan kata dasar domba, sehingga “Dodombaan” berarti menyerupai domba. Nama tersebut diberikan karena bunga rumput menyerupai domba. Di beberapa

daerah, permainan ini disebut dengan “Hiehileudan” yang artinya menyerupai *hileud* atau ulat, karena bentuk dan warna bunga rumput juga tampak seperti ulat. Cara memainkan “Dodombaan” adalah dengan meletakkan dua buah bunga rumput secara berhadapan di atas karet atau tali yang diikatkan di antara lidi atau paku sehingga membentuk rel. Para pemain hanya perlu memukul atau menggesek paku untuk menggetarkan sehingga bunga rumput atau “Dodombaan” tersebut maju hingga menabrak domba lainnya. Jika karet terus bergetar, maka salah satu domba akan terdesak dan jatuh keluar dari arena. Pemilik domba yang bertahan di atas karet



dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar 1. Ilustrasi permainan rakyat “Dodombaan”
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

Permainan rakyat “Dodombaan” adalah salah satu permainan rakyat yang memiliki manfaat melatih kepekaan sosial, karena permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Kepekaan sosial dilatih melalui interaksi antar pemain yang berlangsung selama proses permainan mulai dari permainan tersebut diajarkan,

menyiapkan perlengkapan. Berikut beberapa interaksi sosial antar pemain yang mungkin terbangun pada permainan rakyat “Dodombaan”:

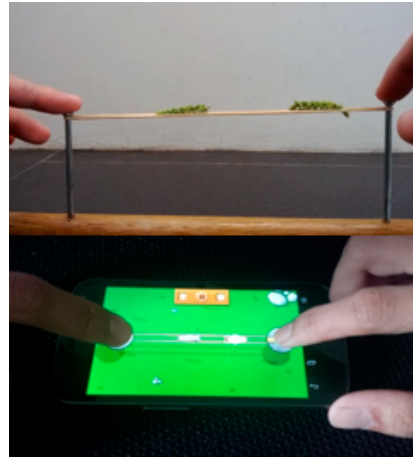
- (1) Berdiskusi untuk menyepakati bahwa mereka akan bermain “Dodombaan”.
- (2) Menyiapkan arena pertandingan permainan “Dodombaan”.
- (3) Bersama-sama mencari bunga rumput (bayam duri) sebagai domba.
- (4) Menyepakati peraturan serta hadiah dan hukuman bagi pemenang dan yang kalah.
- (5) Memposisikan “Dodombaan” (bunga rumput) dalam lintasan.
- (6) Menggesek paku dengan batu atau memukul paku dengan kayu yang dapat membuat pemain lawan melakukan antisipasi.
- (7) Menjatuhkan “Dodombaan” lawan.
- (8) Bersorak kemenangan.
- (9) Menggendong pemenang jika kalah atau mendapatkan gendongan jika menang.

Proses Desain

Konsep perancangan mobile game “Dodombaan” yang didasarkan pada permainan rakyat “Dodombaan” adalah merancang mobile game tanpa banyak mengubah pengalaman dan cara bermainnya. Hal ini dimaksudkan agar fungsi permainan rakyat “Dodombaan” dalam membangun interaksi sosial antar pemain dapat dipertahankan.

Keuntungan lainnya adalah :

- (1) *Mobile game* dapat lebih mudah dipahami jika pemain tersebut sudah pernah memainkan permainan rakyat “Dodombaan”.
- (2) Sebaliknya, pemain yang belum pernah memainkan “Dodombaan” tetapi mengetahui cara memainkan *mobile game* “Dodombaan”, dapat mencoba permainan rakyat “Dodombaan” secara natural.



Gambar 2: Cara memainkan permainan rakyat “Dodombaan” (atas) dan dan cara memainkan *mobile game* “Dodombaan” (bawah)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012

Perancangan *game* dengan mempertahankan pengalaman dan cara bermain, sukses diterapkan oleh produk *game* seperti *Nintendo Wii*, *Dance Dance Revolution*, dan *iPhone steering wheel*. Pengalaman saat bermain permainan “Dodombaan” dan penerapannya pada *mobile game* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbedaan dasar “Dodombaan” pada sistem konvensional dan digital

Permainan Rakyat “Dodombaan”	Mobile Game “Dodombaan”
Pemain memukul atau menggesek paku dengan batu	Pemain menggesek layar <i>mobile phone</i> dengan jarinya
Pemain akan merasakan umpan balik getaran paku saat menggesek paku	Pemain juga merasakan umpan balik getaran dari <i>mobile phone</i> saat menyentuh layar <i>mobile phone</i> dengan jarinya.
Karet terlihat bergetar ketika paku dipukul/digesek dengan batu	Visualisasi karet pada <i>mobile game</i> akan bergetar saat menyentuh gambar paku
Posisi antar pemain duduk berhadapan pada bidang datar	<i>Mobile game</i> dapat dimainkan di atas meja dengan posisi antar pemain saling berhadapan
Bunga rumput (bayam duri) merupakan objek yang dikendalikan	Bunga rumput disubstitusi dengan domba garut sebagai karakter <i>game</i>

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012

Dalam proses perancangan dirumuskan menurut Fullerton (2008). Struktur ini struktur *mobile game* “Dodombaan” yang dijadikan dasar dalam implementasi *mobile* dibuat dalam bentuk elemen formal *game* “Dodombaan”.
 penyusun *game*

Tabel 2. Elemen formal permainan rakyat “Dodombaan”
 dan *mobile game* “Dodombaan” berdasarkan elemen formal dari Fullerton (2008)

Permainan Rakyat “Dodombaan”	Mobile Game “Dodombaan”
Pemain	
Dimainkan oleh dua orang. Syarat jumlah pemain inilah yang memungkinkan interaksi sosial antar pemain dapat terbangun	Dimainkan oleh dua pemain, tapi dapat juga dimainkan seorang diri atau bersama dengan pemain lain. Berikut pengelompokkan mode pemain: (1) <i>Single-player</i> (2) <i>Two-players</i> dengan sebuah <i>device</i> yang sama (3) <i>Two-players</i> dengan dua buah <i>device</i> melalui <i>bluetooth</i> (4) <i>Multiplayer</i> dalam sebuah kejuaraan atau liga.
Objektif	
Menjadi pemain yang dapat mempertahankan domba di atas arena melalui tandukan-tandukan sekaligus mengeluarkan domba lawan dari arena	Dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) Objektif <i>battle/laga</i> , objektif <i>game</i> keseluruhan, dan objektif sampingan. Objektif laga menyesuaikan objektif permainan rakyat “Dodombaan” yaitu menjadi pemain yang dapat mempertahankan domba di atas arena melalui tandukan-tandukan sekaligus mengeluarkan domba lawan dari arena (2) Objektif <i>game</i> keseluruhan adalah mengumpulkan poin setinggi-tingginya. Poin tersebut merupakan salah satu <i>reward</i> dari kemenangan-kemenangan pada setiap pertandingan

	<p>yang dimainkan</p> <p>(3) Objektif sampingan adalah merawat domba dan mengumpulkan <i>badges</i> yang diperoleh dengan menyelesaikan tantangan-tantangan di dalam <i>game</i></p>
Prosedur	
<p>(1) Letakkan domba (bunga rumput) masing-masing di atas karet pada sisinya masing-masing</p> <p>(2) Pukul atau gesek paku dengan batu atau kayu</p> <p>(3) Terus memukul atau menggesek hingga salah satu domba terjatuh</p>	<p>(1) Pemain menekan tombol '<i>Multiplayer</i>'</p> <p>(2) Pemain menekan tombol '<i>2-players single device</i>'</p> <p>(3) Kedua pemain memilih masing-masing domba (karakter) yang akan ditandingkan</p> <p>(4) Kedua pemain bersama-sama memilih <i>pamidangan</i> atau arena tempat pertandingan</p> <p>(5) Salah seorang pemain menekan tombol '<i>start</i>'</p> <p>(6) Setelah dimulai, kedua pemain dapat menggesek gambar tiang paku pada layar agar dombanya bergerak maju</p> <p>(7) Masing-masing pemain dapat menekan tombol '<i>pause</i>' untuk menghentikan pertandingan sementara</p>
Aturan	
<p>(1) Domba hanya diperbolehkan diletakkan di sisi pemain</p> <p>(2) Domba tidak diperbolehkan disentuh dengan apapun jika telah diletakkan di atas karet</p> <p>(3) Pemain hanya diperbolehkan memukul atau menggesek paku pada sisinya masing-masing</p> <p>(4) Pemain yang dombanya berhasil mengeluarkan domba lawan, dinyatakan sebagai pemenang dan</p>	<p>(1) Domba hanya diperbolehkan diletakkan di sisi pemain (dilakukan secara otomatis oleh <i>game</i>)</p> <p>(2) Domba tidak dapat disentuh atau tidak memberikan reaksi jika disentuh</p> <p>(3) Permainan terdiri dari beberapa ronde</p> <p>(4) Pemain yang lebih dahulu mengeluarkan domba lawan, dinyatakan memenangi ronde dan mendapatkan satu ronde poin/bintang.</p> <p>(5) Pemain yang lebih dahulu mencapai</p>

<p>lawannya dinyatakan kalah</p> <p>(5) Jika kedua domba keluar arena secara bersamaan, maka domba yang terakhir keluar dinyatakan sebagai pemenang dan lawannya dinyatakan kalah. Pertandingan juga dapat dinyatakan seri/seimbang sesuai kesepakatan antar pemain</p> <p>(6) Aturan pada tiap ronde jika pertandingan dimainkan dalam beberapa ronde:</p> <p>a. Pemain yang memenangi ronde dan mendapatkan satu poin, lawannya tidak mendapat poin</p> <p>b. Jika kedua domba keluar dari arena, maka domba yang terakhir keluar mendapat satu poin atau keduanya tidak mendapatkan poin (sesuai kesepakatan antar pemain)</p> <p>(7) Pemain yang lebih dahulu mencapai sejumlah poin yang disepakati, dinyatakan sebagai pemenang</p>	<p>sejumlah poin yang disepakati, dinyatakan sebagai pemenang</p> <p>(6) Masing-masing pemain hanya diperbolehkan menggesek gambar tiang paku pada sisinya masing-masing</p>
<p>Sumber Daya</p>	
<p>Bunga rumput (bayam duri) merupakan satu-satunya sumber daya yang dapat digunakan untuk memenuhi objektif permainan. Jika bunga rumput tersebut terjatuh, pemain tidak dapat memenuhi objektif permainan atau langsung dinyatakan kalah</p>	<p>(1) Domba garut merupakan metafora dari bunga rumput</p> <p>(2) Koin merupakan aset tambahan yang dapat diperoleh dengan menyelesaikan tantangan-tantangan dan mengikuti kejuaraan. Koin-koin berguna untuk membeli domba, membeli rumput, dan aksesoris domba</p> <p>(3) Rumput merupakan aset tambahan yang dapat diperoleh dengan memberikan latihan-latihan terhadap domba seperti berenang di sungai atau</p>

	berjalan di bukit. Rumput berguna untuk merawat dan meng- <i>upgrade</i> domba
Konflik	
Lawan dalam permainan itu sendiri. Pemain lawanlah yang menghalangi pemain untuk memenuhi memenangkan permainan	Sama dengan sumber konflik pada permainan rakyat “Dodombaan” yaitu pemain lawan. Terdapat juga konflik berupa dilema dalam penentuan komponen yang akan di- <i>upgrade</i>
Batasan	
Karet yang menghubungkan dua buah paku. Dalam permainan, domba harus diletakkan di atas karet tersebut. Domba tidak dapat diletakkan di luar karet atau domba yang ada di luar karet bukan bagian dari permainan	Arena yang direpresentasikan dengan karet yang menghubungkan dua buah tiang paku. Domba dalam permainan harus tetap berada di atas arena
Hasil	
Jika pemain menjadi pemenang, maka pemain lainnya kalah dan sebaliknya atau keduanya seri/seimbang yaitu tidak ada yang menjadi pemenang ataupun mendapat kekalahan	Sama dengan hasil pada permainan rakyat “Dodombaan”. Selain itu keseluruhan hasil dari setiap pertandingan dapat diakumulasi untuk dibandingkan dengan akumulasi hasil pemain-pemain lain untuk menentukan peringkat pemain

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012

Interaksi sosial yang terbangun dari *mobile game* “Dodombaan” dapat teridentifikasi berdasarkan pola interaksi antar pemain. *Mobile game* “Dodombaan” memiliki tiga dari tujuh pola interaksi antar pemain oleh Fullerton (2008), yaitu sebagai berikut:

(1) *Single-player versus Game*

Pola interaksi ini terdapat pada mode *single-player*. Pada mode ini, interaksi

sosial tidak terbangun langsung/tetunda. Interaksi sosial hanya dapat terjadi jika pemain menceritakan pengalaman bermainnya dengan pemain lain jika ditemukan dan jika mau menceritakan. Interaksi sosial juga dapat terbangun jika mode ini dimainkan ketika ada orang yang melihat. Efek interaksi sosial mode ini

dapat dikatakan sama dengan *game single-player* lainnya.

(2) *Player versus Player*

Pola interaksi ini terdapat pada mode *two-players* dengan sebuah *device* dan *two-players* dengan dua buah *device* melalui *bluetooth*. Pada mode ini, interaksi sosial antar pemain dapat terbangun secara langsung. Jika melihat interaksi sosial yang terbangun pada permainan rakyat “Dodombaan”, mode ini memungkinkan untuk membangun hampir semua interaksi sosial pada permainan rakyat “Dodombaan” yang disebutkan pada bagian pembahasan.

(3) *Multilateral Competition*

Pola interaksi ini terdapat pada mode *multiplayer*. Mode *multiplayer* diakomodasi melalui fitur kejuaraan atau liga. Fitur ini memanfaatkan layanan jejaring sosial populer seperti Facebook dan Twitter yang sehingga pemain dapat melihat teman-temannya yang juga memainkan “Dodombaan”, mengundang temannya yang belum memainkan “Dodombaan”, menantang temannya dalam laga, liga, atau kejuaraan “Dodombaan”. Riwayat pertandingan setiap pemain, pertandingan pada liga yang berlalu, atau yang akan datang dapat dicatat sehingga dapat dijadikan topik diskusi antar pemain.

Interaksi sosial antar pemain seperti ini merupakan kelebihan *mobile game* “Dodombaan” dari permainan rakyatnya.

Game lebih mudah diterima dan diapresiasi jika memiliki muatan menarik, bersifat menyatu, dan dekat dengan budaya dan masyarakat setempat. Oleh karena itu, konten seni ketangkasan domba garut (SKDG) dipilih sebagai konten visual dan sumber inspirasi dalam perancangan *mobile game* “Dodombaan”. Aspek visual *mobile game* “Dodombaan” yang dirancang terdiri dari beberapa unsur di antaranya: warna, karakter, tipografi, *layout (environment)*, dan komponen pelengkap seperti unsur musik, ilustrasi penonton, umpan-balik, dan lain-lain.

Mobile game “Dodombaan” diwujudkan pada *platform Android* minimal versi 2.3 dengan kemampuan layar sentuh pada *device*. Hasil *game* dapat di-*download* pada *Google Play* ([https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ralibi."Dodombaan"_rc](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ralibi.)).



Gambar 3: Cuplikan gambar dari implementasi game dengan konten visual SKDG pada alur utama game two players dengan sebuah device yang sama
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012

PENUTUP

“Dodombaan” merupakan permainan rakyat yang semakin jarang dimainkan. Anak-anak lebih memilih permainan game digital dibandingkan dengan permainan rakyat. Tingginya daya tarik game dikhawatirkan mengancam keberadaan permainan rakyat. Permainan rakyat dapat tetap dinikmati dengan merancang game yang didasarkan pada permainan rakyat. Dengan mempertimbangkan minat anak-anak terhadap game dan sekaligus mempertahankan nilai-nilai positif yang ada pada permainan rakyat, maka dirancanglah mobile game yang dapat membangun interaksi sosial antar pemain yang didasarkan pada permainan rakyat “Dodombaan” dengan konten seni ketangkasan domba garut (SKDG).

Mobile game “Dodombaan” yang dirancang menyesuaikan identifikasi permainan rakyat “Dodombaan”. Jumlah pemain pada mobile game menyesuaikan permainan rakyat “Dodombaan” agar mobile game “Dodombaan” tetap memiliki kemampuan untuk membangun interaksi sosial antar pemain. Strategi lain yang digunakan untuk membangun interaksi sosial antar pemain adalah dengan memanfaatkan layanan jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter.

Konten visual mobile game “Dodombaan” didasarkan pada SKDG yang disertakan secara eksplisit pada mobile game. Konten tersebut di antaranya domba Garut sebagai karakter utama, pamidangan sebagai lingkungan dan arena pertandingan, wasit dan pendamping sebagai karakter pelengkap. Konten audio seperti musik kendang penca yang selalu mengiringi SKDG juga disertakan dalam mobile game.

Penelitian ini hanya membahas interaksi sosial yang terbangun antar pemain saat memainkan permainan rakyat “Dodombaan”. Masih banyak interaksi sosial yang terbangun di luar interaksi antar pemain. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan juga membahas interaksi sosial yang terjadi antara pemain dengan masyarakatnya. Hal ini tidak hanya berlaku pada penelitian terhadap

permainan rakyat “Dodombaan” saja, tetapi juga diterapkan pada permainan rakyat yang lain.

10th International Workshop on Presence, (page 195-203).

Druin, A. (2009). *Mobile Technology for Children*. Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop* (2nd Edition). Burlington: Morgan Kaufmann.

Gleave, J. (2009). *Children's Time to Play: A Literature Review*. Lo

DAFTAR PUSTAKA

de Kort, Y. A., IJsselsteijn, W. A., & Poels, K. (2007). *Digital games as social presence technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ)*. In *Proceedings of PRESENCE 2007: The*