

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR

II.1 Landasan Teori

Menurut (Sugiyono 2016) Landasan teori ialah sebuah pemikiran logika atau sebuah definisi, proporsi, dan konsep yang disusun dengan cara sistematis. Pada landasan teoritis itu sendiri dapat menjadikan sebuah acuan ataupun landasan yang menjadi pedoman pada penyelesaian dari suatu masalah-masalah yang dapat timbul pada penelitian di masa kini.

II.1.1 Pengertian Permainan

Menurut (Piaget 1962) permainan ini sendiri tidak hanya untuk mengajarkan keterampilan serta pengetahuan baru saja akan tetapi mempraktekkan juga keterampilan dalam merepresentasikan sesuatu yang dipelajari pada sebelumnya. Dalam bermain ini anak-anak dapat mempraktekkan keahliannya dan kompetensi supaya dapat *rileks* dan menarik untuk dilakukan. Piaget mempercayai permainan ini sempurna untuk melatih kognitif karena perlunya struktur kognitif untuk dilatih. Walaupun bermain bukan poin utama dalam menentukan perkembangan kognisi akan tetapi bermain dapat memberikan efek yang penting pada kognisi anak.

Permainan dapat juga diintegrasikan pada kegiatan pembelajaran bagi anak-anak. Permainan juga dapat dilakukan dalam mencapai sebuah tujuan perkembangan pada anak tidak hanya pembelajaran didalam kelas saja. Pada permainan anak ini dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, karena permainan membutuhkan keterampilan pada motorik anak dan dapat memperkuatnya konsep pada anak. Dapat disimpulkan bahwa konsep permainan dapat dilakukan supaya mencapai suatu tujuan didalam pembelajaran (Kusbudiah 2014).

II.1.2 Pengertian Permainan Tradisional

Menurut pendapat Soepandi (1986), sebuah perbuatan yang bertujuan untuk menghibur diri sendiri menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat

disebutnya sebuah permainan. Tradisional menurut para ahli-ahli ialah sesuatu hal yang di tuturkan atau diwarikan dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Dari pernyataan tersebut maka dari itu definisi dalam permainan tradisional ini ialah suatu aktifitas yang mempunyai nilai yang positif yang diturunkan oleh nenek moyang kepada generasi selanjutnya (Bishop & Curtis 2005).

Pengertian pada permainan tradisional lainnya ialah berkembangnya suatu aktifitas dalam bermain di suatu daerah tertentu ini. Kegiatan ini mempunyai nilai-nilai kehidupan pada masyarakat serta nilai-nilai budaya yang diturunkan oleh generasi-generasi yang sebelum-sebelumnya (Ramadhani 2018).

Beberapa pernyataan dari para ahli tentang permainan tradisional diatas, maka kesimpulannya permainan tradisional ini ialah permainan ini berkembang dalam budaya daerah tertentu yang dimainkan oleh anak-anak kemudian diwariskan kepada generasi selanjutnya. Adapun jenis-jenis permainan tradisional seperti, wak-wak gong, bentengan, goak-goakan, gobak sodor, egrang, gembatan dan pantheng.

II.2 Objek Penelitian

II.2.1 Pengertian Permainan Tradisional Gobak Sodor

Pemmainan tradisional anak-anak ini sangat dalam hubungannya terhadap budaya yang ada di Jawa pada masa-masa silam. Pendapat Ariani (1997) munculnya pertama kali gobak sodor ialah karena prajurit-prajurit di Kraton yang beraktifitas pada saat berlatih untuk peperangan di alun-alun pada saat itu. Gobak sodor sendiri dapat diartikan sebagai permainan yang digarisi berbentuk segi empat pada permukaan tanah lapang, lalu bermain dengan cara bergerak bebas maupun berputar. Permainan ini juga dimainkan oleh kedua tim ialah yang satunya tim pemain dan yang satunya lagi tim penjaga, setiap anggota pada tim berkisar 3-5 anggota, namun banyaknya anggota menyesuaikan pada banyaknya garis di kotak. Pada istilah dalam bahasa jawa, tim pemain sebagai tim mentas serta tim penjaga sebagai tim dadi (Marsono 1999).



Gambar II.1. Permainan Gobak Sodor

Sumber :

https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v1630567719/biwodoffglhvz4cu4la7.jpg

(Diakses pada 13/05/2024)

Sementara itu pendapat lain disampaikan oleh (Ariani dkk. 1997) yang menyatakan bahwa gobak sodor berasal dari kata *go back to door* dalam bahasa asing, kemudian diadaptasi untuk menyesuaikan lafal orang Jawa, sehingga terjadi perubahan idiom. Menurut Suyami nama tersebut dari bahasa jawa yang mengucapkan “*go bag to door*” diganti menjadi “gobak sodor”. Nama lain permainan ini menurut masyarakat adalah sodoran.

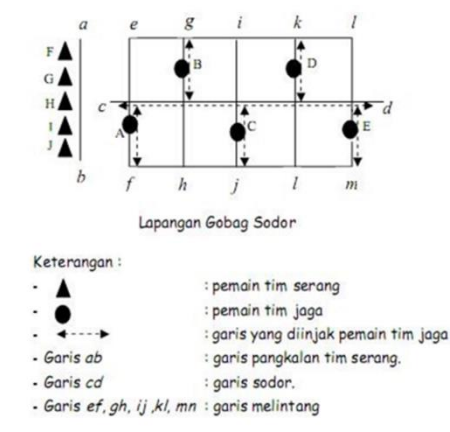
Gobak sodor ini membutuhkan lapangan yang luas untuk memainkannya. Peralatan yang digunakan untuk memainkan permainan ini yaitu kapur, spidol, atau tali rafia yang dapat digunakan untuk menggambar sebuah arena gobak sodor. Arena yang digunakan memiliki bentuk persegi panjang dan memiliki luas yang disesuaikan dengan banyaknya pemain. Adapun contoh ukuran arena gobak sodor yakni memiliki panjang 10m dengan lebar 5m, kemudian di tengahnya sekitar 2,5m ditarik garis vertikal serta horizontal. Maka persegi panjang tersebut akan terbagi menjadi 8 kotak bagian sama besar (Ariani 1992).

Menurut Susetiawan dan Hamengkubuwono X gobak sodor mempunyai tujuan yaitu sebagai hiburan. Permainan ini juga berfungsi sebagai latihan fisik untuk tetap sehat, kuat dan cakap. Pendapat Supriyoko dalam Marsono (1999) yaitu perpaduan antara fisik dan pikiran yang cermat untuk tidak tersentuh tim lawan. Sependapat dengan Ariani (1992) tentang fungsi bermain gobak sodor yaitu

menghibur diri, memunculkan kreatifitas dan membentuk kepribadian. Saat bermain, anak diharapkan tumbuh unsur sikap saling menolong, menghargai, dan saling pengertian antar kelompok. Anak yang curang akan dianggap melanggar kesepakatan. Kelompok yang kalah harus menerima hukuman sesuai dengan perjanjian yang dibuat sebelum bermain.

II.2.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor

Bermain permainan tradisional gobak sodor mempunyai caranya supaya permainan dapat dimainkan dengan baik dan benar, berikut ini cara bermain permainan gobak sodor (Umam 2021) :



Gambar II.2. Cara Bermain Permainan Gobak Sodor

Sumber : https://oss.mommyasia.id/photo/5af44262feb5460e16bace00?x-oss-process=style/_1

(Diakses pada 13/05/2024)

1. Membuat garis-garis penjagaan dengan kapur. Membuat garis-garis seperti pada lapangan bulu tangkis, hanya perbedaannya dalam Gobak Sodor ini tidak ada garis yang rangkap.
2. Bagi pemain menjadi dua tim, setiap tim terdiri dari 3-5 anggota (opsional, sesuaikan dengan jumlah anggota keseluruhan). Satu tim akan menjadi tim “penjaga benteng” dan tim lain akan menjadi pihak yang berusaha memasuki benteng tersebut.
3. Untuk tim yang menjadi “penjaga benteng” harus menjaga lapangan menurut garis horizontal dan garis vertikal. “Penjaga benteng” garis horizontal harus berusaha menghalangi tim lawan yang tengah bergerak memasuki garis batas.

Sementara, bagi “penjaga benteng” garis vertikal bertugas menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.

4. Kemudian, tim lawan harus bergerak lewati garis dan penjagaan-penjagaan tersebut dari awal hingga akhir.

Sama halnya dengan permainan-permainan lain, permainan tradisional Gobak Sodor ini juga memiliki aturan tersendiri, yakni:

1. Pemain dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang (opsional, menyesuaikan jumlah peserta yang mengikuti permainan).
2. Jika dalam 1 tim terdiri dari 5 orang, maka lapangan yang akan digunakan harus dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang dengan ukuran kira-kira 5m x 3m (menyesuaikan ukuran lapangan yang akan digunakan).
3. Bagi tim “penjaga benteng”, bertugas menjaga supaya tim “lawan” tidak dapat melewati atau menuju garis akhir (*finish*).
4. Bagi tim “lawan”, harus bergerak menuju garis *finish* dengan syarat tidak tersentuh oleh tim “penjaga” dan dapat memasuki garis *finish* dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah *start*.
5. Tim “lawan” akan dikatakan menang jika salah satu anggotanya berhasil kembali ke garis *start* dengan selamat atau tidak terkena sentuhan oleh tim “penjaga”.
6. Tim “lawan” akan dikatakan kalah apabila salah satu anggotanya terkena sentuhan oleh tim “penjaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi tim.

II.2.3 Manfaat Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan tradisional gobak sodor memiliki beberapa manfaat bagi yang memainkannya, berikut ini manfaat permainan gobak sodor menurut (Umam 2021) :

a. Manfaat Dalam Perkembangan Sosial

Secara tidak langsung, permainan tradisional Gobak Sodor ini melatih anak supaya dirinya mampu untuk bersosialisasi dengan baik. Selain itu, juga dapat meningkatkan komunikasi dan melatih kerjasama antar anggota tim. Hal tersebut karena dalam suatu tim, apabila ingin menang, tim harus membutuhkan kerjasama dengan mendiskusikan bersama anggota tim terlebih dahulu mengenai strategi yang hendak digunakan supaya dapat melewati “penjagaan” hingga garis *finish*.

b. Manfaat Dalam Perkembangan Motorik

Permainan tradisional Gobak Sodor ini tentu saja memiliki manfaat dalam perkembangan motorik karena jelas bersangkutan dengan gerak tubuh manusia. Manfaat dari permainan tradisional Gobak Sodor dalam hal perkembangan motorik ini adalah berkaitan dengan ketahanan fisik serta melatih koordinasi antara otot kaki dan tangan. Dalam hal tersebut, semua pemain tentu saja harus menggerakkan anggota tubuhnya supaya dapat lolos dari “penjaga benteng” untuk menuju garis *finish*. Sama halnya dengan tim “penjaga”, anak-anak harus bergerak secara tangkas untuk reflek menyentuh pemain “lawan”.

c. Manfaat Dalam Perkembangan Kognitif

Kemudian, manfaat yang didapatkan dalam permainan tradisional Gobak Sodor ini berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Tanpa disadari, permainan tradisional ini dapat melatih konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan, dan melatih kemampuan *problem solving* anak. Hal tersebut tentu saja dapat terjadi apabila dalam permainan, tim “penjaga” sulit dilewati, maka para anggota tim “lawan” pasti mau-tidak-mau akan memutar otak untuk memikirkan bagaimana cara untuk dapat melewati “penjaga” tersebut.

d. Manfaat Dalam Perkembangan Emosi

Manfaat terakhir yang didapatkan dari permainan tradisional Gobak Sodor ini adalah berkaitan dengan perkembangan emosi anak. Secara tidak langsung,

permainan tradisional ini dapat melatih kesabaran dan pengendalian diri anak, serta dapat mengontrol emosi dalam diri anak. Hal tersebut tentu saja dapat terjadi ketika tim “penjaga” tidak terpancing atau terpengaruh oleh pihak “lawan” yang sedang mencoba untuk mengecoh tim lawan supaya temannya dapat melewati garis.

II.2.4 Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Sosialisasi Anak

Hal yang penting untuk perkembangan sosial yaitu dengan bermain, bermain merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi individu dengan individu lain maupun dengan lingkungannya secara aktif sehingga dalam kegiatan bermain terdapat suatu aktivitas sosial. Anak akan diterima dalam lingkungan sosialnya jika dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik. Kehadiran orang lain akan meningkatkan keterangsangan serta kecenderungan untuk menunjukkan respon dominan. Jika dilihat dari pendapat diatas maka aktivitas sosial tersebut dapat meningkatkan kompetensi sosial pada anak. Menurut Braumind (Maitimu 2015) kompetensi sosial merupakan *physical fitness*, harga diri, *mood* positif yang menetap, tanggung jawab sosial yang mencakup interaksi dengan orang lain, perilaku tolong menolong, *cognitive agency* yang merupakan kognisi sosial, *internal locus of control* yang mencakup sikap egalitarian terhadap orang dewasa, berorientasi pada tujuan, dan sikap kepemimpinan terhadap teman sebaya. Dalam hal ini tentunya dibutuhkan sebuah aktivitas yang dapat meningkatkan kompetensi sosial anak salah satunya yaitu dengan memainkan permainan tradisional Gobak Sodor.

Menurut Hurlock (1997), bahwa penyesuaian sosial dan kepribadian anak dipengaruhi oleh bermain. Pengaruh ini agak berbeda dari satu tingkat perkembangan ke perkembangan yang lain. Saat usia dini, ketika perbedaan jenis kelamin masih kurang penting, bermain dapat memberikan pengaruh terbesar dalam membantu anak-anak mempelajari keterampilan sosial. Terlebih lagi permainan tradisional mengandung nilai nilai yang dapat membantu perkembangan sosial anak.

Jika dilihat dari penelitian sebelumnya mengenai efektifitas permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kompetensi sosial, (Hanrianto 2015) mendapatkan hasil bahwa kompetensi sosial yang mulanya sedang meningkat menjadi tinggi setelah bermain gobak sodor, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain gobak sodor mempunyai nilai-nilai yang mampu diterapkan pada anak untuk membantu meningkatkan kompetensi sosial pada anak. Menurut Siagawati, Prastiti & Purwati (2007), beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor yakni: nilai kejujuran, kegembiraan, sportivitas, kekompakan, kerjasama, perjuangan hidup, kelincahan, sosial skill, pengaturan strategi, kesehatan, spiritualisme, kepemimpinan, nilai-nilai yang tertanam dalam permainan gobak sodor inilah yang mempengaruhi kompetensi sosial.

II.3 Analisis Permasalahan

II.3.1 Analisis 5W+1H

Pada analisis permasalahan perancangan ini memiliki analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, and How*). Berikut analisis 5W+1H:

- *What* (Apa)
Menginformasikan kepada anak-anak untuk memberikan pemahaman tentang permainan gobak sodor serta dampak permainan gobak sodor bagi intensitas interaksi sosial bagi anak-anak.
- *Who* (Siapa)
Generasi anak-anak saat ini yang lebih sering menghabiskan waktunya berlama-lama dihadapan layar televisi dan *handphone* dibandingkan berinteraksi dengan teman-teman secara langsung.
- *When* (Kapan)
Saat anak-anak mulai sering menghabiskan waktunya dihadapan layar televisi dan *handphone*. Maka perlu untuk menyampaikan atau menginformasikan kepada anak-anak supaya lebih inten dalam berinteraksi sosial melalui permainan gobak sodor

- *Where* (Di mana)
Wilayah Indonesia khususnya di kota Bandung
- *Why* (Kenapa)
Karena semakin dalam menginformasikan permainan gobak sodor ini, sangat penting supaya permainan tradisional gobak sodor dapat Kembali menarik perhatian masyarakat khususnya anak-anak.
- *How* (Bagaimana)
Dibutuhkannya media informasi yang menjelaskan tentang pengetahuan dan manfaat intensitas interaktif sosial dalam permainan tradisional gobak sodor, supaya masyarakat pada generasi sekarang ini mengetahui tentang permainan gobak sodor.

II.3.2 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam pengumpulan kuesioner ini dapat mempermudah dan mempercepat perancangan dalam mendapatkan informasi melalui jawaban responden.

Kuesioner pada perancangan ini dilakukan melalui *platform* Google Form, responden yang berpartisipasi pada kuesioner penelitian ini berjumlah sebanyak 15 responden, dengan umur responden anak-anak 6 tahun hingga umr 12 tahun. Jenis kelamin responden perempuan 40% sedangkan responden laki-laki berjumlah 60%. Kuesioner ini dibagikan di wilayah Indonesia terutama di kota Bandung karena permainan gobak sodor ini dapat dimainkan seluruh masyarakat yang ada di Indonesia.

Hasil dari kuisisioner yang dikumpulkan dari jawaban 15 responden, berikut data-data yang dihasilkan :

Apa saja yang kamu ketahui tentang permainan tradisional Indonesia ?

15 jawaban

babancakan, kaleci, galahsin, ucing-ucingan, sapintrong

petak umpat, babancakan, egrang, sapintrong, galahsin

lompat tali, engkle, petak umpet, bekel, egrang, gobak sodor, boiboian

galahsin, kelereng, ucing sumput, babancakan, sapintrong

petak umpat, sapintrong

kelereng, petak umpat, gobak sodor, kelereng, gangsing, egrang, congklak

kelereng, boiboian, ucing sumput, congklak, galahsin

gobak sodor, orayorayan, sapintrong

babancakan, galahsin, bekel, engkle, petak umpat

Gambar II.3. Kuesioner 1

Sumber : Dokumen Pribadi

gobak sodor, ucing sumput, kaleci

petak umpet, loncat tali, main babancakan

permainan egrang, boiboian, galahsin

gobak sodor, kelereng, egrang, engkle

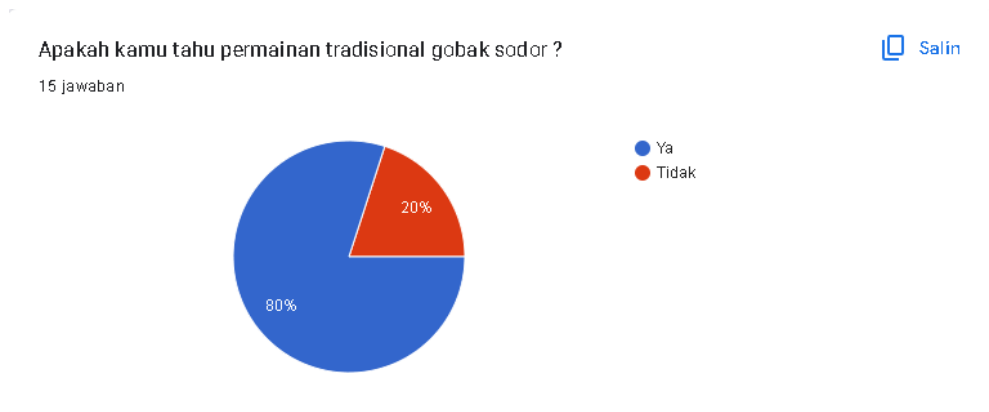
galah asin, loncat tali, petak umpet, egrang

boiboian, sapintrong, tarik tambang, egrang

Gambar II.4. Kuesioner 1

Sumber : Dokumen Pribadi

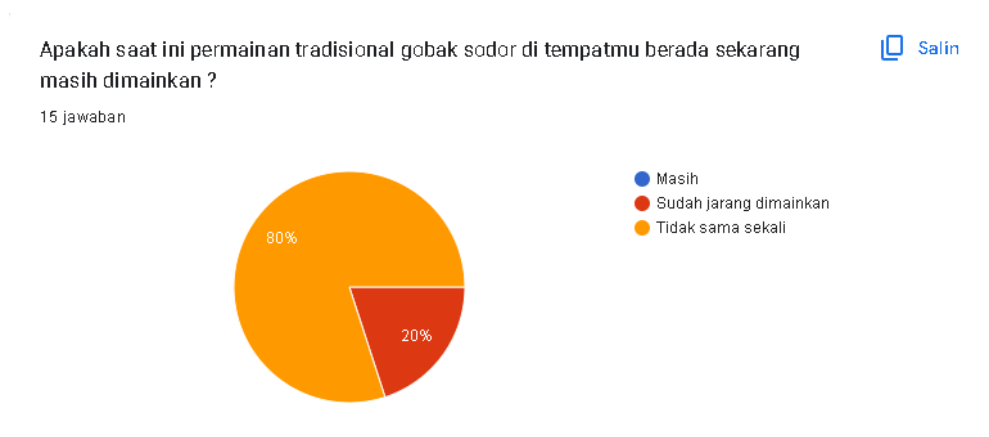
Responden yang menjawab pertanyaan “Apa saja yang kamu ketahui tentang permainan tradisional Indonesia ?” Sebagian besar menjawab apa saja yang diketahui responden tersebut tentang permainan tradisional di Indonesia.



Gambar II.5. Kuesioner 2

Sumber : Dokumen Pribadi

Responden yang menjawab pertanyaan “Apakah kamu tahu permainan tradisional gobak sodor ?” mengetahui permainan tradisional gobak sodor ini sebanyak 80%, sedangkan responden yang menjawab tidak sebanyak 20%.



Gambar II.6. Kuesioner 3

Sumber : Dokumen Pribadi

Responden yang menjawab pertanyaan “Apakah saat ini permainan tradisional gobak sodor di tempatmu berada sekarang masih dimainkan ?” responden yang menjawab masih sebesar 0%, sedangkan responden yang menjawab sudah jarang dimainkan sebesar 20% dan responden yang menjawab tidak sama sekali sebesar

80%. Dari jawaban responden tersebut banyak responden yang memilih tidak sama sekali.



Gambar II.7. Kuesioner 4

Sumber : Dokumen Pribadi

Jawaban responden yang menjawab pertanyaan “Apakah kamu pernah bermain permainan gobak sodor ?” responden yang menjawab ya sebesar 33,3%, sedangkan responden yang menjawab tidak sebesar 66,7%, Dari jawaban responden tersebut banyak responden yang memilih tidak.

Jika iya, bagaimana cara bermain gobak sodor yang kamu ketahui ?

7 jawaban

Bermain 2 tim penyerang dan bertahan, 1 tim ada 4 orang, tim penyerang mengatur strategi gimana caranya untuk melewati dan ga kesentuh tim bertahan sampai garis finis, tim bertahan mengatur strategi biar tim penyerang ga ngelewatin tim bertahan

mainnya ada 2 tim yang nyerang sama bertahan, tim nyerang ngelewatin tim yang bertahan jangan sampe kesentuh terus lari sampe garis finis, tim yang bertahan jangan sampe tim nyerang lolos sampe garis finis

mainnya ada 10 orang dibagi dua tim, satu tim penyerang satu tim jadi benteng, tim benteng mengatur cara biar ga kelewat sama tim penyerang trus cepat2 nyentuh tim penyerang bila melewati garis tim benteng biar kalah, satu lagi tim penyerang mengatur cara biar ga kesentuh dan bisa ngelewatin tim benteng sampai ke garis finis

bikin 2 tim yang satu tim benteng yang satu tim penyerang, tim nyerang berlari lewatin tim benteng sampe finis, tim bertahan menahan tim lawan supaya tidak sampai garis finis

gatau main aja ga pernah

mainnya ada yang nyerang ada yang bertahan, satu tim isinya 5 orang, yang nyerang ngatur gimana

Gambar II.8. Kuesioner 5

Sumber : Dokumen Pribadi

mainnya ada yang nyerang ada yang bertahan, satu tim isinya 5 orang, yang nyerang ngatur gimana caranya biar bisa lewatin tim lawan biar sampe ke garis finis, tim nyerang ngatur gimana caranya nahan tim lawan biar ga sampe garis finis

caranya gatau gimana mainnya

Gambar II.9. Kuesioner 5

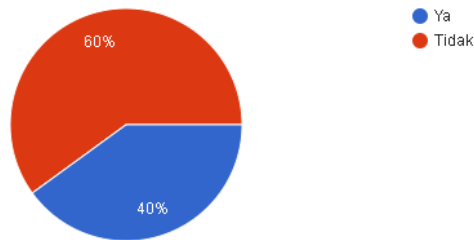
Sumber : Dokumen Pribadi

Pendapat responden yang menjawab tentang “bagaimana cara bermain gobak sodor yang kamu ketahui ?”, jawaban tersebut berada pada gambar II.8 sampai gambar II.9.

Apakah kamu mengetahui manfaat apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor ?

Salin

15 jawaban



Gambar II.10. Kuesioner 6

Sumber : Dokumen Pribadi

Jawaban responden yang menjawab pertanyaan “Apakah kamu mengetahui manfaat apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor ?” responden yang menjawab ya sebesar 40%, sedangkan responden yang menjawab tidak sebesar 60%, Dari jawaban responden tersebut banyak responden yang memilih tidak.

Jika iya, sebutkan manfaat permainan gobak sodor yang kamu ketahui ?

7 jawaban

supaya tubuh jadi sehat, berolah raga, kebersamaan saat main, konsentrasi, mengatur strategi

melatih konsentrasi, bagus buat kesehatan, kebersamaan, melatih nyusun strategi, melatih kecepatan lari

buat kesehatan bagus, ngelatih kecepatan, kebersamaan sama temen, kebahagiaan, konsentrasi biar ga kalah

kesehatan fisik, melatih bikin strategi, ceria, kebersamaan sama temen

untuk kesehatan jadi lebih sehat, kebersamaan

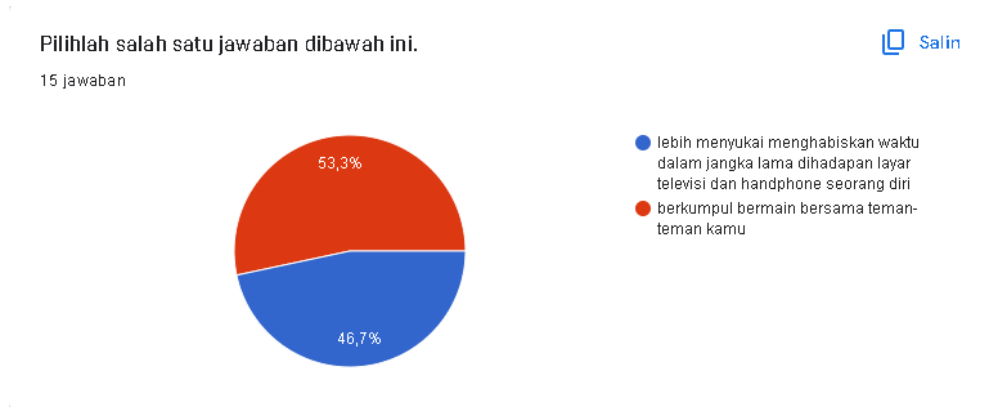
gatau

sehat buat fisik, kebersamaan

Gambar II.11. Kuesioner 7

Sumber : Dokumen Pribadi

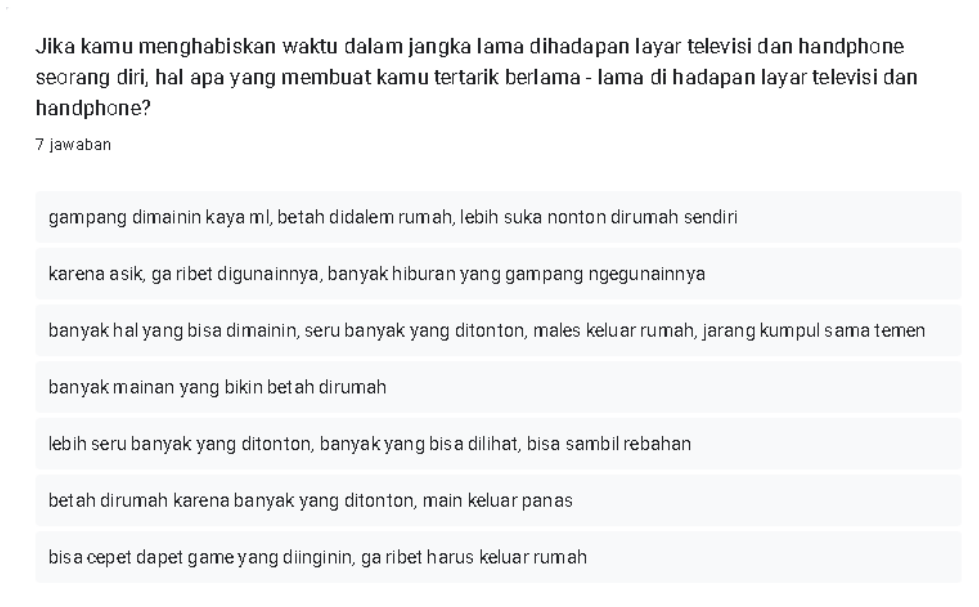
Pendapat responden yang menjawab tentang “Jika iya, sebutkan manfaat permainan gobak sodor yang kamu ketahui?”, jawaban tersebut berada pada gambar II.11.



Gambar II.12. Kuesioner 8

Sumber : Dokumen Pribadi

Jawaban responden yang menjawab pertanyaan “Pilihlah salah satu jawaban dibawah ini.?” responden yang menjawab lebih lebih menyukai menghabiskan waktu dalam jangka lama dihadapan layar televisi dan *handphone* seorang diri sebesar 46,7%, sedangkan responden yang menjawab berkumpul bermain bersama teman-teman kamu sebesar 53,3%, Dari jawaban responden tersebut banyak responden yang memilih lebih lebih menyukai menghabiskan waktu dalam jangka lama dihadapan layar televisi dan *handphone* seorang diri.



Gambar II.13. Kuesioner 9

Sumber : Dokumen Pribadi

Pendapat responden yang menjawab tentang “Jika kamu menghabiskan waktu dalam jangka lama dihadapan layar televisi dan *handphone* seorang diri, hal apa yang membuat kamu tertarik berlama - lama di hadapan layar televisi dan *handphone* ?”, jawaban tersebut berada pada gambar II.14 sampai gambar II.15.



Gambar II.14. Kuesioner 10

Sumber : Dokumen Pribadi

Jika setuju, langkah apa yang akan kamu lakukan terhadap teman kamu atau diri kamu sendiri yang lebih tertarik berlama - lama dihadapan televisi dan handphone daripada bermain bersama dengan teman-teman ?

14 jawaban

lebih sering main bareng teman, atur waktu main hpnya, ditegur, main keluar rumah biar banyak teman

ditegur, dibatasi memainkan hpnya, bermain keluar bareng teman

negur biar ga main hp terus, ngajak temen biar main bareng, ngasih tau biar ga sendirian mulu

diajakin biar ngumpul bareng temen, dimarahin kalo main hp terus ga bagus buat mata, dipaksa biar ga keterusan main hp terus

ajak main keluar biar ngumpul bareng, batasin main hpnya

dipaksa biar main keluar atau kumpul bareng temen, dikasih tau biar ngebatasin main hp

menegur biar main bareng, dilarang main hp terus

ngajakin temen biar main bareng, ditegur biar ga main hp terus

diajakin biar main dan kumpul bareng biar ga sendirian

Gambar II.15. Kuesioner 11

Sumber : Dokumen Pribadi

diajakin biar main dan kumpul bareng biar ga sendirian

dimarahin biar ga hp melulu, dikasih tau biar main keluar bareng temen kumpul bareng

ajakin biar kumpul bareng temen temen

dikurangin main hpnya mending main bareng temen lebih seru

diarahin biar ga diem sendiri dirumah, ahaj main bareng keluar

paksain biar ga dilayar terus biar matanya ga rusak, main keluar bareng temen

Gambar II.16. Kuesioner 11

Sumber : Dokumen Pribadi

Pendapat responden yang menjawab tentang “Jika setuju, langkah apa yang akan kamu lakukan terhadap teman kamu atau diri kamu sendiri yang lebih tertarik berlama - lama dihadapan televisi dan *handphone* daripada bermain bersama

dengan teman-teman ?”, jawaban tersebut berada pada gambar II.17 sampai gambar II.18.

II.4 Resume

Hasil dari analisis mengenai pengetahuan masyarakat tentang permainan tradisional, khususnya permainan gobak sodor masyarakat mengetahui dan mengenal permainan gobak sodor ini, namun masyarakat minim akan pengetahuan tentang manfaat dan cara bermain pada permainan tradisional gobak sodor ini. salah satu faktor utama masyarakat tidak minat atau tidak dimainkan pada masa saat ini dikarenakan menghabiskan waktu dalam jangka lama dihadapan layar televisi dan *handphone* seorang diri, hal apa yang membuat kamu tertarik berlama - lama di hadapan layar televisi dan *handphone*.

Hal apa saja yang membuat tidak menariknya permainan gobak sodor bukan hanya karena *gadget* saja melainkan minimnya intensitas interaksi sosial anak-anak seperti yang sudah dipaparkan pada kuesioner diatas..

II.5 Solusi Perancangan

Hasil dari penyebaran kuisisioner, maka dibutuhkannya sebuah media informasi yang dapat memberikan informasi pengetahuan tentang intensitas interaksi sosial pada permainan gobak sodor pada anak, agar masyarakat khususnya anak-anak pada generasi saat ini dapat mengetahui dan tertarik dan inten dalam berinteraksi kepada teman dan masyarakat setempat.