

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Anak adalah seseorang yang suka bermain. Dunia anak merupakan dunia bermain, baik sendiri maupun berteman atau berkelompok. Permainan anak di Indonesia sangatlah beragam, baik yang dilakukan secara tradisional maupun modern. Menurut Yulita (2017), permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan dimainkan dari generasi ke generasi. Sedangkan permainan modern mulai ditemukan setelah Abad ke-20 sesuai tuntutan zaman. Permainan tradisional biasanya dimainkan secara berkelompok dan terdiri dari beberapa orang. Permainan ini dilakukan di ruang terbuka, misalnya lapangan atau halaman rumah. Permainan tradisional ini disebut juga permainan rakyat.

Menurut Danandjaja (1986), permainan rakyat masuk dalam bagian *folklore* sebagian lisan. Menurut Dundes dalam Danandjaja (1986), *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dengan kelompok lainnya yang menjadi tradisi kebudayaan yang diwarisi secara turun-temurun dan diakui sebagai milik bersama. Permainan tradisional anak memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar sebagai alat yang digunakan dalam permainan, misalnya karet gelang untuk permainan lompat tali, sisa batu bata untuk pecah piring, dan lain-lain. Permainan ini diwariskan secara turun-temurun kepada anak sebagai suatu bentuk

hiburan bagi anak-anak yang tanpa sadar juga ikut berperan dalam membentuk karakter anak.

Mulyani dalam Widyawati (2018:15) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu untuk dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional anak memiliki nilai-nilai yang dapat membentuk sikap kerjasama dengan baik, memberikan keceriaan, dan meningkatkan simpati antarteman. Misalnya, apabila dalam permainan salah satu teman terjatuh maka teman yang lain akan membantu, menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar sebagai alat untuk bermain yang tidak membutuhkan biaya yang besar, dan sebagainya. Sejatinya anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan yang namanya bermain. Menurut Aristoteles, Plato dan Frobel dalam Saputra (2017: 86), bermain memiliki nilai praktis artinya bermain dapat digunakan sebagai media bagi anak dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan atau *skill* tertentu yang dimiliki anak.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat digemari oleh anak kelahiran tahun 90-an ini kini tidak terlihat lagi dengan adanya kemajuan teknologi. Permainan tradisional anak sudah jarang terlihat bahkan tidak pernah tampak dimainkan oleh anak-anak di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara dengan munculnya inovasi-inovasi baru dari teknologi yang semakin berkembang dari adanya internet hingga yang berkaitan dengan permainan bagi anak-anak. Perubahan-perubahan ini terjadi tanpa dapat dihindari oleh siapapun termasuk orangtuamaupun anak-anak dalam lingkungan masyarakat. Munculnya

perubahan-perubahan dari permainan tradisional ke permainan modern dalam hal ini *game online* mengakibatkan pudarnya permainan tradisional di kalangan masyarakat.

Era globalisasi saat ini segala hal menjadi modern dan menggunakan alat yang dapat memudahkan seseorang, begitu pula dalam hal bermain. Permainan yang dilakukan secara tradisional kita pudar karna perkembangan zaman dengan inovasi-inovasi kearah modern. Salah satunya adalah dengan hadirnya *game online*. *Game online* sangat mudah diakses dimana saja dan kapan saja, bahkan tersedia di Warung Internet (Warnet) maupun *wifi* yang disediakan dan untuk disewakan dengan sistem yang sama dengan warug internet dengan hitungan perjam yang saat ini banyak dimanfaatkan anak menjadi area bermain. Selain dengan warnet dan menggunakan koneksi internet dengan *wifi*, *game online* juga sudah banyak diakses di *handpone* android, di mana anggapan orangtua agar anaknya lebih baik bermain di dalam rumah menyebabkan disediakannya media digital seperti *handpone* untuk anak bermain. Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan dengan tampilan yang menarik dengan animasi-animasi berupa manusia, hewan, angka, huruf, tumbuhan, dan lain-lain dengan warna suara dan gerakan yang sangat mencuri perhatian menjadikan *game online* mudah digemari oleh anak-anak.

Permainan modern atau *game online* dapat dilakukan lebih dari satu orang namun juga dapat dilakukan dan dimainkan walau hanya sendirian tanpa adanya teman (Saputra, 2017: 88). Perkembangan teknologi mengakibatkan perubahan terjadi dalam permainan anak, dengan munculnya permainan modern (*game*

online) menyebabkan perubahan sosial budaya dalam masyarakat yang menggeser hingga menghilangkan permainan tradisional tersebut, khususnya di Desa Sukaraja, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara. Kegiatan bermain yang dilakukan anak diluar rumah dengan berkumpul dan saling bekerja sama dalam membentuk permainan kini pudar bahkan hilang dan tak pernah terlihat karena *game online* tersebut.

Hakikat bermain merupakan kebutuhan hidup dalam peradaban manusia yang tidak dapat ditolak. Bermain menimbulkan rasa riang gembira yang saling mengundang atau melibatkan orang lain untuk bermain melalui sikap dan gerak tubuh yang tidak memandang usia karena dialami oleh anak-anak, orang dewasa bahkan hewan (Huizinga, 1949: 18). Bermain selain berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan naluri manusia atau hanya sebatas relaksasi. Bermain adalah suatu kegiatan sukarela yang dilakukan dalam waktu dan tempat tertentu yang bersifat bebas namun mengikat yang disertai dengan adanya ketegangan, kegembiraan, dan kesadaran dalam diri seseorang yang bermain (Huizinga, 1949: 28).

Perubahan cara bermain anak dari permainan tradisional ke permainan modern dalam kehidupan sehari-hari dapat menghilangkan ciri budaya bermain dalam suatu daerah dan perubahan-perubahan bagi anak. Permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang menuntut anak untuk bergerak, berpikir, menciptakan kegembiraan, sekaligus melatih membentuk solidaritas antar pemain kini digantikan oleh permainan modern yang dilakukan tanpa banyak bergerak dan menumbuhkan sikap individualis yang kurang memperdulikan hal-hal disekitarnya. Perbedaan yang menonjol terlihat dari

adanya perubahan permainan tradisional ke permainan modern (*game online*) salah satunya adalah dalam permainan tradisional yang menggunakan benda-benda disekitar lingkungan masyarakat untuk dimanfaatkan sebagai alat bermain, sedangkan dalam permainan modern anak-anak akan setidaknya mengeluarkan biaya untuk memainkan sebuah permainan, misalnya dalam membeli kuota internet bahkan dalam memiliki *handphone* itu sendiri yang harus di beli dengan biaya yang tidak sedikit.

Atas dasar hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melihat perubahan dan dampak yang diberikan oleh *game online* terhadap anak-anak di Desa Sukaraja, Kabupaten Batu Bara. Oleh karena itu, penulis menggambarkan perubahan permainan tradisional anak ke permainan modern (*game online*) dan dampak yang diberikan dari *game online* di Desa Sukaraja, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara. Sesuai latar belakang di atas maka penulis membahas tentang *Kajian Antropologi Tentang Hilangnya Permainan Tradisional Anak Akibat Game Online di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara*.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja faktor penyebab hilangnya permainan tradisional anak di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara?
2. Bagaimana dampak adanya permainan *game online* bagi anak-anak di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab hilangnya permainan tradisional anak di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara.
2. Untuk mengetahui dampak dari permainan *game online* bagi anak-anak di Desa Sukaraja Kabupaten Batu Bara.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat teoritis

Kajian ini berangkat dari perspektif Antropologi khususnya untuk melihat permainan. Pada hakikatnya bahwa manusia adalah makhluk bermain (*Homo ludens*) seperti disebut Huzinga (1949). Namun, seiring dengan perkembangan zaman, terdapat peralihan *homo ludens* yang bersifat tradisional ke modern. Sehingga terlihat relevansi Teori *Homo Ludens* tersebut atas permainan modern yang dimainkan oleh anak-anak sekaligus perbedaan-perbedaan dalam nilai-nilai permainan tradisional tersebut ke *game online*. Selain itu, manfaat bagi pengembangan Ilmu Sosial terutama kajian Antropologi mengenai perubahan sosial budaya yang terus-menerus terjadi dan tidak dapat dihindari oleh siapapun termasuk pula mengenai permainan bagi anak-anak dahulu dan sekarang.

1.4.2 Manfaat praktis

Kajian ini memberikan manfaat praktis bagi penulis, masyarakat dan akademisi. Bagi penulis, kajian ini memberikan wawasan dan pengetahuan yang luas terkait perubahan sosial budaya yang terjadi dalam masyarakat terkhusus tentang permainan tradisional anak dan *game online* yang sedang marak dalam masyarakat. Perubahan sosial budaya dalam masyarakat mempengaruhi eksistensi sesuatu hal termasuk permainan tradisional anak yang terganti *game online* dimana nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tidak sepenuhnya ada dalam permainan modern. Bagi masyarakat, hasil penelitian memberikan pemahaman kepada masyarakat bagaimana permainan tradisional hilang karena *game online* dan dampak positif juga maupun dampak negatif dari permainan *game online* yang saat ini banyak digemari anak-anak. Bagi mahasiswa dan dosen, kajian ini memberikan sumbangan kajian Ilmu Sosial terutama bidang kajian Antropologi untuk perluasan pengetahuan dan bahan bacaan yang menyumbangkan hasil penelitian terkait permainan tradisional anak dan permainan modern (*game online*).