

PERUBAHAN JENIS PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PERMAINAN MODERN PADA ANAK-ANAK DI DESA IJUK KECAMATAN BELITANG HULU KABUPATEN SEKADAU

Oleh:
WILLIAM TEDI
NIM. E51109030

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Tanjungpura Pontianak. Tahun 2016

Abstrak

Skripsi ini dilatarbelakangi perkembangan permainan modern yang semakin pesat dan membuat permainan tradisional kurang diminati di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau dikalangan anak-anak. Tujuan peneliti ini adalah untuk mencari pokok permasalahan dan memberi solusi, mengenai permasalahan perubahan jenis permainan tradisional menjadi permainan modern pada anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. Selain itu peneliti akan menjelaskan mengenai faktor-faktor permasalahan yang menyebabkan permainan modern berkembang dan maju di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, yang sedikit menghapus kebiasaan Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau dalam bermain permainan tradisional. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori modernisasi, karena masalah dalam penelitian ini membahas masalah anak-anak yang dulunya bermain permainan tradisional dan sekarang beralih kepermainan modern. Metode penelitian dalam pembuatan skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif dengan memfokuskan pembahasan dalam pemahaman dalam setiap peristiwa, dalam penelitian ini dilakukan proses pengumpulan data baik secara langsung dengan mewawancarai informan yang ada di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, juga memperoleh data dan dokumen atau hasil-hasil penelitian yang sudah ada sebelum, yang bertujuan untuk memperoleh hasil yang akurat. Peneliti menemukan perubahan pola permainan tradisional yang tergantikan oleh permainan modern yang lebih banyak diminati. Terdapat juga dampak-dampak dalam penelitian ini antara lain dampak positif dan dampak negatif.

Kata-kata kunci : Perubahan, Modernisasi, Tradisional, Positif, Negatif.

THE TRADITIONAL GAMES CHANGED IN TO MODERN GAMES TO THE CHILDREN IN VILLAGE IJUK BELITANG DISTRICT OF HULU SEKADAU

Abstract

This thesis is base on modern games development, wiches have developed rapidly. They have turned out the traditional games lack of interest of the children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau. This reseach is to find oul the main reason of changer the games and to get the solution for them. This reseacher will explain aboat the causes of the changes of games in Village Ijuk Belitang of Hulu Sekadau. This reseach using modernized theory to study children behavior in changer traditional games into modern games. Making this thesis using qualitatuve reseach method, focused on understanding in each case collecting data directly and interviewed informants in Village Ijuk Belitang District of Sekadau and take data from documen of reseach had being made before to get the accurate result. Reseaches found out the changes of traditional games into modern games. Have good effect and bad affect.

Keywords: Change, Modernized, Tradition, Positive, Negative

A. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya seperti handpone, computer dan permainan modern. Permainan modern yang sudah ada pada saat ini sangat mempengaruhi permainan tradisional yang merupakan warisan budaya yang sebenarnya harus di pertahankan secara turun menurun oleh anak-anak, dalam pengadaan alat modern anak-anak lebih tertarik untuk menggunakannya.

Berdasarkan perkembangan zaman permainan dibagi menjadi dua katagori yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional terbuat dari alat-alat sederhana seperti kayu, bambu dan sebagainya, permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai alat memelihara hubungan sosial serta untuk menambah budaya bangsa kita. Sedangkan permainan modern tercipta dengan alat-alat canggih seperti komputer, handphone, dan saat ini sudah banyak anak-anak menyukai permainan modern.

Pada Tahun 2005 Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau mulai didirikan Tower Seluler

serta mulai masuknya alat-alat modern seperti handpone, komputer, televisi yang dijual di toko-toko. Sejak saat itulah anak-anak mulai mengenal alat-alat yang modern serta permainan yang ada di dalamnya dan menjadi penyebab permainan tradisional menjadi hilang dan jarang dimainkan sampai sekarang.

Kemajuan teknologi kini telah membawa perubahan dalam berbagai hal terutama hilangnya permainan tradisional. Perubahan permainan ini lebih mengutamakan pada permainan yang modern dan canggih yang menggunakan teknologi modern yang menarik perhatian anak dan kemudian anak menggemarinya. Teknologi kini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Alat-alat modern merupakan salah satu media komunikasi yang berfungsi memberikan informasi, mendidik, menghibur bahkan mempengaruhi anak-anak mencoba mengimplementasikan apa yang mereka dapat dan lihat dari teknologi. Perilaku anak dapat terjerumus dalam tayangan atau game yang lebih melibatkan imajinasi, ilusi, dan ekspresi anak secara langsung. Anak-anak cenderung menganggap apa yang ditampilkan permainan modern sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit untuk membedakan permainan yang positif untuk dimainkan dan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya.

Pengaruh teknologi terhadap anak sangat besar, apalagi teknologi semakin canggih dan jumlahnya semakin banyak. Minat anak dalam menggunakan permainan modern sangat kuat, membuat anak kurang bersosialisasi dengan permainan-permainan tradisional. Keberadaan permainan modern di tengah-tengah masyarakat sekarang ini sangat berpengaruh pada permainan-permainan tradisional yang sudah ada sejak dulu kala dan sudah menjadi asset bangsa kita serta menjadi tradisi. Tekanan dari modernisasi sudah masuk ke berbagai bidang, tanpa disadari sekarang ini sudah banyak permainan tradisional yang kita lupakan bahkan tidak kita kenali, semuanya itu karena tekanan dan intervensi dari permainan modern yang sekarang ini semakin pesat perkembangannya baik itu buatan dalam negeri maupun luar negeri membawa perubahan sosial dan membawa pengaruh kepada modernisasi budaya Indonesia.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Perubahan Sosial

Perubahan sosial adalah suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, karena ada perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, kondisi penduduk, ideologi atau adanya difusi

serta penemuan-penemuan baru dalam masyarakat. John Lewis dan Philip Gilin (2009:162). Berbeda lagi menurut pendapat Selo Soemardjan mendefinisikan perubahan sosial sebagai segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan dalam suatu masyarakat, yang memengaruhi pada sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola-pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat.

Sedangkan menurut pendapat Wilbert More (Robert H. Lauer, 1989:4) menyebutkan bahwa perubahan sosial itu meliputi perubahan struktur tentang pola-pola perilaku dan interaksi sosial. Berbeda lagi menurut pendapat Robert H. Lauer (1989:5) mendefinisikan perubahan sosial menunjuk kepada perubahan fenomena sosial sehingga tingkat kehidupan manusia mulai dari tingkat individual hingga ke tingkat dunia. Selanjutnya menurut Kingsley Davis (2012 : 266) berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya, bahkan perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial. Perubahan sosial dapat dilihat dari berbagai teori sosiologi, misalnya teori sosiologi. Menurut Vago (2003: 123) pendekatan evolusioner melihat perubahan

sosial merupakan suatu proses dari masyarakat tradisional menuju ke masyarakat keuler modern.

2. Faktor-faktor yang Menyebabkan Perubahan Sosial Budaya.

1) Penemuan-penemuan Baru.

Suatu proses sosial dan kebudayaan yang besar, tetapi yang terjadi dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama, adalah inovasi atau *innovation*. Proses tersebut meliputi penemuan baru, jalannya unsur kebudayaan baru yang tersebar ke lain-lain bagian masyarakat, dan cara-cara unsur kebudayaan baru tadi diterima, dipelajari dan akhirnya dipakai dalam masyarakat yang bersangkutan. Penemuan-penemuan baru sebagai sebab terjadinya perubahan-perubahan *discovery* dan *invention*. *Discovery* adalah penemuan unsur kebudayaan yang baru, baik berupa alat, ataupun yang berupa gagasan yang diciptakan oleh seorang individu atau serangkaian ciptaan para individu. *Discovery* baru menjadi *invention* membutuhkan suatu rangkaian pencipta-pencipta.

2) Pertantangan (*Conflict*) masyarakat.

Mungkin pula menjadi sebab terjadinya perubahan sosial. Pertentangan-pertentangan mungkin terjadi antara individu dengan kelompok atau perantara kelompok dengan kelompok. Umumnya masyarakat tradisional di Indonesia bersifat

kolektif. Segala kegiatan didasarkan pada kepentingan masyarakat. Kepentingan individu walaupun diakui, tapi mempunyai fungsi sosial. Tidak jarang timbul pertentangan antara kepentingan individu dengan kepentingan kelompoknya yang dalam hal-hal tertentu dapat menimbulkan perubahan-perubahan. Pertentangan antar kelompok mungkin terjadi antara generasi tua dengan generasi muda. Pertentangan demikian itu kerap kali terjadi, apabila pada masyarakat yang sedang berkembang dari tahap tradisional ketahap modern. Generasi muda yang belum terbentuk kepribadiannya, lebih mudah menerima unsur-unsur kebudayaan asing (misalnya kebudayaan Barat) yang dalam beberapa hal mempunyai tarapyang lebih tinggi. Keadaan demikian menimbulkan perubahan-perubahan tertentu dalam masyarakat. Suatu perubahan sosial dan kebudayaan dapat pula bersumber pada sebab-sebab yang berasal dari luar masyarakat itu sendiri. Antara lain:

3) Pengaruh Kebudayaan Masyarakat Lain.

Apabila sebab-sebab perubahan bersumber pada masyarakat lain maka itu mungkin terjadi karena kebudayaan dari masyarakat lain melancarkan pengaruhnya. Hubungan yang dilakukan secara fisik antara dua masyarakat mempunyai kecenderungan untuk menimbulkan pengaruh timbal balik artinya masing-

masing masyarakat mempengaruhi masyarakat lainnya. Tetapi juga menerima pengaruh dari masyarakat yang lain itu. Sebab-sebab terjadinya perubahan sosial dapat diterangkan menurut beberapa ahli. Menurut Alvin L. Bertrand (2009: 128) berpendapat bahwa perubahan sosial disebabkan faktor adanya komunikasi, yaitu proses dengan mana informasi disampaikan dari individu yang satu kepada individu lain. Sedangkan yang dikomunikasikan adalah suatu gagasan/ide-ide atau keyakinan maupun hasil budaya yang berupa fisik. Sedangkan menurut Robert Sutherland dkk (Dewi Wulansari 2009:128) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial adalah faktor adanya inovasi (penemuan baru/pembaharuan), invensi (penemuan baru), adaptasi (penyesuaian diri secara sosial dan budaya), adapsi (penggunaan dari penemuan baru atau teknologi).

Berbeda lagi Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (2009: 128) menyebutkan pada umumnya dapat dikatakan bahwa sebab-sebab terjadinya perubahan sosial adalah dikarenakan adanya pengaruh dari dalam dan luar masyarakat. Sebab-sebab yang bersumber dari dalam masyarakat itu sendiri, misalnya bertambah atau berkurangnya penduduk, penemuan-penemuan baru (*invention*), pertantangan (*conflicts*) antar golongan dan

pemberontakan atau revolusi yang terjadi dalam masyarakat.

3. Faktor Penghambat Terjadinya Perubahan Sosial Budaya

a) *Kurangnya hubungan dengan masyarakat lain.*

Kehidupan terasing menyebabkan menyebabkan sebuah masyarakat tidak mengetahui perkembangan-perkembangan apa yang terjadi pada masyarakat lain yang mungkin akan dapat memperkaya kebudayaannya sendiri. Hal ini juga menyebabkan bahwa para warga masyarakat terkungkung pola-pola pemikirannya oleh tradisi.

b) *Perkembangan ilmu pengetahuan yang lambat.*

Hal ini mungkin disebabkan hidup masyarakat tersebut terasing dan tertutup atau mungkin karena lama dijajah oleh masyarakat lain.

c) *Sikap masyarakat yang sangat tradisional.*

Suatu sikap yang menggabungkan tradisi dan masa lampau serta anggapan bahwa tradisi secara mutlak tak dapat diubah, menghambat lainnya proses perubahan. Keadaan tersebut akan menjadi lebih parah apabila masyarakat yang bersangkutan dikuasai oleh golongan konservatif.

d) *Adanya kepentingan-kepentingan yang telah tertanam dengan kuat atau vested interests.*

Dalam setiap organisasi sosial yang mengenal sistem lapisan pasti akan ada sekelompok orang yang menikmati kedudukan perubahan-perubahan. Misalnya dalam masyarakat feodal dan juga pada masyarakat yang sedang mengalami transisi. Dalam hal yang terakhir, ada golongan-golongan dalam masyarakat yang dianggap sebagai pelopor proses transisi. Karena selalu mengidentifikasikan diri dengan usaha-usaha dan jasa-jasanya, sukar sekali bagi mereka untuk melepaskan kedudukannya di dalam suatu proses perubahan.

e) *Rasa takut akan terjadinya kegoyahan pada integrasi kebudayaan.*

Memang harus diakui kalau tidak mungkin integrasi semua unsur suatu kebudayaan bersifat sempurna. Beberapa perkelompokan unsur-unsur tertentu mempunyai derajat integrasi tinggi. Maksudnya unsur-unsur luar dikhawatirkan akan menggoyahkan integrasi dan menyebabkan perubahan-perubahan pada aspek-aspek tertentu masyarakat.

f) *Prasangka terhadap hal-hal baru atau asing atau sikap yang tertutup.*

Sikap yang demikian banyak dijumpai pada masyarakat-masyarakat yang pernah dijajah bangsa-bangsa Barat.

Mereka sangat mencurigai sesuatu yang berasal dari Barat, karena tidak pernah bisa melupakan pengalaman-pengalaman pahit selama penjajahan. Kebetulan unsur-unsur baru kebanyakan berasal dari Barat, maka prasangka kian besar lantaran khawatir bahwa melalui unsur-unsur tersebut penjajahan bisa masuk lagi.

g) *Hambatan-hambatan yang bersifat ideologis.*

Setiap usaha perubahan pada unsur-unsur kebudayaan rohaniah. Biasanya diartikan sebagai usaha yang berlawanan dengan ideologi masyarakat yang sudah menjadi dasar integrasi masyarakat tersebut.

h) *Adat atau kebiasaan.*

Adat atau kebiasaan merupakan pola-pola perilaku bagi anggota masyarakat di dalam memenuhi segala kebutuhan pokoknya. Apabila kemudian ternyata pola-pola perilaku tersebut efektif lagi di dalam memenuhi kebutuhan pokok, krisis akan muncul. Mungkin adat atau kebiasaan yang mencakup bidang kepercayaan, sistem mata pencaharian, pembuatan rumah, cara berpakaian tertentu, begitu kokoh sehingga sukar untuk diubah. Misalnya memotong padi dengan menggunakan mesin akan terasa akibatnya bagi tenaga kerja (terutama wanita) yang mata pencaharian tambahannya adalah memotong padi dengan cara lama. Hal ini merupakan suatu halangan terhadap

introduksi alat pemotong baru yang sebenarnya lebih efektif dan efisien.

4. Teori Modernisasi

Modernisasi mengandung tiga makna. Makna paling umum sama dengan seluruh jenis perubahan sosial progresif apabila masyarakat bergerak maju menurut skala kemajuan yang diakui. Modernisasi meliputi proses industrialisasi, urbanisasi, rasionalisasi, birokratisasi, demokratisasi, pengaruh kapitalisme, perkembangan individualisme dan motivasi untuk berprestasi, meningkatnya pengaruh akal dan sains. Modernisasi dalam hal ini mencapai modernitas ini berarti proses transformasi yang dilalui masyarakat tradisional atau masyarakat prateknologi untuk menjadi masyarakat yang ditandai oleh teknologi mesin.

Makna modernisasi paling khusus hanya mengacu pada masyarakat terbelakang atau tertinggal dan melukiskan upaya mereka untuk mengejar ketertinggalan dari masyarakat yang paling maju yang hidup berdampingan dengan mereka pada periode historis yang sama dengan masyarakat global dengan kata lain modernisasi melukiskan gerakan dari pinggiran menuju inti masyarakat modern.

5. Pengertian Modernisasi

Menurut Koentjaraningrat, modernisasi merupakan usaha penyesuaian

hidup dengan konstelasi dunia sekarang ini. Hal itu berarti bahwa untuk mencapai tingkat modern harus berpedoman kepada dunia sekitar yang mengalami kemajuan. Modernisasi yang telah dilandasi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya bersifat fisik material saja, melainkan lebih jauh daripada itu, yaitu dengan dilandasi oleh sikap mental yang mendalam.

Sedangkan menurut Schorrl (1980), modernisasi adalah proses penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam semua segi kehidupan manusia dengan tingkat yang berbeda-beda tetapi tujuan utamanya untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik dan nyaman dalam arti yang seluas-luasnya, sepanjang masih dapat diterima oleh masyarakat yang bersangkutan.

Berbeda lagi menurut Smith (1973), modernisasi adalah proses yang dilandasi dengan seperangkat rencana dan kebijaksanaan yang disadari untuk mengubah masyarakat ke arah kehidupan masyarakat yang kontemporer yang menurut penilaian lebih maju dalam derajat kehormatan tertentu. Wilbert E Moore yang menyebutkan modernisasi adalah suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial ke arah pola-pola ekonomis dan politis yang menjadi ciri Negara barat yang stabil. Sementara menurut J W School,

modernisasi adalah suatu transformasi, suatu perubahan masyarakat dalam segala aspek-aspeknya.

6. Pengertian Permainan Modern

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk *video game*, baik itu dalam *console* maupun komputer dan juga berbentuk permainan online (*online games*).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan *online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006, hal. 770).

7. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya.

Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

8. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Hilangnya Permainan Tradisional

Ada beberapa faktor penyebab hilangnya permainan anak tradisional. Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Sarana dan tempat bermain tidak ada.
- b. Adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan

zaman terhadap anak yang semakin membebani,

- c. Permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan, serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain.
- d. Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata, dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakatnya kepada generasi di bawahnya. Budaya instan yang sudah merasuk pada setiap anggota masyarakat sekarang juga memberikan sumbangan hilangnya permainan tradisional..

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif karena berusaha memahami arti setiap peristiwa yang berkaitan dengan aktivitas anak-anak di Desa Ijuk, penelitian ini selain dilakukan proses pengambilan data juga dituntut penjelasan yang berupa uraian dan analisis yang mendalam. Penelitian yang berupa diskriptif diharapkan hasil penelitiannya mampu memberikan gambaran riil mengenai

kondisi di lapangan tidak sekedar sajian saja, selain itu metode kualitatif lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman. Selain proses pengumpulan data, dalam penelitian ini digunakan metode penelitian lapangan yaitu dengan cara mendeskripsikan bagaimana orang menggambarkan dan menstrukturisasikan dunia kehidupan yang diteliti.

2. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Mengingat perubahan permainan pada anak-anak tidak hanya dilakukan oleh anak-anak di desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu maka dalam penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil objek dan lokasi perilaku anak-anak penggemar permainan game elektronik dikalangan anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu. Desa Ijuk adalah salah satu desa yang di dalamnya terdapat berbagai fenomena kehidupan salah satunya adalah perubahan permainan pada anak-anak yang sekarang ini lebih suka permainan elektronik.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber informan untuk mendapatkan data-data mengenai masalah yang ingin kita teliti. Penentuan informan ditetapkan dengan menggunakan teknik *purposive*, yaitu

teknik penentuan informan dari yang awalnya berjumlah sedikit sehingga menjadi banyak yang akan berkembang selama proses penelitian, hal ini dikarenakan mungkin ada data awal yang di peroleh sebelum penelitian, hal ini dikarenakan mungkin data awal yang diperoleh belum mencukupi (Soegiyono, 2012).

Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah sebagai berikut :

- Anak-anak yang suka bermain permainan modern.
- Orang tua anak yang suka bermain permainan modern.
- Masyarakat sekitar lingkungan anak-anak yang suka bermain permainan elektronik.

4. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan pekerjaan penting dalam penelitian. Pada penelitian ini proses pengumpulan data menggunakan metode-metode penelitian. Agar sesuai dengan data yang diperlukan, dalam penelitian ini diperlukan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku anak-anak yang gemar bermain permainan modern di desa Ijuk.

Wawancara merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk memperoleh informasi atau keterangan dari informen

pokok. Pelaksanaan wawancara dilakukan dengan informen kunci dari berbagai pihak terutama dari pihak anak-anak, orang tua dan masyarakat.

Dokumentasi Yaitu dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti seperti arsip-arsif, buku tentang pendapat, potocofi, catatan resmi dan bahan-bahan literatur pendukung lainnya.

5. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisa model kuantitatif yaitu melalui 3 (tiga) komponen diantaranya :

- **Reduksi** data yaitu membuat catatan penting atau rangkuman inti dari data yang diperoleh melalui wawancara dan telah kepustakaan.
- **Penyajian** data yaitu menyajikan semua data dan informasi yang telah disusun dan diklasifikasikan dalam bentuk catatan dan tulisan.
- **Verifikasi/kesimpulan** data yaitu membuat kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan dari permasalahan penelitian (Moleong, 2000:47).

D. PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a) **Kronologis Permainan Tradisional Di Desa Ijuk Kecamatan BelitangHulu Kabupaten Sekadau.**

Perubahan permainan pada anak-anak tidak hanya terjadi di perkotaan, namun juga sudah sampai ke daerah pedesaan. Saat ini jarang sekali terlihat anak-anak bermain permainan tradisional hal inilah yang terjadi pada anak-anak di desa ijuk kecamatan belitang hulu kabupaten sekadau. Padahal hari minggu merupakan hari libur mereka. Pada sekitar tahun 2005 di daerah kecamatan belitang hulu mulai didirikan tower jaringan telekomunikasi dan mulai pada Saat itu begitu banyak permainan-permainan modern masuk di bawa para penjual dan dijual di daerah kecamatan belitang hulu kabupaten sekadau dan mulai dari itu juga anak-anak di desa ijuk mulai mengenal permainan-permainan modern seperti laptop, handphond dan permainan modern lainnya.

b) **Perubahan Jenis Permainan Modern menjadi Permainan Tradisional Pada Anak-Anak.**

Perkembangan pada zaman saat ini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang juga semakin pesat

perkembangannya sebut saja handpone dan permainan modern. Perkembangan permainan modern yang sudah ada pada saat ini sangat mempengaruhi eksistensi permainan tradisional. Hal ini telah menunjukkan bahwa adanya perubahan yang mengarah pada pudarnya nilai-nilai budaya di kalangan remaja. Menurut John Lewis dan Philip Gilin (2009) Perubahan sosial adalah suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, karena ada perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, kondisi penduduk, ideologi atau adanya difusi serta penemuan-penemuan baru dalam masyarakat. Penemuan-penemuan baru di era seperti sekarang ini telah merubah cara berfikir para remaja khususnya di Desa Ijuk.

c) **Perubahan Jenis Permainan**

- **Masuknya Para Penjual Keliling Permainan.**

Salah satu faktor yang membuat permainan modern berkembang di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, adalah masuk penjual keliling permainan modern dari pusat kota yang ingin mengembangkan usahakan mereka dalam meningkat pendapatan usaha mereka. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan bapak titus yang mengatakan anak-anak di desa kami ini mulai mengenal alat-alat permainan

modern sejak ada jaringan telekomunikasi masuk di wilayah daerah kami dari itulah para penjual alat-alat modern mulai masuk ke desa kami dan dari itu juga anak-anak mengenal permainan modern. Seperti hasil wawancara saya terhadap informan pertama saya yang bernama Ferry umur 11 tahun di mengatakan bahwa: bahwa bulan lalu ayah saya membelikan saya leaptop, dengan maksud agar saya dapat bermain leaptop tersebut atau game-game yang terdapat di leaptop tersebut. saya sebagai anak merasa senang dan bahagia dihadaiah leaptop oleh ayah dan saya tidak perlu meminjam leaptop teman saya lagi. Dari hasil wawancara tersebut dapat kita pahami bahwa inovasi yang dilakukan oleh para penjual tersebut bagai bak gayung bersambut, ternyata di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau para warga disana juga membutuhkan alat modern dalam kehidupan yang lebih baik bagi anak-anak mereka.

- **Daya beli masyarakat yang semakin meningkat.**

Seperti hasil wawancara peneliti terhadap salah satu warga masyarakat disana, informan tersebut bernama bujun berumur 12 tahun pendidikan SMP kelas VII. Saya suka permainan yang modern karena banyak kawan-kawan saya yang suka game zaman sekarang ini yang seru

dan menarik, membuat saya juga ikut tertarik dalam memainkannya karena saya malu di bilang ketinggalan zaman oleh teman-teman saya. Dari pernyataan tersebut dapat di simpulkan bahwa perkembangan dan ketertarikan game modern yang semakin pesat inilah yang buat permainan tradisional mengalami kekalahan dalam segi penjualan dan daya beli.

- **Permainan Modern Dianggap Kurang Menarik.**

Menurut hasil yang diperoleh peneliti dari informan yang bernama Rivaldo umur 10 tahun kelas 5 SD, dia mengatakan bahwa permainan modern merupakan permainan yang sangat canggih dan keren serta sering membuat saya merasa tertantang untuk memainkannya dibandingkan permainan tradisional. Hal ini yang membuat permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan dan anak-anak lebih memilih untuk bermain game modern.

- **Jenis Permainan Modern Menjadi Beragam Dan Lebih Variasi**

Informan bernama Nasarius yang berusia 48 tahun. Pertama-tama peneliti bertanya apa penyebab anak bapak lebih suka permainan modern dibandingkan permainan tradisional? Beliau

menjawab karena lebih beragam dan dapat dibawa kemana-mana seperti laptop, jenis tablet (ipad), smartphone karena benda-benda tersebut selalu dia bawa kemana-mana bahkan pada saat berpergian dengan saya dan saya sendirilah yang membelikannya.

Dengan kata lain zaman sekarang untuk memainkan game sangatlah muda terutama jenis game modern karena bisa dibawa kemana-mana untuk dimainkan dan praktis. Pertanyaan berikutnya, apakah anak bapak bersedia membantu pekerjaan bapak di rumah walaupun dia sedang bermain game modern tersebut? terkadang dia bersedia untuk membantu saya karena saya paksa, tetapi lebih sering anak saya tidak mau membantu saya karena terlalu sibuk dengan permainannya dengan smartphone. Dari pernyataan tersebut dapat diterima hal positifnya yaitu dalam mengawasi anak-anak dalam bermain terutama game modern perlulah keseriusan agar anak-anak kita tidak terlalu fokus dalam bermain dan tidak menjadi malas.

d) Permainan Modern Yang Lebih Menarik Dan Mudah Didapat Serta Dapat Memperkuat Intelegensi.

Menurut hasil wawancara yang diperoleh dari salah satu informan yang bernama Bujun umur 12 tahun kelas VII SMP, dia mengatakan bahwa: menurut

saya permainan yang modern merupakan permainan yang sangat canggih dan keren serta sering membuat saya merasa tertantang untuk memainkannya. Perihal inilah yang membuat anak-anak lebih menyukai permainan modern dan permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan dan anak-anak lebih memilih untuk bermain game modern, karena lebih seru dan menarik untuk dimainkan. Selain faktor tersebut juga terdapat faktor lainnya yaitu, karena permainan modern sudah dimiliki banyak orang atau warga Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau dan juga banyak dari anak-anak desayang memainkannya. Inilah mengapa permainan modern lebih cepat berkembang dibandingkan dengan permainan tradisional pada zaman sekarang ini.

e) Dampak Positif Permainan Modern Terhadap Anak-anak.

• Tidak Menimbulkan Perselisihan Antara Anak-anak.

Seperti pernyataan dari informan yang bernama Gunawan anak Desa Ijuk, yang berusia 16 tahun tingkatan pendidikan SMA kelas XI, dia mengatakan permainan modern ini membuat saya dan teman-teman dapat menghindari perkelahian karena tidak terjadi adu fisik, kalau misalkan sehabis

main bola dengan sekolah lain biasanya terjadi perkelahian, tetapi dengan permainan modern tidak. Dengan kata lain dengan bermainnya anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, menggunakan permainan modern membuat mereka dapat mengurangi kontak fisik yang dikhawatirkan berujung pada perkelahian dapat diminimalisirkan untuk tidak terjadi.

- **Membuat Anak Menjadi Kreatif dan Meningkatkan Keterampilan.**

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari Ferry, ia mengatakan menurut saya manfaat permainan modern, yaitu kami sebagai anak-anak merasa tidak ketinggalan zaman di dalam memainkan permainan modern seperti laptop, tablet dan hape canggih.

Dengan munculnya permainan modern, maka eksistensi dari permainan tradisional pun menjadi berkurang. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa permainan modern memiliki satu ciri khusus yakni, lebih banyak mengolah otak dalam bermain. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang banyak mengarah pada aktivitas fisik. Secara tidak langsung dengan metode permainan modern yang lebih banyak menggunakan pikiran. inilah yang membuat anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau menjadi lebih banyak

menggunakan kemampuan otak mereka dari fisik, dan secara tidak langsung mengasah kreativitas dan ketrampilan mereka ikut berkembang.

- f) **Dampak Negatif Permainan Elektronik Terhadap Anak-anak.**

- **Kurangnya Sikap Kerjasama Dan Meningkatkan Rasa Malas**

Dampak buruk tersebut adalah membuat anak menjadi malas daam berbagai baik itu belajar, membantu orang tua dan berinteraksi dengan orang lain. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari Ferry, ia mengatakan menurut saya dampak permainan modern, yaitu dampak mereka sering terlena dan kecanduan terkadang lupa belajar dan mengerjakan PR, serta membantu orang tua.

Perubahan pola permainan dari permainan tradisional ke arah permainan modern di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, menyebabkan perubahan pada diri anak-anak. Permainan anak-anak yang berpola tradisional sarat dengan nilai kejujuran, kebersamaan, kelompokan, solidaritas, kerjasama, keuletan dan olah fisik. Namun, permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami kekurangan komunikasi dengan teman sebayanya atau lebih condong ke sifat individualistik.

- **Menimbulkan Kerusakan Mata dan Kesehatan**

Dampak perubahan pola permainan anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, dari tradisional ke modern terhadap kesehatan yaitu antara lain gangguan kesehatan mata, penurunan aktivitas otak, mengganggu pola tidur anak, berkurangnya metabolisme tubuh dan sebagainya. Menurut salah satu informan peneliti yang bernama Titus dampak buruk dari permainan modern terhadap kesehatan adalah apabila anak terlalu sering menghadap ke monitor atau TV, itu akan merusak mata mereka dan juga permainan ini tidak membuat anak mengeluarkan keringat agar sehat, berbeda dengan permainan tradisional yang kebanyakan menggunakan fisik atau gerakan tubuh. Disini dapat kita pahami bahwa permainan tradisional menurut bapak Titus memiliki dampak kesehatan yang lebih baik dibandingkan dengan permainan modern.

- **Kurangnya kontak dengan Orang Lain**

Menurut salah satu informan peneliti bernama Lafinus banunu dia mengatakan bahwa anak yang biasa bermain sendiri, biasa menjadi pemalu dan kurang percaya diri dalam bergaul, akibat dari terlalu sering bermain sendirian dan lebih banyak

mengurung diri dirumah seperti anak saudara saya. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat memahami satu hal, bahwa apabila seseorang telah terbiasa menyendiri baik dalam bermain atau pun bergaul, menurut salah satu tokoh di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, Lafinus akan terbawa ke waktu dia dewasa dan cara dia bergaul yang lebih banyak untuk menyendiri akibat sudah terbiasa. Dikawatirkan di waktu kedepannya anak tersebut mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan sesama, cenderung lebih suka menyendiri ketimbang bergaul dengan yang lainnya.

E. PENUTUP

a) Kesimpulan

Perubahan yang terjadi di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, dari permainan tradisional menjadi permainan modern adalah karena berbagai aspek yaitu : semakin banyak penjual- penjual permainan modern yang menjual produk dagangannya di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, daya beli masyarakat yang semakin tinggi terhadap permainan modern, inilah merupakan faktor penyebab perubahan permainan dari tradisional menjadi modern di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. Selain

itu juga terdapat dampak-dampak dari perubahan permainan tradisional menjadi modern. Baik itu dampak positif ataupun dampak negatif.

b) Saran

Karena perubahan adalah sesuatu yang wajar dalam kehidupan ini, tetapi bagi anak-anak dalam menyikapi perubahan-perubahan ini harus dibantu dengan pengawasan dan bimbingan orang tua, agar anak-anak lebih terarahkan dalam mengikuti perubahan ini dan memperoleh manfaatnya dan di harapkan supaya permainan tradisional tidak di tinggalkan karna permainan tradisional adalah permainan yang mendidik anak-anak supaya terus dapat bersosialisasi dalam kehidupan sosial, permainan tradisional merupakan budaya negara kita yang di wariskan secara turun temurun. Diharapkan kepada pemerintah dan masyarakat supaya tetap terus melestarikan budaya bangsa Indonesia yang kita cintai ini.

Dalam segala sesuatu pastilah memiliki dampak yang akan diterima baik itu positif ataupun negatif, yang semua itu kembali lagi pada individu-individu dan orang sekitar mereka dalam menyikapinya. Manfaat baik ataupun buruk yang akan kita peroleh yang menentukan adalah kita sendiri,

F. REFERENSI

1. Buku-buku:

Donatianus. B. (2011). *Teori Ilmu Sosial & Perubahan*, STAIN Pontianak: Press (anggota IKAPI).

Harun. R (2011). *Perspektif Dominan, Kaji Ulang, dan Teori Kritis*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Soekanto. S.(2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sztompka.P.(2007). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.

Setiadi. E.(2012). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.

Soelaeman. (1990). *Ilmu budaya dasarsuatu pengantar*. Bandung: PT. ERESKO-Anggota IKAPI.

Martono. N. *Sosiologi Perubahan Sosial. Perspektif Klasik, Modern, Posmodern dan Poskolonial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

2. Sumber Internet

Alvianto. S. (2012). *Permainan tradisional*. <http://alvianto.com>

Hamzuri. Permainan tradisional menurut kamus besar bahasa indonesia. Diterbitkan oleh direktoratjendralkebudayaan.<http://books.google.co.id/books?=&TVdDcgAAQAJ&lpg>.
Prabowo. S. (2010). *Game Elektronik Dan Pengaruhnya Pada Prestasi Akademik*

Anak. <http://sigit0704244.wordpress.com/2010/06/>.





LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH / PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK JURNAL ELEKTRONIK MAHASISWA

Sebagai sivitas akademika Universitas Tanjungpura, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Lengkap : WILLIAM TEDI
NIM / Periode lulus : E51109030/II
Tanggal Lulus : 27 Oktober 2015
Fakultas/ Jurusan : ISIP / SOSIOLOGI
E-mail address/ HP : Tediwilliam@yahoo.co.id/085654400635

demi pengembangan ilmu pengetahuan dan pemenuhan syarat administratif kelulusan mahasiswa (S1), menyetujui untuk memberikan kepada Pengelola Jurnal Mahasiswa Sociologique*) pada Program Studi SOSIOLOGI Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul**):

PERUBAHAN JENIS PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PERMAINAN MODERN PADA ANAK-ANAK DI DESA IJUK KECAMATAN BELITANG HULU KABUPATEN SEKADAU

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Pengelola Jurnal berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/ mempublikasikannya di Internet atau media lain):

- Secara *fulltex*
 content artikel sesuai dengan standar penulis jurnal yang berlaku.

untuk kepentingan akademis tanpa tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Pengelola Jurnal, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.



Mengetahui, disetujui
Pengelola Jurnal & Publika

Viza Juliasyah, S.Sos, MA.MIR
NIM. 198007142005011004

Dibuat di : Pontianak
Pada tanggal : 25 Januari 2016

WILLIAM TEDI
NIM. E51109030

Catatan :
*tuliskan nama jurnal sesuai prodi masing-masing
(Publika/Governance/Aspirasi/Sociodev/Sociologique)

Setelah mendapat persetujuan dari pengelola Jurnal, berkas ini harus di scan dalam format PDF dan dilampirkan pada step4 upload supplementary sesuai proses unggah penyerahan berkas (submission author)