

SKRIPSI

**Perubahan Sosial Permainan Anak - Anak
Di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo
Kabupaten Empat Lawang Sumatera Selatan**



DI SUSUN OLEH

Reza Atik Umami

07021181924014

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

SKRIPSI

Perubahan Sosial Permainan Anak - Anak Di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang Sumatera Selatan

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sriwijaya



DI SUSUN OLEH

Reza Atik Umami

07021181924014

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN ANAK – ANAK
DI DESA TANJUNG RAMAN KECAMATAN
PENDOPO KABUPATEN EMPAT LAWANG”**

Skripsi

**REZA ATIK UMAMI
07021181924014**

Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 2023

Pembimbing :

Randi, S.Sos. M.Sos
NIP. 199106172019031017

Tanda Tangan

Penguji :

1. Dr. Rudy Kurniawan, M.Si
NIP. 198009112009121001

2. Gita Isyanawulan, S.Sos. MA
NIP. 198611272015042003

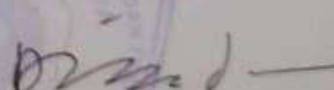
Tanda Tangan


Dekan FISIP UNSRI

Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN ANAK – ANAK
DI DESA TANJUNG RAMAN KECAMATAN
PENDOPO KABUPATEN EMPAT LAWANG”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh
Derajat Sarjana S-1**

Oleh :

**REZA ATIK UMAMI
07021181924014**

Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

Randi, S.Sos. M.Sos
NIP. 199106172019031017



Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, TEKNOLOGI DAN UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Palembang-Paluhmallo, KM 12 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir 30662
Telp: (071) 750072, Faksimil: (071) 580072

PERNYATAAN ORISINONALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reza Abk Umami
NIM : 07021181924014
Jurusan : Sosiologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang saya yang berjudul "Perubahan Permainan Anak - Anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lintang Sumatera Selatan" ini benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi saya sudah di atas merupakan jiplakan karya orang lain (Plagiarisme), terhadap keadilan karya es, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai peraturan perundang- undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dan pihak manapun,

Indralaya, Januari 2023

Reza Abk Umami
NIM. 07021181924014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Motto

“Seorang terpelajar harus sudah berbuat adil sejak dalam pikiran apalagi dalam perbuatan” - Pramoedya Ananta Toer.

“Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu” – Andrea Hirata.

“Yang fana adalah waktu, kita abadi: memungut detik demi detik, merangkainya seperti bunga sampai pada suatu hari kita lupa untuk apa” – Sapardi Djoko Damono.

“Skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai” –Anonim

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Norman Zaki dan Mama Reni Hartati yang selalu mendo'akan, selalu memberikan dukungan, kasih sayang, materi demi keberhasilan masa depan anaknya, serta motivasi dan semangat yang tiada henti-hentinya sampai saat ini.
2. Saudara peremuan saya liana. Adik laki - laki saya Pegis Alyanto yang selalu mendukung dan memberi motivasi.
3. Dosen Pembimbing skripsi yaitu bapak Randi, S.Sos., M,Sos
4. Seluruh teman-teman seperjuangan di kampus
5. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
6. Almamater yang saya banggakan
7. Kampus Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan yang maha baik lagi maha bi xjaksana. Atas semua berkat dan cinta beserta kasih yang luar biasa olehNya maka penulis diberikan ketabahan dalam menyelesaikan laporan penelitian skripsi yang berjudul "Perubahan Permainan Anak - Anak Di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang".

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang Strata 1 di jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Penulis sadar sebagai manusia yang tak luput dari kesalahan, maka dari itu penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan atau kekeliruan baik dalam kepenulisan maupun data yang disajikan. Penulis sangat mengapresiasi kepada pembaca yang berkenan untuk memberikan kritik beserta sarannya agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi ke depan. Terutama bagi seorang penulis tidak akan menjadi sempurna tanpa adanya serorang pembaca. Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis mengalami beberapa hambatan dan rintangan, akan tetapi segala yang terasa sulit pada saat proses pembuatan skripsi ini dapat teratasi dengan adanya dukungan yang sangat luar biasa dari semua pihak.

Pihak-pihak yang terlibat di dalam pembuatan skripsi ini tentunya adalah orang-orang hebat yang berpengaruh penting bagi kehidupan penulis. Atas doa dan dukungan yang amat sangat luar biasa penulis ingin sampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan kerabatnya yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti sekarang ini. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul qiyamah nanti. Amin.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Ir. Zainnudin Nawawi, Ph.D selaku Wakil Rektor I Bidang akademik Universitas Sriwijaya.

4. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE., M.Si selaku Wakil Rektor I Bidang Umum, Kepegawaian dan Alumni Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Iwan Stia Budi, S.K.M., M.Kes selaku Wakil Rekrutasi III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Prof. Dr. M. Said, M.Sc selaku Wakil Rektor IV Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Sriwijaya.
7. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
8. Bapak H. Azhar, SH., M.Sc., M.Sc., LL.M., Lld selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
9. Bapak Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
10. Bapak Dr. Andries Lionardo, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
11. Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
12. Ibu Gita Isyanawulan, S.Sos., Ma selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
13. Bapak Randi, S.Sos., M.Sos selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan penjelasan serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
14. Ibu Yulasteriyani, S.Sos., M.Sos selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan dan arahan yang bermanfaat kepada penulis dalam menyelesaikan proses perkuliahan.
15. Seluruh Dosen, Staff dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Kampus Indralaya yang telah banyak memberikan ilmu dan arahan selama masa perkuliahan.
16. Mbak Yuni selaku admin jurusan yang selalu membantu dan memberikan arahan dalam mengurus administrasi.

17. Kedua orang tua saya Norman Zaki dan Reni Hartati. Untuk mama terima kasih banyak telah menjadi ibu selalu menguatkan anakmu ini sehingga perkataan orang yang merendahkan samapai saat ini masih tergiang di kepala anakmu ini. Untuk bapak terima kasih banyak telah menjadi cinta pertama yang mengajari tabah sekaligus ikhlas.
18. Saudara perempuan saya liana. Adik laki-laki saya Pegis Alyanto yang selalu mendukung dan memberi motivasi.
19. Keluarga besar saya neknang Harun, nikno Mariam, nekbong Ki Agus, nekbeMalna, nekino Husna, puyang mat sum dan sukurya, mang ded, cik lismi, mang rusmin, mang bob, mang kas, wakcak sudir, wakcak meri dan sepupu- sepupuku tercinta, terima kasih banyak kalian telah menjadi suport system saya selama menempuh perkuliahan.
20. Kepada sahabat - sahabat terbaik seperjuangan di perantauan, Riski Handayani, Repi Wandira, Hardiana Riali, arum, grace yang sudah melalui berbagai hal bersama di masa perkuliahan, terimakasih banyak
21. Kepada teman - teman KKN (Kuliah Kerja Nyata) Ojik, Della, Nina, Isnan, Irfan, Adel, Guntur, Feby yang telah menjadi teman - teman terbaik ketika aku sendiri dari jurusan sosiologi
22. Masyarakat Desa Tanjung Raman yang telah membantu peneliti untuk mendapatkan informasi

Akhir kata terima kasih banyak yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah hadir di dalam perjalanan ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan ke depan terutama dalam bidang Sosiologi.

Indralaya, November 2023

Penulis,

Reza Atik Umami

07021181924014

RINGKASAN

Dasawarsa terakhir, permainan modern menggeser pamor permainan tradisional akibat modernisasi yang tak terhindarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perubahan permainan anak - anak dari tradisional ke modern, untuk mengetahui bentuk - bentuk perubahan permainan anak - anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan teknik pengumpulan data primer (observasi dan wawancara) dan data sekunder melalui studi kepustakaan dan dokumentasi visual. penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan permainan anak - anak ini memang telah mengalami kepuaran akan tetapi peneliti masih melihat anak - anak melaukan permainan tradisional di Sekolah Dasar hal ini memenuhi perspektif dari Hubes dan Moore dimana dimensi dalam teori ini terdapat di perubahan dimensi kedua yaitu dimensi kultural dengan pendekatan inovasi di lanjutkan dengan dimensi interaksional dengan pendekatan prekuens, jarak sosial, dan interaksi karena dari dalam perspektif Hibes dan Moore ada lima dimensi dimensi di atas lah yang termasuk dalam penelitian ini akan tetapi terdapat beberapa dimensi yang tidak termasuk yaitu dimensi struktural dan dimensi perubahan aturan pola - pola. Dari hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perubahan permainan anak - anak memang terjadi menagalami perubahan dari permainan tradisional ke *modern* namun dalam hal ini permainan tradisional masi di mainkan anak - anak di waktu istirahat sekolah.

Kata Kunci: Perubahan permainan anak - anak, Perubahan sosial

Indralya, November 2023
Mengetahui /Menyetujui

Dosen Pembimbing



Randi, S.Sos. M.Sos
NIP. 199106172019031017

**Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Uniersitas Sriwijaya**



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003



SUMMARY

In recent decades, modern games have shifted the prestige of traditional games due to inevitable modernization. This research aims to find out how changes in children's games from traditional to modern, to find out the forms of changes in children's games in Tanjung Raman Village, Pendopo District, Empat Lawang Regency, and to find out what forms of changes in children's games are identified in Tanjung Raman Village, Pendopo District, Empat Lawang Regency. The method used in this research is a descriptive qualitative method with primary data collection techniques (observation and interviews) and secondary data through literature study and visual documentation. The results of this study indicate that changes in children's games have indeed experienced fading but researchers still see children playing traditional games in elementary schools, this fulfills the perspective of Hube and Moore where the dimensions in this theory are in the second dimensional change, namely the cultural dimension with an innovation approach followed by the interactional dimension with the approach of precedence, social distance, and interaction because from the perspective of Hube and Moore there are five dimensions of the dimensions above that are included in this study but there are several dimensions that are not included, namely the structural dimension and the dimension of changing rule patterns. From the results of this study, it is concluded that changes in children's games do occur from traditional to modern games, but in this case traditional games are still played by children during school breaks.

Keywords: *Changes in children's games, Social change*

Indralaya, November 2023

Approved by,


Advisor



Randi, S.Sos. M.Sos

NIP. 199106172019031017

**Head Of Department Of Sociology
Faculty Of Social And Political Sciences
Sriwijaya University**



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si

NIP. 198002112003122003

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan	16
2.2. Teori dan Konsep	20
2.2.1. Konsep Perubahan Sosial.....	20
2.2.2. Perubahan Sosial Menurut Himes dan Moore	20
2.3.2. Fungsi Bermain, Karakteristik Bermain Dan Manfaat Bermain	23
2.3.3. Ciri-Ciri Permainan	24
2.3.4. Konsep Permainan Tradisional Sebelum Adanya <i>Game Online</i>	25
2.3.5 Konsep <i>Game Online</i>	26
2.3.6 Sejarah <i>Game Online</i>	27
2.3.7. Jenis- Jenis <i>Game Online</i>	28
1. <i>Game Battle Royale</i>	28
2. <i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i>	29
3. <i>Real-Time Strategy (RTS)</i>	29
4. <i>Vehicle Simulation</i>	29
5. <i>First Person Shooter</i>	30
2.3.8. Bagan Kerangka Pemikiran.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1. Desain Penelitian	32
3.2. Lokasi Penelitian	33
3.3. Strategi Penelitian.....	33
3.4. Fokus Penelitian.....	34

3.5. Jenis dan Sumber Data Penelitian	35
3.5.1. Data Primer.....	35
3.5.2. Data Sekunder... ..	35
3.6. Informan Penelitian	35
3.6.1. Informan Utama	36
3.6.2. Informan Pendukung	36
3.7 Peran Peneliti.....	36
3.8. Unit Analisis Data	37
3.9. Teknik Pengumpulan Data	37
3.9.1. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	39
3.9.2. Teknik Analisis Data.....	39
3.9.3. Jadwal Kegiatan Penelitian	39
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	40
4.1. Kabupaten Empat Lawang	40
4.1.1. Batas Wilayah Kabupaten Empat Lawang.....	41
4.2. Gambaran Umum Kecamatan Pendopo	42
4.3. Gambaran Umum Desa Tanjung Raman	43
4.3.1. Sejarah Desa Tanjung Raman	43
4.3.2. Letak Gografis.....	43
4.3.3. Jumlah Penduduk	44
4.4. Gambaran Umum Informan Utama... ..	45
4.4.1. Profil Informan Utama... ..	45
BAB V PEMBAHASAN	47
5.1. Perubahan Permainan Anak - anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang	47
5.2. Dimensi Kultural... ..	48
5.2.1. Inovasi Permainan Anak - Anak	48
5.2.2. Difusi Permainan Anak - Anak	49
5.3. Interaksional Permainan Anak - Anak	51
5.3.1. Frekuensi Permainan Anak - Anak	51
5.3.2. Jarak Sosial Permainan Anak - Anak.....	52

5.3.3. Perantara Permainan Anak -Anak.....	66
5.3.4. Aturan Pola - Pola Permainan Anak - Anak	68
5.3.5. Interaksi Permainan Anak - Anak	69
5.4. Bentuk - Bentuk Perubahan Permainan Anak - Anak Di Desa Tajung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang.....	70
5.4.1. Kecil Permainan Anak - Anak	70
5.4.1.1. Permainan Masak - Masak	71
5.4.1.2. Permainan Kelereng	71
5.4.1.3. Permainan Barbie	72
5.4.2. Evolusi Permainan Anak - Anak.....	73
5.5. Perubahan Perilaku Anak - Anak Setelah Mengenal Gawai.....	75
BAB VI KESIMPULAN	77
6.1. Kesimpulan.....	77
6.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83
DOKUMENTASI... ..	84
LAMPIRAN PEDOMAN WAWANCARA.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1. Perbandingan Permainan Tradisional dan <i>Modern</i>	5
2.1. Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan.....	17
3.1. Fokus Penelitian	34
3.2. Jadwal Kegiatan Penelitian	39
4.1.1. Batas Wilayah Kabupaten Empat Lawang.....	41
4.2. Luas Wilayah Kecamatan/Kelurahan Kabupaten Empat Lawang.....	42
4.3. Jumlah Penduduk Desa Tanjung Raman	44
4.4. Daftar Informan.....	45

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar Permainan Tradisional.....	4
Gambar Peta Kabupaten Empat Lawang	40
Gambar Peta Kecamatan Pendopo	42
Gambar Peta Desa Tanjung Raman	43
Gambar Permainan anak - anak di Desa Tanjung Raman	50

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Daftar Bagan Kerangka Pemikiran.....	29

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam - macam fungsi dan pesan di baliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Pada umumnya permainan tradisional ini di lakukan oleh anak - anak, karena dunia mereka adalah dunia bermain dan memiliki berbagai imajinasi. Anak - anak umumnya mampu berimajinasi dengan berimprovisasi dalam mengembangkan permainannya (maulana, 2019).

Traditional Games Returns Community bersama U-Report Indonesia membuka jajak pendapat pada tanggal 17 November 2017. Dengan tingkat respon sejumlah 97%, jajak pendapat diisi oleh 4963 responden di seluruh Indonesia. Hasil polling tersebut menunjukkan 68% responden lebih menyukai permainan tradisional. Dua alasan utama menyukai permainan tradisional ialah melatih kekompakan sekaligus melestarikan budaya. Berkaitan dengan intensitas bermain, sebanyak 42% responden ikut bermain jika ada kegiatan; 33% bermain seminggu sekali; 18% bermain setiap hari; dan 6% bermain sebulan sekali. Di sisi lain terdapat 32% responden yang cenderung menyukai permainan digital dengan alasan terbanyak yakni mudah diakses, teknologinya yang canggih, hingga difasiltasi oleh keluarga. Statistik polling juga menunjukkan bahwa mereka yang suka dengan permainan digital sebenarnya juga suka bermain permainan tradisional. Namun, intensitas bermain yang sangat jarang menjadi penyebab utama. Terbukti sebanyak 55% responden memilih untuk turut dalam permainan tradisional hanya jika ada kegiatan tradisi. Tanggapan lain responden ialah 20% bermain seminggusekali; 18% bermain setiap hari; dan 8% bermain sebulan sekali. Pada bagian akhir jajak pendapat, responden menanggapi permainan tradisional saat ini

cukup terpukul dengan angka statistik 57%; sisanya yakni 31% menjawab cukup lestari; 10% menganggap biasa saja; dan 3% tidak peduli. Lebih jauh lagi, jajak pendapat ini sebagian besar responden ialah mereka yang berusia remaja hingga dewasa. Jika melihat data tersebut, dapat diasumsikan bahwa para responden yang menyukai permainan digital ialah generasi muda, khususnya anak - anak Sumber: [www. tgrcampaign.com](http://www.tgrcampaign.com) survei-peminat - permainan tradisional di akses 2022.

Seiring berjalannya waktu, muncul perubahan yang cukup terlihat pada permainan anak - anak khususnya permainan tradisional. Makin lama permainan tradisional semakin menghilang di waktu sore atau waktusenggang. Kepopuleran permainan tradisional lambat laun mulai memudar. Seakan - akan ketertarikan anak terhadap permainan tradisional menurun. Hal ini adalah pengaruh teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad - abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekalimemiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan, dan lain sebagainya. Salah satu perubahan yang terjadi adalah perubahan permainan anak - anak dari menggunakan permainan tradisional berubah menjadi permainan *modern* hal ini diakibatkan karena kemajuan teknologi yang sangat pesat, contohnya gawai di dalam gawai terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan. Salah satunya adalah permainan atau *game online*. Permainan sendiri merupakan bagian dari tingkah laku manusia yang juga merupakan bagian kebudayaan. Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat (Ulya & Fathurohman, 2021).

Awal munculnya *game online* sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal

tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut *Plato*, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. pada tahun 1995, *game online* benar - benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan - perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini (Krista, S, 2017).

Permainan *game online* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game modern* (gawai). Menurut Robert H. Lauer (1989:5) mendefinisikan perubahan sosial menunjuk kepada perubahan fenomena sosial sehingga tingkat kehidupan manusia mulai dari tingkat individu hingga ke tingkat dunia. Jadi dari pendapat Robert ini dapat dikatakan perubahan sosial ini dapat terjadi apabila terdapat suatu fenomena yang terjadi, hal ini dapat berkaitan juga dengan munculnya berbagai aplikasi *game online* yang sering digunakan remaja bahkan anak - anak sekalipun (Tedi, 2015).

Fenomena *game online* ini merambah kepada anak - anak Sekolah dasar dikarenakan mengikuti trend yang dilihat dari lingkungan nya. Di Desa Tanjung Raman sendiri mayoritas anak - anaknya masih menginjak sekolah dasar, pada pertumbuhan anak - anak tersebut melihat teman - temanya bermain gawai apa lagi pada masa pandemi yang menyerang Indonesia menyebabkan belajar dialihkan dari rumah dengan pantauan orang tua. Akibatdari perubahan pola belajar anak - anak, maka para orang tua membeli gawai agar mudah untuk berkomunikasi dengan guru anaknya. Dalam hal ini adanya perubahan permainan anak - anak dari permainan tradisional menjadi permainan *modern* (gawai) (Mertika & Mariana, 2020).

Game online sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat, dan merupakan tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*) tetapi memungkinkan bermain bersama seseorang bahkan puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multi player*). Kini *game online* sudah dapat bermain dengan pemain - pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa, antar negara. Hal ini didukung dengan banyaknya aplikasi *game online* yang bisa diakses melalui *smartphone* kapan saja dan siapa saja bahkan anak - anak sekalipun, sehingga banyak anak - anak yang menikmati permainan *game online* tersebut (Dhamayanthie, 2020).

Dampak negatif yang akan di timbulkan dari adanya permainan *game online* contohnya radiasi pada mata, sehingga mata pun gampang lelah dan terasa kering. Bahkan bagi mereka sering memainkan *game online* dengan berlebihan maka tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada waktu, bahkan lupa pada jati diri mereka. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama - lama untuk bermain *game online* (Syahrana, 2015).

Anak - anak zaman sekarang khususnya di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang sudah dibiasakan dengan *handphone* untuk bermain. Ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anaknya dengan memberikan fasilitas misalnya gawai, tetapi secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. Dimana gawai tersebut di salah gunakan dengan bermain *game online* saat ini sudah menyebar luas di kalangan anak - anak, remaja, dan orang tua dengan adanya *game online* perilaku siswa itu sering berkata kurang sopan (Arham & Agustang, 2021).

Di Desa Tanjung Raman tepatnya di Kabupaten Empat Lawang di mana mayoritas pekerjaan masyarakat sebagai petani atau pekebun kopi jadi tidak asing jika orang tua anak - anak menitipkan anaknya kepada neneknya, ini disebabkan para orang tua dari anak - anak ini sendiri bekerja dalam pekerjaan sebagai pekebun kopi harus memaksakan untuk tinggal di kebun mereka ini di karenakan posisi kebun dan Desa Tanjung Raman jauh dari jangkauan tempat tinggal di desa.

Di Desa Tanjung Raman terdapat satu permainan *game* yang sangat

marak mereka mainkan adalah game online *Free Fire* yang sering mereka sebut main game FF. Bermain *game online* ini dapat membuat anak - anak tersebut selalu terteror bermain *game*, karena dari pagi sampai menjelang tiduranak - anak tersebut hanya terfokus dengan *handphone*. Dalam hal ini maka peneliti memberikan gambaran kepada anak - anak di Desa Tanjung Raman mengenai dampak yang akan mereka dapatkan ketika terlalu sering bermain, peneliti menjelaskan bahayanya *game online* terhadap kesehatan fisik seseorang, apalagi pada pertumbuhan pertumbuhan anak, ketika hal sekecil ini tidak di perdulikan maka akan menjadi bahaya yang sangat besar. Terdapat gambar permainan tradisional yang sudah jarang dilakukan bisa di lihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.1. Permainan Tradisional

a. Ekar (Kelereng)



b. cicak mumah (Rumah-rumahan)



c. Prakudo (Englek)



d. Bola batu krikil



Sumber : Desa Tanjung Raman di akses 2023

Ekar atau Kelereng adalah permainan yang biasa dimainkan anak diatas enam tahun. Cara melakukan permainan ini dengan membuat lingkaran, siapkan kelereng tersebut, taruh kelereng sejajar dengan kelereng teman lainnya, kemudian lempar atau jentikkan hingga mengenai target atau sampai kelereng lainnya keluar dari lingkaran. Kelereng yang keluar garis tadi akan secara otomatis menjadi milik kamu Lompat Kaghet (lompat karet), Lompat karet adalah permainan yang menggunakan media karet pastinya, permainan ini

biasanya dimainkan oleh anak - anak perempuan, namun tidak jarang juga anak laki - laki bermain lompat karet juga.

Permainan cicak mumah adalah permainan yang di lakukan oleh anak perempuan tidak di pungkiri anak laki - laki, akan ikut bermain juga, mereka bermain dengan menggunakan media tanah, di dalam gambar terdapat anak laki - laki bermain menggunakan mobil - mobilan dimana tanah di buat sebagai jalan untuk mereka bermain.

Permainan prakkudo atau englek, cara bermain ini menggunakan ukiran tanah yang telah di kasih garis, seperti gambar c, bahwa terdapat gambar tanah yang di bentuk kotak dan di ukir anak – anak bermain secara bergantian dengan rute yang telah di gambar.

Permainan bola batu krikil bermainya menggunakan bola dan batu yang di hamburkan kemudian ambil bola yang memantul menggunakan satu tangan, kemudian ambil batu krikil dengan bola memantul krikil yang di ambil satu persatu dahulu kemudian jika sudah terambil semua maka di Injutkan dengan angka selanjutnya, jika kalah maka sesuai di angka berapa batu yang tidak bisa di ambil.

Tabel 1.2. Perbandingan Permainan Tradisional dan Modern

Permainan tradisional	Permainan modern / game online
Cublak cublak suweng adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang berasal dari Jawa Tengah. Permainan ini	PUBG Dimana game online bergenre FPS atau First <i>Person Shutter</i> ini, sangat digemari paragamer di semua kalangan. Untuk konsep permainannya, PUBG ini memiliki satu tujuan,

Permainan tradisional	Permainan <i>modern / game online</i>
membutuhkan jumlah pemain lebih dari dua orang. Selain itu, alat yang dibutuhkan adalah kerikil atau benda apapun yang bisa digenggam penuh oleh tangan.	yakni harus bisa bertahan hidup sebaik mungkin, sehingga bisa menjadi orang terakhir yang masihhidup.
Bermain layangan menjadi permainan tradisional Indonesia yang populer di kalangan anak laki - laki. Permainan ini juga dikenal dengan sebutan layang - layang atau wau.	<i>Free Fire</i> Dimana, konsep game online ini adalah sama - sama harus bisa bertahan hidup melawan musuh, di sebuah pulau hingga menjadiorang yang berhasil bertahan hidup di akhir <i>game</i> .
Permainan tradisional petak umpet. Untuk memainkan ini kamu harus mengumpulkan lebih dari dua orang.	<i>Mobile Legends</i> Game online yang sering disingkat ML ini dirilis pada tahun 2016 silam, dimana saat ini ML sangat digemari banyak kalangan. Game yang juga bergenre MOBA atau (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>) hanya bisa dimainkan dengan menggunakan akses internet.
Permainan tradisional bola bekel. Permainan ini sudah ada sejak zaman dahulu, <i>Toppers</i> .	HAGO merupakan permainan game yangdidalamnya terdiri banyak mini <i>game</i> yang bisa dimainkan secara bersama antara pengguna.

Sumber: (Tan & Reddy, 2020).

Tabel diatas menjelaskan Permainan tradisional dewasa ini sudah jarang kita lihat seperti, bermain lompat karet, layang - layang, congklak, gasing dan lain sebagainya yang sering dimainkan oleh anak - anak di desa selepas pulang sekolah. Sekarang kebanyakan dari para anak - anak justru menghabiskan waktunya untuk main *game* dirumahnya. Hal ini sangat berbeda dengan apa yang dilakukan oleh anak - anak pada masa dahuludengan sekarang, sekarang ini waktu yang digunakan anak - anak lebih banyak di layar gawai mereka (Husein, 2021).

Maka dari itu disini peneliti akan membahas bagaimana Perubahan Permainan Anak - Anak Di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang Sumatera Selatan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perubahan permainan anak - anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang?
2. Apa saja bentuk - bentuk perubahan permainan anak - anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Perubahan Permainan Anak - Anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang Sumatera Selatan
2. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui Apa Saja Bentuk - Bentuk Perubahan Permainan Anak - Anak di Desa Tanjung Raman Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang Sumatera Selatan

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Bagi peneliti diharapkan dapat sebagai pemahaman mengenai sosiologi pedesaan dan lebih memahami sosiologi perubahan sosial

2. Manfaat praktis

a. Bagi anak - anak

Memberikan kesadaran kepada anak - anak untuk meminimalisir terhadap perubahan permainan anak - anak dan memberikan kesadaran agar anak - anak terhindar dari kecanduan *game online* yang akan berakibat merugikan bagi dirinya sendiri.

b. Bagi orang tua

Memberikan informasi kepada para orang tua yang memadai untuk

memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain *game online*. Orang tua juga harus bisa mengatur waktu anak - anaknya dalam bermain gawai.

c. Bagi pemerintah memberikan ultimatum pada anak – anak tidak kecanduan bermain gawai,

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abd Rasyid, 2018. Perubahan Sosial Dan Strategi Komunikasi, Jawa Timur, 3-10 Anita, Lioni, Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. *Etnosains Jurnal*, 2015, 10.1.
- Creswell, J. w. 2019. *Research Design*: pendekatan kualitatif, kuantitatif dancampuran.
- Eryzal Novrialdy, 2019. Kecanduan *Game Online* pada Remaja Dampak dan Pencegahannya, 4-10
- George, R. 2012. Teori sosiologi. Di Yogyakarta, fungsionalisme struktural Talcott Parson, Agil. 407-408
- Hamidi. (2005). Metode Penelitian Kualitatif. UMM Press.
- Mulyana, Yusep; Lengkana, Anggi Setia. Permainan tradisional. Salam Insan Mulia, 2019.
- Nanang, M. 2011. Sosiologi Perubahan Sosial di Pt Rajagrafindo Persada, 75 Rischia
- Pramudia Trisnani, 2018. Stop Kecanduan *Game Online*, Jawa timur 1-8
- Ritzer, G. 2014. Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern
- Sugiyono, P. D. 2009. Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta
- Jurnal**
- Akbar (2012) dalam (Adiningtiyas, 2017) Konsep Permainan *game online* 59
- Arham, M. & Agustang, A. 2021 'Perubahan Media Bermain Dan Pergeseran Gaya Hidup Anak Di Lingkungan Bulu Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang', *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 1 2, pp. 22–29.
- Bachri, B. S. (1986). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif.
- Dhamayanthie, I. 2020 'Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan', *Communications*, 4, pp. 13–15.
- Dr, vijawiyata, Ir.lari Benlain permainan Kelompok Untuk Anak. Kanisius, Yogyakarta. 2013.
- Fadly Firmansyah 2019 yang berjudul Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- F.J. Monks 2021 Konsep bermain dan permainan pada anak masa dini 187
- Hayati, S. N. and Putro, K. Z. 2017 *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Hasruddin Nur 2020 Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar
- Kasnawi, M. T. and Asang, S. 2010 'Konsep dan Pendekatan Perubahan Sosial', *Sosiologi*, pp. 1–46.
- Lebho, M. A. et al. 2020 'Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja', *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), pp. 204–205. 10.35508/jhbs. 213.2232.
- Maria Agustina Lebho 2020 yang berjudul Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Anak - Anak di Desa Ijuk
- Mertika, M. and Mariana, D. 2020 'Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar', *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), p. 99. doi: 10.26737/jerr.v3i2.2154.
- Munawar 2018 yang berjudul Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Dan Perubahan Perilaku

Anak Usia Dini Di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar

- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mutmainnah Arham 2021 “Perubahan Media Bermain Dan Pergeseran Gaya Hidup Anak Di Lingkungan Bulu Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.
- Muthia Diana. 2015. *Psikologi Bermain anak Usia dini*. Jakarta :Prenadamedia Group Marzoan & Hamidi. 2017, “Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa ” Volume. 2, No. 1
- Prasetya, A., Nurdin, M. F. and Gunawan, W. 2021 ‘Perubahan Sosial Masyarakat dalam Perspektif Sosiologi Talcott Parsons di Era New Normal’, *Societas*, 11(1), pp. 929–939. doi: 10.17509/societas.v11i1.36088.
- Surbakti, K. 2017 ‘Pengaruh Game Online Terhadap Remaja’, *Jurnal Curere*, 1(1), p. 29. <http://www.portasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Syahrani, R. 2015 ‘Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya’, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), p. 84. doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- Tan, Y. H. and Reddy, S. K. 2020 ‘The Impact of Computer Media)’, *Journal Social Network*, 64(2021), pp. 1–10.
- Tedi, W. 2015 ‘Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak - Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau the Traditional Games Changed in To Modern Games To the Children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau’, *S-1 Sosiologi*, 3(4), p. 3.
- Ulya, L. and Fathurohman, I. 2021 ‘Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak’, 7(3), p. 113. doi: 10.31949/education.v7i3.1347.
- Yunus, Ahmad. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1981.

Sumber lain:

<https://tgrcampaign.com/read/58/hasil-survei-peminat-permainan-tradisional-tahun-2017>