

**SKRIPSI**

**DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN  
TRADISONAL KE PERMAINAN MODERN PADA  
GENERASI Z DI DESA BABATAN SAUDAGAR  
KECAMATAN PEMULUTAN**



**M.NURDIN JAY LANI**  
**07021381924126**

**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

# **SKRIPSI**

## **DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN TRADISONAL KE PERMAINAN MODERN PADA GENERASI Z DI DESA BABATAN SAUDAGAR KECAMATAN PEMULUTAN**

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



**M.NURDIN JAY LANI**  
**07021381924126**

**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN  
TRADISIONAL KE PERMAINAN MODERN PADA GENERASI  
Z DI DESA BABATAN SAUDAGAR KECAMATAN  
PEMULUTAN”**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Menempuh  
Derajat Sarjana S-1**

Oleh :

**M.NURDIN JAY LANI  
07021381924126**

Pembimbing I

Tanda Tangan

Tanggal

Muhammad Izzudin, S.Si., M.Sc  
NIP. 198806222019031011

14 Maret 2024

Mengetahui,  
Ketua Jurusan,

ILMU ALAT PENGABDIAN

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

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“Dampak Perubahan Sosial Permainan Tradisional ke Permainan Modern Pada Generasi Z di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan”**

Skripsi

Oleh :

**M.Nurdin jay lani**  
07021381924126

**Telah dipertahankan di depan penguji  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Pada tanggal 27 Mei 2024**

Pembimbing :

1. Muhammad Izzudin, S.Si., M.Sc  
NIP. 198806222019031011

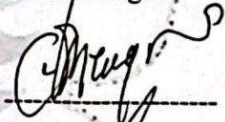
Tanda Tangan



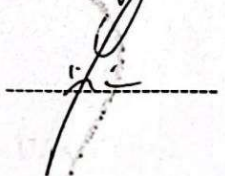
Penguji :

1. DraDyahHapsariENH, M.Si  
NIP. 1960100219920320001

Tanda Tangan



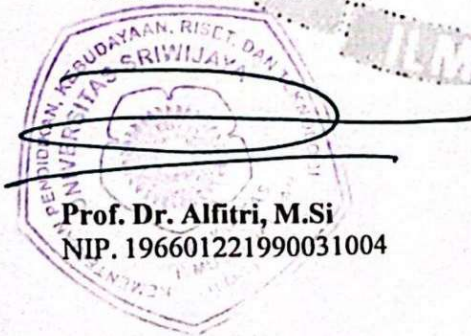
2. Yulasteriyani, S.Sos., M.Sos  
NIP. 199206062019032025



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Ketua Jurusan Sosiologi



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



**Dr. Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si**  
NIP. 19800211 200312 2003





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN  
RISET, TEKNOLOGI DAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya Kabupaten Ogan Ilir 30662  
Telepon (0711) 580572 ; Faksimile (0711) 580572

---

**PERNYATAAN ORISIONLITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Nurdin Jay Iani

NIM : 07021381924126

Jurusan : Sosiologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang saya yang berjudul "DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN TRADISIONAL KE PERMAINAN MODERN PADA GENERASI Z DI DESA BABATAN SAUDAGAR KECAMATAN PEMULUTAN" 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 keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang 19 Maret 2024  
Yang buat pernyataan,



NIM. 07021381924126

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Barang siapa yang membebaskan seorang mukmin dari suatu kesulitan dunia, maka kelak Allah akan membebaskannya dari suatu kesulitan pada hari kiamat.”

(HR. Muslim)

“Pembelajaran tidak dapat dengan kebetulan. Ia harus di cari dengan semangat dandisimak dengan tekun.”

(Abigail Adams)

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT
2. Kedua Orang Tua saya yaitu Ayah dan Ibu
3. Saudara kandung dan Kerabat dekat ku
4. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Muhammad Izzudin, S.Si., M.Sc
5. Masyarakat Desa Babatan Saudagar, Kecamatan Pemulutan
6. Sahabatku
7. Almamaterku, Universitas Sriwijaya
8. Diri Sendiri.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah. Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Perubahan Sosial Permainan Tradisional Ke Permainan Modern Pada Generasi Z Di Desa Babatan Saudagar, Kecamatan Pemulutan” sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Shalawat dan salam tidak lupa tercurah terhadap junjungan nabi besar Muhammad SAW sampai akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- 1 Allah SWT, karena atas karunia-Nya saya bisa menyusun sebuah skripsi ini dan sudah memberikan petunjuk serta pertolongan dalam menyelesaikan skripsi ini hingga tepat waktu.
- 2 Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE, M. Si sebagai rektor Universitas Sriwijaya.
- 3 Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
- 4 Bapak H. Azhar, SH., M.Sc., LL.M., LDD sebagai Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
- 5 Ibu Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd sebagai Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- 6 Bapak Dr. Andries Lionardo, M.Si sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
- 7 Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Sos sebagai ketua jurusan Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
- 8 Ibu Gita Isyanawulan, S.Sos., MA sebagai sekretaris jurusan Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

- 9 Bapak Muhammad Izzudin, S.Si., M. sebagai dosen pembimbing skripsi yang sudah sabar dalam membagikan ilmunya, memberikan arahan, mendidik dan menyediakan waktu untuk memberikan saran serta masukan dalam penyempurnaan skripsi saya.
- 10 Bapak Randi, S.Sos., M.Sos sebagai dosen pembimbing akademik yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi tentang perkuliahan dan organisasi.
- 11 Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang sudah membagikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran Sebagai bekal memasuki dunia diluar kampus.
- 12 Bapak dan Ibu staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang sudah membantu proses administrasi saya selama di kampus.
- 13 Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Supriyadi dan Ibu Salmah. Mereka berdua adalah senantiasa mendukung baik material dan spiritual tanpa pernah putus serta memberikan semangat untuk terus belajar.
- 14 Kepada ketiga saudara saya M. Samsudin Said, M. Fatih Arif Ahmad, Putri Khumairah yang telah memberikan saya motivasi dan inspirasi, serta membuat saya bersemangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
- 15 Kepada keluarga besar kakekku Muhammad Ali dan nenekku Maswati, yang sudah mendukung baik material dan spiritual tanpa pernah putus serta memberikan semangat untuk terus belajar
- 16 Terimakasih kepada Teman-teman saya seluruh anggota Tim Sepak Bola PSMS UNITED yang telah memberikan semangat, serta menghibur saya dalam masa pengerjaan skripsi ini.
- 17 Terimakasih kepada teman tongkrongan Squad SBK E-sports yang telah mendampingi saya saat mengerjakan skripsi pada malam hari dan memberikan motivasi agar lebih giat belajar
- 18 Ibu dan Bapak narasumber yang sudah banyak membagikan informasi tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti sebagai data.
- 19 Bapak syafik Asyukri selaku Kepala Desa Babatan Saudagar yang telah memberikan saya izin untuk mencari data dan informasi di Desa Babatan



Saudagar Kecamatan Pemulutan.

Sebelumnya saya memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan kata yang kurang berkenan pada skripsi saya ini. Saya menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Harapan saya semoga skripsi saya ini bisa bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan di kehidupan kita semua. Terakhir, saya sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk skripsi saya ini demi perbaikan di masa depan. Saya ucapkan Terima Kasih dan Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 2024

M.Nurdin Jay Lani  
07021381924126

## ABSTRAK

### DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL PERMAINAN TRADISIONAL KE PERMAINAN MODERN PADA GENERASI Z DI DESA BABATAN SAUDAGAR KECAMATAN PEMULUTAN

Penelitian ini mengkaji mengenai “Dampak Perubahan Sosial Permainan Tradisional Ke Permainan Modern Pada Generasi Z Di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif secara deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dampak perubahan sosial dari permainan tradisional ke permainan modern pada generasi Z di Desa Babatan Saudagar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teori yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu teori Perubahan Sosial M. Tahir Kasnawi. Hasil penelitian ini berupa 1) Faktor yang melatar belakingi perubahan sosial pada permainan tradisional ke permainan modern. 2) Keberadaan permainan Tradisional di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan. 3) Kehidupan bermain anak di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan menunjukkan bahwa perubahan sosial yang terjadi pada permainan tradisional ke permainan modern mempengaruhi beberapa aspek kehidupan generasi Z di Desa Babatan Saudagar. Dampak positif melibatkan peningkatan konektivitas sosial, penerimaan teknologi, dan peningkatan keterampilan tertentu. Namun, terdapat pula dampak negatif seperti penurunan minat terhadap warisan budaya lokal dan berkurangnya aktivitas fisik.

*Kata kunci : perubahan Sosial, Permainan Tradisional dan Modern, Gen Z*

#### Mengetahui/Menyetujui

**Pembimbing**



**Muhammad Izzudin, S.Si., M.Sc**  
NIP. 198806222019031011

**Ketua Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya**



**Dr. Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si**  
NIP. 19800211 200312 2003

## SUMMARY

### THE IMPACT OF SOCIAL CHANGES FROM TRADITIONAL GAMES TO MODERN GAMES ON GENERATION Z IN BABATAN SAUDAGAR VILLAGE, PEMULUTAN DISTRICT

This research examines "The Impact of Social Change from Traditional Games to Modern Games on Generation Z in Babatan Saudagar Village, Pemulutan District". This research uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. This research aims to reveal the impact of social change from traditional games to modern games on generation Z in Babatan Saudagar Village. The research method used is qualitative with a case study approach. The theory used in this research is M. Tahir Kasnawi's theory of Social Change. The results of this research are 1) The underlying factors behind social changes from traditional games to modern games. 2) The existence of traditional games in Babatan Saudagar Village, Pemulutan District. 3) The play life of children in Babatan Saudagar Village, Pemulutan District shows that the social changes that have occurred from traditional games to modern games have influenced several aspects of the lives of generation Z in Babatan Saudagar Village. Positive impacts involve increased social connectivity, acceptance of technology, and improvement of certain skills. However, there are also negative impacts such as decreased interest in local cultural heritage and reduced physical activity.

*Keywords: Social change, Traditional and Modern Games, Gen Z*

*Certify*

*Advisor*



Muhammad Izzudin, S.Si., M.Sc  
NIP. 198806222019031011

*Head Of Sociology Departement  
Faculty Of Social And Political Science  
Sriwijaya University*



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

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL SKRIPSI.....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>IV</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>IX</b>
<b>ABSTACT .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABLE .....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.3.1 Tujuan Umum .....	7
1.3.2 Tujuan Khusus .....	7
1.4 MANFAAT PENELITIAN .....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 PENELITIAN TERDAHULU .....	8
2.1.1 Review penelitian terdahulu.....	13
2.2 KERANGKA TEORI .....	20
2.2.1 Konsep Perubahan Sosial.....	20
2.2.2 Teori Perubahan Sosial .....	22
2.2.3 Definisi Generasi Z.....	25
2.2.4 Konsep Permainan Tradisional dan Modern .....	25
2.3 BAGAN KERANGKA PEMIKIRAN .....	27



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 DESAIN PENELITIAN .....	28
3.2 LOKASI PENELITIAN .....	29
3.3 STRATEGI PENELITIAN.....	29
3.4 FOKUS PENELITIAN.....	30
3.5 JENIS DAN SUMBER DATA.....	32
3.6 PENENTUAN INFORMAN .....	32
3.7 PERANAN PENELITI.....	33
3.8 UNIT ANALISIS .....	34
3.9 TEKNIK PENGUMPULAN.....	34
3.9.1 Observasi (Pengamatan).....	35
3.9.2 Wawancara Mendalam (Indepth Interview) .....	36
3.9.3 Dokumentasi .....	36
3.10 TEKNIK PEMERIKSAAN DAN KEABSAHAN DATA .....	37
3.11 TEKNIK ANALISIS DATA .....	38
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 GAMBARAN UMUM DESA BABATAN SAUDAGAR.....	40
4.1.1 Sejarah Kecamatan Pemulutan .....	40
4.1.2. Keadaan Geografi.....	42
4.1.3 Topografi dan Hedrologi Wilayah.....	42
4.1.4 Penduduk kecamatan pemulutan.....	47
4.2 PROFIL DESA BABATAN SAUDAGAR.....	59
4.2.1 Kondisi Sosial masyarakat Desa Babatan Saudagar .....	60
4.2.2 Informan Utama.....	61
4.2.3 Informan Pendukung.....	66
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
5.1 JENIS-JENIS PERMAINAN TRADISIONAL DAN MODERN YANG DI MAINKAN DI DESA BABATAN SAUDAGAR .....	70
5.1.1 Lompat Tali.....	70
5.1.2. Petak Umpet.....	71
5.1.3 Layang-Layang .....	73
5.1.4 Mobile legend .....	75
5.1.5 Free Fire .....	77
5.1.6 Play station.....	78



5.2 ALASAN PERUBAHAN DARI PERMAINAN TRADISIONAL KE PERMAINAN MODERN DI DESA BABATAN SAUDAGAR.....	79
5.2.1 Pengaruh atau ajakan teman untuk memainkan permainan modern....	80
5.2.2 Permainan modern lebih canggih dan banyak Games yang dapat di mainkan .....	81
5.2.3 Teknologi yang semakin maju memberikan grafik yang memanjakan mata pemain .....	82
5.3 DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL DARI PERMAINAN TRADISIONAL KE PERMAINAN MODERN PADA GENERASI Z DI DESA BABATAN SAUDAGAR .....	83
5.3.1. Dampak Positif.....	83
5.3.1.1. Melatih Kreativitas dan kekompakan pada anak-anak.....	84
5.3.1.2. Mengajarkan Anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi ...	85
5.3.2. Dampak Negatif .....	85
5.3.2.1. Mengganggu Aktivitas belajar anak .....	86
5.3.2.2. Mempengaruhi kesehatan pada mata anak.....	86
5.3.2.3. Emosional Anak Tidak Stabil .....	87
5.3.2.4. Perubahan Etika Pada Orang Tua dan Susah Di atur.....	88
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
6.1 KESIMPULAN .....	90
6.2 SARAN .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Pemikiran .....	28
Gambar 4. 1. Peta Kecamatan pemulutan .....	43
Gambar 4. 2. Peta Desa Babatan Saudagar .....	62
Gambar 5. 1. Permainan Lompat Tali .....	73
Gambar 5. 2. Permainan Petak Umpet .....	74
Gambar 5. 3. permainan layang-layang .....	76
Gambar 5. 4. Mobile legend.....	78
Gambar 5. 5. Free Fire .....	79
Gambar 5. 6. Play Station .....	80
Gambar 5. 7. Wawancara kantor Desa Babatan Saudagar .....	90

## DAFTAR TABLE

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu .....	16
Tabel 2. 2. Teori perubahan sosial .....	25
Tabel 3. 1. Fokus penelitian .....	33
Table 3. 2. Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 4. 1. Luas wilayah menurut Desa dalam kecamatan pemulutan .....	45
Tabel 4. 2. Jarak Desa ke Ibukota di kecamatan pemulutan .....	46
Tabel 4. 3. Administrasi Kecamatan Pemulutan jumlah dusun/RT menurut desapada akhir tahun 2018 .....	47
Tabel 4. 4. Jumlah Aparat Pemerintahan Kecamatan pemulutan menurut Dinas,Instansi,dan Golongan.....	48
Tabel 4. 5. Jumlah Penduduk Menurut Desa/Kelurahan dan Jenis kelamin di Kecamatan Pemulutan tahun 2020 .....	49
Tabel 4. 6. Banyaknya Sekolah, Gedung, kelas dan Murid Taman Kanak-kanak Menurut desa di Kecamatan Pemulutan Tahun Ajaran 2018/2019.....	52
Tabel 4. 7. Banyaknya Sekolah, Gedung, Guru Dan Murid Sekolah Dasar Negeri Menurut Desa di Kecamatan Pemulutan Tahun Ajaran 2018/2019.....	53
Tabel 4. 8. Banyaknya Sekolah, Gedung, Guru Dan Murid Sekolah Menengah Pertama Negeri Menurut Desa di Kecamatan Pemulutan Tahun Ajaran 2018/2019.....	54
Tabel 4. 9. Banyaknya Sekolah, Gedung, Guru Dan Murid Sekolah Menengah Umum Negeri / Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Menurut Desa di Kecamatan Pemulutan Tahun Ajaran 2018/2019.....	55
Tabel 4. 10. Banyaknya Sekolah, Gedung, Guru dan Murid PAUD Menurut Desa di Kecamatan Pemulutan Tahun Ajaran 2018/2019 .....	56
Tabel 4. 11. Banyaknya Sekolah, Gedung, Table 4.1.4 Banyaknya Sekolah, Gedung, Guru Dan Murid Madrasah Tsanawiyah Swasta Menurut Desa di Kecamatan Pemulutan Tahun Ajaran.....	57
Tabel 4. 12. Jumlah Sarana Kesehatan di Kecamatan Pemulutan .....	58
Tabel 4. 13. Jumlah Akseptor KB Menurut Jenis Alat Kontrasepsi yang digunakan di Kecamatan Pemulutan.....	59
Tabel 4. 14. Jumlah Pemeluk Agama Menurut Desa di Kecamatan PemulutanKeadaan Akhir Tahun 2018 .....	60
Tabel 4. 15. Jumlah penududuk di Desa Babatan saudagar berdasarkan jenis kelamin .....	62
Tabel 4. 16. Daftar informan utama .....	64
Tabel 4. 17. Daftar Informan Pendukung.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Utama.....	95
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Pendukung .....	96
Lampiran 3. Transkrip Wawancara .....	98

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sumatera Selatan merupakan provinsi yang relatif luas dengan penduduk yang terdiri dari berbagai suku, ras, dan agama. Banyaknya suku dan ras tersebut menyebabkan beranekaragamnya kebudayaan yang dimiliki daerah satu dan daerah lain di Sumatera Selatan. Keanekaragaman ini terlihat dari permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dari satu daerah akan berbeda dengan daerah lain (Lindawati, Y. I. 2019)

Menurut Djazifah, N. (2014). Di Sumatera Selatan sendiri terdapat 15 permainan tradisional diantaranya permainan Egrang, permainan Ori'20, permainan Bentengan, permainan Bintang Beralih, permainan Cadangan, permainan Dakoan, permainan Terompa, permainan Genggong, permainan Gudang Kero, permainan Cepak Canting, permainan Tali Kembar, permainan Siamang, permainan Babi-babian, permainan Tenggoh-tenggohan dan permainan Mandi Urek-urekan. Dari 15 permainan tersebut ada beberapa permainan yang sudah tidak lagi dimainkan atau bahkan sudah tidak dikenal lagi oleh anak-anak saat ini, yakni permainan Siamang, permainan Tenggoh-tenggohan, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan Genggong, permainan Mandi Urek-urekan, permainan Cepak Canting dan permainan Gudang Kero.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi seperti saat ini sangatlah pesat, berbagai macam teknologi yang telah ditemukan dan dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan ternama. Seperti halnya *Internet of Things* atau yang lebih dikenal dengan sebutan (IoT). *Internet of Things* merupakan tren dunia masa depan yang perlu di bangun dari sekarang, seperti yang di jelaskan oleh Saputra, S. Y. (2017). Segala sesuatu dapat di buat mudah dan efisien dengan memanfaatkan jaringan internet. *Internet of Things* merupakan suatu teknologi yang dapat menghubungkan *device* satu dengan *device* lainnya, sehingga nantinya tercipta suatu sistem yang memiliki kecerdasan sendiri yang berguna dalam perkembangan teknologi.



Hasil survei penggunaan TIK serta implikasinya terhadap aspek sosial budaya masyarakat di Indonesia menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia sudah memiliki *smartphone* (Badan Pusat Statistik. 2021). Jumlahnya hampir mencapai 2/3 dari total masyarakat Indonesia atau dua kali lipat dibandingkan dengan yang tidak memiliki *smartphone*. Fitur menarik yang dapat memberikan pengalaman konektivitas ke dunia maya dan semakin banyaknya *smartphone* yang dijual dengan harga murah di pasaran dapat menjadi pemicu tingginya kepemilikan *smartphone* di Indonesia. jika dilihat berdasarkan pulau dapat diketahui bahwa masyarakat di Pulau Jawa menunjukkan proporsi kepemilikan *smartphone* yang paling banyak dibandingkan dengan kepemilikan jenis perangkat ini di pulau lainnya.

Hal ini bisa disebabkan karena ketersediaan akses telekomunikasi yang cukup baik serta terjangkaunya perangkat *smartphone* di Pulau Jawa. Hasil survei ini berikutnya menunjukkan bahwa masyarakat urban lebih banyak yang memiliki *smartphone* dibandingkan dengan masyarakat pedesaan. Meski demikian, jumlah penetrasi *smartphone* di pedesaan sudah mencapai lebih dari 50,39% dari total masyarakat pedesaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun tinggal di pedesaan, masyarakat Indonesia masih dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Kemudian hasil survei lainnya menunjukkan bahwa masyarakat pada rentang usia 20 – 29 tahun adalah kelompok usia dengan tingkat penetrasi *smartphone* yang paling tinggi (75,95%) (Badan Pusat Statistik. 2021).

Namun jika diperhatikan, persentase kepemilikan di semua kelompok usia telah mencapai lebih dari 50% dari total masyarakat pada rentang usia tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa *smartphone* populer tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja tetapi juga di kalangan masyarakat berusia lanjut. Jika dilihat dengan kepemilikan berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa laki-laki lebih dominan dalam kepemilikan *smartphone* dibandingkan dengan perempuan meskipun gapnya tidak terlalu signifikan yaitu hanya mencapai 2,32%. Lantas masyarakat yang termasuk kelompok berpendidikan S2/S3 semuanya memiliki *smartphone*. Adapun masyarakat yang berada pada kelompok jenjang pendidikan lainnya juga menunjukkan bahwa tingkat pendidikan tidak menghalangi atau

menjadi hambatan untuk mengadopsi teknologi. Adapun hasil survei ini juga menunjukkan *smartphone* telah dapat dijangkau oleh daya beli masyarakat dengan tingkat penghasilan di bawah satu juta per bulan. Semakin banyaknya *smartphone* berharga murah yang dijual diprediksi akan meningkatkan penetrasi *smartphone* khususnya kalangan masyarakat dengan tingkat penghasilan rendah (Handayani, F. F., & Munastiwi, E. 2022).

Generasi Z adalah generasi dengan proporsi penduduk terbanyak berdasarkan sensus penduduk 2020, yaitu 27,94% dari seluruh jumlah penduduk Indonesia. Mereka yang termasuk dalam generasi ini adalah mereka yang lahir di rentang tahun 1997- 2012 atau usia 10-25 tahun (Badan, 2021). Generasi Z terbagi ke dalam dua kelompok yaitu mereka yang masih bersekolah dan mereka yang mulai menapaki karir di dunia kerja. Generasi Z adalah tenaga kerja baru di dunia kerja yang sebelumnya didominasi oleh Generasi Milenial, Generasi X dan sebagian *Baby Boomers*. Dalam survei yang dilakukan oleh Harris Poll menunjukkan bahwa Generasi Z adalah generasi yang kreatif dan mereka adalah *digital native* (Pineda, 2020).

Mereka adalah generasi yang tumbuh kembangnya bersamaan dengan perkembangan teknologi digital. Hal ini membuat generasi ini tidak dapat dilepaskan dengan teknologi digital. Meskipun begitu, dalam survei lain yang dilakukan oleh Randstad menunjukkan bahwa karyawan yang berusia 18 sampai 24 tahun, yang merupakan rentang usia generasi Z, sebagian besar lebih memilih untuk berhenti bekerja daripada tidak bahagia (Kim, 2022).

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat yang diantaranya terjadi padasma *rtphone* seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman ada banyak tipe dan jenis *smartphone* yang bermunculan dengan kecanggihan-kecanggihannya tersendiri ,gatget dan *smartphone* memberikan banyak kemudahan dan manfaat bagi penggunanya, seperti mempermudah melakukan komunikasi via telpon suara maupun telpon vidio ,mendapatkan informasi melalui *internet* dan sosial media serta memberikan hiburan dengan bermain *game online*. Berbicara mengenai *game online* , *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya game

online menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan *smartphone* (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Saat ini, game online seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin. *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009).

Tentu saja ini menarik perhatian khusus nya anak-anak jaman sekarang dimana mereka lebih asik memainkan game online dari pada permainan tradisional, bahkan mereka rela menghabiskan uang jajan nya hanya untuk membeli *voucher* atau top up untuk membeli item yang ada di game online tersebut. Tidak hanya anak-anak ,remaja bahkan orang dewasa pun banyak yang memainkan game online karena menurut mereka game online merupakan permainan yang seru dan menyenangkan. *HootSuite* bersama dengan perusahaan media asal Inggris, *We Are Social* merilis laporan bertajuk "*Digital 2022 April Global Statshot Report*". Melalui laporan tersebut, *We Are Social* mengungkap daftar negara dengan pengguna internet yang paling banyak bermain video game. Di antara 44 negara yang masuk ke dalam kategori tersebut, dilaporkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua. Tercatat 95,4 persen pengguna internet di Tanah Air bermain game di berbagai macam perangkat, mulai dari PC, konsol, VR, hingga platform media streaming. Berada di posisi puncak, Filipina berhasil menguasai urutan pertama dengan total persentase yang mencapai 96,7 persen. Urutan lima besar dalam daftar ini nampak didominasi oleh negara yang berasal dari wilayah Asia Tenggara.

Hal ini terlihat dari munculnya nama Vietnam dan Thailand di peringkat keempat dan kelima. Masing-masing dari negara tersebut mengantongi persentase 93 persen dan 92,6 persen. Lihat Foto Daftar negara dengan pengguna internet yang paling banyak bermain video game. (*Hootsuite*) Sementara itu, Turki dinobatkan sebagai negara kelima (92,3 persen) dengan pengguna internet yang paling banyak bermain video game di beragam jenis perangkat. Data yang terdapat dalam laporan

"*Digital 2022 April Global Statshot Report*" dikumpulkan berdasarkan pengguna internet yang berada direntang umur 16 hingga 64 tahun. *We Are Social* mendapati bahwa pengguna internet berjenis kelamin pria lebih banyak memilih untuk bermain game dibandingkan wanita, di beragam rentang usia. Secara garis besar, sebanyak 83,3 persen pengguna.

Namun, perangkat *smartphone* nampaknya lebih banyak disukai dengan total persentase mencapai 67 persen, kemudian PC dan laptop (37 persen), konsol (25,3 persen), tablet (16,1 persen), konsol *hadheld* (12,7 persen), media streaming (9,4 persen), serta VR (8,1 persen). Dalam laporan yang sama, *We Are Social* juga mengungkap secara keseluruhan rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna internet dunia untuk bermain game console / game onlie Dihimpun KompasTekno dari *We Are Social*, Kamis (28/4/2022), rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan waktu sekitar 1 jam dan 23 menit setiap harinya untuk menikmati permainan di konsol. Sedangkan Thailand merupakan negara dengan pengguna internet tertinggi yang menghabiskan waktu untuk bermain game. Diperkirakan bahwa 1 jam dan 56 menit dihabiskan setiap harinya oleh pengguna internet di Lumbung Padi di Asia Tenggara tersebut untuk bermain game.

Saat ini Permainan tradisional anak sudah jarang terlihat bahkan hampir tidak pernah dimainkan oleh anak-anak di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan 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 orang tua maupun 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 pudar karna perkembangan zaman dengan inovasi-inovasi ke arah 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 (Husein MR, M. 2021).

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 dalam masyarakat yang menggeser hingga menghilangkan permainan tradisional tersebut, khususnya di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan. 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. Atas dasar hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melihat Dampak Perubahan Sosial Permainan Tradisional ke Permainan Modern pada Generasi Z di Desa Babatan Saudagar, kecamatan Pemulutan. Oleh karena itu, penulis menggambarkan Dampak Perubahan Sosial yang di alami oleh masyarakat terutama Generasi Z di Desa Babatan Saudagar, kecamatan Pemulutan. Dan juga berdasarka latar belakang tersebut penulis memutuskan untuk melakukan penelitan yang berjudul “Dampak Perubahan Sosial Permainan Tradisional ke Permainan Modern pada Generasi Z di Desa Babatan Saudagar, kecamatan Pemulutan ”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional dan modern yang di mainkan di Desa Babatan Saudagar?
2. Alasan perubahan sosial permainan tradisional ke modern pada Generasi Z?
3. Bagaimana dampak perubahan sosial dari permainan tradisional ke permainan modern pada generasi Z di Desa Babatan Saudagar?



### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini dibuat untuk memahami bagaimana pola perubahan sosial pada permainan anak-anak yang biasa di mainkan atau permainan tradisional di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan ,Ogan Ilir.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Menganalisis proses perubahan sosial permainan tradisional ke modern pada Generasi Z.
2. Menganalisis dampak perubahan sosial dari permainan tradisional ke permainan modern pada generasi Z di Desa Babatan Saudagar, Kecamatan Pemulutan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitan ini di harapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap perubahan perubahan sosial yang terjadi mengikuti Perkembangan zaman dan Teknologi sehingga manusia atau masyarakat mampu beradaptasi dan tidak meninggalkan atau melupakan sejarah.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai materi atau kajian Sosiologi tentang Dampak perubahan sosial permainana Tradisional ke permainan Modern pada Generasi Z di desa Babatan Saudagar kecamatan Pemulutan ,terutama dalam mata kuliah Perubahan Sosial mengenai perubahan sosial pada masyarakat

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai wawasan dan pertimbangan untuk masyarakat di Desa Babatan Saudagar Kecamatan Pemulutan agar kedepannya dapat mengatasi tingkah laku pada anak akibat perubahan sosial yang terjadi pada permainan tradisional.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Dinas dan Pemerintahan Desa Babatan Saudagar Kecamatan pemulutan agar dapat mengatasi dampak dan masalah yang di sebabkan oleh permainan modern.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Burhan Bungin. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jeffry (ed.); 2nd ed.). Prenada Media Group
- Creswell . j .W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. (S. Z. Qudsy (ed.); 3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Moleong, L. J. (2021a). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi (40th ed.)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2021b). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi (40th ed.)*. Nanang martono. (2020). *sosiologi perubahan sosial*.
- Narwoko dan suryanto. (2004). *perubahan sosial masyarakat*
- Puri Maharani.(2014). *Permainan Tradisional Versus Permainan Modern*
- Soerjono Soekanto. (2019). *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar, Edisi Baru*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (9th ed.). Alfabeta.
- Soekanto. (2017). *konsep perubahan sosial*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)* (S.
- Y. Suryandari (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., handoko, agus, santamoko, ruby , & Cahyono, Y. (2020). *GENERASI Z & REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.

### Jurnal :

- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan
- Ariawan, I. K. D. (2017). Permainan Tradisional Meong–Meongan Digantikan Permainan Modern Playstations. *Media Komunikasi FPIPS*, 16, 26–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/article/viewFile/22737/14122>
- Badan Pusat Statistik. (2021). Jumlah Angkatan Kerja 2011-2020. Retrieved from Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah: <https://jateng.bps.go.id/indicator/6/82/4/jumlah-angkatan-kerja.html>
- D., Syarat, M., Gelar, M., & Pendidikan, S. (2020). *Kajian antropologi tentang hilangnya permainan tradisional anak akibat*.
- Di, T., & Medan, D. (n.d.). *Dampak perkembangan teknologi terhadap permainan tradisional di daerah medan*.
- Djazifah, N. (2014). Sosiologi Pendidikan Michel Foucault. *Nucleic Acids*

- Research*, I(2), 1689–1699. <http://repository.ut.ac.id/4267/1/IPEM4439-M1.pdf>  
<http://jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79>
- Gede, D., & Arsana, P. (2016). Tranformasi Budaya Dalam Permainan Tradisional Menuju Game Online. *Media Komunikasi FPIPS*, 15(2), 41–45.
- Hamzah, A. A. (2019). *modul sosiologi kls XII. 1*, 7–8.
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia ...*, 5, 11–20.  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/10460>  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/download/10460/4656>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568> jazifah, 2014; Hamzah, 2019; Handayani & Munastiwi, 2022; Krisna Pebryawan, 2015; Nur Fikri Khoiri, 2021; Nur & Asdana, 2020)
- Krisna Pebryawan. (2015). Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik Di Tengah Permainan Modern. *Magistra*, No.92(92), 62–68.
- Lia Yustina. (2017). PERMAINAN TRADISONAL SUMATERA SELATAN SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS BAHAN SANDANG UNTUK BUSANA PESTA. *Jurnal Ilmu Politik*,
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkring. *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381>
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Nur Fikri Khoiri. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*. 1996, 6.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>

**Sumber lain :**

- Ridyanti, V., Darmawan, D. R., & Badariah, L. (2021). Pergeseran Nilai Permainan Tradisional Bakah: Kearifan Lokal dan Modernitas. *Culture & Society: Journal Of Anthropological Research*, 2(4), 188–198. <https://doi.org/10.24036/csjar.v2i4.81>
- Zulkihi, M. D., & Jannah, M. (2022). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.196>