

Perilaku Anak Sebagai Akibat Dari Pergeseran Permainan Tradisional Ke Modern (Kasus Anak-Anak Di Dusun Koloh Petung Timuk Desa Lenek Pesiraman Kabupaten Lombok Timur)

Maulidatul Hasanah¹, Siti Nurjannah², Farida Hilmi³
Program Studi Sosiologi Fakultas Hukum Universitas Mataram
e-mail: maulidatul.hasanah1922@gmail.com

Abstrak

Akibat arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan semakin banyaknya masyarakat terutama anak-anak dalam menggunakan teknologi seperti *handphone*. *Handphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi akan tetapi banyak anak-anak yang menggunakan *handphone* untuk bermain *game*. Banyaknya anak yang bermain permainan modern mengakibatkan eksistensi permainan tradisional menjadi tergeser. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku serta dampak perilaku anak sebagai akibat dari pergeseran permainan tradisional ke modern di Dusun Koloh Petung Timuk. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Tindakan Sosial Max Weber yang melihat bagaimana tindakan anak-anak akibat permainan modern. Hasil penelitian ini menunjukkan: Pertama bentuk perilaku anak yang terjadi dalam aspek kognitif yaitu anak dapat menggunakan bahasa inggris dan langsung mempraktekannya; dalam aspek afektif yaitu anak menjadi mudah emosi dan tidak sabaran, anak menjadi malas belajar, mengaji, dan beribadah; dalam aspek psikomotorik yaitu anak menjadi terampil dalam mengoperasikan teknologi. Kedua, dampak yang ditimbulkan ada dua yaitu pertama, dampak positif berupa menambah relasi pertemanan dan mendapat keuntungan ekonomi; kedua, dampak negatifnya berupa anak bersifat individualis, mengganggu kesehatan, timbulnya sifat boros pada anak, anak menjadi kecanduan *game*, dan anak menjadi suka.

Kata Kunci : Perilaku Anak, Permainan Modern, Permainan Tradisional

Abstract

As a result of globalization and the rapid development of technology, more and more people, especially children, use technologies such as mobile phones. Mobile phones are not only used as a means of communication, but many children use mobile phones to play games. The large number of children playing modern games has resulted in the existence of traditional games being shifted. The aim of this study is to find out how behavior forms and impacts children's behavior as a result of the shift of traditional to modern games in Hamlet Koloh Petung Timuk. This study uses a qualitative research methodology with a phenomenological approach. The theory used in this study is Max Weber's Social Action theory which looks at how children's actions result from modern play. The results of this study show: First, the form of child behavior occurs in the cognitive aspect, that is, the child can use English and immediately practice it; in the affective aspect that the child becomes emotional and impatient, the child becomes lazy to learn, pray, and worship; in the psychomotor aspect, that is, the child becomes skilled in operating technology. Secondly, the impact caused is two: first, the positive impact in the form of increasing friendships and obtaining economic benefits; second, the negative impact is that children are individualistic, impair health, the emergence of wasteful nature in children, children become addicted to games, and children become fond of.

Keywords: Child Behavior, Modern Games, Traditional Games

Pendahuluan

Kuatnya pengaruh teknologi ini sudah menjalari masyarakat dari berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa hingga ke anak balita. Sehingga sekarang ini anak akan dicap jadul jika tidak mengganti permainan-permainan tradisionalnya dengan permainan modern prodak globalisasi tersebut (Mantasiah, 2018). Maraknya permainan modern di Indonesia, menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional. Daya tarik dari permainan tradisional tidak lagi mampu menumbuhkan rasa penasaran anak-anak untuk memainkan permainan tradisional tersebut, dan lebih banyak waktu yang mereka habiskan untuk bermain permainan modern (Utomo, et al., 2019).

Akibat arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa pergeseran terhadap permainan tradisional yang ada di wilayah Nusa Tenggara Barat. Perkembangan permainan modern telah mendominasi sebagian besar masyarakat di wilayah NTB. Permainan modern sekarang ini sudah menjadi pilihan utama bagi anak-anak dalam bermain dan sudah mulai menggantikan permainan tradisional yang seringkali kita jumpai dulu. Jika dibandingkan, orientasi permainan anak sekarang sudah beralih ke permainan yang sifatnya elektronik dengan teknologi yang canggih (Setyanda, 2011)

Permainan modern tidak hanya dikenal oleh anak-anak di wilayah perkotaan, namun juga sudah mulai dikenal oleh anak-anak di wilayah pedesaan. Salah satu wilayah pedesaan yang masyarakatnya sudah banyak mengenal permainan modern dan mulai melupakan permainan tradisional adalah Desa Lenek Pesiraman. Anak-anak di Desa Lenek Pesiraman terlihat sudah jarang memainkan permainan tradisional, namun

banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, *play station*, dan lain-lain sehingga permainan tradisional seperti gasing, layang-layang, loncat tali, beldokan, petak umpet, main batu (*pincet*), dan lain-lain telah hilang akibat dari modernisasi. Anak-anak yang dulu sepulang sekolah selalu kita lihat menghabiskan waktu dengan teman-temannya bermain permainan loncat tali, main kelreng, layang-layang dan sebagainya namun sekarang pemandangan seperti itu sudah sangat jarang kita temukan. Pemandangan baru yang terlihat sekarang adalah sekelompok anak yang selalu sibuk dengan *handphone* masing-masing (Subhani, et al., 2022).

Fenomena di Dusun Koloh Petung Timuk Desa Lenek Pesiraman masyarakatnya sudah banyak didominasi permainan modern. Hampir semua anak memiliki *handphone* yang cenderung digunakan sebagai alat untuk bermain permainan modern disamping digunakan sebagai alat komunikasi. Penggunaan *handphone* sebagai media dalam permainan modern diusia mereka yang masih sangat belia akan sangat mudah terpengaruh oleh layanan-layanan yang disediakan oleh *handphone* itu sendiri dan akan membawa berbagai dampak dalam kehidupan sehari-sehari.

Konsep dan Teori

Kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Tindakan sosial Max Weber. Bagi Max Weber, studi tentang tindakan sosial berarti mencari pengertian subjektif atau motivasi yang terkait pada tindakan-tindakan sosial. Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna tindakan dengan memperkenalkan empat tipe tindakan yaitu: *pertama* Tindakan sosial yang bersifat berorientasi rasionalitas instrumental, Tindakan sosial yang bersifat rasionalitas nilai, Tindakan afektif dan Tindakan sosial tradisional.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, karena bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam tentang perubahan perilaku anak yang terjadi karena semakin bergesernya permainan tradisional oleh permainan modern. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, tindakan secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2022). Penelitian ini dilakukan di Dusun Koloh Petung Timuk, Desa Lenek Pesiraman Kabupaten Lombok Timur, dengan alasan bahwa sebagian besar anak-anak di daerah tersebut banyak mengakses permainan modern daripada permainan tradisional yang mengakibatkan adanya perubahan dan dampak yang terjadi terhadap perilaku mereka. Unit analisis yang digunakan adalah setiap individu dari masyarakat Dusun Koloh Petung Timuk yang terdiri dari orang tua dan anak, kepala desa dan kepala dusun serta guru-guru. Teknik menentukan informan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive*. Penelitian ini memiliki sumber data primer dan sekunder. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data yaitu wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data yang digunakan dengan triangulasi.

Hasil dan Pembahasan Bentuk Perilaku Anak Sebagai Akibat Dari Pergeseran Permainan Tradisional

ke Modern

Akibat dominasi permainan modern saat ini menyebabkan terjadinya perubahan perilaku anak yang memainkan permainan tersebut, perbandingan perilaku anak dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel Perbandingan Perilaku Anak Sebelum dan Sesudah Mengenal Permainan Modern

No	Aspek Perilaku	Sebelum Permainan Modern	Perilaku Sesudah Bermain permainan modern
1	Kognitif	Tidak mengetahui kosa kata bahasa Inggris kecuali dari pelajaran sekolah	Dapat menggunakan bahasa Inggris dan langsung mempraktekkannya
2	Afektif	Tidak emosian dan sabar	Anak menjadi mudah emosi dan tidak sabaran Anak rajin belajar, mengaji dan beribadah
3	Psikomotorik	Tidak terampil mengoperasikan teknologi	terampil mengoperasikan teknologi

Sumber: Hasil Penelitian

A. Aspek Kognitif

1. Anak dapat Menggunakan Bahasa Inggris

Sebelum anak mengenal permainan modern atau dapat mengaplikasikan *handphone* pembelajaran bahasa Inggris hanya didapatkan dan dipraktekkan di sekolah, namun setelah maraknya anak-anak bermain permainan

modern online menggunakan *handphone* banyak anak menjadi mahir dalam berbahasa Inggris dan sering dipraktekkan dalam kehidupan mereka secara tidak sadar atau secara spontan.

Beberapa kosa kata bahasa Inggris yang sering digunakan atau diungkapkan seperti kata *Attack* (menyerang), *Speed* (kecepatan), *Freeze* (membeku atau dalam *game* artinya keadaan dimana permainan tiba-tiba tidak bisa bergerak), *Lag* (gerakan dalam *game* tidak sesuai timing-nya dengan eksekusi yang dilakukan), *Follow* (mengikuti), *Spam Skill* (seorang player mengeluarkan banyak *skill* dalam satu waktu sekaligus), *Troll* (sikap atau perilaku pemain yang sengaja mengacau dalam permainan), dan lain sebagainya.

Hal tersebut sejalan dengan ungkapan informan ND:

“speed itu artinya kecepatan, kalau freeze itu kalau saat main tiba-tiba gabisa jalan permainannya. Misal kalau main kan terus gabisa jalan game nya di HP pasti spontan bilang nge freeze, sama kalau lagi gangguan signal itu pasti bilang nge-lag secara spontan, awalnya gatau istilah itu tapi karena sering main itu banyak yang bilang gitu pas main dan lewat kolom chatting jadi tau artinya apa. Kalau ada orang yang lama pikirnya juga dibilang nge-lag hehe.”

B. Aspek Afektif

1. Anak Menjadi Malas

Ketika anak sudah asik bermain *game* mereka cenderung lupa dengan kegiatan mereka sehari-hari yang biasa mereka lakukan, seperti belajar, mengaji, dan juga melakukan ibadah salat. Mereka harus selalu diingatkan oleh orang tua mereka untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, karena jika tidak diingatkan mereka tidak akan menghiraukan jadwal kegiatan mereka tersebut.

Pernyataan tersebut juga selaras dengan ungkapan ke enam informan utama orang tua, salah satu dari keenam informan mengatakan:

“sekarang kalau HP nya tidak mati atau baterai HP nya habis nggak akan dilepas HP itu, ngaji udah jarang, belajar juga tidak pernah, bahkan untuk salat pun sekarang harus diingatkan baru dia inget sama solatnya, astagfrullah.”

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa kesenangan anak yang bermain *game* membuatnya jarang salat, mengaji, belajar. Saat anak bermain *game* dan menang, mereka menjadi senang dan tidak sabaran. Kondisi tidak sabaran anak tersebut akan membuat mereka terus bermain sampai bisa dengan cepat naik *level* dalam permainan tersebut. Sehingga hal tersebut membuat anak yang terus menerus bermain tidak sadar berapa banyak waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game*, lupa bahkan lalai dengan kegiatan yang seharusnya mereka lakukan.

2. Anak Menjadi Mudah Emosi

Akibat dari kecanduan *game online* membuat anak menjadi mudah emosi, marah, serta sensitif terhadap segala hal yang dapat menghambat mereka dalam bermain. Selama anak bermain *game* dengan *handphone* mereka menjadi sangat fokus. Sehingga ketika mereka ditegur, diajak bicara dan meminta tolong mereka menjadi kesal dan marah, mereka terus terpaku dengan *game* yang mereka mainkan. Seperti yang diutarakan keenam informan orang tua, dan salah satu diantaranya yaitu NI mengatakan:

“saya sama anak sekarang marahnya karena anak yang tidak mau lepas dengan HP dan game nya. Setiap kali suruh berhenti main untuk pergi ngaji dan makan selalu menjadi awal pertengkaran dengan anak, anak tidak mau ngalah untuk berhenti bermain game.”

C. Aspek Psikomorik

1. Anak Terampil dalam Mengoperasikan Teknologi

Anak-anak yang gemar bermain permainan modern seperti permainan yang bernuansa peperangan dapat memungkinkan anak dalam mengasah motorik halus yang dimiliki. Anak-anak menjadi lebih cekatan dalam mengoperasikan teknologi yang ada seperti *handphone*. Motorik halus yang dimaksud adalah anak mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata. Semakin sering anak bermain membuat kecepatan mata dan tangan anak menjadi semakin terlatih, semakin lama maka anak akan semakin cekatan dalam mengoperasikan teknologi. Selaras dengan ungkapan keenam informan utama anak-anak. Salah satu informan yaitu yang gemar bermain *game online* mengungkapkan:

“awal-awal bermain memang agak kaku tangan sama jari kita, soalnya kan ada banyak skin dengan fungsi berbeda yang dipakai pas main. Jadi pas baru-baru itu lama bergerak jari-jari soalnya nyesuain sama letak skin yang mau dipakek. Jadi pas main itu mata sama tangan itu harus cepat. Tapi kalau biasa nanti lama-lama terbiasa, Gerakan jari juga cepat.”

Dampak Perilaku Anak Sebagai Akibat dari Pergeseran Permainan Tradisional ke Modern.

Akibat dari perubahan perilaku anak yang disebabkan oleh pergeseran permainan tradisional atau karena sudah kecanduan permainan modern seperti *game online* membawa berbagai dampak bagi kehidupan anak-anak di Dusun Koloh Petung Timuk. Dampak yang ditimbulkan berupa dampak positif dan negatif. Perbandingan dampak positif dan negative dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel Dampak Positif Dan Negatif Perubahan Perilaku Anak Akibat Pergeseran Permainan Tradisional ke Modern

No	Dampak Positif	Dampak Negatif
1	Menambah Relasi Pertemanan (Teman Online)	Timbulnya sifat individualis pada anak
2	Keuntungan ekonomi	Mengganggu kesehatan
3	Meningkatkan kebersamaan	Timbulnya sifat boros pada anak
4		Anak menjadi kecanduan <i>game</i>
5		Anak menjadi suka berbohong

Sumber: Hasil Penelitian

A. Dampak Positif

1. Menambah Relasi Pertemanan

Permainan modern terutama yang berbasis online memungkinkan anak berinteraksi dengan pemain-pemain lain yang belum pernah mereka kenal sebelumnya dan berasal dari luar desa maupun daerah bahkan sampai luar negeri. Hal tersebut memungkinkan mereka lebih puas dalam memilih teman satu tim ketika bermain.

Selaras dengan ungkapan keenam informan utama anak-anak. Salah satunya dari AM yang mengatakan:

“...Teman kita juga lebih banyak di game jadi lebih enak kita milih teman yang jago buat main satu team. Kalau permainan dulu paling itu-itu aja teman kita jadi bosan mainnya. Lagipula sekarang udah gaada yang main kek dulu itu.”

2. Keuntungan Ekonomi

Permainan modern terutama permainan yang berbasis online tidak hanya mendapatkan kesenangan saat memainkannya, melainkan permainan modern yang berbasis online ini bisa memberikan penghasilan bagi mereka

yang sudah terbiasa dan memiliki *skill* bagus dalam bermain. Seperti yang diungkapkan keenam informan utama anak-anak, salah satunya yaitu IP mengungkapkan:

“joki bisa dapat uang, dia bisa memainkan akun orang lain terus kalau naik ranknya baru dikasih uang. Kalau naik satu rank itu dikasi 100-150 ribu. Bisa juga dapat uang kalau jual akun, tapi harus akunnya ada skin baru sama rank nya sudah tinggi. Makin banyak skin sama kalau semakin tinggi rank game nya makin mahal akunnya”.

LP juga mengatakan:

“saya mau ikut turnamen biar dapat uang, kemarin temennya saya ikut juara dua dia dapat 500.000. per orang itu dapat 500.000. Pernah saya juga jual akun paling mahal itu sampai 2.000.000.”

Berdasarkan apa yang dikemukakan kedua informan di atas menunjukkan bahwa dari bermain *game online* dapat membuat seseorang menghasilkan uang. Beberapa cara yang dilakukan untuk menghasilkan uang antara lain membuka jasa joki *game*, jual-beli akun *game*, mengikuti berbagai turnamen *game*.

3. Meningkatkan Kebersamaan

Anak dalam bermain *game online* biasanya membentuk sebuah tim, setiap tim ada yang beranggotakan 3-5 orang. Tidak hanya dalam permainan tradisional permainan modern juga menumbuhkan rasa kebersamaan lewat kekompakan dan kerjasama tim yang membuat permainan menjadi lebih menarik. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikatakan keenam informan utama anak-anak, salah satunya yaitu IP mengatakan:

“main itu harus kompak biar seru. Kalau main semau-maunya kita suruh main sendiri gausah masuk tim. Kalau ada pemain yang egois pasti nanti gaada yang mau satu tim

lagi walaupun dia jago main misalnya. Tapi biasanya yang gitu kebanyakan soknya, baru-baru main itu padahal skill nya gaada.”

Berdasarkan ungkapan kedua informan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *game multiplayer* membutuhkan kerjasama dan kekompakan dari masing-masing anggota. Menang atau kalah dalam permainan menjadi bukan permasalahan utama dan tetap suportif apabila kerjasama sudah diterapkan dalam tim.

B. Dampak Negatif

1. Timbulnya Sifat Individualis pada Anak

anak-anak yang sering bermain *game* cenderung cuek dengan lingkungan sekitarnya dan jarang ke luar rumah, mereka juga jarang bergaul dengan teman-temannya. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan keenam informan utama orang tua, salah satunya yaitu SR mengatakan:

“..anak yang sibuk dengan gamenya jarang menghiraukan dan peduli orang disekitarnya, mereka cuek sibuk dengan gadget masing-masing.”

2. Mengganggu Kesehatan

bermain di depan *gadget* terlalu lama juga dapat mengakibatkan anak merasakan perih, nyeri, dan lelah pada matanya yang di sebabkan oleh sinar radiasi pada gawai. Selain itu bermain *game* dengan *gadget* yang terlalu lama juga membuat menyebabkan pusing. Selaras dengan ungkapan keenam informan utama anak-anak. Salah satunya yaitu NH mengatakan:

“sakit yang saya rasakan itu sakit mata, mata saya bengkak. Terus juga setiap selesai main saya merasa pusing sama ngerasa pegal di leher sama suka begadang tidur jadi agak lama”.
(wawancara pada tanggal 13 juni 2023)

Anak yang kecanduan bermain permainan modern memiliki durasi bermain yang lama sampai 5 jam dalam sehari, bahkan

anak-anak juga menjadi sering bergadang sampai lupa waktu pada malam hari yang mengakibatkan terganggunya waktu istirahat atau waktu tidur bagi anak.

3. Timbulnya Sifat Boros Pada Anak

Anak yang kecanduan bermain permainan modern yang berbasis online banyak memerlukan biaya untuk membeli kuota maupun *voucher WiFi*. Biasanya untuk membeli *voucher WiFi* menghabiskan uang sebanyak Rp.5.000 perhari, jika anak bermain setiap hari maka dalam satu bulan mereka dapat menghabiskan kurang lebih Rp.70.000 perbulan. Jika anak menggunakan kuota data biasanya mereka menghabiskan Rp.45.000 sampai Rp.150.000 perbulan.

Seperti yang diungkapkan oleh SW salah satu dari keenam informan utama orang tua, mengatakan:

"Kita di rumah tidak pasang WiFi tapi sekarang kan banyak tiap rumah yang pasang WiFi yang bisa di akses dengan voucher, nah dia biasanya beli voucher WiFi tetangga biasanya dia beli 5 ribuan itu bisa dipakai 2 hari berarti kalau sebulan ya sekitar 75.000. Tapi kalau isi kuota tidak menentu tiap bulannya berapa untuk isi kuota, kadang 75 ribu, kadang 45, dan kadang juga dia minta 150 ribu. Itupun kadang tidak sampai sebulan lalu habis. Saya juga tidak selalu memberikan kalau keseringan minta, kalau saya tidak kasih untuk beli voucher saya kasih buat beli WiFi saja yang lebih murah."

4. Anak Menjadi Kecanduan *Game*

Ketika anak menang dalam permainan dan mendapatkan *reward*, koin dan sebagainya mereka menjadi tidak sabar dan terus bermain untuk bisa mencapai level selanjutnya yang mengakibatkan mereka menjadi sangat adiktif terhadap *game*, hal inilah yang membuat anak

menjadi kecanduan *game*. Anak yang sudah mengalami kecanduan terhadap permainan modern akan terus bermain setiap harinya sehingga membuat anak enggan melakukan kegiatan yang lain.

Seperti yang diungkapkan keenam informan, salah satunya yaitu MG mengatakan:

"Kalau menang itu punya kesenangan sendiri, jadi sekali menang nanggung buat berhenti, kalau kita nergetin sampai pada level ini terus kalau udah menang di level itu jadi makin penasaran, makanya terus lanjut main sampai abis batrey HP."

5. Anak Menjadi Suka Berbohong

Kebutuhan anak-anak masih ditanggung oleh orang tua mereka, anak-anak belum mempunyai pekerjaan sehingga untuk memenuhi kebutuhannya dalam bermain mereka kerap berbohong kepada orang tua.

Seperti yang dikatakan keenam informan utama orang tua, salah satunya yaitu IS mengatakan:

"akhir-akhir ini anak sering minta uang, katanya buat beli buku paket, LKS, sama untuk fotocopy. Tapi mintanya sampai ratusan ribu itu. Lalu saya tanya gurunya yang saya kenal kebetulan kan tinggalnya satu dusun. Gurunya bilang kalau pembelian segala buku tidak dibebankan soalnya bisa dipinjam di perpustakaan. Terus saya tanya lagi sama temannya yang sering main kesini, katanya sering top up isi pulsa atau apalah gitu buat main game katanya. Kaget dong saya, saya kira anak main game tidak perlu menghabiskan uang sampai bohong sama saya."

ANALISIS TEORI

Analisis Teori Tindakan Sosial Max Weber Tentang Perubahan Perilaku Anak Akibat Dari Pergeseran Permainan Tradisional ke Modern di Dusun Koloh Petung Timuk Desa Lenek Pesiraman

Dalam menganalisis perilaku anak sebagai akibat dari pergeseran permainan tradisional ke modern peneliti menggunakan teori tindakan

sosial Max Weber. Anak-anak Dusun Koloh Petung Timuk lebih cenderung bermain permainan modern daripada permainan tradisional dikarenakan permainan tradisional sendiri sudah tidak lagi tren di zaman sekarang. Permainan modern terutama yang berbasis online banyak menggunakan bahasa Inggris, sehingga anak-anak yang memainkannya dalam kurun waktu tertentu secara tidak sadar mereka mengetahui beberapa kosa kata bahasa Inggris. Jadi pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya mereka dapatkan akan tetapi lewat permainan *game* ini juga memberikan mereka pengetahuan terhadap bahasa Inggris.

Perhatian anak-anak saat ini teralihkan oleh permainan modern yang semakin menjalar dalam kehidupan sehari-hari anak, disamping menambah pengetahuan anak dalam berbahasa Inggris, permainan modern sekarang juga dapat menjanjikan para pemain bisa mendapatkan uang. Uang yang didapatkan bisa berasal dari hasil jual beli akun, membuka jasa joki *game*, serta mengikuti berbagai macam turnamen. Hal tersebut membuat anak-anak menjadi semakin lebih menyukai permainan modern berbasis *online* daripada permainan tradisional yang saat ini tidak dapat memberikan keuntungan ekonomi kecuali hanya untuk memenuhi rasa senang terhadap anak. Permainan tradisional juga saat ini sangat jarang mengadakan turnamen maupun perlombaan berbeda halnya dengan permainan modern. Akun yang ingin mereka jual harus memiliki kriteria yang menarik bagi pembeli seperti *rank*/tingkatan dalam *game* tersebut harus tinggi, memiliki hero dan *skill* yang beragam sehingga semakin tinggi tinggi dan semakin banyak *skill* yang mereka miliki akan semakin mahal harga yang bisa mereka tawarkan. Selanjutnya, anak yang ingin menawarkan jasa joki *game* harus

memiliki *skill* yang bagus dan jago dalam permainan sehingga penerima jasa memiliki kepercayaan terhadap penjual jasa. Semakin jago anak dalam permainan maka makin besar kemungkinan untuk dipakai jasanya. Semakin tinggi tingkatan yang bisa dicapai maka semakin besar pula bayaran yang akan diterima. Guna mencapai keuntungan ekonomi tersebut tentu anak-anak harus memiliki *skill* dan *handphone* yang bagus sebagai penunjang utama mereka untuk memudahkan mereka dalam mencapai keinginan tersebut. *Skill* yang bagus mereka dapatkan dengan terus melatih permainan mereka setiap harinya.

Permainan modern terutama yang berbasis *online* banyak dimainkan dengan cara membentuk sebuah tim, jadi walaupun saat bermain permainan modern yang berbasis *online* terlihat anak-anak hanya asik bermain sendirian, tetapi di dalamnya permainan modern ini dimainkan dalam bentuk tim. Sifat permainan modern yang *online* dan menggunakan teknologi dalam memainkannya jadi antara pemain tidak perlu untuk bertemu secara langsung untuk dapat membentuk sebuah tim, melainkan pemain bisa kirim pesan menggunakan *handphone* untuk membentuk sebuah tim. Permainan yang berbentuk tim tentu membutuhkan kerjasama masing-masing anggota guna melancarkan permainan itu sendiri. Permainan akan terasa menyenangkan apabila masing-masing anggota mampu saling memberi semangat dan support kepada anggota. Ketika bermain mereka bisa saling berkomunikasi dari sebuah menu dalam *game* itu sendiri untuk membangun kerjasama. Dalam permainan pasti ada yang akan mengalami kemenangan dan kekalahan. Ketika sebuah tim sudah membangun kerjasama yang baik, saling support dan kompak namun mengalami kekalahan hal itu bukanlah suatu masalah besar. Kekalahan yang dialami berarti memang dari pihak tim lawan yang memiliki *skill* lebih baik dari

mereka. Dalam hal ini menang dan kalah bukan menjadi sebuah masalah, akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana kerjasama itu dibangun dalam sebuah tim.

Anak-anak yang terlalu fokus dengan permainan modern yang mereka mainkan membuat perilaku anak menjadi lebih mudah emosi. Perilaku tersebut ditunjukkan anak pada saat mereka diminta atau ditegur oleh orang tuanya untuk berhenti bermain *game* dan memulai kegiatan mereka yang lain seperti belajar, mengaji atau menunaikan kewajiban mereka dalam beribadah. Anak-anak juga menunjukkan rasa marah dan kesal terhadap temannya ketika sering kalah ataupun ketika jaringan internet yang lambat saat mereka bermain. Perasaan marah dan emosi itu secara seponatan mereka lakukan. Tindakan tersebut dikatakan sebagai luapan perasaan mereka. Anak-anak yang malas juga menyebabkan orang tua mereka menjadi kesal dan marah karena anak yang melalihkan aktivitas anaknya yang lain.

Anak yang kecanduan dengan permainan modern membuat anak ingin terus menerus memainkan *game* tersebut. Sehingga jika dalam sehari mereka tidak dapat bermain mereka akan menjadi gelisah. Permainan modern terutama yang berbasis online memerlukan banyak biaya sebagai penunjang dalam memainkannya sehingga hal tersebut membuat anak menjadi boros. Anak-anak menjadi banyak menghabiskan uang untuk membeli segala kebutuhan untuk memaniakan *game online* tersebut seperti kuota internet, WiFi, *hero*, *skin*, membeli *handphone* baru dan sebagainya. Uang yang mereka pakai membeli semua itu dapatkan dari meminta kepada orang tua. Uang yang biasanya mereka belanjakan untuk jajan di sekolah dan tabung menjadi habis untuk membeli kebutuhan dan kepuasan mereka dalam bermain *game*.

Anak-anak juga tanpa sadar melalaikan segala aktivitas yang biasanya mereka kerjakan seperti belajar, mengaji dan beribadah karena terlalu asik dalam bermain tanpa menghiraukan waktu kegiatan mereka yang lainnya. Anak-anak betah duduk di satu tempat dalam kurun waktu 5-8 jam hanya untuk bermain *game*, sehingga kegiatan yang lain malas atau terlewat untuk mereka tunaikan.

Anak yang candu terhadap *game* juga cenderung bersikap individualis. Hal ini terlihat dari mereka yang tidak berinteraksi secara langsung dengan teman disekelilingnya, interaksi dengan orang tua juga menjadi berkurang karena waktu mereka banyak dihabiskan dalam bermain *game*. Secara tidak langsung anak-anak dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitarnya, jarang ke luar rumah dan beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada saat bermain *game* tersebut.

Bergesernya permainan tradisional kearah yang modern menimbulkan kebiasaan-kebiasaan baru. Kebiasaan-kebiasaan pada saat permainan tradisional masih eksis para pemain berkumpul secara langsung saat akan bermain, akan tetapi ketika bermain permainan modern khususnya yang berbasis online mereka tidak perlu untuk bertemu secara langsung untuk ikut serta, mereka bisa saling menghubungi secara virtual untuk bisa menjadi satu team bahkan mereka juga satu team dengan orang-orang yang jauh bahkan lintas negara bisa dilakukan. Kebiasaan seperti inilah yang membuat permainan modern itu semakin diminati oleh semua kalangan dan semakin menggeser bahkan sampai menghilangkan keberadaan permainan tradisional.

Menurut pandangan Weber mengenai individu, sesungguhnya individu tidak menempatkan diri dalam posisi yang sedemikian ekstrim, melainkan cenderung menempatkan dalam kerangka tindakan. Karena analisis sosial

pada akhirnya selalu berhubungan dengan tindakan individu. Tindakan sosial merupakan suatu tindakan individu yang memiliki arti atau makna subyektif bagi dirinya dan dikaitkan dengan orang lain. Weber menemukan bahwa tindakan sosial tidak selalu memiliki dimensi rasional tetapi terdapat berbagai tindakan nonrasional yang dilakukan orang, termasuk dalam tindakan orang dalam kaitannya dengan berbagai aspek dari kehidupan, seperti politik, sosial dan ekonomi (Ritzer, 2012). Weber menemukan empat tipe dari tindakan sosial yaitu tindakan rasionalitas instrumental, tindakan rasionalitas nilai, tindakan afektif dan tindakan tradisional.

Weber menekankan pentingnya pemikiran rasional dalam tindakan individu, dalam kasus tindakan anak-anak yang memikirkan keuntungan ekonomi dengan cara bermain *game* merupakan salah satu bentuk tindakan sosial yang dikatakan oleh Weber yaitu tindakan yang bersifat rasionalitas instrumental. Tindakan rasionalitas instrumental merupakan tindakan sosial yang dilakukan seseorang atas pertimbangan dan pilihan sadar dengan harapan bisa mencapai tujuan tertentu dengan ketersediaan alat yang digunakan. Kasus anak-anak yang memikirkan keuntungan ekonomi dapat dikatakan sebagai bentuk pemikiran rasional dari anak dengan instrumen untuk mencapai tersebut adalah dengan dibantu oleh *skill* yang bagus dari anak dan memiliki *handphone* yang bagus, sehingga nantinya akan semakin mempermudah si anak dalam mencapai tujuan yang mereka inginkan yaitu mendapatkan keuntungan ekonomi. Artinya anak-anak yang bermain *game* sekarang memikirkan pemikiran rasional yaitu dengan bermain *game* apa yang mereka dapatkan selain daripada memenuhi kebutuhan

emosional mereka, ternyata dengan bermain *game*, dengan menjadi pandai bermain *game* dapat mendatangkan keuntungan ekonomi bagi mereka. Mereka memperhitungkan keuntungan dan kerugian yang didapatkan pada saat bermain. Mereka merasa rugi jika sekedar bermain untuk kesenangan, akan tetapi mereka memikirkan keuntungan yang dapat mereka capai jika pintar atau jago dalam sebuah permainan. Jika mereka pintar dalam permainan mereka dapat menjual jasa, akun dan turnamen sehingga bisa mengembalikan modal yang mereka keluarkan dalam membeli kuota, *WiFi*, mengganti *handphone* dan sebagainya. Sehingga untuk mencapainya mereka harus menjadi pemain yang handal dan memiliki *skill*, karena itulah mereka melatih kemampuan mereka dengan terus bermain sampai tanpa sadar mereka terbawa arus permainan yang semakin lama turut mempengaruhi perilaku atau tindakan keseharian mereka.

Weber juga menyebutkan tindakan rasional yang kedua yaitu rasionalitas nilai yang dimana tindakan ini tidak memikirkan untung rugi dalam melakukan suatu tindakan atau berperilaku, melainkan mereka melihat adanya nilai-nilai yang ingin mereka hidungkan dan diperjuangkan. Kasus perilaku anak-anak di atas yang gemar bermain *game* juga melihat adanya nilai kebersamaan pada saat bermain. Permainan modern khususnya *game online* yang beranggotakan sebuah tim pasti memerlukan yang namanya kerjasama tim dan kekompakan masing-masing anggota dalam bermain guna menghidupkan permainan itu sendiri. Permainan akan terasa menyenangkan apabila masing-masing anggota mampu saling menyokong dukungan, semangat antar anggota. Ketika bermain pun mereka dibantu dengan adanya *form chat* dan *voice* untuk membantu komunikasi masing-masing anggota yang membuat kerjasama dan kekompakan tim akan semakin terlihat dan terasa. Dalam permainan

pasti ada yang akan mengalami kemenangan dan kekalahan. Ketika sebuah tim sudah membangun kerjasama yang baik, saling dukung dan kompak tapi mengalami kekalahan itu bukanlah suatu masalah bagi mereka. Kekalahan yang dialami berarti memang dari pihak lawan yang memiliki *skill* dan kekompakan yang lebih bagus. Dalam hal ini menang dan kalah bukan menjadi sebuah masalah akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana kerjasama itu dibangun dalam sebuah tim. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Weber bahwa tindakan rasionalitas nilai itu tindakan seseorang yang melihat berbagai macam nilai yang ada dalam tindakan tersebut. Sejalan dengan itu anak-anak yang bermain melihat adanya nilai kebersamaan ketika mereka memainkan sebuah *game*. Dimana nilai itu jika diterapkan dengan baik akan membawa mereka pada kemenangan dan nilai kebersamaan itu akan semakin tumbuh dalam diri anak dengan sendirinya.

Selanjutnya Weber melihat adanya tindakan seseorang yang didasari oleh perasaan emosional dan sifatnya tidak rasional, yang biasanya disebut dengan tindakan afektif. Artinya tindakan ini merupakan afeksi dari perasaan seseorang. Dari kasus di atas yang dapat dikatakan sebagai tindakan afektif adalah anak-anak yang menunjukkan sifat malas melakukan aktivitas seperti belajar, mengaji dan beribadah. Rasa malas mereka timbul sebagai akibat dari anak-anak yang terus bermain permainan modern dengan kurun waktu yang lama. Rasa senang mereka dengan permainan yang mereka mainkan membuat mereka melupakan aktivitas lainnya yang semestinya mereka tunaikan, akan tetapi menjadi teralihkan oleh sebuah permainan yang dimainkan menggunakan *handphone*. Perilaku anak-anak juga kerap kali menunjukkan

perasaan kesal dan marah ketika mereka mengalami kekalahan pada saat bermain. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kekalahan pada saat bermain diantaranya karena jaringan internet yang kurang stabil, *handphone* yang digunakan tiba-tiba menjadi lambat menjalankan operasi permainan. Selain itu anak juga bisa bersikap individualis akibat bermain *game*. Anak yang kebanyakan bermain menggunakan *handphone* cenderung tidak memerhatikan orang yang ada disekelilingnya, mereka lebih merasa senang pada saat bermain menggunakan *handphone*, sehingga hal tersebut membuat anak-anak menjadi lebih mementingkan kesenangan mereka sendiri dengan permainan yang dimainkan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar mereka yang menyebabkan mereka jarang ke luar rumah dan beranggapan bahwa kehidupannya ada di dunia maya permainan dan lingkungan sosialnya hanya pada saat bermain *game*. Anak-anak yang menjadi candu dengan permainan modern juga membuat anak menjadi boros, menghabiskan banyak uang untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan dan kesenangan mereka dalam bermain *game*.

Tindakan-tindakan tersebut merupakan sebuah luapan emosi dari anak-anak dan tanpa sadar mereka lakukan karena terlalu larut dan kesenangan dalam dunia permainan yang mereka mainkan. Tindakan mereka tersebut merupakan suatu tindakan yang tidak rasional bahwa mereka berperilaku boros, menjadi individualis, mudah emosi dan menjadi malas melakukan aktivitas melakukan kegiatan yang lain hanya dengan bermain *game* untuk memenuhi perasaan emosional mereka.

Terakhir, Weber menyebutkan adanya tipe tindakan tradisonal. Tindakan tradisonal yang ada dalam perilaku anak dari kasus di atas adalah dilihat dari perilaku anak-anak sekarang yang bermain menggunakan alat atau teknologi berupa *handphone*. Saat ini segala jenis permainan yang

dimainkan anak-anak sudah menggunakan *handphone* dalam bermain. Anak-anak sebelum mengenal permainan modern ketika bermain mereka pasti saling panggil dari rumah ke rumah untuk bermain, namun sekarang anak-anak tidak perlu lagi melakukan hal demikian, karena zaman yang semakin canggih membuat tradisi atau kebiasaan seperti itu sudah tergantikan dengan hadirnya teknologi di tengah-tengah masyarakat. Sekarang zamannya anak-anak bermain dengan menggunakan teknologi dan menghubungi satu sama lain dengan teknologi seperti *handphone*. Anak-anak saat bermain pun tidak perlu bertemu secara langsung untuk memulai sebuah permainan, melainkan anak-anak dapat bermain dari rumah masing-masing dengan alat atau teknologi yaitu *handphone*. Karena teknologi *handphone* sendiri sudah dapat memuat berbagai macam fungsi dan sudah menjadi alat utama yang dibutuhkan dalam bermain permainan modern. Kebiasaan seperti inilah yang membuat permainan modern itu semakin diminati oleh semua kalangan dan semakin menggeser bahkan sampai menghilangkan keberadaan permainan tradisional.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Fenomena bergesernya permainan tradisional oleh permainan modern membawa perubahan perilaku pada anak-anak dalam beberapa aspek diantaranya:
 - a. Aspek kognitif berupa anak dapat menggunakan Bahasa Inggris dan bisa direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari
 - b. Aspek afektif anak yang dulunya rajin menjadi malas karena kecanduan bermain *game*, anak menjadi lebih mudah emosi
 - c. Aspek psikomotorik berupa anak dapat mengoperasikan teknologi.
2. Perubahan perilaku pada anak akibat bergesernya permainan tradisional ke modern juga menimbulkan dampak positif dan negatif.
 - a. Beberapa dampak positif yang ditimbulkan seperti menambah relasi pertemanan; mendapatkan keuntungan ekonomi dengan menjadi joki, jual beli akun dan mengikuti turnamen; serta meningkatkan kebersamaan.
 - b. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan seperti timbulnya sifat individualis, mengganggu Kesehatan, membuat anak menjadi boros, kecanduan dan membuat anak menjadi suka berbohong.

Daftar Pustaka

- Mantasiah. 2018. *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Moleong, L.J. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyananda. 2011. *Lengkr:Permainan Gasing Lombok Timur*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utomo & Ismail, M., 2019. *Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi AUBK (Anak Usia Berkebutuhan Khusus)*. Kalimantan Selatan: PJ JPOK FKIP ULM Press.