

IMPLIKASI MODERNISASI TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK-ANAK DAN REMAJA (STUDI DI DESA GUALI KECAMATAN KUSAMBI KABUPATEN MUNA BARAT)

^{1*}Rahmat Jaya, ²Wa Kuasa Baka, ³La Aso

¹Program Studi Kajian Budaya Pascasarjana, Universitas Halu Oleo Kendari

²Jurusan Tradisi Lisan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Halu Oleo Kendari

³Program Studi Kajian Budaya Pascasarjana, Universitas Halu Oleo Kendari

*Corresponding Author: Rahmat Jaya (rahmatjayaal@gmail.com)

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implikasi modernisasi terhadap permainan tradisional pada anak-anak dan remaja di Desa Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini ditentukan secara *purposive snowball* di mana sampel diperoleh melalui proses bergulir dari satu *respondent* ke *respondent* lainnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan (*observasi*), wawancara (*interview*) dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implikasi modernisasi terhadap permainan tradisional pada anak-anak dan remaja di Desa Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat terdiri atas (a) implikasi ekonomi, (b) implikasi kesehatan, (c) implikasi sosial, dan (d) implikasi hilangnya ide kreatif.

Kata Kunci: *Implikasi, modernisasi, permainan tradisional, anak-anak dan remaja*

Abstract: The objective of this study is to describe the implications of modernization on traditional games for children and adolescents in Guali Village, Kusambi Sub-District, West Muna Regency. This research used a qualitative descriptive approach. The subjects of this study were determined by purposive snowball that is the samples were obtained through a rolling process from one respondent to another and were usually used to explain the social or communication (sociometric) patterns of a particular community. Data collection techniques in this study were carried out by observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that the implications of modernization on traditional games for children and adolescents in Guali Village, Kusambi District, West Muna Regency are as follows: (a) economic implications, (b) health implications, (c), social implications, and (d) implications of the loss of creative ideas.

Keywords: *Implication, modernization, traditional games, children and adolescents*

PENDAHULUAN

Di era moderen, manusia tidak dapat melepaskan diri dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang begitu cepat mampu mempengaruhi prakarya kegiatan manusia, baik secara budaya

maupun sosial kemasyarakatan. Secara etimologis, kata teknologi berasal dari dua kata yaitu *techno* yang berarti seni, dan *logia* (logos) yang berarti ilmu teori. Kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan manusia yang tidak bisa dihindari.

Di era modernisasi, budaya permainan pada anak-anak dan remaja juga mengalami perubahan. Kecenderungan bermain mengalami peralihan dari permainan tradisional ke permainan moderen. Salah satu hasil perubahan permainan pada anak-anak dan remaja akibat dari teknologi saat ini adalah permainan moderen, seperti *video game*. Dalam beberapa tahun terakhir, permainan moderen mampu menggeser *entitas* permainan tradisional. Dahulu, permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk di Indonesia, di mana anak-anak dan remaja bermain menggunakan alat seadanya yang tidak sulit dijumpai di lingkungan mereka tinggal. Namun sekarang ini, permainan tradisional hampir tidak dapat dijumpai lagi di lingkungan masyarakat. Pengaruh perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga munculah karya baru yang berbasis teknologi. Anak-anak dan remaja sudah tidak tertarik lagi pada permainan tradisional. Hal ini terjadi karena permainan moderen menawarkan permainan berbasis *video games, online*, maupun *offline* dan berbagai jenis permainan yang menawarkan selera Anak-anak dan remaja. Selain itu, permainan moderen disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu juga dapat memilih karakter atau tokoh dalam cerita tersebut yang diimajinasikan sebagai dirinya yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup.

Modernisasi bisa saja menjadi salah satu ancaman bagi hilangnya permainan tradisional apabila tidak muncul kesadaran pada generasi muda dan pemerintah khususnya pemerintah Daerah Kabupaten Muna Barat untuk mempertahankan budaya permainan tradisional. Permainan tradisional

seharusnya tidak hanya sebagai alat hiburan semata, akan tetapi juga lahir sebagai simbol budaya nusantara maupun suatu daerah. Pada umumnya modernisasi dapat membuat banyak orang tua sulit mengawasi anak-anak mereka jika anak-anak mereka selalu mengakses hiburan-hiburan lewat *handphone* yang mereka miliki ataupun lewat media lain yang dapat dijadikan untuk mengakses permainan moderen/*game*. Pada era moderen ini hampir sebagian besar anak-anak dan remaja telah menjadikan *game* sebagai kebutuhan penting mereka dalam mandampingi kesehariannya. Permainan moderen sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja saat ini bahkan hampir sebagian besar dari mereka rela mengorbankan waktu dan biaya untuk memenuhi keinginan tersebut. Kurangnya kesadaran pihak terkait baik dari masyarakat atau pemerintah sebagai akibat hilangnya permainan tradisional di tengah masyarakat khususnya masyarakat pedesaan yang memiliki budaya tersebut. kurangnya kepedulian kita terhadap pentingnya pelestarian permainan tradisional baik sebagai alat hiburan atau alat untuk melatih pertumbuhan anak akan berdampak pada hilangnya keberadaan budayapermainan tradisional tersebut serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak fenomena/kejadian di mana anak-anak dan remaja kehilangan kesadaran, kecanduan bahkan beberapa masuk di rumah sakit jiwa akibat bermain *game/* permainan moderen. Permainan moderen memang mudah diakses dan banyak pilihan menarik namun, permainan tersebut telah banyak mencobloskan anak-anak dan remaja ke hal yang tidak mendidik dan menyia nyiakan. Hal itu, disebabkan oleh selain disediakan dengan hiburan, dalam permainan moderen juga

difasilitasi dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi bahkan di luar kendali seorang anak. Permainan moderen tidak memberikan manfaat apapun bagi penggunaannya. Hal demikianpun telah terjadi di beberapa daerah seperti di Muna Barat.

Sebelum permainan moderen masuk di Muna Barat khususnya di Desa Guali Kecamatan Kusambi, biasanya anak-anak dan remaja setelah pulang sekolah bermain dengan teman-temannya dengan peralatan seadanya. Beberapa permainan tradisional yang dibudayakan, diantaranya: *Pohule, Subha, Gapo, Kaghati, Katemba temba, Kaoto oto* dan sebagainya. Namun saat ini kebiasaan tersebut telah jarang ditemukan.

Berdasarkan uraian fenomena di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan kajian lebih dalam tentang "Implikasi Modernisasi terhadap Permainan Tradisional pada Anak-anak dan remaja (Studi kasus di Desa Guali, Kecamatan Kusambi, Kabupaten Muna Barat)". Peneliti mengangkat judul ini karena peneliti hampir tidak menjumpai lagi anak-anak usia 7-16 tahun (Murid Sekolah Menengah Pertama) yang bermain permainan tradisional, baik pada saat jam istirahat di sekolah maupun setelah pulang dari sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif. Dalam penelitian ini digunakan dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer (data pokok) diperoleh dengan hasil wawancara mendalam kepada informan yang sudah ditentukan oleh peneliti untuk menjelaskan tentang tema penelitian. Adapun yang menjadi sumber dataprimer adalah Anak-anak dan remaja serta orang tua anak remaja di Desa

Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat. Data Sekunder (data pendukung) digunakan untuk menunjang data primer yang diperoleh dari pengamatan atau melakukan *observasi*, selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Penentuan informan menggunakan teknik *Snowballingsampling*. *Snowballing* artinya informasi yang didapatkan berdasarkan informan awal kemudian berkembang ke informan berikutnya hingga mendapatkan data yang akurat di mana keterangan mereka sama atau tidak ada lagi informasi baru (Sugiono, 2008:300). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan pengamatan terlibat (*participation observation*), wawancara mendalam (*indepth interview*) dan Dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan menyusun satuan-satuan data yang dikumpul dari hasil pengamatan (*observasi*) dan wawancara (*interview*) serta dikumpulkan sesuai dengan golongannya, kemudian dilakukan analisis reduksi untuk mengevaluasi data yang kurang relevan, membuat abstraksi dan menyusun satuan-satuan data, melakukan kategorisasi data serta menyusun antar kategori data yang lainnya, sehingga dapat ditemukan makna dan kesimpulannya (Moleong, 2009: 190).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini mendeskripsikan implikasi modernisasi terhadap permainan tradisional pada anak-anak dan remaja di Desa Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan baik berupa pengamatan maupun wawancara, maka implikasi modernisasi terhadap permainan tradisional pada anak

anak dan remaja di Desa Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat meliputi implikasi ekonomi, implikasi kesehatan, implikasi sosial, dan implikasi hilangnya ide kreatif.

Implikasi Ekonomi

Dalam melakukan kegiatan permainan moderen, rata-rata anak-anak dan remaja harus mengeluarkan biaya dalam bermain *game*. Biaya yang dikeluarkan tentu bervariasi, tergantung pada jenis permainan seberapa sering mereka melakukan permainan tersebut. Khusus pada anak-anak dan remaja Desa Guali, untuk bermain *game* mereka harus menggunakan media *handphone* sebagai alat utama dalam bermain *game*. Media *handphone* yang mereka gunakan biasanya jenis *android*. Selain media *handphone*, anak-anak dan remaja juga harus menggunakan paket data untuk melakukan kegiatan tersebut, namun tidak semua permainan moderen menggunakan data. Untuk menggunakan jenis permainan yang sering digunakan kalangan anak-anak dan remaja masa kini, maka mereka harus menggunakan paket data untuk menggunakannya. Salah satu permainan yang memerlukan biaya tersebut adalah *game free fire*. Ada sebagian kecil permainan moderen yang tidak membutuhkan paket data (*off line gaming*), namun permainan tersebut tidak membuat anak-anak dan remaja tertarik. Modal materil merupakan salah satu syarat utama agar dapat melakukan kegiatan bermain secara moderen. Oleh karena itu, secara garis besar bisa dikatakan bahwa orang yang dapat melakukan kegiatan permainan secara moderen adalah mereka yang memiliki modalterutama modal materi.

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* supaya tetap bisa memainkan

salah satu jenis *game online* maka dibutuhkan biaya tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri cenderung melakukan kebohongan kepada orang tua nya atau dapat melakukan berbagai langkah-langkah untuk dapat melakukan kegiatan permainan tersebut.

Di bawah ini, merupakan hasil wawancara dengan seorang anak remaja bernama Aldi umur (14 tahun) siswa kelas 2 Sekolah Menengah Pertama di Desa Guali, Ia mengungkapkan sebagai berikut:

“Kapokalalambuhaku gem biasano free fire. Biasano megholi kanau paket data bapaku ane minahi aeghligo wutoku. Sigaha bapaku nomengelu lagi bhekahalino gholino paket data waitu sampe moghono riwuhi sewula. Selain kalalambu aini, naando dua kalalambu indefie ini kapandehaoku tapeda o pohulebhe kaghati. ambano bapaku kalalambu dua aini do asiane sepaliha anahihi indefie ini. Mahingka pedangha inodi tetapasigho kalalambu free fire, rampahana kalalambu aini nepake kaawu aplikasi nopohala bhe kalalambu indefie inia tabehana dekapihhi deki bahano maka nembali dopokalalambuane.”

Artinya

“Jenis permainan saya biasanya *game free fire*. Biasanya yang membeli paket data adalah Ayah saya dan jika tidak saya memakai biaya sendiri. Terkadang orang tua saya mengeluh dengan tingginya biaya paket data hingga mencapai 100.000,00/ bulan. Selain permainan tersebut, ada beberapa permainan tradisional juga saya ketahui antara lain gasing dan layang-layang. Menurut ayah saya, permainan tersebut sangat digemari oleh anak-anak saat itu. Meskipun

demikian, saya lebih tertarik pada permainan moderen seperti *Free fire* sebab permainan tersebut hanya membutuhkan aplikasi, berbeda dengan permainan tradisional harus terlebih dahulu menyiapkan bahan alat permainan.”

Berdasarkan uraian dan wawancara di atas maka dapat dijelaskan bahwa anak-anak dan remaja di Desa Guali harus mengeluarkan biaya untuk melakukan permainan moderen. Biasanya anak-anak dan remaja memperoleh biaya permainan dari orang tua mereka, namun ada beberapa anak juga memperoleh biaya permainan dengan usaha mereka sendiri salah satunya adalah bekerja sebagai buruh perusahaan batu merah. Bagi mereka yang sudah dapat menghasilkan uang, untuk membeli kebutuhan hiburan seperti halnya paket data/pulsa tidak menjadi sebuah persoalan yang besar berbeda dengan anak yang belum dapat menghasilkan uang dengan jalannya sendiri di mana mereka hanya mengandalkan uang dari orang tua mereka. Meskipun anak-anak dan remaja lebih cenderung bermain permainan moderen, namun mereka juga masih mengetahui beberapa permainan warisan leluhur mereka diantaranya seperti gasing dan layang-layang. Biasanya orang tua anak remaja tersebut juga mengisahkan keberadaan permainan tradisional di tengah anak-anak dan remaja, namun cerita yang dikisahkan orang tua mereka tidak merubah haluan kecintaan mereka pada permainan tradisional. Kecenderungan ini diakibatkan oleh kemudahan yang ditawarkan permainan moderen lebih instan dibanding dengan permainan tradisional di mana harus terlebih dahulu melewati sebuah proses memakan waktu untuk dapat digunakannya.

Anak-anak dan remaja Desa Guali

lebih cenderung mengetahui permainan moderen dari pada permainan tradisional. Hal tersebut terjadi karena mereka sudah jarang menjumpai kerabat mereka bermain permainan tradisional di lingkungannya. Rata-rata anak-anak dan remaja di Desa Guali lebih memilih permainan yang berbasis *online* meski permainan tersebut memerlukan biaya permainan untuk digunakannya. Biaya yang dapat dihabiskan dalam permainan moderen terkadang cukup besar, terkadang anak-anak dan remaja harus menghabiskan biaya hingga seratus ribu rupiah namun sebagian juga hanya menggunakan sedikit biaya jika memiliki promo internet. Meski nilai biaya yang dikeluarkan tidak terlalu banyak, namun bagi masyarakat Guali nilai tersebut bukan merupakan nilai yang sedikit bagi sebagian orang tua anak remaja. Bagi sebagian orang, untuk mendapatkan uang dengan nilai sebanyak itu mereka harus mengorbankan waktu selama sehari/dua hari untuk bekerja baik itu diperoleh melalui hasil kebun atau bekerja sebagai buruh perusahaan batu merah. Hasil wawancara tersebut memperlihatkan bahwa rata-rata anak-anak remaja mendapatkan uang paket data untuk bermain *game* biasanya dari orang tuanya. Meski peluang kerjasangat terbuka lebar di Desa Guali, namun sungguh memprihatinkan sebagian besar anak-anak dan remajanya masih lebih memilih diam di rumah dari pada bekerja di perusahaan seperti industri batu merah.

Implikasi Kesehatan

Dalam sebuah aktifitas manusia terkadang kita sering lalai betapa pentingnya menjaga kesehatan tubuh kita. Jika kesehatan seseorang telah terganggu maka kemungkinan segala aktivitas orang tersebut akan terganggu. Dalam aktivitas keseharian manusia, khususnya dalam

melepaskan lelah salah satunya adalah melakukan kegiatan dengan berolahraga atau bermain. Permainan sangat dibutuhkan bagi tubuh kita akan tetapi, permainan yang dimaksud tersebut adalah permainan tradisional sebab permainan tersebut melibatkan gerakan tubuh sehingga organ tubuh akan ikut bergerak dengan teratur. Gerakan tubuh tersebut akan membuat badan kita menjadi sehat dan bugar dan hal tersebut tidak kita dapatkan pada permainan moderen. Dalam permainan moderen anak-anak dan remaja tidak dituntut untuk melakukan kegiatan permainan dengan cara bergerak sebab permainan moderen tidak melibatkan unsur-unsur gerakan badan. Kondisi tersebut sangat berbeda dengan permainan moderen sebab cukup dengan menyediakan *handphone* atau pulsa data jika kita ingin mendapatkan permainan yang lebih menarik. Oleh karena itu, sebagaimana yang dikemukakan oleh Miller & Steinberg (Tubbs dan Moss, 2005:22) tentang dampak media komputer dan internet bahwa komputer dan internet membawa dampak negatif pada perilaku manusia salah satunya adalah kecanduan. Seorang anak yang kecanduan bermain *game* maka akan memiliki potensi besar terjadinya gangguan psikologi atau kesehatan fisik lain sebagaimana telah terjadi di Desa Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat.

Salah satu contoh permainan yang moderen yang dapat merusak penglihatan adalah bermain *video game*. Kegiatan bermain *game* bukan lagi merupakan hal yang lumrah di kalangan anak remaja bahkan hal tersebut sudah menjadi budaya pada anak-anak dan remaja masa kini. Namun seharusnya, anak-anak dan remaja juga harus memperhatikan kesehatan mereka terutama mata. Mata adalah organ yang sangat penting pada manusia dan sangat

vatal jika kesehatannya terganggu. Salah satu penyakit mata yang banyak diderita oleh anak-anak dan remaja yang gemar bermain *game/* permainan moderen tersebut adalah penyakit mata rabun. Hal ini dapat terjadi karena berbagai faktor antara lain terlalu seringnya atau melakukan kegiatan bermain *game* menggunakan media *handphone* dengan durasi yang cukup lama. Kebiasaan permainan moderen yang dilakukan di setiap waktu dapat dikatakan dengan kecanduan (*addicted*). Kecanduan pada *game* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktifitas fisik, kurangnya waktu tidur, dan seringterlambat.

Berikut ini merupakan hasil wawancara dengan seorang anak remaja bernama Gali (14 tahun) Siswa kelas 2 Sekolah Menengah Pertama. Ia mengungkapkan sebagai berikut:

“Pertamano apande aeandehao game 2013 kalalambu ampaitu kapandehaoku kabhari, maka menturuno apokalalambu free fire. Sejak tahun 2014 sepakuhanomu ini notanda nopotakura-kura kantaleano matak, 2016 mamamku noowakanau wedotoro aeparakisa tampamu ampaitu nando aepake kacamata.”

Artinya

“pada mulanya saya mengenal permainan moderen pada tahun 2013 permainan yang saya ketahui saat ini banyak namun yang sering saya mainkan hanya *free fire*. Sejak tahun 2014 saya mulai merasakan penglihatanku mulai berkurang dan pada tahun 2016 ibu saya membawa saya kedokter untuk diperiksa hingga sampai saatsaya pakai kacamata.”

Berdasarkan uraian di atas, maka

dapat dijelaskan bahwa ada beberapa implikasi modernisasi terhadap permainan tradisional pada anak-anak dan remaja di Desa Guali salah satunya adalah penyakit mata. Mata adalah organ yang paling penting bagi manusia, selain penting mata juga merupakan salah satu organ yang terdapat pada manusia yang sangat sensitive terhadap kotoran berupa benda kasar dan radiasi cahaya. Oleh karena itu, seharusnya sudah selayaknya manusia khususnya anak-anak dan remaja menjaga kesehatan mata tersebut. Uraian di atas merupakan salah satu fenomena yang mengisahkan seorang anak remaja yang mengalami gangguan pada penglihatannya akibat radiasi cahaya *handphone* saat bermain *game* sejak tahun 2013 lalu.

Pada mulanya anak dan orang tua menyadari bermain *game* merupakan bagian dari hiburan yang menyenangkan bahkan beberapa orang tua anak remaja di Desa Guali sudah memfasilitasi anak mereka dengan sebuah *handphone*

karena dianggapnya sesuatu yang wajar. Hal tersebut adalah sesuatu yang normal jika kita sandingkan dengan kemajuan teknologi apalagi demi menambah wawasan seorang anak. Namun dengan berlalunya waktu, harapan orang tua tersebut jauh dari impian sebab anak-anak dan remaja menggunakan media tersebut untuk mengakses permainan moderen/*game* yang berbasis *online* dan aplikasi.

Implikasi Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berkelompok dan saling membutuhkan satu sama lain. Sebagai makhluk sosial dan hidup berkelompok dalam kehidupan sehari-hari, tentu tidak luput dari namanya interaksi atau komunikasi. Komunikasi mempermudah manusia berinteraksi dan berkomunikasi

sehingga maksud dan tujuan yang disampaikan dapat terwujud. Dalam hal ini manusia memiliki kepentingan pribadi dan kepentingan bersama (masyarakat). Dewasa ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, hal ini jika tidak disikapi dengan bijaksana justru akan memberikan dampak negative bagi seseorang. Modernisasi mempengaruhi *eksistensi* budaya permainan tradisional bahkan mengancam hilangnya budaya permainan tersebut bilamana tidak ada kepedulian bagi seluruh masyarakat dan pemerintah. Budaya permainan tradisional saat ini telah mengalami peralihan di mana biasanya anak-anak dan remaja bermain permainan tradisional kini, mereka beralih ke permainan modern. Seringkali dengan bermain *game*, Anak-anak dan remaja merasa menemukan jati dirinya ketika bermain khususnya pada *game online*. Melalui keterikatan emosional dalam pembentukan *avatar*, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika bersosialisasi ketika berada di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan pada permainan moderen.

Hal tersebut sebagaimana telah terjadi di Desa Guali, seorang anak remaja bernama Farel (15 tahun) lebih memilih untuk menghabiskan waktu luangnya dalam rumah dari pada bergaul dengan kerabatnya di lingkungan tempat tinggalnya. Di bawah ini, merupakan hasil wawancara singkat dengan anak sebagaimana yang dimaksud di atas sebagai berikut:

“Inodi ane apokalalambu game we

lambu kansuru nojarang alimba wesigahanoa, rampahana ane alumimba tetap bhaihiku Desalo dua daeada bhelahaku dua welambu ini.”

Artinya

“Jika saya ingin bermain permainan moderen, saya selalu melakukannya di rumah dan jarang melakukannya di luar rumah. Sebab jika saya bermain di luar rumah, maka tentu teman-teman saya akan meminjam *handphone* saya juga.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dijelaskan bahwa perubahan budaya tersebut tentu berimbas pada kehidupan sosial anak-anak dan remaja sebab dengan bermain *game*, Anak-anak dan remaja tidak perlu lagi melakukan kegiatan permainan di luar rumah cukup di dalam rumah mereka sudah dapat menikmati permainan yang berbasis teknologi dengan sepenuhnya. Hal tersebut bertolak belakang dengan konsep sosial, dalam permainan tradisional, anak-anak dan remaja melibatkan banyak orang maka akan terjalin keakraban dan interaksi sehingga nilai-nilai budaya dapat terjalin. Oleh karena itu, kebiasaan dalam permainan moderen pada anak-anak dan remaja di Desa Guali memberikan efek negatif pada mereka yang diakibatkan oleh keterbatasan interaksi sosial sehingga melahirkan sebuah karakter baru akibat kebiasaan tersebut. Gejala implikasi sosial yang dirasakan secara langsung tersebut adalah tidak ditemukannya lagi Anak-anak dan remaja yang melakukan kegiatan bermain tradisional di lingkungan tempat tinggal mereka, terutama pada waktu di sore hari. Dahulu biasanya di sore hari anak-anak dan remaja Desa Guali beramai-ramai saling mengajak untuk melakukan suatu

kegiatan permainan tradisional misalnya mencari bahan permainan di hutan ataupun di sekitar mereka tinggal kini, kebiasaan sosial tersebut telah hilang digantikannya permainan moderen tersebut.

Implikasi Hilangnya Ide Kreatif

Kreativitas sangat perlu dibutuhkan pada manusia terutama pada anak-anak dan remaja. Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh seseorang yang menandai adanya kemampuan

untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari *alternatif* pemecahannya melalui cara-cara pemikiran *divergen*.

Sebagai generasi penerus masa depan bangsa, sudah sepatutnya baik itu lewat pendidikan formal dalam hal ini melibatkan guru di sekolah maupun pendidikan *non-formal* yaitu lewat pendidikan orang tua anak di rumah sangat dibutuhkan dalam menentukan masa depan seorang anak dalam hal ini, belajar rekreasi di usia muda. Drevdahl (dalam Hurlock, 1978:4) mendefinisikan kreativitas sebagai berikut: “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apasaja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan kolerasi baru. Ia harus

mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat membentuk produk seni, kesastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat *procedural* atau *metodelogis*.”

Guilford (dalam Ali dan Asrori, 2006: 41) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berfikir yaitu cara berfikir *convergen* dan *divergen*. Cara berfikir *konvergen* adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan *divergen* adalah kemampuan individu yang mencari berbagai alternative jawaban terhadap persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir *divergen* dari pada *konvergen*.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kreatifitas seseorang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial masyarakat. Salah satu faktor seseorang menjadi yang kreatif adalah faktor kebiasaan. Kebiasaan tersebut terbentuk pada usia ketika seseorang masih menjadi anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, sebaiknya kebiasaan tersebut dilatih memang ketika usia anak masih muda. Salah satu kebiasaan yang dapat menjadikan seorang anak menjadi kreatif adalah permainan tradisional, sebab dalam permainan tersebut banyak mengandung nilai-nilai sosial diantaranya nilai gotong royong, nilai edukasi, nilai kejujuran, dan lain-lain juga manfaat kesehatan jasmani. Di dalam permainan tradisional terkadang ada banyak permainan yang jika dilakukannya maka anak-anak harus bekerja sama dengan kerabatnya yang lain

baik itu dalam mengumpulkan bahan permainan ataupun dalam menyukseskan kegiatan permainan. Oleh karena itu nilai sosial dalam permainan cukup komplit dan selayaknya dipertahankan serta dilestarikan sebagai alat untuk melatih/pembelajaran jasmani, rohani dan nilai budaya lainnya.

Hilangnya *imajinatif* atau *kreativitas* pada seseorang dapat menimbulkan efek ketergantungan pada seorang anak, seperti ketergantungan pada kedua orang tua, orang lain, ataupun ketergantungan pada teknologi

moderen. Ketergantungan pada orang tua misalnya seorang anak usia dewasa belum dapat menciptakan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal tersebut terjadi karena erat kaitannya dengan kebiasaan yang selalu dilakukannya semenjak masih berstatus sebagai anak-anak/remaja yakni ketergantungan pada teknologi. Sifat ketergantungan tersebut menjadi buah pembawaan yang dihasilkan dari kebiasaan menghabiskan waktu dengan permainan moderen/*game* di mana permainan tersebut tidak melibatkan usaha atau kerja keras sebagaimana yang ada pada permainan tradisional di mana anak-anak dan remaja terlebih dahulu dituntun untuk menyediakan bahan permainan dan merangkul teman lainnya agar dapat melangsungkan permainan. Anak yang terbiasa hidup dengan teknologi biasanya cenderung pendiam, tidak suka bergaul, dan sangat sulit beradaptasi dengan lingkungannya sedangkan anak-anak remaja yang biasa bergaul di lingkungannya biasanya cenderung aktif, kreatif dan lebih mendominasi pola inteksinya dibanding anak yang dimasa kecilnya selalu terbiasa dalam rumah. Faktor kebiasaan inilah yang menyebabkan seorang anak menjadi

tidak kreatif.

Selain itu, peralihan budaya permainan tradisional ke moderen mengakibatkan hilangnya nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat pedesaan khususnya Desa Guali diantaranya nilai interaksi sosial. Hilangnya nilai budaya interaksi sosial pada masyarakat terutama pada Anak-anak dan remaja Desa Guali dikarenakan Anak-anak dan remaja saat ini tidak lagi saling kunjung mengunjungi pada waktu tertentu misalnya di sore hari. Pada waktu tersebut Anak-anak dan remaja remaja tidak nampak lagi di sekitar lingkungan mereka tinggal untuk bermain justru mereka lebih nyaman menghabiskan waktu di rumah masing-masing dengan bermain *game*.

Berdasarkan dari seluruh uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Implikasi modernisasi merupakan perilaku sosial yang bisa dikategorikan sebagai akibat *evolusi* budaya global. Oleh karena itu, penelitian ini mengarah pada teori kebudayaan dari Herbert Spencer *Unlinear Theory Evolution* (Ritzer, 2003:50). Ia melihat bahwa manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana menuju bentuk yang lebih kompleks dan perubahan ini dipicu oleh perubahan budaya. Lebih lanjut perubahan budaya permainan tersebut diuraikan Bennet. Ia memandang bahwa adaptasi berkembang dari adanya teori *evolusi* yang berisi tentang berkembangnya manusia secara biologis dan fisik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan alam maupun lingkungan budayanya.

Lebih jauh, konsep strategi adaptasi menurut Bannet dalam Saharuddin (2007:46-47) terbagi menjadi tiga yaitu adaptasi tingkah laku yaitu suatu

tindakan atau tingkah laku dengan mempertimbangkan baik buruknya hasil yang akan didapat, lalu adaptasi strategi yang merupakan suatu proses atau cara di mana manusia merespon pertimbangan yang sudah dipilih dan memikirkan cara lain agar sesuai dengan kebutuhan dan tidak menimbulkan masalah dengan pihak lain, dan yang terakhir adaptasi proses perubahan-perubahan yang muncul dengan menyesuaikan strategi yang sudah dipilih dan ditunjukkan dalam waktu yang panjang. Berdasarkan dari ketiga konsep strategi adaptasi menurut Bannet, maka dapat disimpulkan bahwa anak anak remaja Desa Guali terlibat dalam konsep strategi adaptasi melalui proses perubahan-perubahan yang muncul dengan menyesuaikan strategi yang sudah dipilih dan ditunjukkan dalam waktu yang panjang. Dengan demikian, peralihan budaya permainan moderen ke permainan tradisional merupakan suatu adaptasi anak anak remaja Desa Guali dengan melalui waktu yang panjang. Modernisasi merupakan kata kunci terhadap terjadinya adaptasi budaya dalam kehidupan masyarakat sosial. Secara sederhana adaptasi tidak mungkin terjadi apabila tidak dipengaruhi modernisasi. Modernisasi telah berhasil menjadikan aktor meninggalkan kebiasaan lama dan mengikuti kebiasaan baru dalam artian permainan tradisional ke permainan moderen dengan hal itu maka membutuhkan suatu konsep adaptasi budaya permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dalam pembahasan di atas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagaiberikut. Implikasi modernisasi terhadap permainan tradisional pada anak-anak dan remaja di Desa Guali Kecamatan Kusambi

Kabupaten Muna Barat terdiri atas (a) implikasi ekonomi, (b) implikasi kesehatan, (c) implikasi sosial, dan (d) implikasi hilangnya ide kreatif. Implikasi ekonomi, dalam permainan moderen ini hampir seluruh jenis permainan memerlukan biaya untuk digunakannya. Biaya tersebut dapat menjadi beban orang tua mereka dalam memenuhi keinginan anak-anak mereka, dalam hal ini bermain permainan moderen. Implikasi kesehatan, dalam permainan moderen, anak-anak dan remaja diperhadapkan dengan teknologi salah satunya adalah *handphone*. Seseorang bermain permainan moderen dalam durasi waktu lama akan menyebabkan kesehatan terganggu khususnya organ mata seperti fenomena yang terjadi di Desa Guali Kecamatan Kusambi Kabupaten Muna Barat. Implikasi sosial mengakibatkan ketika seorang anak atau remaja yang biasa bermain permainan moderen tentu menyebabkan interaksi sosial yang terbatas. Adapun implikasi hilangnya ide kreatif adalah bahwa di dalam permainan moderen seorang anak atau remaja hanya diperhadapkan dengan sebuah teknologi maka ia dapat menentukan permainan yang dia akan mainkan. Hal tersebut dapat menjadikan akan ketergantungan pada keadaan, terutama pada anak-anak dan remaja di Desa Guali. Fenomena tersebut sangat jauh berbeda dengan permainan tradisional di mana, anak-anak dilatih untuk berpikir menciptakan dan menyukseskan keadaan dalam permainan tradisional dan hal ini dapat menjadikan anak menjadi lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham F.M (1991). *Modernisasi di Dunia Ketiga: Suatu Teori Umum*

Pengembangan, M. Rusli Karim (Penerjemah). Yogyakarta: PT. Tiara Wolana.

Ali, M. dan Asrori, M (2012). *Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bennett, John W. (1976). *The Ecological Transition: Cultural Antropology And Human Action*. New York : Pergamaon Press Inc.

Eka Candra Arista A. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*. Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Tidak Diterbitkan.

Hurlock, E., B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitesari Tjandrasa & Musclichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

Moleong. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Rosda Karya.

Saharuddin. (2007). *Antropology Ecology dalam Adiwibowo, Soeryo (Ed). Ekologi Manusia*. Bogor: Fakultas Ekologi Manusia IPB.

Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

Tubbs dan Moss. (2005). *Konsep Komunikasi Antarpribadi dan Dampak Media Komputer (the Effect of Computer Media)*.