

Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin

Cucu Widaty, Yuli Apriati, Tiara Mektika Elysia Asmin
Program Studi Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin, Indonesia
(cucu.widaty@ulm.ac.id)

Abstrak: Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. Pada jenjang akhir tahun 2019 dunia dilanda pandemi virus covid 19, aturan menjaga jarak di era Pandemi membatasi masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain. Hal itu juga berdampak terhadap perkembangan permainan tradisional di lingkungan masyarakat. Anak-anak biasanya bermain bersama teman-temannya di lingkungan, namun dengan adanya pandemi covid 19 kebiasaan atau budaya tersebut sementara hilang. Terhambatnya interaksi langsung membuat masyarakat mengandalkan permainan virtual sebagai hiburan di tengah pandemi covid 19. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pergeseran permainan tradisional menjadi permainan virtual di tengah pandemi covid 19. Subjek dari penelitian ini merupakan anak-anak dan remaja sebagai informan sekaligus responden. Analisis dilakukan untuk mengetahui perilaku informan selama pandemi. Dalam Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Wilayah tempat penelitian ialah di jalan Belitung, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Data yang diperoleh berdasarkan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah dapat diketahui kondisi pergeseran permainan yang terjadi di masyarakat serta dampak-dampak yang ditimbulkan dari adanya pergeseran tersebut.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Permainan Virtual, Anak-Anak, Perubahan Sosial

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki beragam budaya, bahasa, dan agama. Tak hanya itu saja, Indonesia juga dikenal dengan keindahan alam yang menakjubkan beserta rempah-rempah maupun fauna dan floranya (Kristanto, 2015). Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang beraneka ragam, seperti petak umpet, *cublak-cublak suweng* hingga gobak sodor.

Permainan tradisional ini di samping menarik dan seru saat memainkannya, juga

memiliki nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa nilai positif yang didapatkan saat melakukan permainan tradisional yaitu melatih kekompakan, kebersamaan, gotong royong hingga saling menghargai. Permainan tradisional terbuat dari alat-alat sederhana seperti kayu, bambu dan sebagainya. Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai alat memelihara hubungan sosial serta untuk menambah budaya bangsa kita.

Permainan anak tradisional termasuk ke dalam ciri khas tersendiri yang dimiliki Indonesia

jika dibandingkan negara lain. Indonesia memiliki permainan anak tradisional dari berbagai daerah dengan jumlah yang tak sedikit (Anggita, 2019). Permainan tradisional merupakan gambaran berupa aktivitas permainan dan bermain atau juga berupa olahraga yang berkembang dan tumbuh dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Tapi seiring dengan kemajuan teknologi, permainan anak tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi. Karena dengan ,munculnya teknologi-teknologi yang sangat canggih sehingga membuat permainan tradisional akan punah dengan seiring berjalanya teknologi yang berkembang pesat.

Permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia yang juga merupakan bagian kebudayaan. Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan, juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita (Isniwati, 2017). Hal ini berarti permainan tradisional hakikatnya tercipta sebagai hasil kebudayaan dari masyarakat setempat yang ada dan tumbuh dimasyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. (Sujiono, 2005) masa usia 3-5 tahun

merupakan masa permainan. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena masa anak-anak adalah masa transisi dimana masa anak-anak bermain dan sambil belajar.tentunya kita pernah melihat ketika anak-anak sedang bermain, anak-anak sangat menikmati masa bermainnya meskipun permainannya sangat sederhana.Menurut (Kurniawati, 2016) Bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Bermain juga dilakukan secara suka rela atau volunter dan biasanya muncul dari motivasi internal.

Pada tahun 2019 akhir sampai tahun 2020, dunia dilanda pandemi besar yaitu virus covid 19 (Setiati & Azwar, 2020). Dengan pandemi ini kehidupan sosial masyarakat mengalami kendala dikarena virus ini menyebabkan terbatasnya interaksi sosial masyarakat. Pandemi ini memaksa beberapa negara termasuk Indonesia membatasi interaksi dan hubungan antara manusia didalam lingkungan masyarakat, dengan kebijakan ini orang-orang dibatasi untuk berdiam diri dirumah saja dan membatasi intraksi dengan orang lainnya. Hal ini berarti pandemi Covid-19 telah menyebabkan perubahan pada berbagai aspek kehidupan. Perubahan ini ditunjukkan oleh sikap dan perilaku masyarakat yang menyesuaikan dirinya dengan adanya pergeseran sosial sesuai dengan keperluan, keadaan, dan kondisi yang baru (Widaty, 2020).

Oleh karena itu banyak hal yang terdampak akibat kebijakan ini, salah satunya pola permainan anak-anak. Anak-anak biasanya bermain bersama teman-teman lainnya dilingkungan

sekitarnya, namun dengan adanya pandemi covid 19 kebiasaan atau budaya tersebut sementara hilang. Anak-anak banyak menghabiskan waktu berdiam diri dan dirumah menghabiskan waktu, akibatnya anak sangat dekat dengan teknologi seperti televisi dan *handphone*. Beberapa diantara anak-anak tersebut lebih banyak bermain game di *smartphone* mereka. Masa pandemi covid-19 pada saat ini sangat mempengaruhi eksistensi permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa pandemi covid-19 telah mengakibatkan perubahan yang mengarah pada pudarnya nilai-nilai budaya permainan tradisional di kalangan anak-anak dan remaja.

II .METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang sifatnya deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, penulis dapat menjelaskan fenomena yang terjadi di masyarakat secara mendalam, terstruktur secara jelas dan juga dapat mengumpulkan data secara lengkap. (Sukmadinata, 2006) menjelaskan penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena

lainnya (Moleong, 2007). Penelitian deskriptif tidak hanya terbatas pada masalah pengumpulan dan penyusunan data, tapi juga meliputi analisis dan interpretasi tentang arti data tersebut. Data yang dikumpulkan berasal dari naskah, artikel, wawancara, foto, dokumen pribadi, lapangan, dan sebagainya. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas.

Penelitian ini lebih menekankan pada perubahan budaya. Penulis menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisa suatu keadaan atau status fenomena secara sistematis dan akurat mengenai fakta dari perubahan budaya selama pandemi covid-19 yang mengakibatkan pergeseran dari permainan tradisional ke permainan virtual.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dan informasi mengenai perubahan budaya yang terjadi selama pandemi Covid-19 di Provinsi Kalimantan Selatan. Berdasarkan Satuan Tugas Penanganan Covid-19 mencatat provinsi Kalimantan Selatan menjadi penyumbang terbanyak zona merah. Salah satu wilayah yang terdampak Covid-19 adalah dikawasan jalan Belitung, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin.

Belitung Darat ialah sebuah jalan yang adadi kecamatan di Banjarmasin Barat kelurahan Belitung Selatan Provinsi Kalimantan Selatan yang menjadi tempat penulis meneliti.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data hasil wawancara, bertujuan untuk mengetahui informasi dengan menyelidiki informasi yang lalu dan sekarang oleh para partisipan untuk mengetahui pemikiran dan persepsi mereka. Metode wawancara dipilih untuk menunjang peneliti dalam memperoleh data seperti tanggapan dari masyarakat terdampak Covid-19 yang mengalami pergeseran budaya dari permainan tradisional ke permainan virtual.

Data observasi merupakan pengamatan secara langsung suatu kegiatan yang diteliti. Dalam observasi ini diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya. Pengamatan tersebut diperoleh dari penggabungan dari kenyataan yang terlihat, mendengar, bertanya sehingga pengamatan bisa terarah secara sistematis.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari data-data resmi yang tersedia hasil, data ini yang sangat berhubungan untuk setiap topik penelitian ini. Pengumpulan data-data berupa bahan-bahan tertulis dari jurnal, buku, dan hasil karya penelitian yang berhubungan dengan perubahan budaya dari permainan tradisional ke permainan virtual.

4. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Metode observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataannya. Dengan observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, observasi juga dilakukan apabila belum banyak keterangan

dimiliki tentang masalah yang diselidiki. Dalam hal tersebut, peneliti akan memperoleh pengamatan secara langsung tentang pergeseran dari permainan tradisional ke permainan virtual.

b) Wawancara

Penulis dalam melakukan kegiatan wawancara berusaha mengambil informan yang terdampak atau terkait langsung dalam perubahan budaya yang sedang kami teliti. Melalui metode wawancara ini juga, peneliti dan informan diharapkan dapat saling memahami, saling pengertian tanpa adanya suatu tekanan, baik secara mental maupun fisik, membiarkan subyek penelitian berbicara secara jujur dan transparan. Sehingga data yang diperoleh cukup akurat dan valid.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk menghindari kesalahpahaman bahwasannya peneliti melakukan kegiatan penelitian secara sungguh-sungguh tidak adanya kebohongan atau memanipulasikan sebuah informasi atau data. Penulis dalam melakukan teknik dokumentasi, mengumpulkan informasi atau data-data berupa foto-foto yang terkait perubahan budaya dari permainan tradisional ke permainan virtual yang diperoleh dari buku, majalah, arsip, dan dokumen pribadi.

d) Literatur

Dalam melakukan penelitian ilmiah harus dilakukan teknik penyusunan yang sistematis untuk memudahkan langkah-langkah yang akan diambil. Dengan teknik atau metode literatur ini, penulis akan melakukan langkah penelitian dengan merujuk atau menggunakan referensi melalui buku-buku, jurnal, artikel, skripsi atau yang lainnya yang bersifat tulisan. Data yang didapat dari teknik

literatur ini akan digunakan sebagai acuan untuk penulisan penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Wilayah

Penelitian ini dilaksanakan di kawasan jalan Belitung, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin. Belitung Darat ialah sebuah jalan yang ada di kecamatan di Banjarmasin Barat kelurahan Belitung Selatan Provinsi Kalimantan Selatan. Belitung darat termasuk kawasan yang cukup padat dengan kepadatan sekitar 1.010 jiwa/km².

Perumahan di Belitung Darat berlokasi didalam gang-gang kecil ada banyak gang dikawasan tersebut yang jumlahnya terhitung banyak seperti gang keluarga, gang antas salam, gang amal saleh, gang swadaya dan masih banyak lagi. Jalan Belitung Darat menjadi lokasi penelitian yang merupakan wilayah padat penduduk sehingga memudahkan dalam mencari informan. Penduduk di wilayah Belitung Darat kebanyakan terdiri dari balita, anak-anak, remaja, dewasa hingga lanjut usia.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menargetkan anak-anak, remaja dan orang tua sebagai informan untuk melakukan wawancara. Melalui hasil penelitian dari observasi dan wawancara diketahui bahwa pandemi Covid-19 mengakibatkan pergeseran dari permainan tradisional ke permainan virtual.

Bentuk-Bentuk Permainan Tradisional

Berikut adalah beberapa contoh permainan tradisional yang mulai hilang terlebih ketika masa pandemi Covid-19:

a) Permainan Tradisional Petak Umpet

Petak umpet adalah sejenis permainan dengan peraturan satu orang mencari teman-temannya sementara temannya sembunyi. Permainan ini biasanya dilakukan diluar ruangan dan dimainkan oleh minimal 2 orang.

Dimulai dengan "hompimpa" untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi.

b) Permainan Tradisional Bola Bekel

Bola bekel merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak sejak jaman penjajahan hingga sebelum masuknya era digital. Permainan ini akan melatih kemampuan motorik anak khususnya motorik halus, karena melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan.

Cara memainkan bola bekel sangat mudah. Permainan bola bekel dimulai dengan melambungkan bola karet kemudian diikuti dengan menaburkan biji bekel. Sewaktu bola melambung ke atas, anak mengambil biji bekel yang terserak. Seorang pemain akan meraup jumlah biji sesuai dengan tingkatannya.

c) Permainan Tradisional Gundu

Jenis permainan anak-anak yang menggunakan gundu atau kelereng dan lubang sebagai alat utamanya. Permainan ini untuk mengisi waktu ataupun mengusir rasa bosan, dan memerlukan tingkat keterampilan tertentu dan kemampuan berstrategi untuk mengumpulkan angka secepat mungkin sekaligus menghambat lawan dalam berbuat serupa. Biasanya dilakukan anak laki-laki, sekitar usia 6-11 tahun.

Permainan ini dalam pelaksanaannya hanya memerlukan sebidang tanah yang relatif rata sebagai arena permainan bagi lenting melentingnya gundu secara agak bebas, kira-kira 3x3 m. Setelah itu disediakan sejumlah gundu sesuai dengan jumlah peserta. Kira-kira di tengah arena bermain atau tempat yang dirasa strategis, dibuat lubang di tanah berdiameter sekitar 2 cm dan sedalam 2 cm juga, agar gundu bisa menggelinding masuk dengan tidak terlalu mudah tapi juga tidak terlalu sulit.

d) Permainan Lompat Tali Karet

Lompat tali termasuk permainan tradisional yang terbuat dari karet gelang, karet gelang yang digabungkan dan disusun panjang. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak perempuan. Tali karet gelang yang digunakan dalam permainan ini adalah karet gelang yang belum matang.

Permainan dimainkan oleh 3 orang atau lebih. Ada 2 orang sebagai pemegang tali dan yang

lainnya bertugas melompati karet. Ketinggian karet dimulai dari mata kaki hingga mencapai kepala bahkan tangan yang diacungkan ke atas. Ketinggian hingga bagian dada, mengharuskan peserta melompat tanpa mengenai karet/tali. Jika pemain mengenai karet atau terjatuh karet maka pemain gugur dan bergantian dengan si pemegang karet. Jika semua pemain sudah berhasil melewati tantangan lompatan dengan ketinggian akhir, maka permainan akan diulang dari awal, begitu seterusnya.

e) Permainan Tradisional Congklak

Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2 gadis kecil yang duduk saling berhadapan. Mereka menggunakan sebuah papan congklak yang memiliki 7 buah lubang. Lubang-lubang dalam papan congklak itu akan diisi menggunakan cangkang kerang atau biji-bijian sesuai urutannya. Di akhir permainan, isi dari lubang bandar akan dihitung dan pemain yang mendapatkan kerang paling banyak akan menjadi pemenangnya.

f) Permainan Tradisional Egrang

Egrang atau engrang atau juga jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Permainan engrang memiliki nilai-nilai sosial yang sangat mendalam. Nilai-nilai seperti sportifitas, kerja keras, keuletan sangat kental tercermin dalam nilai budaya pada permainan Egrang ini. Nilai sportifitas tercermin pada pemain yang bisa menerima kekalahan dengan lapang dada, dan pemain tidak berbuat curang selama permainan berlangsung.

Nilai kerja keras tercermin dari semangat si pemain itu sendiri, yang berusaha agar bisa berjalan

dengan cepat dan stabil hingga sampai ke tempat yang sudah ditentukan. Kemudian, nilai keuletan dapat terlihat pada proses pembuatan tongkat kayu yang akan digunakan untuk Egrang, di mana bambu harus dibuat sebaik mungkin supaya tidak patah atau rusak ketika dinaiki oleh pemain.

g) Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan galasin atau gobak sodor adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan berbentuk segi empat berpetak-petak. Setiap garis dijaga oleh pihak penjaga. Permainan ini dimainkan oleh dua regu atau kelompok secara bergantian. Satu kelompok bermain dan kelompok lainnya berjaga atau menghadang. Adapun cara bermain Gobak Sodor adalah setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya.

Manfaat dari permainan gobak Sodor ini adalah, melatih kerja sama dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat, dan meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

h) Permainan Tradisional Patok Lele

Cara bermain patok lele terbilang sederhana dan membutuhkan peralatan yang mudah untuk diperoleh. Patok lele hanya membutuhkan dua buah kayu berukuran masing-masing kurang lebih 10 cm sebagai kayu “anak”

dan berukuran 30 cm sebagai kayu “induk”. Permainan patok lele juga membutuhkan sebuah lubang untuk memasang tongkat yang akan dilempar agar dapat diungkit dengan tongkat lainnya; dapat juga dengan menyusun beberapa bilah kayu/bata jika tidak dapat membuat lubang.

Berikut cara lengkap bermain patok lele: Kelompok permainan dibagi menjadi dua kelompok/tim. Tim pertama bertindak sebagai pemukul kayu dan tim kedua berperan sebagai kubu penjaga atau penangkap kayu “anak”. Masing-masing kelompok terdiri atas beberapa pemain.

Selanjutnya, tim pemukul kayu akan menentukan urutan pemain yang akan melakukan permainan. Pemain pertama yang mendapat giliran akan meletakkan potongan kayu “anak” di atas lubang/susunan kayu, lantas dicungkil dari bawah menggunakan potongan kayu “induk”. Cungkilan dilakukan ke atas atau ke arah tim yang bertindak sebagai kubu penjaga dan telah bersiap – siap untuk menangkap kayu “anak” yang dilemparkan.

Penyebab Pergeseran Permainan Tradisional Ke Permainan Virtual

Wilayah Belitung Darat tergolong padat penduduk sehingga membuat masyarakat setempat khawatir jika anak-anak bermain tradisional ditengah pandemi Covid-19. Permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak mulai dari lingkungan sekitar rumah sampai lingkungan sekolah, tetapi dikarenakan hadirnya pandemi Covid-19 mendorong pemerintah membuat kebijakan *social distancing* yang diperkuat oleh peraturan pemerintah yang mengikat dan berkekuatan hukum. Aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), peraturan yang diterbitkan

Kementerian Kesehatan (Kemenkes) dalam rangka percepatan penanganan Covid-19 mengakibatkan liburunya sekolah-sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, pembatasan kegiatan sosial budaya, pembatasan moda transportasi, dan pembatasan kegiatan lainnya. Perubahan sikap dan perilaku masyarakat yang menyesuaikan dirinya dengan adanya pergeseran sosial sesuai dengan keperluan, keadaan, dan kondisi yang baru dan sejalan dengan adanya proses pertumbuhan (Widaty, 2020)

Pembatasan kegiatan yang diberlakukan pemerintah memaksa masyarakat melakukan aktivitas dirumah saja. Salah satu aktivitas tersebut adalah permainan, banyak orang tua yang khawatir jika anaknya melakukan permainan tradisional karena permainan tradisional lebih banyak dilakukan diluar rumah, dan melibatkan interaksi dengan anak-anak lainnya. Sehingga dengan adanya permainan virtual bisa menjadi alternatif lain untuk menggantikan permainan tradisional ditengah pandemi Covid-19 (Citraningrum, 2020).

Sejak pembelajaran dilaksanakan secara daring, orangtua juga berusaha memenuhi fasilitas anaknya dengan memeberikan gadget untuk keperluan belajar, namun selain dimanfaatkan untuk belajar oleh anak, gadget juga difungsikan oleh mereka untuk bermain game online. Pada hasil wawancara, pada anak Sekolah Dasar, dia menyampaikan bahwa dia bisa memainkan game online dikarenakan sering melihat kakak-nya bermain game dirumah. Sehingga ketika diberikan gadget ia memanfaatkannya juga sebagai hiburan.

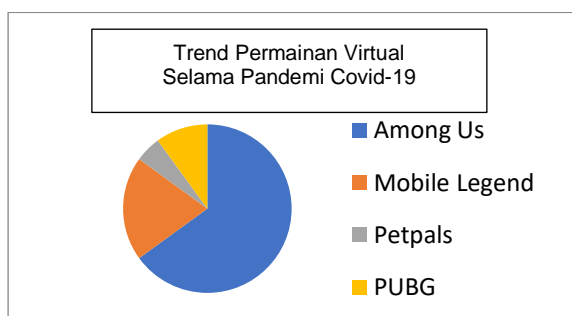
Dari hasil penelitian, ternyata bukan hanya anak-anak saja yang melakukan permainan virtual. Mayoritas permainan virtual ini justru dimainkan oleh orang-orang yang bukan tergolong anak-anak lagi. Dari wawancara yang kami lakukan dapat diketahui bahwa Covid-19 semakin menggeserkan permainan tradisional sehingga terjadi peralihan ke permainan virtual.

Dimasa pandemi ini, interaksi masyarakat secara tidak langsung mulai memudar, karena adanya pemberlakuan jaga jarak antara satu sama lain, sehingga ketika tidak bisa berinteraksi, orang-orang mulai memanfaatkan kemajuan teknologi untuk bisa berhubungan satu sama lain (Djazifah, ER, 2012). Begitupula dalam pemanfaatan permainan virtual yang sering dimainkan anak-anak hingga dewasa. Orang-orang bermain game online untuk bisa menghibur diri sendiri ketika mereka merasa kejenuhan berada dirumah, selain itu melalui game seseorang juga bisa berinteraksi walaupun secara tidak langsung. Maka dari itu tidak mustahil dimasa Covid- 19 ini permainan tradisional sudah bergeser dan tergantikan dengan permainan virtual yang lebih menarik dan memadai bagi penggunaanya (Isnawati, 2017).

Permainan tradisional saat ini masih tetap ada, namun sudah jarang dimainkan oleh masyarakat . Pergeseran permainan tradisional ke virtual dimasa Covid-19 ini tidak hanya disebabkan kemajuan teknologi namun juga keinginan masyarakat untuk menghibur diri sendiri membuat mereka berusaha sebaik mungkin dalam mempelajari teknologi dimasa sekarang ini (Umargiono, 2008). Pengetahuan terhadap teknologi menjadi lebih baik maka dari itu permainan virtual tidak hanya

dijadikan sebagai hiburan tetapi juga kompetisi. Selain itu kualitas jaringan internet yang cukup bagus di Kota Banjarmasin juga menunjang setiap orang untuk bermain game secara virtual.

Jenis permainan virtual yang sedang trend selama pandemi Covid-19. Dampak Pergeseran Permainan Tradisional ke Permainan Virtual



Bentuk-bentuk permainan virtual

Permainan virtual atau yang umum disebut game banyak dimainkan oleh para anak-anak. Mereka lebih senang bermain game di handphone mereka karena lebih menantang dan seru. Permainan modern tercipta dengan alat-alat canggih seperti komputer, handphone, dan saat ini sudah banyak anak-anak menyukai permainan modern. Berikut adalah beberapa game yang paling populer:

a. Mobile Legend

Game online Android ini sampai tahun 2020 setidaknya telah diunduh sebanyak 100.000.000 kali. Game milik developer Moonton ini memang sejak perilisannya di tahun 2016 sudah mendapatkan perhatian para pecinta mobile game. Pasalnya, selain genre action yang diusung, Mobile Legends juga memiliki fitur gamplay dengan analog virtual yang dapat memudahkan pengguna dalam mengendalikan *hero* yang dimainkan.

b. PUBG Mobile

Rilis tahun 2017, 'PUBG Mobile' juga menjadi salah satu game populer yang diadaptasi dari versi PC-nya. Game bertema survival ini juga mengharuskan pemain untuk bertempur melawan 100 pemain lainnya untuk bertahan hidup. Game dimulai ketika pemain diterjunkan dari pesawat dengan menggunakan parasut ke berbagai lokasi. Sebuah lingkaran putih yang muncul menjadi penanda zona bermain yang mesti ditempuh.

c. Free Fire: BOOYAH Day

'Free Fire: BOOYAH Day' garapan Garena ini adalah game dengan tema survival shooter. Dengan durasi yang singkat, Garena Free Fire menempatkan pemain ke sebuah pulau terpencil bersama 49 pemain lainnya. Di pulau tersebut, pemain harus saling membunuh untuk tetap bertahan hidup dengan cara menyerang, bersembunyi, menembak, dan sebagainya. Gunakan paket Game XPERT dari First Media dengan koneksi prioritas khusus ke Game Publisher yang menjadi partner seperti Garena.

d. Game Among Us

Game Among Us yang dirilis pengembang Innersloth pada 2018 ini mengajarkan pengguna untuk selalu waspada dengan orang di sekitarnya, bahkan dengan temannya sendiri. Sebab, di game ini, selain berperan sebagai teman seperjuangan yang memiliki satu visi dan misi, atau istilahnya *crewmate*, kerabat mereka juga bisa saja menjadi penjahat yang sedang menyamar, alias *impostor*.

Among Us belakangan tengah naik daun dan bahkan sempat trending di Twitter, terlepas dari

umurnya yang sudah menginjak 2 tahun. Among Us mencatatkan peningkatan unduhan hingga 661 persen atau setara 18,4 juta unduhan per Agustus 2020, dibandingkan bulan sebelumnya. Di platform mobile sendiri, Among Us telah diunduh sebanyak 86,6 juta kali, naik pada periode Agustus-September. Game Among Us yang Merusak Pertemanan Penyebabnya bisa jadi karena banyak YouTuber gaming yang memopulerkan game Among Us di kanal mereka masing-masing.

Dampak Pergeseran Permainan Tradisional Ke Permainan Virtual

Bermain game mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. Game online ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain game. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain game online. Ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan teman mereka.

Maraknya virtual game menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut, akan mengorbankan hobi yang lain, melupakan tugas sekolahnya, pola makan terganggu, bahkan melupakan waktu untuk tidur sehingga mengganggu kesehatan. Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game. Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan

sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Novrialdy, 2019).

Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game online akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Permainan virtual juga menghilangkan nilai-nilai karakter sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku dimasyarakat, yang mencakup aspek spiritual, aspek personal/kepribadian, aspek sosial, dan aspek lingkungan. yang ada dalam permainan tradisional. Perubahan sikap dan perilaku masyarakat yang menyesuaikan dirinya dengan adanya pergeseran sosial sesuai dengan keperluan, keadaan, dan kondisi yang baru dan sejalan dengan adanya proses pertumbuhan (Widaty, 2020).

Menurut (Muhtarom, 2019) nilai adalah konsep-konsep umum tentang sesuatu yang dianggap baik, patut, layak, pantas yang keberadaannya dicita-citakan, diinginkan, dihayati, dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi tujuan kehidupan bersama di dalam kelompok masyarakat tersebut, mulai dari unit

kesatuan sosial terkecil hingga suku, bangsa, dan masyarakat. Nilai-nilai tersebut antara lain:

- Nilai sosial: Permainan virtual cenderung menutup interaksi dengan lingkungan sekitar sehingga penggunaannya menjadi individual, jarang berkomunikasi berbeda dengan permainan tradisional mendorong anak-anak menghasilkan ide dan penciptaan karya seni (Nugroho, 2005).
- Kesehatan: Permainan tradisional mengandalkan gerakan fisik sehingga permainan tidak kaku bermain bisa sekaligus olahraga. Hal ini berbeda dengan permainan virtual yang cenderung duduk dan rebahan didepan layar saja (Laela, 2017).
- Kerja sama : Dalam permainan virtual setiap pemain bertujuan untuk memenangkan dirinya sendiri tidak ada ikatan kerja sama yang terbentuk dalam permainan virtual
- Suasana permainan : permainan virtual meskipun bisa dikakukan bersama teman tetap akan meninggalkan kesan yang berbeda karena bermain secara langsung jauh lebih menyenangkan.

IV. Kesimpulan

Permainan tradisional merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/ moral. Sejak adanya pandemi covid

19, interaksi dimasyarakat mulai terbatas. Adanya peraturan menjaga jarak satu sama lain atau Social Distancing, juga berdampak terhadap permainan tradisional yang mulai perlahan ditinggalkan.

Permainan tradisional pada dasarnya merupakan proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Namun dimasa sekarang, ketika masyarakat ingin melakukan interaksi maka, masyarakat mulai memanfaatkan kemajuan teknologi untuk bisa berhubungan satu sama lain. Begitupula dalam pemanfaatan permainan virtual yang sering dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa. Seseorang bermain game online untuk bisa menghibur diri sendiri ketika mereka merasa jenuh berada dirumah, karena adanya pemberlakuan social distancing tersebut. selain itu melalui game seseorang juga bisa berinteraksi walaupun secara tidak langsung. Maka dari itu dimasa covid 19 ini terjadilah pergeseran permainan tradisional yang tergantikan oleh permainan virtual.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3 (2), 55–59.
- Citraningrum, D. M. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional Pada Masa Pandemi. *Jember University Press*, Vol 1(1).
- Djazifah, ER, N. (2012). *Proses Perubahan Sosial di Masyarakat*.

- Isniwati. (2017). Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang, UMM Press.
- Kristanto, N. . (2015). Tentang Konsep Kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10 (2).
- Kurniawati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*.
- Laela, D. N. (2017). Hubungan Perilaku Bermain Virtual Game Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Kelas V di SD N Ngupasan Yogyakarta. *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah*.
- Muhtarom, M. (2019). Nilai-Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Pada Masyarakat Lokal di Sumedang. *Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung*, XIII(1), 58–70.
- Moleong, L.J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novrialdy. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*, 27.
- Nugroho, A. (2005). Permainan Tradisional Anak-Anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan karya Seni Grafis. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Raharjo (2004). *Pengantar Sosiologi Pedesaan Dan Pertanian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi (dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salim, Agus. (2002). *Perubahan Sosial*. Yogyakarta : PT Tiara Wacana Yogya.
- Setiati, S., & Azwar, M. K. (2020). COVID-19 and Indonesia. *J Intern Med*, 52(1).
- Sujiono, B. D. Y. N. (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikn*.
- Umargiono. (2008). *Modul Perubahan Sosial Budaya*.
- Widaty, C. (2020). Perubahan Kehidupan Gotong Royong Masyarakat Pedesaan di Kecamatan Padaherang Kabupaten