ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya
Volume 12, Nomor 1, Februari 2023: 86–95
10.33772/etnoreflika.v12i1.1631

ISSN: 2252-9144 (Cetak)
ISSN: 2355-360X (Online)

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ERA MODERNISASI DI DESA PARENGAN KABUPATEN MOJOKERTO

THE EXISTENCE OF TRADITIONAL GAMES IN MODERNIZATION ERA IN PARENGAN VILLAGE, MOJOKERTO REGENCY

Bella Aprilia

Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya,
Jl. Lidah Wetan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email korespondensi: bella.19008@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 26 Juli 2022; Direvisi: 16 Februari 2023; Disetujui: 25 Februari 2023

Copyright © 2023 The Author
This is an open access article
under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

How to cite (APA): Aprilia, B. (2023). Eksistensi permainan tradisional pada era modernisasi di Desa Parengan Kabupaten Mojokerto. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, *12*(1), 86–95. https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v11i3.1631

ABSTRACT

Traditional games are the hereditary and joyful ones. Along with time development traditional games have changed in modern era, indicated with the emergence of new technologies and modern games. Modern games have changed the patterns of people's behavior from congregational to individualistic. Modern games are always considered as the activity to spend leisure time which is interpreted as wasting money, while traditional games are not wasting. The research aims to determine the existence of traditional games in the technological development in society and the consequences caused by modern games. The method used was descriptive qualitative explaining a phenomenon existing in society and then analyzing it using qualitative analysis. The research theory used was Heiddeger's Existence Theory. The results of study suggest that traditional games in Parengan village still exist even though only a few games are played amid modernization. Even though there are some changes in modern games in society, it is necessary to socialize the importance of hereditary traditional games. This is because traditional games are not lost or lost due to the incoming western culture.

Keywords: *traditional game, modern game, free time*

ABSTRAK

Permainan tradisional adalah permainan yang bersifat turun-temurun dan mengasyikan. Seiring berkembangnya zaman ada perubahan permainan tradisional pada era modern yaitu muncunya teknologi baru dan permainan modern. Permainan modern telah mengubah pola perilaku masyarakat dari bersama-sama menjadi individualis. Dalam permainan modern selalu dianggap sebagai pengisi waktu luang yang dimaknai sebagai pemborosan uang, sedangkan permainan

tradisional tidak terbuang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui eksistensi permainan tradisional terhadap perkembangan teknologi pada masyarakat dan akibat yang disebabkan dari permainan modern. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang mana menjelaskan suatu fenomena yang ada di masyarakat kemudian dilakukan analisis menggunakan analisis kualitatif. Teori Penelitian yang digunakan adalah teori Eksistensi dari Heiddeger. Hasil penelitian mengemukakan bahwa permainan tradisional di desa parengan masih eksis meskipun hanya beberapa permainan yang dimainkan di tengah modernisasi. Meskipun adanya perubahan atau permainan modern di tengah masyarakat perlu adanya sosialisasi terhadap pentingnya permainan tradisional yang bersifat turun-temurun. Hal ini dikarenakan supaya permainan tradisional tidak hilang atau luntuk akibat budaya barat yang masuk.

Kata kunci*:* permainan tradisional, permainan modern, waktu luang

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara multikultural, yang mana berarti bahwa indonesia memiliki keragaman yang dapat dilihat dari perbedaan suku, etnis, ras, agama, dan budaya. Dengan hal tersebut, masyarakat indonesia dapat digambarkan sebagai warga majemuk. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan-perbedaan dalam masyarakat yang dipersatukan oleh sistem nasional. Kehidupan masyarakat majemuk itu terdapat sistem nasional atau hukum sosial (tata cara), yang mana membedakan mereka terdapat golongan dominan serta minoritas. Eksistensi kelompok secara awam diadaptasi pada status sosial yang dimiliki golongan lebih dominan dan minoritas. Meskipun adanya korelasi antara golongan dalam masyarakat tersebut tetap memiliki kekuatan, karena untuk membangun kekuatan nasional maupun lokal (Suparlan, n.d.).

Selain itu, indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak budaya majemuk asal setiap wilayahnya, misalnya budaya jawa, sunda dan lainnya yang tersebar di wilayah indonesia. Maka budaya bisa diartikan menjadi cara hidup yang dimiliki warga dengan diwariskan secara turun temurun (Antara & Vairagya, 2018). Seperti yang kita ketahui bahwa konsep budaya itu tidak terlepas pada kehidupan masa lampau (masyarakat primitif) yang mengandung nilai praktis sebagai kekuatan untuk mempengaruhi rangkaian gagasan dan tindakan terkini (Kistanto, 2017). Dengan demikian, budaya bisa diartikan sebagai suatu pengalaman yang didapat dari masyarakat masa lampau yang pada model atau diterapkan dalam kehidupan masa sekarang (modern).

Menurut Selo Sumardjan, kebudayaan itu adalah yang terjadi pada hasil karya, rasa, cipta masyarakat. Selain itu, kebudayaan pula mempunyai tujuh unsur yaitu sistem religi, pengetahuan, teknologi, kemasyarakatan, bahasa, serta kesenian. Unsur kebudayaan ini terdiri asal perilaku, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, serta tradisi (Antara & Vairagya, 2018). Sesuai hal tersebut, suatu budaya yang ada dalam masyarakat itu tidak terlepas dari pengalaman kehidupan masa lampau yang merupakan hasil karya, rasa dan cipta manusia. Dengan demikian, masyarakat akan mengolah suatu kebudayaan sesuai sikap dan kebiasaannya.

Keragaman budaya yang terdapat di indonesia tidak hanya ditinjau pada satu aspek saja misalnya bahasa namun ditinjau pada berbagai aspek misalnya kesenian yang dimiliki budaya indonesia. Setiap daerah memiliki budaya yang berbeda-beda terutam kesenian yang dihasilkan misalnya lagu daerah, alat musik, rumah adat, pakaian, permainan tradisional dan lain sebagainya. Dalam hal ini yang menjadi fokus pembahasan ialah mengenai permainan tradisional masyarakat. Permainan ialah suatu hal yang mengasyikan bagi anak-anak. Hal ini bisa ditinjau dari cara bermainnya yang seru serta dapat melatih keterampilan serta berfikir seorang anak atau

bahkan menghilangkan beban pikiran. Selain itu, dalam sebuah permainan yang dilakukan seorang anak tidak terdapat pihak yang mengintimidasi dari luar. Jadi mereka bermain sesukanya serta dapat mengekspresikan dirinya dalam setiap permainan. Dalam permainan itu tidak hanya dimainkan satu orang namun banyak orang, dengan hal tersebut maka dapat memperoleh teman baru.

Permainan yang dimainkan anak-anak tersebut adalah permainan tradisional. Hal ini sebab permainan tradisional bersifat turun-temurun dari generasi dahulu ke generasi sekarang. Permainan tradisional ini dilakukan oleh beberapa orang dan menciptakan interaksi sosial antara lain. Hubungan sosial tercipta sebab dalam permainannya membutuhkan kerjasama antar kelompok supaya dapat sebuah kemenangan. Permainan tradisional menurut kbbi adalah perilaku serta cara bertindak individu yang berpegang teguh pada norma dan norma kebiasaan. Pada perkembangannya permainan tradisional mengikuti tradisi di masing-masing wilayah, contohnya pada perubahan nama permainannya yang tidak sama dari satu daerah ke daerah lainnya meskipun mempunyai cara bermain yang sama. Dengan demikian, apapun jenis nama permainan pada aneka macam wilayah memiliki makna yang sama yaitu menjunjung adat serta istiadat setempat.

Seperti yang dijelaskan bahwa permainan tradisional itu dilaksanakan secara berkelompok untuk menerima kemenangan. Tetapi pada permainan tradisional itu bisa pula menghasilkan tubuh menjadi sehat. Hal ini dikarenakan anak atau seseorang yang bergerak atau beraktivitas pada luar tubuhnya menjadi sehat serta bugar. Selain itu, banyak manfaat yang dapat diperoleh dalam permainan tradisional yaitu anak menjadi suka, menjalin persahabatan, melatih keterampilan yang baru dan tentunya untuk kesehatan tubuh (Mega et al., 2018). Permainan tradisonal pula memiliki akibat positif yaitu, melatih kejujuran, tanggung jawab, disiplin serta kerjasama. Dengan demikian, pada permainaan tradisional banyak manfaat bagi tubuh serta kesehatan.

Seiring menggunakan perkembangan zaman permainan tradisional mulai mengalami perubahan. Perubahan ini terjadi sebab adanya modernisasi teknologi yang menyajikan banyak macam permainan bagi anak-anak. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih pula dapat merubah perilaku sosial serta hubungan pada masyarakat juga budaya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju juga bisa mengakibatkan dampak negatif bagi anak-anak terutama pada kesehatan serta konsentrasi pada pembelajaran di sekolah. Kemajuan teknologi ini membawa perubahan pada kehidupan masyarakat terutama pada hilangnya permainan tradisional yang tergantikan oleh permainan terbaru yang lebih canggih.

Dengan adanya teknologi ini memiliki imbas yang besar bagi anak-anak terutama pada hal berinteraksi dengan teman serta kurangnya bersosialisasi. Meskipun adanya teknologi yang masuk atau berkembang pada tengah masyarakat, budaya serta beraneka macam permainan tradisional tidak boleh hilang serta ditinggalkan begitu saja, namun diimbangi serta terus dilestarikan hingga kapanpun. Di desa parengan sendiri mengalami perubahan dengan masuknya teknologi. Terutama pada masa pandemi covid-19, banyak anak yang bermain menggunakan indera komunikasi seperti Handphone. Hal ini menyebabkan anak-anak serius pada gadget mereka daripada pembelajaran daring yang dilakukan. Dengan begitu, teknologi sangat berpengaruh pada sikap serta konsentrasi belajar jadi menurun. Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan dan pengetahuan bagi mereka perihal budaya serta modernisasi yang berkembang di warga.

Ada beberapa peneltian terdahulu sebagai tolak ukur penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang berkitan

dengan permainn tradisional di era modern. Salah satunya penelitian dari (Anggita, 2019) yang menhjelaskan tentang eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebradaan, jumlah dan jenis permainan tradisional yang ada di kabupaten Semarang. Metode yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan metode survey dengan sampel guru pendidikan jasmanidan siswa sekolah dasar di kabupaten Semarang. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa jenis permainan tradisional di kabupaten Semarang bermacam-macam. Jumlah permainn tradisional di kabupaten Semarang ada sepuluh permainan tradisional diantaranya bantengan, gobak sodor, sunda manda, bakiak, bintang bergilir, bola bakar, egrang, rok dodok, kucing tikus dan ular naga. Selain itu, permainan tradisional tersebut tidak semua dimainkan oleh anak-anak hanya beberapa macam permainan yang dimainkan.

Penelitan selanjutnya dari (Rustan & Munawir, 2020) menjelaskan lebih lanjut mengenai permainan tradisional pada generasi digital natives. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jumlah permainan tradisional masih dilestarikan di luwu raya, faktor penyebab permainan tradisional tidak diminati anak digital natives, serta desain pembelajaran yang digunakan untuk sarana edukatif dalam perminan tradisional untuk melestarikan budaya bangsa. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan responden 155 anak usia sekolah dasar yang ada di empat kabuaten di wilayah luwu raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada lima belas dari 25 permainan tradisional yang masih dilestarikan di luwu raya. Penyebab tidak dimainkannya permainan tradisional adalah karena kekurangan teman bermain, kurangnya alat bermain, tidak tertarik dengan permainan tradisional, bahkan dilarang orang tua ataupun warga sekitar. Selain itu, dalam desain pembelajaran yang digunakan untuk melestarikan permainan tradisional adalah memilih karkteristik permainan yang menunjang pencapaian kompetensi dasar siswa dan meng-integrasikan ke dalam pembelajaran sebagai metode pembelajaran.

Penelitian lainnya dari (Putri et al., 2022), yang menjelaskan mengenai eksistensi permainan tradisional di era modern. Penelitian ini bertujuan untuk meng-identifikasikan jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak, mendeskripsikan faktor penyebab permainan tradisional masih bertahan serta menganalisis pandanagn anak-anak terhadap permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan informan ada dua macam yaitu informan biasa dan informanh kunci. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional masih eksis di era modernisasi yang mana terbukti masih dimainkan anak-anak. Jenis permainan juga beragam diantaranya permainan singkong, lompat tali, petak umpet, lhore, laayang-layang, congklak, kelereng.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas hal yang serupa dengan penelitian yang diteliti terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian yang diteliti dengan sebelumnya adalah pada metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan subtemanya yaitu eksistensi permainan tradisional. Selain persamaan terdapat juga Perbedaannya yang terletak pada lokasi penelitian. Serta pada teori yang digunakan pada penelitian ini menggunkan teori eksistensi oleh Heiddeger sedangka penelitian sebelumnya tidak menggunakan teori.

Tujuan dari penelitian ini artinya untuk mengetahui eksistensi permainan tradisional terhadap perkembangan teknologi pada masyarakat dan akibat yang disebabkan dari permainan modern. Dengan apa yang sudah dipaparkan diatas mengenai eksistensi permainan tradisional akibat dari perkembangan teknologi, maka temuan yang ada dapat dirumuskan menjadi

keberadaan permainan tradisional pada era modernisasi di desa parengan kabupaten mojokerto. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dari permainan tradisional dampak dari modernisasi di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan pada penelitian ini dialah deskriptif kualitatif dengan pendekatan kualitatif. Dalam metode ini maksudnya adalah menggambarkan suatu kenyataan yang terjadi, dari fenomena dilakukan observasi serta selanjutnya dijabarkan melalui analisis kualitatif (Sendari, 2019). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk tahu cara berfikir masyarakat dari fenomena yang ada. Sehingga nantinya memperoleh data deskriptif berupa tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang ditemui. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami makna dari fenomena atau masalah yang berasal dari masyarakat. selain itu, penelitian kualitatif bergaya induktif yang berfokus pada makna individual dalam menjelaskan suatu permasalahan (Dr.farida Nugrahani, 2014). Selain menggunakan deskriptif kualitatif, peneliti juga menggunakan pendekatan studi literatur yang mana cara memperoleh sumbernya bisa lewat jurnal, ebook, skripsi dan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini dilakukan karena sebagai pendukung atau memperkuat hasil yang diperoleh. Pengumpulan data dilakukan dengan Lokasi yang menjadi sasaran peneliti adalah di desa parengan kabupaten Mojokerto. Dan sasaran yang dituju ialah orang tua, remaja dan juga anak-anak.

Penelitian kualitatif mempunyai beberapa contoh, namun dalam penelitian ini model yang digunakan adalah eksistensialisme. Dimana eksestensialisme artinya aliran filsafat yang bersifat teknis yang mana ada bermacam-macam sistem yang tidak selaras satu salam lain. Eksestensialisme berfokus pada manusia dengan mempertanyakan manusia ada dan berada dalam dunia. Dengan begitu manusia menyadari suatu realitas bahwa eksistensi serta dunianya bukan sesuatu yang permanen sebagai akibatnya manusia mengalami kecemasan, kekuatan, keterasingan, kehampaan. Menurut Heidegger mengenai ada itu terdapat dari manusia. Selain itu, manusia juga mengganggap bahwa mereka ada dalam dunia hanya untuk manusia dan ada sampai mati. Selain Heidegger ada Sartre yang menjelaskan bahwa ada itu merupakan kesadaran dari manusia itu sendiri dan kebebasan manusia (Revonita, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan sosial serta budaya masyarakat Indonesia. Hal ini ditunjukkan pada perubahan permainan tradisional ke permainan terkini yang terus mengalami pembaruan. Dengan perkembangan yang terus-menerus terjadi serta tidak ada pengendalian maka permainan tradisional akan tertinggal serta tergantikan oleh permainan terkini. Dari perkembangan teknologi ini pula bisa merubah pola pikir setiap individu pada bertindak, baik itu dari berperilaku, berbicara dan lain-lainnya. Dengan demikian, masyarakat perlu lebih bijak dalam penggunaan dan penggawasan ter-hadap anaknya dalam perkembangan modernisasi.

Pada hasil lapangan yang diterima peneliti artinya kebanyakan orang baik berasal anak-anak, orang tua, remaja memakai gadget mereka. Selain itu, buat anak-anak yang waktunya umumnya digunakan buat bermain dengan sahabat hal ini malah dipergunakan untuk bermain gadget. Dari hal tersebutlah yang mengakibatkan teknologi berkembang terlalu cepat yang menyebabkan semua orang lupa dengan semuanya hanya denga bermain gadget. Dari hal demikian maka, jarang sekali untk melihat anak-anak bermain

permainan tradisional dengan riang gembira dengan temannya.

Modernisasi Joan Hesti pada ensiklopedia sosiologi perubahan sosial ialah sebuah bentuk perubahan dari keadaan yang kurang maju ke arah yang lebih baik menggunakan harapan tercapai kehidupan yang lebih maju. Modernisasi pula diartikan menjadi perubahan masyarakat tradisional ke masyarakat modern. Modernisasi jua memiliki penyebab yaitu berkembangnya teknologi, ilmu pengetahuan yang ada dalam masyarakat (Pratama, 2020). Dalam hal ini dapat diartikan bahwa modernisasi ini membawa dampak yang signifikan terhadap perubahan sosial budaya pada kehidupan masyarakat. Menurut Hutington, modernisasi ialah perubahan dari masya-rakat tradisional ke wujud masya-rakat modern (Nasution, 2017).

Pada proses modernisasi itu meliputi proses yang sangat luas dan sifatnya relatif yang bergantung pada dimensi ruang serta waktu. Contoh dari proses modernisasi ini adalah keluarnya aneka macam berbagai media sosial, seperti whatsaap, instagram, facebook, tweeter, dll. Dari contoh tersebut membutuhkan internet supaya bisa menggunakannya. Dari proses modernisasi sendirikan memiliki dimensi ruang yang relatif singkat, maksudnya ialah apa yang dilihat sekarang modern tapi beberapa saat kedepan modern bisa menjadi tradisional. Dari hal inilah bisa dipandang bahwa perubahan dari waktu ke ketika mampu berubah-ubah.

Bila dicermati pada fenomena yang diambil mengenai permainan tradisional di era modernisasi maka bisa dikatakan iya itu terjadi bagi masyarakat, terutama dalam hal perubahan pada teknologi. Masyarakat tidak jarang menggunakan gadget buat berkomunikasi dan lainnya, atau untuk anak-anak melihat kartun bahkan main video game. Dengan hal tersebut tidak menutup kemungkinan lunturnya per-mainan tradisional dampak berkembangnya modernisasi pada tengah kehidupan masyarakat. Dari beberapa orang ada yang mengganggap bahwa modernisasi ber-pengaruh pada permainan tradisional ada juga yang tidak terpengaruh. Dengan demikian maka masyarakat kurang meng-etahui atau memahami bahwa modernisasi dapat menghilangkan secara perlahan budaya yang sejak turun-temurun telah ada ini. Oleh karena itu, masyarakat perlu dengan bija untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari modernisasi itu sendiri.

Menurut Robby Darwis, dampak positif dan negtif dari modernissi adalah sebagai berikut (Nasution, 2017). Dampak Positif : (1) adanya transfer teknologi dari negara maju ke negara berkembang untuk mewujudkan pembangunan; (2) berkem-bangnya ilmu pengetahuan dan teknologi; (3) mengubah cara berfikir masyarakat; (4) tingkat kehidupan menjadi lebih baik, karena adanya industrialisasi.
Dampak Negatif: (1) budaya dalam negri mulai bergeser akibat masuknya budaya luar tanpa adanya filter dari masyarakat; (2) munculnya budaya hedonisme dan masya-rakat konsumtif; (3) adanya sikap indi-vidualisme.

Dari beberapa akibat yang sudah dijelaskan bahwa globalisasi membawa dampak bagi kehidupan masyarakat. Terutama di budaya dalam negeri yang mulai bergeser dengan adanya budaya luar yang mengakibatkan masyarakat tidak bisa memfilter budaya dari luar. Dengan hal demikian juga memuncukan sifat indi-vidualisme yang menghasilkan merasa acuh terhadap lingkungan sekitarnya sebab hanya bermain gadget. Dalam hal ini pula berdampak pada perubahan budaya timur yang ramah dan santun menjadi budaya kebarat-baratan yang acuh.

Eksistensi Permainan Tradisional Dalam Prespektif Heidegger

Menurut Heidegger, eksistensi adalah manusia, yang mana ia melihat pada manusia ada dalam dunia. Jika dipandang

pada permainan tradisional, yang mana berasal dari kehidupan masyarakat atau pengalamannya di masa lalu maka ditinjau di keberadaan permainan tadi. Selain itu, permainan tradisional dalam masyarakat memiliki eksistensi yang kuat buat dilestarikan. Tetapi permainan tradisional sekarang anak-anak jarang buat memainkannya atau dengan istilah eksistensinya mulai memudar sebab efek digitalisasi. Dengan demikian, eksistensi permainan tradisional dapat dicermati pada munculnya teknologi.

Menurut heidegger, manusia diartikan menjadi dasein yaitu manusia itu berada dalam dunianya, seperti melakukan aktivitasnya sehari-hari. Hal ini jua dapat ditinjau di persoalan permainan tradisional menggunakan teknologi dari pandangan heidegger. Menurutnya, masyarakat tidak hanya berada disana melainkan berada pada tempat yang bersamaan (Drianus, 2018). Dengan begitu, eksistensi masyarakat didasarkan pada tempat mereka untuk melakukan aktivitasnya baik pada dampak maupun tradisional, hal ini mampu dilakukan secara bersamaan. Maka eksistensi dari permainan tradisional itu ditentukan oleh uniknya cara memainnkannya yang mempunyai keragaman bentuk permainan yang dilakukannya, sebagai akibat permainan tradisional di sebagian masyarakat yang tidak mengenal teknologi masih dilestarikan atau dipegang erat.

Selain dasein terdapat digi-sein dalam pandangan heidegger yang berarti alat yang dipakai dasein atau masyarakat melalui hubungan yang dibangunnya. Dengan kata lain dapat diartikan sebagai suatu hal yang dibangun masyarakat melalui kehidupannya maupun digital. Permainan tradisional pada pandangan digisein ini ialah interaksi yang dibangun masyarakat terhadap media yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada permainan congklak, egrang, serta lainnya, yang mana media yang digunkan ialah alatnya, misalnya congklak media yang digunakan adalah papan yang terbuat dari kayu yang mempunyai 16 lubang dengan memainkan dua orang. Dari permainan congklak ini akan menimbulkan interaksi yang dibangun antara pemin tersebut. Selain itu, permainan tradisional sendiri merupakan akibat kontruksi, interaksi, serta presepsi dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian, digisein memiliki aktualitasnya sendiri atau realitas yang memiliki eksistensinya sendiri.

Eksistensi sendiri memiliki arti keberadaan, berarti pengaruh atas ada tidaknya seseorang atau suatu hal. Eksistensi juga memiliki tiga tahap yaitu tahap eksistensi estetis, tahap etis dan eksistensi religius (Indrihapsari, 2013). Jika dalam eksistensi ada beberapa tahap maka bisa dihubungkan dengan pengaruh modernisasi. Modernisasi sendirikan berkembangnya suatu teknologi baru jika dilihat pada tiga tahap eksistensi maka dalam *eksistensi estetis* adalah dengan adanya gadget di kehidupan anak-anak, orang tua dalam bermain gadget mereka akan mendapat kesenangan bagi dirinya. Yang kedua *eksistensi etis* ini berarti seseorang yang sudah terlalu senang atau nafsu dalam bermain gadget akan berusaha mengendalikan dirinya sesuai dengan norma-norma yang ada atau kebijakan tertentu. Yang terakhir eksistensi religius, yang mana sesuatu yang dikehendaki oleh tuhan, misalnya ketika orang berdoa pada tuhan maka keberadaan tuhan tersebut akan menjadi sebuah paradoks.

Permainan tradisional adalah pengetahuan yang turun-temurun dan memiliki berbagai macam manfaat. Dalam permainannya juga membuat anak-anak menjadi gembira dan senang dan memainkannya. Permainan tradisional ini pada umumnya tumbuh dan berkembang di masyarakat pedesaan, hal ini karena tumbuh berdasarkn kebutuhan masyarakat setempat. Selain itu, ada berbagai jenis mainan tradisional yang dulu kita mainkan

antaranya adalah gasing, gobak sodor, boy-boyan, petak umpet, main kelereng, layang-layang dll. Jika dilihat pada zaman sekarang yang ada modernisasi, permainan tersebut jarang sekali terlihat. Di desa parengan sendiri sudah jarang anak-anak main permainan tradisional, tapi ada beberapa yang dimainkan yaitu petak umpet dan layang-layang dan tidak semua anak yang memainkan itu hanya beberapa anak saja.

Hal demikian tidak semua anak yang memainkan tapi hanya beberapa saja. Sedangkan anak yang lainnya lebih asyik bermain video game di gadget hingga lupa waktu untuk belajar dan lainnya. Dari faktor tersebut maka anak-anak ada yang masih memainkan permainan tradisional walaupun hanya beberapa saja, sedangkan lainnya lebih suka memainkan gadgetnya. Seperti yang telah dijelaskan mengenai tahap eksistensi bahwa seseorang memiliki kesukaan/kesenangan. Dengan hal tersebut maka perlu adanya penguatan jati diri bagi anakanak untuk melestarikan permainan tradisional ini agar tidak hilang tergerus budaya barat.

Tapi dari semua hal kita tidak bisa terlepas dengan perkembangan ilmu pengetahun dan teknologi yang berkembang secara cepat, seperti adanya gadget atau smartphone. Dengan adanya teknologi seperti ini maka ada juga permainan modern didalamnya. Dengan hal tersebut dapat menyebabkan permainan tradisioal warisan budaya akan luntur atau hlang akibat permainan modern. Dengan begitu, maka tidak mungkin jika anak-anak tidak memegang gadget dan memiliki game yang bahkan setiap hari dimainkan. Dalam penelitian ini saya juga mewawancarai pada saat pandemi covid-19 baik orang tua dan anak-anak desa parengan. Dalam wawancara anak-anak ini saya menemukan bahwa kebanyakan anak di desa parengan memiliki gadget sendiri-sendiri, menurut mereka hal tersebut untuk kesenangannya dalam melakukan kegiatan dirumah. Hal ini disebabkan adanya pandemi covid-19 yang menyebakan anak fokus belajar dirumah.

Tetapi disisi anak yang lain juga sama memiliki kesenangan dengan bermain gadget dan jika dilihat dari tugas-tugas yang diberikan bapak/ibu gurunya ada yang mendapatkan hasil yang baik ada yang nilainya jelek. Jadi dari apa yang telah anak-anak desa jelaskan mengenai permainan di gadget lebih asik dan aman di rumah. Tetapi berbeda dengan pendapat orang tua, yang mana orang tua anak jengkel jika anak-anak main gadget mulu, padahal orang tuanya juga sudah melarang dan diberi punishment tetapi anak tersebut tetap melunjak dan tetam main gadget. Di lain sisi oran tua ada yang tidak mampu membeli gadget tetapi si anak meminta pada orang tuanya untuk dibelikan gadget sdengan alasan seperti teman-temannya dan mengikuti tren. Al-hasil orang tuanya mencari pinjaman uang untuk anaknya agar bisa membeli hp.

Dari beberapa pemaparan orang tua dan anak melalui permainan modern sangat marak di desa parengan. Dengan hal tersebut dapat dihasilkan bahwa anak-anak lebih suka bermain gadget daripada bermain tradisional. Hal ini dikarenakan bermain modern lebih aman dibandingkan bermain tradisional yang bisa membahayakan dirinya. Tetapi mereka baik orang tua juga anak-anaknya tidak memahami dampak bermain tradisional dan modern. Dampak perminan tradisional sangat bagus bagi kesehatan dan kebugaran tubuh sedangkan permainan modern tidak baik bagi kesehatan, karena mata anak memonitor layar gadget/smartphon yang menyebabkan mata menjdi sakit atau minus dan bisa menyebabkan obesitas karena tidak beraktivitas.

Meskipun adanya permainan modern yang marak diera modern ini, perminan tradisional juga tetap dimainkan. Salah satu permainan tradisional yang digunakan ialah petak umpet, engklek, kelereng, layang-layang, cublak suwung dari 15 permainan tradisionl di Desa

parengan. Dengan adanya beberapa permainan yang masih dimainkan tersebut, dapat dikatakan bahwa permainn tradisional di desa Parengan masih eksis di tengah permainan modern. Dengan demikian, anak-anak dapat memainkan permainan tradisional dengan baik dan tetap dilestrikan dan tidak tergantikan dengan permainan yang lebih modern.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan permainan tradisional hilang yaitu adalah sarana dan tempat bermain tidak ada, permainan tradisional telah bergeser akibat permainan modern dan terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya (Lindawati, 2019). Dengan adanya beberapa faktor tersebut maka perlu adanya refitalisasi kembali pada kebudayaan tradisional yang ada sejak dahulu agar tidak luntur atau hilang. Atau bisa dengan melakukan sosialisasi kepada masyarakat, anak-anak yang ada di desa agar permainan tradisional tidak hilang dan tidak tergantikan.

Perubahan Permainan Tradisional ke Modern dari Perspektif Veblen

Di desa parengan sendiri anak-anak, remaja suka menggunakan gadget mereka untuk bermain game. Tetapi dari fenomena yang telah dikaji diatas peneliti akan menarik pada teori waktu luang/kenyamanan Veblen. Bagi Veblen waktu luang adalah aktivitas, teman, dan sarana yng berhubungan dengan kegiatan yang dipilih secara bebas untuk mencapai kepuasan atau kesenangan pribadi. Tetapi Berger disini berpendapat bahwa waktu luang dapat dilihat dari dua definisi yaitu waktu luang sebagai waktu sengang dan waktu yang tidak diperuntukkan untuk melakukan pekerjaan. Menurut veblen, orang yang melakukan waktu luang akan mengelurkan banyak uang atau pemborosan uang. Dengan adanya pemborosan atau menghabiskan uang berarti merujuk pada perilaku konsumsi yang berlebihan (Riau et al., 2016).

Dari apa yang telah dijelaskan veblen tersebut maka jika dilihat dari fenomena yang terjai di masyarakat akibat dari eksistensi permainan tradisional ke permainan modern adalah anak-anak, remaja, dan orang tua yang menggunakan gadget atau smartphone mereka termasuk pada orang yang berperilaku konsumsi tinggi. Hal ini dikarenakan masyarakat lebih memilih menggunakan gadget yang pembelian paket internet atau pulsa yang mahal, selain itu anak-anak dan remaja yang bermain game online memerlukan dana atau uang yang besar untuk membeli barang yang diinginkannya demi kepuasan mereka. Sedangkan jika dilihat dari permainan tradisional aman tidak terlalu mengeluarkan banyak uang, hal ini dikarenakan alat-alat yang digunakan bermain berasal dari bambu, plastik, benang. Jadi permainan tradisional tidak terlalu menghabiskan banyak ang daripada permaina modern yang boros akan uang.

Pola Interaksi Dalam Permainan Tradisional

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu, kelompok, dan individu dengan kelompok. Menurut Herbert Mead, perilaku masyarakat sebagai proses yang membentuk dan menciptakan perilakunya dengan mempertimbangkan realitas sosial. Dalam melakukan interaksi sosial yang mempengaruhinya ialah pikiran dan dirinya. Ada tiga interaksi sosial menurut Mead yaitu mind (pikiran), self (diri), dan society (masyarakat) (Yohana, Angel; Saifulloh, 2019). Interaksi sosial dalam permainan tradisional ini sesuai dengan tiga pokok pikiran Mead, 1). Mind berarti tindakan yang dilakukan masyarakat menggunakan simbol-simbol. Penggunaan simbol ini sebagai penyampai pesan dan makna dalam proses interaksi. Hal ini dapat dilihat bahwa permainan tradisional yang ada dalam masyarakat memiliki simbol dan makna masing-masing, seperti pada permainan engklek simbol atau makna yang

terkandung didalamnya adalah usaha manusia sesuai dengn aturan yang ada.

Pada pokok pikiran 2). Self (diri) ialah kemampuan seseorang atau individu untuk merefleksikan individu dengan orang lain dalam membangun interaksi sosial. Dalam permainan tradisional ini, individu membangun interaksi dalam melakukan permainan berkelompok, misal pada permainan gobak sodor ada dua kelompok yang mana masing-masing individu mencari teman untuk gabung pada kelompoknya dan terciptalah interaksi di dalamnya. 3). Society (masyarakat), hubungan yang dibangun, diciptakan atau dikonstruksikan oleh setiap ndividu atau masyarakat. hal ini tidak terlepas pada permainan tradisional yang dibawah secar turun temurun dan didsarkan pada pengalaman masyarakat pada kehidupan masa lalu dengan masa kini.

Pola interaksi dalam permainan tradisional mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi. Dimana perubahan ini terjadi dari permainan tradisional ke modern. Perubahan interaksi terjadi pada pola interaksi yang dibangun anak-anak yaitu pada permainan tradisional mereka akan membangun interaksi satu sama lin dalam bekerja sama tim sedangkan permainan modern lebih bersifat individul, yang mana mereka menggunakan gawai sehingga interaksi yang diciptakan minim. Selain itu, anak-anak juga berpengaruh pada permainan modern yang dianggap mudah untuk dimainkan dengan cara berdiam di rumah. Berdasarkan hal tersebut, permainan tradisional agar tidak luntur atau hilang maka perlu untuk dilesatarikan. Hal ini dapat dilakukan melalui interaksi sosial yang dapat disampaikan oleh guru, orang tua, maupun tokoh masyarakat. Dengan demikian, pola interaksi dalam permainan tradisional sangat dibutuhkan agar dapat dilestarikan atau bisa dibangun melalui permainan pada pelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Dari beberapa fenomena dan analisis yang peneliti lakukan mengenai eksistensi permainan tradisional pada era modernisasi di desa parengan kabupaten mojokerto menunjukkan bahwa masyarakatnya, baik anak-anak, remaja, bah-kan orang tua menggunakan gadget/smartphone. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan permainan tradisional pada era modernisasi ini terjadi. Terutama pada lunturnya permainan tradisional. Tetapi permainan tradisional masih eksis ditengah perubahan sosial tidak semua anak menggunakan gadget se-bagaian masih memainkan permainan tradisional. Dengan hal tersebut, orang tua perlu memantau anak-anaknya dalam belajar atau bermain gadget agar tidak lepas tangan. Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dibutuhkan dalam masalah permasalahan permainan tradisional dengan cara mensosialisasikan bahwa permainan tradisional ini bersifat turun-temurun. Hal ini karena, supaya tida luntur dengan adanya budaya barat yang masuk. Meskipun ada budaya baray yang masuk orang tua juga perlu memfilter budaya yang masuk agar tidak merusak budaya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, *3*(2), 55. https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59

Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 1–24. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/db7cc0c7f6477f8e3a4b9e813a75a1a2.pdf

Dr.farida Nugrahani, M. H. (2014). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. 信阳师范学院, *1*(1), 38–42. http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://ju

rnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org

Drianus, O. (2018). Manusia di Era Kebudayaan Digital. *Mawa'Izh: Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, *9*(2), 178–199. https://doi.org/10.32923/maw.v9i2.784

Indrihapsari. (2013). Tahapan Eksistensi Manusia. www.indrihapsari.com. https://indrihapsariw.com/2013/09/21/tahapan-eksistensi-manusia/amp/

Kistanto, N. H. (2017). Tentang Konsep Kebudayaan. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, *10*(2), 1–11. https://doi.org/10.14710/sabda.v10i2.13248

Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, *5*(1), 13. https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381

Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa.

Nasution, R. D. (2017). Pengaruh Modernisasi dan Globalisasi terhadap Perubahan Sosial Budaya di Indonesia. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, *21*(1), 30–42.

Pratama, C. D. (2020). Modernisasi: Definisi dan Dampaknya. www.kompas.com. https://amp.kompas.com/skola/read/2020/12/13/173651169/modernisasi-definisi-dan-dampaknya

Putri, E. C., Setiawati, S., & Pujiraharjo, S. (2022). Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern: Studi Kasus di Nagari Lubuk Basung, Kabupaten Agam. *Aceh Anthropological Journal*, *6*(2), 168. https://doi.org/10.29103/aaj.v6i2.8738

Revonita, M. (2021). Eksistensialisme Jean Paul Sartre Dalam Sudut Pandang Psikologi Islam. 1–118.