

Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke *Game Online* Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember

Transformation of Traditional Game Culture to Online Games for Adolescents in Wonosari Village, Jember Regency

Anik Fitri Wismawati¹, Annisa Dini Kamila², Putri Amalia Febrianti³, Riska Fitriyah⁴

¹Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember, Wonosari, Jember, Indonesia

²Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Kembangharjo, Yogyakarta, Indonesia

³Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember, Bangil, Pasuruan, Indonesia

⁴Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember, Sukorambi, Jember, Indonesia

ABSTRACT

The rapid development of technology has contributed to influencing various aspects of life, one of which is culture in society. The game is one aspect of culture that has also experienced a change from the previous traditional game to an online game. Online games have become widely used since the pandemic hit in 2020. This has led to the change in social interaction that was formerly patembayan, to become individualism. This study aims to reveal the transition of game culture change in adolescents. This research was carried out using a qualitative approach and the research method used was ethnography in Wonosari Village, Jember Regency, East Java Province. Data collection was carried out through interviews and observations with adolescents in Wonosari Village using purposive sampling as the target of this study. The results of the study show that in the transition process starting from the invitation of friends and small habits it is what makes addiction and results in cultural change. Then this cultural change also produces a domino effect with changes in social interaction in adolescents.

Keywords: *Culture, Traditional Games, Online games, Technology*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat turut andil dalam memengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya kebudayaan pada masyarakat. Permainan merupakan salah satu aspek dalam kebudayaan juga turut mengalami perubahan dari sebelumnya permainan tradisional menjadi *Game Online*. *Game Online* menjadi marak digunakan sejak pandemic melanda pada 2020 silam. Hal ini, membuat ikut berubahnya interaksi sosial yang sebelumnya patembayan, menjadi individualism. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap transisi perubahan kebudayaan permainan pada remaja. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode riset yang digunakan ialah etnografi di Desa Wonosari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan remaja di Desa Wonosari secara purposive sampling sebagai sasaran penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses transisinya dimulai dari ajakan teman dan kebiasaan kecil tersebutlah yang menjadikan kecanduan dan menghasilkan perubahan kebudayaan. Kemudian, perubahan kebudayaan ini juga turut menghasilkan efek domino dengan adanya perubahan interaksi sosial pada remaja.

Kata Kunci: *Kebudayaan, Permainan tradisional, Game online, Teknologi*

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan media hiburan dari seni yang diciptakan oleh kultur budaya masyarakat. Permainan tradisional diartikan sebagai permainan dengan makna simbolis yang diturunkan dari generasi ke generasi serta dimainkan dengan gerak tubuh, kata-kata, dan alat tertentu. Pesan-pesan ini bermanfaat bagi pertumbuhan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak sebagai sarana mempersiapkan mereka menuju kedewasaan. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai baik seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan banyak lagi, di mana semuanya baik untuk kesehatan, kebugaran, dan perkembangan mereka. Di Indonesia media yang digunakan untuk bermain permainan tradisional sangat beragam. Umumnya remaja membutuhkan aktivitas fisik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya. Aktivitas fisik yang dilakukan juga dapat memberikan manfaat positif bagi kesehatan dan kebugaran (Mega *et al.*, 2018). Tidak hanya itu, dari adanya permainan tradisional yang diciptakan oleh budaya setempat, dapat mempererat interaksi sosial antar remaja

lainnya. Permainan tradisional sangat efektif terhadap kegiatan sehari-hari, yang bermanfaat untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Hakimeh *et al.*, 2009).

Tradisi budaya yang masih melekat pada masyarakat, menjadi titik tolak melihat realitas objek yang terjadi pada masa lampau. Sehingga, tidak heran jika permainan setiap daerah begitu beragam sesuai dengan topografi pada wilayah masing-masing. Wilayah Jember misalnya menjadi salah satu wilayah yang memiliki kultur budaya yang beragam. Latar belakang historis yang menghadirkan Jember sebagai kabupaten ini, menciptakan ciri khas terhadap teoritis terkait dengan identitas yang diciptakan. Konseptual yang menjadi ciri khas bagi Kabupaten Jember adalah "Pendhalungan", yang diartikan sebagai wadah besar sebagai metafora dari kondisi geografis, di mana di dalamnya terdapat berbagai macam etnik yang bertemu, berinteraksi dan menjalin relasi multikulturalistik. Konsep "Pendhalungan" merujuk pada kesatuan wilayah tapal kuda, yang dapat dirujuk dari Probolinggo-Lumajang-Bondowoso-Situbondo. (Prasetyo *et al.*, 2015). Sehingga, penyebutan permainan tradisional setiap daerah pun berbeda-beda, dikarenakan bercampurnya interaksi sosial dari berbagai etnik dan suku di dalamnya.

Permainan dari dunia anak remaja tidak dapat dipisahkan, karena dunia mereka masih bermain. Anak remaja sangat menyukai permainan, mereka akan meluangkan waktu untuk bermain sendiri maupun bermain dengan temannya selepas pulang sekolah. Permainan mempunyai dua cara untuk dimainkan, yaitu dengan membutuhkan alat bantu dan ada juga yang tidak membutuhkan alat bantu dengan cukup menggunakan anggota tubuh saja. Jika permainan yang membutuhkan alat contohnya main karet, main batu, dan main patok lele merupakan alat yang digunakan untuk bermain. Berbeda dengan permainan yang tidak memerlukan alat bantu seperti main tepuk tangan, sodor, dan hompimpa. Permainan tersebut dapat dimainkan dengan anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan kepala tanpa membutuhkan alat (Yulita *et al.*, 2017).

Permainan memiliki dua golongan, yakni permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan sejak dahulu dan dimainkan dari generasi ke generasi. Terdapat beberapa jenis permainan tradisional yang menggunakan alat bantu seperti bambu, kayu, batok kelapa, dan benda-benda lain serta dapat dimainkan tanpa alat bantu. Selain itu, tidak dibutuhkan biaya besar karena alat yang dibutuhkan berasal dari benda yang ada di sekitar kita. Pada zaman dahulu, permainan tradisional sangat populer di Indonesia. Bahkan banyak dari masyarakat yang menggunakan alat seadanya dan mudah untuk dimainkan. Permainan tradisional ini pernah marak dimainkan oleh anak-anak sejak tahun 1970-an sampai tahun 1990-an. Beberapa dari permainan tradisional ini, masih ada pada zaman sekarang meskipun tidak terkenal seperti dahulu. Contoh dari permainan yang membutuhkan alat bantu seperti main kelereng (*gundu*), bermain keong, bermain *engklek*, dan permainan karet. Selain permainan menggunakan alat terdapat permainan tanpa alat yang banyak macamnya seperti hompimpa atau *gambreng*, batu gunting kertas, ular naga panjangnya bukan kepalang, dan ABC ada berapa. Dari beberapa jenis permainan yang telah disinggung, permainan tradisional dapat menumbuhkan kreativitas dan mempererat sosialisasi diantara mereka. Interaksi yang diciptakan dapat membuat mereka lebih mengeksplor diri untuk lebih mengenal dunia luar dengan mencoba berbagai banyak hal, entah melalui bentuk permainan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Apapun jenis permainan tradisional pada zaman dahulu memiliki eksistensi yang banyak digandrungi guna menjaga solidaritas mereka tetap terjaga. Sehingga, pola interaksi diantara mereka selalu memberikan makna tersendiri untuk dikenang.

Namun, seiring berkembangnya waktu pada saat memasuki era globalisasi. Dunia semakin modern, dengan ditandai oleh interaksi yang semakin luas serta tanpa batas. Baik dari interaksi politik, ekonomi, sosial budaya, dan komunikasi dapat dijangkau dengan mudah. Hal ini terjadi dikarenakan globalisasi merupakan sebuah kondisi yang semakin kompleks dan saling bergantung satu sama lain, entah itu dari hal politik, kultur, ekonomi, sosial, pendidikan, teknologi, hingga lingkungan. Globalisasi telah mempengaruhi perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Informasi (IPTEK) yang menyebabkan hubungan seluruh dunia lebih cepat. Hal ini meningkatkan interaksi antar orang di seluruh dunia dengan mudah melalui telekomunikasi seperti komunikasi satelit, telepon, telepon seluler, surat elektronik, televisi digital, dan internet. Hadirnya mesin-mesin digital ini menciptakan globalisasi yang semakin banyak orang saling terhubung satu sama lain (Hermawanto *et al.*, 2020)

Dari kemunculan globalisasi ini ada perubahan yang dapat dirasakan oleh masyarakat, karena kemudahan itu tadi menghadirkan sebuah perubahan dengan masuknya budaya baru. Hadirnya globalisasi ini menciptakan perubahan dari tradisional ke modern serta mengubah pola konsumsi masyarakat. Terlebih lagi perkembangan teknologi modern yang dapat dijangkau dengan mudah dan dapat menjadi sebuah budaya baru yang dapat dikonsumsi setiap hari oleh masyarakat. Seperti fenomena yang terjadi saat ini, di mana kita sangat membutuhkan teknologi khususnya telepon seluler atau *handphone* dan internet. Bahkan realitas yang terjadi, manusia pada modernitas saat ini secara tidak langsung dikendalikan oleh mesin, yakni oleh telepon seluler sebagai bentuk perantaranya. Hal ini mempengaruhi aktivitas individu yang awalnya berkomunikasi secara tradisional. Akan tetapi, saat ini dapat digunakan dengan mudah tanpa adanya batas ruang dan waktu. Tidak hanya komunikasi yang mengalami perubahan dari adanya globalisasi tersebut, hiburan yang bervariasi pun dapat dijangkau sesuai dengan

kebutuhan setiap individu. Adapun dampak yang dirasakan oleh individu itu sendiri, yaitu menjadi lebih menutup diri untuk interaksi secara langsung. Banyak remaja yang merasa lebih nyaman menggunakan telepon seluler untuk menggantikan interaksi secara langsung. Alasan lainnya mereka menganggap teknologi mempermudah segalanya, baik pada bidang pendidikan, politik, ekonomi maupun sosial budaya.

Salah satu hiburan yang banyak diminati pada teknologi modern adalah permainan *Game Online*. Hadirnya *Game Online* ini membuat suatu perubahan budaya baru pada anak-anak di Indonesia yaitu perubahan budaya permainan tradisional ke permainan modern atau *Game Online*. Khususnya anak-anak hingga remaja saat ini, sangat menggemari permainan tersebut. Sebagai contoh permainan modern yang banyak digemari oleh kalangan remaja saat ini adalah *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Mereka mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih bermain *Game Online* di rumah daripada bermain di luar rumah. Hal ini dikarenakan remaja saat ini mulai memiliki *handphone* milik mereka pribadi, kemudian adanya koneksi internet di rumah yang memudahkan untuk mengakses *Game Online*. Tidak hanya itu, remaja saat ini juga mulai merasakan kecanduan bermain *Game Online* hingga tidak mengenal waktu. Akan tetapi, melihat realita yang terjadi remaja saat ini banyak dari mereka yang kecanduan terhadap *Game Online*. Tidak jarang dari mereka bermain *Game* tersebut sampai melebihi batas waktu. Oleh sebab itu, ada beberapa kegiatan sekolah mereka menjadi terganggu. Belum lagi terdapat fitur yang digunakan untuk berbicara, yang terkadang mereka menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sesuai dengan umur mereka.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif serta metode riset yang digunakan ialah etnografi. Di mana peneliti melihat bagaimana budaya pada masyarakat dalam proses transisi kebudayaan pada remaja setempat terutama pada penggunaan permainan tradisional. Informan pada penelitian ini adalah remaja yang pada proses penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Proses pengumpulan atau pengambilan data penelitian tersebut berasal dari sampel yang didapatkan pada saat observasi di lapangan. Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui karakteristik informan pada remaja.

Peneliti memilih informan remaja dikarenakan transisi kebudayaan dari penggunaan permainan tradisional ke modern lebih didominasi oleh kalangan remaja. Rentang usia pada remaja yang dipilih peneliti, yaitu umur 11 sampai 15 tahun. Perubahan interaksi yang terjadi pada mereka, membuat peneliti tertarik untuk mengulas lebih dalam terkait dengan pengaruh perubahan teknologi yang semakin cepat. Peneliti mengambil tempat penelitian di salah satu dusun di Kabupaten Jember, lebih tepatnya Dusun Lengkong, Desa Wonosari, Kecamatan Puger. Dusun Lengkong menjadi salah satu contoh dusun yang mengalami degradasi nilai-nilai tradisi. Zaman dahulu para remaja berkumpul bersama untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain permainan tradisional di ruang terbuka. Berbagai macam bentuk permainan yang digunakan sebagai media, yaitu seperti *gobak sodor*, petak umpet, *congklak* dan lain sebagainya. Sementara saat melihat realitas yang terjadi saat ini, media tersebut sudah jarang digunakan kembali oleh para remaja di sekitar dusun, dimana mereka beralih menggunakan *Game Online*. Hal ini dapat mempengaruhi pola interaksi antar remaja di mana dalam sebuah dusun, interaksi sosial yang bercorak patembayan seiring berjalannya waktu kian memudar. Hal ini disebabkan oleh perbedaan waktu dalam penggunaan teknologi, terutama dalam menggunakan telepon seluler itu sendiri. Realitas yang terjadi saat ini, para remaja di Dusun Lengkong membentuk sebuah komunitas remaja yang sering bermain *Game Online* di sebuah pos kamling di depan sekolah mereka. Adapun tempat lain yang digunakan untuk berkumpul bermain bersama, yaitu warung kopi yang menyediakan akses internet. Akan tetapi, sebagian dari mereka juga menikmati bermain *Game Online* dari rumah mereka masing-masing. Hal ini tentunya akan mempengaruhi kegiatan sekolah mereka masing-masing.

Kemudian, pada saat peneliti melakukan observasi secara langsung terlihat lebih dari 15 anak berada pada rentang usia 11- 12 tahun berkumpul bermain bersama di pos kamling. Sisanya terdapat 5 informan dengan rentang usia 13-14 tahun lebih memilih bermain di rumah mereka masing-masing. Jumlah remaja di Dusun Lengkong dapat dikatakan sangat sedikit, di mana mengingat penduduk desa yang tidak terlalu padat. Peneliti juga mewawancarai 5 remaja yang lebih menyukai bermain di rumah dibandingkan berkumpul bersama dengan teman-teman sebaya mereka. Bahkan beberapa kali mereka menunjukkan ketidaknyamanan mereka pada saat berinteraksi secara langsung, karena dari mereka sendiri sudah terbiasa dengan kesendirian dan tidak melakukan aktivitas produktif lainnya diluar rumah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era society 5.0 perkembangan teknologi sangatlah pesat dan mendukung perluasan sistem informasi (Prasetyo *et al.*, 2022). Perkembangan teknologi informasi ini juga turut memengaruhi perubahan kebudayaan pada

remaja. Hal inilah yang menyebabkan adanya berbagai perubahan aspek dalam interaksi sosial, permainan, dan lain sebagainya di berbagai kalangan masyarakat baik tua maupun muda.

3.1 Proses Transisi Kebudayaan Pada Remaja

Dalam setiap perkembangan zaman terdapat berbagai perubahan-perubahan baik dari segi budaya, sosial, dan aspek-aspek lainnya. Melalui adanya perubahan tersebut memunculkan pula dampak-dampak kepada masyarakat luas. Dalam masa perubahan tersebut diawali terlebih dahulu oleh masa transisi di mana pada masa kini terdapat transisi kebudayaan dari sebelumnya, yaitu masa modern menjadi postmodern menunjukkan adanya perkembangan teknologi yang signifikan dan perlahan mengubah kebiasaan-kebiasaan sederhana di kalangan masyarakat salah satunya pada remaja. Remaja yang dikenal sebagai masa-masa perkembangan dengan belajar dan bermain juga terdampak terhadap transisi kebudayaan tersebut salah satunya dalam bidang permainan. Permainan fisik atau tradisional yang dulunya *hype* saat ini telah terancam punah (Anggita *et al.*, 2018). Sudah banyak remaja yang lebih suka bermain *Game Online*, tak terkecuali di Desa Wonosari, Kabupaten Jember. Hal ini memiliki korelasi dengan teori postmodernisme yang merupakan suatu pergeseran ilmu pengetahuan dari ide-ide modern menuju ide baru (Setiawan *et al.*, 2018). Adanya pergeseran tersebut juga tentunya ada keterlibatan pada perkembangan teknologi. Gejala postmodern ini merambah ke berbagai bidang kehidupan salah satunya pada bidang budaya permainan di kalangan remaja. Alasan lain, dipakainya teori postmodernisme ialah memiliki sifat yang relatif dalam artian tidak adanya pengetahuan yang memiliki kebenaran yang absolut. Dimana dalam memandang realitas peristiwa saat ini, tidak dapat menilai hanya dari satu sisi belaka. Akan tetapi, terdapat satu sisi lainnya yang terfokus pada sisi tertentu. Ciri filsafat postmodernis selanjutnya adalah pluralisme. Manfaat teknologi modern di bidang komunikasi dan transportasi telah membantu banyak orang, di mana pun mereka berada, menginternalisasi dan memahami era toleransi budaya dan agama. Multikulturalisme dalam bidang budaya, agama, keluarga, ras, ekonomi, kelas sosial, dan politik adalah sebuah realitas. Toleransi terhadap pluralitas pandangan, peradaban, keyakinan, dan budaya sehingga menghasilkan keberadaan yang beragam, non-homogen yang heterogen. Keanekaragaman ini harus ditoleransi satu sama lain agar tidak saling melemahkan atau menunggu sampai timbul konfrontasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, para remaja yang kesehariannya bermain *Game Online* tersebut ternyata sudah mengenal *Game Online* sejak SD seperti yang terdapat pada pernyataan dari informan dengan nama Mochammad Faris (14 Tahun):

“Tau Game Online dari diajak teman mungkin sejak SD kelas 5 pertama kali main di warung yang ada wifinya pas iyo pulang sekolah arek akeh mabar”.

Hal ini menunjukkan bahwasannya, anak-anak SD di zaman kontemporer sudah menggunakan *handphone* sebagai media untuk bermain dan terdapat perbedaan permainan antara generasi sebelumnya yang mana anak-anak SD masih bermain kelereng, sepak bola, dan permainan fisik lainnya. Namun, di zaman kontemporer anak-anak SD sudah bermain *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Intensitas dalam bermain *Game Online* tersebut lumayan tinggi. Hal ini dibuktikan pada hasil observasi dan wawancara yang menyatakan bahwasannya bermain *game online* selama dua jam. Dalam beberapa kasus bahkan ada yang lebih dari dua jam sehingga mengakibatkan adanya ketergantungan mulai dari masa anak-anak hingga masa remaja. Hal ini juga didukung oleh pernyataan informan yaitu Muhammad Sobrin (14 Tahun) mengenai adanya transisi kebudayaan sejak SD yang berlanjut hingga di masa SMP, yaitu:

“ngerti Game Online pas kelas 5 dikasih tau arek-arek, pertama main game free fire ndek rumah ndak suwi-suwi yaa 2 jam iku terus mandek”.

Berdasarkan hasil wawancara kedua informan tersebut dapat terlihat bahwasannya, rata-rata anak remaja mengenal adanya *Game Online* sejak SD kelas 5 di saat mereka sudah diperbolehkan membawa *handphone* oleh kedua orang tuanya. Lalu, hal tersebut juga terjadi karena adanya ajakan dari teman untuk bermain *Game Online* dan kemudian bermain bersama (mabar) sekitar satu hingga dua jam atau bahkan lebih. Hal tersebut berlangsung berulang kali setiap habis pulang sekolah yang menjadi suatu kebiasaan. Melalui adanya kebiasaan tersebutlah mulai ada proses transisi kebudayaan menjadi ketergantungan *Game Online*.

Proses transisi kebudayaan dan modernisasi yang ditandai dengan adanya perkembangan teknologi, rasionalisme, dan materialisme inilah yang menyebabkan munculnya gejala postmodernisme (Setiawan *et al.*, 2018). Amin Abdullah menyatakan bahwa postmodernisme ini memiliki watak relativisme (Setiawan *et al.*, 2018). Hal ini memiliki korelasi dengan fenomena transisi kebudayaan dari permainan tradisional menuju *Game Online* bersifat relatif yang ditentukan oleh kesepakatan masyarakat setempat yang saling mendukung untuk adanya perubahan kolektif dan dapat dilihat dari kedua informan tersebut yang menyatakan bahwa mereka mau bermain *Game Online* karena diajak oleh temannya. Terlihat bahwasannya pengaruh dari lingkungan setempat juga sangatlah besar dalam suatu proses transisi menuju postmodernisme.

3.2 Interaksi Sosial Pada Remaja

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, di mana peran manusia tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa adanya manusia lainnya. Hubungan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai bentuk hubungan komunikasi antara individu dengan individu maupun secara berkelompok. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai suatu bentuk respon satu sama lain dari setiap individu maupun berkelompok dalam berkomunikasi. Dalam hal berinteraksi, individu atau kelompok sosial berusaha atau belajar memahami tindakan sosial dari individu atau kelompok sosial lainnya. Terdapat dua syarat di mana interaksi sosial dapat berjalan dengan lancar, yakni adanya komunikasi dan kontak sosial. Dua syarat tersebut adalah suatu komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial. Interaksi sosial yang paling awal terjadi adalah interaksi seorang anak dan orang tua mereka. Di mana seorang anak mendapat kesempatan untuk menyuarakan pendapat mereka ketika mereka terhubung dengan orang lain.

Adanya interaksi sosial tersebut, dapat juga ditemui pada remaja di lingkungan Desa Wonosari, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Remaja merupakan bagian yang sangat kecil dari populasi manusia, akan tetapi mereka berkontribusi secara signifikan. Memahami masa remaja sangat penting karena masa remaja mewakili masa depan masyarakat di suatu negara. Para remaja di Desa Wonosari terlihat saling berinteraksi satu sama lain secara dalam satu tempat yang sama. Tak hanya itu, mereka dapat berinteraksi dengan individu lain melalui dunia maya. Interaksi sosial yang ditunjukkan tidak hanya secara langsung tetapi juga mereka berinteraksi dengan pemain lain dalam *Game Online* yang sama.

Dari peristiwa yang terjadi diatas, mereka terlihat sibuk dengan ponsel mereka masing-masing. Interaksi sosial yang terjadi di antara para remaja tersebut yaitu dengan bermain permainan modern. Permainan modern tersebut biasa disebut dengan *Game Online*. Remaja yang bermain *Game Online* di daerah tersebut memang tidak terlalu banyak jika dibandingkan dengan pemain yang berada di daerah perkotaan.

Salah satu remaja yang bermain *Game Online* tersebut mengaku bahwa Ia mempunyai teman *online* dari berbagai daerah, seperti yang terdapat pada pernyataan dari informan dengan nama Putri Qurrotul Aini (12 Tahun):

“Enek Palembang, enek Jawa Barat, enek Sumatra.”

Hal ini menunjukkan bahwasannya interaksi sosial yang ditimbulkan dari adanya bermain *Game Online*, tidak hanya memiliki teman secara langsung saja. Namun, mereka yang bermain *Game Online* juga mempunyai peluang besar untuk berteman dengan orang di luar daerah mereka. Informan bernama Aini tersebut mengungkapkan bahwa dirinya lebih gembira bermain *Game Online* daripada permainan tradisional. Terdapat juga pernyataan dari informan bernama Alisyia Eka Handoko (14 Tahun) di mana Ia juga lebih memilih bermain *Game Online* daripada permainan tradisional dengan teman sebayanya:

“Yo, oyo yo... lek seumpamane gabut ngunu lo kan main game, ngunu enak.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan tersebut dapat dilihat bahwa adanya keberadaan *Game Online*, membuat mereka lebih memilih bermain permainan modern tersebut daripada permainan tradisional. Karena menurut mereka *Game Online* jauh lebih menyenangkan dan permainan yang ditampilkan memiliki tampilan yang bervariasi. Permainan tradisional dianggap sudah tidak menarik bagi para remaja saat ini. Adanya globalisasi mengakibatkan teknologi semakin berkembang pesat dan canggih. Begitu pun dengan interaksi sosial yang ditunjukkan oleh para remaja yang bermain *Game Online*. Dengan adanya modernisasi dan proses transisi kebudayaan, interaksi sosial antar sesama individu maupun secara berkelompok tidak hanya ditunjukkan secara langsung tetapi juga melalui dunia maya.

Para remaja yang bermain *Game Online* memiliki cara interaksi sosial yang berbeda dengan anak-anak di zaman dahulu. Saat ini mereka dengan mudahnya memiliki teman di luar daerahnya dengan cara bermain *Game Online* tersebut. Bentuk interaksi sosial yang ditunjukkan para remaja dalam bermain *Game Online*, yaitu pola asosiatif dan proses disosiatif. Bentuk pola asosiatif yang ditunjukkan para remaja tersebut adalah kerja sama. Hal itu dapat dilihat ketika dalam satu tim yang sama, mereka saling membantu satu sama lain untuk mencapai target yang sama. Kemudian bentuk proses disosiatif yang ditunjukkan, yaitu muncul sebuah konflik dalam interaksi sosial yang dilakukan para remaja tersebut. Hal itu dikarenakan remaja yang bermain *Game Online* terkadang tidak bergabung dalam satu tim yang sama, melainkan mereka juga dapat bergabung dengan tim lainnya. Adanya sebuah tim dalam bermain mengakibatkan mereka harus bersaing dengan teman mereka sendiri, untuk memenangkan permainan tersebut. Bahkan tak jarang terjadi adu mulut antar para pemain *Game Online* hanya karena mereka tidak ingin tim mereka kalah. Adanya interaksi sosial pada remaja melalui *Game Online* tidak hanya membawa dampak positif saja tetapi juga membawa dampak negatif. Salah satu contoh dampak negatifnya, yaitu para remaja yang lebih memilih bermain *Game Online*, mereka menjadi pribadi yang tertutup atau bahkan memiliki sikap tidak peduli dengan teman-teman disekitarnya. Hal tersebut ditunjukkan karena mereka lebih asik dengan dunia maya mereka. Namun, mereka ternyata juga masih bisa berteman dengan teman-teman di sekitarnya, asalkan bermain *Game*

Online yang sama dengan mereka. Remaja harus melakukan lebih sedikit aktivitas sehat sesuai dengan tahap perkembangannya jika mereka terikat dengan aktivitas bermain *Game Online*.

Dari hal ini sangat terlihat bahwa pengaruh dari adanya transisi kebudayaan tersebut, dapat menimbulkan dampak yang sangat besar pula terutama pada generasi milenial saat ini. Terlihat dengan jelas dampak yang ditimbulkan dari adanya transisi kebudayaan tersebut mengakibatkan degradasi kebudayaan tradisional. Jadi, dari transisi teknologi yang digunakan remaja di Dusun Lengkong, terlihat bahwa mereka lebih tertarik dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *handphone* yang mereka gunakan. Terutama dalam dunia hiburan seperti *Game online* itu sendiri, di mana mengubah mereka menjadi remaja yang individualis dan asik dengan dunianya sendiri. Hal itu dikarenakan dengan perantara *Game Online*, mereka lebih bebas meluapkan rasa emosional mereka tanpa harus berinteraksi secara langsung. Sehingga, mereka merasa tidak ada tanggung jawab untuk menghormati orang lain secara langsung. Di mana mereka mempunyai pemikiran jika permainan berakhir maka bisa jadi mereka tidak bertemu lagi di pertandingan yang sama. Apalagi mereka bermain *Game Online* tidak hanya satu kali waktu saja, tetapi bisa melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Kemudian, secara tidak langsung mereka pun telah tersimulasi untuk terus candu bermain *Game Online* tersebut. Remaja yang memiliki masalah kecanduan *Game Online* memungkinkan mengalami perubahan psikologis dalam sikap, ide, keyakinan, dan perilaku mereka. Bahkan, ada beberapa remaja yang bermain *Game Online* tersebut hingga mengganggu aktivitas sekolah mereka. Disisi lain, teknologi mengantarkan mereka untuk mengeksplor kreativitas mereka dan sosialisasi mereka jauh lebih bebas, tanpa batas waktu dan ruang. Pada akhirnya semua bergantung pada individu remaja masing-masing pada saat bermain *Game Online* dengan batas yang wajar.

4. KESIMPULAN

Dewasa ini, era globalisasi memberikan dampak terhadap berkembangnya teknologi yang semakin pesat dan canggih. Terdapat beberapa aspek yang membuat hal tersebut dapat terjadi. Tuntutan pasar dan masyarakat yang semakin dinamis mengantarkan perubahan semakin menjamah kehidupan saat ini. Salah satunya ditunjukkan dengan adanya transisi kebudayaan dari budaya tradisional ke modern.

Generasi saat ini adalah generasi yang dimudahkan dengan teknologi serta industri yang menjamur dimana-mana. Adapun dari adanya perubahan yang terjadi, orang tua perlu ikut andil dalam mengarahkan dan mendidik anak remaja terhadap sosialisasi dengan masyarakat dan moralitasnya dalam menghadapi arus globalisasi. Rasionalisme yang terus berkembang dapat mengakibatkan degradasi moral. Dengan melihat realitas yang terjadi pada saat interaksi dan komunikasi yang minim dilakukan oleh sejumlah remaja yang banyak meluangkan waktunya untuk bermain *Game Online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Desa Wonosari, Kabupaten Jember, interaksi sosial pada remaja menunjukkan mengalami transformasi kebudayaan, yang sebelumnya mereka melakukan sosialisasi secara langsung dengan media permainan tradisional, saat ini beralih menggunakan *Game Online* sebagai media interaksinya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi latar belakang utama dari transisi pada remaja milenial. Adapun dampak yang ditimbulkan, dari sisi positifnya, yaitu remaja dengan mudahnya menemukan teman baru dari berbagai daerah. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan mereka yang hanya menggunakan permainan tradisional lingkup pertemanan mereka lebih sempit. Tidak hanya itu, perkembangan teknologi juga mengubah sifat personal mereka menjadi lebih individualis di mana mereka lebih mementingkan diri mereka sendiri tanpa melihat kondisi disekitarnya. Satu hal yang sangat dikhawatirkan terjadi yaitu mereka menjadi kecanduan bermain *Game Online*. Oleh sebab itu, permainan tradisional saat ini memudar seiring berjalannya waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G., Mukarromah, S., Ali, M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55-59.
- Setiawan, J., & Sudrajat, A. (2018). Pemikiran Postmodernisme dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Filsafat*, 28(1), 34.
- Hermawanto, A., & Anggraini, M. (2020). *Globalisasi Revolusi Digital Dan Lokalitas : Revolusi Digital Dan Lokalitas*. LPPM Press UPN "Veteran" Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lestari, I. (2013). Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar. *Komunitas*, 5(1), 74-86.
- MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.
- Muflih, M., Hamzah, H., Puniawan, W. (2017). Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. (2019). Permainan Tradisional. Salam Insan Mulia, Bandung.

- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal diskursus islam*, 1(3), 483-494.
- Sulthoni, M., Mulyono, R., Roziq, A., Singgih, M., Farid, M., Prasetyo, H. (2022). Escalation of Village Enterprises in Developing Digitalized Financial Management Innovations in the Tapal Kuda Area. *Asian Journal of Economics Business and Accounting*, 22(1), 42-49.
- Pande, N., & Marheni, A., (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Setiawan, J., & Sudrajat, A. (2018). Pemikiran Postmodernisme dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Filsafat*, 28(1), 27.
- Utami, T., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 33-38.
- Wulandari, N. (2019). Interaksi Sosial dan Kecerdasan Moral Pada Remaja. *Jurnal Wacana*, 11(2), 192.
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Jakarta.