

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan teknologi saat ini salah satunya internet membawa perubahan berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya munculnya *game* digital atau *game online* yang menggunakan jaringan internet dimana pemainnya dapat bermain bersama dan berinteraksi. Kemudian mudah di akses banyak orang karena menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* (Hadisaputra dkk, 2022).

Namun di era *game* digital saat ini dimana permainan lato-lato semakin populer dikalangan masyarakat. Permainan lato-lato yaitu permainan dua bola yang terbuat dari plastik dan di ikat menggunakan tali yang saling terhubung satu sama lain. Lato-lato dimainkan dengan mengayunkan dua bola dan dibenturkan dengan gerakan saling ke atas atau ke bawah sehingga menghasilkan suara benturan (Anas, 2023).

Permainan ini berasal dari Amerika Serikat sejak tahun 1971. Lato-lato pada awalnya memiliki sebutan beragam yaitu *clackers*, *click-clacks*, *knockers*, *ker-bangers*, atau *clankers*. Sejarah lato-lato di buat untuk alat latihan anak-anak dalam melatih ketelitian antara tangan dan mata. Pada bulan Agustus 1971 pernah dilaksanakan kejuaraan dunia permainan lato-lato yang dilaksanakan di Italia. Namun pada tahun 1973 di Komisi Keamanan Produk Konsumen Amerika Serikat (CPSC) melarang permainan ini dan menyita 4.600 produk *clackers* di Phoenix, Arizona. Larangan tersebut dengan alasan keselamatan dari bahayanya pecah *clackers* yang dapat melukai pemainnya. *Clackers* atau yang dikenal lato-lato sudah masuk ke Indonesia pada tahun 1990 dimana permainan ini digemari oleh anak-anak Indonesia pada masa tersebut (**Rumadaul, 2023**).

Berdasarkan pengamatan penulis di Gampong Meunasah Mesjid Cunda terdapat anak bermain lato-lato dari usia balita hingga anak sekolah SMP. Pada anak bersekolah SD umumnya memainkan lato-lato mini. Sedangkan anak usia SMP memainkan lato-lato ukuran besar. Permainan ini dimainkan oleh anak baik sendiri maupun bersama temannya seperti dimainkan di rumah maupun di lapangan tempat mereka berkumpul. Anak saling memainkan lato-lato secara bergantian dengan menunjukkan keahlian masing-masing (Observasi, 4 Januari 2023).

Lato-lato sudah masuk dan dikenal oleh anak-anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda pada tahun 2021, dan semakin populer dimainkan pada tahun 2022 dimana hampir semua anak memainkan permainan ini baik secara sendiri maupun secara kelompok. Anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda sebagian sudah memainkan permainan ini sejak tahun 2021 lalu, dan masih dimainkan hingga sekarang karena sangat menghiburkan. Bahkan mereka membawa permainan ini ke sekolah-sekolah dan memainkan di sekolah, namun semenjak dilarang membawakan lato-lato ke sekolah oleh guru menyebabkan anak sering memainkannya saat pulang sekolah baik bermain sendiri maupun bersama temannya (Wawancara awal dengan anak-anak bermain lato-lato, 10 Januari 2023)

Pada awalnya anak-anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda rata-rata tertarik *game online* menggunakan *gadget* yang dimainkan sendiri maupun bersama temannya. Permainan *game online* yang dimainkan mulai *mobile legend*, *free fire*, *PUBG mobile*, *lords mobile*, *mobile legend bang-bang*, *among us*, *genshin impact*, dan lainnya. *Game* ini diminati oleh anak-anak karena permainannya yang menantang dan menghiburkan, juga bisa bermain dengan teman yang lain (Wawancara awal dengan anak, 10 Januari 2023)

Anak-anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda sebelum bermain *lato-lato* dimana mereka keseringan bermain *game online*, bahkan sudah mengalami kecanduan. Aktivitas anak hanya belajar ketika sekolah, dan saat pulang sekolah mereka sering bermain *game online* di

rumahnya. Begitu juga ketika pulang mengaji mereka disibukkan bermain *game online*. Hal ini berdampak pada perekonomian keluarga yang harus menyediakan biaya untuk paket internet. Bahkan saat tidak ada paket mereka sering minta biaya sama orangtua untuk berkumpul bersama temannya ditempat wifi agar bisa bermain *game online* (Wawancara dengan orangtua, 13 Januari 2023).

Saat permainan lato-lato mulai viral di media sosial seperti di *TikTok* dan *Youtube* telah mempengaruhi anak-anak di gampong tersebut mencoba memainkannya. Hal ini dikarenakan anak merasa penasaran dengan permainan lato-lato dan suka ikut-ikutan temannya yang sudah memainkan permainan ini. Selain itu pedagang lato-lato juga semakin banyak di bermunculan di Keude Cunda yang membuat anak mudah memperoleh lato-lato sehingga bisa dimainkan (Wawancara awal dengan anak bermain lato-lato, 15 Januari 2023).

Namun sebelumnya anak-anak tidak mengenal permainan lato-lato karena tidak ada yang memperkenalkan permainan ini pada mereka, sehingga mereka tidak pernah memainkan permainan ini sebelumnya. Ketika permainan ini viral dan anak-anak di gampong sekitar semakin ramai bermain lato-lato mendorong anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda ikut memainkannya. Bahkan mereka belum ada keahlian memainkannya yang membuat anak sering mengalami kesakitan pada tangan. Semenjak adanya lato-lato telah membuat anak lalai, bahkan mereka sudah jarang bermain *game online* (Wawancara awal dengan orangtua anak bermain lato-lato, 15 Januari 2023).

Anak yang bermain lato-lato di Gampong Mesjid Cunda dapat dikelompokkan anak Sekolah Dasar (SD) dan anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sedangkan anak yang Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak ada yang bermain lato-lato. Anak yang sekolah SD tidak ada yang bermain *game online* sehingga mereka memainkan lato-lato ukuran mini. Berbeda halnya dengan anak SMP sebelumnya rutin bermain *game online*, bahkan sebagian anak sudah kecanduan, namun sekarang mereka sudah bermain lato-lato (Observasi awal, 19 Januari 2023)

Anak-anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda bisa memainkan lato-lato dengan bebas karena adanya dukungan orang tua yang mengizinkan memainkan permainan tersebut. Bentuk dukungan orang tua dengan membeli lato-lato untuk anaknya, bahkan mereka dibelikan lato-lato lebih dari satu. Saat lato-lato ini rusak maka orang tua rela membeli yang baru untuk anaknya demi kelancaran memainkan permainan ini (Wawancara awal dengan orangtua anak bermain lato-lato, 24 Januari 2023).

Permainan lato-lato telah berdampak sosial terhadap masyarakat di Gampong Meunasah Mesjid Cunda, seperti mengganggu waktu istirahat masyarakat. Ada beberapa masyarakat memprotes hingga melarang anak-anak memainkan permainan tersebut di dekat tempat tinggalnya. Permainan lato-lato juga berdampak terhadap kesehatan, salah satunya tangan anak yang mengalami bengkak akibat keseringan terbentur bola lato-lato (Wawancara awal dengan orangtua dari anak bermain lato-lato, 29 Januari 2023).

Berdasarkan kasus di atas, penulis tertarik mendalami penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang lato-lato bisa menjadi pengganti *game online* di era *game* digital di Gampong Meunasah Mesjid Cunda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa *lato-lato* menjadi pengganti *game online* di era *game* digital ?
2. Bagaimana permainan lato-lato dapat mempengaruhi aspek pendidikan, kesehatan dan sosial pada anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada anak yang sudah bersekolah SMP yang sebelumnya bermain *game online* dan saat ini beralih ke permainan lato-lato, dan penyebab lato-lato bisa menjadi

pengganti *game online* di era *game* digital. Penelitian ini juga memfokuskan pada permainan *lato-lato* dapat mempengaruhi aspek pendidikan, kesehatan dan sosial pada anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami penyebab *lato-lato* menjadi pengganti *game online* di era *game* digital.
2. Mengetahui dan memahami permainan *lato-lato* dapat mempengaruhi aspek pendidikan, kesehatan dan sosial pada anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian bermanfaat sebagai referensi pengembangan ilmu pengetahuan pada kajian Sosiologi Perubahan Sosial dalam mengkaji perubahan pada permainan anak-anak yang mulai memainkan *lato-lato* di era *game* digital di Gampong Meunasah Mesjid Cunda Kota Lhokseumawe, juga diharapkan sebagai sumber referensi bagi penelitian selanjutnya hendak meneliti tema yang sama dengan penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian bermanfaat sebagai sumber informasi bagi pembaca terutama orang tua dan aparat Gampong Meunasah Mesjid Cunda tentang alasan anak menggemari *lato-lato* dan pengaruhnya permainan ini terhadap pendidikan, kesehatan dan sosial mereka.