

Pergeseran Budaya Permainan Anak di Aceh (Suatu Tinjauan Sosiologis Antropologis)

Asmanidar

Adalah Dosen Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Abstract

The changable of the Acehness kids playing is a social and cultural change from time to time. It might be been seen from the anthusiastic of society in fulfilling the toys to the kids from traditional playing such as gaseng, geunteut, cato, me-eun karet, me-eun chee, me-eun jambo-jamboan, dan patok lele to modern playing such as play station, laptop/computer, tablet, smartphome, game online etc. Here, we can compere that the traditional tools or toys playing are generally very simple, easy to find and no need to waste of money to get it, unically, it could be created by the player himself/herself. Otherwise, the modern toys playing, the kids have to spend much money to find it. This situation has a littel bit trouble to the parents who don't have much money, while the kids need it as their friends had. We realize that both traditional and modern playing have positif and negatif effects to the kids themselves. The changables sometime are very slow motion, even so, these are very influence toward the kids mentality in the future.

Key words : *Pergeseran, Budaya, Permainan Anak, Aceh.*

A. Pendahuluan

Permainan adalah sebuah peradaban yang lebih tua dari pada kebudayaan itu sendiri. Ini sesuai dengan sebuah pernyataan seorang pakar budaya, yang mengatakan, "Play is older than culture, for culture, however inadequatly defined, always presupposes human society, and animals have not waited for men to teach them their playing. We can safely assert, even, that human civilization has added no essential feature to the general idea of play".¹ Konsep yang diciptakan oleh Johan Huizinga tersebut disimpulkan berdasarkan pengamatan kepada hewan yang dapat bermain tanpa harus diajarkan dan dia juga mengatakan peradaban manusia itu sendiri yang menambahkan ciri yang tidak perlu untuk pemikiran umum terhadap permainan tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa permainanlah yang telah menciptakan suatu kebudayaan sehingga menjadikannya sebuah peradaban.

Permainan adalah suatu bentuk pengambilan jarak terhadap diri yang diwarnai oleh kehidupan serius dan formal.² Pernyataan ini menjelaskan secara sederhana bahwa kehidupan memang membutuhkan sebuah hiburan dikarenakan banyak hal-hal yang

¹ Johan Huizinga, *A study of Play-Element in Culture*, (Boston: Beacon Press. 1975), hal. 1.

²Haryatmoko, *Dominasi Penuh Muslihat Akar Kekerasan dan Diskriminasi*, (Jakarta: Pustaka Gramedia, 2010), hal.34.

dilalui dengan serius sehingga menumpuk beban dan membutuhkan kelegaan jiwa, badan dan pikiran. Namun sebagian permainan membutuhkan media untuk dimainkan, maka dari itu manusia menciptakan sesuai dengan kebutuhannya.

Kehadiran Tehnologi merupakan instrumen untuk memenuhi kebutuhan manusia.³ Tehnologi yang sekarang semakin maju dan canggih telah dapat membantu banyak pekerjaan dengan sangat baik. Dengan tehnologi pula kelengkapan hiburan juga terpenuhi dalam kehidupan. Kemajuan tehnologi yang semakin hari semakin canggih telah menciptakan media baru dalam bentuk permainan yang lebih spektakuler dan menyenangkan bagi anak-anak. Media permainan anak sekarang ini lebih menjurus kepada tehnologi yang berkemampuan internet seperti dikenal dengan *game online*. Permainan tehnologi ini membawa mereka bermain secara individu saja dengan media tersebut tanpa adanya kontak antara anak yang satu dengan yang lainnya.⁴ Oleh karena itu perkembangan permainan anak tidak dapat dipisahkan dari imajinasi anak-anak itu sendiri, dilihat dari cara awal bermain ketika tehnologi masih sangat sederhana yang menampilkan sebuah robot namun tidak memiliki taraf komputerisasi sehingga tidak dapat bergerak tanpa ada bantuan dari anak yang bermain tersebut. Dengan demikian anak-anak, permainan, dan masa merupakan sebuah kesatuan yang saling berkaitan dalam menciptakan sebuah tehnologi permainan yang sesuai dengan perkembangan zaman.⁵

B. Pembahasan

1. Teori Pergeseran

Pergeseran di sini memiliki arti yang sangat umum sehingga kata tersebut harus diartikan terlebih dahulu untuk mendapatkan maksud yang sesuai dengan isi kandungan tulisan ini. Pergeseran adalah pergesekan, perselisihan, peralihan, pemindahan ataupun pergantian.⁶ Sedangkan peralihan merupakan persamaan kata dari pergeseran yang memiliki arti lain seperti pergantian, pertukaran, dan perubahan bentuk atau raut luar.⁷ Kata perubahan baru didapat setelah penelusuran kata peralihan sehingga pergeseran yang dimaksud dalam tulisan ini adalah sebuah bentuk perubahan, peralihan atau transformasi dari hal yang lama ke hal yang baru. Perubahan tersebut bisa saja memiliki beberapa liputan seperti perubahan sosial, budaya, politik bahkan lingkungan.

³ M.Sahari Besari, *Tehnologi di Nusantara: 40 Abad hambatan Inovasi*, (Jakarta: Salemba Tehnika, 2008), hal.10.

⁴ Marilyn Fleer dan Jane Braverly, *Design and Technology for Children*, (Australia: Pearson, 2011), hal. 8.

⁵ *Ibid*, 10.

⁶ W.J.S. Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), hal. 321.

⁷ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hal.30.

Perubahan sosial merupakan transformasi pada individu, kelompok, masyarakat, dan lembaga-lembaga sosial yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok dalam masyarakat.⁸ Perubahan ini merupakan sesuatu yang sangat alamiah dari kehidupan yang semakin lama semakin berkembang sesuai dengan masanya dan selalu mencari serta mengembangkan inovasi-inovasi yang lebih berguna terkait lingkungan hidupnya.

Pergeseran permainan anak di sini mengaitkan makna sebagai teori penjelasan terhadap perubahan yang terjadi di dalam sosial dan budaya permainan anak-anak masa kini. Anak-anak dewasa ini, bermain sesuai dengan kemajuan zaman yang tercipta dan hal ini merupakan perubahan yang lumrah. Permainan yang dimainkan memiliki media-media tertentu, akan tetapi di sini dilihat dari permainan yang lebih modern dan canggih sehingga permainan tradisional tertinggal jauh. Kecanggihan tehnologilah yang membuat kebutuhan dalam media permainan semakin meningkat.

2. Teori Permainan Anak di Nusantara

Permainan diistilahkan sebagai suatu aktifitas yang memberi kepuasan, kegembiraan ataupun ketenangan kepada individu, terutamanya anak-anak.⁹ Anak dan permainan memiliki hubungan yang erat, di mana bermain merupakan sebuah proses pembelajaran dalam tumbuh kembangnya anak-anak. Namun bukan hanya anak-anak saja yang membutuhkan sebuah permainan akan tetapi orang dewasa juga membutuhkan hiburan disela-sela kesibukan pekerjaannya.

Terbentuknya era globalisasi, terbentuk pula permainan kepada dua katagori, yakni permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati dengan mempergunakan alat-alat yang sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan adan ajaran turun-temurun dari para leluhur (nenek moyang) terdahulu.¹⁰ Negara Indonesia dikenal dengan penduduk yang beraneka ragam ras dan etnik, oleh sebab itu negara kita memiliki berbagai bentuk permainan tradisional seperti *engklek*, *gobak sodor*, *ular naga* dan lain-lain. Sementara di era globalisasi sekarang ini pengaruh dan perkembangan zaman yang semakin canggih, permainan tentunya semakin canggih pula terutama dikalangan anak-anak dan ramaja, adapun permainannya seperti

⁸ Dadang Supardan, *Pendekatan Ilmu Sosial: Sebuah kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 142.

⁹ Hasan Mohd Ali, *Anak Kita Memang Pintar dan Cerdas*, (Malaysia: PTS Millennia, 2006), hal. 75.

¹⁰ Bu Win, *Mengenal sepintas Budaya Bali*, (Jakarta: MAPAN, 2010), hal. 34.

yang terdapat dalam play station: *winning eleven, gran turismo, devil may cry, harvest moon*, dan banyak lagi yang lainnya.¹¹

3. Ragam Permainan Tradisional Aceh

Adapun ragam-ragam permainan tradisional Aceh antara lain:

a. *Chee-chee/pacih/engklek*

Sebutan untuk permainan ini memiliki sebutan yang bermacam ragam. *Engklek* merupakan sebutan dari daerah Jawa. Namun, untuk daerah Aceh sendiri juga memiliki banyak sebutan seperti *cih, pacih, dincong*, dan lain-lain.¹² *Chee-chee* merupakan bahasa Aceh yang digunakan di hampir semua daerah di Aceh. Atau orang menyebutnya dengan *chee* saja. Mengingat permainan ini hampir ada dan sama di semua daerah di Aceh sehingga tidak asing lagi dengan bentuk permainan ini. Media yang digunakan untuk permainan ini tidak terlalu khusus, asal dapat dijadikan *gacok* (buah atau anak permainan). *Gacok* tersebut bisa berbentuk sebuah batu tipis, pecahan keramik atau benda yang tidak berat dan juga tidak ringan sehingga saat dilempar ke dalam kotak arena permainan tidak memental dan juga tidak berat saat dilambungkan.

Arena tempat bermain harus dalam keadaan kering dan tidak becek, yang nantinya akan digambarkan bentuk kotak-kotak untuk dimainkan.¹³ Bentuk permainan ini, masyarakat sering menggambar kanyaseperti bentuk manusia dengan skema kotak yang mana nantinya akan berbentuk seperti seorang anak perempuan ataupun kotak persegi panjang yang berjumlah 6 (enam) ataupun bisa lebih. Permainan ini dimainkan perorangan, yang awal mulanya para pemain melakukan hompimpa hingga menyisakan hingga menyisakan 2 orang terakhir yang nantinya harus melakukan *suit* untuk menentukan pemain terakhir.¹⁴

Mengenai cara bermainnya kita contohkan pada beberapa pemain, misal pemain A, B dan C yang terakhir. Semua pemain meletakkan *gacoknya* ke dalam kotak pertama pada area yang telah tergambar tersebut. Sebelum melanjutkan permainan, ada beberapa peraturan dalam permainan ini, seperti tidak boleh menginjak kotak yang berisi *gacok* pemain lain, kotak yang tergambar bentuk bintang dan garis kotak. Semua hal itu, tidak boleh dilakukan karena akan melanggar peraturan permainan. Buah/*gacok* dianggap sah bila lemparan memasuki petak/kotak sesuai dengan urutan yang teratur.¹⁵

¹¹ Direktorat Jenderal Kerja Sama ASEAN KEMENLU RI. Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ke-23 ASEAN dan KTT terkait Lainnya", hal. 39.

¹² Zakaria Ahmad, *Permainan Rakyat Daerah Provinsi Istimewa Aceh*, (Banda Aceh: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah dan budaya, 1979), hal. 152.

¹³ *Ibid*, hal. 147.

¹⁴ *Ibid*, 148.

¹⁵ *Ibid*, hal. 141.

Pemain A memulai permainan dengan melompat dan menginjak kotak 2,3,4,5,6,7,8,9, dan 10 menggunakan sebelah kaki. Apabila A dapat melewati semua kotak dan selamat sampai pada kotak semula, maka A membungkuk mengambil *gacoknya* lalu melompat ke arena bebas. Lalu A memulai lagi seperti sebelumnya, namun kali ini A melempar *gacoknya* pada kotak 2 dan menginjak kotak 3 untuk melanjutkan permainan dan begitu seterusnya.

Bila A telah memainkan semua kotak, maka A membawa *gacoknya* dengan telapak tangan atas dari kotak pertama hingga kotak kepala lalu kembali ke kotak pertama tanpa menjatuhkan anak *gacoknya*. Selanjutnya, si pemain membelakangi kotak permainan lalu melempar *gacok* dari depan ke belakang agar mengenai isi-isi kotak tersebut. Apabila *gacok* terjatuh pada kotak yang masih kosong maka akan diberikan tanda bintang pada kotak tersebut milik si pemain yang berhasil.

Permainan ini akan terus dimainkan hingga kotak habis direbut oleh salah seorang pemain sampai berakhir pula permainan itu. Namun bila Pemain A melakukan kesalahan pada peraturan yang telah ditetapkan, maka pemain selanjutnya mengambil alih permainan dan bermain seperti yang telah dilakukan pemain A dan begitu seterusnya hingga permainan berakhir.

b. *Cato/Congkak/Dakon*

Cato atau permainan *cato* ini memiliki banyak sebutan seperti *cuka*, *jungka*, *meuta*, *meucoh*, *meulih*, *meutheb*, *geudong*, *cato* dan lain-lain.¹⁶ Permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak-anak baik perempuan maupun laki-laki dan juga tidak membatasi umur. Jika dilihat dari cara bermain, permainan ini membutuhkan ingatan dalam menghitung agar dapat memainkannya dengan baik. Permainan ini hanya membutuhkan 2 orang pemain.

Media yang diperlukan dalam permainan ini yaitu sebuah kayu berbentuk persegi panjang beserta biji-bijian atau batu-batu kecil untuk buah mainnya. Lubang-lubang berukuran 3 cm dibuat pada sebatang kayu dengan ukuran panjang 50 cm, dengan lebarnya 20 cm dan tebalnya 10 cm.¹⁷ Lubang yang di pahat dikayu sebanyak 12 lubang sedang dan 2 lubang besar di ujung sisi kiri dan kanan. Dan setiap lubangnya diisi dengan biji-bijian atau batu-batu kecil sebanyak 4 biji. Cara bermainnya mengikuti arah lawan jam dan buah yang diambil harus milik daerah sendiri. Permainan ini memiliki model permainan *sup pet* yakni buah yang harus diambil 1 buah yang ditambah 3 buah sehingga menjadi 4 dan setelah itu ditaruh dilubang besar milik si pemain tersebut.

Dalam hal bermain catur atau *cato*, dikenal juga istilah *cato let*, cara bermainnya berbeda dengan *cato sup pet*. *Cato let* dimainkan dengan bentuk biji ganjil, yang artinya ketika

¹⁶ *Ibid.*..., hal. 152.

¹⁷ *Ibid.*

dimainkan dan berhenti disuatu tempat karena habis buah, maka buah disamping lubang tersebut diambil dan dijadikan milik pemain tersebut. Namun, sang pemain bisa melanjutkan permainannya apabila di samping buah yang sudah terambil masih ada buah selanjutnya untuk dimainkan lagi. Akan tetapi permainan ini akan mati, jika sang pemain berhenti di tempat tanpa ada buah lain di samping tempat berhenti. Begitulah cara bermain *cato let* ini.

c. *Rumoh-rumoh/masak-masakan*

Permainan ini dimainkan oleh anak perempuan dan juga anak laki-laki yang berumur antara 5-12 tahun. Permainan *rumoh-romoh/masak-masakan* ini mengikuti pola kehidupan sehari-hari atau mencontohkan apa yang biasa dilakukan orang tuanya. Biasanya permainan ini berkenaan dengan masak-memasak, jual-jualan dan menina bobokan adik dalam ayunan. Media yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah seluruh perlengkapan rumah yang tidak terpakai lagi atau sudah setengah rusak dan dapat dijadikan untuk mainan anak-anak seperti kaleng susu bekas, sendok, kain-kainan, botol-botol kosong dan lain-lain.

Di era sekarang ini, media permainan ini diciptakan lebih praktis dengan bentuk yang baru, seperti boneka berbie, atau perlengkapan dapur praktis yang terbuat dari plastik untuk permainan anak-anak dan sangat mudah didapatkan dipasar-pasar atau toko mainan anak-anak.

d. *Talo yeye*

Permainan *Talo yeye* merupakan sebuah permainan karet yang sering dimainkan oleh kalangan anak perempuan, namun ada juga dimainkan oleh anak laki-laki dan karet dijadikan sebagai tali untuk permainan ini. Media permainan ini merupakan buatan pemain itu sendiri, dan karet merupakan media utama dalam pembuatan tali untuk permainan ini. Karet ini dibentuk oleh pemain hingga memiliki panjang 3-4 meter atau lebih. Permainan *talo yeye* ini memiliki 2 jenis bentuk, seperti karet putar dan karet tarik sehingga cara bermainnya pun berbeda. Cara bermainnya yaitu melompat saat diputar dan melompat melewati karet saat karet hanya ditarik. Permainan ini membutuhkan minimal 3 orang dan boleh lebih.

Jika pemain pertama bermain maka 2 orang lainnya memegang tali dan memutarnya untuk model melompat. Sedangkan permainan melompat melewati karet memiliki cara bermain yang berbeda. Karet ditarik dari dua sisi pemain sehingga pemain pertama berlari kecil dan melompat melewati garis. Permainan ini mula-mula ditingkatkan dipinggang, ketiak, bahu, dagu, telinga hingga kepala dan yang terakhir merdeka yang ditarik dengan tangan ke atas habis oleh pemegang karet.

Sementara karet putar biasanya ditingkatkan dalam lompatan, mereka memiliki buah main dari 1-10 yang mana buah ini dimainkan dari 1 kali loncat dan ditambah sesuai dengan buah mainnya dari 1-10. Buah 1 satu kali loncat, dan buah 2 dua kali loncat dan begitu seterusnya hingga buah akhir. Permainan *talo yeye* ini sampai sekarangpun masih menarik untuk anak-anak zaman sekarang. Namun media permainan ini telah muncul untuk dimainkan secara individu. Kekurangan media baru permainan ini yaitu tidak dapat memainkan bentuk permainan karet yang ditarik karena media ini hanya dapat diputar. Media baru tersebut memiliki sebutan skipping yang mana benda ini dibuat khusus untuk olah raga serta terbuat dari plastik dan serabut kawat.

e. *Patok lele/ chongkek*

Chongkek merupakan sebutan untuk sebuah permainan yang dikenal dengan *patok lele*.¹⁸ dan hampir semua daerah mengenal permainan ini. Permainan ini membutuhkan media yang berasal dari kayu dan biasanya para pemain menggunakan kayu yang tidak mudah patah. Kayu ini berukuran 25-35 cm panjangnya dan anak kayu yang panjangnya sekitar 8-14 cm untuk dipukul. Cara bermainnya, sediakan lubang pada tanah sebesar ukuran lingkaran kayuan dan letakkan anak kayu pada lubang tersebut. Lalu pemain mencongkel anak kayu dari lubang tersebut sehingga nantinya dipukul dan apabila anak kayu meleset jauh maka pemain tersebut menang. Setelah itu, apabila kayu yang dipukul dapat ditangkap oleh lawan, maka pemain tersebut gagal dan terjadilah pergantian pemain. Namun jika kayu tidak dapat ditangkap oleh lawan main, maka pemain tersebut melanjutkan permainan dengan menaruh kembali kayu seperti semula.

Untuk permainan lanjutan, biasanya pemain mula-mula anak kayu disungkit dari lubang tanah dengan induk kayu lalu dipukul-pukul ke atas agar kayu tetap di atas dan mencoba menjatuhkannya sejauh mungkin agar mendapatkan poin yang banyak. Hitungan poinnya per jengkal kayu dan dihitung dari jauhnya jatuh dari tempat awal kayu disungkit. Angkanya bisa dimulai dari sepuluh dan berlaku kelipatannya. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Dibutuhkan minimal 2 pemain untuk dapat memainkan permainan tersebut.

f. *Gaseng (Gasing)*

Gaseng berasal dari bahasa Aceh yang mana dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama Gasing. Namun beberapa tempat di daerah Aceh menyebut *gaseng* dengan *gasing* juga.¹⁹ Gasing adalah suatu alat permainan yang terbuat dari sepotong kayu, berbentuk bulat

¹⁸ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, *Petunjuk...*, hal. 148.

¹⁹ Fauziah Hanum, *Ragam Permainan Rakyat Provinsi Aceh*, (Banda Aceh: Dinas Kebudayaan dan pariwisata, 2012), hal.15.

telur, berkepala dan pada bagian bawahnya berbentuk lonjong.²⁰ Biasanya untuk membuat gaseng, masyarakat mengambil hati bak pete (hati pohon petai) yang sudah kering agar terhindar dari kerusakan akibat terhantam dengan gaseng pemain lain. Kayu keras lainnya yang dapat membuat gaseng adalah teras kayu asam, jambu dan lainnya serta dibentuk menjadi gaseng dengan tinggi 11 cm, tinggi kepala 2 cm, garis menengah 7 cm, dan badan keliling 11 cm.²¹

Gaseng merupakan permainan yang membutuhkan strategi dan teknik dalam bermainnya. Permainan ini bisa dimainkan dengan minimal dua orang pemain atau lebih serta juga dapat dimainkan berkelompok. Dalam bermain *gaseng*, permainan ini memiliki model permainan seperti, bermain tanding dalam adu ketahanan lamanya *geseng* berputar dan mengeluarkan suara. Cara bermainnya sangat membutuhkan tehnik pelemparan yang bagus agar *geseng* dapat berputar dengan baik dan tidak terlempar keluar dari arena yang telah ditetapkan. *Gaseng* yang telah dibuat berbentuk lonjong seperti bentuk telur namun memiliki ujung yang tajam. di ujung bawah *gaseng* agar dapat berputar dengan baik. Mula-mula tali dililitkan dengan rapi di seluruh badan *gaseng* lalu ditarik bersamaan dengan hentakan sehingga *gaseng* terjatuh tepat di dalam arena dan berputar.

Permainan gasing/*gaseng* modern ini berasal dari tayangan RCTI yang menampilkan serial dengan judul, *Beyblade*, serial ini menampilkan sekelompok anak yang suka bermain gasing hingga mengikuti turnamen internasional. Permainan ini menjadi naik daun sehingga banyak anak-anak waktu itu terutama anak laki-laki menginginkan gasing modern yang dijual di pasar. Namun hingga saat ini media permainan ini juga masih dapat kita temui di pasar-pasar penjualan mainan anak-anak.

g. *Geunteut*

Salah satu permainan tradisioanal yang populer di Aceh adalah *Geunteut* ²² yang sangat membutuhkan keseimbangan dalam bermainnya. Permainan *geunteut* ini terbagi dua, yakni *geunteut trieng* dan *geunteut bruek*. *Geunteut trieng* merupakan permainan yang membutuhkan media dari bambu atau kayu yang tidak mudah patah saat dimainkan.

4. Ragam permainan Modern

Permainan modern merupakan permainan yang mengikuti perkembangan zaman yang lebih mudah dan canggih serta praktis. Teknologi yang mendukung permainan ini membuat anak-anak cenderung bermain secara personalisasi. antara lain sebagai berikut:

²⁰ Rusdi Sufi, *Keanekaragaman Suku dan Budaya di Aceh*, (Banda Aceh: BKSNT, 1998), hal. 104.

²¹ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pekan Kebudayaan Aceh...*, hal. 104-105.

²² Fauziah Hanum, *Ragam...*, hal. 79.

a. Komputer/ Laptop

Komputer dan laptop merupakan benda yang memiliki kesamaan tetapi berbeda dalam kepraktisannya. Komputer lebih banyak menggunakan ruang namun laptop tidak lebih besar dari komputer yang memiliki banyak komponen. Permainan-permainan yang ada di media laptop dan komputer, biasanya memiliki folder permainan bawaan, seperti *folder game*. Permainan yang ada di *folder game* tersebut seperti *free cell chess titans, hearts, mahjong titans, minesweeper, solitaire, spider solitaire*. Namun bila ingin memiliki permainan lainnya dapat diakses melalui game mikrosos dengan jaringan internet atau dapat mendownload dari website-website resmi yang menyediakan aplikasi permainan.

Permainan yang sering dimainkan anak-anak dengan menggunakan media laptop atau komputer seperti *zuma, most wanted, dan freeing frenzy*. Semua petunjuk permainan sudah tersedia di dalam setiap permainan. Ketika kita membuka permainan tersebut, nantinya ada pilihan menu yang dapat kita pilih untuk melakukan apa.²³

b. Playstation

Playstation adalah permainan grafis dari era 32-bit. Pertama sekali di produksi oleh sony sekitar tahun 1990. *Playstation* memiliki banyak jenis sesuai tiangkatan zaman yang terus berkembang. Demikian pula dengan jenis permainan yang tersedia mulai dari Ps 1 hingga Ps 4. Tidak sedikit minat anak-anak yang ingin memiliki media permainan tersebut. Dengan media ini, anak-anak dapat bermain bola di dalam Ps tanpa harus berlari-lari di lapangan, dan masih banyak lagi yang lainnya yang dapat di mainkan di Ps tersebut.

Pada awalnya hanya masyarakat yang menengah ke atas yang memiliki media tersebut, namun sekarang hampir rata-rata anak-anak memiliki media itu. Anak-anak bahkan merengek-rengok hingga sampai susah tidur kalau belum dibelikan media tersebut oleh orang tuanya. Permainan seperti *Angry Birds* dan *pac Man* sangat diminati anak-anak dengan menggunakan Ps Vi ini.

c. Smartphone/Tablet PC

Smartphone secara harfiah artinya telepon pintar, yakni telepon seluler yang memiliki kemampuan seperti PC walaupun terbatas. Dalam bermain *smartphone*, dibutuhkan ram minimal 1 Gb untuk memperlancar permainan. Apabila ramnya di bawah 1 Gb maka akan terjadi kemacetan dalam bermain akibat layarnya sedikit lamban. Permainan-permainan yang ada di dalam *smartphone* juga dapat didownload dari aplikasi game yang ada di

²³ <https://witanduty.wordpress.com/6/Resensi-Game-Zuma>, diakses 20 September 2017.

smartphone. Setelah mendownload dan memasang game pada *smartphone* maka tinggal memainkannya saja seperti *get rich*, *subway surf*, dan *tempel ran*.

d. Warung internet (warnet)/ *Game online*

Warung internet atau biasa disingkat dengan warnet merupakan salah satu jasa yang dijual pada usaha warnet dan game center adalah penyewaan perangkat komputer yang terkoneksi dengan internet.²⁴ Awalnya, sebelum diluncurkan permainan *game online*, warnet hanya digunakan sebagai tempat *web* serta media sosial (medsos). Namun seiring berjalannya waktu, *game online* menjadikan warnet sebagai tempat yang paling nyaman bermain tanpa harus memiliki media permainan sendiri. *Game online* merupakan salah satu permainan *video game* yang membutuhkan dua terminal *server* sebagai pusat layanan jaringan yang diberikan kepada komputer dan terminal *client*.²⁵

Warnet dan *game online* merupakan media dan permainan yang telah menjamur di Aceh, karena semua permainan *online* dapat diakses dengan mudah dan tidak lamban karena *server* dirancang sengaja untuk bermain permainan tersebut. Ada beberapa permainan *online* yang digemari anak- seperti salah satunya *Point blank*. Permainan ini merupakan permainan perang-perangan dan banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Karena walau bagaimanapun anak perempuan terbatas pergi ke warnet untuk bermain permainan itu. ²⁶

5. Dampak Permainan Bagi Anak (Tradisional dan Modern).

Hampir setiap jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak tentu saja memiliki dampak positif dan negatifnya, baik itu permainan tradisional maupun modern. Permainan tradisional atau biasa disebut permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.²⁷ Dilihat dari proses dan cara bermain, permainan tradisional cenderung lebih banyak melibatkan pemainnya serta media atau fasilitas permainan yang digunakan hanya memanfaatkan benda-benda di lingkungan alam sekitarnya.

Media atau fasilitas ini biasanya dibuat oleh para pemain itu sendiri sehingga alat tersebut tercipta dengan kesederhanaan dan mempunyai nilai seni dan budaya. Bahkan media permainan tradisional adalah sebuah karya tradisional baik itu media permainan yang dilakukan secara sederhana oleh pemain, sehingga hal ini memiliki nilai-nilai sosial dan budaya di dalamnya.

²⁴ Ari Prabawati, *Membangun Warnet dan Game Center Sendiri*, (Semarang: ANDI, 2010), hal. 18.

²⁵ Jubilee Enterprise, *20 Bisnis IT dari Hobi menjadi Rezeki*, (Jakarta: Gramedia, 2010), hal. 9.

²⁶ http://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online, diakses 23 September 2017.

²⁷ Bu Win, *Mengenal...*, hal 34.

Untuk lebih jelasnya, antara permainan tradisional dan modern mempunyai manfaat yang berbeda yang mana proses dan bentuk serta cara bermain antara keduanya mempunyai sifat yang bertolak belakang. Permainan tradisional biasanya dimainkan secara berkelompok atau memiliki manfaat baik secara fisik, batin serta kecerdasan. Karena setiap permainannya ini melatih otak dan juga jasmani para pemainnya. Lain halnya dengan permainan modern yang sifatnya individualis atau personal. Dalam permainan modern pemain lebih berfokus pada media teknologi saja tanpa ada gerakan tubuh sehingga permainan seperti ini tidak memiliki manfaat secara fisik.

Selanjutnya, kalau melihat kepada sisi tempat dan efisiensi waktu yang dihabiskan, permainan tradisional lebih banyak memakan tempat dan waktu bagi anak dan menguras energi serta kelelahan setiap kali bermain, namun permainan modern lebih rilek dan santai dan anak bisa bermain secara personal dan bisa beristirahat sambil bermain.

C. Kesimpulan

Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh manusia untuk dapat menyejukkan dan menyenangkan hati bagi siapapun yang memainkannya dari dahulu hingga sekarang, termasuk anak-anak yang waktu bermainnya lebih banyak dibandingkan orang dewasa maupun remaja. Beda tingkatan usia beda pula jenis permainan yang disukai dan dimainkannya. Beda zaman beda pula model dan media permainan yang dimainkan oleh setiap individu ataupun masyarakat. Pergeseran ini tentunya sangat manusiawi dan normal sebagai hasil sebuah budaya.

Seiring perkembangan zaman, seperti lingkaran bola yang berguling yang akan terus bertukar walaupun terkadang budaya baru tercipta juga memiliki pengaruh dari budaya lama. Dan faktor yang mempengaruhi perkembangan ataupun perubahan budaya ini adalah manusia itu sendiri. Perubahan ini sebagian besarnya memiliki nilai positif, namun ada juga sisi negatifnya, permainan tradisional ini lebih menimbulkan kerja sama, mengasah kecerdasan, menambah ketrampilan dan kreatifitas dengan menciptakan sendiri alat-alat bermain dan memanfaatkan sesuatu dari alam dan menghargai alam serta plestariannya. Dan ini adalah akan melahirkan manusia yang menciptakan karya dan kreatifitas sebagai bagian dari pada makhluk yang berbudaya.

Disamping itu nilai-nilai sosial terus dibangun, karena permainan tradisional cenderung bermain berkelompok, dan tentunya jalinan interaksi dan komunikasi antar kelompok bermain terus dibina dan dijaga agar dapat bermain lagi pada waktu yang lain. Intereksi sosial inilah yang nantinya akan terbentuk dalam jiwa anak-anak jika mereka besar nanti, agar menjadi manusia yang berjiwa besar, menghargai orang lain dan mencintai sesamanya serta memiliki fisik yang kuat karena setiap permainan mengeluarkan energi.

Namun kalau melihat pada sisi tempat dan waktu yang dihabiskan, tentunya permainan tradisional ini sangat menyita waktu dan perlu adanya areal yang luas untuk bermain, sementara permainan modern anak bisa bermain sendiri dengan waktu tertentu dan tidak perlu tempat yang luas. Dengan begitu permainan modern, lebih bersifat individualis dan selfis, dan ini tentu saja berakibat kurang baik untuk perkembangan jiwa dan mental mereka sebagai makhluk yang bersosial dan berbudaya.

Daftar Pustaka

- Ari Prabawati, *Membangun Warnet dan Game Center Sendiri*, (Semarang: ANDI, 2010)
- Bu Win, *Mengenal sepintas Budaya Bali*, (Jakarta: MAPAN, 2010)
- Dadang Supardan, *Pendekatan Ilmu Sosial: Sebuah kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pekan Kebudayaan Aceh*.
- Direktorat Jenderal Kerja Sama ASEAN KEMENLU RI. Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ke-23 ASEAN dan KTT terkait Lainnya"
- Fauziah Hanum, *Ragam Permainan Rakyat Provinsi Aceh*, (Banda Aceh: Dinas Kebudayaan dan pariwisata, 2012)
- Haryatmoko, *Dominasi Penuh Muslihat Akar Kekerasan dan Diskriminasi*, (Jakarta: Pustaka Gramedia, 2010)
- Johan Huizinga, *A study of Play-Element in Culture*, (Boston: Beacon Press. 1975)
- Jubilee Enterprise, *20 Bisnis IT dari Hobi menjadi Rezeki*, (Jakarta: Gramedia, 2010)
- Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990)
- Hasan Mohd Ali, *Anak Kita Memang Pntar dan Cerdas*, (Malaysia: PTS Millennia, 2006)
- Marilyn Fleeer dan Jane Braverly, *Design and Technology for Children*, (Australia: Pearson, 2011)
- M.Sahari Besari, *Tehnologi di Nusantara: 40 Abad hambatan Inovasi*, (Jakarta: Salemba Tehnika, 2008)
- Rusdi Sufi, *Keanekaragaman Suku dan Budaya di Aceh*, (Banda Aceh: BKSNT, 1998)
- W.J.S. Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976)
- Zakaria Ahmad, *Permainan Rakyat Daerah Provinsi Istimewa Aceh*, (Banda Aceh: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah dan budaya
- <https://witanduty.wordpress.com/6/Resensi-Game-Zuma>
- Wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online, diakses 23 September 2017