

EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI ERA MODERN
*(Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten
Agam)*

Skripsi



Oleh:

ELSA CORNELIS PUTRI

Bp. 1610821006

PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG 2022

EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI ERA MODERN
*(Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten
Agam)*

Skripsi

**Tugas untuk Mencapai Gelar Sarjana Antropologi
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Andalas**

Oleh:

ELSA CORNELIS PUTRI

Bp.1610821006



Pembimbing I : Dr. Sri Setiawati,MA

Pembimbing II : Sidarta PujiraharjoS.Sos,M.Hum

**PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG 2022**

ABSTRAK

Elsa Cornelis Putri.BP.1610821006.Jurusan Antropologi Sosial.Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas.2022. Judul “Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern (*Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam*)”.

Eksistensi permainan anak tradisional di era modern. Penelitian ini dilaksanakan di Nagari Lubuk Basung yang tercatat sebanyak 5 Jorong. Permainan tradisional di era modern mulai tergerus zaman bahkan nyaris tidak dikenal, ditambah lagi semakin pesatnya perkembangan era teknologi modern yang menciptakan permainan elektronik membuat anak-anak pada zaman sekarang lebih menyukai permainan tersebut dibandingkan dengan permainan tradisional, meskipun permainan tradisional memiliki nilai-nilai moral yang baik untuk perkembangan anak. Meskipun demikian, di tengah maraknya anak-anak yang lebih memilih permainan elektronik, nyatanya masih ada anak-anak di beberapa daerah di Indonesia yang masih memainkan permainan tradisional salah satunya di Nagari Lubuk Basung. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak, mendeskripsikan faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan, dan menganalisis pandangan anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang mana informan dibagi dalam dua bagian yakni informan biasa dan informan kunci. Dalam menentukan informan pada penelitian ini digunakan metode *purposive sampling* yakni anak-anak yang memainkan dan tidak memainkan permainan tradisional. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 7 orang informan yang terdiri dari 6 informan kunci, 1 informan biasa. Teori yang digunakan adalah fungsionalisme dari Bronislaw Malinowski.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah permainan tradisional masih eksis di Nagari Lubuk Basung terbukti dengan masih dimainkan oleh anak-anak meskipun di era modernisasi saat ini, jenis permainan yang ada juga beragam diantaranya Permainan Singkong, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*), dan Kelereng. Meskipun permainan tradisional pada saat sekarang sudah mulai tergeser dengan permainan *modern* karena perkembangan teknologi yang ada. Akan tetapi, bagi anak-anak di Nagari Lubuk Basung, permainan tradisional masih tetap eksis sampai sekarang. Pada dasarnya, anak-anaklah yang banyak dijumpai dalam bermain permainan tradisional, sudah tidak ada lagi orang dewasa yang memainkannya. Orang dewasa lebih tertarik memainkan permainan *modern* dari hp, dan juga tuntutan usia yang tidak memungkinkan mereka memainkan permainan tradisional lagi.

Kata Kunci : *Permainan tradisional, Anak-anak, Eksistensi, Modernisasi.*

ABSTRACT

Elsa Cornelis Putri. BP.1610821006. Department of Social Anthropology. Faculty of Social Science and Political Science. Andalas University. Title “The existence of traditional children’s games in the modern era (*Case Study of Nagari Lubuk Basung, Lubuk Basung District, Agam Regency*).”

Existence of traditional children’s games in the modern era. This research was carried out in the Lubuk Basung village which recorded as many as 5 Jorong. Traditional games in the modern era are starting to be eroded by time and even barely known, plus the rapid development of the modern era of technology that creates electronic games makes children today prefer these games compared to traditional games, even though traditional games have moral values that good for child development. However, in the midst of the proliferation of children who prefer electronic games, in fact there are still children in several areas in Indonesia who still play traditional games, one of which is in the Lubuk Basung village. The purpose of this study is to identify the types of traditional games that are still played by children, describe what factors cause traditional children’s games in Lubuk Basung village to still survive and analyze children’s views of the traditional game.

The research method used is qualitatively descriptive in which informants are divided into two parts, namely ordinary informants and key informants. In determining the informant in this study used *purposive sampling* methods that are children who play and do not play traditional games. The number of informants in this study as many as 7 informants consisting of 6 key informants, 1 regular informants. The theory used is the functionalism of Bronislwa Malinowski.

Based on the results of research conducted is that traditional games still exist in Nagari Lubuk Basung proven by still being played by children although in the current era of modernization, the types of games that exist are also diverse including Cassava Games, Jump Rope (*Kajai*), Hide and Seek (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Kite, Bamboo Cannon (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) and Marbles. Although traditional games at this time have begun to shift with *modern* games due to the development of existing technology. However, for children in Nagari Lubuk Basung, traditional games still exist today. Basically, children are found in traditional games, there are no more adults who play it. Adults are more interested in playing *modern* games than mobile phones, as well as the demands of age that don’t allow them to play traditional games anymoder.

Keywords : *Traditional Games, Children, Existence, Modernization.*

