

**PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI**
**(Studi Kasus: Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang
Timur, Kota Padang Panjang)**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial Pada Jurusan
Antropologi FISIP Universitas Andalas*



JURUSAN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG 2020

ABSTRAK

Ageng Ayu. BP 1510821023. Jurusan Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang. 2019. Judul Skripsi “Permainan Tradisional di Tengah Perkembangan Teknologi”. Studi Kasus: Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang. Pembimbing I Sri Meiyenti, S.Sos, M.Si dan Pembimbing II Dr. Lucky Zamzami, M.Soc.Sc.

Penulisan skripsi ini berisikan tentang permainan tradisional yang masih bertahan di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat di Kelurahan Koto Katik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena berkurangnya minat anak-anak saat ini untuk memainkan permainan tradisional, hal ini dikarenakan adanya suatu perkembangan teknologi yang membuat anak-anak saat ini lebih menyukai bermain dengan permainan yang lebih *modern*. Akan tetapi di Kelurahan Koto Katik anak-anak di sana masih memainkan permainan tradisional walaupun di daerah tersebut terdapat perkembangan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional apa saja yang masih bertahan di Kelurahan Koto Katik dan mengetahui apa yang membuat permainan tersebut masih dapat bertahan di tengah perkembangan teknologi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dan objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat di amati dengan jelas. Pemilihan dilakukan dengan cara *purposive sampling*, informan yang dituju nantinya dipilih atau ditentukan berdasarkan kesengajaan dan kriteria tersendiri dengan tetap mengacu pada tujuan peneliti. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah anak-anak umur 7-12 tahun, dan orang tua informan.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data-data, pengamatan, dan wawancara selama dilapangan, kegiatan bermain anak-anak Kelurahan Koto Katik di tengah perkembangan teknologi masih banyak yang menggunakan permainan tradisional. Hal ini tampak anak-anak di Kelurahan Koto Katik yang masih banyak bermain dengan permainan tradisional. Hal ini tidak terlepas karena adanya suatu hubungan sosial yang kuat diantara masyarakat disana, sehingga walaupun terdapat banyak kebudayaan baru yang masuk mereka masih dapat mempertahankan kebudayaan mereka yang sudah lama ada sebelumnya.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Perkembangan Teknologi*