

Perbandingan Dampak Antara Permainan Tradisional dan Game Digital Pada Film Upin & Ipin : Analisis Teori Rekreasi : Morizt Lazarus

Elisa Amelia¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

Abstrak

Dalam beberapa tahun terakhir, ada peningkatan keterlibatan anak remaja dalam permainan online. Kemajuan teknologi dan ketersediaan internet yang semakin meluas di seluruh dunia menyebabkan fenomena ini. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih efektif untuk mengembangkan kemampuan fisik dan sosial anak. Tidak banyak penelitian yang secara menyeluruh membandingkan efek permainan digital dan tradisional dengan mengaitkannya dengan teori Moritz Lazarus. Maka, Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perbedaan dampak dari permainan tradisional dan game digital serta menganalisis apakah kedua jenis permainan tersebut dapat berdampak pada pemulihan energi anak berdasarkan teori Morizt Lazarus. Metode yang digunakan yaitu kualitatif analisis konten, Teknik pengumpulan data menggunakan teknik menonton film animasi UPIN & IPIN di YouTube yang membahas bagaimana permainan memengaruhi anak serta mencatat dan menganalisis dampak, tema yang disebutkan dalam video. Menurut hasil penelitian, permainan tradisional tampaknya lebih membantu perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak-anak dibandingkan dengan permainan digital. Meskipun permainan digital menawarkan tantangan kognitif dan hiburan, mereka juga dapat mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lebih sesuai dengan gagasan Lazarus tentang permainan sebagai sarana pemulihan energi karena aktivitas fisik dan sosial yang terjadi di dalamnya membantu anak-anak melepaskan energi dengan cara yang positif dan memperkuat hubungan sosial mereka. Penelitian ini diharapkan memberikan perspektif baru dan memberikan saran berbasis data untuk orang tua dan pendidik.

Kata Kunci: Dampak, Permainan Tradisional, Game Online, Upin & Ipin, Morizt Lazarus

Pendahuluan

Perkembangan IPTEKS yang pesat di era sekarang membuat semua orang bergantung pada teknologi canggih untuk semua hal, termasuk pekerjaan, pendidikan, dan hiburan. Bahkan, anak-anak menjadi lebih suka bermain permainan online. Permainan memengaruhi perkembangan anak secara fisik dan mental. Dalam teori rekreasinya, Morizt Lazarus mengatakan bahwa anak-anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau energi yang telah digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari, yang berarti bahwa anak-anak akan kelelahan jika mereka tidak bermain (Ramli, 2023). Oleh karena itu, penelitian harus dilakukan tentang dampak game digital dan tradisional.

Menurut para ahli pendidikan dan ahli psikologi, bermain adalah segala sesuatu yang dapat membantu anak memaksimalkan potensinya dan mencerminkan pertumbuhannya (Syaffrudin, dkk 2024). Menurut buku Perkembangan Anak (Elizabeth B Hurlock), bermain adalah setiap aktivitas yang dilakukan secara sukarela tanpa tekanan, paksaan, atau kewajiban dari luar, dan dilakukan untuk kepuasan pribadi tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Keanekaragaman permainan tradisional Indonesia berasal dari tradisi (Utami dalam Handayani et al., 2022). Jenis aktivitas fisik yang dikenal sebagai permainan tradisional telah diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam kebanyakan kasus, permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya, sosial, dan historis yang mendalam. Egrang, bakiak, gobak sodor, dan ketapel adalah beberapa jenis (Nurhidayat dalam Anam, dkk.2024).

Game digital didefinisikan sebagai *"any game that is played with assistance of a computer or other electronic device, whether online or offline."* Game digital adalah permainan apa pun yang dapat dimainkan oleh pemain sendiri (*Tetris*) atau dengan teman lainnya (*League of Legends*) dengan bantuan komputer atau perangkat elektronik lainnya, baik secara online

maupun offline (Brkljacic et al., 2024). Berbagai jenis dan genre game digital dapat dimainkan melalui berbagai teknologi digital, seperti komputer, ponsel, dan perangkat seluler.

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, Pada tahun 2020, 196,7 juta orang Indonesia menggunakan internet, dengan 98% menggunakan perangkat mobile. Selain itu, program seperti 1000 Startup Digital dan Game Prime, yang diselenggarakan setiap tahun oleh pemerintah Indonesia, telah membantu mengembangkan industri game di Indonesia dan Asia Tenggara. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana perbedaan dampak dampak dari permainan tradisional dan game digital serta menganalisis apakah kedua jenis permainan tersebut dapat berdampak pada pemulihan energi anak berdasarkan teori Moritz Lazarus.

Hasil dari beberapa studi menunjukkan bahwa game digital tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga menunjukkan potensi kecanduan dan efek buruk pada kesehatan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih efektif untuk mengembangkan kemampuan fisik dan sosial anak. Tidak banyak penelitian yang secara menyeluruh membandingkan efek permainan digital dan tradisional dengan mengaitkannya dengan teori Moritz Lazarus. Dengan mengaitkan teori Moritz Lazarus terhadap

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif analisis konten. Content analysis, atau juga dikenal sebagai analisis konten, merupakan jenis penelitian yang berfokus pada isi informasi yang terkandung dalam media tertulis, video bertujuan untuk menjelaskan sifat isi dari pesan (Wisanggeni, 2024). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik menonton film animasi UPIN & IPIN di YouTube yang membahas bagaimana permainan memengaruhi anak serta mencatat dan menganalisis dampak, tema yang disebutkan dalam video.

Langkah dalam pengumpulan data dengan memilih episode, mengidentifikasi aktivitas, dan mencatat dampak emosional, fisik, dan sosial yang terlihat. Adapun kategori dampak yakni emosi positif, emosi negatif, dan respon fisik yang terlihat dari animasi. Analisis data penelitian dengan pendekatan kualitatif guna membandingkan dampak dari hasil temuan game tradisional dan digital berdasarkan standar kesehatan. Validasi internal mengandalkan sumber yang memiliki reputasi baik dan menggunakan standar yang jelas untuk analisis konten. Membandingkan informasi yang dikumpulkan dari berbagai video dan sumber untuk memastikan bahwa data itu benar.

Hasil dan Pembahasan

Terdapat empat episode yang diteliti, tiga episode permainan tradisional dan satu episode game digital. Pada musim 12 dengan judul “Jejak Rambo” jenis permainan yang dimainkan adalah permainan tradisional Petak Umpet. Episode ini menunjukkan aktivitas dimana Upin & Ipin serta temannya bermain petak umpet di samping rumah Tok Dalang. Ketika satu teman ketemu maka akan ikut membantu mencari teman lainnya, mereka berkerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Respon fisik yang terlihat yaitu karakter-karakter banyak bergerak dan berlari. Sedangkan respon emosional menunjukkan emosi positif karena bahagia dan senang tetapi juga menunjukkan mereka juga kewalahan mencari temannya. Dari pernyataan diatas selaras dengan yang dikatakan oleh (Sriyehani,dkk. 2022) Petak umpet adalah jenis permainan tradisional yang menggunakan fisik dan gerak karena lari untuk mencari tempat bersembunyi menggunakan otot kaki, tangan, dan gerak.

Musim 17 yang berjudul “Jangan Lempar Sendal” jenis permainan merupakan permainan tradisional yang mereka sebut dengan *Baling Selipar*. Aktivitas yang terlihat yaitu sebelum bermain mereka melakukan hompimpa, lalu menyusun sandal dan bersiap melemparnya. Mereka bermain dengan membagi dua tim dimana setiap tim bekerja sama melempar tumpukan sandal dan tim yang berhasil akan dikejar oleh tim yang lainnya. Respon fisik mereka ketika berlari dan melempar kearah musuh. Adapun respon emosional bermain mereka sangat kewalahan tetapi mereka tertawa lepas dan sangat aktif saat bermain.

Episode selanjutnya berjudul “Layang Bersama Kawan” jenis permainan tradisional, aktivitas mereka bermain layangan dilapangan. Mereka bekerja sama memainkan layangan dan bergantian menarik layangan. Respon fisik saat bermain mereka akan berlari sambil menarik layangan, terlihat bahwa motorik halus dan kasar mereka sama-sama terlibat. Respon

Emosional meskipun mereka kewalahan menaikkan layangan ke udara tetapi mereka sangat bahagia terlihat mereka tertawa bersama. (Putra et al., 2021) mengatakan bahwa permainan layang-layang memiliki manfaat, seperti memberi Anda kesempatan untuk menanamkan semangat kerja keras dengan menerbangkan layangan secara bebas bersama teman sepermainan Anda.

Episode Upin & Ipin yang berjudul “ Ngantuknya” jenis permainan yang di ceritakan adalah Game digital (Ultraman Robots). Aktivitas pada episode ini Upin, dan Ipin bermain semalaman hingga menjelang pagi hari sampai lupa waktu. Respon fisik karakter ini terlalu banyak bergerak dan lebih banyak duduk sambil menggerakkan jari jemari tangan. Respon emosi terlihat setelah mereka bermain walaupun mereka menikmatinya tetapi mereka sangat kewalahan dapat dilihat dari bawah matanya berwarna hitam, sehingga interaksi sosial mereka juga berkurang. Salah satu dampak negatif bermain game online adalah kecanduan dan rasa malas belajar, yang pada akhirnya menyebabkan nilai pelajaran yang buruk (Syarofi et al., 2024).

Tabel 1. Perbandingan Dampak Permainan Tradisional & Game digital

Episode	Jenis Permainan	Respon Emosional	Aktivitas Fisik	Dampak
Jejak Rembo	Tradisional (Petak Umpet)	Senang, tertawa dan gembira	Tinggi (berlari & bergerak)	Meningkatkan interaksi sosial, fisik motorik dan emosi positif.
Layang Bersama Kawan	Tradisional (Layangan)	Senang, bahagia, Dan puas saat layangan sudah mengudara	Tinggi (berlari, menarik layangan)	Meningkatkan kerja sama dan sosial emosional.
Jangan Lempar Sendal	Tradisional (Baling Selipar)	Kewalahan, senang, tertawa bersama	Tinggi (berlari, dan melempar)	Meningkatkan interaksi sosial dan fisik motorik.
Ngantuknya	Game digital (Ultraman Robot)	Emosi negatif karena kelelahan akibat kecanduan bermain	Rendah (duduk sepanjang permainan)	Keterlibatan sosial rendah, kognitif tinggi, emosi tidak stabil.

Sumber: diolah oleh peneliti, 2024

Permainan tradisional tampaknya lebih membantu perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak-anak dibandingkan dengan permainan digital. Meskipun permainan digital menawarkan tantangan kognitif dan hiburan, mereka juga dapat mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik. Film Upin & Ipin dengan jelas menunjukkan bagaimana kedua jenis permainan ini berkontribusi secara berbeda terhadap perkembangan karakter anak-anak; permainan tradisional lebih Tidak banyak penelitian yang secara menyeluruh membandingkan efek permainan digital dan tradisional dengan mengaitkannya dengan teori Moritz Lazarus. Dengan mengaitkan teori Moritz Lazarus terhadap analisis perbandingan antara permainan tradisional dan game digital, penelitian ini diharapkan memberikan perspektif baru dan memberikan saran berbasis data untuk orang tua dan pendidik.

Simpulan

Permainan tradisional mendukung interaksi sosial yang intensif antara karakter. Anak-anak lebih sering bermain satu sama lain, berbicara secara langsung, dan bekerja sama dalam tim, tetapi karakter dalam permainan digital seringkali bermain sendirian atau tidak banyak berinteraksi, yang dapat menyebabkan anak-anak lebih terisolasi sosial. Meskipun game digital menyenangkan, akan tetapi itu juga menguras energi mental dan membuat anak-anak kurang bergerak dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Permainan digital sering menimbulkan frustrasi, terutama saat karakter mengalami kesulitan atau kekalahan dalam permainan. Tetapi permainan tradisional lebih banyak menghasilkan pengalaman emosional positif seperti kebahagiaan, kegembiraan, dan rasa puas. Dapat dilihat bahwa permainan tradisional lebih sesuai dengan gagasan Lazarus tentang permainan sebagai sarana pemulihan energi karena aktivitas fisik dan sosial yang terjadi di dalamnya membantu anak-

anak melepaskan energi dengan cara yang positif.

Referensi

- Aisy, N. R., Sartika, I. D., Murtopo, A., & Wahyuni, D. (2024, Mei). Game Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1).
- Anam, K., Salamuddin, M. A., Sari, P. W., Wafi, M. C., & Amelia, E. R. (2024). PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA GENERASI MUDA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI ERA DIGITAL. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia (Indonesian Journal of Independent Community Empowerment)*, 7(2).
- Berliana, S. I., & Sugeng, H. (2024). Esensi Permainan Tradisional Pada Anak-anak Diera Globalisasi. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772. doi:10.31004/obsesi.v8i4.6030
- Choziahtillah, Atikah, C., & Fadlullah. (2023, july). DEVELOPMENT OF CANVA-BASED EDUCATIONAL GAMES ON INTRODUCTION TO FRUIT TYPES. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 175-180. doi:10.29313/ga:jpaud.v7i1.11820
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL DAN INTEGRASINYA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2).
- IG., & Suryawan, A. J. (2018). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER BANGSA. *GENTA HREDAYA*, 2(2). doi:https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v2i2.432
- Kusumadinata, A. A., Adelia, A., Trihidayani, F., & Islmaniaty, D. R. (2023). Permainan Tradisional Anak Dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 333-339. doi:https://doi.org/10.59025/js.v2i4.119
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Pinangkaan, D. E., Silaban, R. A., & Musdalifah Ramli. (2023). *TEORI BERMAIN*. Surakarta: PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Qadri, M. A., Usmaidar, & Afif, Y. K. (2023). Permainan Tradisional Dan Literasi Digital Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online di Desa Pantai Cermin. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 6-15. doi:https://doi.org/10.51178/cok.v3i2.1426
- Qadri, M. A., Usmaidar, & Afif, Y. K. (2023). Permainan Tradisional Dan Literasi Digital Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online di Desa Pantai Cermin. *Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 6-15. doi:https://doi.org/10.51178/cok.v3i2.1426
- Ranjani, N. F., & Zulfritra. (2024, Mei-Agustus). Analisis Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Logis-Matematis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2). doi:https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1328
- Roswati, & Sutabrigi, T. (2024). Evaluasi dan Dampak Game Online Terhadap Anak Remaja Menggunakan Metode Usability. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(2).
- Santrock, J. W. (2007). *CHILD DEVELOPMENT, Eleventh Edition*. (W. Hardani, Ed.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sav, I. B., & Harianto, S. (2024). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772. doi:10.31004/obsesi.v8i4.6030
- Sriyahan, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(10).
- Syafruddin, M. A., & Anwar, N. I. (2024). PLAYING ACTIVITIES FOR CHARACTER BUILDING IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING. *Jurnal PHEDHERAL*, 21(1). doi:https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v21i1.74451
- Syarofi, M., & Hidayah, S. N. (2024). Pencegahan Ketergantungan Game Online pada Anak Usia Dini. *Journal of Smart Community Service*, 2(1).
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 5(1).

- Wisanggen, O. S., Mulyatno, C. B., & Antony, R. (2024). Analisis Konten Instagram @JENNIFERODELIA Sebagai Sarana Pewartaan Musik Gereja Bagi Generasi Muda. *Nusantara : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(1). doi:10.31604/jips.v11i1.2024. 98-107
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI OLEH ORANG TUA. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104-112.