

Hubungan Sosial Anak dan Remaja Melalui Pola Permainan Tradisional di Desa Pongenjek

Hamzanwadi

Email: wadihamzan648@gmail.com

Dosen STID Mustafa Ibrahim Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat

Abstract

This research basically tries to explore the social relationships of children and teenagers through playing kites in Pongenjek village. Apart from that, this research also tries to provide an overview of how children and teenagers interact with each other when playing kites. Apart from that, this research This will also explore how children and adolescents present social relationships in every activity they undertake. The results of research using qualitative descriptive research methodology along with approaches and strategies show that; Flying kites is a traditional seasonal game or you could say once a year. This game is popular with all ages, from children, teenagers, adults, to the elderly. However, in this study, researchers will try to explore social relationships in children and adolescents only. Remembering that the research location that the researchers chose was in Pongenjek village, where children and teenagers were more aggressive in playing kites. The social relationships formed by children and teenagers are improving interpersonal communication, fostering a sense of sharing, creating cooperation and reducing online media games.

Keywords: *Social Relations, Children and Adolescents, Playing Kites*

Abstrak

Penelitian ini pada dasarnya berusaha untuk menggali tentang hubungan sosial anak dan remaja melalui pola permainan tradisional di desa Pongenjek. Penelitian ini juga berusaha untuk memberikan gambaran tentang bagaimana anak dan remaja berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Ketika pola permainan tradisional di desa salah satu menjadi fokus penelitian yaitu permainan layang-layangan. Penelitian ini juga akan menggali bagaimana anak dan remaja menghadirkan hubungan sosial dalam setiap aktivitas yang dijalani. Jenis penelitian ini merupakan riset yang bersifat kualitatif. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain layang-layangan merupakan permainan tradisional musiman atau bisa dikatakan satu kali dalam satu tahun. Permainan ini banyak digemari oleh semua kalangan, tingkat usia mulai dari

anak-anak, remaja, dewasa, sampai dengan usia tua. Penelitian ini peneliti menganalisis pola hubungan sosial pada anak dan remaja. Mengingat lokasi penelitian yang peneliti pilih adalah di desa Pengejek. Adapun hubungan sosial yang dibentuk oleh anak-anak dan remaja adalah meningkatkan komunikasi antarpersonal, menumbuhkan rasa saling berbagi, menimbulkan kerjasama dan mengurangi permainan pengaruh dari media sosial. Selain itu dampak dari permainan ini terbentuk pola komunikasi antar remaja melalui interaksi yang intens yang dapat memperkokoh relasi emosional di antara remaja.

Kata Kunci: *Hubungan Sosial, Anak dan Remaja, permainan tradisional*

Pendahuluan

Dewasa ini, keluarga dikhawatirkan oleh fenomena sosial yang terjadi pada anak-anak dan remaja. Di mana anak-anak dan remaja mengkonstruksikan perilakunya melalui interaksi yang dilakukan setiap hari, baik dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pengalaman yang didapatkan tentu akan berbeda dari masing-masing lingkungan tersebut, sehingga tidak menutup kemungkinan, pengalaman yang didapatkan dapat menjadikan anak dan remaja sebagai pribadi yang baik, pada sisi lainnya pengalaman tersebut juga dapat menjadikan anak dan remaja sebagai pribadi yang buruk.

Pengalaman anak dan remaja tentu tidak saja tumbuh dari beberapa faktor lingkungan, namun kehadiran media online juga menjadi pemicu yang besar terhadap perilaku mereka. Media online pada dasarnya merupakan memberikan kemudahan bagi setiap pengguna, mulai dari anak-anak sampai dengan yang tua, mulai dari proses transaksi, jual-beli online, menonton, memberi dan menerima informasi, sampai dengan permainan-permainan yang sifatnya online.

Eksistensi media online sampai hari ini hampir sudah banyak yang diminati oleh warga Indonesia. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Ketua Umum APJII, Muhammad Arif, mengatakan bila

dibandingkan dengan survei periode sebelumnya, tingkat penetrasi internet Indonesia pada tahun ini mengalami peningkatan sebesar 1,17 persen. Selain itu, hingga saat ini masih banyak perusahaan yang tetap memberlakukan sistem kerja WFH (*Work from Home*) sehingga tren bekerja online masih tetap berjalan. Hasil survei menunjukkan kenaikan tingkat penetrasi internet untuk laki-laki pada 2022-2023 sebesar 79,32 persen dari total populasi laki-laki. Sementara itu, tingkat penetrasi internet untuk perempuan sebesar 77,36 persen dari total populasi perempuan di Indonesia.¹

Ada banyak kekhawatiran keluarga ketika anak dan remaja sudah terlanjur mengonsumsi internet mengingat banyaknya kasus yang terjadi pada anak-anak dan remaja seperti beragam informasi di berita dan media sosial. Di antaranya adalah Ketua LPA KLU Bagiarti membeberkan, pihaknya menemukan kasus Open Booking Out (BO) oleh anak-anak. Temuan kasus ini cukup membuat khawatir, meski jumlahnya belum mencapai puluhan. Lokasi penemuan kasus ini pun banyak terjadi di kos-kosan dan proses tawar menawar ini dilakukan di media online, diketahui kasus tersebut setelah dilakukan pengecekan di handphone anak-anak yang berkasus tersebut.²

Selain itu, dari penelitian pada 2.933 remaja di 33 provinsi di Indonesia, 19,3 persen di antaranya mengalami ketergantungan internet. Sementara 59 persen di antaranya juga mengaku menggunakan *gadget* dengan durasi rata-rata 11,6 jam per hari, terutama pada remaja. Kondisi memang bukan tidak mungkin terjadi terlebih di tengah pandemi Covid-19, pemerintah secara berkala mewajibkan sekolah-sekolah untuk menerapkan belajar daring sejak Juli 2020.³

¹ Bisnis.com. *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*, dalam <https://apjii.or.id/berita/d/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 16.28 Wita

² Lombok Post. *Waduh, Sejumlah Anak KLU Diduga Terlibat Open BO*, dalam <https://lombokpost.jawapos.com/tanjung/20/06/2023/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 16.36 Wita

³ Bayu Pratama. *Bahaya Adiksi Gadget, Kerentanan Anak-Anak dan Remaja Pasca Pandemi*, dalam <https://insidelombok.id/berita-utama/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 16.50 Wita

Kehadiran media online mengakibatkan anak dan remaja cenderung berdiam diri di dalam rumah. Kesibukan mereka memainkan media online, baik bermain game online, membuka facebook, whatsapp, twittreer, youtube dan aplikasi online lainnya akan menjadikan mereka sibuk dengan sendirinya, hingga hubungan sosial antar mereka dengan lingkungan menjadi terganggu.

Hubungan sosial sangat penting, dimana hubungan sosial adalah interaksi sosial antara seseorang dengan orang lain, baik itu satu atau puluhan orang untuk saling memberikan informasi dan saling mempengaruhi satu sama lain.⁴Salah satu yang membangun hubungan sosial yang baik terhadap anak dan remaja adalah dengan memanfaatkan pola permainan tradisional terutama layang-layang. Hampir di seluruh masyarakat Indonesia pada musim tertentu bermain layang-layang, mulai dari jenis layang-layang yang kecil sampai dengan jenis layang-layang yang besar. Bermain layang-layang akan mempertemukan antara satu orang dengan orang yang lainnya, karena hampir semua orang akan bermain pada satu atau dua lokasi di daerah itu.

Bermain layangan secara tidak langsung mengajak anak dan remaja untuk berkomunikasi dan beraktivitas bersama teman-temannya. Sehingga Ketika bermain layang-layangan anak dan remaja tidak sadar secara perlahan akan mengurangi kegiatan mereka dalam memainkan media online, seperti game online, membuka youtube, dan media sosial lainnya. Sehingga tidak sedikit anak dan remaja mengkonstruksi hubungan sosial mereka di dalam dunia permainan.

Desa Pengejek merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Jonggat, desa tersebut memiliki 17 dusun di antaranya adalah dusun Montong Praje Barat, dusun Montong Praje Timur, dusun Kantor Indah. Adapun anak-anak dan remaja yang suka bermain layangan di desa Pengejek adalah sebagai berikut; dusun Montong Praje Barat sebanyak 30 remaja, dusun Montong Praje Timur 15 remaja.

⁴ Aris. *Hubungan Sosial; Pengertian, Ciri-Ciri, dan Jenis-Jenisnya*, dalam <https://www.gramedia.com/literasi/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 17.16 Wita

Oleh karena banyaknya anak-anak dan remaja yang menggemari permainan layang-layang, peneliti ingin mendalami penelitian ini dengan mengamati hubungan sosial anak dan remaja melalui pola permainan tradisional di Desa Pengerjek Lombok Tengah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan atau *field research* yang bersifat kualitatif.⁵ Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan menggunakan strategi kualitatif-naratif untuk berusaha menyelidiki dan menceritakan pengalaman objek penelitian dan diceritakan kembali oleh peneliti dalam bentuk narasi.⁶ Studi dalam penelitian ini memiliki dua jenis data, yakni; data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam.⁷ dan observasi partisipan.⁸ mengenai hubungan sosial anak dan remaja melalui bermain layangan di desa Pengerjek dan untuk data sekundernya diperoleh dari dokumentasi.⁹

Untuk memperkuat data kualitatif, peneliti menggunakan triangulasi sumber, triangulasi tehnik, dan triangulasi waktu untuk menguji keabsahan data pada penelitian. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisis data Creswell, yakni; spiral analisis, yang memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut, yakni; peneliti akan mengelola data yang akan diteliti, membaca dan mencatat data-data yang berkaitan dengan apa saja yang dialami oleh objek penelitian, mendeskripsikan, mengklasifikasikan, menafsirkan fenomena yang

⁵ John W. Creswell, *Quality Inquiry and Research Design*. (London: Sage Publications, 1998), h. 37.

⁶ Ibid, h. 21.

⁷ Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 160-165.

⁸ Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), h. 175.

⁹ Sugiono. *Metode Penelitian Kuanlitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), h.240.

dialami objek penelitian, yang diperoleh dari hasil pengumpulan data, dan melaporkan hasil penelitian.¹⁰

Pembahasan

Pola Permainan Tradisional Masyarakat

Salah satu pola permainan tradisional yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah layang-layang. Layang-layang merupakan permainan tradisional yang digemari oleh anak-anak di seluruh daerah Indonesia¹¹. Layang-layang dikenal sebagai permainan tradisional baik oleh anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Layang-Layang tidak dimainkan setiap hari dan setiap waktunya, melainkan bermain layang-layang menunggu musimnya datang, biasanya bermain layang-layang dilakukan sekali dalam setahun ketika menjelang bulan Agustus ditandai oleh angin kencang.

Di kawasan Nusantara sendiri layang-layang tercatat dalam Sejarah Melayu pada abad ke-17 bahwa layang-layang pernah populer terbukti dengan adanya suatu festival layang-layang yang diikuti oleh seorang pembesar kerajaan. Layang-layang merupakan jenis permainan yang mudah untuk dimainkan baik oleh orang dewasa maupun anak-anak. Bahan dasar dari layang-layang adalah kertas, potongan bambu kecil, lem dan benang¹².

Layang-layang merupakan hasil budaya masyarakat. Layang-layang mengandung nilai-nilai filosofi yang mendalam, layang-layang yang akan diterbangkan harus memiliki keseimbangan, jika layang-layang tidak seimbang maka layang-layang tentu tidak akan bisa diterbangkan. Begitupun juga dengan manusia, didalam hidup manusia juga harus seimbang dalam menjalin kehidupan di dunia dan menjalin hubungan dengan Sang Pencipta. Jika keduanya seimbang, tentu manusia akan selamat di kehidupan nanti.

¹⁰ John W. Creswell. John. W. Creswell, *Quality Inquiry and Research Design*., h. 151.

¹¹ Djulianto Susanto, *Majalah Arkeologi Indonesia*, “*Permainan Layang-layang Indonesia*“, November 2010),h. 3-7

¹² Adie Marzuki, “Sahabat Iptek Anak,” *Orbit*, 121/X/ Februari, 2010), h. 12-15

Ekor layang-layang memiliki filosofi bagaimana posisi manusia dihadapan Sang Pencipta. Jika kita lihat di saat layang-layang diterbangkan, maka ekor layang- layang yang dekat dengan badan layang-layang pasti akan diam atau sedikit bergerak sedangkan yang jauh dengan badan layang-layang akan terus bergerak. Begitu juga hubungan manusia dengan Sang Pencipta, jika manusia dekat dengan Sang Pencipta, tentu dia tidak akan tersesat, sebaliknya jika manusia jauh dari Sang Pencipta, tentu dia akan mudah tersesat. Di saat kita ingin menerbangkan layang-layang tentu kita harus menarik ulur layang-layang tersebut supaya bisa terbang tinggi. Untuk membuatnya tinggi tentu kita harus mengulurnya, sedangkan untuk menstabilkan layang-layang kita harus menariknya. Ulur berarti jika kita ingin maju, tentu kita harus menggantungkan harapan kita setinggi mungkin dan tarik berarti kita harus bisa menggapai harapan itu dengan cara kita dan berusaha mewujudkannya.¹³

Tanpa kita sadari permainan layang-layang telah memberi pelajaran kepada kita. Jadi permainan layang-layang hanya sekedar permainan belaka melainkan sebuah pelajaran kehidupan bagi kita semua. Diketahui juga layang-layang memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing ikan, dan menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif.¹⁴

Konsep Hubungan Sosial

Secara umum, hubungan sosial adalah interaksi sosial antara seseorang dengan orang lain, baik itu satu atau puluhan orang untuk saling memberikan informasi dan saling mempengaruhi satu sama lain.¹⁵ Suatu corak hubungan sosial pada dasarnya merupakan suatu pola interaksi antara seorang individu

¹³ Djulianto Susanto, 27

¹⁴ Priyanto Sunarto, "Wawasan Layang-layang Nusantara," Jurnal Program Studi Sarjana Multimedia, Fakultas Seni Rupadan Desain (FSRD) ITB (Vol. IV: Januari 1999), h. 1-3.

¹⁵ Aris. *Hubungan Sosial: Pengertian, Ciri-Ciri dan Jenis-Jenisnya*, dalam <https://www.gramedia.com/literasi/>, diunduh pada 22 Agustus 2023 Pukul 16.39 Wita

suatu kelompok dengan individu dengan kelompok yang lain, dalam suatu masyarakat.¹⁶

Hubungan sosial diartikan sebagai cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya, termasuk juga penyesuaian diri terhadap lingkungan seperti makan dan minum sendiri, berpakaian, bagaimana mentaati peraturan-peraturan dan perjanjian dalam kelompok atau organisasi. Selain itu hubungan sosial adalah cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh terhadap dirinya, dimana setiap individu berusaha menyesuaikan diri terhadap lingkungan kehidupan sosial, baik norma-norma kelompok, moral, maupun tradisi.¹⁷

Menurut Maryati dan Suryati hubungan sosial adalah proses terjadinya kontak sosial di masyarakat sehingga menciptakan timbal balik yang terakumulasi melalui serangkaian respons dalam bentuk tindakan pada satu bentuk kelompok sosial ke kelompok lainnya, atau dari individu satu ke individu yang berbeda.¹⁸ Menurut Menurut Astrid. S. Susanto hubungan sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Hasil hubungan sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam hubungan ini.¹⁹

Hubungan sosial merupakan hubungan-hubungan yang dinamis dan menyangkut hubungan antara individu dengan individu, antara

¹⁶ Heddy Shri Ahimsa-Putra. *Corak Hubungan Sosial Masyarakat Majemuk Di Indonesia Dalam Rangka Pembangunan Nasional*, (Jurnal Ketahanan Nasional, Volume. 07, Nomor 2, 2002), h.39.

¹⁷ Henri Gunawan Risal & Fiptar Abdi Alam. Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di Sekolah, (Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi, Volume. 1, No.1, 2021), h.2.

¹⁸ Bahasan Sosiologi. *Pengertian Hubungan Sosial, Bentuk, Faktor, dan Contohnya*, dalam <https://dosensosiologi.com/>, diunduh pada 22 Agustus 2023 Pukul 16.35 Wita

¹⁹ Desy Heliyanty. *Peningkatan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume: 14, No.01, 2022), h.7.

kelompok-kelompok manusia, maupun antara individu dengan kelompok. Hubungan sosial itu menimbulkan kesan didalam pikiran individu yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukannya.²⁰

Hubungan sosial memiliki beberapa kriteria bahwa baik tidaknya hubungan sosial antara individu yang satu dengan yang lain dapat dilihat dari beberapa segi yaitu frekuensi hubungan, intensitas hubungan dan populasi hubungan. Frekuensi hubungan adalah sering atau tidaknya anak atau individu tersebut bergaul. Makin sering individu bergaul maka pada umumnya individu itu makin baik dalam segi hubungan sosialnya. Intensitas ini adalah dalam tidaknya anak dalam bergaul atau intim-tidaknya anak dalam bergaul. Makin anak mendalam seseorang dalam bergaul dalam hubungan sosialnya maka semakin baik pula kemampuan hubungan sosial anak. Popularitas hubungan ini adalah banyak tidaknya teman bergaul hal ini dapat dijadikan dalam mengetahui dasar apakah seseorang memiliki hubungan sosial yang baik atau tidak orang yang memiliki teman bergaul banyak maka ia memiliki hubungan sosial yang baik. Proses sosialisasi individu itu terjadi dalam 3 lingkungan utama yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.²¹

Bermain layang-layang merupakan aktivitas anak-anak dan remaja di tengah-tengah lingkungan masyarakat. Permainan tersebut secara tidak sadar mengundang timbulnya hubungan sosial yang semakin baik antara orang satu dengan yang lainnya. Karena Ketika permainan tersebut dilakukan maka akan timbul komunikasi, kerjasama, keceriaan, dan rasa persaudaraan yang lebih erat.

²⁰ Lukman Rais, Dwia Aries Tina Pulubuhu, M. Ramli AT. *Hubungan Sosial Pasca Pemilihan Kepala Daerah Di Kabupaten Maros Tahun 2020*, (Jurnal Noken Ilmu-Ilmu Sosial: Volume. 7, No.2, 2020), h.130.

²¹ Enny Fitriani. *Meningkatkan Hubungan Sosial Mahasiswa Dengan Layanan Konseling Kelompok*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling: Volume. 19, No.1, 2022), h.11.

Hubungan Sosial Anak dan Remaja

Adapun eksistensi bermain layang-layang terhadap hubungan sosial anak-anak dan remaja di desa Pengejek adalah sebagai berikut:

a. Meningkatkan Komunikasi Antarpersonal

Komunikasi antarpersonal atau yang disebut dengan komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka. Yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi ini adalah komunikasi diadik (*dyadic communication*) yang melibatkan hanya dua orang, seperti; suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid, dan sebagainya.²²

Bermain layang-layang mengundang banyak anak dan remaja berkumpul di satu, dua, tiga dan bahkan beberapa tempat sesuai dengan kondisi lapangan yang dapat membawa layang-layang mereka naik. Ketika anak-anak dan remaja berkumpul secara tidak langsung mereka berkomunikasi secara langsung, seperti bertanya tentang kondisi layangan, meminta bantuan untuk menaikkan layangan, bercerita tentang pengalaman yang dia dapatkan, serta bertukar pikiran dan informasi terkait dengan metode atau teknik menaikkan layangan biar cepat.

Anak-anak dan remaja di desa Pengejek biasanya bermain layang-layangan setelah mereka pulang sekolah, mulai dari pukul 14.00 Wita sampai dengan 16.00 Wita, di antara banyak anak dan remaja, mereka berjalan barengan sambil berbincang-bincang seputaran layangan yang akan mereka mainkan. Ada juga yang berbincang untuk mengevaluasi terkait dengan kekalahan ketika mereka adu layangan.

²² Deddy Mulyana. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, h.81

Pada hakikatnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi ini paling efektif mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis. artinya, arus balik terjadi langsung. Komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui secara pasti apakah komunikasinya positif, negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak berhasil maka komunikator dapat memberi kesempatan komunikan untuk bertanya seluas-luasnya.²³

Banyak waktu mereka gunakan untuk bercerita dan bertukar pikiran, mulai dari menceritakan cerita pahit sampai dengan cerita seru bagaimana mereka mendapatkan layangan, dan bagaimana mereka membuat layangan. Pada setiap sesi cerita yang mereka bangun, tanpa disadari akan ada ruang komunikasi antarpersonal yang mereka bangun.

b. Menumbuhkan Rasa Saling Berbagi

Bermain layangan tidak saja tentang bagaimana membuat layangan, bagaimana mengejar layangan, dan bagaimana menang dalam memainkan layangan. Namun lebih dari itu, bahwa banyak di anak-anak maupun remaja tidak menyadari di setiap momen mereka ingin bermain layangan aka nada timbul ikatan emosional yang kuat dari kebiasaan berbagi layangan.

Saling berbagi yang peneliti maksud adalah saling berbagi makanan, saling berbagi layangan, dan bahkan saling berbagi lainnya. Anak-anak maupun remaja Ketika hendak bermain layangan tentu akan meninggalkan rumah dalam beberapa waktu dalam satu hari, mereka akan tentu ada yang membawa bekal atau makanan, dan ada juga yang tidak membawa bekal atau makanan.

²³ Konsultan Psikologi Jakarta. *Pengertian Komunikasi Interpersonal*, 2019.

Ada satu sisi di mana anak-anak maupun remaja menemukan atau memetik makanan di sawah keluarga mereka tempat bermain layang-layangan. Sehingga tidak sedikit antara anak-anak dan remaja saling berbagi makanan maupun minuman antara satu dengan yang lainnya. Motif mereka berbagi bukanlah tentang politik, ekonomi, atau sistem pemerintahan, melainkan betul atas dasar persaudaraan.

Arti berbagi adalah memberi atau menerima sesuatu dari barang, cerita, kisah, uang, makanan, dan segala hal yang penting bagi hidup kita, berbagi juga bisa kepada tuhan, sesama, alam, dan setiap hal di bumi. Manusia adalah makhluk sosial, jadi manusia saling membutuhkan satu sama lain, kita membutuhkan orang lain, dan orang lain membutuhkan kita juga, karena hal itu kita harus berbagi dan orang lain akan berbagi kepada kita juga. Berbagi kepada sesama adalah hal penting, karena tanpa berbagi kita sebagai manusia hilang arah dan arti dari makhluk sosial itu sendiri.²⁴

c. Menjalani Kerjasama

Kerjasama adalah kegiatan kerja beberapa orang untuk mencapai suatu tujuan, kriteria utama tingkah laku kerjasama ialah persepsi tentang tujuan bersama. Tujuan ini bernilai penting bagi tiap anggota kelompok dan tidak bisa dicapai dengan bekerja sendirian, disamping itu masih ada beberapa hal seperti motivasi bekerjasama, penghargaan terhadap kemampuan anggota lain dan kepercayaan bahwa kelebihan yang dimiliki seseorang anggota tidak akan merugikan anggota lainnya. Dengan adanya dasar-dasar kerjasama tersebut, maka diantara anggota tumbuh keterbukaan, kesediaan saling memperhatikan dan mengisi kebutuhan.²⁵

²⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Berbagi>, diunduh pada 06 November 2023 Pukul 10.30 Wita

²⁵ KM. Amran Nurzaman. *Hubungan Antara Sikap Terhadap Kerjasama Kelompok Dengan Kepuasan Kerja Pada Karyawan*, (Jurnal Ilmiah Psikologi, Vol. 4, No. 01, 2011), h. 258.

Kerjasama adalah (1) suatu cara bertingkah laku, dimana aktivitas perorangan berkaitan atau tergantung pada aktivitas orang lainnya. (2) kesediaan untuk berpartisipasi, berbagai beban kerjasama dan semacamnya.²⁶ Kerjasama adalah gejala saling mendekati guna mengurus kepentingan bersama juga tujuan bersama.²⁷

Tidak semua bisa melakukan kerjasama dengan baik, meskipun kata ini sangat mudah untuk disebut. Anak-anak dan remaja dalam membuat layangan menunjukkan kerjasama tim yang baik, bagaimana tidak setiap proses yang dilalui dalam membuat layangan sampai dengan layangan dinaikkan menunjukkan sikap sportivitas tim yang baik. Pertama; mereka membagi tugas dalam mencari bahan-bahan yang dibutuhkan, misalnya plastik dengan warna yang beragam. Kemudian ada juga yang mencari bambu, benang, dan bahan-bahan yang lain. Kedua; mereka membagi tugas dalam mengiris bambu. Dalam ukuran layangan yang besar, mereka bisa membagi bambu sebanyak 4 sampai 5 irisan bambu yang harus mereka haluskan satu persatu. Ketiga; memegang pada setiap ujung bambu untuk diikat dengan benang yang sudah disiapkan. Pengukuran panjang batu bambu dari jarak yang satu ke jarak yang lainnya juga membutuhkan pengamatan dan pengukuran yang sama dengan teman-temannya, sehingga tidak terjadi ketidak seimbangan antara ujung satu dengan lainnya.

Keempat; pemasangan plastik atau kertas yang sudah disiapkan juga membutuhkan kawan untuk memegang ujung plastik atau kertas. Sehingga plastik atau kertas yang hendak dipasang sesuai dengan ukuran yang sudah disepakati. Warna pasltik atau kertas juga membutuhkan saran dari setiap orang, sehingga menghasilkan varian warna yang menarik.

²⁶ Eysenc, H.J. dkk. *Encyclopedia of Psychology*. (Fontana, Great Britain, 1975), h. 256.

²⁷ Saputra, Yudha M & Rudyanto..*Pembelajaran kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Kelima; Ketika proses menaikkan layangan, khususnya layangan yang ukuran besar, tentu mereka harus bersama-sama karena kekuatan layangan yang ukuran besar cukup berat dan tidak bisa ditahan oleh satu atau dua orang. Sehingga dari banyaknya proses yang dilalui oleh anak-anak dan remaja pada saat pembuatan sampai dengan menaikkan layangan menunjukkan kerjasama tim yang baik. Terlepas dari itu, kerjasama itupun tidak akan pernah bisa terjalin, apabila semua di antara mereka tidak pernah berkomunikasi, bukan dari satu kelompok, atau mungkin salah satu di antara mereka masih terlalu menutup diri, sehingga sangat sulit menjalin interaksi bersama teman-temannya yang lain.

d. Mengurangi Permain Media Online

Dewasa ini media online sudah tidak lagi dikonsumsi oleh orang dewasa sesuai dengan kebutuhan pekerjaan. Namuna anak-anak dan remaja juga tidak mau ketinggalan mengkonsumsi media online. Bagaimana tidak, tersedianya beragam aplikasi yang menyuguhkan dunia hiburan dan permainan yang membuat daya tarik anak dan remaja semakin tidak bisa lepas dari media online.

Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan atau memainkan gadget mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel dengan game online maupun offline. Selama masa pandemi berlangsung tentunya lebih banyak waktu luang yang tersisa, dan hal tersebut kebanyakan dimanfaatkan oleh anak-anak untuk menggunakan gadget, baik itu sendiri maupun bersama teman-teman lingkungan terdekat.²⁸

²⁸ Refa Adinda Fauziah Isni & Dadan Anugrah. *Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan Kabupaten Subang*, (Jurnal: Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Vol. 01, No. XXVIII, 2021), h. 151.

Sebuah survei menunjukkan bahwa lebih dari 19 persen remaja di Indonesia kecanduan internet. Ahli Adiksi Perilaku dr. Kristiana Siste mengatakan angka itu diperoleh berdasarkan survei kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia. Survei tersebut dilakukan kepada ribuan generasi muda di Indonesia pada Mei sampai Juli 2020. "Hasilnya adalah 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda kecanduan internet,". Selain itu, "Sejumlah 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari meningkat menjadi 59,7 persen.²⁹

Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan HP pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara usia 5-6 tahun 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%.³⁰

Data di atas menunjukkan banyaknya anak-anak dan remaja baik pada usia dini, usia sekolah dasar (SD), sampai dengan sekolah menengah pertama (SMP) yang termasuk kategori anak-anak dan remaja yang kecanduan menggunakan gadget. Sehingga bermain layangan merupakan salah satu alternatif solusi yang datang terhadap mereka. Seperti yang diketahui, bermain layangan tidak membutuhkan gadget, bahkan tidak bisa mereka membawa gadget ketika bermain layangan. Karena kondisi anak-anak dan remaja pada saat bermain layangan harus siap siaga, dalam

²⁹ CNN Indonesia. *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*, dalam <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/>, diunduh pada 06 November 2023 pukul 10.50 Wita

³⁰ Erlina F. Santika. *Anak Usia Dini yang Menggunakan HP dan Mengakses Internet (2022)*, dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/>, diunduh pada 06 November 2023 Pukul 11.00 Wita

artian mereka harus siap berlari ketika ada layangan yang putus, dan siap juga bermain menang dan kalah.

Anak-anak maupun remaja tidak akan fokus memikirkan barang bawaan mereka, sehingga banyak anak-anak dan remaja secara keseluruhan tidak membawa barang bawan yang mahal khususnya HP. Orangtua juga Ketika melihat anak-anaknya membawa HP langsung menegur, karena Ketika HP sudah dibawa maka akan sangat rawan terjadi kehilangan atau jatuh di jalan.

Seharian anak-anak bermain layangan, sehingga secara tidak sadar sudah mengurangi waktu mereka bermain gadget. Anak-anak akan terbiasa dengan permainan tradisional layangan yang lebih menarik dan seru. Dengan bermain layangan anak dan remaja akan membuka diri terhadap sesama teman sebaya dan orang lain, anak dan remaja akan semakin kelihatan aktif dan tidak mengurung diri. Sehingga dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh gadget tidak perlu dicemaskan lagi.

Ada beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh gadget atau teknologi di antaranya adalah belajar yang tidak maksimal, banyak yang tidak mau mengaji bahkan putus mengaji, lebih agresif meminta uang kepada orangtua untuk membeli pulsa atau kuota, akan lebih cepat menangis apabila permintaannya tidak dituruti atau diikuti, sehingga secara tidak sadar akan banyak mengalami perubahan kebiasaan anak-anak setiap harinya.³¹

Penggunaan gawai atau gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak. Adapun dampak negatif lainnya dapat

³¹ Heriyadi. *Konstruksi Sosial Anak Buruh Migran (Suatu Tinjauan Komunikasi Antarpersonal)*, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2023), h. 80-81.

mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk.³²

Sehingga dapat disimpulkan, dengan hadirnya musim layangan maka anak-anak dan remaja akan secara spontan akan mengurangi bahkan meninggalkan kebiasaan bermain game online, atau bermain gadget dalam keseharian. Mereka akan sering keluar rumah untuk bermain layangan bersama-teman-temannya.

³² Putri Miranti & Lili Dasa Putri. *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, Vol. 06, No. 01, 2021), h.59.

Kesimpulan

Bermain layangan merupakan kegiatan yang sangat memberikan dampak positif terhadap anak-anak dan remaja. Terlihat aktivitas anak-anak dan remaja hampir dihabiskan untuk bermain di luar rumah, mereka akan sangat sering bertemu dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam interaksi tersebut akan banyak hubungan sosial yang akan terbangun antara satu dengan yang lainnya. Namun terlepas dari itu, orangtua juga harus memberikan control yang intens terhadap anak-anak mereka. Ketika control tersebut tidak dioptimalkan, maka anak-anak akan sering menggunakan bermain layangan sebagai kegiatan utama daripada pembelajaran yang seharusnya mereka kerjakan. Oleh karena itu, aktivitas bermain anak akan sangat baik apabila dibarengi terus nasihat dan kontrol orang tua. Ada beberapa hubungan sosial anak dan remaja yang terbentuk dari seringnya mereka bermain layangan, di antaranya adalah meningkatkan komunikasi antarpersonal, menumbuhkan rasa saling berbagi, menimbulkan kerjasama, dan mengurangi bermain media online.

Daftar Pustaka

Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2002. *Corak Hubungan Sosial Masyarakat Majemuk Di Indonesia Dalam Rangka Pembangunan Nasional*, Jurnal Ketahanan Nasional, Volume. 07, Nomor 2.

Aris. Hubungan Sosial: Pengertian, Ciri-Ciri dan Jenis-Jenisnya, dalam <https://www.gramedia.com/literasi/>, diunduh pada 22 Agustus 2023 Pukul 16.39 Wita

Bahasan Sosiologi. Pengertian Hubungan Sosial, Bentuk, Faktor, dan Contohnya, dalam <https://dosensosiologi.com/>, diunduh pada 22 Agustus 2023 Pukul 16.35 Wita

Bayu Pratama. Bahaya Adiksi Gadget, Kerentanan Anak-Anak dan Remaja Pasca Pandemi, dalam <https://insidelombok.id/berita-utama/>, diuunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 16.50 Wita

Bisnis.com. Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang, dalam <https://apji.or.id/berita/d/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 16.28 Wita

CNN Indonesia. Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet, dalam <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/>, diunduh pada 06 November 2023 pukul 10.50 Wita

Creswell. John W. 1998. John. W. Creswell, *Quality Inquiry and Research Design*. London: Sage Publications.

Erlina F. Santika. Anak Usia Dini yang Menggunakan HP dan Mengakses Internet (2022), dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/>, diunduh pada 06 November 2023 Pukul 11.00 Wita

Eysenc, H.J. dkk. 1975. *Encyclopedia of Psychology*, Fontana, Great Britain.

Fitriani, Enny. 2022. *Meningkatkan Hubungan Sosial Mahasiswa Dengan Layanan Konseling Kelompok*, Jurnal Bimbingan dan Konseling: Volume. 19, No.1.

Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Heliyanty, Desy. 2022. *Peningkatan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*, Jurnal Ilmiah Pendidikan: Volume: 14, No.01.

Henri Gunawan Risal & Fiptar Abdi Alam. 2021. *Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di Sekolah*, Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi, Volume. 1, No.1.

Heriyadi. 2023. *Konstruksi Sosial Anak Buruh Migran (Suatu Tinjauan Komunikasi Antarpersonal)*, Jawa Tengah: Tahta Media Group.

Konsultan Psikologi. 2019. *Pengertian Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: Lexy J. Moleong. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Lombok Post. Waduh, Sejumlah Anak KLU Diduga Terlibat Open BO, dalam <https://lombokpost.jawapos.com/tanjung/20/06/2023/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 16.36 Wita

Lukman Rais, Dwia Aries Tina Pulubuhu, M. Ramli AT. 2020. *Hubungan Sosial Pasca Pemilihan Kepala Daerah Di Kabupaten Maros Tahun 2020*, Jurnal Noken Ilmu-Ilmu Sosial: Volume. 7, No.2.

Marzuki, Adie. 2010. "Sahabat Iptek Anak," Orbit, 121/X/ Februari.

Nurzaman, KM. Amran. 2011. *Hubungan Antara Sikap Terhadap Kerjasama Kelompok Dengan Kepuasan Kerja Pada Karyawan*, Jurnal Ilmiah Psikologi: Vol. 4, No. 01.

Putri Miranti & Lili Dasa Putri. 2021. *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS: Vol. 06, No. 01.

Refa Adinda Fauziah Isni & Dadan Anugrah. 2021. *Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan Kabupaten Subang*, (Jurnal: *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati*, Bandung: Vol. 01, No. XXVIII.

Saputra, Yudha M & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarto, Priyanto. 1999. *Wawasan Layang-layang Nusantara*, Jurnal Program Studi Sarjana Multimedia, Fakultas Seni Rupadan Desain (FSRD) ITB: Vol. IV.

Susanto, Djulianto. 2010. *Majalah Arkeologi Indonesia, Permainan Layang-layang Indonesia*, November.

Wisma Putra. The Killer Ungkap Manfaat Bermain Layangan Untuk Anak, dalam <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6489698/>, diunduh pada 29 Juli 2023 Pukul 17.30 Wita.