Asketik: Jurnal Agama dan Perubahan Sosial
ISSN: 2615-4668 (Online) 2579-7050 (Printer)
V0l. 7, No. 1 (2023); pp. 21-38

Dinamika Permainan Lato-Lato Perspektif Antropologi

Muhammad Zusanri Batubara[*1]
[1] Universitas Palangka Raya, Jl. Yos Sudarso, Palangka, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874, Indonesia
* mz.batubara@fisip.upr.ac.id

Artikel History
Submit: 07 Maret 2023
Review: 30 Mei 2023
Revised: 22 Juni 2023
Accepted: 30 Juni 2023

Abstract: : The lato-lato game went viral in Indonesia in late 2022. It was once popular in America and Europe in the 1960s. The viral phenomenon of lato-lato can be seen on social media homepages full of content playing this game. Various age groups, genders, and social statuses have tried lato-lato games. The purpose of this study was to examine the phenomenon of lato-lato virality in Indonesia, analyze the pros and cons of lato-lato games in Indonesia, and compare the use of gadgets with lato-lato game activities in the context of socio-cultural changes in Indonesia. An anthropological perspective will help to understand the phenomenon of viral lato-lato games as part of social and cultural dynamics and its influence on people's lives. A qualitative research method with a descriptive approach was used. Data collection in this study used secondary data sources obtained through literature studies by tracing various accesses on the Internet, such as news, journals, Instagram, and relevant websites. The data analysis used was a descriptive data analysis technique that describes, analyzes, and interprets the data obtained. The findings of this research show that the viral phenomenon of lato-lato games is influenced by game producers and social media. Game producers produce and market latolatos. Social media platforms such as Instagram, Facebook, TikTok, and YouTube have become a means of viralizing lato-lato games. Social media homepages are decorated with various lato-lato game contents. The lato-lato game has raised pros and cons in Indonesia, with various positive and negative responses from the community. Some of the positive impacts of lato-lato games include building an attitude of sympathy and empathy, increasing solidarity, learning in the socialization process, and avoiding gadget dependence. Meanwhile, the negative impacts of lato-lato games include safety hazards, injuries, and noise. The viral lato-lato game can suppress addiction to gadgets. Lato-lato games can bring back Indonesian socio-cultural values, such as solidarity, sympathy, empathy, and tolerance.

Keywords: Game**,** Lato-lato, Viral, Indonesia.

How to cite: Batubara, M. Z. B. (2023). Dinamika Permainan Lato-Lato Perspektif Antropologi. *Asketik: Jurnal Agama Dan Perubahan Sosial*, *7*(1). https://doi.org/10.30762/asketik.v7i1.1052

© 2023 by the author. This article is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Kehidupan manusia bersifat dinamis yang bergerak sesuai dengan kebutuhan ruang dan waktu. Manusia akan mengalami perubahan didasarkan atas tuntutan dan kondisi yang berlaku dalam hidup berkehidupan. Kehidupan manusia dan masyarakat tidak dapat dilepaskan dari masa lalu, sekarang, dan masa depan. Pergeseran berbagai rangkaian kehidupan manusia dan masyarakat dilakukan untuk dapat beradaptasi atas tuntutan perubahan. Salah satu faktor perubahan adalah teknologi. Pergerakan teknologi tidak dapat dibendung dalam kehidupan manusia. Teknologi telah merambat hingga pelosok desa dan tidak mengenal usia manusia. Kedikdayaan teknologi sebagai ujung tombak era modernisasi menjadi kekhawatiran terhadap eksistensi kearifan lokal masyarakat.

Salah satu kearifan lokal yang terancam atas kekuasaan teknologi adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah rangkaian warisan budaya yang dimainkan secara turun temurun. Permainan tradisional menekankan pentingnya metode dengan menyisipkan nilai-nilai kebaikan dan kearifan lokal yang sangat mendidik serta membangkitkan semangat kebangsaan anak-anak (Perdima & Kristiawan, 2021). Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi terhadap kebiasaan masyarakat dalam menciptakan situasi dan aktivitas yang menarik dan menggembirakan (Muazimah & Wahyuni, 2020). Logika permainan tradisional tidak hanya sebatas permainan saja, melainkan sarat nilai dan unsur budaya yang terkandung dalam memainkannya (Anggita et al., 2018). Permainan tradisional berdasarkan kearifan lokal daerah di indonesia mempunyai keanekaragaman didalamnya, setiap permainan tradisional memiliki nilai edukasi dan kebermanfaatan (Suryawan, 2018). Permainan tradisional adalah simbol dari pengetahuan yang diwariskan dengan sarat fungsi dan pesan dalam kandungannya (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional mampu meningkatkan perilaku sosial anak-anak (Sari et al., 2019).

Permainan tradisional akan tumbuh subur di masyarakat berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat dan alam sekitar. Melalui permainan tradisional, para pemain dilatih kemampuan sosialisasinya dengan pemain lain. Permainan tradisional cenderung dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional membimbing anak dalam melalukan proses interaksi. Kenyataannya di era modern, permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan dan beralih pada permainan modern berbasis gadget. Kemajuan teknologi membuat generasi masa kini mulai meninggalkan nilai-nilai budaya yang diwarisi dari generasi sebelumnya, dengan pesatnya teknologi maka nilai-nilai yang ditanamkan pada

anak juga akan hilang mengikuti arus dan perkembangan zaman (Husein MR, 2021). Di era modernisasi anak-anak dan generasi muda lebih tertarik dengan game online yang dimainkan di komputer atau smartphone dan jika fenomena ini terus berlanjut, tidak menutup kemungkinan suatu saat permainan tradisional akan hilang karena lemahnya pelestarian permainan tradisional (Syamsurrijal, 2020).

Derasnya arus teknologi telah menghambat eksistensi permainan tradisional. Permainan tradisional yang dimainkan dari satu generasi ke generasi berikutnya mulai terhenti karena perpindahan kebiasaan ke permainan modern. Selain pengaruh globalisasi, hilangnya permainan tradisional anak disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor sejarah, faktor politik dalam pendidikan formal, hilangnya infrastruktur, dan tekanan permainan tradisional dari permainan impor modern (Purwaningsih, 2006). Permainan modern adalah permainan yang diwujudkan dengan perangkat teknologi yang maju dan dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang serta dapat dimainkan sendiri tanpa teman (Saputra, 2017). Desakan globalisasi membawa masyarakat menggunakan alat-alat teknologi sehingga kebiasaan lama berbasis tradisional mulai ditinggalkan. Permainan modern telah merasuki kehidupan manusia dari kota hingga ke pelosok desa. Realitanya saat ini bahwa kalangan anak-anak tidak dapat terlepas dari permainan modern berbasis teknologi.

Akhir tahun 2022, Indonesia diguncang dengan viralnya salah satu permainan tradisional bernama lato-lato. Permainan lato-lato merupakan permainan yang terdiri dari dua buah bola atau bandul yang dihubungkan oleh tali atau plastik dan memainkannya dengan cara mengayunkannya sehingga kedua bola atau bandul saling bertubrukan. Lato-lato merupakan permainan lama, namun akhir-akhir ini namanya kembali melejit di media sosial bahkan dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa (Hasyim & Abrori, 2022). Permainan lato-lato merebak di seluruh wilayah Indonesia. Kalangan anak-anak hingga orang dewasa memainkan permainan ini. Presiden Indonesia, Joko Widodo dan Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil adalah deretan pejabat negara yang telah memainkan permainan lato-lato. Permainan lato-lato adalah salah satu jenis permainan tradisional yang pernah dimainkan pada tahun 1990an. Berdasarkan beberapa sumber bahwa permainan lato-lato berasal dari Amerika dan Eropa yang muncul tahun 1960an dan mulai populer di tahun 1970an. Lato-lato adalah permainan yang populer di Amerika Serikat pada akhir tahun 1960-an (Yulianingsih et al., 2022). Permainan ini meredup seiring perkembangan zaman dan

masuknya berbagai jenis permainan lain ke Indonesia. Viralnya lato-lato di Indonesia menjadi perbincangan hangat yang dikupas di lingkungan masyarakat, media sosial, televisi, majalah, dan koran.

Fenomena viralnya permainan lato-lato di Indonesia menjadi kejutan bagi masyarakat. Permainan yang dimainkan di setiap sisi lingkungan hingga merambah ke media sosial menyebabkan menjadi perbincangan yang menarik. Dikutip dari beberapa sumber bahwa ada beberapa alasan penyebab viralnya permainan lato-lato. Produsen permainan dan media sosial adalah tembok utama keviralan permainan lato-lato. Produsen permainan kembali mengeluarkan produk lato-lato dengan menciptakan berbagai varian produk. Hal ini terlihat dari banyaknya jenis lato-lato yang dikeluarkan oleh produsen. Media sosial menjadi jembatan penghubung paling cepat dalam memperkenalkan sesuatu hal kepada masyarakat luas. Media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, dan sebagainya menjadi media eksklusif dalam memperkenalkan dan meningkatkan ketenaran permainan lato-lato. Setiap beranda media sosial dihiasi oleh postingan permainan lato-lato yang dimainkan oleh masyarakat luas. Permainan lato-lato banyak dijadikan sebagai konten di media sosial sehingga keviralnya meledak hingga ke pelosok desa.

Alasan viralnya permainan lato-lato di masyarakat juga diperkuat oleh Presiden Joko Widodo. Postingan Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil di saat Presiden Joko Widodo sedang mencoba memainkan permainan lato-lato menjadikan semakin hangatnya perbincangan tentang permainan lato-lato dan kepopulerannya semakin meningkat. Selain itu, alasan viral dan populernya permainan lato-lato disebabkan oleh keunikan permainan lato-lato, disukai anak kecil, dan dapat dimainkan oleh semua kalangan umur (Wahyudi, 2023). Alasan keunikan disebabkan oleh bunyi yang ditimbulkan dari permainan ini. Permainan lato-lato sangat disukai oleh anak kecil karena alat permainan yang simple dan mudah dimainkan dan menumbuhkan kesan tersendiri bagi anak-anak. Permainan lato-lato juga dapat dimainkan oleh semua kalangan umur, gender, dan status. Hal ini terlihat dari beberapa konten permainan lato-lato di media sosial yang dimainkan oleh banyak kalangan. Minat terhadap permainan lato-lato begitu tinggi sehingga permainan ini dilarang dimainkan di beberapa tempat.

Tren permainan lato-lato diulas dari berbagai sudut pandang tertentu yang melibatkan fakta dan argumentasi terhadap permainan tersebut. Manfaat dan dampak permainan lato-lato menjadi sensasi dalam mengkaji permainan ini. Terlepas argumentasi yang dibahas masyarakat, lato-lato menampakkan keeksistensiannya di

tengah-tengah masyarakat. Kalangan anak-anak menjadi peminat dan pengguna tertinggi dalam memainkan permainan lato-lato. Suara permainan lato-lato terdengar dimana-mana dan mengindikasikan bahwa permainan ini diterima dan disukai oleh masyarakat Indonesia. Keviralan lato-lato tidak hanya sebatas dimainkan saja, tetapi dijadikan sebagai sebuah kompetisi di berbagai daerah. Dalam rangka memeriahkan Hari Jadi Kabupaten Sidoarjo, Yussar *Fishing and Playground* mengadakan kompetisi lato-lato yang diikuti oleh 500 anak di Desa Kalidawir, Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo (Kholid, 2023). Kompetisi ini menjadi bukti sedang hangatnya lato-lato saat ini di Indonesia.

Fenomena viralnya permainan lato-lato menjadi kajian menarik untuk ditelusuri. Berdasarkan paparan uraian tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengkaji fenomena viralnya lato-lato di Indonesia, menganalisis pro dan kontra permainan lato-lato di Indonesia, dan membandingkan penggunaan gadget dengan aktivitas permainan lato-lato dalam konteks perubahan sosial budaya di Indonesia. Kajian ini menggunakan perspektif antropologi untuk mengungkapkan fenomena sosial dan budaya dalam kehidupan manusia dan masyarakat. Perspektif merupakan sudut pandang seseorang yang dapat memungkinkan untuk memperoleh gambaran umum dari suatu pengamatan dan konseptualisasi realitas dalam memandang fenomena sosial (Fisher, 1978). Dasar penggunaan perspektif antropologi dalam mengkaji permainan lato-lato adalah untuk melihat dan memahami pola pikir, tindakan, perilaku masyarakat, dan perubahan sosial dan budaya dalam fenomena keviralan permainan lato-lato. Perspektif antropologi akan membantu dalam memahami fenomena viralnya permainan lato-lato sebagai bagian dari dinamika sosial dan budaya manusia serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang berusaha mengkaji berbagai aktivitas dan perilaku dalam kehidupan masyarakat. Penelitian Kualitatif deskriptif adalah pendekatan dengan hasil data yakni tulisan (kata-kata) secara mendalam dari suatu tindakan (Moleong, 2018). Penelitian kualitatif biasanya mengejar data verbal yang lebih mewakili fenomena, daripada persentase angka dan rata-rata yang kurang mewakili keseluruhan fenomena (Endraswara, 2006). Penelitian ini berusaha mendeskripsikan fenomena viralnya permainan lato-lato di Indonesia, menganalisis pro dan kontra permainan lato-lato di Indonesia, dan membandingkan penggunaan gadget dengan

aktivitas permainan lato-lato dalam konteks perubahan sosial budaya di Indonesia. Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan dengan cara menelusuri berbagai akses di internet seperti berita, jurnal, instagram, dan website yang relevan. Penelitian literatur dilakukan dengan meninjau literatur sebelumnya, yang dapat memberikan inspirasi untuk penelitian ini dan menjadi referensi untuk penelitian ini (Pujaastawa & Sudana, 2022). Studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian terdahulu dan dari dokumen pemerintah atau non-pemerintah (Anam & Mahmudi, 2022)

Proses analisis data digunakan dengan teknik analisis data deskriptif bersumber dari data sekunder dengan cara mendeskripsikan, menganalisis, dan menafsirkan data-data yang diperoleh. Pengumpulan data melalui sumber data sekunder dipilih sesuai kebutuhan permasalahan yang diteliti sehingga mendapat jawaban yang sistematis untuk diolah melalui analisis data deskriptif. Data-data yang diperoleh harus diatur, diolah, dan dianalisis dengan teliti dan hasil olahan dan analisis data dijadikan sebagai bahan tulisan sehingga dapat disusun secara sistematis (Batubara, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Fenomena Viralnya Lato-Lato di Indonesia

Kejutan terjadi akhir tahun 2022 di Indonesia dengan viralnya permainan lato-lato. Permainan jadul ini kembali digandrungi masyarakat di berbagai wilayah Indonesia. Viralnya permainan lato-lato mampu menghipnotis masyarakat untuk memainkan permainan ini. Permainan lato-lato mampu menyentuh berbagai kalangan dan elemen masyarakat. Umur tidak menjadi batas dalam memainkan permainan lato-lato karena permainan lato-lato dimainkan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Pejabat negara ikut ambil bagian dalam memainkan permainan lato-lato. Dalam kunjungan kerja ke salah satu pasar di Subang Jawa Barat, Presiden Joko Widodo Bersama Gubernur Jawa Barat Ridwal Kamil menjajal permainan lato-lato. Momen aksi Presiden Jokowi dan Ridwan Kamil dalam memainkan permainan lato-lato bersama anak-anak di Kabupaten Subang sukses menghibur warga yang hadir (Ashari, 2022).

Tren permainan lato-lato menghiasi berita dan media sosial serta menjadi perbincangan hangat di masyarakat. Permainan lato-lato kembali viral dan populer pada Desember 2022. Puncak keviralan permainan lato-lato tidak terlepas dari peran pejabat negara yang pernah menjajal permainan ini. Permainan ini pertama kali dimainkan di Indonesia pada tahun 1990an tetapi seiring perkembangan waktu permainan ini

dilupakan. Permainan ini dulu sering dimainkan anak-anak di daerah pedesaan. Memasuki tahun 2023, permainan ini semakin meledak kepopulerannya. Berita dan media sosial semakin gencar menghiasi permainan lato-lato. Video kepopuleran permainan lato-lato banyak menghiasi platform media sosial seperti TikTok dan Instagram bahkan permainan ini dijadikan kompetisi di berbagai wilayah (Putri, 2023).

Permainan lato-lato dapat dikelompokkan sebagai permainan tradisional. Sebuah permainan yang sudah ada sejak dahulu dan dimainkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional memiliki makna dan pengaruh nilai positif dalam membentuk karakter dan jati diri para generasi penerus bangsa (Adi et al., 2020). Salah satu nilai positif yang muncul adalah tumbuhnya sikap simpati dan empati, dan meningkatnya keterampilan kognitif dan motorik (Batoebara & Junaidi, 2023; Yulianingsih et al., 2022). Permainan lato-lato mampu meningkatkan proses sosialisasi masyarakat khususnya anak-anak dalam lingkungan tempat tinggal serta lato-lato mampu memberikan kesenangan dan kegembiraan.

Salah satu contoh konkrit permainan lato-lato dapat meningkatkan proses sosialisasi, sikap empati, dan sikap empati terhadap anak-anak berdasarkan penelitian Fajar Hamdhan Utama dkk berjudul "Dampak Positif dan Negatif Permainan Lato-Lato pada Anak Sekolah Dasar" bahwa hasil wawancara dengan orang tua dan guru yang melihat dan merasakan langsung perkembangan positif anak-anak dan peserta didiknya atas hadirnya permainan lato-lato seperti mampu mengasah keterampilan tangan anak, meningkatkan percaya diri, berkembangnya sikap simpati dan solidaritas, meningkatkan konsentrasi, mengalihkan gadget, dan melestarikan permainan tradisional (Utama et al., 2023). Hasil penelitian Khamim Zarkasih Putro berjudul "*Lato-Lato Viral Games and Their Social Impact on Children*" menjelaskan bahwa permainan lato-lato mampu menumbuhkan sikap sosial dan interaksi sosial pada anak karena dimainkan secara bersama-sama (Putro, 2022).

Permainan lato-lato sejatinya sudah dimainkan pada periode tahun 1960an dan mulai populer tahun 1970an. Menurut beberapa sumber bahwa lato-lato berasal dari Amerika dan Eropa. Kepastian asal negara permainan lato-lato masih menjadi pertanyaan besar. Beberapa sumber menyebutkan berasal dari Amerika Serikat, Argentina, Italia, dana lain-lain. Dikutip dari Kompasiana.com bahwa permainan lato-lato muncul dan populer di Amerika Serikat (Marthasari, 2023). Dikutip dari Gemapos.id bahwa lato-lato adalah permainan yang berasal dari Argentina (Ando,

2023). Lato-lato sangat mirip dengan boleadoras atau bolas yang merupakan senjata favorit para gaucho koboi Argentina (Asih, 2023). Kepopuleran permainan lato-lato merambat hingga ke wilayah Calcinatello tahun 1970, sebuah wilayah terpencil di bagian timur Kota Milan di Italia (Fahrezi, 2023).

Istilah lato-lato berbeda di beberapa wilayah, di Amerika Serikat disebut *clackers ball* dan *newton's yoyo*, sedangkan di Eropa disebut *click clacks, knockers, ker-bangers, dan clankers*. Istilah ini memiliki makna yang sama yaitu adanya dua buah bola yang dihubungan dengan dua buah tali. Awal kemunculannya, lato-lato terbuat dari bola berbahan kaca. Adapun jenis kaca yang digunakan adalah kaca temper. Beberapa catatan menyebutkan bahwa dahulu lato-lato dibuat dan dimainkan dengan tujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak-anak (Rumadaul, 2023). Polemik yang terjadi era kepopuleran lato-lato pada tahun 1970an adalah bahaya yang ditimbulkan akibat pecahnya lato-lato yang berbahan dasar kaca. Tidak jarang pemain lato-lato cedera akibat serpihan kaca mengenai mata dan anggota tubuh lain. Selain itu, kegaduhan yang muncul adalah suaranya dianggap bising dan mengganggu. Permainan lato-lato juga sempat dilarang Pengawas Obat dan Makanan Amerika Serikat (FDA) pada tahun 1966 dikarenakan bahan dasar mainan ini mengandung bahan kimia, radioaktivitas, dan mudah terbakar (Brillian, 2023). Komisi Keamanan Produk Konsumen Amerika Serikat (CPSC), U.S Marshall pernah menyita 4.600 produk Lato-lato di Phoenix, Arizona tahun 1985 dan melarang penjualan lato-lato di Amerika Serikat karena menganggap mainan ini berbahaya, mudah pecah, dan melukai anak-anak (Tifani, 2023).

Permainan lato-lato telah merambah ke berbagai negara, salah satunya Indonesia. Permainan ini masuk dan popular tahun 1990an. Permainan ini mulai dimainkan oleh anak-anak di Indonesia dari kota hingga pelosok desa. Istilah lato-lato pada saat itu lebih sering disebut dengan nama tek-tek atau etek-etek. Penamaan permainan ini berbeda-beda di beberapa wilayah Indonesia. Di Makassar permainan ini disebut katto-katto, di Jawa Barat permainan ini disebut nok-nok, sedangkan di Jawa Tengah permainan ini disebut tok-tok. Asal kata lato-lato berasal dari bahasa Bugis dan diperkirakan berasal dari kata kajao-kajao yang bermakna nenek-nenek, lalu kata tersebut berubah pengucapan menjadi kato-kato dan selanjutnya berubah menjadi lato-lato (Sulistiyawan, 2023).

Permainan lato-lato sangat unik dan mudah untuk dimainkan. Adapun cara memainkannya adalah dengan membenturkan dengan keras dua bola yang dieratkan dengan tali sehingga timbul bunyi suara khasnya. Tips memainkan permainan lato-lato

adalah posisikan kedua bola secara seimbang, jepit bagian tengah tali lato-lato di celah jari tangan, dan pantulkan lato-lato dengan cara menggoyangkan tangan ke atas dan ke bawah secara pelan dan semakin lama semakin cepat sehingga menimbulkan bunyi akibat benturan yang ditimbulkan (Maulana, 2023). salah satu manfaat penting dari permainan lato-lato adalah mampu mengalihkan anak dari kecanduan gadget. Permainan lato-lato mampu menjadi sarana edukatif dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan dan mencerdaskan intelektual, sosial, emosional di tengah arus perkembangan teknologi (Rangkuti, 2023). Proses adaptasi diperlukan oleh manusia dalam berperilaku, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan yang lain (Batubara, 2023). Melalui permainan lato-lato, pemain lato-lato akan berusaha agar kedua bola terus saling terbentur dalam waktu yang lama (Harahap, 2023).

Populernya kembali permainan lato-lato menjadi pertanyaan besar bagi masyakarak Indonesia. Berdasarkan beberapa informasi ditemukan berbagai argumentasi dibalik viralnya permainan ini. Salah satu jawaban dari akademisi Universitas Airlangga Ikhsan Rosyid Mujahidul Anwari yang diambil dari situs detik.com menyampaikan bahwa viralnya permainan lato-lato di Indonesia disebabkan sifat manusia sebagai homo ludens yaitu manusia yang suka bermain dan mempunyai tren yang akan berubah sesuai tuntutan zaman. Kepopuleran permainan ini tidak terlepas dari peran produsen permainan dan media sosial. Faktor yang paling menentukan permainan lato-lato kembali populer adalah momentum, dengan dicabutnya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) akibat covid-19 oleh pemerintah Indonesia menjadi titik balik masyarakat untuk beraktivitas dan berinterkasi dengan masyarakat luar dan momentum inilah menjadi media interaksi yang dilakukan oleh berbagai kalangan khususnya anak-anak dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat (Widiyana, 2023).

Merebaknya permainan lato-lato menjadi berkah bagi para pengusaha dan pedagang. Tingginya minat masyarakat dalam memainkan permainan lato-lato membuat para pengusaha untuk menggenjot produksi lato-lato dengan berbagai jenis dan bentuk. Adapun beberapa jenis lato-lato menurut kabarinspirasi.com, yaitu: (1) lato-lato mini: mempunyai ukuran kecil dihubungkan dengan tali yang diperuntukkan kepada anak kecil yang baru belajar bermain lato-lato; (2) lato-lato normal: mempunyai ukuran dan berat standar dihubungkan dengan tali dan paling banyak dimainkan; (3) lato-lato jumbo: mempunyai ukuran sebesar kepalan tangan orang dewasa yang dihubungkan dengan tali tetapi beratnya tidak melebihi berat normal; (4) lato-lato matic: kedua bola dihubungkan

dengan gagang plastik yang membentuk segitiga sehingga lebih mudah dalam memainkannya; (5) lato-lato LED import: lato-lato yang mempunyai lampu LED didalamnya dan jika digerakkan akan menyala; dan (6) lato-lato glow in the dark: lato-lato yang menyala dalam ruang gelap.

Penampakan lato-lato terlihat jelas di lapak-lapak pedagang. Lato-lato dengan berbagai jenis menghiasi barisan depan lapak pedagang. Di situs jual beli online juga ramai menjual lato-lato dengan variasi harga dan jenis yang berbeda. Lato-lato dijual dengan variasi harga mulai dari Rp. 2.500,00 s/d Rp. 30.000,00 sesuai jenis dan ukurannya. Viralnya lato-lato menjadi rezeki bagi para pengusaha dan pedagang. Akun jual beli online Tokopedia merilis peningkatan penjualan lato-lato hingga 57 kali lipat pada momen pergantian tahun 2022 – 2023 (Faqir, 2023). Tingginya angka penjualan lato-lato menjadi bukti besarnya antusiasme masyarakat dalam permainan lato-lato.

Pro dan Kontra Permainan Lato-Lato di Indonesia

Tingginya antusiasme masyarakat dalam memainkan permainan lato-lato menimbulkan perdebatan antar kalangan. Perdebatan didasarkan pada perbedaan pandangan dalam menyikapai lato-lato. Perbedaan pandangan yang dilihat dari dampak yang ditimbulkan. Konsep dampak mengarah ke manfaat dan bahaya yang dirasakan. Apabila permainan ini menimbulkan dampak yang signifikan maka akan berpengaruh kepada izin permainan lato-lato, sebaliknya jika diyakini bahaya lebih besar maka potensi larangan lebih kuat didalamnya. Pro dan kontra permaianan lato-lato menjadi perbincanagan hangat dan menarik untuk dikaji dalam kajian perspektif antropologi. Pro kontra permainan lato-lato tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif yang tularkan kepada masyarakat. Pro kontra permainan lato-lato disampaikan masyarakat dengan beragam pendapat dan analisis baik secara frontal maupun normal. Pro kontra dikemas dalam statement di lingkungan masyarakat, media massa, media online, dan media sosial.

Kajian pro kontra permainan lato-lato akan dikupas dari sisi positif dan negatif. Dampak positif lato-lato yang berhasil dihimpun dari beberapa sumber berikut ini: menurut akademisi Universitas Padjajaran Hery Wibowo yang dihimpun dari mediaindonesia.com (Nua, 2023) menyampaikan fakta sosiologis dari permainan lato-lato yang ditinjau dari sisi positif, yaitu: (1) menghindarkan anak dari ketergantungan bermain gadget (smartphone); (2) momentum dalam membangun *growth minset* dengan menekankan bahwa proses dan latihan itu sangat penting dan tidak ada yang instan; (3) membangun dan melakukan interaksi sosial; (4) menumbuhkan identitas dan konsep diri

yang positif; (5) magnet *Fear of Missing Out (FOMO)* sehingga berlomba mengejar dan mengikuti yang sedang populer; (6) mewadahi karakter generasi Z sebagai generasi *"do it yourself"* dengan cara mendorong para pemain untuk berinovasi dalam memainkannya; (7) menciptakan hubungan sosial yang menyenangkan bagi masyarakat, orangtua, dan anak; (8) peluang panjat sosial (pansos) di era digital; (9) menjadi *stress healing* bagi anak-anak untuk rehat terhadap segala bentuk aktivitas sekolah yang padat; (10) membawa pengaruh ekonomi positif bagi pengusaha (produsen) dan pedagang.

Selain itu, dampak positif permainan lato-lato adalah dapat menjadi pemicu untuk merangsang fungsi motorik anak. Dalam memainkan permainan lato-lato dibutuhkan keseimbangan untuk menghasilkan gerakan yang baik dan disaat proses gerakan ini terjadi, fungsi kognitif dan motorik sedang berangsung sehingga berdampak pada pencapaian perkembangannya. Lebih lanjut, permainan lato-lato mampu meningkatkan perkembangan sosio-emosional anak. Permainan ini hadir dan mampu menciptakan persatuan sosial anak sehingga kemampuan sosial dan sosialisasi semakin meningkat. Kepopuleran lato-lato mampu mengalihkan anak-anak dari kecanduan gawai (Anas, 2023). Dalam bermain lato-lato, anak-anak dapat menunjukkan kemampuan bekerjasama, menciptakan kebersamaan dan kekompakan, melahirkan sikap menghargai dalam perbedaan, mampu mengendalikan emosi ketika kalah dalam permainan atau tidak sengaja lato-latonya terhempas ke temannya (Yulianingsih et al., 2022).

Lato-lato juga menjadi perhatian penting untuk ditelusuri dari sisi negatifnya. Dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan lato-lato yang berhasil ditemukan diantaranya adalah bahaya keselamatan dan cedera bagi pengguna (pemain) atau orang lain. Hal ini terjadi akibat pecahnya bola atau bandul lato-lato sehingga mengenai fisik pemain atau orang lain. Selain itu, cedera disebabkan oleh putusnya tali bola atau terhempasnya lato-lato hingga mengenai pengguna (pemain) atau orang lain. Pecahnya bola (bandul) lato-lato atau putusnya tali bola lato-lato berpotensi mengenai anggota tubuh pemain atau orang lain seperti kepala, mata, hidung, gigi, tanga, perut, dan lain-lain. Permainan lato-lato sudah pernah dilarang di Amerika Serikat Tahun 1970an karena banyaknya korban cedera akibat pecahnya bola lato-lato. Hal ini juga terjadi di Indonesia, seorang bocah berusia 8 tahun di Kalimantan Barat terpaksa harus menjalani operasi mata karena terkena serpihan pecahan bola lato-lato saat memainkan permainan tersebut (Saputra, 2023). selain itu, seorang gadis berumur 5 tahun di Sukabumi

mengalami luka sobek dibagian bibirnya setelah terkena hempasan lato-lato (Alamsyah, 2023).

Permasalahan lain yang muncul dari permainan lato-lato adalah kebisingan. Suara permainan ini hampir terdengar di berbagai lingkungan tanpa mengenal tempat dan waktu. Apalagi saat dimainkan oleh banyak orang hingga menimbulkan kebisingan yang mengganggu pihak lain. Suara lato-lato memang begitu khas dan keras yang membuat kenyaman orang lain terganggu atas suara yang ditimbulkan. Semakin populernya permainan lato-lato dan merebaknya perlombaan permainan ini membuat anak-anak tidak mengenal ruang dan waktu seperti sekolah, fasilitas umum, pinggir jalan, tempat ibadah, dan dimainkan dari pagi, siang sampai malam (Rdsinta, 2023). Faktor inilah salah satu yang mendasari di beberapa tempat dan instansi melarang permainan lato-lato. Salah satu instansi yang melarang permainan ini adalah Kementerian Agama Kabupaten Aceh Timur, Instansi ini melarang permainan lato-lato di lingkungan madrasah sebab dapat menganggu kegiatan belajar mengajar akibat kebisingan yang ditimbulkan dan bahaya keselamatan siswa (Hayaturrahmah, 2023). Hasil pengukuran telah menunjukkan bahwa lato-lato menghasilkan suara dengan kenyaringan tinggi pada frekuensi yang sensitif bagi telinga manusia dan inilah yang membuat lato-lato terdengar keras dan tidak nyaman (Hermawanto, 2023).

Penggunaan Gadget dengan Aktivitas Permainan Lato-Lato dalam Konteks Sosial Budaya di Indonesia

Era digital membuat manusia bergantung kepada alat-alat teknologi. Kehidupan manusia dan smartphone (gadget) sudah tidak bisa lagi dibendung hingga menciptakan istilah dunia tanpa batas. Manusia bisa mengakses seluruh kebutuhan dan keperluan dirinya melalui smartphone. Tidak terkecuali dengan anak-anak, anak-anak sudah terbiasa dengan gadget. Dunia anak bergeser dari dunia bermain dan belajar bersosialisasi di lingkungan berubah menjadi dunia gadget. Sebuah fenomena yang lazim ditemukan di era teknologi. Anak-anak sudah mulai meninggalkan kebiasan generasi lama dan masuk ke dunia baru dengan balutan budaya global. Berbagai kebiasan generasi lama mulai ditinggalkan anak-anak seperti permainan tradisional. Mereka sudah menyentuh permainan modern yang tidak membutuhkan orang lain sebagai teman bermain dan melupakan tahapan sosialisasi di lingkungannya. Persoalan besar yang menjadi tantangan bagi generasi selanjutnya dalam mengarungi kehidupan.

Digandrunginya kembali permainan lato-lato membawa angin positif bagi berbagai kalangan khususnya anak-anak. Kebiasaan anak-anak bermain gadget yang sulit dicegah berubah dengan kemunculan dan kepopuleran permainan lato-lato. Permainan ini mampu memperngaruhi anak-anak untuk meninggalkan gadget dan beralih ke permainan lato-lato. Walaupun hanya sementara, tetapi gadget dapat dialihkan dalam moment tertentu dari aktivitas anak. Pengaruh terbaik dari fenomena lato-lato adalah mampu mengalihkan dan mengurangi dampak kecanduan gadget yang mayoritas dialami oleh kelompok anak-anak (Fatmawati, 2023). Teralihkannya aktivitas anak dari dunia gadget ke dunia bermain seperti permainan lato-lato membawa dampak positif bagi anak-anak itu sendiri. Berbagai penelitian dan temuan telah banyak diulas tentang bahaya gadget bagi manusia khususnya anak-anak. Berbagai fakta ditemukan bahaya gadget bagi anak-anak seperti susah tidur (insomnia), pribadi dengan karakter tertutup, menciptakan perilaku kekerasan, memudarnya kreativitas, kebiasaan menyendiri, dan ancaman *cyberbullying*. Dampak negatif gadget bagi anak-anak adalah bahaya dan resiko radiasi, hambatan terhadap perkembangan, lambat memahami pelajaran, dan beresiko terhadap perkembangan psikologis anak (Lestari, 2022).

Terlepas dari sisi negatif permainan lato-lato yang berbahaya dan penuh kebisingan, lato-lato mampu membantu anak-anak lepas dari cengkeraman gadget sehingga anak-anak mulai melakukan interaksi dan sosialisasi terhadap lingkungan sekitar. Dunia anak harus dikembalikan ke dunia bermain yang penuh keceriaan dan kegembiraan. Bermain dengan teman sejawat, mereka belajar untuk berinterkasi dan bersosialisasi antar sesama. Melalui kegiatan bermain, anak secara mandiri dapat belajar bebas berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi ((Putri & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional mampu mengajarkan sesuatu kepada anak-anak untuk lebih responsif terhadap sesama, peduli, menolong ketika teman jatuh, tidak saling mengejek antara yang menang dan yang kalah, belajar memahami berbagai sudut pandang orang lain, dan secara tidak langsung permainan tradisional ini dapat membentuk moralitas anak (Widyana & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional juga dapat menjadi akses pembentukan moral, sikap peduli, sikap jujur, dan rasa tulus (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Permainan lato-lato mampu mengembalikan nilai-nilai sosial budaya Indonesia. Sikap solidaritas, simpati, empati, dan tenggang rasa yang mampu dibangun melalui permainan lato-lato mengarahkan kepada jati diri bangsa Indonesia yang sebenarnya.

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa pengaruh buruk bagi bangsa Indonesia diantaranya memudarnya jati diri bangsa Indonesia. Kepopuleran permainan lato-lato mampu mengembalikan roh jati diri bangsa Indonesia atas rusaknya akibat gadget dan teknologi lain. Permainan lato-lato menciptakan harapan dalam membangun sikap persatuan dan kesatuan Indonesia. Dibalik itu, masyarakat kembali memainkan dan menyukai permainan tradisional yang sudah sempat dilupakan.

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa Indonesia dikejutkan dengan viralnya permainan lato-lato. Sebuah permainan tradisional yang pernah popular di Indonesia tahun 1990an. Menurut beberapa sumber permainan lato-lato diklaim berasal dari Amerika Serikat, Argentina, atau Eropa. Lato-lato di Amerika disebut *clackers ball* dan *newton's yoyo*, sedangkan di Eropa disebut *click clacks, knockers, ker-bangers, dan clankers*. Di Indonesia, lato-lato biasa disebut tek-tek atau etek-etek. Fenomena viralnya permainan lato-lato di Indonesia dipengaruhi oleh produsen permainan dan media sosial. Produsen permainan kembali memproduksi dan memasarkan lato-lato. Kemunculan permainan lato-lato ditopang oleh platforn media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan YouTube. Beranda media sosial dihiasi oleh konten-konten masyarakat dalam memainkan permainan lato-lato. Cara memainkan lato-lato cukup mudah yaitu dengan membenturkan dengan keras dua bola yang dieratkan dengan tali sehingga timbul bunyi khas tumbukannya.

Viralnya permainan lato-lato memunculkan pro dan kontra di masyarakat. Berbagai tanggapan positif dan negatif diberikan masyarakat terhadap dampak permainan lato-lato. Dampak positif lato-lato yaitu menghindarkan anak dari ketergantungan bermain gadget (smartphone), membangun sikap simpati dan empati, meningkatnya sikap solidaritas, belajar dalam proses sosialisasi, membangun *growth minset,* membangun interaksi sosial, menumbuhkan identitas dan konsep diri yang positif, magnet *Fear of Missing Out (FOMO),* menciptakan hubungan sosial yang menyenangkan bagi masyarakat, orangtua, dan anak, peluang panjat sosial (pansos) di era digital, menjadi *stress healing* bagi anak-anak, dan pertumbuhan ekonomi bagi pengusaha dan pedagang. Adapun dampak negatifnya adalah bahaya keselamatan dan cedera, serta kebisingan. Era globalisasi mampu menciptakan tingginya kecintaan terhadap produk teknologi sehingga melupakan berbagai kearifan lokal dan jati diri bangsa Indonesia. Viralnya permainan lato-lato mampu menekan kecanduan terhadap

penggunaan gadget khususnya anak-anak. Aktivitas anak-anak mulai beralih ke permainan lato-lato dan merajut kembali dunia bermain anak. Permainan lato-lato mampu menciptakan nilai-nilai sosial budaya Indonesia seperti sikap sikap solidaritas, simpati, empati, dan tenggang rasa.

Daftar Pustaka

Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainah. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 33–39. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375

Alamsyah, S. (2023). Kronologi Bocah Sukabumi Alami Bibir Sobek Gegara lato-Lato. Retrieved March 27, 2023, from detik.com website: https://www.detik.com/jabar/berita/d-6507994/kronologi-bocah-sukabumi-alami-bibir-sobek-gegara-lato-lato

Anam, M. S., & Mahmudi, M. I. A. (2022). The Conflicts Surrounding Establishment of Places of Worship: A Structuration Analysis of GKI Yasmin Bogor. *Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, *27*(2), 71–95. https://scholarhub.ui.ac.id/mjs/vol27/iss2/22

Anas, A. (2023). Lato-Lato dan Pendidikan. Retrieved March 26, 2023, from mediaindonesia.com website: https://m.mediaindonesia.com/opini/549639/lato-lato-dan-pendidikan

Ando, D. (2023). Bikin Penasaran, Berikut Asal Usul Permainan Lato-Lato. Retrieved March 24, 2023, from gemapos.id website: https://gemapos.id/10674/bikin-penasaran-berikut-asal-usul-permainan-lato-lato

Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, *3*(2), 55–59. https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59

Ashari, H. (2022). Momen Lucu Presiden Jokowi Kesulitan Main Lato-Lato. Retrieved March 22, 2023, from inews.id website: https://pandeglang.inews.id/read/231235/momen-lucu-presiden-jokowi-kesulitan-main-lato-lato

Asih, R. W. (2023). Sejarah Permainan Lato-Lato, Sempat Dilarang karena Mematikan. Retrieved March 24, 2023, from bisnis.com website: https://lifestyle.bisnis.com/read/20230102/254/1614140/sejarah-permainan-lato-lato-sempat-dilarang-karena-mematikan

Batoebara, M. U., & Junaidi. (2023). Permainan Viral Lato-Lato Digandurgi Anak-Anak. *Jurnal Network Media*, *6*(1), 46–51. https://doi.org/https://doi.org/10.46576/jnm.v6i1.3019

Batubara, M. Z. (2023). Dari Sumatera Ke Kalimantan: Adaptasi Sosial Budaya Mahasiswa Baru Asal Sumatera Utara Di Palangka Raya. *Jurnal Ilmu Budaya*, *11*(1), 173–180. https://doi.org/https://doi.org/10.34050/jib.v11i1.25233

Batubara, M. Z. (2015). *Kuliner Tradisional Etnik Mandailing Di Kota Medan Dan Prospeknya Dalam Pengembangan Pariwisata*. http://digilib.unimed.ac.id/22582/

Brillian, A. P. (2023). Asal Usul Lato-lato yang Lagi Viral, Ternyata Dulunya Mainan Terlarang. Retrieved March 25, 2023, from detik.com website: https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6496783/asal-usul-lato-lato-yang-lagi-viral-ternyata-dulunya-mainan-terlarang

Endraswara. (2006). *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Fahrezi, N. A. (2023). Asal Usul dan Fakta Menarik dari permainan Lato-Lato. Retrieved March 24, 2023, from infosumbar.net website: https://infosumbar.net/artikel/asal-usul-dan-fakta-menarik-dari-permainan-lato-lato/

Faqir, A. A. (2023). Lato-lato, Mainan Jadul Pembawa Rezeki. Retrieved March 26, 2023, from merdeka.com website: https://www.merdeka.com/uang/lato-lato-mainan-jadul-pembawa-rezeki.html

Fatmawati, F. A. (2023). Fenomena Lato-Lato, Bebas Gadget tapi Suara Bikin Kaget. Retrieved March 28, 2023, from umg.ac.id website: https://umg.ac.id/opini/fenomena-latolato-bebas-gadget-tapi-suara-bikin-kaget

Fisher, B. A. (1978). *Perspectives on Human Communication*. New York: MacMillan Publishing Co.

Harahap, F. K. S. (2023). Pro dan Kontra Permainan Lato-lato Bagi Perkembangan Anak Usia 5-10 Tahun. *Abdi Cendikia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 126–132. https://zia-research.com/index.php/abdicendekia/article/view/96

Hasyim, A. F., & Abrori, M. Y. (2022). Analisis Yuridis Mengenai Permainan Lato-Lato Pada Kenyamanan Masyarakat Dalam Undang-Undang KUHP. *Pro Justice: Jurnal Kajian Hukum Dan Sosial*, *03*(02), 48–68. http://ejournal.billfath.ac.id/index.php/projustice/article/view/216

Hayaturrahmah. (2023). Kementerian Agama Larang Permainan Lato-Lato di Lingkungan Madrasah. Retrieved March 28, 2023, from antaranews.com website: https://aceh.antaranews.com/berita/321939/kementerian-agama-larang-permainan-lato-lato-di-lingkungan-madrasah

Hermawanto, D. (2023). Menyelisik Bisingnya Suara Permainan Lato-Lato. Retrieved March 28, 2023, from kompas.com website: https://www.kompas.com/sains/read/2023/01/30/060000923/menyelisik-bisingnya-suara-permainan-lato-lato?page=all

Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, *5*(1), 1–15. https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568

Kholid, M. (2023). Sekitar 500 Anak di Sidoarjo Ikuti Kompetisi Lato-Lato. Retrieved March 20, 2023, from suaraindonesia.co.id website: https://suaraindonesia.co.id/news/peristiwa-daerah/63ce286a94c69/Sekitar-500-Anak-di-Sidoarjo-Ikuti-Kompetisi-Lato-lato

Lestari, Y. C. (2022). Safety Anak (Bahaya Gadget pada Anak). Retrieved March 28, 2023, from kemkes.ac.id website: https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1378/safety-anak-bahaya-gadget-pada-anak

Marthasari, M. (2023). Permainan Viral "Lato-Lato", Ketahui Asal Usul dan Manfaatnya. Retrieved March 24, 2023, from kompasiana.com website: https://www.kompasiana.com/milamrth/63abe19aa196e3267b79c082/permainan-viral-lato-lato-ketahui-asal-usul-dan-manfaatnya

Maulana, M. (2023). Cara dan Tips Bermain lato-Lato Sampai Jago, Biar Nggak Bikin Kepala Benjol. Retrieved June 17, 2023, from harianhaluan.com website: https://www.harianhaluan.com/lifestyle/pr-106440512/cara-dan-tips-bermain-lato-lato-sampai-jago-biar-nggak-bikin-kepala-benjol

Moleong, L. J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 70–76. https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5505

Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.

Nua, F. (2023). Demam Lato-Lato, Pakar: Bisa Kurangi Ketergantungan Gawai. Retrieved March 26, 2023, from mediaindonesia.com website: https://m.mediaindonesia.com/humaniora/549802/demam-lato-lato-pakar-bisa-kurangi-ketergantungan-gawai

Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5342–5351. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640

Pujaastawa, I. B. G., & Sudana, I. P. (2022). Model Pariwisata Berbasis Tri Hita Karana: Studi Kasus Pengelolaan Kawasan Luar Pura Uluwatu. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, *24*(1), 70–80. https://doi.org/10.25077/jantro.v24.n1.p70-80.2022

Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Jantra*, *I*(1), 40–46.

Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4518–4531. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442

Putri, D. A. (2023). Menanti Akhir Riwayat Lato-Lato yang Sempat Mati Suri. Retrieved March 23, 2023, from kumparan.com website: https://kumparan.com/user-12012023033942/menanti-akhir-riwayat-lato-lato-yang-sempat-mati-suri-1zedmzMMHhp/3

Rangkuti, A. R. (2023). Eksistensi Permainan Lato-Lato Sebagai Kebangkitan Permainan Tradisional Di Era Digital Terhadap Anak Usia Dasar. *Abdi Cendikia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 119–125. https://www.zia-research.com/index.php/abdicendekia/article/view/95

Rdsinta. (2023). Dilema Lato-Lato, Dibalik Kebisingan dan Manfaatnya. Retrieved March 28, 2023, from kompasiana.com website: https://www.kompasiana.com/sintarosmadewi2596/63be3ac008a8b504a2034c32/dilema-lato-lato-di-balik-kebisingan-dan-manfaatnya

Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(1), 120–134. https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440

Rumadaul, M. T. (2023). Pernah Dilarang di Amerika, Begini Sejarah Lato-Lato hingga Viral di Indonesia. Retrieved March 25, 2023, from tempo.co website: https://dunia.tempo.co/read/1680415/pernah-dilarang-di-amerika-begini-sejarah-lato-lato-hingga-viral-di-indonesia

Saputra, E. (2023). Akibat Lato-Lato Pecah, Serpihan Tertancap ke Mata Bocah Ini hingga Harus Dioperasi. Retrieved March 27, 2023, from bangka.tribunnews.com website: https://bangka.tribunnews.com/2023/01/11/akibat-lato-lato-pecah-serpihan-tertancap-ke-mata-bocah-ini-hingga-harus-dioperasi

Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, *1*(1), 85–94. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i1.873

Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 416–424. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225

Sulistiyawan, L. (2023). Sejarah Permainan Lato-Lato yang Pernah Dilarang di Sejumlah Negara. Retrieved March 25, 2023, from kompas.com website:

https://www.kompas.com/cekfakta/read/2023/01/09/180919882/sejarah-permainan-lato-lato-yang-pernah-dilarang-di-sejumlah-negara?page=all

Suryawan, I. A. J. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, *2*(2), 1–10. https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/genta/article/view/432

Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, *1*(2), 1–14. https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116

Tifani. (2023). Sejarah Lato-Lato hingga Larangannya di Amerika. Retrieved March 25, 2023, from katadata.co.id website: https://katadata.co.id/intan/lifestyle/63be85a301cf8/sejarah-lato-lato-hingga-laranganannya-di-amerika

Utama, F. H., Widodo, H. M., Purwoto, S. P., & Himawan, A. (2023). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Lato-Lato Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *3*(02), 166–170. https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v3i02.428

Wahyudi, F. (2023). 3 Alasan Mengapa Permainan Lato-Lato Bisa Populer di Dunia Maya. Retrieved June 17, 2023, from yoursay.suara.com website: https://yoursay.suara.com/lifestyle/2023/01/06/163941/3-alasan-mengapa-permainan-lato-lato-bisa-populer-di-dunia-maya

Widiyana, E. (2023). Siapa yang Kembali Populerkan Lato-Lato hingga Viral. Retrieved March 26, 2023, from detik.com website: https://www.detik.com/jatim/berita/d-6504926/siapa-yang-kembali-populerkan-lato-lato-hingga-viral

Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak Usia 6-8 Tahun Theresia. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5445–5455. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585 ISSN

Yulianingsih, W., Lutviatiani, M., & Wijaksono, C. F. (2022). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-Lato. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidilan*, *1*(1), 15–22. https://doi.org/10.37985/educative.v1i1.7

© 2023 by the author. This article is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution -ShareAlike 4.0 International (CC BY SA) license.