

Dampak Psikososial Lato-Lato (Permainan Lama yang Membumi)

Maftuhatin Alfi Khoirina, Akhmad Liana Amrul Haq¹ 

¹ Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Magelang

 akuamrulhaq@ummgl.ac.id

Dampak Psikososial Lato-Lato (Permainan Lama yang Membumi)

Abstrak

Arah penelitian ini ialah mengetahui dampak positif dan negatif permainan lato-lato dari sudut pandang psikososial. Memotret fenomena yang sedang viral menggunakan kaca mata psikososial melalui pendekatan studi literatur dengan mengandalkan data dari media cetak maupun elektronik yang kredibel dipilih untuk mencapai tujuan dari penelitian ini. Hasilnya dampak psikososial permainan ini menjadi dua bagian terpisah dengan dua subjek utama orang tua dan anak. Bagi anak lebih banyak mendapatkan dampak positif psikososialnya antara lain berupa keterampilan motorik kasar terasah dan mengurangi perilaku anti-sosial. Adapun dampak negatifnya lebih didominasi orang tua, kekhawatiran terhadap bahaya yang ditimbulkan bagi keselamatan dan masa penggunaan permainan yang melewati batas kegiatan wajib seperti beribadah maupun belajar.

Kata kunci: Lato-lato, Psikososial

Psychosocial Impact of Lato-Lato (Old Grounded Game)

Abstract

The direction of this research is to know the positive and negative impacts of playing lato-lato from a psychosocial perspective. Photographing phenomena that are currently viral using a psychosocial lens through a literature study approach relying on credible data from print and electronic media was chosen to achieve the objectives of this study. The result is that the psychosocial impact of this game is divided into two separate sections with the two main subjects, being parents and children. For children, they get more positive psychosocial impacts, including honing gross motor skills and reducing anti-social behavior. The negative impact is more dominated by parents, concerns about the dangers caused to safety and the use of games that exceed the limits of mandatory activities such as worship and study.

Keywords: Lato-lato, Psychosocial

1. Pendahuluan

Sekarang ini, bumi sedang dihebohkan dengan salah satu permainan yang dulunya pernah ada dan kembali viral lagi yaitu permainan lato-lato. Permainan lato-lato pertama kali muncul di Amerika Serikat sekitar tahun 1960-an yang dikenal dengan *clackers balls* [1]. Lato-lato menjadi viral di berbagai kalangan dari kaum elit atas, pemerintah, warga masyarakat baik anak-anak, kaum muda, dan orang tua. Sumber lain mengatakan bahwa

lato-lato ditemukan oleh Marvin Glass, seorang pria yang berasal dari Chicago mengenalkan permainan yang bernama *clackers balls toys* kemudian populer di tahun 1970-an [2].

Lato-lato berbentuk bola kecil bulat yang terdiri dari dua buah bola yang diikat dengan seutas tali sebagai penyambung untuk memantulkan dua bolanya sehingga menghasilkan bunyi “tok-tok” atau di luar negeri familier dengan bunyi “clack-clack”. Awal mulanya permainan ini dipasarkan untuk mengajari anak-anak melatih koordinasi antara tangan dan mata. Selain itu, lato-lato termasuk mainan edukasi yang menggunakan penerapan hukum fisika yaitu hukum Newton bahwasannya kedua buah benda yang digerakkan berlawanan secara terus menerus akan menghasilkan reaksi yang sama. Design lato-lato dulunya menggunakan bahan yang terbuat dari kaca sehingga mudah pecah ketika terbentur pada media yang keras dan dapat menimbulkan luka fisik pada korban. Oleh karena itulah permainan ini sempat dilarang karena dianggap berbahaya selain komposisi bahan yang tidak aman. Setidaknya, ada tiga negara yang melarang permainan ini diantaranya Amerika Serikat, Inggris dan Mesir [3]. Di Amerika Serikat terdapat *Food and Drug Administration* (FDA), badan yang berwenang untuk mengatur keamanan mainan melalui undang-undangnya tahun 1966 melarang mainan yang berbahaya (mengandung bahan kimia, mudah terbakar, atau radioaktivitas) kemudian di bawah *Child Protection and Toy Safety Act* melarang penjualan mainan yang dianggap berbahaya. Salah satunya adalah *clackers balls* ini.

Karena kepopulerannya, permainan lato-lato sampai muncul di Indonesia pada tahun 90-an, namun sudah tidak menggunakan bahan akrilik yang mudah pecah dan berbahaya melainkan menggunakan bahan plastik polimer yang lebih aman. Penyebutan permainan ini di bermacam-macam daerah di Indonesia berbeda. Ada yang menyebutnya *kajou-kajou*, *katto-katto* bahkan *nok-nok*. Walaupun hanya sebuah permainan tradisional, namun lato-lato tergolong permainan yang kooperatif, dapat dimainkan bersama-sama meski dengan alat main satu orang memegang satu lato-lato dengan dua bola yang dikaitkan. Oleh karena itu, ternyata lato-lato membawa dampak yang berarti. Salah satunya adalah dampak psikososial, yaitu bagaimana terbentuknya perilaku sosial anak, proses mental yang terjadi di dalamnya, melatih keterampilan bersosial dengan teman sebaya, sosial emosional yang dirasakan anak maupun remaja yang bermain lato-lato sesuai tingkat usianya, serta pengaruh lingkungan sosial. Di satu sisi, seseorang terutama anak-anak harus berhati-hati dalam memainkannya sehingga tidak melukai organ tubuhnya dan tidak mengganggu ketenangan orang di sekitar yang dapat memicu kondisi emosi negatif akibat bunyi atau suara yang dihasilkan. Di sisi lain, bermain lato-lato merupakan perilaku termotivasi, dapat meningkatkan konsentrasi dengan melatih koordinasi organ visual, kognitif, dan gerak motorik antara mata, otak dan tangan, melatih kesabaran (regulasi diri), meningkatkan kreativitas, membentuk perilaku sosial dan sebagai upaya alternatif untuk mengurangi durasi/kecanduan anak dalam memegang gadget melalui pengalihan permainan tradisional.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode kualitatif dengan menginterpretasikan narasi berita dari media elektronik, observasi dan melakukan wawancara sederhana dengan menggunakan subjek anak dan orang tua mengenai dampak psikososial yang dirasakan dari bermain lato-lato tersebut. Lalu, hasil dari wawancara tersebut disajikan dalam bentuk analisis deskriptif yang kemudian dikaji dan dikomparasikan dengan beberapa literatur review yang sudah ada sebelumnya, yang

berkaitan dengan pembahasan dan teori psikologi sosial. Sumber media elektronik yang menjadi rujukan penulis diantaranya: republika.co.id; cnnindonesia.com; kumparan.com; suarasurabaya.net; dan detikcom.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari wawancara yang dilakukan penulis dengan subjek orang tua dan anak memperoleh hasil, bahwasanya :

1. Rata-rata usia anak yang bermain lato-lato adalah usia sekolah dasar.
2. Kondisi emosional anak ketika bermain lato-lato menunjukkan adanya respon positif dengan memperlihatkan perasaan senang dan antusiasme.
3. Anak cenderung termotivasi untuk bisa setara dengan teman sebaya dalam bermain.
4. Dampak yang dihasilkan dari permainan lato-lato terbagi menjadi dua sub bagian, yaitu dampak positif dan negatif yang bisa dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1: Dampak positif dan negatif

Positif	Negatif
Mengurangi kecanduan bermain gadget. Melatih kreatifitas dan konsentrasi. Mengasah keterampilan motorik kasar dan halus. Melatih koordinasi antara organ visual, kognitif, dan psikomotorik. Membangun <i>social skill</i> dan perilaku prososial serta mengurangi perilaku anti-sosial	Dapat memicu perilaku lupa waktu. Kecanduan untuk terus bermain. Kekhawatiran orang tua akan terjadinya cedera pada fisik anak. Terganggunya ketenangan lingkungan sosial.

Kondisi Psikososial Anak yang Bermain Lato-Lato

Dominan usia anak yang bermain lato-lato yaitu anak yang sudah memasuki usia sekolah dasar sampai dengan remaja. Walaupun ditemukan adanya anak usia pra-sekolah atau balita yang ikut memainkannya. Psikososial mengkaji mengenai bagaimana proses berpikir, cara berperilaku individu serta bagaimana antar individu saling mempengaruhi dan berinteraksi dalam konteks sosial. Pola perilaku individu dalam berinteraksi sosial juga dilatarbelakangi tahapan perkembangan psikososialnya. Anak usia pra-sekolah sampai sebelum remaja pasti mengalami tahap perkembangan *initiative vs guilt* yaitu mulai mempunyai inisiatif/ide-ide untuk mencari pengalaman dan mengkesplorasi keingintahuannya, ketika hal itu tidak distimulasi dengan baik, bisa menjadikan anak merasa bersalah [4].

Berkenaan dengan perkembangan psikososialnya, anak membutuhkan stimulasi berupa rangsangan eksternal. Menurut Hurlock, stimulasi berperan penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak [4]. Dalam hal ini, bermain lato-lato sebagai bentuk stimulasi dalam menunjang perkembangan psikososialnya. Aktualisasi diri anak akan tercapai ketika anak berani untuk mengeksplorasi lingkungan sosialnya, dengan begitu anak akan mempunyai social skill yang baik. usia childhood merupakan masa keemasan anak untuk dapat mengembangkannya yaitu anak usia dua tahun hingga sekolah dasar sebelum memasuki usia adolescence. karena pada usia remaja (adolescence) anak sudah memasuki tahap perkembangan selanjutnya dengan tugas sosial yang berbeda [5].

Keterampilan Motorik, Koordinasi Visual, Proses Kognitif dari Permainan Lato-Lato

Keterampilan motorik baik halus maupun kasar menyertai perkembangan anak. Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) merupakan sebuah keterampilan fisik yang melibatkan adanya koordinasi organ visual (mata), otak, serta otot-otot halus [4]. Otak dalam menangkap impuls sensorik dari organ visual kemudian berkoordinasi dengan otot-

otot untuk meresponnya dalam bentuk gerak motorik. Anak yang sedang dalam masa perkembangan, bermain lato-lato dapat membantunya untuk meningkatkan motorik kasar dan halus. Bermain dapat membantu anak untuk mengembangkan aktivitas sensorik motoriknya, melatih gerak otot kecil dan besar [6]. Motorik halus berupa gerakan tangan memegang benda dan menyeimbangkan gerakan memegang ujung tali yang mengikat dua bulatan lato-lato. Motorik kasar berupa menggerakkan kedua tangan untuk dapat memantulkan dua buah benda sehingga tercipta bunyi dari adanya pantulan kedua benda tersebut. Untuk dapat menghasilkan bunyi yang sama secara terus menerus dibutuhkan adanya konsentrasi antara mata sebagai organ visual dan gerakan tangan yang dikoordinasikan di dalam otak [2] [7].

Huizinga menyatakan pendapatnya mengenai bermain merupakan bentuk realisasi bahwasanya manusia merupakan *homo ludens*, bermain sebagai kegiatan khas manusia tanpa memandang latar belakang dan usia [8]. Sedangkan alat permainan dan bentuk permainan itu sendiri sebagai media pengembang kreativitas anak. Anak mempunyai persepsi bahwasannya bermain adalah dunianya sehingga mereka cenderung senang ketika bermain. Oleh karenanya lewat kegiatan bermain dapat menumbuhkan persepsi baru dan mengembangkan daya kreativitas anak yang dapat menunjang perkembangannya [8]. Dari observasi yang penulis lakukan, bentuk persepsi baru dari anak yang bermain lato-lato yaitu menurut mereka lato-lato lebih seru untuk dimainkan daripada gadget, termotivasi untuk bisa memainkannya dengan benar, dan membutuhkan konsentrasi dalam memainkannya. Kreativitas yang ditunjukkan yaitu bagaimana cara menggerakkan jari tangan dan alat permainan.

Lato-Lato Sebagai Media Pembangun Keterampilan Prososial

Perilaku prososial merupakan perilaku yang menggambarkan bahwasanya anak mempunyai kepedulian terhadap temannya serta memberikan perhatian terhadap teman sebayanya tersebut. Indikator yang menunjukkan perilaku prososial anak yaitu [9]. Hasil observasi yang saya lakukan juga menunjukkan kesamaan bagaimana keterampilan sosial anak yang sebelumnya terhadap anak yang bermain lato-lato.

Bermain lato-lato bisa menjadi alternatif bagi orang tua untuk menghindarkan anaknya dari bermain gadget atau game online dengan durasi waktu yang sangat lama. Mereka lebih asyik memilih bermain lato-lato dengan teman sebayanya di sekitar rumah. Berteman dan bermain dengan teman-teman sebaya menunjukkan bahwa mereka dapat bersosialisasi dengan baik. Selain itu, permainan lato-lato dapat menimbulkan emosi positif (senang), rasa penasaran dan perilaku ingin menguasai permainan tersebut sebab anak-anak di lingkungan mereka banyak yang terampil dalam bermain lato-lato tersebut [10].

Orang tua subjek menyatakan bahwa ketika anak sudah bermain lato-lato menjadikan lupa untuk bermain gadget. Kebanyakan anak yang bermain gadget akan nyaman dengan dunianya sendiri, cenderung lebih individual, menghabiskan waktunya sendirian untuk bermain bersama gadgetnya, anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar bahkan enggan untuk bermain dengan teman sebayanya. Oleh karena itu dapat memicu perilaku apatis yaitu kurangnya kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya [5]. Anak yang anti sosial cenderung untuk tidak mau bersosialisasi dengan temannya serta lingkungan, tidak tertarik serta kurang antusias untuk bermain bersama. Dalam hal ini, lato-lato sebagai media permainan kooperatif yang dapat melekatkan anak-anak untuk menjalin interaksi dengan teman di lingkungan sosialnya [9]. Keterampilan sosial dapat membentuk perilaku sosial yang dimanifestasikan dari kegiatan bermain seperti mau berkomunikasi dengan orang lain, belajar berorganisasi, belajar menghormati dan menghargai adanya perbedaan antara dirinya dan orang lain serta menghargai keharmonian dan kompromi [9].

Bermain lato-lato bisa menjadi alternatif bagi orang tua untuk menghindarkan anaknya dari bermain gadget atau game online dengan durasi waktu yang sangat lama.

Mereka lebih asyik memilih bermain lato-lato dengan teman sebayanya di sekitar rumah. Berteman dan bermain dengan teman-teman sebaya menunjukkan bahwa mereka dapat bersosialisasi dengan baik. Selain itu, permainan lato-lato dapat menimbulkan emosi positif (senang), rasa penasaran dan perilaku ingin menguasai permainan tersebut sebab anak-anak di lingkungan mereka banyak yang terampil dalam bermain lato-lato tersebut [10].

Dampak Negatif

Dampak negatifnya yaitu lebih didominasi orang tua, kekhawatiran terhadap bahaya yang ditimbulkan bagi keselamatan dan masa penggunaan permainan yang melewati batas kegiatan wajib seperti beribadah maupun belajar.

a. Cedera Fisik

Bermain lato-lato mengharuskan anak-anak untuk berhati-hati dan tetap dalam pantauan orang tua, karena banyak sekali ditemui kasus anak yang mengalami cedera fisik. Salah seorang dokter spesialis tumbuh kembang anak menyarankan supaya lato-lato tidak dimainkan oleh anak dibawah usia lima tahun sebagai antisipasi orang tua terhadap keselamatan anaknya [11].

b. Lupa waktu.

Orang tua perlu untuk mengawasi anak agar tidak kebablasan dalam bermain. Dilihat dari prosesnya, bahwa bermain lato-lato termasuk perilaku termotivasi. Ketika individu merasa senang, maka dapat memicu kecanduan hingga lupa akan waktu karena keasyikan. Oleh karena itu, pola parenting orang tua berperan penting dalam mengontrol waktu bermain anak serta tidak mengganggu aktivitas lainnya seperti waktu belajar dan beribadah.

c. Suara yang dihasilkan mengganggu sekitar.

Selain lato-lato dapat melatih konsentrasi, tetapi juga dapat mengganggu konsentrasi. Suara bising, keras, bunyi tok-tok yang dihasilkan dapat mengganggu ketenangan dan kenyamanan orang lain.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa:

Lato-lato dapat membawa manfaat bagi anak untuk melatih motoriknya serta mengalihkan perhatiannya dari kecanduan bermain gadget. Namun, karena banyaknya ditemui kasus cedera fisik pada anak yang bermain diperlukan edukasi bagi orang tua untuk selalu mengawasi anak dan membatasi waktu bermain anak supaya tidak mengganggu aktivitas belajar dan beribadah baik dirinya sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Untuk penelitian selanjutnya dapat dikaji bagaimana proses impuls sensori motor yang terjadi saat anak bermain lato-lato serta inovasi lain untuk menghindari kekhawatiran anak dan orang tua dari kecelakaan bermain lato-lato.

Referensi

- [1] G. Amanda, "Sejarah Lato-Lato yang Kini Viral Ternyata Berasal dari Amerika Serikat," republika.co.id, 5 1 2023. [Online]. Available:

- <https://www.republika.co.id/berita/ro021c423/sejarah-latolato-yang-kini-viral-ternyata-berasal-dari-amerika-serikat>. [Diakses 14 1 2023].
- [2] R. Tanjung, "Dampak Positif Bergemanya Lato-Lato di Indonesia," kumparan.com, 9 1 2023. [Online]. Available: <https://kumparan.com/rtanjung1981/dampak-positif-bergemanya-lato-lato-di-indonesia-1zbQhdXPiAR>. [Diakses 14 1 2023].
- [3] A. Wicaksono, "3 Negara yang Pernah Larang Lato-Lato Dianggap Bahaya hingga Melecehkan," cnnindonesia.co.id, 12 1 2023. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20221205063145-277-882780/3-negara-yang-larang-lato-lato-dianggap-bahaya-hingga-melecehkan>. [Diakses 19 1 2023].
- [4] L. PH, D. Armitasari dan Y. Susanti, "Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah," *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, vol. 4, no. 1, pp. 30-41, 2018.
- [5] W. Yulianingsih, M. Lutviatiani dan C. F. Wijaksono, "Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-Lato," *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 15-22, 2023.
- [6] U. Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 717-733, 2016.
- [7] E. Widiyana, "Manfaat Lato-Lato untuk Anak : Latih Mata, Tangan-Perkembangan Motorik Halus," detikjatim, 12 1 2023. [Online]. Available: <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6511290/manfaat-lato-lato-untuk-anak-latih-matatangan-perkembangan-motorik-halus>. [Diakses 14 1 2023].
- [8] F. L. Umaroh dan K. Z. Putro, "Alat Bermain dan Bentuk Permainan yang Merangsang Berkembangnya Kreativitas pada Anak," *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, vol. 2, no. 1, pp. 1-14, 2022.
- [9] Fitria, H. B. Utomo dan L. Dwiyaniti, "Pembentukan Perilaku Prosocial Anak Dini Melalui Permainan Kooperatif," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 123-132, 2020.
- [10] E. Djuwita, "Psikolog UI : Lato-Lato Dapat Timbulkan Emosi Positif Anak," kampusrepublika.co.id, 17 01 2023. [Online]. Available: <https://kampus.republika.co.id/posts/197834/psikolog-ui-lato-lato-dapat-timbulkan-emosi-positif-anak>. [Diakses 20 01 2023].
- [11] B. Patoppoi, "Dokter Anak Tak Sarankan Lato-Lato Dimainkan Balita," suarasurabaya.net, 15 1 2023. [Online]. Available: <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2023/dokter-anak-tak-sarankan-lato-lato-dimainkan-balita/>. [Diakses 19 1 2023].



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)