

## LATO-LATO : SEBUAH FENOMENA PERUBAHAN SOSIAL DI TINJAU DARI TEORI SIKLUS

Lilis Sariyanti<sup>1</sup>, Devi Intan Chadijah<sup>2</sup>  
Universitas Teuku Umar<sup>1,2</sup>

[Lilissariyanti@utu.ac.id](mailto:Lilissariyanti@utu.ac.id) , [Intanchadijah@utu.ac.id](mailto:Intanchadijah@utu.ac.id)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah mengkaji relasi antara viralnya fenomena lato-lato dalam sudut pandang sosiologi dengan menggunakan sebuah teori perubahan sosial yaitu teori siklus. Dalam Teori siklus memaknai peradaban masyarakat bergerak dengan cara maju atau mundur dan bahkan melingkar. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa viralnya fenomena lato-lato disebabkan oleh jenuhnya masyarakat dalam hal ini lebih spesifik ialah gen Z terhadap permainan yang menggunakan teknologi, Sorokin sebagai salah satu pencetus teori siklus mengatakan peradaban masyarakat tidak terlepas dari sejarah sosiokultural, masyarakat saat ini mulai jenuh dan khawatir terhadap dampak negatif permainan canggih terutama yang menggunakan gadget. Lato-lato juga dapat memperat hubungan sosial serta mampu meningkatkan interaksi sosial.

**Kata Kunci : Lato-Lato, Perubahan Sosial, Teori Siklus**

### I. PENDAHULUAN

Sebuah fenomena selalu terjadi ibarat sebuah aliran sungai yang susah untuk dibendung, namun yang harus di ketahui ialah, bahwa fenomena merupakan sebuah peristiwa yang muncul dengan disadari. Pada awal tahun 2023 Indonesia di landa dengan sebuah fenomena permainan masa lampau/*old game* yaitu lato-lato. Permainan lato-lato sudah pernah dikenal sekitaran tahun 1960-an, permainan ini berasal dari Amerika Serikat yang dalam bahasanya disebut *knockers*, *clackers*, *click-clacks*, *clanker* dan *kerbanger*, ragam penyebutan terhadap lato-lato masih tetap merujuk kepada arti yang sama yaitu “dua buah bola yang di ikat pada tali”. Artinya meskipun sistem peradaban dunia telah modern namun permainan tradisional masih mendapati tempat di hati masyarakat.

Lato-lato menjadi *trend* tersendiri pada awal tahun 2023 di Indonesia, permainan ini bukan hanya diminati oleh anak-anak namun permainan ini juga dimainkan oleh kelompok remaja. Tercatat di awal tahun 2023 BUMN Indonesia PT Kimia Farma telah

mengelar pertandingan lato-lato, beberapa di antaranya adalah yang digelar di kota tua Jakarta (*Antara*, 2023) yang di ikuti oleh 1.500 peserta, selain menjadi perhatian BUMN, permainan lato-lato juga menjadi *event* yang digelar di Indonesia dari bermacam kalangan, hal ini dapat kita temui melalui laman youtube apabila kita mengetik kata “lato-lato”. Namun dibalik viralnya permainan lato-lato tersebut seorang sosiolog dari Universitas Indonesia berpandangan bahwa adanya kegandrungan terhadap permainan lato-lato yang menunjukkan perilaku tak biasa pada pemainnya atau dalam istilah disebut FADs, FADs biasa muncul dalam jangka waktu yang relative pendek tetapi disikapi dengan antusias yang sangat tinggi, atau bahkan terkadang kegandrungan terhadap hal tersebut sudah tak lagi rasional. dibalik pro dan kontra terhadap permainan lato-lato, dunia sosiologis melihat fenomena munculnya lato-lato sebagai sebuah fenomena sosial.

Dalam pandangan sosiologis lato-lato merupakan momentum di tengah gempuran permainan yang menggunakan teknologi (*gadget*). Lato-lato sebagai sebuah permainan sederhana yang dapat dijangkau oleh berbagai kalangan, lato-lato juga dapat meningkatkan interaksi sosial serta perekat hubungan sosial karena pada umumnya permainan ini dilakukan oleh sekelompok orang yang menunjukkan keahlian dalam memainkan bola tali tersebut. Lato-lato dimainkan oleh kelompok lintas generasi, tapi pada umumnya lato-lato dimainkan oleh gen Z serta gen Y atau generasi milenial, dimana generasi tersebut tidak dapat dilepaskan dari teknologi, seperti penggunaan internet dan hiburan, oleh sebab itu kedua hal ini akan menjadi tidak akan dapat dipisahkan pada generasi saat ini (Ali, Hasanudin dan Purwandi, 2017)

Perubahan mestinya adalah suatu kewajaran yang terjadi ditengah masyarakat, namun perubahan tidak selalu terjadi menuju kepada sesuatu yang baru, karena bisa saja perubahan itu sendiri menuju suatu yang bersifat mundur. Pada dasarnya perubahan selalu bergerak menuju kepada sebuah titik yang diinginkan, pergerakan tersebut bisa berbentuk lurus atau atau bahkan melingkar, di dalam ilmu sosiologi sebuah teori siklus, dimana para ahli berpandangan bahwa teori siklus melewati beberapa tahapan yang dilalui oleh kelompok masyarakat, namun pandangan ahli terhadap teori tersebut bahwa perubahan dalam masyarakat tidak selalu berakhir pada titik yang dianggap sempurna terkadang berputar kembali ke tahap awal dan untuk dapat mengalami sebuah perubahan. (Horton, Paul B., Dan Chester, n.d.)

Jika melihat sejarah perkembangan permainan secara global, lato-lato merupakan permainan yang tergolong *old game/kuno*, dimana saat ini permainan tidak terlepas oleh kecanggihan teknologi. Namun, berbanding terbalik ketika di tengah maraknya permainan dengan mengandalkan teknologi lato-lato yang hanya terbuat dari dua bola yang terikat tali dapat kembali eksis, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat di zaman modern ini telah jenuh dengan permainan-permainan saat ini yang pada umumnya memanfaatkan gadget/teknologi sebagai media utama. Menarik ketika fenomena lato-lato dihubungkan dengan teori siklus yang mengatakan bahwa perubahan

terkadang tidak selalu memiliki kebaruan tetapi terkadang didalam teori siklus dikatakan bahwa perubahan bisa terjadi maju atau mundur bahkan melingkar, perubahan terkadang juga bisa membentuk pola yang berulang.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

Fenomena lato-lato ibarat sebuah sejarah masa lalu yang kembali ramai pada saat ini, layaknya sebuah kehidupan masyarakat yang terus mengalami perubahan, dalam Kandiri (Kandiri, 2014). Perubahan sosial merupakan fenomena yang akan terus terjadi. Dalam pembahasan ilmu sosiologi perubahan sosial adalah sebuah keharusan yang akan terjadi, perubahan sosial bisa terjadi dengan berbagai cara yaitu bisa dengan cara yang cepat (revolusi) bisa dengan cara lambat (evolusi) terkadang perubahan juga terjadi akibat adanya konflik yang terjadi, bahkan perubahan sosial juga dapat terjadi akibat didalam suatu masyarakat terjadi perubahan hal tersebut akan merubah sistem sosial lainnya atau didalam kajian ilmu sosiologi dikenal dengan perubahan sosial dilihat dari sudut pandang fungsional, bahkan hal unik lainnya perubahan juga dapat terjadi dengan cara meningkat atau menurun atau ahli sosiologi memandang perubahan terjadi bagaikan sebuah siklus, yang kemudian akan berbalik dengan sendirinya untuk beralih ketahap selanjutnya, didalam sosiologi perubahan sosial yang seperti ini disebut dengan perubahan sosial dilihat dari sudut pandang teori siklus.

### **Perubahan Sosial**

Perubahan sosial merupakan sebuah proses yang natural, Heraclitus yang merupakan filsuf Yunani Kuno Pra-Sokratik mengatakan “tidak ada sesuatu permanen kecuali perubahan itu sendiri”. Hal yang dikatakan oleh Heraclitus bahwa perubahan itu akan selalu ada, bagaimana cara manusia menyikapinya itu merupakan sebuah persoalan yang berbeda, Karena, pada dasarnya perubahan sosial adalah hal yang tidak dapat dihindarkan oleh manusia sepanjang selama ada di dunia sebagai arena (Marius, 2006). Dalam perubahan sosial masyarakat merupakan proses untuk menghasilkan sebuah produk yang diinginkan. Proses perubahan akan menghasilkan suatu kesepakatan serta kepastian bersama dari setiap individu serta kelompok masyarakat. Sesuatu yang sudah disepakati tentu telah melalui proses untuk mencapai keputusan yang diinginkan.

Sosiolog Hendro Puspito mengartikan perubahan sosial dengan perubahan yang dapat terjadi dalam rentan waktu tertentu ditengah masyarakat untuk dapat menampilkan keadaan yang berbeda dari sebelumnya (Rahmadhita, 2020). Terdapat beberapa bentuk terjadi perubahan yang terjadi dalam masyarakat diantaranya yaitu perubahan secara cepat dan lambat, serta perubahan besar dan kecil.

Pada umumnya perubahan yang terjadi secara cepat merupakan perubahan yang terjadi pada struktur masyarakat dengan perencanaan namun karakter dari perubahan ini biasanya tidak akan bertahan lama. Sementara perubahan secara lambat pada umumnya

memerlukan waktu yang sangat lama bahkan terkadang perubahan ini terjadi dengan sendirinya. Kedua hal diatas dapat terjadi disebabkan oleh karena adanya keinginan dari setiap anggota masyarakat (Soekanto & Sulityowati, 2015).

Perubahan sosial kecil merupakan perubahan yang tidak membawa dampak terhadap tatanan kehidupan masyarakat, begitu pula sebaliknya perubahan besar ialah perubahan yang dapat mempengaruhi sistem kehidupan didalam masyarakat. Namun yang menjadi cacatan ialah bahwa setiap perubahan yang terjadi didalam masyarakat tidak akan selalu antara setiap kelompok (Koentjaraningrat, 2009).

### **Teori Siklus**

Pada teori siklus, perubahan sosial yang terjadi secara bertahap serta membentuk sebuah rentetan peristiwa dan tidak akan berhenti di langkah terakhir yang dianggap sempurna, tetapi diperbaharui kembali ke awal untuk menuju kepada langkah selanjutnya. Oleh sebab itu teori siklus ialah cara paling sering digunakan untuk menjelaskan arah perubahan peradaban masyarakat, teori tersebut bisa dikatakan sebagai siklus atau lingkaran. Di sisi lain, pendukung teori siklus juga melihat bahwa ada beberapa langkah yang perlu diambil oleh masyarakat, tetapi mereka berpendapat bahwa transisi masyarakat alih-alih diakhiri dengan langkah akhir yang sempurna, hal ini merupakan sebuah putaran kembali ketahap semula untuk menuju ke tahap transisi selanjutnya. Pitirim A. Sorokin (1889-1969) yang merupakan salah satu pendukung teori siklus, melihat adanya berbagai bentuk lingkaran dalam proses terjadi sebuah sejarah. Sorokin banyak berkontribusi terhadap perkembangan ilmu sosial, beberapa karya pentingnya ialah teori sosiologi, mobilitas sosial serta perubahan sosiokultural.

Sorokin berpandangan bahwa historis sosiokultural merupakan sebuah siklus yang beragam diantara ketiga super sistem yang menggambarkan kebudayaan yang hampir serupa. Adapun ketiga super sistem yang dimaksud oleh Sorokin ialah (1) Kebudayaan ideasional (*ideational cultural*) dimana pengetahuan dasar mengenai Tuhan adalah nilai terbenar serta realitas tertinggi. (2) kebudayaan inderawi (idealistic) merupakan nilai dasar berpikir ialah sesuatu yang dapat dilihat oleh panca indera merupakan sesuatu yang dianggap nilai terbenar. (3) Kebudayaan campuran dimana dasar berpikirnya ialah penggabungan kedua budaya diatas, yaitu nilai yang terbenar merupakan sesuatu yang dapat dicermati dengan panca indera serta juga tidak terlepas terkait pemahaman sesuatu yang bersifat transeden atau pemahaman yang terkadang tidak bisa di cerna oleh panca indera. Pada umumnya para penganut teori siklus sepemahaman bahwa peradaban manusia merupakan pusat utama dari kajian teori tersebut (Ranjabar, 2015)

### **Lato-Lato**

Setiap permainan selalu mempunyai dampak atau resiko, baik positif maupun negatif. Sebagai permainan yang cukup digemari saat ini lato-lato telah memberikan

dampak positif terhadap lingkungan bermain anak-anak, beberapa dampak positif diantaranya ialah (1) Mampu mengurangi kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget*, sudah menjadi rahasia umum saat ini penggunaan *gadget* terhadap anak saat ini telah sampai pada titik meresahkan, berbagai dampak negatif seperti anak menjadi semakin individualis karena kurangnya interaksi serta introvert. (2) Lato-lato dapat merangsang kecakapan motorik pada anak. Dengan menggunakan tangan permainan lato-lato ini mampu merangsang anak untuk terus bergerak hal ini sangat bagus terhadap perkembangan motoric anak. Lato-lato juga menjadi ajang untuk anak menunjukkan identitas diri, dimana setiap anak berusaha menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam bermain lato-lato, hal ini dapat merangsang sosio-emosional anak dimana mereka dapat menunjukkan perasaan senang, sedih, bahkan tertawa pada saat lato-lato berhenti diayunkan. Selain beberapa dampak positif diatas lato-lato juga merupakan permainan yang super ekonomis yang mampu dijangkau hampir oleh setiap kelas sosial dalam masyarakat.

Meskipun lato-lato dianggap meresahkan karena pantulan suara serta telah memakan korban, namun permainan sederhana yang terbuat dari dua bola yang terikat tali tersebut tetap diminati oleh anak-anak (Hasyim, 2022). Lato-lato mampu merangsang pemikiran anak tentang pentingnya sebuah proses, dimana permainan ini membutuhkan sebuah usaha atau latihan agar mampu memainkan permainan ini. Pada tahapan awal permainan ini membutuhkan usaha bagi pemainnya untuk dapat mengayunkan dua bola yang diikat pada tali tersebut agar dapat berbenturan dengan seimbang serta mengeluarkan sebuah suara “*crack*” atau biasa juga terdengar seperti “tek-tek”. Dengan adanya usaha tersebut anak-anak akan memahami bahwa kesuksesan/tujuan akhir selalu membutuhkan proses, penting adanya usaha didalamnya, artinya sukses tidak bisa didapatkan secara instan.

Lato-lato bukan hanya populer di Indonesia, namun permainan ini juga banyak dimainkan diluar negeri. Masyarakat Indonesia secara umum mengenal permainan lato-lato pada tahun 1990-an, meskipun beberapa sumber mengatakan bahwa permainan telah ada di Indonesia pada tahun 1970-an. Pada awalnya lato-lato terbuat dari *tempered glass* namun seiring perkembangan bahan-bahan lato-lato diganti dengan plastik polimer dengan alasan lebih aman digunakan. Namun resiko terhadap kecelakaan pada permainan masih tetap ada. Di Indonesia permainan ini populer dengan sebutan lato-lato, berbeda hal dengan diluar negeri permainan biasa dikenal dengan *clickers* (Batoebara & Dharmawangsa, 2023)

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Sugiyono metode kualitatif ini didasarkan pada filsafat *post-positivisme* dan digunakan untuk meneliti objek alamiah (Sugiyono, 2017). Alasan

pemilihan metode kualitatif karena suatu fenomena memerlukan penjelasan yang konkrit serta mendalam terhadap objek yang akan diteliti. Paradigma penelitian kualitatif adanya interpretatif yang terus menggunakan metode berpikirnya ilmu-ilmu sosial, khususnya seperti pada bidang keilmuan antropologi serta sosiologi yang di mulai oleh para sosiolog dari “mazhab chicago” pada era 1920-1930, sebagai dasar epistemologis. Max Weber yang menggunakan penelitian kualitatif sebagai landasan utama berpikir mengatakan bahwa penelitian sosial bukan hanya fakta-fakta sosial, namun juga terdapat gagasan serta ide di balik tindakan perilaku manusia yang mendorong adanya gejala-gejala sosial (Murdiyanto, 2020)

*Verstehen* atau pemahaman merupakan sistem utama dalam sosiologi dari Max Weber, *erklaren* atau penjelasan digunakan sebagai pendukung. Dalam metode penelitian kualitatif penting bagi peneliti untuk terlibat langsung pada objek yang akan diteliti, guna peneliti memahami terhadap fakta di lapangan yang sedang terjadi, hal ini dilakukan supaya mendapatkan hasil penelitian yang sempurna serta maksimal (Suparlan, 1977). Oleh sebab itu alasan utama peneliti menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini ialah agar mampu memahami makna yang terkandung dari viralnya permainan lato-lato saat ini. Mengingat peneliti juga merupakan generasi milenial yang hidup pada zaman saat teknologi sedang berkembang pesat serta peneliti juga pernah melewati zaman dimana permainan konvensional seperti lato-lato masih sering dimainkan.

Dengan kata lain, penelitian fenomenologi bertujuan untuk mengungkapkan terkait psikososial individu terhadap sebuah peristiwa secara komprehensif dengan beberapa cara yaitu seperti wawancara, wawancara dengan informan terkait objek yang akan diteliti (Herdiansyah, 2012). Untuk itu alasan peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi ialah untuk mengungkapkan serta mempelajari terkait fenomena lato-lato dari sudut pandang sosiologi. Studi literature, observasi serta terlibat langsung dengan kelompok bermain lato-lato merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini. Selain terlibat langsung dengan pemain lato-lato penelitian untuk data dilapangan peneliti juga menggunakan artikel-artikel ilmiah untuk memperkuat dan mencapai tahap sempurna pada penelitian “lato-lato: sebuah fenomena perubahan sosial di tinjau dari teori siklus”. Yang harus kita pahami bersama ialah “proses” adalah hal yang lebih berharga dibandingkan “hasil”, hal ini merupakan karakter utama dari penelitian kualitatif.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Fenomena Lato-Lato dalam Teori Siklus**

Perubahan sosial yang dimaksud dalam teori siklus ialah perubahan yang terjadi secara bertahap, perubahan tidak akan berhenti meskipun telah mencapai kesempurnaan, perubahan akan terus terjadi walaupun perubahan itu sendiri telah kembali ketahap awal, inilah yang dimaksud oleh Sorokin perubahan ibarat sebuah

siklus yang terus berputar. Sebagai permainan konvensional lato-lato telah berhasil kembali eksis di tengah masyarakat yang serba modern saat ini. Hal ini sejalan dengan teori siklus, dimana permainan yang dianggap oleh manusia modern telah mencapai titik sempurna yaitu serba menggunakan kecanggihan teknologi seperti *mobile legend*, *PUBG* mulai jenuh dimainkan oleh sekelompok masyarakat, faktanya permainan konvensional lato-lato kembali digandrungi oleh berbagai lapisan masyarakat. Fenomena ini membuktikan bahwa perubahan akan terus terjadi meskipun dalam skala kecil maupun besar. Dalam ilmu sosiologi perubahan adalah sebuah “keharusan dan kepastian” dengan harapan mencapai tahapan kesempurnaan yang diinginkan dalam tatanan kehidupan bermasyarakat.

Fenomena lato-lato sendiri sudah ada sejak tahun 1960-an, namun dari beberapa generasi seperti gen X, gen Z serta gen Y permainan lato-lato menjadi sebuah permainan yang baru di ketahui pada awal tahun 2023. Jika melihat sejarah perkembangan permainan dari masa ke masa atau semenjak terjadi globalisasi secara massal di dunia, perkembangan permainan cenderung menuju kearah yang tidak jauh dari penggunaan teknologi/komputer. pada akhir tahun 1940-an video game mulai dikenal, pada era 1950-an (yaitu akhir 1950-an dan sepanjang 1960-an) ragam permainan mulai dikembangkan dengan teknologi (kebanyakan sesuatu yang menggunakan layar komputer), seiring berkembangnya teknologi permainan yang dihasilkan juga semakin canggih dan kompleks. Setelah melewati periode ini, permainan pun mulai beralih kepada berbagai media platform seperti, mainframe, arcade, komputer, dan konsol namun tidak berhenti disini kecanggihan teknologi saat ini aneka permainan telah dapat dimainkan pada gadget, yang dianggap lebih mudah serta kompleks.

Namun, menjadi menarik ketika lato-lato yang merupakan sebuah permainan tanpa menggunakan teknologi bisa menjadi eksis di Indonesia pada awal tahun 2023. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh para sosiolog terkait perubahan sosial, perubahan bisa terjadi dengan cara maju dan mundur atau bahkan melingkar, yaitu kembali ke fenomena sebelumnya. Teori siklus melihat sebuah perubahan sosial sebagai gerakan yang melingkar atau yang selalu berputar. Salah satu tokoh yang bermazhab siklus ialah Pareto. Dia melihat masyarakat sebagai perubahan yang melingkar dalam skala mikro (Rufaidah, 2021).

### **Lato-Lato dalam Sosiologi**

Jika ditinjau dari sudut pandang sosiologis, viralnya permainan lato-lato memiliki banyak dampak baik positif maupun negatif. Gen Z sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi terkenal individualistik, viralnya lato-lato menjadi momentum untuk meningkatkan interaksi sosial antara sesama individu serta kelompok sosial seperti *peer group*, kelompok bermain serta kelompok berkumpul yang ada di tengah masyarakat. Meskipun lato-lato dapat dimainkan secara individu, namun hal ini

sangat jarang ditemukan di masyarakat. Fenomena ini menjadi hal yang sangat langka yang dapat kita pada masa e-governance seperti saat ini. Selain meningkatkan interaksi sosial lato-lato juga dapat menjadi sebagai perekat hubungan sosial yaitu karena fenomena lato-lato tidak hanya di gandrungi oleh anak-anak yang lahir pada zaman serba digital tetapi lato-lato juga di mainkan oleh kelompok sosial Gen X mereka yang saat ini diperkirakan berumur 41-56 tahun.

Anak sebagai pemeran utama dalam viralnya permainan lato-lato, telah mendapati beberapa dampak positif yaitu terhindar dari pemakaian gadget yang berlebihan. Penggunaan gadget saat ini merupakan sebuah masalah serius dalam mendidik anak pada orang tua. Kecanduan terhadap telpon genggam tersebut tidak hanya pada manusia dewasa saja, anak-anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan juga terkena dampak candu terhadap gadget tersebut. Sejak 2013 Ketua Lembaga Perlindungan Anak menyatakan terdapat 7 kasus terhadap kecanduan gadget tersebut. Sementara pada Komisi Nasional Perlindungan Anak juga mendapati kasus yang serupa semenjak tahun 2016 yaitu 42 kasus anak candu terhadap penggunaan gadget (*Kompas*, 2018)

Terlepas dari berbagai dampak positif dalam permainan lato-lato ini, tentu saja lato-lato ini juga memiliki dampak negatif seperti lato-lato dapat menciderai anak jika salah memainkannya, artinya setiap permainan tentu saja mempunyai risikonya masing-masing. Mengingat kembali dengan apa yang dikemukakan oleh sosiolog dari Universitas Indonesia tentang bahwa ada kecenderungan yang tidak biasa dalam permainan lato-lato ini atau dalam istilah sosial di kenal dengan FADs dimana kegandrungan kepada sesuatu hal yang berlebihan dan terkadang sudah tidak rasional. Artinya segala sesuatu yang dimainkan secara berlebihan pasti akan beresiko terhadap penggunaannya, walaupun lato-lato ini diyakini telah mampu meminimalis anak-anak dari ketergantungan penggunaan gadget.

### **Lato-Lato sebagai Sebuah Romansa**

Secara sosial, lato-lato dapat kembali populer karena mampu merepresentasikan warisan memori sosial historis atau keberadaan benda-benda klasik, menunjukkan keberadaan benda-benda klasik serta keberadaan mainan modern tidak lebih baik dari permainan kuno. Peninggalan ingatan sejarah lato-lato lahir berdasarkan fenomenologi dan pengalaman masa lalu sebagai individu atau kelompok, yang kemudian dimaknai kembali dewasa ini sesuai dengan peran, ciri, bentuk, nama dan nilai yang dikandungnya.

Di tengah gempuran wacana bahaya pemakaian gadget/gawai pada anak-anak, lato-lato menjadi sebuah rival isu terhadap wacana tersebut. Lato-lato juga menjadi alternative dari keresahan orang tua pada pemakaian gadget yang berlebihan pada anak. Terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak

diantaranya ialah suka menyendiri (*introvert*), terganggunya fungsi PFC serta sulit berkonsentrasi pada dunia nyata (Yumarni, 2022). Permainan lato-lato menjadi alternatif bagi sebagian orang tua untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak dan melatih kemampuan motorik anak, serta mengembangkan anak lebih aktif dalam mendayagunakan pengalaman bertumbuh kembangannya secara dinamis terhadap artefak-artefak lama.

Viralnya lato-lato secara sederhana akan berakibat pada memperkuat tubuh anak secara alami serta memperkuat konsentrasi pada anak, rasionalisasi, dan kreativitas. Serta permainan lato-lato menjadi membawa kepada nostalgia sejarah masa lampau sekaligus menjadi kritik terhadap bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Penggunaan *gadget* saat ini juga dianggap telah menyingkirkan permainan kuno yang telah menjadi bagian kultur dari masyarakat Indonesia yang hidup berkelompok.

Lato-lato juga dapat mengembalikan romansa masa lalu generasi Boomers, generasi X serta Gen Y untuk mengingat masa-masa dimana interaksi masih sering dilakukan secara *face to face* tidak seperti yang terjadi saat ini menggunakan media sosial sebagai ajang menunjukkan keakraban sesama kelompok masyarakat, termasuk dalam hal permainan. Dimana permainan masa lalu banyak mengandalkan alat seperti bola, kayu atau permainan yang mengharuskan pemainnya berkumpul pada titik tertentu tidak seperti saat ini permainan banyak dimainkan melalui *gadget*, permainan yang menggunakan *gadget* seperti saat ini yang menyebabkan kurangnya interaksi sosial antara masyarakat. Lato-lato telah membawa kenangan masa lalu untuk beberapa generasi kembali mengingat masa dimana teknologi belum memonopoli setiap sendi kehidupan manusia yang pada akhirnya menyebabkan setiap kelompok masyarakat semakin individualis. Individualisme yang terjadi dewasa ini tidak hanya terjadi pada kelompok masyarakat urban, namun kelompok masyarakat rural pun kerap mempraktekkan adat zaman modern tersebut yaitu ‘individualis’. Viralnya permainan lato-lato ini bukan hanya dapat menghindarkan anak-anak dari kecanduan *gadget* tetapi telah membawa sebuah perubahan dalam zaman serba modern ini yaitu dapat meningkatkan interaksi sesama anggota kelompok masyarakat, serta lato-lato tersebut sebagai ajang anak dalam membangun identitas sosial tanpa disadari dengan bermain lato-lato anak-anak sedang berusaha menunjukkan kemampuannya dalam mengayunkan dua bola yang diikat pada tali tersebut.

## V. PENUTUP

Artikel ini secara konkret menjelaskan bahwa lato-lato bukan hanya sekedar permainan musiman yang sedang viral. Namun, permainan lato-lato kentara dengan nilai-nilai sosiologis yang terdapat di dalamnya. Lato-lato dapat meningkatkan interaksi sosial serta dapat merekatkan hubungan sosial di antara pemainnya, meskipun setiap permainan ada dampak positif maupun negatif hal ini harus disikapi dengan bijak oleh penggunaannya (dalam hal ini kelompok bermain lato-lato) serta jika dikaji dalam teori

siklus fenomena lato-lato adalah sebuah permainan masa lampau yang kembali viral saat ini di tengah maraknya permainan yang tidak jauh dari penggunaan sistem teknologi (*gadget*) hal ini menunjukkan bahwa peradaban masyarakat bergerak menuju sebuah perubahan, baik itu maju atau mundur.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Hasanudin dan purwandi, L. (2017). *Milenial Nusantara*. Kompas, (2018).
- Batoebara, M. U., & Dharmawangsa, U. (2023). *PERMAINAN VIRAL LATO-LATO DIGANDURGI ANAK-ANAK The Viral Game Lato-Lato Is Loved By Children*. 1, 46–51.
- Hasyim, A. F. dkk. (2022). Analisis Yuridis Mengenai Permainan Lato-Lato Pada Kenyamanan Masyarakat dalam Undang-Undang KUHP. *Pro Justice : Jurnal Kajian Hukum Dan Sosial*, 3, 48–68.
- Herdiansyah, H. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Selemba Humanika.
- Horton, Paul B., Dan Chester, L. H. (n.d.). *Sosiologi, Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Kandiri. (2014). Teori Siklus, Ibnu Khaldun. *Lisan Al Hal*, 8(2), 245–263.
- Antara, (2023).
- Marius, J. A. (2006). Analitik perubahan sosial. *Penyuluhan*, 2(2), 1–8.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). *In Bandung: Rosda Karya*.
- Rahmadhita, K. (2020). Permasalahan Stunting dan Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), 225–229.  
<https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.253>
- Ranjabar, J. (2015). *Perubahan Sosial Teori-Teori dan Proses Perubahan Sosial Serta Teori Pembangunan*. Bandung : Alfabeta.
- Rufaidah, D. (2021). *Teori Perubahan Sosial : Fenomena Sosial tentang Model Rambut Gondrong pada Tahun 1967 Hingga Sekarang Ditinjau dari Teori Siklus Pareto*.
- Soekanto, S., & Sulityowati, B. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan, P. (1977). Paradigma Naturalistik dalam Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan Penggunaannya. *Majalah Antropologi Indonesia No 53 Vol 21*.

Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Literasisosiologi*, 8, 107–119.