
**FENOMENA PERMAINAN LATO LATO PRESPEKTIF ANTROPOLOGI HUKUM
KEBUDAYAAN DALAM MASYARAKAT**Arini Sofia¹¹Universitas Islam Negeri Raden Intan LampungEmail: sofiayaya1990@gmail.com

Abstrak: Kebudayaan menurut Koentjaraningrat ialah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar (1990: 180) Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Antropologi budaya mempelajari gambaran tentang perilaku manusia dan konteks sosial budayanya. Objek kajian sosiologi adalah masyarakat manusia terutama dari sudut hubungan antara manusia dan proses-proses yang timbul dari hubungan manusia masyarakat. Peran antropologi hukum dalam masyarakat yaitu, antropologi hukum membantu untuk mempertahankan hokum dalam mengatur pembangunan atas negara ini secara utuh, baik fisik maupun mental, dengan memberikan sebuah kajian yang analitis terkait dengan budaya manusia atau masyarakat yang diatur oleh hukum. Pada awal abad ke-20 metode kajian hukum dari belakang meja mulaiditinggalkan, dan mulai memasuki perkembangan metode studi lapangan (fieldwork methodology) dalam studi-studi antropologis tentang hukum. Karya Barton, misalnya, yang berjudul Ifugao Law yang dipublikasikan pertama kali pada tahun 1919 merupakan hasil dari fieldwork yang intensif dalam masyarakat suku Ifugao di Pulau Luzon Philipina. Kemudian, muncul karya Malinowski berjudul Crime and Custom in Savage Society yang pertama kali dipublikasikan pada tahun 1926 adalah hasil studi lapangan yang komprehensif dalam masyarakat suku Trobrian di kawasan Lautan Pasific, dan seterusnya sampai sekarang metode fieldwork menjadi metode khas dalam studi-studi antropologi hukum. Antropologi secara etimologis berasal dari bahasa Yunani. Kata Anthropolos berarti manusia dan logos berarti ilmu pengetahuan. Jadi antropologi adalah ilmu yang mempelajari manusia. Dalam ilmu antropologi hukum dipelajari mengenai peran, status atau kedudukan, nilai, norma juga kebudayaan. Semua ini sangat erat kaitannya dengan ilmu antropologi. Sebelum berdirinya Komunisme, magistrat-magistrat Tiongkok, misalnya, tidak berurusan dengan menginterpretasi dan menerapkan aturan hukum untuk kasus-kasus konflik yang terjadi, namun menggunakan aturan hukum hanya sebagai pedoman teladan-teladanyang sangat berguna, tetapi tidak harus diteladani dalam kasus konkrit. kebudayaan manusia yang berkaitan dengan fenomena hukum dalam fungsinya sebagai sarana menjaga keteraturan sosial atau alat pengendalian sosial (Pospisil, 1971:x, 1973:538; Ihromi, 1989:8). Karena itu, studi antropologis mengenai hukum secara khusus mempelajari proses-proses sosial di mana pengaturan mengenai hak dan kewajiban warga masyarakat diciptakan, diubah, dimanipulasi, diinterpretasi, dan diimplementasikan oleh warga masyarakat (F. von Benda-Beckmann, 1979, 1986).

Kata Kunci: Permainan Lato-Lato, Antropologi, Kebudayaan.

Abstract: According to Koentjaraningrat, culture is the entire system of ideas, actions and results of human work within the context of social life which is made human property by learning (1990: 180). The research method used is a qualitative method with a phenomenological approach. Cultural anthropology studies descriptions of human behavior and its socio-cultural context. . The object of sociological study is human society, especially from the perspective of relationships between humans and the processes that arise from human-society relationships. The role of legal anthropology in society, namely, legal anthropology helps to defend the law in regulating the development of this country as a whole, both physically and mentally, by providing an analytical study related to human culture or society regulated by law. At the beginning of the 20th century, the method of studying law from behind a desk began to be abandoned, and fieldwork methodology began to develop in anthropological studies of law. Barton's work, for example, entitled *Ifugao Law*, which was first published in 1919, was the result of intensive fieldwork in the Ifugao tribal community on Luzon Island, Philippines. Then, Malinowski's work entitled *Crime and Custom in Savage Society* appeared, which was first published in 1926 as the result of a field study conducted by comprehensively in Trobrian tribal communities in the Pacific Ocean region, and so on until now the fieldwork method has become a typical method in legal anthropology studies. Etymologically, anthropology comes from Greek. The word *Anthropos* means human and *logos* means science. So anthropology is a science that studies humans. In legal anthropology, roles, status or position, values, norms and culture are studied. All of this is closely related to anthropology. Before the founding of Communism, Chinese magistrates, for example, were not concerned with interpreting and applying legal rules to cases of conflict that occurred, but used legal rules only as a guide to examples that were very useful, but did not have to be emulated in concrete cases. human culture which is related to legal phenomena in its function as a means of maintaining social order or a tool of social control (Pospisil, 1971:x, 1973:538; Ihromi, 1989:8). Therefore, anthropological studies of law specifically study social processes in which regulations regarding the rights and obligations of community members are created, changed, manipulated, interpreted and implemented by community members (F. von Benda-Beckmann, 1979, 1986).

Keywords: Lato-Lato Games, Anthropology, Culture.

PENDAHULUAN

Awal pemikiran antropologis tentang hukum dimulai dengan studi-studi yang dilakukan oleh kalangan ahli antropologi dan bukan dari kalangan sarjana hukum. Awal kelahiran antropologi hukum biasanya dikaitkan dengan karya klasik Sir Henry Maine yang bertajuk *The Ancient Law* yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1861.

Ia dipandang sebagai peletak dasar studi antropologis tentang hukum melalui introduksi teori evolusionistik (the evolutionistic theory) mengenai masyarakat dan hukum, yang secara

ringkas menyatakan: hukum berkembang seiring dan sejalan dengan perkembangan masyarakat, dari masyarakat yang sederhana (primitive), tradisional, dan kesukuan (tribal) ke masyarakat yang kompleks dan modern, dan hukum yang inherent dengan masyarakat semula menekankan pada status kemudian wujudnya berkembang ke bentuk kontrak (Nader, 1965; Roberts, 1979; Krygier, 1980; Snyder, 1981).

Tema kajian pada fase awal studi-studi teoritis mengenai hukum dengan pendekatan antropologis lebih difokuskan pada fenomena hukum dalam masyarakat bersahaja (primitive), tradisional (traditional), dan kesukuan (tribal) dalam skala evolusi bentuk-bentuk organisasi sosial dan hukum yang mengiringi perkembangan masyarakat manusia

Aliran Antropologi Hukum

1. Aliran Evolucionisme.

Asumsi Dasar Kebudayaan mengalami proses perubahan dari satu tahap ketahap selanjutnya secara evolusi fTokoh:

- a) E.B. Taylor : menemukan teori animisme.
- b) J.J. Bachofen : menemukan teori pembentukan keluarga
- c) J.G. Frazer : menemukan teori batas akal atau magi
- d) R.R. Marek : menemukan teori dinamisme
- e) Andrew Lang : menemukan teori dewa tertinggi

Kebudayaan dlm Perspektif EvolucionismeKebudayaan dalam perspektif Antropologi Evolucionisme terbagi dalam tiga konsepsi:

- a) Kebudayaan sebagai sebuah sistem(cultural system)
Yaitu berupa gagasan, pikiran, konsep , nilai, norma, pandangan, undang-undang. Kesemuanya dimiliki oleh pemangku ide dan bersifat abstrak.
- b) Kebudayaan sebagai sistem sosial,
Menurut C. Kluckhohn kebudayaan sebagai sistem sosial terdiri dari :
 - 1. Sistem peralatan dan perlengkapan hidup
 - 2. Sistem mata pencarian
 - 3. Sistem kemasyarakatan
 - 4. Bahasa
 - 5. Kesenian
 - 6. Sistem pengetahuan

7. Sistem religi

Antropologi Hukum, Sosiologi Hukum dan Hukum Adat ANTROPOLOGI HUKUM SOSIOLOGI HUKUM

1. Antropologi hukum kajian utamanya adalah masyarakat pra modern, bersahaja, primitif. Sosiologi Hukum kajiannya adalah pada masyarakat yang modern dan yang sudah kompleks
2. Perbedaan lahir dari ilmu : lahir dari sebuah proses ketertarikan orang Eropa Barat menjelajah duniakhususnya mempelajari orang Asia, Afrika, kegiatan ini dimulai oleh Colombus.(menemukan Pengalaman-pengalaman{fase-fase}) lahir untuk menyelesaikan pemecahan persoalan,lahir dari revolusi di prancis.
3. Konsekuensi Metologi: Pendekatan Metodologinya adalah deskriptif analitik (yang menjelaskan yang Kualitatif) Yang bersifat evaluatif (yang bersifat kuantitatif)

Dalam Menganalisis data-data yang sudah terungkap: Menggunakan Analisis Induksi (Khusus- umum).induksi adalah persepsi sikap dan pandangan masyarakat terhadap hukum Analisis Deduksi (Umum- Khusus)

Sejak tahun 1970-an tema studi-studi antropologi hukum secara sistematis difokuskan pada hubungan antar institusi-institusi penyelesaian sengketa secara tradisional, neo-tradisional, dan menurut institusi hukum negara. Karya Nader dan Todd (1978) misalnya, memfokuskan kajiannya pada proses, mekanisme, dan institusi-institusi penyelesaian sengketa di komunitas masyarakattradisional dan modern di beberapa negara di dunia, melalui Berkeley Village Law Projects, menjadi karya yang memperlihatkan kecenderungan baru dari topik-topik studi antropologi hukum.

Publikasi lain yang perlu dicatat adalah mekanisme penyelesaian sengketa di kalangan orang Togo di Afrika karya van Rouveroy van Nieuwaal, kemudian karya F. von BendaBeckmann (1979) dan K. von Benda-Beckmann (1984) yang memberi pemahaman tentang penyelesaian sengketa harta warisan di kalangan orang Minangkabau menurut pengadilan adat dan di pengadilan negeri di Sumatera Barat. Fase selanjutnya studi pluralisme mekanisme penyelesaian sengketa mulai ditinggalkan, dan mulai diarahkan kepada studi-studi pluralisme hukum di luar penyelesaian sengketa.

Karya Sally F. Moore (1978) misalnya, mengenai kemajemukan hukum agraris dalam kehidupan suku Kilimanjaro di Afrika, dan mekanisme dalam proses produksi pabrik garment

terkenal di Amerika dapat dicatat sebagai perkembangan baru studi pluralisme hukum Kebudayaan sebagai hasil tingkah laku manusia (material culture) Terbagi menjadi 2 1. Benda (Artifak) atau Material Culture 2.

Tingkah laku manusia itu sendiri Desain penelitian perspektif Evolusionisme Cara pandang Evolusionisme Mendeskripsikan unsur-unsur budaya universal dan pola perubahan yg teramati melalui mekanisme perbandingan kebudayaan yg hidup dan berkembang dalam sebuah entitas budaya 2. Aliran Antropologi Kognitif Asumsi dasar Memandang kebudayaan sebagai kognisi manusia atau Melihat kaitan antara bahasa, kebudayaan dan kognisi manusia Tokoh: Ward H. Goodenough (ahli linguistik yang tertarik pada kebudayaan) Kajian Antropologi Kognitif

Bagaimana manusia memandang benda, kejadian dan makna dari dunianya sendiri. Goodenough memandang bahwa kebudayaan bukanlah fenomenamaterial (benda, perilaku, emosi), namun lebih menjadi bagaimana cara pengaturan hal-hal tersebut. 3. Aliran Antropologi Struktural Asumsi dasar : Nalar manusia (human mind) dan sistem relasi (system of relation) Tokoh : Claude Levi-Strauss Human Mind → Kebudayaan & bahasa → Berposisi sejajar karena keduanya merupakan hasil dari nalar manusia Antropologi Levi-Strauss bertujuan menemukan model bahasa & budaya melalui strukturnya → Pemahaman thd pikiran & perilaku kehidupan manusia. Sistem Relasi dalam antropologi struktural terbagi dalam 3 bagian yaitu Relasi manusia dengan kebudayaan, Relasi Manusia dengan Bahasa dan relasi manusia dengan Tradisi. Kebudayaan → Produk atau hasil aktifitas nalar manusia yang memiliki kesejajaran dengan bahasa & tradisi. Tradisi → Sebuah jalan bagi masyarakat untuk memformulasikan dan memperlakukan fakta-fakta dasar dari eksistensi kehidupan manusia. Tradisi adalah tatanantransendental sbg pengabsah tindakan & juga sesuatu yg imanen dlm situasi aktual dan bersesuaian dengan konteks → bersifatdinamis (J.C. Hastermann) 4. Aliran Antropologi Simbolik – Interpretatif Kebudayaan adalah keseluruhan pengetahuan manusia yang dijadikan sebagai pedoman atau penginterpretasi keseluruhan tindakan manusia. Kebudayaan adalah pedoman bagi masyarakat yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat tersebut. Tingkat Kebudayaan Kebudayaan dimiliki oleh setiap masyarakat.

Perbedaanya terletak pada kesempurnaan kebudayaan itu sendiri. Dari tingkatan kebudayaan dikenal adanya super-culture yang berlangsung bagi seluruh masyarakat. Suatu super-culture biasanya dapat dijabarkan ke dalam cultures yg mungkin di dasarkan pd kekhususan daerah, gol etnik, profesi, dst. Dalam culture mungkin berkembang lagi ke dalam

kebudayaan khusus yang tidak bertentangan dengan kebudayaan “ induk” yang lazimnya dinamakan sub-culture. Namun jika kebudayaan khusus tadi bertentangan dengan kebudayaan induk disebut counter culture. Lato-lato merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang sudah ada sejak 1990-an dan kini kembali populer di Indonesia.

Lato-lato berasal dari bahasa Bugis, *latto-latto*. Mainan ini disebut juga *nok-nok* karena mengeluarkan bunyi 'nok nok nok' ketika dimainkan.

Meskipun sudah populer di Indonesia sejak lama, tetapi lato-lato bukanlah permainan asli Indonesia. Lato-lato diperkirakan berasal dari Eropa dan Amerika Serikat sampai Argentina yang muncul pada akhir 1960-an dan makin populer pada awal 1970-an. Di Eropa, sebutannya antara lain *clackers*, *click-clacks*, *knockers*, *ker-bangers*, dan *clankers*. Di Negeri Paman Sam, selain *clackers ball*, ada juga yang menyebutnya *Newton's yo yo*. Fenomena permainan lato lato penelitian ini bertujuan untuk mengkaji antara viralnya lato-lato dalam sudut pandang antropologi kebudayaan dengan menggunakan teori Asumsi dasar Memandang kebudayaan sebagai kognisi manusia atau Melihat kaitan antara bahasa, kebudayaan dan kognisi manusia. Tokoh: Ward H. Goodenough (ahli linguistik yang tertarik pada kebudayaan) Kajian Antropologi Kognitif Bagaimana manusia memandang benda, kejadian dan makna dari dunianya sendiri. Goodenough memandang bahwa kebudayaan bukanlah fenomena material

benda, perilaku, emosi yaitu permainan lato-lato. 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 (Brilliant, 2023).

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Penelitian Kualitatif deskriptif adalah pendekatan dengan hasil data yakni tulisan (kata-kata) secara mendalam dari suatu tindakan (Moleong, 2018). Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena lato-lato disebabkan perilaku secara masyarakat dalam hal ini lebih spesifik ialah generasi terhadap permainan tradisional tanpa menggunakan teknologi.

Permainan lato-lato dalam konteks perubahan sosial budaya di Indonesia. Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. 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 mewakili keseluruhan fenomena (Endraswara, 2006). Peneliti Arini Sofia mengamati kelompok bermain lato-lato yang diikuti oleh 10 anak di Sukabumi Campang Raya (Tirtayasa kelompok bermain, 2023). Fenomena viralnya permainan lato-lato menjadi kajian menarik untuk ditelusuri. Berdasarkan paparan uraian tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengkaji

HASIL DAN PEMBAHASAN

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. 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 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.

Dalam hal ini fenomena 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). Muhammad Zusanri Batubara, *Dinamika Permainan Lato-Lato*

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. 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.

Pengkajian Antropologi Hukum telah memberikan telaah akan hasil kreasi peada permainan lato lato pada masa sekarang ini, distribusi dan transmisi hukum yang ada. Kajian mengenai bagaimana kekuasaan hukum secara antropologi berproses dan memberi dampak dalam masing-masing masyarakat. Selanjutnya berpengaruh masyarakat-masyarakat terhadap kekuasaan hukum tersebut. Kemajemukan hukum yang ada di Indonesia dewasa ini merupakan soal tersendiri mengingat otetisitas Antropologi Hukum yang sejak lama menempatkan dan menghargai the other laws secara proporsional dan kontekstual.

Kajian antropologi hukum dengan ilmu sosial lainnya

Di dalam perkembangan antropologi, masalah hukum sebenarnya juga sudah pernah ditelaah, walaupun di dalam suatu kerangka kebudayaan yang serba luas. Sarjana-sarjana antropologi seperti Barton, Radcliffe-Brown, Malinowski dan lainnya, pernah memusatkan perhatian pada hukum sebagai suatu gejala sosial-budaya.

Sifat keilmuan antropologi hukum

1. Antropologi Hukum tidak membatasi pandangan pada kebudayaan tertentu (studi perbandingan).
2. Antropologi Hukum, mempelajari masyarakat sebagai suatu keseluruhan yang utuh, dimana bagian-bagiannya saling bertautan.
3. Antropologi Hukum Modern tidak memusatkan perhatian hanya pada kekuatan sosial dan hal superorganis.
4. Antropologi Hukum memandang masyarakat secara Dinamis, sehingga peranan sosial dan Hukum tidak terbatas mempertahankan status quo.
5. Antropologi Hukum termasuk ilmu Hukum yang empiris.

Secara keseluruhan berdasarkan penelitian terhadap fenomena permainan dikelompokkan bermain masyarakat sekitar, lato-lato adalah salah satu mainan tradisional yang digemari anak-anak pada saat bersantai tanpa gadget dan kembali viral menjadi suatu fenomena permainan tradisional yang dikemas dengan variatif sangat populer di Indonesia dan memiliki perkembangan sejarah panjang yang melekat pada budaya dan tradisi masyarakat. Mainan ini masih sering dimainkan hingga kini dan membawa banyak kebahagiaan dan kesenangan bagi pemainnya

KESIMPULAN

Fenomena 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 menstimulus gerak psikomotorik dan meningkatkan daya kreatif anak, menghindarkan anak dari ketergantungan dengan bermain smartphone, membangun interaksi sosial, menumbuhkan identitas dan konsep diri yang positif, magnet Fear of Missing Out (FOMO),

Peneliti menyetujui bahwa hukum adalah suatu bentuk pengawasan sosial, itulah mengapa secara esensial sifatnya normatif, dan hal itu merujuk pada apa yang disebut (sebagai) konsepsi-konsepsi yang obyektif.

Implikasi pendekatan semacam ini adalah: bahwa hukum memberi input kepada pranata pengendalian sosial (apapun variant-nya) dan kemudian kepada rujukan berpikir masyarakat, dan sebaliknya dapat pula menyebabkan perubahan pola pikir dengan daya kreatif anak-anak saat mengkreasikan jari jemari perangkat pada saat bermain permainan lato lato.

Meningkatkan 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. Fenomena ini merujuk pada teori yang relevan diungkapkan menurut Ihromi (1986; 3) relevansi menelaah hukum dari segi antropologi, antara lain adalah: (a). Berkenaan dengan perkembangan fenomena budaya masyarakat yang dihadapi oleh negara-negara berkembang (tentunya termasuk Indonesia) yang secara budaya bersifat pluralistis dalam cita-citanya mewujudkan unifikasi hukum atau modernisasi hukum; (b). berkenaan dengan kemungkinan munculnya masalah dampak negative permainan lato lato dari segi bahan baku permainan yang dikemas lebih aman untuk anak-anak dengan berbahan plastik tidak melukai saat dimainkan ataupun gampang pecah apabila lato lato pecah terkena serpihan mata pada saat anak-anak sedang memainkan permainan lato-lato. Sehingga warga masyarakat itu sudah terjadi, baik berkenaan dengan munculnya konflik horizontal di berbagai wilayah, pertikaian antara state dengan masyarakat, maupun antar kelompok masyarakat sendiri.

Hukum, menurut Benda-Beckmann (1979; 113-114) 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 berinteraksi 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

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan Tradisional. Bandung: Salam Insan Mulia.
- 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.v9i1.3137>
- Jumrawarsi Jumrawarsi, Neviyarni Suhaili, Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif, *Ensiklopedia Education Review*, Vol 2, No 3 (2020): Volume 2 No.3 Desember 2020
- Yulianingsih, W., Lutvianti, M., & Wijaksono, C. F. (2022). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-Lato. Sumber: <https://tirto.id/> dan <https://www.suara.com>