

KONSTRUKSI REALITAS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM SERIES “SQUID GAME”

Mella Aissanti¹, Ulmi Marsya², Johan Faladhin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: mellaaisanti23@gmail.com

ABSTRAK

Series Squid Game merupakan series yang paling banyak ditonton di seluruh dunia melalui platform streaming yang ditayangkan oleh Netflix. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami konstruksi realitas budaya permainan tradisional, dengan menggunakan "Squid Game" sebagai studi yang menarik dan relevan. Berdasar hal tersebut, kemudian penulis tertarik untuk melihat sejauh mana penonton di Kota Pekanbaru dalam mengkonstruksikan realitas budaya seperti apa yang mereka lihat terhadap adanya kesamaan budaya pada permainan tradisional di dalam series Squid Game. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi teori konstruksi realitas sosial yang dikembangkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Teori Konstruksi Sosial menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksi berdasarkan realitas pengalaman hidup yang dipengaruhi oleh tiga proses dialektis yaitu: eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Maka akan terlihat sejauh mana penonton series Squid Game dalam mengkonstruksikan realitas budaya dalam permainan tradisional. Hasil dari penelitian ini, pertama eksternalisasi terdapat pengalaman informan bahwa permainan tradisional di masa kecil itu sangat menyenangkan. Kedua, objektivasi terdapat pengetahuan informan terhadap konstruksi permainan tradisional di dalam series Squid Game berbanding terbalik (*anti-mainstream*). Dan ketiga, internalisasi yang tertanam ialah nilai kehidupan yang membentuk kualitas diri. Sedangkan nilai yang dikonstruksi di dalam series Squid Game manusia hanya menjadi objek kekuasaan dan keserakahan.

Kata kunci: Fenomenologi, Konstruksi Sosial, Permainan Tradisional, Series Squid Game

ABSTRACT

*The Squid Game series is the most watched series worldwide via the streaming platform broadcast by Netflix. This research aims to explore the construction of the cultural reality of traditional games, using "Squid Game" as an interesting and relevant study. Based on this, the author is interested in seeing to what extent the audience in Pekanbaru City constructs cultural realities such as what they see regarding the cultural similarities in traditional games in the Squid Game series. This research uses a qualitative research method with a phenomenological approach to the theory of social reality construction developed by Peter L. Berger and Thomas Luckmann. Social Construction Theory describes social processes through actions and interactions based on the reality of life experiences which are influenced by three dialectical processes, namely: externalization, objectivation and internalization. So it will be seen how far the audience of the Squid Game series is in constructing cultural realities in traditional games. The results of this research, firstly, are externalization, there is the informant's experience that traditional games in childhood were very fun. Second, objectivation shows that the informant's knowledge of the construction of traditional games in the Squid Game series is inversely proportional (*anti-mainstream*). And third, embedded internalization is the life value that shapes self-quality. Meanwhile, the values constructed in the Squid Game series are humans only as objects of power and greed.*

Keywords: Phenomenology, Social Construction, Traditional Games, Squid Game Series

Pendahuluan

Perkembangan dunia hiburan, terutama dalam industri televisi dan *streaming*, semakin pesat seiring berjalannya waktu. Budaya pop Korea memikat penonton dengan memadukan antara citra budaya Barat modern dengan berbagai negara Asia lainnya. Korea Selatan membawa budaya asing dalam perjalanan dan mentransplantasikannya di sana. Akibatnya, budaya berkembang secara mandiri. Budaya populer Korea merupakan hasil dari mengadopsi atau mengadaptasi hasil komunikasi lintas budaya yang beragam. Inilah dasar dari lahirnya *Korean Wave* atau yang dikenal sebagai *Hallyu* (*Korean Culture and Information Service*, 2011). Salah satu fenomena terbaru yang menarik perhatian dunia adalah kehadiran serial televisi "Squid Game". Serial ini tidak hanya sekadar menjadi hiburan populer, tetapi juga menciptakan gelombang percakapan di berbagai lapisan masyarakat. Dengan mengangkat tema permainan tradisional, "Squid Game" mengundang kita untuk merenung tentang bagaimana realitas budaya permainan tradisional direkonstruksi dalam konteks modern. Netflix sebagai layanan platform streaming film berbayar yang menyediakan film dan serial TV terbaru setiap hari. Dilansir dari databoks.id untuk posisi Netflix di seluruh dunia saat ini memiliki 209 juta pelanggan pada Kuartal II-2021. Selain itu, Netflix jugamemiliki pilihan acara yang bervariasi dari film dan serial, termasuk acara populer terbaru (Nugroho, 2017). Saat ini Netflix juga tengah merambah terhadap fenomena budaya-budaya Asia. Asia dinilai sebagai salah satu pusat seni dan hiburan terbesar di dunia salah satunya ialah Korea Selatan seperti kampanyenya "*Made in Asia, Watched by the World*". Dibidang ini, Netflix juga memberikan kontribusinya dengan mengadakan pelatihan di Korea Selatan, Vietnam, Malaysia, Indonesia, dan Thailand untuk membantu talenta lokal dengan membagikan keterampilan menulis dan membuat film mereka. Budaya Korea (*Korean Wave*) dinilai menjadi market leader di kawasan Asia (Larasati, 2018).

Film Squid Game yang disutradarai oleh Hwang Dong-Hyuk menjadi bukti nyata pengaruh new media yang disajikan oleh layanan Netflix di mana sejak dirilis Squid Game menjadi acara Netflix terpopuler dan nomor satu di berbagai negara. Drama ini menduduki peringkat teratas di 14 negara termasuk Korea Selatan, Malaysia, Amerika Serikat, Kuwait, Hong Kong, Oman, Filipina, Qatar, Singapura, Taiwan, Arab Saudi, Thailand, Uni Emirat Arab dan Vietnam. Squid Game merupakan series Netflix original Korea yang sedang ramai diperbincangkan karena ceritanya yang unik dan menarik (Muhammadiyah, 2021). Selain populer di beberapa negara yang telah disebutkan, Squid Game juga sangat populer khususnya bagi penonton yang ada di Indonesia yaitu dengan memparodikan berbagai macam gaya. Demam Squid game telah menyerang semua kalangan masyarakat global terutama di Indonesia dan menjadi sebuah fenomena. Fenomena squid game sendiri telah menjadi bagian dari fakta atau sesuatu hal yang berkesan dan terjadi dalam kehidupan masyarakat tanpa terkecuali seperti dengan melakukan permainan (*games*), pemotretan atau party, berdandan ala pemain maupun ala boneka squid game, iklan, atau sinetron yang berlatar belakang squid game dan masih banyak lagi.

Series Squid Game diadaptasi dari permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak Korea Selatan. Namun seiring dengan popularitas series Squid Game terdapat hal yang menyita perhatian di tengah masyarakat Indonesia ialah di mana banyak terdapat

similarity budaya pada permainan tradisional yang ada di Indonesia dan Korea Selatan yang terepresentasi dalam series Squid Game. Di dalam series tersebut begitu familiar dengan permainan anak-anak di Indonesia pada zamannya seperti permainan Petak Jongkok atau Patung-Patungan yang identik dengan *Red Light, Green Light*), Kelereng dengan *Marbles*, Gobak Sodor dengan *Ojingeo Geim/Squid Game*, Tarik Tambang dengan *Tug of War*, dan juga Engklek *Glass Stepping Stone*. Meskipun permainan tersebut mempunyai pola yang mirip namun nama yang berbeda, permainan tersebut kerap membawa nostalgia pada masa kecil dengan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Permainan tradisional merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup sehingga menimbulkan kesenangan bagi pelakunya dan peraturan dalam permainannya yang dijalankan dengan tradisi turun-temurun (Marzoan & Hamidi, 2017).



Sumber: instagram/winstingomez

Gambar 1. Parodi Squid Game

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat meskipun sudah berkurang sarana maupun prasarana untuk bermain di mana setiap individu pastinya pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut. Menariknya di dalam series ini yang paling dikenal ialah permainan tradisionalnya, karena diadaptasi dari permainan tradisional anak-anak di Korea era tahun 90-an. Namun seiring dengan adanya fenomena series "Squid Game" terdapat hal yang menarik perhatian ialah terdapat kesamaan permainan tradisional di masa kecil yang hampir sama di Indonesia, di dalam series tersebut mengingatkan kembali pengalaman dan realitas bagi siapa yang menontonnya sehingga terdapat konstruksi budaya pada permainan tradisional. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dilansir dari indotrends.com, Sandiaga Uno selaku Kemenparekraf RI yang mengaku merasa menyesal kalau permainan anak tradisional yang sudah jauh lebih dulu eksis itu kalah pamor yang mudah viral malah hal-hal yang berbau Korea. Sudahsaatnya bangsa Indonesia menjadi bangsa pioner, bukan hanya sebagai penonton dan pasar bagi negara lain (Toro, 2021).

Pemilihan tema tentang "Squid Game" sebagai fokus penelitian ini muncul dari urgensi untuk memahami konstruksi realitas budaya permainan tradisional yang dihadirkan dalam serial ini. Seiring dengan popularitasnya, "Squid Game" menjadi sorotan utama dalam kajian budaya populer. Penelitian ini bermaksud untuk merinci dan mendalami ke dalam elemen-elemen budaya yang terkandung dalam permainan-

permainan tradisional yang dipresentasikan dalam serial tersebut. Perkembangan konsep permainan tradisional yang dihadirkan dalam "Squid Game" menarik untuk dianalisis secara lebih mendalam, karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana budaya permainan tradisional Korea direpresentasikan dan diinterpretasikan dalam era kontemporer.

Makadari itu, pada penelitian ini bermaksud untuk mengungkap realitas memori permainan tradisional yang termanifestasikan dalam serial Korea dengan menggunakan pendekatan studi fenomenologi konstruksi realitas budaya Peter L. Berger dan Thomas Luckmann yang menekankan bagaimana proses membangun pemahaman dan makna yang dibentuk dan dikembangkan (Dharma, 2018). Fenomenologi berupaya dalam menjelaskan makna pengalaman hidup pada sejumlah orang mengenai suatu gejala ataupun konsep termasuk pandangan hidup mereka (Creswell, 1998). Dalam hal ini fenomenologi sangat tepat digunakan karena dapat membantu subjek untuk memaknai objek melalui proses dialektis yaitu eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi (Mulyana, 2013). Penelitian ini memiliki nilai tambah dan diferensiasi dengan penelitian lain, yakni fokus analisis konstruksi realitas budaya terletak pada permainan tradisional dalam konteks film "Squid Game". Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak budaya populer, khususnya serial televisi, pada masyarakat, penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam hal pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen budaya permainan tradisional diintegrasikan ke dalam naratif modern. Selain itu, penelitian ini akan menggunakan konsep-konsep dan hasil penelitian terkini yang relevan untuk mendiskusikan tema, sehingga memperoleh perbedaan yang signifikan dan memperjelas urgensi penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan pandangan yang lebih mendalam tentang konstruksi realitas budaya permainan tradisional dalam series "Squid Game". Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi konstruksi realitas budaya permainan tradisional, dengan menggunakan "Squid Game" sebagai studi yang menarik dan relevan. Berdasar hal tersebut, kemudian penulis tertarik untuk melihat sejauh mana penonton di Kota Pekanbaru dalam mengkonstruksikan realitas budaya seperti apa yang mereka lihat terhadap adanya kesamaan budaya pada permainan tradisional di dalam series Squid Game.

Permainan tradisional merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup sehingga menimbulkan kesenangan bagi pelakunya dan peraturan dalam permainannya yang dijalankan dengan tradisi turun-temurun (Marzoan & Hamidi, 2017). Seperti cerita rakyat, permainan tradisional merupakan warisan nilai luhur yang turun temurun oleh orangtua kepada anak-anaknya yang menjadi bagian dari generasi penerus bangsa. Permainan tradisional juga dipengaruhi oleh kondisi alam serta lingkungan budaya masyarakat sekitar sehingga terbantu nilai-nilai yang sesuai dengan masyarakatnya. Makadari itu apabila permainan tradisional ini menghilang atau tergerus nilainya maka warisan leluhur juga ikut tergerus oleh perkembangan zaman (Suryawan, 2020). Nilai budaya tradisional yang menjadi bagian dalam memori masa kecil di Indonesia kemudian mulai diterpa oleh budaya-budaya asing yang masuk melalui media, terutama pada era digital yang saat ini menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Permainan tradisional yang sebelumnya dikenal sebagai kehidupan masa kecil kemudian

terepresentasikan dalam budaya global dengan bahasa dan kemasan yang berbeda. Maka dari itu, memori masa kecil kemudian terkonstruksi dengan wujud-wujud yang berbeda setelahnya. Seperti yang disebutkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann dalam Bungin (2008), konstruksi Sosial ialah teori konstruksi atas realitas (*Social Construction of Reality*) menjadi terkenal melalui bukunya yang berjudul "*The Social Construction of Reality: A treatise in the Sociological of Knowledge*" (1996). Di dalam bukunya ia menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Menurut pandangannya tidak ada realitas sosial yang dapat terlepas dari manusia namun realitas dibangun secara rasional, maka pengalaman individu tidak terpisahkan dengan masyarakatnya. Berger memandang manusia sebagai pencipta kenyataan sosial yang dialektis melalui eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi.

Pertama, eksternalisasi merupakan penyesuaian diri dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia. Eksternalisasi adalah bagian penting dalam kehidupan individu dan menjadi bagian dari dunia sosio-kulturalnya. Dengan kata lain, eksternalisasi terjadi pada tahap yang sangat mendasar, dalam satu pola perilaku interaksi antara individu dengan produk-produk sosial masyarakatnya.

Kedua, objektivasi sebagai interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi, sedangkan individu oleh Berger dan Luckmann mengatakan dalam Parera (2013), memanifestasikan diri dalam produk-produk kegiatan manusia yang tersedia, baik bagi produsen-produsennya maupun bagi orang lain sebagai unsur dunia bersama. Objektivasi ini bertahan lama sampai melampaui batas tatap muka di mana mereka dapat dipahami secara langsung.

Ketiga, internalisasi merupakan tahapan akhir dari proses dialektis yaitu dimulai dengan pemahaman atau penafsiran yang langsung dari suatu fenomena obyektif sebagai pengungkapan suatu makna, artinya sebagai suatu manifestasi dari proses-proses subjektif orang lain yang dengan demikian menjadi bermakna secara subjektif bagi individu sendiri. Pada akhirnya, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan kritis tentang bagaimana masyarakat di Kota Pekanbaru mengkonstruksikan realitas budaya permainan tradisional, khususnya setelah terpapar pada fenomena global seperti "Squid Game."

Bagaimana interaksi antara elemen-elemen budaya dalam permainan tradisional yang ada di serial tersebut membentuk dan mengubah pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya mereka sendiri? Bagaimana pergeseran ini tercermin dalam cara masyarakat di Kota Pekanbaru merespons dan merayakan permainan tradisional, apakah sebagai suatu bentuk nostalgia, reinterpretasi kreatif, atau bahkan perubahan dalam pemaknaan budaya lokal? Penelitian ini juga berusaha untuk menganalisis bagaimana media, khususnya melalui platform streaming seperti Netflix, dapat menjadi agen dalam mengubah persepsi dan konstruksi sosial terhadap warisan budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang kompleksitas konstruksi realitas budaya dalam konteks globalisasi media dan perubahan budaya lokal.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan fenomenologi yang

bertujuan untuk mencari makna dan berfokus pada hal yang tampak, melalui refleksi dan intuisi atas kesadaran melalui pengalaman yang membawa pada suatu penilaian, konsep, ide serta pemahaman. Menurut (Kuswarno, 2009) dari penjelasan diatas, penelitian kualitatif memiliki sifat yang sejalan menggambarkan fenomenologi karena, (1). fenomenologi mencari makna dan berfokus pada hal yang tampak, melalui refleksi dan intuisi atas kesadaran melalui pengalaman yang membawa pada suatu penilaian, konsep, ide serta pemahaman. (2). fenomenologi berakar dari pertanyaan-pertanyaan yang langsung berkaitan dengan makna dari fenomena yang akan diamati. Komparasi data dikumpulkan setelah semua peristiwa atau kejadian yang dipersoalkan berlangsung dengan menelusuri kembali ke masa lampau dalam mencari hubungan sebab akibat dan maknanya. Untuk itu komparasi budaya ini diharapkan dapat menjadi pendukung penulis untuk menarik sebuah kesimpulan atau konklusi berupa pendapat-pendapat, ide atau gagasan, serta pengertian dari masyarakat untuk dapat mengetahui konstruksi realitas budaya dari permainan tradisional yang ada di Indonesia dengan permainan tradisional Korea yang terdapat dalam series “*Squid Game*”.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi. Menurut Moleong (2010) subjek penelitian sebagai informan, yang berarti seseorang yang dapat memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi dari latar penelitian ini. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali realitas berpikir dan pengalaman informan sebelum dan setelah menonton serial *Squid Game*. Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana informan mengekspresikan pengalaman permainan tradisional mereka yang terdapat dalam serial tersebut dalam konteks komunitas atau kelompok sosial mereka. Analisis data dilakukan dengan merinci dan mengidentifikasi pola-pola makna yang muncul dari wawancara dan observasi tersebut. Pendekatan fenomenologi tetap menjadi landasan dalam menggali dan mengartikan makna dari fenomena yang diamati, sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk mendalami konstruksi realitas penggemar serial *Squid Game* terkait imajinasi permainan tradisional (Hamzah, 2020).

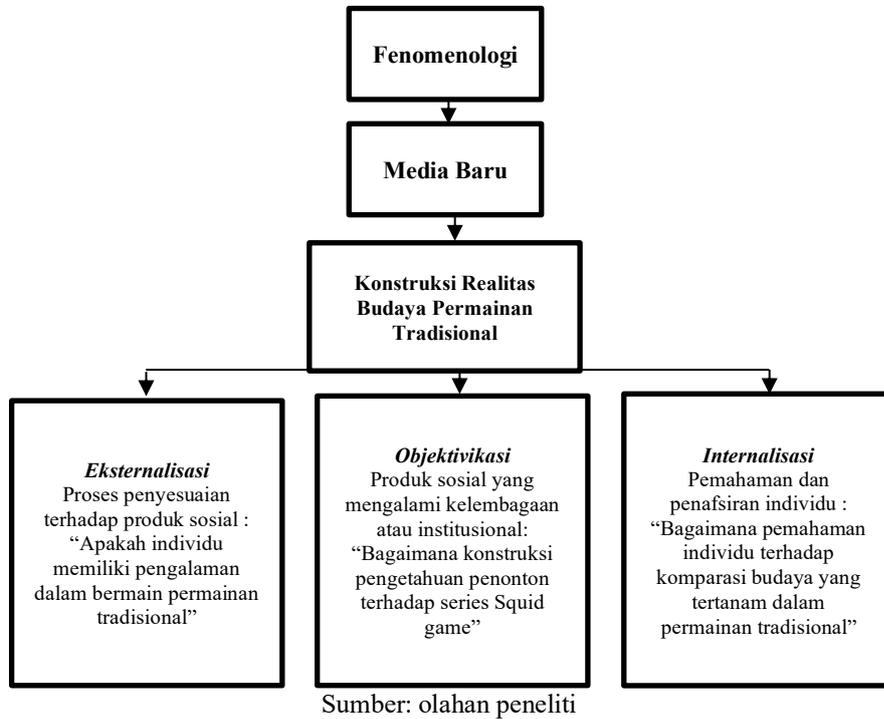
Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru karena terdapat beberapa kemiripan permainan tradisional yang terdapat pada serial *Squid Game*, dan untuk memenuhi kebutuhan data penelitian, penulis membuat klasifikasi informan berdasarkan beberapa kriteria. Adapun kriteria informan sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Informan

Sifat	Gender	Kelahiran
1. Menonton series <i>Squid Game</i>	1. Laki-laki	1. Generasi Y / Millenial (1981-1996)
2. Memainkan permainan tradisional	2. Perempuan	2. Generasi Z (1997-2015)

Adapun jumlah narasumber yang dipilih ialah sebanyak 6 orang. Teknik pengambilan dan pengolahan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam untuk menggali realitas berpikir dan pengalaman bagi para informan sebelum dan setelah menonton serial *Squid Game*. Kemudian peneliti juga melakukan kegiatan

observasi untuk mengamati bagaimana para informan mengekspresikan pengalaman permainan tradisional mereka yang terdapat pada film Squid Game dalam komunitas atau kelompok sosial mereka. Berikut adalah bagan kerangka berpikir yang dirumuskan peneliti.



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

Hasil dan Pembahasan

Proses Eksternalisasi Pengalaman Permainan Tradisional

Tahap eksternalisasi dalam penelitian ini dimulai dari interaksi antara pengalaman permainan tradisional dengan individu yang pernah dialami masa lampau melalui series Squid Game yang ditayangkan oleh Netflix. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis terhadap enam informan, menyatakan bahwa mereka mengetahui series tersebut karena viral di sosial media yang ditayangkan oleh *platform digital* yaitu Netflix. Berbagai aspek yang membuat informan merasa tertarik untuk menonton series Squid Game ialah karena adanya permainan tradisional anak-anak yang digunakan untuk bertahan hidup di tengah kerasnya keadaan realitas kehidupan kelas sosial khususnya masyarakat di Korea Selatan. Permainan anak merepresentasikan pengalaman dan kehidupan masa kecil yang bahagia, namun disisi lain permainan tersebut bukan lagi hal menyenangkan setelah beranjak dewasa karena beban kehidupan masyarakat. Beberapa informan mengaku menyadari bahwa permainan yang ada pada serial squid game memiliki kesamaan dengan permainan tradisional yang pernah dimainkannya sewaktu kecil. Seperti yang disampaikan oleh informan pertama (Jacklin) yaitu: *"Permainan dalam series Squid Game tidak jauh berbeda dengan beberapa permainan tradisional di Indonesia, ada kemiripan dalam hal kesederhanaan dan makna yang lekat dengan kehidupan sehari-hari, lalu diaplikasikan dalam sebuah event besar yang melibatkan banyak orang, dan memberikan tawaran hadiah berupa uang tunai dalam jumlah yang besar"*.

Melalui pernyataan Jacklin sebagai generasi Y yang lahir pada tahun 1992 berusia 30 tahun ia mengatakan opini yang sering ia dengar adanya kesamaan unsur budaya dalam permainannya. Pengalaman dapat diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan, baik sudah lama maupun yang baru saja terjadi (Saparwati, 2012). Dalam hal ini ialah pengalaman informan terhadap permainan tradisional. Bermain merupakan sarana kegiatan yang sangat menyenangkan lekat dan tidak bisa ditinggalkan oleh anak-anak di masa kecil. Anak-anak akan mendapatkan keceriaan dan berekspresi dengan bebas ketika bermain sehingga dapat mengembangkan kreativitas.

Selain itu, dalam segi pemaknaan permainan tradisional yang pernah dilakukannya ketika kecil. Berdasarkan hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa adanya perbedaan dalam pandangan makna dari setiap permainan tradisional yang dimainkan. Responden Jacklin sebagai generasi Y yang lahir pada tahun 1992 berusia 30 tahun menuturkan setiap permainan tradisional yang ia mainkan memiliki maknanya masing-masing, seperti lompat tali mengajarkannya tentang kegigihan dalam melompat tanpa kenal menyerah. Sedangkan untuk congklak mengajarkan tentang pentingnya menabung sedangkan engklek memiliki makna tentang membangun masa depan yang menggambarkan usaha dan kegigihan. Informan Awi dan Alan berpendapat, setiap permainan tradisional lebih mengajarkan arti sebuah kekompakan antar tim yang pastinya dengan tujuan agar dapat memenangkan sebuah permainan tradisional tersebut. Sedangkan responden yang berasal dari generasi Z berpendapat bahwa di masa kecil mereka belum mengetahui makna dari setiap permainan karena bermain hanya berdasarkan lingkungan sosial saja tanpa memikirkan makna pada setiap permainan. Di mana banyak dari generasi Z yang tidak terlalu memikirkan dan memaknai permainan tradisional bagi mereka permainan tradisional itu memberikan kesan untuk seru-seruan, menghibur diri dan bertemu dengan teman-teman jadi yang penting untuk bermain saja karena menurutnya anak kecil itu pikirannya masih polos.

Seperti yang dikatakan oleh Helmi dan Zaman (2009) bahwa bermain merupakan jendela perkembangan anak. Memfasilitasi anak dengan permainan yang mewah dan mahal bukan menjadi tolak ukur dalam suatu mainan misalnya seperti menggunakan barang bekas dan tanpa alat sekalipun bisa menjadi media bagi bermain anak-anak. Permainan yang murah dan mudah didapatkan yang berasal dari warisan nenek moyang ini ialah permainan tradisional. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa proses eksternalisasi permainan tradisional berdasarkan realitas pengalaman yang dialami dan dirasakan informan itu merupakan pengalaman yang tidak ternilai harganya karena kita bisa beresenang-senang, seru-seruan bermain ataupun bertemu dengan teman-teman dan orang terdekat. Proses eksternalisasi pengalaman permainan tradisional merupakan tahap awal dalam analisis konstruksi realitas budaya permainan tradisional dalam series "*Squid Game*". Pada tahap ini, informan mengungkapkan dan mengeksternalisasikan pengalaman mereka terhadap permainan tradisional yang pernah mereka mainkan di masa kecil. Jacklin, sebagai contoh, mengemukakan bahwa permainan tradisional memberikan keceriaan, memungkinkan ekspresi bebas, dan membantu mengembangkan kreativitas anak-anak. Pada konteks ini, Saparwati (2012) memberikan pemahaman tentang pengalaman sebagai sesuatu yang dialami dan dirasakan, baik yang sudah lama maupun yang baru terjadi. Proses eksternalisasi ini

menggambarkan bagaimana informan menghubungkan pengalaman bermain tradisional dengan unsur budaya, mengaitkannya dengan nilai seperti kegigihan, pentingnya menabung, membangun masa depan, dan kekompakan antar tim.

Proses Objektivasi Pengetahuan Permainan Tradisional

Pengetahuan merupakan hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek tertentu dari indra yang dimilikinya. Menurut Notoatmodjo (2010) faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang terdiri dari beberapa faktor yaitu pendidikan, pekerjaan, pengalaman, keyakinan dan sosial budaya. Dalam hal ini pengetahuan informan didapat melalui pengalaman dan sosial budayanya. Di mana pengalaman sehari-hari akan menuntun tiap individu untuk memiliki tipifikasi yang khas dan dapat diekspresikan melalui pola-pola tingkah laku yang spesifik saat interaksi dengan individu lainnya. Pada aspek objektivasi keenam informan dari generasi Y dan Z sama-sama pernah menonton *series Squid Game*. Berbagai macam pandangan informan terhadap pengetahuan yang mereka miliki dan sadari ketika menonton series tersebut. Berdasarkan hasil analisis wawancara diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam menanggapi apa yang mereka ketahui tentang *series Squid Game* dan seperti apa permainan yang ada di dalamnya. Responden dari generasi Y sepakat memberikan *point* yang penting yaitu adanya kesamaan dalam permainan tradisional di Indonesia. Sedangkan responden dari generasi Z lebih banyak menceritakan seperti apa kronologi dan permainan yang ada di dalam series tersebut seperti kelereng, tarik tambang, patung-patungan, engklek. Namun salah satu responden Z dalam series tersebut memahami aspek kemanusiaannya. Hal yang membuat mereka tertarik untuk menonton serial ini bukan hanya karena pengaruh besar Korean wave, namun justru *massivenya* perbincangan di media sosial terkait squid game . Dari hasil observasi dan wawancara langsung, peminat dari series Squid Game juga tidak hanya dari kalangan yang memiliki kecintaan pada budaya Korea namun juga berasal dari non penggemar Korea karena merasa tertantang untuk menonton dan mengikuti fenomena series tersebut. Mayoritas informan memiliki kesamaan dalam frekuensi menonton yaitu sebanyak 1x hingga menamatkan sampai akhir episode, namun ada salah seorang informan yang mengaku menonton hingga 3kali demi mendalami makna dalam serial tersebut. *“Kalau saya nontonnya sampai 3 kali, karena nonton yang pertama kali itu belum terlalu ngeh sama alur ceritanya, nah yang kedua kalinya nonton bersama temen, dan yang ketiga kalinya saya nonton sendiri karena ingin mendalami alur ceritanya”*. (Wawancara dengan Hari, 19/07/2022).

Satu informan diantaranya yang menonton *series Squid Game* hingga ketiga kalinya mengaku sangat tertarik dan ingin mendalami *series Squid Game*. Meskipun dia tidak memiliki pengetahuan mengenai akan budaya Korea hanya melihat sesuatu yang menjadi trend Squid Game di jagad sosial media. Di Indonesia sendiri *series Squid Game* memiliki daya tarik dalam memikat hati penontonnya sehingga baik dari penggemar budaya Korea maupun yang hanya mengikuti fenomena demam *Squid Game* juga sangat banyak peminatnya beberapa diantara mereka juga ikut berpartisipasi dalam memparodikan segala hal yang berbau dengan *Squid Game*. Meskipun tidak massif, namun penggemar serial Squid Game di Pekanbaru juga ada yang membuat trend parodi Squid Game. Seperti yang diungkapkan oleh Jacklin yang merupakan penggemar budaya Korea yang mengatakan bahwa: *“Iya, saya pernah memparodikan make up atau*

tampilan salah satu pemain yang cukup berkesan bagi saya". (Wawancara dengan Jacklin, 19/07/2022).



Sumber: Instagram informan

Gambar 3. Kegiatan Parodi Squid Game

Namun berdasarkan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa dari keenam informan, hanya dua diantaranya yang memiliki kegemaran akan budaya Korea sehingga ikut berpartisipasi secara langsung dengan memparodikan salah satu pemain dan seru-seruan semata, sedangkan keempat informan diantaranya belum pernah sama sekali membeli *icon* dan memparodikannya. Disatu sisi, para informan mencoba menginterpretasikan kembali bagaimana realitas dan situasi yang mereka dapatkan dalam konteks permainan tradisional seperti halnya pengalaman masa kecil hingga setelah menonton serial ini, mayoritas informan merefleksikan hal permainan pada Squid Game bukan hanya sebagai permainan biasa namun memiliki value tentang realitas kehidupan. Dalam hal signifikansi representasi budaya yang ditampilkan dalam cerita Squid Game, para informan memiliki perbedaan pendapat. Pernyataan Jacklin (1992), Hari (1997), Alan (2000) dan Alya (2000) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang relevan dan signifikan dengan kehidupan kita serta adanya kesamaan budaya tadi dalam permainan tradisional jadi mengingatkan kita ke memori lama di masa kecil. Sedangkan pernyataan Awi (1995) dan Suhela (1999) sebagai generasi Y merekamengatakan *Series Squid Game* tidak terlalu berpengaruh signifikan terhadap kehidupan mereka hanya beberapa saja permainan yang mungkin hampir mirip. Mayoritas dari keenam informan sepakat bahwa permainan tradisional yang ada dalam *series Squid Game* sangat berbanding terbalik dengan pengalaman mereka karenazaman dulu tidak ada korban jiwa dalam bermain, menikmati keseruannya dan bisa bercanda gurau bersama teman-teman. Sedangkan satu informan diantaranya menanggapi harus ada kewaspadaan ketika menonton karena seperti anak kecil yang jauh dibawah kita pastinya sama sekali belum pernah merasakan dan memainkan permainan tradisional yang kita mainkan takutnya ia hanya sekedar melihat tayangan di *Series Squid Game* jadi ikut meniru adegan-adegan yang ada.

Ekspresi yang mereka tampilkan terkait permainan pada serial squid game mengindikasikan adanya ruang ekspresi yang baru mengenai permainan tradisional tersebut. Disatu sisi mereka memang menyadari adanya kesamaan dengan pengalaman masa kecil mereka akan permainan tradisional, namun kemudian hal tersebut

diekspresikan dengan konsep yang baru seperti halnya yang direpresentasikan pada serial *Squid Game*. Proses ini merupakan hasil yang telah dicapai (baik secara mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia) berupa realitas objektif (*society is an objective reality*) dapat dilihat realitas pengalaman individu mulai mengalami konstruksi dalam pemaknaannya karena adanya media atau lembaga yang menaungi di dalamnya. Hal ini didukung oleh pernyataan informan bahwa realitas permainan tradisional yang dibangun oleh media itu sangat berbanding terbalik dengan pengalaman yang dialami di masa kecil. Di mana ketika bermain permainan tradisional itu sangat seru dan menarik sedangkan kalau yang ada dalam *series Squid Game* harus mempertahankan nyawa dan banyak memakan korban jiwa.

Objektivasi pengetahuan permainan tradisional melibatkan faktor-faktor seperti pendidikan, pekerjaan, pengalaman, keyakinan, dan sosial budaya dalam membentuk pengetahuan seseorang. Dalam konteks *Squid Game*, pengetahuan informan diperoleh melalui pengalaman sehari-hari dan pengaruh sosial budaya, sebagaimana dijelaskan oleh Notoatmodjo (2010). Analisis yang dilakukan melalui wawancara menunjukkan bahwa generasi Y dan Z memiliki perspektif yang berbeda terkait pengetahuan mereka tentang *Squid Game*. Mereka memberikan interpretasi yang bervariasi terhadap arti dan makna permainan dalam serial tersebut. Penonton dari generasi Y seperti Jacklin lebih menyoroti kesamaan budaya dengan permainan tradisional Indonesia, sementara generasi Z lebih fokus pada kronologi permainan yang ditampilkan dalam serial.

Proses Internalisasi Konstruksi Permainan Tradisional

Menurut Sarwono (2010) Konstruksi merupakan faktor-faktor yang turut berperan dalam pembentukan suatu budaya mulai dari kebiasaan, cara berpikir dan kondisi lingkungan. Konstruksi berlangsung melalui suatu proses sosial budaya, tindakan dan interaksi sosial. Dalam hal ini dapat dilihat adanya konstruksi budaya dari permainan tradisional. Permainan tradisional yang merupakan alternatif yang kaya akan nilai-nilai budaya tanpa adanya pelestarian. Dengan bermain permainan tradisional bersama teman-teman dan orang yang ada disekitarnya mereka lebih mengenal heterogenitas dan mulai memahami unsur penting dalam permainan sehingga banyak memberikan pembejaraan untuk bisa memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya serta nilai kehidupan yang bisa dipetik. Melalui internalisasi manusia menjadi hasil dari masyarakat (*man is a social product*). Dalam aspek internalisasi yang merupakan proses terakhir dialektis keenam informan dari generasi Y dan Z memiliki penafsiran dan pemahaman yang dibangun oleh masing-masing individu berdasarkan realitas pengalaman yang dialami dan kenyataan di media mengenai permainan tradisional. Seperti yang diungkapkan oleh Jacklin penafsirannya terhadap realitas bermain di masa kecil mengatakan bahwa: "*Bermain adalah sarana untuk melepas penat, tanpa beban, dan selalu menyenangkan*". (Wawancara dengan Jacklin, 19/07/2022).

Hasil pernyataan yang diberikan oleh Jacklin sebagai generasi Y yang lahir pada tahun 1992 berusia 30 tahun ia mengatakan bahwa penafsirannya terhadap bermain itu sebagai tempat di mana kita dapat mengekspresikan diri kita tanpa memikirkan beban dan lepas, jadi membuat hari kita selalu saja menyenangkan. Sedangkan menurut penafsiran

pernyataan Awi yang mengatakan bahwa: “Menurut saya realitas permainan tradisional itu tidak ternilai sih karena seru banget bisa bermain”. (Wawancara dengan Awi, 21/07/2022).

Berdasarkan pernyataan Awi sebagai generasi Y yang lahir pada tahun 1995 berusia 27 tahun ia mengatakan bahwa penafsiran realitas bermain di masa kecil itu tidak ternilai karena bisa bebas bermain sesukanya. Sedangkan menurut Hari dan Alan yang memiliki kesamaan dalam menafsirkan dengan mengatakan bahwa: “Menurut saya realitas dalam bermain dulu itu lebih berasara akan solidaritas dan kekompaknya. Kalau sekarang orang sudah pada sendiri-sendiri. (Wawancara dengan Hari dan Alan, 21/07/2022).

Informasi oleh pernyataan informan Bernama Hari (1997) dan Alan (2000) mereka menafsirkan realitas di masa kecil bermain itu menciptakan solidaritas yang tinggi kalau sekarang orang-orang udah individual. Dari wawancara diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari keenam informan. Tiga informan menafsirkan bahwa bermain merupakan tempat atau sarana kita membangun realitas, di mana moment dalam bermain yang sangat seru karena tidak ternilai harganya. Sedangkan kedua informan mengatakan penafsirannya bahwa bermain itu bisa menciptakan bentuk solidaritas di masa kecil, dan berubah menjadi bentuk individual ketika sudah beranjak dewasa. Dari sudut pandang representasi nilai pada serial squid game, dari hasil analisis wawancara diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman yang dibangun realitas *series Squid Game*. Dari satu informan dari generasi Y beranggapan bahwa realitas di dalam *series Squid Game* sangat rumit, sedangkan satu informan lagi dari generasi Y beranggapan bahwa realitas dari pemain dan pemerannya sangat cocok dan pas diperankan sehingga terbukti bisa mendapatkan banyak penghargaan dari media asing. Sedangkan keempat informan lainnya memiliki pemahaman yang dibangun oleh *series Squid Game* itu lebih berfokus pada sanksi dan hukumannya sehingga lebih anti- mainstream tidak seperti hal biasanya.

Tahap internalisasi setiap individu dilalui dengan merefleksikan pengalaman realitas apa yang dialaminya dan apa yang telah ia lihat sehingga secara sadar ataupun tidak sadar dapat memahami dan memaknai atas kesadarannya. Dengan begitu informan dapat mengkomparasikan kedua budaya tersebut dalam pengalamannya ketika bermain permainan tradisional di masa kecil dengan pengalamannya ketika menonton permainan tradisional yang dibangun dan ditayangkan di dalam *series Squid Game*. Proses internalisasi ini kemudian yang membentuk pola pikirnya dalam melihat makna realitas pengalaman yaitu mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung informan di dalam permainan. tradisional ialah menagajarkan arti kebersamaan, kekompakan, kerja keras, kegigihan dan ketekunan sehingga nilai yang tertanam di masa kecil dapat membentuk kualitas diri. Sedangkan nilai-nilai yang terkandung dan tertanam di dalam *series Squid Game* ialah suatu hal yang menyeramkan serta terdapat keburukan dari sifat manusia seperti serakah, ambisius, culas, dan egois sehingga tidak mempunyai belas kasihan, welas asih atau kepedulian antarsesama manusia.

Proses internalisasi konstruksi permainan tradisional mencakup bagaimana individu merefleksikan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh, serta bagaimana mereka memahami dan memaknai realitas tersebut. Sarwono (2010)

menyatakan bahwa konstruksi budaya melibatkan kebiasaan, cara berpikir, dan interaksi sosial. Dari hasil wawancara, terlihat bahwa generasi Y dan Z memiliki penafsiran yang beragam terkait realitas bermain permainan tradisional di masa kecil dan realitas yang dibangun dalam Squid Game. Pemahaman mereka mencerminkan perbedaan pandangan tentang solidaritas, kekompakan, dan individualitas dalam permainan tradisional, serta representasi nilai dalam Squid Game yang berkaitan dengan sifat manusia.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui pendekatan metodologi fenomenologi mengenai konstruksi realitas budaya permainan tradisional dalam series Squid Game, simpulan yang dapat diambil, bahwa permainan tradisional tidak hanya merupakan aktivitas rekreasi, tetapi juga bagian integral dari konstruksi budaya yang terus berkembang. Pengaruh media, seperti film “Squid Game”, mampu menciptakan pergeseran signifikan dalam persepsi masyarakat terhadap permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman terhadap permainan tradisional tidak hanya dapat diperoleh melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui prisma media yang memberikan narasi dan interpretasi baru terhadap fenomena tersebut. Eksternalisasi permainan tradisional dipengaruhi oleh pengalaman langsung informan yang menyenangkan, sementara objektivasi permainan tradisional oleh media menciptakan konstruksi pengetahuan baru yang dianggap tidak biasa dan anti mainstream. Sedangkan, Internalisasi permainan tradisional memberikan nilai-nilai positif seperti kekompakan dan kebersamaan, sementara media cenderung mengabaikan nilai-nilai tersebut dan fokus pada kompetisi unsur nilai kekuasaan dan keserakahan.

Referensi

- Bungin, Burhan. (2008) *Konstruksi Sosial Media Massa: Kekuatan Pengaruh Media Massa, Iklan Televisi dan Keputusan Konsumen Serta Kritik Terhadap Peter L. Berger & Thomas Luckmann*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Contemporary Korea. (2011). *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon. Vol. 1. Korean Culture and Information Service*.
- Creswell, John W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. USA: Sage Publications Inc.
- Dharma, FA. *Konstruksi Realitas Sosial: Pemikiran Peter L. Berger Tentang Kenyaaan Sosial*. Fakultas Ilmu Sosial, Universita Airlangga, Vol 7, No.21, September 2018. Hal 1-9.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi: Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*. Malang: Literasi Nusantara. 2020.
- Helmi, D & Zaman, S. (2009). *12 Permainan Untuk Meningkatkan Inteligensi Anak*. Yogyakarta : Visimedia.
- Muhammadiyah, A. Adelia Hardianti, Nugroho, Wahyu Budi, Kamajaya, Gede. (2021). *Personalisasi Media Netflix dalam Kehidupan Remaja Kota Makassar*. Jurnal Ilmiah Sosiologi: Sorot.
- Kuswarno, Engkus. (2006). *Tradisi Fenomenologi pada Penelitian Kualitatif: Sebuah Pengalaman Akademis. Mediator, Vol 7, No.1, 47-58*.
- Larasati, Dinda. (2018). *Globalisasi Budaya dan Identitas: Pengaruh dan Eksistensi Hallyu (Korean Wave) versus Westernisasi di Indonesia*. Jurnal Hubungan Internasional. Tahun XI, No.1, Januari-Juni 2018.
- Marzoan & Hamidi. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler*

- untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. Volume. 2, No. 1.*
- Moleong, J Lexy. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nugroho, Yogi Maulana. (2017). *Analisa Kelayakan Dibuka Akses Netflix Di Indonesia Ditinjau Dari Regulasi Telekomunikasi*. Skripsi. Bandung: Universitas Telkom.
- Parera, Frans. (2013), *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Saparwati, Mona. (2012). *Studi Fenomenologi : Pengalaman Kepala Ruang dalam Mengelola Ruang Rawat di RSUD Ambarawa*. Tesis Magister Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, Depok.
- Sarwono, S. W. (2010). *Psikologi Remaja (Revisi)*. Jakarta: Rajawali.
- Suryawan, IG Agung Jaya. (2020). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa*. *GENTA HREDAYA*, 2 (2), 1-10.
- Toro, Dian. (2021). *Menteri Sandiaga Uno Jengkel, Squid Game Diduga Tiru-tiru Permainan Tradisional Indonesia 'Lagi-lagii, Korea!*, <https://indotrends.pikiran-rakyat.com/viral/pr-1572743295/menteri-sandiaga-uno-jengkel-squid-game-diduga-tiru-tiru-permainan-tradisional-indonesia-lagi-lagii-korea>, diakses pada 06 Oktober 2022.