

Communication Strategies in Combating Communicable Diseases in Jember Regency (Case Study of Kemuningsari Health Center, Jember Regency)

by Juariyah Juariyah

Submission date: 28-Jan-2022 02:50PM (UTC+0800)

Submission ID: 1749838125

File name: 2_Artikel_semnas_jogja.juariyah.pdf (497.21K)

Word count: 3779

Character count: 23815

Komunitas Tanoker Membangun Permainan Tradisional Melawan Permainan Digital Video Games

Juariyah

Juariyah@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Video games adalah bentuk termaju dari budaya pop masa kini. Berbeda dengan film, musik dan komik, *video games* merupakan bentuk budaya pop kontemporer yang paling mampu memroduksi dan mereproduksi budaya dan ideologi dalam benak para penikmatnya. Penelitian ini ingin menggambarkan persepsi dan pengalaman bermain permainan digital yang dilakukan remaja Kampung Ledokombo. Teori yang digunakan menggunakan Perspektif Anthony Giddens (2003) dalam bukunya yang berjudul *Runaway World* yang melukiskan kecepatan pertumbuhan dunia yang sangat cepat dan tidak sejalan dengan pertumbuhan manusianya. Kecepatan tersebut dipengaruhi tiga hal mencakup yaitu *cyberspace*, posmodernisme, dan kapitalisme. Metode penelitian menggunakan etnografi, peneliti melakukan pengamatan dan pengumpulan data yang tidak terstruktur yang menggambarkan masyarakat dengan kehidupan budayanya memberi makna pada *game*, analisis data berdasarkan interpretasi eksplisit dari sebuah makna dan fungsi-fungsi tindakan yang berdasarkan pendekatan emik, selanjutnya hasil dari proses tersebut adalah berupa deskripsi suatu fenomena sosial. Hasil penelitian menunjukkan bermain *video games* menjadi permainan digital yang paling menarik saat ini. Bagi remaja Tanoker, maraknya permainan ini tidak melulu remaja Kampung Tanoker tertarik untuk memainkannya, sebagian lebih memilih permainan tradisional yang digiatkan oleh Komunitas Tanoker.

Kata Kunci: Video games, Komunitas Tanoker

Abstract

² Video games are the most advanced form of contemporary pop culture. Unlike films, music and comics, video games are a form of contemporary pop culture that is most capable of producing and reproducing culture and ideology in the minds of the audience.

This study wanted to describe the perceptions and experiences of playing digital games carried out by teenagers in Ledokombo Village. The theory used uses Perspectives Anthony Giddens (2003) in his book Runaway World which describes the speed of world growth which is very fast and not in line with human growth. This speed is influenced by three things, including cyberspace, postmodernism, and capitalism. The research method uses ethnography, the researcher observes and collects unstructured data ² that describes the community with its cultural life giving meaning to the game, analyzing data based on explicit interpretations of meaning and action functions based on the emic approach, then the results of the process are in the form of description of a social phenomenon. The results of the study show that playing video games is the most interesting digital game at the moment. For Tanoker teenagers, the rise of this game is not only for the youth of Kampung Tanoker to be interested in playing it, some prefer traditional games that are associated with the Tanoker Community.

Keywords: Video games, Tanoker Community

Pendahuluan

Penelitian-penelitian tentang *video games* ²¹ sudah banyak dilakukan, salah satunya Penelitian yang dilakukan Iskandar Zulkarnain (2014), yang berjudul *Playnable Nationalis Nusantara Online and The Gamic Reconstructions of National History* ¹⁸ mengemukakan bahwa *video games* telah tumbuh menjadi media ekspresi budaya yang serius, berbagai penelitian berpendapat bahwa permainan *video* bukan sekadar media hiburan, tapi juga berfungsi sebagai artefak budaya kontemporer untuk mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia.

Penelitian lain yang dilakukan Clare Bradford yang berjudul *Looking for my corpse: Video games and Player Positioning* ² menggambarkan bahwa seperti semua bentuk budaya, permainan *video games* mencerminkan aspek sosial, dimana mereka diproduksi, membentuk persepsi pemain dan mempromosikan nilai secara *implisit* dan *eksplisit*. Ketika seseorang bermain *video games*, mereka melakukannya karena subjek yang diwujudkan yang identitasnya dibentuk oleh budaya di mana mereka berada, keadaan pengalaman hidup mereka, kekhasan, kemampuan dan minat mereka. Seperti buku dan film, *video games* bukan

merupakan sistem makna yang ada untuk dibuka atau diterjemahkan, sebaliknya para pemain berperilaku seperti pembaca dan penonton film karena mereka menegosiasikan makna secara dialektik, sehingga tidak ada dua pengalaman permainan yang persis sama. ¹³ *Game* yang didiskusikan adalah *World of Warcraft*, *Bully* dan *Pokemon*. *World of Warcraft (WOW)* adalah *game role-playing massively multiplayer online (MMORPG)* yang menarik banyak khalayak dari remaja hingga orang dewasa yang memungkinkan interaksi *online* dengan pemain lain, *Bully* adalah permainan *sandbox* yaitu permainan di mana pemain memilih berbagai misi mengikuti lintasan secara eksklusif menuju satu tujuan, *Pokemon* sebuah *game* petualangan untuk pemirsa yang lebih muda, dimainkan di konsol *Nintendo DS* yang dipegang tangan dan berpotensi kolaborasi *online* melalui koneksi *Nintendo WiFi*. Ketiga *game* tersebut mewakili beberapa dari sekian

Kemajuan teknologi internet ini penindasan maya secara bertahap menjadi bentuk intimidasi baru di sekolah dan menyebar dengan cepat, terutama di negara-negara maju. Taiwan melihat meningkatnya jumlah kasus *cyberbullying* menggambarkan temuan bagi peneliti mengenai dampak penggunaan media terhadap nilai dan perilaku (Gerbner, 1976). Internet telah melampaui media tradisional untuk menjadi alat yang ampuh untuk berkomunikasi dalam jejaring sosial yang membentuk pengetahuan dan nilai bagi remaja. Permainan *online* umumnya memiliki konten kekerasan, dan terus-menerus terlibat dalam perilaku kekerasan dalam situasi *virtual* dapat menyebabkan remaja yang belum mencapai kedewasaan secara penuh, menerjemahkannya tindakan agresif mereka dari lingkungan *game* ke dalam perilaku kehidupan nyata mereka.

Penjualan *game* telah melampaui penjualan musik dan film, beberapa hal penting dalam penelitiannya menyebutkan (1) *video games* kekerasan menjadi *video games* terpopuler yang dimainkan konsumen (2) penelitian tentang efek *video games* kekerasan pada tingkat agresi telah menyebabkan kekhawatiran yang dapat menimbulkan resiko kesehatan masyarakat (3) adanya korelasi positif antara permainan *video games* kekerasan dan agresi kehidupan nyata (4) permainan *video games* dapat mempengaruhi pemikiran, perasaan, gairah fisiologis dan perilaku pemain. Studi yang dilakukan oleh Shu Ching Yang berjudul

Paths To Bullying in Online Gaming : The Effects of Gender, Preference For Playing Violent Games, Hostility, And Aggressive Behavior on Bullying, mengkaji tentang kebanyakan remaja bermain *video games* kekerasan . Komunitas *game online* menyediakan sarana bagi remaja tidak hanya dengan keterampilan untuk bersosialisasi tetapi juga berinteraksi dengan interpersonal dan emosional. Pada saat yang sama interaksi yang sering memungkinkan untuk timbulnya konflik yang menyangkut kepentingan pribadi, perilaku, permainan dan bahkan kelas sosial. Konflik semacam itu cenderung meningkat dikarenakan sifat media digital dan visual dan budaya game. Bentuk konflik yang intensif ini dapat menyebabkan perselisihan serius dan bentuk pelecehan yang disebut penindasan maya. Faktanya, kebanyakan remaja bermain game kekerasan dan remaja pada umumnya dapat menerima sosialisasi tentang pembelajaran observasional untuk berperilaku agresif (Bandura, 1973; Huesman, 2010).

Tinjauan Pustaka

1. Runaway World, Dunia Yang Berlari dalam Perspektif Giddens

Runaway World adalah terminologi yang digunakan oleh Anthony Giddens (2003) untuk melukiskan kecepatan pertumbuhan dunia yang sangat cepat yang tidak sejalan dengan “pertumbuhan “ manusianya, perubahan yang sangat cepat ini telah mengurung masyarakat global di dalam sebuah dunia yang tidak pernah berhenti berlari, tidak pernah menurunkan tempo produksinya, tidak pernah mengurangi kecepatan inovasinya, tidak pernah mengurangi tempo konsumsinya, tidak pernah mengurangi kecepatan informasinya, tidak pernah mengurangi kecepatan pergantian produk, gaya, dan gaya hidup, tidak pernah beristirahat sejenak, merenung, dan refleksi diri. Arus perubahan ini mencakup tiga tema utama, yaitu *cyberspace*, posmodernisme, dan kapitalisme. Ketiga tema ini merupakan kekuatan yang saling memperkuat satu sama lainnya. Kita menemukan spirit kapitalisme di dalam *posmodernisme*, spirit posmodernisme di dalam *cyberspace*, spirit *cyberspace* di dalam kapitalisme, dan seterusnya.

2. Gerakan Counter Culture

Dalam perspektif Hegelian, *counter culture* berakar pada gagasan identitas dan pembentukannya dalam hubungan dengan yang lain. *Counter culture* ada hubungannya dengan skema biner koherensi kekuatan A/B, benar dan salah, hitam /putih yang disederhanakan. Dalam pandangan ini *counter culture* berlawanan dengan arus utama di seluruh rentang dimensi. Contohnya adalah budaya minoritas yang ditandai oleh seperangkat nilai, norma dan pola perilaku yang bertentangan dengan masyarakat dominan (Batzell, 1994:116), dan cara hidup dan filosofi yang pada pokoknya terdapat konflik dengan masyarakat arus utama (Leech,1973). *Counter culture* mengacu pada sistem norma dan nilai yang koheren yang tidak hanya berbeda dari sistem dominan tetapi juga terdiri dari setidaknya satu norma atau nilai yang meminta komitmen terhadap perubahan budaya, yaitu transformasi sistem norma dan nilai yang dominan. Menurut Dessaur (1974), *counter culture* sebagai sistem nilai yang koheren, yang berbeda secara substantif dari arus utama dan menuntut perubahan, menyiratkan kesadaran diri yang kritis.

Gerakan *counter culture* sudah ada sejak dimulainya modernitas. Sebuah gerakan sosial yang menciptakan masyarakat sipil yang selalu disertai oleh kelompok sektarian untuk mencari bentuk kehidupan yang lebih spiritual dalam masyarakat. Dalam masyarakat, kelompok yang paling mendasar adalah kelas sosial, konfigurasi budaya utama adalah budaya kelas. Budaya kelas adalah elemen fundamental masyarakat, seperti ideologi kelas, paling sering dimediasi satu dengan yang lain oleh faktor eksternal. Budaya kelas yang tidak memiliki peringkat yang sama, berdiri bertentangan satu sama lain dalam hubungan dominasi dan subordinasi, Dengan demikian, kita dapat melihat bagaimana konsep hegemoni dapat membantu pemahaman kita tentang ranah budaya serta ideologi dan politik.

Perjuangan melawan budaya dominan dapat dengan memodifikasi dan menolaknya, dan dalam beberapa kasus bahkan dapat menggulingkannya. Namun budaya minoritas tidak selalu dalam konflik terbuka dengan budaya dominan. Untuk waktu yang lama budaya ini dapat hidup berdampingan, menegosiasi ruang dan kesenjangan yang berkembang di dalamnya. Kelas bawahan yang menemukan bahwa budaya mereka ditembus dan didominasi oleh budaya kelas penguasa, masih dapat menemukan cara untuk mengekspresikan dan mewujudkan, dalam budaya spesifik mereka sendiri, persepsi tentang posisi dan pengalaman mereka sebagai kelas bawahan. Kompleksitas budaya dominan dalam kaitannya dengan budaya kelas lainnya, setiap budaya kelas sangat kompleks, mengandung di dalamnya berbagai daerah otonom yang relatif otonom dan subkultur atau *counter culture*. Ada variasi ras, etnis dan kedaerahan yang jelas dalam budaya kelas. Tetapi ada juga hubungan budaya khusus untuk kaum muda dan manula, terutama bagi perempuan, yang pada umumnya diberi

peran subordinat dalam kehidupan budaya yang didominasi oleh laki-laki. Variasi ini berhubungan dengan fakta bahwa kelompok bawahan di dalam kelas menemukan makna dan ungkapan dalam berbagai relasi, gagasan dan objek.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan etnografi. Pendekatan etnografi digunakan untuk menggambarkan, menginterpretasikan dan memahami karakteristik *setting* sosial dengan gejala beragam budaya dan berbagai interpretatifnya atau ekspresinya dan mengadopsi pendekatan emik, artinya peneliti menginterpretasikan data dari perspektif orang – orang dalam *setting culture* yang diteliti (Flick Uwe etc 2004:224). Penggunaan metode etnografi ini karena tema dan *setting* penelitian cocok dengan karakteristik etnografi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi teknik wawancara mendalam, dan observasi partisipan. Wawancara mendalam (*depth interview*), adalah serangkaian pertanyaan terbuka yang digunakan untuk memperoleh informasi rinci atau deskriptif dari individu tentang topik penelitian (Kalof, Dan Thomas Diez, 2008 :120). Wawancara mendalam dalam studi ini penting dilakukan, terutama untuk mengungkap pengalaman hidup (*life experience*) yang menekankan pada konstruksi simbolik (pandangan personal) dan kontekstual (pandangan sosial). Kelompok yang menjadi objek penelitian ini meliputi anggota komunitas Tanoker 3 orang dan pendamping 1 orang. Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif.

4. Hasil

Komunitas Tanoker Ledokombo, merupakan komunitas bermain dan belajar digagas oleh Ibu Ciciek Fardah dan Bapak Suporahardjo, berdiri pada 10 Desember 2009. Berada di Desa Ledokombo, Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Kata *Tanoker* ini berasal dari Bahasa Madura yang berarti “kepongpong”. Filosofi di balik pilihan kata ini adalah keyakinan bahwa pariwisata yang berbasis komunitas budaya dapat mendorong transformasi sosial yang bisa mengentaskan masyarakat dari persoalan pendidikan, kesehatan, dan kemiskinan. Mengingat banyak persoalan sosial yang terjadi di Ledokombo, Tanoker bertujuan untuk berkontribusi dalam memecahkan persoalan terutama mempersiapkan anak-anak agar hidup dengan sehat, pintar dan sejahtera.

Tanoker memiliki perhatian khusus terhadap anak-anak. Bagi Tanoker anak harus hidup bahagia dan senang tanpa mengabaikan pentingnya perkembangan pribadi untuk menjadi seorang manusia yang berbudi luhur dan berdampak bagi masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itulah komunitas belajar dan bermain ini diberi nama “Tanoker”.

Tanoker Ledokombo sebagai Komunitas bermain dan belajar, bagaimana bermain sebagai budaya merupakan awal dari kegiatan komunitas ini melakukan pendekatannya. Bermain tradisional egrang yang pertama dikenalkan pada anak-anak yang di sekitar Desa Ledokombo yang pada saat itu sedang maraknya permainan modern yaitu *video games*. Komunitas Tanoker Ledokombo tidak anti permainan modern, mereka yang datang ada di antaranya membawa *handphone*, hanya ada aturan ketika sedang dilaksanakan HP-nya tidak boleh digunakan. Di sinilai nilai-nilai kebaikan yang ditanamkan pada anak-anak yang akan menjadi bekal dalam kehidupannya yang akan datang.



Gambar 1. Prasasti Tanoker yang berdiri sejak 10 Desember 2009

Prasasti ini merupakan semboyan Tanoker, yaitu bersahabat, bergembira, belajar, dan berkarya. Tema budaya merupakan acuan dalam mendorong perubahan sosial pedesaan di Kecamatan Ledokombo. Berawal dari permainan tradisional egrang, Tanoker yang berdiri sejak 10 Desember 2009 ini lokasinya berada di sekitar 15 meter setelah tugu simpang tiga Desa Ledokombo menjadi tempat yang menarik untuk berbagai kajian ilmu. Dari nama tersebut mereka bercita-cita untuk berproses dari kepompong yang dianggap jelek dan menjijikkan, namun ternyata jika sudah bermetamorfosis dapat menjadi kupu-kupu dengan warna yang menawan dan bisa terbang ke mana-mana, sehingga disukai banyak orang. Semakin dalam mereka memaknai nama itu sampai timbul keinginan untuk melaksanakan kegiatan sebagai bukti meski mereka bagian dari anak desa tetapi kreativitasnya tidak mau

kalah dengan anak-anak yang ada di kota. Mereka ingin mewujudkan dan bertekad untuk tampil di berbagai wilayah terutama dengan permainan egrangnya.



Gambar 2. Peneliti mengikuti senam pagi dalam acara “Minggu Ceria”

Terlibat dalam acara “Minggu Ceria” yang diselenggarakan Komunitas Tanoker, setiap hari Minggu” merupakan hal yang sangat menyenangkan. Diawali dengan senam bersama dengan diiringi lagu yang bersemangat. Setelah mengikuti senam bersama barulah mengikuti kegiatan rutin seperti lomba-lomba, memasak, baca buku, dan sebagainya. Kegiatan rutin ini pada awalnya terbentuk tujuh forum kegiatan yang terdiri membaca dan menulis, permainan tradisional, memasak, olah raga, musik, menari, dan melukis.

5. Pembahasan

Dunia anak adalah dunia bermain seperti yang disebutkan oleh Huizinga, (1938: 27) bermain merupakan kegiatan sukarela dan manusia adalah makhluk yang senang akan bermain. Di sinilah Komunitas Tanoker berupaya bahwa dunia anak adalah dunia bermain dan melalui permainan tradisional egrang menjadikan anak-anak menemukan nilai-nilai kebaikan yang terkandung dalam permainan, seperti arti persaudaraan, kejujuran, kerja sama dalam diri anak-anak Tanoker.

Terdapat 3 (tiga) orang yang menjadi informan dan satu pendamping untuk menggambarkan pengalaman bermain di komunitas Tanoker. Yaitu, Mafrurah (kelas 4 SD), Vivin Faradila (Kelas 4 SD), Putri (Kelas 6 SD).

Pengalamannya adalah sebagai berikut: Mafrurah (10 th),

“Informasi tentang Tanoker berasal dari teman, saat ini saya duduk di kelas 4 sekolah dasar, setiap hari minngu selalu mengikuti kegiatan Minggu Ceria yang diadakan di Tanoker Ledokombo, saya bermain biasanya mulai jam 08.00—12.00 berangkat bersama sama dengan teman diantar sepeda motor oleh orang tua saya, sudah dua tahun bermain di komunitas Tanoker menemukan pengalaman yang banyak terutama ketika bertemu dengan kak-kakak pendamping yang bermaam-macam kebiasaannya seperti belajar matematika, bahasa inggris, bahasa arab dan lain-lain pokoknya merasa senang dan ketemu teman-teman baik, aturannya saat bermain tidak boleh curang dan tidak boleh bawa HP, senangnya main egrang besi”.

Komunitas Tanoker¹⁰ merupakan salah satu dari sekian banyak komunitas belajar yang ada di Indonesia, sebuah tempat yang berusaha mengembangkan potensi dan karakter anak-anak dan masyarakat melalui berbagai kegiatan kreatif yang berawal dari egrang. Permainan egrang selain dari bambu juga dari besi, menggunakan permainan ini memerlukan latihan. Belajar memainkan egrang tidaklah mudah, dan membutuhkan kerja keras. Demikian juga Tanoker, dibangun dengan perjuangan yang tidak mudah, tempat bermain di Tanoker menjadi tempat yang sangat berharga bagi anak-anak untuk dapat mengekspresikan diri mereka dengan bebas melalui berbagai permainan tradisional untuk mengembangkan diri. Dalam kegiatan Minggu Ceria, walaupun secara tidak tertulis tidak boleh membawa HP, tetapi pada kenyataannya ada beberapa yang membawanya, hanya saja HP ini dikeluarkan ketika waktu istirahat ketika berlangsungnya kegiatan tidak boleh digunakan. Hal ini seperti yang disampaikan Suporaharjo yang ingin membuat anak-anak ini dapat berkomunikasi dengan teman secara manusiawi dan anak anak dapat menikmati haknya untuk hidup bahagia.

Pendapat lain yang disampaikan Vivin Faradila, (10 tahun)

“Pengalaman pertama kali bermain di Tanoker diajak teman, karena merasa senang sampai sudah dua tahun lamanya tetap menjadi anggota komunitas ini. Saat ini saya duduk di kelas 4 Sekolah Dasar. Banyak macamnya seperti membaca, memasak, dan lomba-lomba sangat menarik buat saya, jadi tidak bosan sebelumnya saya hanya bermain di rumah saja, kala di Tanoker lama bermain di komunitas Tanoker kira-kira 4 jam berangkat dari rumah diantar

orang tua dan dijemput lagi jam 12.00 merasa senang bermain di Tanoker karena senang, ceria dan banyak ilmu, aturannya kalau bermain ya tidak boleh curang dan harus sportif, selain bermain di Tanoker biasanya main di rumah saja seperti main karet”.

Sebagai tempat bermain setiap hari Minggu, Tanoker berupaya menjadi tempat yang sangat ramah dan nyaman bagi setiap orang yang berkunjung dan tinggal di sana. Tanoker menyatu dengan masyarakat sekitar dan terus menularkan keramahan dan keceriaan kepada anak-anak. Sehingga siapapun yang berkunjung ke Tanoker akan merasakan kebersamaan dan kekeluargaan yang luar biasa. Sebenarnya anak-anak yang bermain di komunitas Tanoker ini dibagi menjadi beberapa kelompok, ada kelompok SD kelas 1 sampai 3 kelompok kelas 4 sampai kelas 6 dan berikutnya kelompok SMP. Mereka membaur menikmati permainan Minggu Ceria setiap hari Minggu mulai jam 08.00 pagi sampai jam 12.00.

Pendapat yang disampaikan Putri (12 tahun) adalah sebagai berikut:

“Saya berasal dari Paloombo, desa yang cukup jauh kira-kira 10 km, kalau kebetulan ada kegiatan main lumpur yang disebut Palolumpur di Paloombo tempat itu tidak jauh dari kediaman rumah saya. Datang ke Tanoker Ledokombo biasanya diberi tahu /informasi Tanoker dari sekolah walaupun dari jauh merasa senang saja karena banyak pengalamannya ketika bertemu dengan pendamping yang pintar dan bisa mendapatkan ilmu seperti kemarin ketemu Ayu yang kuliah di Malaysia dia mengajar bahasa Inggris, bermain egrang, masak- masak, dan lebih bahagia, aturannya ya tidak boleh curang, selain bermain di Tanoker saya ikut pendampingan di sekolah “.

Anak-anak yang datang pada setiap kegiatan hari minggu ceria di Tanoker Ledokombo diikuti oleh anak-anak di sekitar Kecamatan Ledokombo. Salah satunya adalah Desa Paloombo. Desa ini merupakan tempat kegiatan Palolumpur yakni kegiatan bermain di arena sawa berlumpur bermain bola kalau ada jadwalnya bermain Palolumpur ini biasanya berlangsung sampai jam 4 sore dan kegiatan ini salah satu kegiatan rutin di Tanoker Ledokombo. Fokus kegiatan Tanoker menjadi embrio bagi perkembangan gerakan kebudayaan berbasis tradisi, selama tujuh tahun sejak berdirinya Tanoker melakukan kegiatan pemberdayaan anak-anak dan masyarakat yang sampai saat ini Tanoker dikenal

memiliki keahlian tarian egrang yang dipadukan dengan musik perkusi maupun dendang lagu dari *sound* mini. Mereka telah tampil di berbagai arena baik lokal, ¹⁹ ke berbagai kota bahkan sampai ke luar negeri.

Salah ^{satu} pengalaman pendamping Redi, 24 tahun, adalah sebagai berikut,

“Saya bergabung menjadi pendamping di Tanoker sejak September 2014, selain mengikuti pendampingan setiap hari minggu dalam acara Minggu Ceria mulai jam 08.00—12.00, saya juga bekerja menjadi staff bidang *event organizer*. Bekerja memanaj sebuah *event* merupakan kegiatan yang menyenangkan. Pengalaman ini menjadi bekal yang bermanfaat bagi saya yang pada awalnya tid¹⁵ di tugasi bidang ini Ibu Ciciek memberi kesempatan ini dan akhirnya bisa. Jam kerja mulai jam 08.00—16.00 mulai Senin—Jumat. Pengalamannya selama mengorganisir *event* menjadi pengalaman yang berharga. Pengalaman lain ketika melihat ana-anak *enjoy* bermain merupakan sesuatu yang sangat berharga, harapannya Tanoker sebagai tempat belajar, bersahabat, bergembira dan berkarya ke depan menjadi lebih maju”.

Bagi Redi menjadi pendamping di Komunitas Ledokombo menjadi pengalaman yang sangat berharga, sangat menikmati kebersamaan bersama anak-anak terutama dalam kegiatan Minggu Ceria. Kegiatan rutin ini dijalannya hampir selama tiga tahun di samping menjadi aktivis di berbagai lembaga LSM di Jember salah satunya LSM Lintas Iman Jember. Pengalaman ²⁴ ini menjadi bekal yang sangat bermanfaat terutama dalam mengelola *event organizer*, berawal dari mengelola kegiatan yang skala kecil, meningkat pada kegiatan yang besar.

Dari uraian pendamping anak yang disampaikan, memberikan gambaran bahwa menjadi pendamping di Komunitas Tanoker adalah mereka yang memiliki kepedulian yang sangat besar pada pelestarian budaya terutama permainan tradisional yang saat ini banyak yang tidak diketahui anak-anak disebabkan maraknya permainan modern seperti *video games* baik yang *online* maupun yang konsol. Menjalin kedekatan dengan anak-anak bukan sesuatu yang mudah, memerlukan proses, dan waktu yang lama. Seperti yang dikemukakan Haris, anak-anak Tanoker saat ini menantikan kegiatan pendampingan. Ketika kegiatan

pendampingan tidak dilakukan mereka akan menanyakannya. Butuh waktu satu setengah tahun kegiatan ini bisa diterima, demikian menurut Haris.

6. Kesimpulan

Komunitas Tanoker¹⁰ merupakan salah satu dari sekian banyak komunitas belajar yang ada di Indonesia, sebuah tempat yang berusaha mengembangkan potensi dan karakter anak-anak dan masyarakat melalui berbagai kegiatan kreatif yang berawal dari egrang. Permainan egrang selain dari bambu juga dari besi, menggunakan permainan ini memerlukan latihan. Belajar memainkan egrang tidaklah mudah, dan membutuhkan kerja keras. Demikian juga Tanoker, dibangun dengan perjuangan yang tidak mudah, tempat bermain di Tanoker menjadi tempat yang sangat berharga bagi anak-anak untuk dapat mengekspresikan diri mereka dengan bebas melalui berbagai permainan tradisional untuk mengembangkan diri. Dalam kegiatan Minggu Ceria, walaupun secara tidak tertulis tidak boleh membawa HP, tetapi pada kenyataannya ada beberapa yang membawanya, hanya saja HP ini dikeluarkan ketika waktu istirahat ketika berlangsungnya kegiatan tidak boleh digunakan. Hal ini seperti yang disampaikan Suporaharjo yang ingin membuat anak-anak ini dapat berkomunikasi dengan teman secara manusiawi dan anak-anak dapat menikmati haknya untuk hidup bahagia.

7. Daftar Pustaka

Ahlstrom, M.,Lundberg, N. R., 2012. *Me, My Spouse, And My Avatar: The Relationship between Marital Satisfaction and Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)*, Journal of Leisure Research, 44(1), 1+ Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>

- Chen, K., Chen, & Ross, 2010. *Antecedents of Online Game Dependency: The Implications of Multimedia Realism and Uses and Gratifications Theory*. *Journal of Database Management*, 21(2), 69+ Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do>
- Choi, Y.K., Lee, S.M., & Li, H. 2013. *Audio and Visual Distraction and Implicit Brand Memory: A Study of Video Game Players*, *Journal of Advertising*, 42(2-3) Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Eder, Klaus. 1990. *The Rise of Counter Culture Movement Against Modernity: Nature as a New Field of Class Struggle*, *Theory Culture Society*, Sage Publications From <http://www.sagepublication.com>.
- Flick, Kardorff, etc, 2004. *A Companion to Qualitative Research*, London: Sage Publication
- Giddens, Anthony, 1999. *Runaway World How Globalisation is Reshaping Our Lives*, London: Profile Books Ltd
- Huizinga, J. 1938. *Homo Ludens*, London, Boston and Henley. Kegan Paul Ltd.
- Kando, Thomas M, 1975. *Leisure and Popular culture in Transition*, London, Library of Congress Cataloging in Publication Data
- Kuswarno, Engkus, 2008. *Etnografi Komunikasi, Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya*, Bandung: Widya Padjajaran.
- Matteson, A. 2017. *Build Games with Bloxels: with Cheery Blocks, Kids can Design Their Own Video Games, Coding not Required*. *School Library Journal*, 63(5)+ Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.di?>
- Piliang, Yasraf, Amir, 2004. *Dunia Yang Berlari, Mencari Tuhan- Tuhan Digital*, Jakarta: Grasindo.
- _____, 2004. *Posrealitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Shi, W., Corrieveau, & Agar J. 2014. *Dead Reckoning Using Play Patters in A Simple 2D*, *International Journal of Computer Games Technology*. Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Suryajaya, Martin, 2014. *Marxisme dan Video Game*, <http://indoprogress.com/2014/04/marxisme-dan-video-game/>
- Terlutter, R., & Capella, M.L. 2013. *The Gamification of Advertising: Analysis and Research Directions of in-Game Advertising, Advergaming, and Advertising in Sosial Network Games*, *Journal of Advertising*, 42 (2-3), 95+ Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Thomas, K.D., & Levant, R.F, 2012. *Does The Endorsement of Tradisional Masculinity Ideology Moderate The Relationship Between Exposure To Violent Video Games*

and Aggression? The Journal of Men's Studies, Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>

<http://.surabaya.tribunnews.com/> wujudkan ledokombo kawasan ramah anak (Diakses: 25 Februari 2015, 16:20)

Communication Strategies in Combating Communicable Diseases in Jember Regency (Case Study of Kemuningsari Health Center, Jember Regency)

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jmsos.studentjournal.ub.ac.id Internet Source	4%
2	www.iosrjournals.org Internet Source	2%
3	teologikristiani.blogspot.com Internet Source	1%
4	paradekata.wordpress.com Internet Source	1%
5	www.youngontop.com Internet Source	1%
6	arsipabadi.blogspot.com Internet Source	1%
7	core.ac.uk Internet Source	1%
8	helda.helsinki.fi Internet Source	1%

repository.unair.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	ppkn.pps.uny.ac.id Internet Source	1 %
11	trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id Internet Source	1 %
12	storify.com Internet Source	<1 %
13	hitengaming.com Internet Source	<1 %
14	repository.usahid.ac.id Internet Source	<1 %
15	ridhoazziix.blogspot.com Internet Source	<1 %
16	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
18	mla.hcommons.org Internet Source	<1 %
19	uun-halimah.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %

21	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
22	jos.unsoed.ac.id Internet Source	<1 %
23	perisaidirimranggen.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	sulteng.litbang.pertanian.go.id Internet Source	<1 %
25	indonesia.go.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On