



UMY

JCC

Jogjakarta
communication
conference



KOMUNIKASI DAN MULTIKULTURALISME DI ERA DISRUPSI:

Tantangan dan Peluang

Editor:

Filosa Gita Sukmono, Fajar Junaedi, dan Erwin Rasyid

Pengantar

KOMUNIKASI DAN MULTIKULTURALISME DI ERA DISRUPSI: Tantangan dan Peluang

Editor :

Filosa Gita Sukmono, Fajar Junaedi, Erwin Rasyid



Komunikasi dan Multikulturalisme di Era Disrupsi : Tantangan dan Peluang
Copyright © penulis

Hak cipta pada penulis dan dilindungi oleh Undang-undang (All Rights Reserved).
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Penulis : Ulfa Yuniat, et.all
Editor : Filosa Gita Sukmono, Fajar Junaedi, Erwin Rasyid
Desain Cover : Ibnu Teguh
Tata Letak : Ibnu Teguh

Cetakan 1 : 2019
334 (x+ 324 hlm) halaman, 21 x 29 cm
ISBN: 978-602-5681-32-5

Penerbit:

Buku Litera Yogyakarta
Minggiran MJ II/1378, RT 63/17 Suryodiningratan, Mantrijeron, Yogyakarta
Telp. 0274-388895, 08179407446. Email: bukulitera3@gmail.com
dan
Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Universitas Ahmad Dahlan

P
telah m
maupun
teknolo
telah m
dalam i
digital.
penyeba
kebhine
melalui
Muham
Universi
kontemp
gagasan

BU
LIT

DAFTAR ISI

Pengantar	v
DAFTAR ISI	
Chapter 1	
Multikulturalisme, Media Baru dan Masyarakat Digital	1
Mencari Model Jurnalisme Warga dalam Media Digital Muhammadiyah (Studi Kasus pada pwwu.co) <i>Filosa Gita Sukmono, Fajar Junaedi</i>	3
Penggunaan <i>Clickbait</i> sebagai Kualitas dan Profesionalisme Wartawan Studi Kasus pada Media Daring <i>Ulfa Yuniat, Euis Evi Puspitasari, Nora Meilinda Hardi</i>	11
Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Pola Pikir, Kepribadian dan Kesehatan Mental Manusia <i>Nurul Haniza</i>	21
Modal Sosial dalam Komunikasi Masyarakat Sekitar Hutan di Era Digital <i>Wuri Rahmawati</i>	33
Pencitraan Politik melalui Media Sosial terhadap Sikap Pemilih di Kota Medan <i>Akhyar Anshori</i>	41
Manajemen Konflik Transportasi Berbasis Daring dengan Konvensional di Yogyakarta <i>Muhammad Najih Farihanto, Gunawan Setiyadi</i>	47
Analisis Tekstual Iklan Prostitusi <i>Online</i> di Media Sosial Twitter <i>Ari Susanti</i>	63
Fenomena Pekerja Seks Komersial (PSK) <i>Online</i> di Yogyakarta <i>Suciati, Nur Sofyan</i>	73
Persepsi Orangtua tentang Fitur Parental Kontrol dalam <i>Smartphone</i> di Kabupaten Cianjur dan Kabupaten Bogor Jawa Barat <i>Yessi Sri Utami, Arina Rubyasih</i>	85
Advokasi Literasi Media Sosial untuk Remaja Generasi Z <i>Said Romadlan, Dini Wahdiyati</i>	95
Interpretasi Pegawai tentang Konsumerisme Digital <i>Online Go Food</i> di Kota Padang (Studi Deskriptif Pengguna <i>GO-FOOD</i> pada Pegawai Pascasarjana FISIP Universitas Andalas) <i>Elna Ronaning Roem, Sarmiati, Rinaldi</i>	103
Bagian yang Hilang dari Ilmu Komunikasi di Era Digital Jurnalisme (Studi Deskriptif tentang Matinya Ilmu Komunikasi di Era Digitalisasi) <i>Isjar Dwi Putra</i>	111
Strategi Komunikasi Satuan Pembinaan Masyarakat (Sat Binmas) Polresta Surakarta : Kajian Komunikasi Organisasi Pemerintahan <i>Johar Sutarso, Helena Dwi Octaviani Andrias</i>	119

Konstruksi Sosial di Media Online terhadap Citra Pemerintah Kota Makassar <i>Harry Fajar Maulana, Ansar Suherman, Hastuti, Muhammmad Rizal Ardiansyah Putra</i>	127
Komunitas Tanoker Membangun Permainan Tradisional Melawan Permainan Digital Video Games <i>Juariyah</i>	137
Pembukaan Diri Pada Website melela.org <i>Rambu Naha</i>	145
Pengaruh Komunikasi Politik Calon Kepala Desa terhadap Pilihan Politik Masyarakat dalam Pemilihan Kepala Desa di Desa Sasampen Kecamatan Tinangkung Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan <i>Falimu Imu</i>	155
Reyog Obyogan dalam Photo Essay <i>Oki Cahyo Nugroho, Deny Wahyu Tricana</i>	163
Selebgram Endorser di Instagram : Suatu Komodifikasi Identitas Individu <i>Sovia Sitta Sari, Nathania Lavita K</i>	179
Chapter 2 <i>Digital Marketing dan Public Relations</i>	189
Implikasi Media Baru terhadap Strategi Kreatif Iklan (Studi Kasus pada Iklan Web Series Pertamina) <i>Dini Wahdiyati, Faizal Rizky Arfandi</i>	191
Desain Karakter Etnik "Chibi Gandrung" sebagai Media Promosi Visual Pendukung Pariwisata Kabupaten Banyuwangi <i>Achmad Oddy Widyantoro</i>	201
Brand Awareness Bank Wakaf Mikro (BWM) pada Media Sosial Instagram di Indonesia <i>Ida Ri'aeni, Uun Machsunah</i>	215
Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Iklan Shampo Sunsilk terhadap Pembelian Shampo bagi Remaja Putri pada Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Luwuk Kabupaten Banggai <i>Ken Amasita Saajad, Kisman Karinda</i>	227
Budaya Wisata dalam Era Media Digital <i>Muhamad Nastain</i>	237
Strategi Radar Jember (Jawa Pos Group) Menghadapi Era Disrupsi <i>Suyono</i>	243
Strategi Media Relations Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta dalam Perubahan Nama Perguruan Tinggi <i>Muhammad Najih Farihanto, Sodhik Jadmiko</i>	253
Strategi Media Relations PT Angkasa Pura I dalam Proses Pembangunan Bandara Kulonprogo (NYIA) <i>Choirul Fajri, Alan Kusuma</i>	265
Perencanaan Even Sembalun Honeymoon Festival Halal Tourism Destination <i>Trisna Risani Karya, Aswad Ishak</i>	273

Relevansi Persepsi Masyarakat dengan Kegiatan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan PT. Kalbe Farma, Tbk (Studi laporan Tahunan Bab Tanggung Jawab Sosial Perusahaan 2006-2016)	
<i>Raditia Yudistira Sujanto</i>	283
Personal Branding dan Corporate Image (<i>Personal Branding Anita Roddick dan Corporate Image The Body Shop</i>)	
<i>Meutia Fajarini Paridasetyaputri, Yeni Rosilawati</i>	297
Corporate Social Responsibility, diantara Kewajiban atau Kebutuhan?	
<i>Krisna Megantari, Ayub Dwi Anggoro, Eli Purwati</i>	305
Media Sosial sebagai Tools Personal Branding Era 4.0	
<i>Riski Apriliani, Yeni Rosilawati</i>	317

Chapter 1

Multikulturalisme, Media Baru dan Masyarakat Digital

SERTIFIKAT

Diberikan kepada:

JUARIYAH

Sebagai

PRESENTER

Konferensi Nasional dengan Tema

KOMUNIKASI DAN MULTIKULTURALISME DI ERA DISRUPSI: Peluang dan Tantangan

Yogyakarta, 22 Februari 2019

Ketua Panitia

Jogjakarta Communication Conference


JCC
communication
conference
DR. Filosa Gita Sukmono, MA.

Ketua

APIK PTM


ASOSIASI PENDIDIKAN ILMU KOMUNIKASI
Abrar Adhani, M.I. Kom.

Komunitas Tanoker Membangun Permainan Tradisional Melawan Permainan Digital Video Games

Juariyah

Universitas Muhammadiyah Jember

✉ Juariyah@unmuhjember.ac.id

No.Hp: 087712699711

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

Pendahuluan

Penelitian-penelitian tentang *video games* sudah banyak dilakukan, salah satunya penelitian yang dilakukan Iskandar Zulkarnain (2014), yang berjudul *Playnable Nationalis Nusantara Online and The Gamic Reconstructions of National History* 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* 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. *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).

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 analisis penelitian ini meliputi anggota komunitas Tanoker 3 orang dan pendamping 1 orang. Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif.

Pembahasan

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 kegiatan 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 permainannya 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.

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 minggu 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 kakak-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 Tanoker 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, 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 memanej sebuah *event* merupakan kegiatan yang menyenangkan. Pengalaman ini menjadi bekal yang bermanfaat bagi saya yang pada awalnya tidak 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 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 menyakannya. Butuh waktu satu setengah tahun kegiatan ini bisa diterima, demikian menurut Haris.

Kesimpulan

Komunitas Tanoker 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 *handphone*, tetapi pada kenyataannya ada beberapa yang membawanya, hanya saja *handphone* 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.

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 Pattens 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, Advergemes, 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)