

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* memiliki karakteristik menarik, menyenangkan, sekaligus menantang, karena pemain tenggelam dalam mencipta, menguji, dan memperbaiki strategi. Dalam *game* juga terdapat dimensi artistik dan kreatif. Demikian pula tentang industri *video games*, industri ini memiliki sejarah yang relatif singkat dibandingkan dengan industri media lain, seperti industri film, yang memiliki sejarah yang membentang yaitu lebih dari seratus tahun. Industri *video games* pertama dioperasikan adalah koin *video games*, *GalaxyGames*. Industri ini baru berusia sekitar empat puluh tahun. Tentu saja, *video games* dikembangkan sebelum itu, tetapi tidak digunakan untuk transaksi bisnis antara penyedia dan konsumen (Dovey, 2006).

Permainan dan keberadaan manusia keduanya tidak dapat dipisahkan, sehingga membicarakan *game* akan selalu terkait dengan adanya manusia, begitu juga sebaliknya. Keduanya eksis dan saling memengaruhi antara satu dengan yang lain. Secara budaya, pada dasarnya manusia memiliki hasrat untuk bermain (Huizinga, 1990). Studi tentang bermain selama ini telah melahirkan banyak teori, terutama oleh para psikolog dan pendidik karena fungsi pedagogis dan sosialisasi permainan anak-anak kecil. Bermain dewasa sering dilihat sebagai

rekreasi. *Game* adalah kegiatan yang lebih terorganisasi dibandingkan dengan bermain. Hasrat natural tersebut kemudian dimunculkan dalam bentuk sebuah permainan. Manusia bermain karena adanya interaksi antar sesamanya, interaksi dan gerak yang merupakan kebutuhan dasar dari manusia. Naluri bermain manusia sudah ada semenjak bayi sampai beranjak balita, remaja, dan seterusnya, kesemuanya merupakan bagian dari naluriah manusia. Hal tersebut disebabkan *game* atau permainan memberikan kegunaan yaitu mengasah kemampuan seperti berpikir, membuat strategi, dan sekaligus untuk kesenangan (Rosandini, 2010).

Perkembangan dan kemajuan teknologi membawa permainan hingga sampai pada titik dimana permainan menemukan media baru, yaitu di dunia digital atau yang sering disebut sebagai *video games*. Dalam sepuluh tahun terakhir ini permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*, telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. *Game*, sebuah kata yang cukup familiar di telinga masyarakat segala usia. Istilah yang secara harfiahnya berarti permainan. Terdapat berbagai macam bentuk permainan pada sebuah *gadget* atau seperangkat alat tertentu baik secara *offline* maupun *online*. Suatu contoh, akses *game online* melalui internet sudah mewabah di setiap daerah di Indonesia tak mengenal di desa maupun di kota, apalagi sekarang ini banyak sekali teknologi yang memberikan kemudahan akses internet, seperti maraknya modem USB.

Studi ini dilakukan tidak hanya mengkaji kehadiran *video games* dalam masyarakat terutama di perkampungan, bagaimana kondisi masyarakat dengan munculnya rumah-rumah penduduk menjadi rumah rental *video games*, anak-anak dan remaja banyak yang kecanduan *video games*, juga mengkaji kegiatan bermain dalam konteks yang berbeda yaitu menggunakan pendekatan budaya yang

digunakan dalam bentuk transfer pengetahuan tentang nilai-nilai budaya yang ditekankan pada permainan tradisional sebagai media pengawalnya yang sejak tahun 2009 mulai dikenalkan oleh komunitas Tanoker Ledokombo Jember.

*Video games* kini memang sudah menjadi mainan favorit bahkan dianggap 'wajib' bagi anak-anak. Apakah *video games* hanya membawa dampak negatif? Sebuah penelitian menunjukkan adanya dampak positif dari permainan *video games* terhadap kemampuan otak. Bermain permainan yang menggunakan strategi di *video games* ternyata dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan kemampuan mental lainnya. Namun tidak sembarang permainan *video games* yang dimainkan oleh para partisipan. Permainan yang diberikan adalah permainan yang mengharuskan mereka berpikir, seperti membangun kota, mengatur infrastruktur, bertahan melawan musuh, dan menggunakan sarana seperti misalnya dengan diplomasi dan pengintaian. Permainan *video games* ini juga mengharuskan pemainnya melakukan banyak pekerjaan dalam satu waktu, kecerdikan, dan keberanian. Permainan ini menekankan pada pengaturan dan perencanaan, yang penting, sebab banyak dari mereka yang merencanakan dan mengatur kebutuhan mereka secara mandiri (Tabloid *Ayah Bunda*, 11 Maret 2009).

Psikolog terkemuka Musa(2009), mengatakan "*games*" di abad 21 lebih menantang dan membuat anak kecanduan. Akibatnya anak menjadi kecanduan *pathologis*, apalagi sekarang anak dapat bermain *games* dan memilih karakter yang diinginkan, yang tidak ada di dunia nyata. Padahal *games* punya dampak negatif tidak saja bagi otak juga fisik yang membuat anak menderita RSI (*repetitive strain*

*injury*), yakni berupa radang jari tangan/sindrom *vibrasi* lengan serta nyeri tulang belakang yang akan berkembang menjadi kecacatan.

Dari faktor ekonomi, munculnya permainan elektronik ini berpengaruh sangat besar, menurut Harian *Republika* (29/01/2014) Industri *Game* Indonesia menghasilkan hingga 190 juta Dollar AS sepanjang 2013, dengan tingkat pertumbuhan 35 persen dan sekitar 70—80 persen pengguna *game online* masih bermain menggunakan *PC*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh *Agate Studio* pada tahun 2012, mengungkapkan hampir 70 persen *gamer* di Indonesia bertransaksi di dalam *game* sebesar Rp 100.000,00 tiap bulannya, dan sebesar 25 persen mengeluarkan Rp 100.000,00—Rp 500.000,00 untuk bermain *game*. Pada tahun 2001, seorang ahli ekonomi dunia maya Edward Castronova menghitung nilai *game* yang dibuat di *Norrath*, dunia *game online* *Everquest*, menunjukkan pendapatan nasional Bruto per kepala menempati urutan ke-77 dunia, secara perhitungan kasar sama dengan pendapatan orang *Russia* dan melampaui pendapatan orang *India* dan *Cina*. Dia juga menghitung bahwa nilai pertukaran mata uang *Norrath* lebih tinggi dibanding nilai tukar *Yen* atau *Lira* dan bahwa lama waktu bermain *game* mampu menambah penghasilan sebesar 3,42 Dollar setiap jamnya (Castronova, 2001). Tingginya kompleksitas hubungan antara dunia nyata dan dunia maya tidak terbatas pada bidang ekonomi saja. Diprediksi sekitar 27 juta orang menggunakan dunia maya (*online*), sepertiganya adalah orang *Korea Selatan*, negara yang menggunakan *broadband* penetrasi tertinggi dibandingkan dengan negara lain (Guest, 2005).

Selanjutnya, kemunculan permainan elektronik ini dipicu dengan munculnya warnet-warnet di pelosok-pelosok atau kampung-kampung. Banyak

yang merasakan manisnya bisnis permainan *game online* ini, seperti para pedagang mesin dan kaset, tukang servis peralatan *game* seperti *stick* dan perangkatnya, sampai ke kampung-kampung banyak bermunculan karena banyak anak yang ingin bermain permainan ini. Hal ini akan menimbulkan persaingan diantara pemilik usaha *game*(rental).Mereka berupaya menarik pelanggan dengan berbagai cara seperti ruangan yang nyaman, parkir yang aman, menu permainan dan lain-lain.

Kehadiran rental–rental ini memiliki sambutan yang beragam.Bagi yang suka bermain, tentu menyambutnya dengan antusias, terbukti dengan ramainya pengunjung di rental-rental.Akan tetapi, ada juga masyarakat yang merasa terganggu karena rental biasanya membuat bising tetangga. Anak-anak biasanya bermain *game online* di saat mereka mempunyai waktu luang.Biasanya sehabis pulang sekolah atau hari-hari libur, mereka dengan antusiasnya menikmati *game* ketika sedang bermain *game online* atau *playstation*. Mereka bisa bermain sepak bola, balap mobil, pertarungan, petualangan dan masih banyak jenis *game* lainnya. Seringkali mereka lupa waktu dan menghabiskan banyak uang, akibatnya banyak di antara orang tua anak-anak tersebut merasa keberatan dan melarang anaknya bermain *game*.

Melalui *game*, masyarakat mengekspresikan interpretasi kehidupan dan dunia (Huizinga, 1950/1938:46).Bermain melekat dalam kehidupan manusia mulai dari anak-anak, dewasa, dan orang tua.Merasakan bermain adalah hal yang menyenangkan. Dengan demikian, bermain lebih tua dari budaya. Kehadiran permainan elektronik ini terkadang juga digunakan sebagai tujuan anak untuk bolos sekolah. Menurut Latif Wiyata (wawancara 14 September 2014), seorang

Antropolog dari Jember terkadang anak-anak yang kedapatan mengamen di lampu merah, setelah mendapatkan uang mereka gunakan untuk bermain *game online*. Begitu besar keinginan bermain *game* terutama bagi remaja. Penelitian yang dilakukan di Amerika menunjukkan bahwa data remaja dan anak-anak menunjukkan lebih menyukai permainan *game* yang menggunakan konsol dan *game* yang ada perangkat genggam (Zackariasson, 2012).

Kamajuan teknologi yang kita rasakan tidak terlepas dari pertumbuhan dunia yang sangat cepat. Seperti yang dikemukakan oleh 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. Ketiga tema ini merupakan kekuatan yang saling memperkuat satu sama lainnya. Kita menemukan spirit kapitalisme di dalam *posmodernisme*, *spiritposmodernisme* di dalam *cyberspace*, spirit *cyberspace* di dalam kapitalisme, dan seterusnya. Maraknya permainan *video games* tidak terlepas dari ketiga aspek tersebut. Permainan *Video games* yang banyak digemari ini seperti kesusastraan bagi anak muda pada zaman Renaisans. *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 memroduksidan mereproduksi budaya dan ideologi dalam benak para penikmatnya. Berbeda dari film, musik atau komik yang menempatkan para penikmatnya dalam posisi pemirsa yang pasif mengikuti cerita, bermain *video games* memosisikan para penikmatnya sebagai subjek cerita yang melalui pilihan-pilihannya membentuk hasil akhirnya sendiri. Kalau pada film, musik, dan

komik ruang keaktifan pemirsa hanya terbatas pada interpretasi, pada *video games* ruang partisipasi aktif itu tak hanya pada penafsiran, melainkan juga pada keseluruhan proses permainan itu sendiri. Misalnya, apabila *multiple endings* dalam film terwujud secara metaforis sebagai hasil dari tafsiran penonton, *multiple endings* dalam bermain *video game* terwujud secara harfiah sebagai akibat dari perbuatan sang pemain *game* sebagai tokoh utama cerita. Dimensi partisipasi aktif inilah yang menyebabkan *video games* memiliki kekuatan yang lebih besar untuk memroduksi dan mereproduksi ideologi melampaui bentuk-bentuk budaya pop lainnya (Suryajaya, 2014).

Bermain *video games* banyak digemari, hal ini terkait dengan kenyamanan atau waktu luang (*leisure*), “*leisure is really a state a mind, a habit of the soul*”. Keberagaman arti dari waktu luang yang secara umum, Kraus (dalam Kando, 1975: 20—21) menyatakan kata *leisure* ini memiliki empat arti, (1) terkait dengan pandangan klasik, (2) konsep waktu luang sebagai suatu fungsi dari kelas sosial (3) konsep waktu luang sebagai suatu bentuk aktivitas dan (4) konsep waktu luang sebagai waktu senggang. Pendapat lain dikemukakan Larrabee dan Mayersohn (dalam Kando, 1975: 22) yang menyatakan bahwa waktu luang dapat berarti (1) kebebasan kesempatan untuk melakukan sesuatu (2) kesempatan yang diberikan oleh kebebasan memilih tempat tinggal, (3) memiliki waktu untuk sendiri (4) musyawarah. Berger (dalam Kando, 1975: 21) melihat dua definisi dengan tradisinya masing-masing. Satu tradisi memahami waktu luang sebagai waktu senggang, atau waktu yang tidak diperuntukkan untuk melakukan pekerjaan. Tradisi klasik yang lebih tua lainnya memandang waktu luang sebagai pengembangan diri dan keasyikan dengan nilai-nilai hidup yang lebih tinggi,

masing-masing dengan tradisinya yaitu menganggap waktu luang sebagai waktu yang tidak dikhususkan untuk pekerjaan berbayar, dan kenyamanan yaitu kultivasi diri dan keasyikan dengan nilai kehidupan yang lebih tinggi. Smigel (dalam Kando, 1975: 21) mengenal dua definisi dari waktu luang. Satu memandang waktu luang sebagai kebebasan dari kebutuhan menjadi “sibuk” yang lain menyamakan waktu luang dengan waktu senggang. Smigel dan Berger contohnya secara esensi mengacu waktu luang pada pembagian yang sama. Berger berbicara dari tradisi klasik yang memandang waktu luang sebagai pemuliaan diri, meditasi, seperti dalam teori Aristoteles, sedangkan Smigel mencatat bahwa satu konsep dari waktu luang merupakan semacam “kebebasan”. Secara esensi, kedua penulis mengacu pada suatu konsep klasik dan normatif tentang waktu luang seperti yang telah disampaikan para filsuf, tokoh budaya, pembaru. Singkatnya mereka memandang waktu luang sebagai sesuatu yang ideal. Konsep alternatif yang dikenal oleh kedua penulis ini sama yaitu waktu luang. Perbedaan waktu luang, ada penggunaan istilah secara normatif atau klasik dan ada penggunaan deskriptif, empiris. Penggunaan yang kedua menghindari masalah-masalah filosofi dan hanya berkisar pada apa yang orang lakukan dalam waktu senggang mereka. Penggunaan empiris kata waktu luang ini lebih bisa dipahami oleh banyak orang.

Kesulitan dalam mendefinisikan waktu luang tidak berhenti pada poin ini saja, Berger dan Smigel keduanya mengenal perbedaan besar yang harus dibuat antara pandangan klasik dan pandangan yang lain. Mereka juga berselisih tentang waktu luang itu waktu atau aktivitas. Karena alasan tersebut, pembahasan definisi Kraus merupakan satu dari beberapa pembahasan yang lengkap. Sebagai tambahan dari pengenalan konsep klasik tentang waktu luang dan tradisi filosofi

Yunani kuno, Kraus (dalam Kando, 1975: 21) membedakan antara konsep waktu luang sebagai suatu bentuk aktivitas dan waktu luang sebagai waktu senggang. Pandangan bahwa waktu luang adalah aktivitas tidak bekerja merupakan pandangan yang cukup umum. Dumazedier (dalam Kando, 1975: 21), mendefinisikan waktu luang sebagai aktivitas selain dari kewajiban bekerja, keluarga dan masyarakat, dimana individu itu berubah sesuka hati. Dengan kata lain, ketika waktu luang digunakan untuk menunjukkan aktivitas, maka istilah tersebut menjadi kurang lebih sinonim dengan rekreasi.

Memandang waktu luang sebagai waktu yang tidak terganggu menurut Kraus merupakan pendekatan yang paling umum dari semua dan pendekatan. Jadi, waktu luang merupakan suatu bentuk waktu yang tidak terganggu atau kebijaksanaan pribadi (*discretionary*). Sebelumnya Kraus juga membahas suatu konsep keempat dari waktu luang, sebagai pandangan tentang waktu luang sebagai suatu fungsi dari kelas sosial. Pandangan ini mengacu pada Teori Kelas Waktu Luang dari Veblen (dalam Kando, 1975: 21) yang membahas hubungan antara status dan kepemilikan waktu luang.

Penelitian ini berawal dari hasil observasi peneliti melihat fenomena: **pertama**, banyaknya anak-anak yang semula memilih permainan tradisional beralih ke permainan modern, di hampir pelosok pemukiman di wilayah perkotaan maupun pedesaan, mulailah anak-anak remaja, dari bangku SD, SMP, SMA, sampai mahasiswa betah duduk berjam-jam bermain *game online* baik pagi, sore, maupun malam hari. Mereka menikmati kebersamaan dalam bermain *video games*. Demikian yang terjadi di Desa Ledokombo, permainan *video games* menjadi permainan yang paling digemari. Hasil penelitian Triono (2011), bahwa Desa

Ledokombo merupakan wilayah yang terkena dampak globalisasi permainan modern. Anak-anak sering keluar tanpa pamit ke rental *Playstation/warnet gameonline*. **Kedua**, di Desa Ledokombo pada tahun 2009 berdiri Komunitas Tanoker. Komunitas ini aktif melakukan kegiatan pembimbingan dengan media permainan egrang sekaligus nyanyian diiringi alat musik yang kemudian dipertajam membahas tema-tema tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan Tanoker Ledokombo ini menjadi *counter culture* terhadap keberadaan dan maraknya *video games* dengan menggiatkan permainan tradisional (egrang) dan mengurangi anak-anak di Desa Ledokombo bermain *video games*.

Komunitas Tanoker (kepompong dalam bahasa Madura) merupakan sebuah Komunitas yang berdiri sejak tahun 2009 oleh sepasang suami istri, Dr. Suporahardjo dan Cieciek Farha, di desa Ledokombo, sebuah tempat yang berusaha mengembangkan potensi dan karakter anak-anak dan masyarakat melalui berbagai kegiatan kreatif yang berawal dari egrang. Egrang merupakan sepasang bambu yang dimainkan dengan kesabaran, keuletan ketelatenan dan rasa pantang menyerah. Komunitas ini aktif mengadakan pendampingan anak-anak usia SD dan SMP untuk belajar dan bermain. Budaya bermain yang dilakukan di komunitas Tanoker ini mengalami perkembangan yang mendorong masyarakat aktif dalam setiap kegiatannya.

Pendekatan budaya yang digunakan Komunitas Tanoker berupa transfer pengetahuan mengenai nilai-nilai budaya yang ditekankan pada permainan tradisional sebagai media pengawalnya. Seperti yang kita ketahui, Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan yang di dalamnya termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional Indonesia pada umumnya mengandung beberapa

nilai-nilai penting, diantaranya membuat anak bergembira bersama teman sebayanya, mengajak bekerjasama berdasarkan kejujuran, mengajak berpikir, dan mengajak anak-anak bergerak. Melalui permainan tradisional, para pemain maupun penontonnya akan dapat bersosialisasi, berinteraksi, membangun kerjasama, dan menerima kekalahan tanpa sakit hati (Sutarto, 2010:4).

Tanoker Ledokombo bersama-sama dengan masyarakat Kecamatan Ledokombo terutama anak-anak berusaha menghadirkan kembali posisi permainan tradisional egrang di tengah maraknya pertumbuhan permainan modern dengan segala bentuk dan pesonanya dapat menyebabkan anak-anak menjadi individualistik. Dalam kegiatan yang dilakukan Tanoker, nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional egrang kemudian dipertajam dengan menggunakan media nyanyian diiringi alat musik serta membahas tema-tema tertentu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Tahun 2010 Tanoker mengreasikan permainan tradisional egrang unik perorangan dengan memadukan gerakan (tarian) dan pakaian unik. Kreativitas ini dinilai sebagai suatu bentuk potensi yang patut dikembangkan dan dikenalkan kepada masyarakat luas. Pengenalan dilakukan dengan berbagai strategi antara lain pentas seni, media cetak dan elektronik, dan pemanfaatan kerjasama yang sebelumnya pernah dijalin oleh pemrakasa Tanoker Ledokombo. Pengenalan tersebut menjadikan Tanoker Ledokombo mulai berjejaring sekaligus dikunjungi oleh tamu dengan berbagai kalangan baik pemerintah maupun masyarakat umum yang berasal dari dalam dan luar negeri. Jejaring dan kunjungan telah memberikan pengetahuan mengenai gambaran kehidupan sosial dan budaya masyarakat yang berada di luar Kecamatan Ledokombo. Selain itu, Tanoker juga bersama-sama

dengan masyarakat Ledokombo terutama anak-anak untuk memperkenalkan budaya tradisional Indonesia. Adanya pertemuan kedua belah pihak berhasil membuat anak-anak yang didampingi oleh pendamping Tanoker Ledokombo kembali melakukan perpaduan budaya dengan mengolaborasikan kebudayaan tradisional Indonesia dengan kebudayaan negara lain. Perpaduan kebudayaan berwujud kolaborasi antara permainan tradisional egrang dengan gerak tari, iringan instrumen, dan alat musik, serta lagu yang dinyanyikan menggunakan beberapa bahasa, seperti Madura, Indonesia, Inggris, Arab, Mandarin, Jawa, dan Jepang (Velayati, 2014).

Dalam penelitian ini berusaha dipaparkan kondisi masyarakat Ledokombo secara teoretis dengan perspektif Giddens, *Runaway World*. *Leisure* merupakan aktivitas-aktivitas dan sarana-sarana yang berkaitan dengan kegiatan tersebut yang dipilih secara bebas untuk mencapai kepuasan atau kesenangan pribadi. Pada umumnya aktivitas ini adalah suatu aktivitas yang dibutuhkan manusia (Innurtrisniyati, 2008). Teori ini menjelaskan perilaku seseorang dalam menggunakan waktu luangnya. Dalam perkembangannya pengertian *leisure* diartikan sebagai kelas “pemboros”, yang mengeluarkan banyak *cost* demi mengaktualisasikan keinginan atau hasrat dalam penggunaan waktunya. Oleh karenanya, kelompok yang disebut sebagai *Leisure Class* menjadikan gaya hidup mereka sebagai bagian identitas diri. Tujuannya adalah untuk meningkatkan status sosial dengan cara berlomba-lomba dalam menggunakan barang yang bernilai tinggi baik sadar maupun tidak. Bermain *video games* merupakan salah satu aktivitas menggunakan waktu luang. Yang bagi masyarakat di perkotaan dan di pedesaan memiliki perbedaan dalam menyikapinya.

Penelitian tentang *game* selama ini dilakukan masih meliputi bagaimana dampak pengaruh *game* pada anak-anak. Untuk itu diperlukan bahan pembandingan dengan penelitian lain. Karena itulah maka penulis ingin meneliti kehadiran *video games* bukan hanya dampaknya pada *gamer* tetapi lebih pada bagaimana yang dialami masyarakat, terutama yang memiliki usaha warnet, dan keberadaan komunitas Tanoker yang melihat kegiatan bermain (*Playing*) sebagai sebuah budaya yang mengedepankan kearifan lokal bermain melalui permainan tradisional warisan nenek moyang Bangsa Indonesia. Penelitian ini ingin melihat studi *Leisure* yang selama ini dilakukan adalah bagi mereka yang menengah keatas (*middle upper*) tetapi belum menyentuh bagi masyarakat kampung (*middle lower*). Dalam penelitian ini ingin melihat masyarakat Desa Ledokombo sebagai masyarakat *middle lower* menggunakan aktivitas waktu luangnya (*leisure*) dengan dua sudut pandang yang berbeda, yang pertama, anak-anak/masyarakat yang menikmati permainan *video games* dan pemilik rumah sewa *video games*, dan anak-anak /masyarakat yang bermain dan terlibat dalam Komunitas Tanoker Ledokombo. Jadi penelitian ini menggambarkan *leisure* pada masyarakat kampung yang meliputi dua hal, yaitu pertama, *video games* dengan *gamernya*, pemilik rumah rentalnya dan kedua komunitas Tanoker Ledokombo sebagai *counter culture* dengan berbagai kegiatan pendampingan dan bermain permainan tradisional.

## **1.2 Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dikemukakan bahwa fenomena keberadaan *video games* sebagai aktivitas *leisure* di masyarakat kampung layak untuk diteliti. Hal ini berkaitan dengan kehidupan manusia yang tidak lepas dari bermain dan mengingat pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi yang membawa permainan sampai pada titik dimana pemain menemukan media baru. Keberadaan *game* sebagai hasil teknologi modern dalam bentuk permainan modern yang berada di sebuah lingkungan pedesaan menimbulkan dinamika sebuah kampung dari aspek sosial dan kultural.

Bermain *video games* dan bermain di Tanoner Ledokombo keduanya sama sama bermain, keduanya melakukan kegiatan mengisi waktu luang dengan cara yang berbeda dalam kehidupan perkampungan, masyarakat *middle lower*, dalam hal ini keberadaannya di masyarakat pedesaan dan bukan kampung urban di perkotaan. Permasalahan yang dikemukakan tersebut semakin menguatkan peneliti untuk mengungkap *leisure* pada kehidupan masyarakat kampung dalam aktivitas mengisi waktu luang mereka. Dengan demikian, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah masyarakat kampung Tanoker Ledokombo sebagai masyarakat *middle lower* memaknai budaya bermain *video games*?
- 2) Bagaimanakah masyarakat kampung Tanoker Ledokombo dengan budayanya menginterpretasi permainan *video games* di masyarakat pedesaan sebagai aktivitas dalam menggunakan waktu luang?

- 3) Bagaimanakah keberadaan Komunitas Tanoker Ledokombo sebagai *counter culture* terhadap keberadaan dan maraknya bermain *video games* dengan menggiatkan permainan tradisional?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh tentang kehidupan masyarakat kampung Tanoker Ledokombo dengan munculnya *video games* dan budaya bermain komunitas Tanoker. *Video games* merupakan bentuk termaju dari budaya pop masa kini. Hal ini disebabkan *video games* mampu memproduksi dan mereproduksi budaya dan ideologi dalam benak penikmatnya. Studi ini berusaha memahami bermain dengan dua konsep yang berbeda, yaitu bermain (*play*) sebagai budaya universal karena bermain penting bagi sifat manusia, dan bermain sebagai aktivitas yang menyenangkan yang mengacu pada gerakan yang dibuat seseorang saat memainkan permainan (*game*). Dua hal yang berbeda, yang ingin diteliti yaitu bermain *video games* (permainan) dengan perangkat permainan modern dengan bermain (*play*) dengan perangkat permainan tradisional dan pendekatan budaya bersama komunitas Tanoker Ledokombo, dalam lingkungan masyarakat *middlelower* sebagai aktivitas dalam mengisi waktu luangnya.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan akademik untuk kajian *Leisure* masyarakat kampung Indonesia. Khususnya tentang bagaimana pengalaman *gamer* yang berada di lingkungan perkampungan/pedesaan dalam memanfaatkan waktu luang yang ada dengan bermain *video games*. Selama ini studi yang berkembang lebih pada masyarakat urban perkotaan belum menyentuh pada masyarakat di perkampungan. Dengan dilakukannya kajian ini, bukan saja akan mengisi celah salah satu fokus kajian yang relatif baru dalam bermain *video games* masyarakat *middle lower* Indonesia, tetapi juga diharapkan dapat memberikan sumbangan konseptual baru dan makin memperkaya studi tentang budaya bermain *video games* sebagai budaya populer *global* dalam masyarakat kampung dan budaya bermain Komunitas Tanoker sebagai *counter culture* terhadap maraknya bermain *video games* di Desa Ledokombo.
- 2) Manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para penyelenggara pendidikan dan perencanaan pembangunan, dalam merumuskan berbagai strategi dan kebijakan untuk mencegah dampak negatif *video games* terutama bagi masyarakat di pedesaan yang masih mempertahankan budayanya. Keterlibatan masyarakat Ledokombo dalam keberadaan permainan *video games* yang menjadikan sebagian warga

menggunakan aktivitas waktu luangnya untuk bermain *video games* dan kegiatan yang dikembangkan komunitas bermain dan belajar Tanoker Ledokombo tidak menutup kemungkinan muncul hal yang bertentangan dengan tradisi masyarakat pedesaan. Di antaranya adalah mengganggu ritual ibadah yang mayoritas penduduknya beragama Islam dan konflik *neighbourhood* di antara warga masyarakatnya. Dengan demikian, studi ini diharapkan dapat merumuskan program dan pendekatan yang tidak bertentangan dengan tradisi masyarakat Ledokombo.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang telah dirumuskan, dalam penelitian ini kerangka teori yang digunakan adalah tentang *video games* sebagai produk budaya populer dan pemaknaan *game* sebagai budaya baru bagi masyarakat kampung. Bangkitnya media digital dan teknologi informasi jutaan orang menemukan *games* sebagai salah satu pengguna sarana interaktif baru yang sangat menarik, sehingga *video games* merupakan kekuatan budaya yang sangat penting dan memiliki peran yang menonjol dalam kehidupan. Dalam penelitian ini *gamer* militan artinya orang/pemain yang setiap hari bermain *video games* akan mengemukakan pengalamannya bermain *video games*. Makna *game* dalam kehidupannya, pengalamannya bermain *video games* sebagai budaya, bermain *video games* sebagai *leisure* di Ledokombo, dan budaya bermain Komunitas Tanoker Ledokombo.

Studi ini menggunakan perspektif fenomenologi untuk memahami pengalaman *gamer* dalam kehidupan masyarakat kampung, kehidupan masyarakat

kampung setelah kehadiran *video games*, keberadaan rumah tinggal menjadi rumah bisnis rental, dan keberadaan komunitas Tanoker yang hadir dengan pendekatan budaya dengan menggiatkan permainan tradisional diharapkan memperoleh gambaran analisis yang komprehensif dan kontekstual mengenai *video games* dan Tanoker dalam masyarakat *middle lower*.

## **2.1 Review studi--studi tentang *video games* dan Tanoker Ledokombo**

Studi-studi yang pernah dilakukan tentang bermain *video games* lebih banyak tentang pengaruh negatif *video games* bagi anak, hubungan orang tua dan anak terkait permainan *video games*, dan dampak permainan secara keseluruhan. Studi yang dilakukan Wang, E.S.T., Lin, J.Y.C yang berjudul *The Relationship between Leisure satisfaction and life satisfaction of adolescents concerning online games* menyimpulkan bahwa remaja cenderung untuk mengisi waktu luang mereka dengan *game online*. Studi ini mengkaji pengaruh kepuasan waktu luang pada kepuasan hidup remaja di kalangan *gamer online*. Hasilnya menunjukkan adanya hubungan yang positif yang signifikan antara dimensi fisiologis dan estetika. Pendapatan *game online* di Taiwan mencapai 260 juta pada tahun 2006 dan meningkat 290 juta di tahun 2007. Remaja melakukan kegiatan *online* rata-rata 1 jam 45 menit sehari, sebagian besar untuk surat-menyurat elektronik (*e-mail*), *game online*, dan pencarian data. Selanjutnya menunjukkan bahwa dari 34,26 jam waktu luang siswa setiap minggu 27,12 jam digunakan untuk aktivitas *online* atau bermain *video games*. Dari data ini jelas bahwa *game online* telah menjadi hobi utama bagi remaja di Taiwan. Hasil penelitian tersebut

hanya menggambarkan remaja di Taiwan secara keseluruhan dan bukan remaja yang ada di pedesaan. Adapun, penelitian ini berusaha menggambarkan bagaimana makna *video games* bagi masyarakat yang berada di pedesaan dan keberadaan komunitas bermain Tanoker Ledokombo sebagai *counter culture* dalam bermain *video games* di Ledokombo.

Aktivitas bermain *video games* ini juga dikaji dalam penelitian yang dilakukan Fathi Mahmoud Ihmeideh (dalam Johnson, 2010), bahwa internet telah menjadi media yang sangat populer di abad ke-21, yang menciptakan perubahan dalam praktek sosial dan budaya. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan internet oleh anak-anak menjadi hal biasa. Menurut Hoffert (dalam Johnson, 2010), anak-anak mengenal internet sejak usia 5 tahun, di rumah dan di sekolah. Internet memberi anak-anak banyak kesempatan untuk komunikasi, akses terhadap informasi, dan kesempatan untuk bermain interaktif. Internet juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial mereka (Greenfield & Yan, 2006). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa gaya pengasuhan internet berwibawa adalah gaya pengasuhan yang paling umum digunakan oleh orang tua Yordania yakni permisif dan otoriter. Menurut orang tua, penggunaan internet anak-anak mereka biasanya melibatkan bermain *game* secara *online* dan mengunjungi *situs web*. Penelitian ini melibatkan anak-anak dalam bermain *video games* hanya mereka tidak berada di rumah, melainkan di rumah sewa atau warnet fenomena keberadaan warnet merupakan kondisi yang ada di Indonesia di mana keberadaannya sampai ke pelosok pedesaan ini tidak terjadi di negara manapun.

Studi yang dilakukan oleh Tobias Greitemeyer, menganalisis tentang Pengaruh Bermain *Video games* pada Persepsi Kemanusiaan. Dalam beberapa tahun terakhir penelitian tentang *video games* lebih banyak yang tertarik. Paparan *video games* berbeda dari bentuk-bentuk media lain di mana orang-orang bisa mengontrol karakter permainan, yang meningkatkan identifikasi dengan konten media (Fischer, Kastenmuller, & Greitemeyer, 2010). Sebagai akibatnya, bermain *video games* menyebabkan efek yang lebih kuat dibandingkan dengan media lainnya seperti menonton televisi atau mendengarkan musik. Misalnya menurut Fischer (2009) peserta yang telah memainkan *game* balap, lebih cenderung menganggap diri mereka sebagai pembalap. Bermain *video games* juga menyebabkan meningkatnya persepsi kemanusiaan pemain sendiri. Studi yang dilakukan Jason C. Northrup (dalam Hill, 2011) menunjukkan jenis *game* yang paling populer adalah *MMORPG* (*MassivelyMultiplayer Online Role Playing Game*). Dalam *game* ini, pemain di seluruh dunia menggunakan karakter yang dibangun untuk melawan pertempuran maya secara bersama-sama dan *real time* untuk meningkatkan klasemen karakter mereka. Data terakhir menunjukkan terdapat 20 juta pemain *MMORPG* bermain setiap hari. Gejala ketergantungan tampak lebih banyak di antara pemain *MMORPG* dibandingkan jenis permainan lainnya. Mayoritas bermain selama 8 jam terus-menerus, kehilangan tidur karena bermain, menghabiskan waktu yang banyak dalam bermain *video games* dibandingkan menikmati bermain dengan teman-temannya. Dalam penelitian lain disebutkan pemain *MMORPG* banyak yang mengorbankan hobinya, waktu tidurnya, bekerja, pendidikan, dan sosialisasi. Mereka mudah tersinggung ketika

tidak bisa bermain, bahkan ketika mereka tidak bisa bermain mereka frustrasi. Hal ini menyebabkan diri mereka kecanduan.

Bermain *video games* pada awalnya hanya mengisi waktu luang, lama-kelamaan menjadi kecanduan. Hal seperti inilah yang dirasakan banyak *gamer*. Salah satunya yang membuat asyik bermain *video games* adalah jenis *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Player Game*), *game* ini membebaskan pemain menjadi karakter apa saja yang diinginkannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen, K & Ross dalam *Journal of Database Management* yang berjudul *Antecedent of OnlineGame Depedency* menjelaskan mengapa *MMORPG* ini lebih disukai adalah terdapat tiga (3) faktor seorang *gamer* mengalami ketergantungan *MMOPRG* ini antara lain (1) adanya partisipasi dalam komunitas *virtual*, (2) pengalihan dari kehidupan sehari-hari (3) adanya pengalaman estetika yang menyenangkan. Ketiga faktor tersebut membuat *gamer* mengalami kecanduan tidak bisa lepas dari aktivitas bermain *video games*.

Partisipasi dalam komunitas *virtual* para *gamer*, pertama terhubung dengan jaringan internet dan bisa mengajak bermain pada sesama *gamer* di seluruh belahan dunia, dengan permainan yang mereka gemari. Keasyikan bermain karakter ini menjadikan *game* karakter ini banyak dimainkan. Yang kedua adalah pengalihan dari kehidupan sehari-hari, bermain *video games* memang menjadi sebuah budaya baru, dari data informan, semuanya berpendapat bahwa berada di ruang warnet/rental adalah sangat menyenangkan, dengan berbagai alasan yang dirasakan, ada yang menambah teman, seru, ramai, asyik, dan bisa belajar tentang *game* dari mereka yang lebih pintar. Faktor ketiga adanya pengalaman estetika yang menyenangkan, pengalaman ini membuat *gamer* betah berjam-jam

menikmati permainan. Dalam banyak pengalaman yang dialami *gamer* mereka melampiasakan hobi bermain ini ketika datang hari libur bahkan ada yang bermain *nonstop* atau jika datang bulan Ramadhan dan bersamaan libur maka tempat rental/warnet sangat ramai sampai dini hari.

Penelitian tentang *game* yang dilakukan oleh Maddux dan Johnson (2011) menganalisis tentang perkembangan teknologi sekarang menemukan fenomena baru dalam *game* dan komputer. *Game* akhir-akhir ini mendapatkan legitimasi dalam pendidikan. Salah satu indeks dari meningkatnya popularitas *game* dalam pendidikan adalah kenyataan bahwa pencarian *Google* baru-baru ini menggunakan *string* pencarian “*game dan pendidikan*” yang diproduksi 240.000 hits. Sementara komputer dan *video games* ini memiliki banyak momentum budaya selama bertahun-tahun. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa permainan memiliki pertumbuhan industri 10,5 miliar dolar per tahun. Dan data survei terbaru, dari 1.200 rumah tangga yang diteliti oleh *Association EntertainmentSoftware* mengungkapkan bahwa rata-rata orang yang bermain *video games* adalah mereka yang berusia 34 tahun dan hampir dari setengah *gamer* berusia 18 – 49 tahun. Hasil selanjutnya, ditemukan 48% dari orang tua bermain *video games* dengan anak-anak mereka setidaknya sekali dalam seminggu. Terdapat 67% rumah tangga memiliki konsol atau menggunakan komputer pribadi mereka untuk menjalankan perangkat lunak permainan (*Entertainment Software Association, 2010*). Dari penelitian ini juga memprediksikan bahwa *game* akan berhasil dalam pendidikan dan di masa yang akan datang akan terus meningkatkan kehadirannya di sekolah-sekolah. Dalam (Maddux & Johnson, 2011) terdapat inovasi teknologi informasi yang berhasil

diadopsi di sekolah-sekolah masa depan. Inovasi itu adanya *game* yang berjejaring sosial dan aplikasi *Web.2.0*.

Studi lain yang dilakukan tentang permainan *video games* yang berada di lingkungan pedesaan tepatnya di Kecamatan Ledokombo pernah dilakukan oleh Triono Akmad Munib dkk (2011) penelitiannya berjudul *Permainan Modern vs Permainan Tradisional Komunitas Tanoker Ledokombo Kabupaten Jember*. Data hasil penelitian adalah Ledokombo merupakan salah satu wilayah yang terkena dampak globalisasi permainan modern. Hal ini tampak dengan semakin menjamurnya bisnis warnet dan rental *PS* di Ledokombo. Anak-anak sering keluar tanpa pamit ke rental *PS* dan sering lupa waktu belajar dan mengaji. Sekitar 30 persen anak di Ledokombo sudah mulai berkurang pergi ke rental *PS*, dan jika orang tua melihat anaknya tidak di rumah mereka langsung menuju markas Tanoker dan mereka sedang bermain egrang. Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwa hanya 30 persen yang berkurang angka ini masih sangat kecil, artinya anak-anak di Kecamatan Ledokombo masih banyak yang menyukai permainan *video games*. Munculnya Komunitas Tanoker Ledokombo tidak lain salah satunya mengurangi anak-anak bermain *video games*. Dengan adanya kegiatan Minggu Ceria setiap hari minggu mulai jam 08.00 sampai jam 12.00. Kegiatan Minggu Ceria banyak dihadiri anak-anak tingkat sekolah dasar dan menengah pertama. Mereka menikmati hari libur dengan berbagai kegiatan yang positif, dengan didampingi pendamping bersama-sama bermain dan belajar dalam rangkaian tujuh gugus: membaca dan menulis, permainan tradisional yang dalam hal ini sering menggunakan egrang, gobak sodor, balap karung dan lain-lain, memasak, musik, olah raga, menari dan melukis. Penelitian yang dilakukan

Triono belum menjawab angka yang 70 persen, kalau 30 persen anak-anak Ledokombo mulai berkurang pergi ke rental/*PS*, pertanyaannya sisanya pergi ke mana? Ke mana anak-anak menghabiskan waktu luangnya terutama di hari Minggu dan hari libur di pedesaan? Keberadaan rumah rental *video games* dengan rumah tempat komunitas Tanoker sangat berdekatan hanya dipisahkan jalan Kecamatan Ledokombo.

Studi lain tentang Komunitas Tanoker Ledokombo pernah dilakukan oleh Velayati (2014) yang berjudul Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya. Studi ini mengkaji tentang komunitas belajar dan bermain Tanoker Ledokombo sebagai agen yang mendorong perubahan sosial pedesaan melalui pendekatan budaya, bagaimana proses transfer nilai budaya sebagai bentuk pendekatan budaya yang diterapkan Tanoker untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang dilaksanakan ditujukan untuk pengembangan potensi anak-anak setingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang terhimpun dalam tujuh gugus, yakni membaca dan menulis, permainan tradisional, memasak, olah raga, musik, menari serta melukis. Melalui ketujuh gugus tersebut pendamping mengemas pembimbingan dengan menggunakan pendekatan budaya. Hasil penelitiannya adalah Tanoker Ledokombo mendorong perubahan sosial pedesaan melalui pendekatan budaya dengan cara melaksanakan kegiatan pembimbingan dengan media permainan tradisional egrang sekaligus nyanyian diiringi alat musik yang kemudian dipertajam membahas tema-tema tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Akhirnya, materi pembimbingan mengenai nilai-nilai budaya yang terdapat pada setiap medianya dapat menciptakan perubahan sosial pedesaan. Perubahan itu

mulai dari perubahan individu berupa perubahan kesadaran individu yang dapat nampak melalui pola pikir dan perilaku menuju kesadaran kolektif kearah perubahan kolektif berupa kerja sama dalam keluarga, antar masyarakat desa di dalam Kecamatan Ledokombo, dan antara masyarakat Kecamatan Ledokombo dengan masyarakat luar Kecamatan Ledokombo.

Penelitian yang dilakukan Bahtiar, Najibah (2013) dengan judul *Dampak Permainan Modern terhadap Kehidupan Anak dan Remaja* menghasilkan temuan bahwa permainan tradisional sebagai permainan yang sudah lama ada yang ditandai dengan peralatan yang masih sederhana, dimainkan beramai-ramai dan belum tersentuh dengan perangkat teknologi modern. Sedangkan permainan modern dimaknai sebagai sebuah permainan yang sering dimainkan di komputer atau perangkat yang bersentuhan dengan teknologi modern, seperti permainan-*game*-yang ada di komputer yang apabila terhubung dengan koneksi internet disebut *game online center* atau permainan yang terhubung dengan televisi. Media melalui video yaitu permainan sewa *playstation* atau *playstasion* pribadi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini mengubah pilihan permainan anak dan remaja dari permainan tradisional ke permainan modern yang ternyata memiliki dampak yaitu mengurangi interaksi anak dan remaja ditunjukkan kepada teman-temannya, tempat bermain yang semakin terbatas, mahalny mencakup biaya permainan, bersifat individu dan agresif, kualitas belajar menurun, kesehatan tubuh menurun, dan menghilangkan kejujuran *hearts* diri. Persamaan dengan penelitian ini meneliti dampak *video games*, dan perbedaannya adalah pengalaman bermain *video games* tidak hanya pada segi negatif akan tetapi

budaya bermain *video games* dapat meminimalkan mereka terjerumus pada pergaulan yang negatif.

Penelitian yang berjudul *Babad Kampung: Merayakan Sejarah, Memasuki Pasar* oleh Yoshi Fajar Kresno Murti (2014), memaparkan bahwa bagaimana penulisan sejarah dikerjakan warga kampung sebagai proyek eksperimentasi di tengah suasana ‘keterbukaan’ yaitu pada momen pasca jatuhnya Orde Baru Suharto 1989. Kegiatan Babad Kampung dapat dijelaskan secara singkat bahwa warga kampung beserta seniman, komunitas-komunitas setempat segenap potensi jaringan informal yang dimilikinya berproses dan bekerja mewujudkan pertunjukan seni warga kampung. Kerja Babad Kampung telah menggerakkan dinamisasi relasi sosial, ekonomi dan budaya antar tetangga di kampung kota. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama meneliti tentang masyarakat kampung, adanya budaya antarpertetanggaan (*neighbourhood*) yang kuat. Adapun perbedaannya warga kampung berproses dan bekerja mewujudkan pertunjukan seni warga kampung. Perbedaan dengan penelitian ini adalah bagaimana dinamika masyarakat kampung akibat munculnya *gameonline* di wilayahnya. Jadi, media baru yang muncul dalam bentuk permainan modern bukan dalam bentuk seni pertunjukkan warga. Kedua penelitian ini menggambarkan partisipasi warga masyarakat di pedesaan untuk tujuan yang berbeda. Penelitian ini memaparkan masyarakat Ledokombo yang mengalami perubahan ketika munculnya *video games*, rumah-rumah warga yang pada awalnya digunakan sebagai tempat tinggal. Dengan kehadiran permainan modern ini menjadikan rumah tinggal sebagai rumah usaha persewaan permainan. Terdapat empat rumah yang menyediakan sarana permainan modern ini. Selain

munculnya rumah sewa/rental *video games* juga kehadiran Tanoker Ledokombo, sejak tahun 2009 dengan pendekatan budaya Tanoker menjadi wadah berharga bagi anak-anak untuk dapat mengekspresikan diri mereka dengan bebas melalui berbagai permainan tradisional untuk mengembangkan diri. Kedua hal tersebut menurut peneliti sangat menarik untuk diteliti dan belum pernah diteliti sebelumnya. Bila penelitian sebelumnya hanya membahas perilaku *gamer* atau peranan Komunitas Tanoker saja, penelitian ini mengangkat kedua topik tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Alexandra Crosby (2014) yang berjudul “Memindahkan Kampung: Memikirkan Ulang Makna Komunitas: Festival Mata Air Salatiga”, memaparkan bahwa adanya potensi dinamika yang berarti dari identitas lokal dalam interaksinya dengan kondisi global, dengan memperluas imajinasi sosial atas kampung. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan seperti penelitian sebelumnya membahas tentang kampung, penelitian ini lebih menekankan pada identitas sebuah kampung, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih pada dinamika masyarakat kampung dengan kehadiran *video games*.

Penelitian yang berjudul *Membayangkan Komunitas di Surabaya Masa Kini* oleh Rachmah Ida (2014), menjelaskan konsep komunitas televisual beserta kelokalannya dalam program acara berjudul “*Cangkrukan*” (kumpul-kumpul) yang sudah sejak tahun 2002 ditayangkan oleh stasiun televisi swasta lokal di Surabaya. Penelitian ini berusaha mengungkap hubungan yang saling memengaruhi antara proses pembentukan komunalitas *urban* di era pasca-orde baru dan gardu sebagai monumen pengawasan lingkungan dan pertarungan simbolik akan identitas dan konsep ruang. Pasca-orde baru merangsang

pembentukan tipe komunitas baru di Indonesia. Komunitas-komunitas ini tidak hanya terdiri dari kumpulan orang, akan tetapi juga menghasilkan secara kolektif nilai-nilai budaya, pandangan politik dan ide-ide kreatif yang dipegang/dipelihara bersama anggotanya. Penelitian ini menekankan arti komunitas di perkotaan dengan memanfaatkan gardu dalam program “Cangkrukan” di televisi. *Cangkrukan* (kumpul-kumpul), mencoba menciptakan ulang simbol ikonik kerukunan antarwarga kampung, yaitu gardu, sebagai sebuah tempat untuk mendiskusikan isu-isu sosial antar para penduduk kampung dengan tamu-tamu yang berada di studio dan penonton di rumah. Acara televisi cangkrukan yang menyentuh nostalgia populer atas gardu sebagai ruang interaksi dan solidaritas yang ideal antar tetangga, memberi para penonton kesempatan untuk menyampaikan pandangan mereka dan juga mengalami perasaan seperti komunitas yang terbentuk dengan tetangga-tetangga *virtual* di seluruh kota. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah kehadiran *video games* dalam masyarakat desa, mereka memainkan permainan *video games* dalam ruang bermain bersama-sama satu perangkat dimainkan bergantian semakin banyak yang bermain semakin ramai, munculnya budaya *komunal life* di desa Ledokombo dan kehadiran komunitas Tanoker Ledokombo di desa Ledokombo bukan masyarakat urban di perkotaan. Kehadiran media yang berbeda yaitu media televisi dan permainan *video games*. Kedua penelitian ini sama-sama membahas masyarakat dengan aktivitas-aktivitasnya menggunakan atau menikmati waktu luang dengan cara yang berbeda.

Etty Saringendyanti (2008) melakukan penelitian dengan judul *Kampung Naga, Tasikmalaya dalam mitologi: Upaya Memaknai Warisan Budaya Sunda*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kosmologi Sunda yang tertuang dalam mitologi dan penataan ruang Kampung Naga merupakan akulturasi dari ajaran lokal maupun ajaran Islam. Penelitian diatas sama membahas tentang kampung yang merupakan bagian dari wilayah atau kesatuan admistrasi terkecil dari sebuah wilayah/desa/dusun. Pendekatannya menggunakan kajian antropologi, perbedaanya pada penelitian ini tidak dibahas pengaruh media yang muncul di kampung yang berdampak pada berubahnya fungsi rumah tinggal menjadi rumah bisnis sewa *PS/warnet*. Penataan ruang dipengaruhi mitologi ajaran lokal dan dan ajaran Islam. Beralihnya fungsi rumah di Ledokombo menjadi rumah sewa *video games* menjadikan rumah sebagai tempat bisnis. Hal inilah yang akan dikaji.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Padak dkk (2008) dengan judul *Games Children Play*. Hasil penelitiannya adalah permainan kata-kata yang menyenangkan selain peluang bagi orang tua dan anak untuk menghabiskan waktu bersama-sama, juga penting bagi anak-anak untuk belajar banyak tentang suara dan kata-kata. *Game* ini meminta anak-anak untuk memecahkan teka-teki dengan mencari tahu sebuah kata yang cocok sebagai petunjuk dengan bermain *game* ini membantu anak-anak memahami konsep suku kata. Menurut Padak dan Rasinski, manfaat dari praktek orang tua–anak dengan teks pendek disertai dengan beberapa menit bermain kata, anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini di rumah dapat mengungguli dalam prestasi membacanya dibandingkan yang orang tuanya tidak secara aktif “mengajar keterampilan” dalam permainan ini. Pengaruh orang tua dalam bermain *game* dengan anak ditemukan hasil dua kali lebih efektif. Sebagai orang tua mendengarkan anak-anak membaca enam kali lebih efektif dibandingkan orang tua yang hanya membaca untuk anak-anak mereka.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah ingin melihat aktivitas anak bermain *game* tanpa didampingi oleh orang tuanya, anak-anak bebas memilih permainan yang diinginkan tanpa pengawasan. Dengan demikian, orang tuanya memberikan kebebasan pada anak menikmati permainan sampai berjam-jam tanpa pengawasan orang tuanya.

Sarah Huisman, (2013) penelitiannya dengan judul *Parent Connection: Media in The Home With Young Children*. Penelitian ini mengkaji apa yang dilakukan anak-anak ketika berada di depan layar (media). Jumlah rata-rata waktu yang dihabiskan di depan layar adalah satu jam dan 55 menit dan setengah dari waktu itu dihabiskan untuk menonton televisi. Bagaimana orang tua dapat menggunakan teknologi dari media layar ini sebagai suplemen dalam rumah untuk perkembangan interaksi yang positif. Dalam berbagai hal, banyak teknologi media layar ini melengkapi perkembangan dan meningkatkan interaksi positif, namun perlu diperhatikan hal buruk yang besar yaitu *video* kekerasan, disini peran orang tua diharapkan memantau semua media layar. Kesimpulannya, bahwa tidak semua media layar diciptakan sama. Media layar bisa positif, tetapi sering juga disalahgunakan. Keluarga dapat memantau kuantitas dan kualitas media layar untuk anak-anak usia 0—8, untuk menunjang perkembangan yang lebih baik dan lebih sehat. Perbedaan dengan penelitian ini adalah jika penelitian ini anak-anak berada di rumah dengan tersedia media yang setiap saat bisa memainkannya, sedangkan pada penelitian ini kondisi anak-anak di pedesaan yang tidak memiliki media permainan modern di rumahnya, anak-anak yang berasal dari kelompok *middlelower* atau anak-anak dari kelompok marginal. Mereka akhirnya mendatangi sarana bermain di sekitar tempat tinggal alias sewa *playstation*

bersama dengan teman-teman mereka untuk menghabiskan waktu luang. Perangkat yang tersedia biasanya sangat terbatas akhirnya mereka bermain bersama-sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Weeden dkk. (2013) berjudul *Underage Children and Social Networking*. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:(1) Anak-anak memiliki pengetahuan yang cukup baik melalui iklan di *game* sosial dan belum memiliki sikap kritis, hal ini sangat rentan dipengaruhi oleh rekan sebaya; (2) Keinginan anak-anak untuk memilih iklan memiliki sikap kritis yang rendah;(3) Pemahaman iklan dalam permainan sosial yang efektif hanya dimiliki bagi anak-anak yang terbiasa bermain. Di negara-negara hampir di seluruh dunia, anak-anak menghabiskan banyak waktu bermain *game* sosial. *Game* sosial adalah komunitas *online* di mana anak-anak dapat bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman baru dan yang sudah ada dan bermain *game*. Hal ini ditandai bahwa sebagian anak-anak yang berkembang menjadi remaja, mengalami kecocokan dengan kelompok sebaya menjadi penting. Mereka mulai percaya bahwa kepemilikan produk dan merek tertentu menentukan kualitas persahabatan mereka dan karena itu, kesediaan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebaya sangat tinggi. Dengan cara ini kelompok sebaya menetapkan standar untuk produk mana yang keren dan populer. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pengaruh media atau permainan media modern pada anak, perbedaannya adalah dalam penelitian yang dilakukan ini tidak menitikberatkan pada masuknya iklan dalam *game* sosial, tetapi bagaimana anak-anak memainkan permainan modern ini sehingga membuat mereka bebas memilih jenis permainan dan waktu yang tidak terbatas.

Rozendaal dkk (2013) melakukan penelitian dengan judul *Children's Response to Advertising in Social Game*. Temuannya hampir sama dengan penelitian sebelumnya yaitu permainan papan modern memberikan kesempatan yang unik dan otentik untuk pertumbuhan sesuai dengan perkembangan. Akan tetapi perlu diingat bahwa *video games* memiliki sikap pasif yang melekat dengan fokus pada layar. Dengan permainan papan modern, para pemain menikmati pengalaman permainan yang kaya dan bermanfaat tetapi jauh dari hubungan interpersonal. Kondisi semacam ini biasanya terjadi di lingkungan perkotaan.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan pedesaan. Persamaan penelitian adalah anak-anak dihadapkan dengan *video games* yang terfokus pada layar, namun mereka lebih pada sewa *playstation* bukan *game online* yang bisa bermain dengan lawan di tempat yang berbeda, atau interaktif. Perbedaannya kondisi di kampung, atau pedesaan para *gamer* masih dapat berkomunikasi dengan sesama *gamer* lainnya karena suasananya lebih interaktif. Bahkan satu perangkat permainan bisa dimainkan bersama-sama lebih dari satu orang. Mereka saling mengenal satu dengan yang lainnya. Bahkan terdapat tidak jarang para orang tua pun mengetahui dan menyarankan anaknya bermain pada saat orang tuanya pergi sehingga ketika orang tua selesai dengan urusannya mereka gampang menemukan anaknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Harris, Christopher dkk (2010) dengan judul *Child's Play*, hasilnya adalah permainan papan modern cenderung lebih terbuka dan mekanik. Sejumlah *game* direferensikan di sini termasuk *orchard*, sebuah permainan kooperatif yang pemainnya bekerja sama melawan permainan. Adanya perbedaan ini, permainan modern unik dan cocok untuk mengatasi

kemampuan berpikir, penyelidikan dan informasi sosial sehingga *game* ini diminati pelajar abad-21. Menarik untuk dikaji, seperti dalam sebuah permainan antara pemain dan lawan berusaha untuk saling mengungguli, satu dengan lawannya, tetapi dalam *game* ini antara pemain bekerja sama melawan permainan. Yang membedakan dengan penelitian ini adalah bermain *video games* dalam masyarakat perkotaan nampaknya berbeda dengan di pedesaan. Di lingkungan desa, mereka bermain *game* biasanya di rumah rental dan biasanya bermain mengajak temannya berdua atau bertiga. Mereka bergantian memainkan permainannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Chin-Sheng, Wan:Bin Chiow (2010) berjudul, *The Motivation of Adolescent Who Are Addicted To Online Game*. Penelitian yang dilakukan di Taiwan ini menggunakan teori Perspektif *Cognitif* pada remaja di Taiwan yang kecanduan *game online*. Temuannya menunjukkan bahwa pecandu menunjukkan motivasi instrinsik yang lebih tinggi dibandingkan *nonaddicts*, sehingga motivasi instrinsik memainkan peran penting dalam *game* dan imbalan ekstrinsik akan merusak motivasi instrinsik. Selanjutnya disebutkan bahwa popularitas internet sangat mempengaruhi dan menyusup banyak aspek kehidupan manusia, meskipun membawa berbagai jenis kemudahan, beberapa aspek negatif secara bertahap akan muncul, di antaranya adalah kecanduan internet. Motivator intrinsik berasal dari dalam diri kita untuk melakukan sesuatu karena kita menikmati dan melakukannya. Sedangkan motivator ekstrinsik datang dari luar, kita melakukan sesuatu karena ada imbalan atau hukuman.

Ketika orang memainkan *games*, mereka dapat memperoleh motivator ekstrinsik seperti pujian dari orang lain, uang, atau hadiah dan ketenaran.

Sedangkan motivator instrinsiknya adalah seperti rasa ingin tahu, dan eksplorasi, rasa memiliki, otonomi, kompetensi, dan tujuan/rencana. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian ini ingin melihat mereka bermain *games* bukan hanya karena faktor motivator intrinsik dan motivator ekstrinsiknya tetapi ingin melihat dari lingkungan bergaul, kebiasaan bermain di masyarakat desa yang biasanya berada di lapangan bermain sepak bola, bermain layang-layang menjadi berada di rumah rental *video games* dan rumah sewa *playstation* yang menggoda mereka untuk bermain permainan modern sebagai kegiatan dalam mengisi waktu luang yang ada.

Dari berbagai studi yang telah *direview* dan dipaparkan di atas banyak dilakukan penelitian tentang dampak *video games* sebagai bentuk permainan modern bagi masyarakat, penelitian yang dilakukan Triono tentang Permainan Modern vs Permainan Tradisional Komunitas Ledokombo hanya menggambarkan munculnya Tanoker ini sekitar 30 persen anak-anak di Desa Ledokombo ini sudah berkurang pergi ke rental *Playstation* dan *Game Online*. Penelitian yang dilakukan Triono (2011) belum mengungkapkan pengalaman *gamer* pada masyarakat *middle lower*, pengalaman masyarakat sebagai pemilik rental dan pengalaman anak-anak dan pendamping Tanoker sebagai *counter culture* terhadap maraknya permainan modern di Desa Ledokombo. Demikian pula penelitian yang dilakukan Velayati (2014) dengan judul Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan melalui Pendekatan Budaya. Penelitiannya hanya melihat satu sisi keberadaan Tanoker sebagai pendorong perubahan pedesaan tidak melihat keberadaan rumah *playstation* dan *game online* di pedesaan. Kekhasan penelitian ini dengan penelitian – penelitian yang sudah dilakukan adalah penelitian ini

ingin melihat *Leisure* pada masyarakat kampung dengan masyarakat perkampungan/pedesaan menggunakan aktivitas waktu luangnya dengan bermain *video games* pada masyarakat *middle lower*. Dan keberadaan Komunitas Tanoker sebagai komunitas di Desa Ledokombo dengan berbagai kegiatannya dengan menggiatkan kembali permainan tradisional menjadikan komunitas ini sebagai *counter culture* adalah *setting* sosio-kultural baru yang menjadi unsur kebaruan dari studi yang dilakukan peneliti yang membedakan dengan studi-studi peneliti sebelumnya.

## **2.2 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.

Ketiga tema tersebut secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut. *Cyberspace*, istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang novelis fiksi ilmiah, William Gibson (dalam Pilliang, 2004) mendefinisikan *cyberspace* adalah halusinasi yang dialami oleh jutaan orang setiap hari, (berupa) representasi grafis yang sangat kompleks dari data di dalam sistem pikiran manusia yang diabstraksikan dari bank data setiap komputer. Yakni ruang manusia mengarungi dunia informasi global interaktif yang bernama internet. Secara fisik internet tidak lain adalah sekumpulan komputer tersebar di seluruh dunia, yang dihubungkan satu sama lain melalui jaringan telekomunikasi satelit global dan kabeltelepon lokal. Di ruang baru yang bernama *cyberspace* ini manusia tidak hanya berkomunikasi tetapi juga mencari informasi dan data termasuk juga bermain *game* (hiburan). Selanjutnya dalam *cyberspace* terdapat empat fobia yang melatarbelakangi visi ideologi *cyberist* dan *cyber religionist* yaitu (1) *Logophobia*, yaitu fobia terhadap kehadiran kebenaran tertinggi atau kekuatan di luar kekuatan manusia itu sendiri. Bagi sebagian besar *cyberist*, Tuhan tidak lebih dari sebuah ilusi semu, yang hanya menciptakan secara subjektif kesadaran palsu tentang kekuatan di luar manusia. (2) *Body-phobia*, yaitu fobia terhadap tubuh atau daging (*flesh*), yang selama ini dianggap telah memenjarakan roh dan jiwa, dengan teknologi *cyberspace* berbagai keterbatasan tubuh ini dapat diatasi meskipun dalam wujud yang artifisial. (3) *Master-phobia*, yaitu fobia terhadap segala bentuk lembaga kekuasaan (seperti negara, keluarga). Dalam *cyberspace* kebebasan individu sangat dijunjung tinggi, *cyberspace* adalah ruang tanpa “master pengatur”. Manusia bisa tampil di *cyberspace* apa adanya, tanpa perlu ditutup-tutupi. (4) *Death-phobia*, yaitu fobia terhadap kematian sehingga

mendorong “pengingkaran terhadap kematian” itu sendiri. Kematian dianggap satu bentuk lain yang sangat membatasi otoritas manusia sehingga ia harus dihentikan. Budaya *cyberspace* menganggap manusia berpotensi untuk dapat “hidup abadi”. Meskipun jasad fisik seorang manusia telah mati, pikirannya bisa hidup selamanya di dalam *cyberspace*.

*Posmodernisme*, (Pilliang, 2004) merupakan sebuah gerakan sosial-budaya yang berkembang sejak tiga dekade yang lalu dan menjadi semacam “roh kebudayaan” masyarakat global. Gerakan sosial budaya ini memuja kecepatan, antiotoritas, dan permainan bahasa. Kecepatan tidak hanya menjadi ukuran kemajuan tetapi juga paradigma sosial, politik, ekonomi, budaya dan kehidupan kontemporer. Dalam masyarakat yang menjadikan kecepatan sebagai paradimanya, komunikasi berlangsung di dalam satu orbit keseketikaan, kesegeraan, dan kesementaraan. Model komunikasi semacam ini tidak menyisakan saat untuk diam, untuk merenung, untuk refleksi dan kontemplasi. Akibatnya nilai-nilai yang dihadirkan di dalam komunikasi berlalu begitu saja. Semua bersinar seketika dan menghilang ke dalam kesemuan dan kehampaan. Posmodernisme menggiring umat manusia ke dalam paradoks, di satu pihak membuka sebuah cakrawala dunia yang serba plural yang kaya warna, kaya nuansa, kaya citra, dan di pihak lain menjelma menjadi dunia yang seakan-akan tanpa kendali, menjadi dunia di mana manusia telah kehilangan arah dan tujuannya.

Kapitalisme, tidak dapat dipisahkan dari perkembangan masyarakat konsumen (*consumer society*), masyarakat informasi (*information society*), atau masyarakat posmodern (*post-modern society*). Masyarakat konsumen menunjuk pada kondisi sosial yang di dalamnya konsumsi menjadi titik sentral kehidupan.

Masyarakat informasi menunjuk pada sentralnya fungsi informasi dan masyarakat posmodern menunjuk pada sentralnya model tekstual dan nilai –nilai kultural baru yang bersifat ironis. Keterkaitan antara kapitalisme, masyarakat konsumen, dan masyarakat posmodern, menciptakan di dalamnya logika-logika baru. Logika-logika baru tersebut, antara lain: (1) **Logikatanda**, yaitu mencari kebenaran, menemukan permainan. Di dalam masyarakat konsumen, objek atau benda yang dikonsumsi berkembang sedemikian rupa sehingga tidak lagi terikat pada logika utilitas, fungsi dan kebutuhan, tetapi pada apa yang disebut sebagai logika tanda (*logic of sign*). Adalah tanda yang menentukan tindak konsumsi, bukan kebutuhan artinya yang dibeli orang adalah tanda, bukan lagi nilai utilitas sebuah benda. (2) **Logika citra**, dalam model konsumsi posmodern, citra menjadi sangat sentral sebagai pendefinisi hubungan sosial. Citralah yang menjadikan sebuah benda yang tidak berguna menjadi sangat berguna. Konsumen dikonstruksi secara sosial untuk gandrung membeli citra ketimbang produk. (3) **Logika tontonan**, melihat keterpesonaan mendapat kehampaan. Konsumen posmodern menjadi konsumen ilusi (*consumer of illusion*), yaitu konsumen yang membeli ilusi dibandingkan barang, yang mengonsumsi relasi sosial (status, *prestise*) dibandingkan fungsi produk. (4) **Logika gaya hidup**, membeli produk mendapatkan ilusi. Konsumsi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari penciptaan gaya hidup (*life style*). Masyarakat konsumen menjadi kelompok-kelompok gaya hidup yang pola kehidupan (pola penggunaan waktu, uang, ruang, barang) mereka diatur berdasarkan tema, citra, dan makna simbolik tertentu. (5) **Logika hasrat**, Konsumsi merupakan ekspresi dari dorongan-dorongan hasrat pada diri manusia yang tanpa batas serta bersifat irasional. Apa yang diproduksi oleh kapitalisme di

balik iring-iringan produk tak lain adalah rasa ketidakpuasan abadi. Konsumer dikondisikan untuk menginginkan sesuatu yang secara esensial tidak dibutuhkannya. (6) **Logika kecepatan**, ekonomi menjelma menjadi sebuah bentuk ekstasi, yaitu sesuatu yang berputar tanpa henti mengikuti arus kecepatannya sendiri, sampai pada satu titik kecepatan tersebut mengikis makna. (7) **Logika hiper**, menuju titik ekstrem. Kecepatan dan percepatan yang tidak terkendali telah menggiringnya ke arah kondisi yang melampaui (*hyper*). Setiap unsur ekonomi berkembang ke arah titik yang seharusnya, produksi berkembang ke arah *hyper-production*, produksi yang melampaui kapasitas konsumsi, berkembang ke arah *hyper-consumption*, konsumsi yang melampaui kebutuhan manusia, pasar berkembang ke arah *hypermarket*, pasar yang melampaui fungsi sebagai arena transaksi barang dan jasa, komoditi berkembang ke arah *hypercommodity*, komunikasi (seperti iklan) berkembang ke arah *hypercommunication* – komunikasi yang melampaui fungsi komunikasi itu sendiri. (8) **Logika skizofrenia**, arus kecepatan produksi dan konsumsi kapitalisme telah menciptakan masyarakat konsumer sebagai konsumer *skizofrenik*, yaitu konsumer yang di dalam proses konsumsi terperangkap di dalam kekacauan bahasa (*language disorder*), yakni iring-iringan tanda, makna, kode, dan identitas yang mengalir tanpa henti dalam kecepatan tinggi, dan hanya melihat iring-iringan tersebut sebagai diskontinuitas (*discontinuity*) penanda-penanda yang tidak berkaitan satu sama lain sehingga tidak mampu memberinya konsistensi makna dan identitas.

Kemajuan teknologi terutama dengan kehadiran internet menjadikan masyarakat mengalami perubahan dalam segala hal. Termasuk dalam

menggunakan waktu luang. Seperti yang dikemukakan oleh 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. Ketiga tema ini merupakan kekuatan yang saling memperkuat satu sama lainnya. Kita menemukan spirit kapitalisme di dalam *posmodernisme*, *spiritposmodernisme* di dalam *cyberspace*, *spirit cyberspace* di dalam kapitalisme, dan seterusnya. Maraknya permainan *video games* terutama bagi masyarakat pedesaan tidak terlepas dari ketiga aspek tersebut di atas. Penelitian ini ingin melihat bagaimana penggunaan waktu luang atau kenyamanan dengan kegiatan bermain *videogames* dalam masyarakat di pedesaan atau di kampung bukan masyarakat urban perkotaan.

### ***2.3 The Theory of the Leisure Class***

Tokoh teori ini nama lengkapnya Thorstein Bunde Veblen. Lahir 30 Juli 1857 di Cato, Wisconsin (1857 – 1929). Menurut teori ini, tujuan penting dari konsumsi adalah untuk pamer pada orang lain. Hal ini disebutnya konsumsi yang mencolok. Dengan kata lain, para konsumen mengeluarkan uang mereka agar kawan dan tetangga mereka merasa iri. *The Theory of the Leisure Class* dikenal karena model historisnya tentang perubahan dari *conspicuous Leisure* (pemborosan waktu) ke *conspicuous consumption* (pemborosan uang). Veblen banyak memerhatikan kebutuhan orang untuk membuat perbedaan-perbedaan sosial yang tidak menyenangkan dengan memamerkan objek-objek konsumen. Kelas atas menggunakan konsumsi berlebihan untuk membedakan diri dari kelas-

kelas dibawahnya dalam hierarki sosial, sementara kelas-kelas bawah berupaya (dan biasanya gagal) meniru tingkatan di atas mereka. Dorongan untuk meniru ini memicu efek mengalir ke bawah, yaitu kelas atas menjadi penentu bagi semua konsumsi yang terjadi di bawahnya. Namun begitu, ketika kelas-kelas bawah berhasil meniru objek status kelas atas, kelas atas menyingkirkan objek-objek tersebut dan memilih objek baru yang sekali lagi membedakannya dari kelas-kelas di bawahnya (Ritzer and Smart, 2012:825).

Istilah “waktu luang” yang dikandungnya adalah konsumsi waktu yang tidak produktif. Artinya waktu dikonsumsi tidak produktif, (1) dari rasa tidak layak kerja produktif dan (2) sebagai bukti kemampuan uang untuk memiliki kehidupan yang tidak normal (Veblen, 2007:33). Menurutnya, dilihat dari sudut pandang ekonomi, waktu luang dianggap sebagai pekerjaan, sangat terkait erat dengan kehidupan eksploitasi (Veblen, 2007:34). *Leisure*, atau waktu luang merupakan aktivitas-aktivitas dan sarana-sarana yang berkaitan dengan kegiatan tersebut yang dipilih secara bebas untuk mencapai kepuasan atau kesenangan pribadi. Pada umumnya aktivitas ini adalah suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh manusia (Veblen dalam Ritzer, 2012).

Bab pertama dalam buku *The Theory of the Leisure Class* adalah pengantar, yang menggambarkan masyarakat industri modern berkembang dari masyarakat suku barbar, yang menampilkan kelas rekreasi yang di dukung oleh kelas pekerja yang dipekerjakan dalam pekerjaan produktif secara ekonomi. Kelas rekreasi terdiri dari orang-orang yang tidak bekerja dalam pekerjaan manual dan pekerjaan yang produktif secara ekonomi, karena mereka termasuk dalam kelas rekreasi.

Dalam bab dua dipaparkan munculnya kelas rekreasi bertepatan dengan awal kepemilikan, yang pada awalnya didasarkan pada pernikahan sebagai bentuk kepemilikan (wanita) dan harta benda mereka sebagai bukti kemampuan. Dengan demikian, konsumsi pada kelas rekreasi tidak banyak berhubungan dengan kenyamanan dan justru banyak berhubungan dengan penghargaan sosial dari masyarakat .

Bab tiga tentang kenyamanan yang mencolok, diantara kelas sosial yang lebih rendah, reputasi seorang pria sebagai pekerja yang rajin, efisien, dan produktif adalah bentuk kelas rekreasi yang paling tinggi di masyarakat. Namun di antara lapisan sosial kelas rekreasi, tenaga kerja manual dianggap sebagai tanda kelemahan sosial dan ekonomi, karakteristik sosial menentukan kelas rekreasi dan praktek kenyamanan yang mencolok sebagai konsumsi waktu yang tidak produktif.

Bab empat, tentang konsumsi yang mencolok. Secara teoritis, konsumsi produk mewah (barang dan jasa) terbatas pada kelas rekreasi, karena kelas pekerja memiliki hal-hal yang lebih penting, hal-hal dan aktivitas untuk menghabiskan pendapatan mereka yang terbatas, upah mereka. Namun tidak demikian halnya, karena kelas bawah mengonsumsi minuman beralkohol mahal dan obat-obatan terlarang. Kelas pekerja berusaha untuk meniru standar kehidupan dan permainan kelas rekreasi, karena mereka menganggap memiliki reputasi yang tinggi. Dalam persaingan kelas rekreasi, perilaku sosial adalah hasil dari konsumsi waktu yang tidak produktif.

Bab lima, menjelaskan dalam masyarakat industri ( barang dan jasa) kebiasaan mengonsumsi produk menjadi standar kehidupan seseorang. Oleh

karena itu, sulit dilakukan menghentikan suatu produk. Cara hidupnya terus menambah produk akhirnya munculnya limbah yang memerlukan perbaikan ekonomi dan industri dari masyarakat.

Bab enam memaparkan untuk kelas rekreasi objek material menjadi produk konsumsi yang mencolok saat diintegrasikan dengan nilai kehormatan dan dianggap untuk layak dimiliki untuk dirinya sendiri. Akibatnya, memiliki objek semacam itu menjadi persaingan finansial kelas rekreasi. Sebuah benda yang terbuat dari logam mulia dan batu permata adalah barang yang lebih populer daripada benda seni yang terbuat dari bahan yang sama indah namun lebih murah, karena harga yang tinggi bisa menyamar sebagai keindahan yang menarik bagi rasa *prestise* sosial dari pemiliknya.

Bab tujuh, tentang berpakaian sebagai ekspresi budaya Pecuni. Dalam masyarakat konsumen, fungsi pakaian adalah gambaran pemakainya, sebagai seorang pria atau wanita yang tergolong kelas sosial tertentu, bukan untuk melindungi tubuhnya, pakaian juga menunjukkan bahwa mata pencaharian pemakainya yang tidak bergantung pada tenaga kerja produktif dari sektor ekonomi seperti pertanian dan manufaktur, yang membutuhkan pakaian pelindung. Fungsi simbolis pakaian menunjukkan bahwa pemakainya termasuk dalam kelas rekreasi, dan mampu membeli baju baru saat sedang tren.

Bab delapan, mengenai suatu masyarakat berkembang melalui pembentukan institusi (sosial, pemerintahan, ekonomi dll) yang dimodifikasi hanya sesuai dengan ide masa lalu, untuk menjaga stabilitas masyarakat. Secara politis, kelas rekreasi mempertahankan dominasi masyarakat mereka, dengan mempertahankan aspek ekonomi politik yang ada.

Babsembilan, tentang keberadaan kelas rekreasi yang memengaruhi perilaku individu pria dan wanita dengan cara ambisi sosial yang meningkat di masyarakat. Seseorang dari kelas yang lebih rendah meniru karakteristik kelas atas yang diinginkan. Mereka berasumsi kebiasaan konsumsi ekonomi dan sikap sosial (ciri khas berbicara, berpakaian, dan sopan santun) untuk mengejar kemampuan sosial seiring dengan *prestise* sosial, pria dan wanita yang melepaskan diri dari kesibukan akan semakin mudah naik ke lapisan kelas rekreasi.

Bab sepuluh, memaparkan tentang pemilik sarana produksi, kelas rekreasi, mendapat manfaat walaupun tidak bekerja dan tidak memberikan kontribusi pada kesejahteraan umum/kesejahteraan masyarakat, namun mereka mengkonsumsi barang dan jasa yang dihasilkan oleh kelas pekerja. Dengan demikian keberhasilan individu (sosial dan ekonomi) berasal dari keserakahan yang merupakan sifat karakter yang dipelihara oleh budaya uang dari masyarakat konsumsi.

Bab sebelas tentang keyakinan akan konsep “keberuntungan” adalah salah satu alasan mengapa orang berjudi. Keyakinan bahwa keberuntungan adalah bagian dari pencapaian keberhasilan sosial ekonomi, daripada alasan koneksi sosial yang lebih penting yang berasal dari kelas sosial seseorang. Perjudian adalah tampilan konsumsi yang mencolok dan kenyamanan mencolok. Meskipun demikian perjudian (kepercayaan pada keberuntungan) adalah praktik sosial yang umum terjadi pada setiap kelas sosial masyarakat.

Bab duabelas tentang keberadaan fungsi dan praktik agama dalam masyarakat yang bertingkat sosial adalah bentuk konsumsi yang mencolok,

pengabdian pada sistem nilai yang membenarkan keberadaan kelas sosialnya. Menghadiri kebaktian di gereja, berpartisipasi dalam upacara keagamaan, merupakan bentuk rekreasi yang mencolok.

Bab tigabelas menggambarkan wanita yang menjadi anggota kelas rekreasi berfungsi sebagai perwakilan objek rekreasi, sehingga secara moral tidak mungkin mereka bekerja dan memberi kontribusi produksi kepada masyarakat. Mempertahankan kelas sosial yang tinggi dianggap lebih penting bagi wanita kelas rekreasi. Oleh karena itu, perempuan merupakan indikator terbesar tentang kedudukan sosial ekonomi di komunitasnya. Dalam masyarakat konsumen, bagaimana seorang wanita menghabiskan waktunya dan aktivitasnya, apa yang dilakukan dengan waktunya, mengkomunikasikan kedudukan sosial suaminya, keluarga, dan kelas sosialnya.

Bab empatbelas, kedudukan status pendidikan yang tinggi. Pendidikan (akademik, teknis, religius) merupakan wahana rekreasi yang mencolok, karena tidak secara langsung berkontribusi terhadap perekonomian masyarakat. Status tinggi, simbol seremonial dan nama besar sebuah lulusan universitas yang terkenal di bidang sains, matematika, filsafat sangat dihormati, sedangkan sertifikat dari sekolah praktek seperti teknik, /dunia usaha/pabrik tidak begitu dihormati.

Veblen dikenal sebagai pendiri ekonomi institusional, namun juga sebagai pemikir besar di bidang sosiologi. Menurutnya, buku *The Theory of The LeisureClass* ini ditulis selama berada di Chicago sebagai kota urban yang mengalami pertumbuhan cepat. Perbedaan antara kelas sosial tampak jelas, salah satunya adalah faktor kekayaan. Orang-orang yang memiliki kekayaan menghabiskan waktunya dengan mengonsumsi waktu luang yang tidak dimiliki

kelas pekerja. Mereka tidak ambil bagian dalam kegiatan produksi. Aktifitas sehari-hari adalah menikmati hidup dengan mengonsumsi waktu luang. Waktunya dihabiskan demi kenikmatan untuk diri dan kelompoknya. Veblen menyebut aktivitas tersebut dengan sebutan *conspicuous consumption*. *Conspicuous consumption* ini tidak memiliki tujuan apa-apa, melainkan melanggengkan kesenjangan dan hierarki sosial. Penelitian ini dilakukan di Desa Ledokombo, sebuah desa di Kabupaten Jember, bukanlah kota urban, sebagian warganya menikmati waktu luangnya dengan bermain *video games* dan bermain di komunitas Tanoker mereka menikmati waktu luangnya tidak harus menunggu kaya. Bermain *video games* di lingkungan kampung bukanlah sebuah *prestise*, hanya menyalurkan kesenangan, hobi dan aktivitas waktu luang saja.

### **2.3.1 Konsep tentang Waktu Luang**

Waktu luang dan budaya populer telah didefinisikan dengan beragam cara. Terlebih, ada beberapa istilah yang merepresentasikan hal hal yang buruk. Alasan utama mengapa kita menghubungkan istilah waktu luang dengan budaya populer adalah bahwa dua fenomena tersebut dalam praktiknya sangat berhubungan. Banyak budaya populer yang terjadi di wilayah non-bekerja dalam kehidupan manusia di waktu luangnya. Waktu luang memiliki beragam definisi, yang paling menonjol dari definisi-definisi tersebut berasal dari dua aliran. Yang pertama (klasik), aliran Aristoteles, pengikut kontemporer yang paling terkenal adalah filsuf Sebastian de Grazia, yang memahami waktu luang sebagai pemahaman pengembangan diri, mediasi, pengembangan kebebasan spiritual yang

sebenarnya, singkatnya, satu hal yang ideal yang jauh dari yang tercapai dalam masyarakat Amerika kontemporer. Aliran yang kedua (empiris) adalah aliran yang melibatkan mayoritas sosiolog kontemporer serta orang awam, yang secara sederhana menggunakan istilah waktu luang untuk menggambarkan secara empiris berbagai aktivitas rekreasi yang melibatkan orang didalamnya sehingga waktu luang bisa diartikan secara normatif dan deskriptif. Dengan demikian, kontroversi yang berhubungan dengan waktu luang tidak semata-mata tentang bagaimana istilah tersebut seharusnya didefinisikan tetapi yang lebih penting lagi adalah tentang apakah seharusnya waktu luang itu secara ideal. Meskipun aliran klasik memahami waktu luang sebagai milik pribadi yang paling ideal, akan tetapi aliran “empiris” secara implisit memandang waktu luang sebagai hal penting nomor dua setelah pekerjaan. Jadi, definisi dari dua aliran tersebut masih bias maknanya, aliran empiris masih beroperasi berdasarkan asumsi-asumsi dari etika kerja agama Protestan. Bab ini membahas dua kontroversi ini, sebagai tambahan dari pemisahan waktu luang dengan konsep yang berhubungan seperti rekreasi, bermain, dan permainan.

Perdebatan tentang budaya populer sama dengan perdebatan tentang waktu luang. Yaitu, yang pertama, tidak ada konsensus atas arti yang sesuai untuk istilah tersebut (beberapa lebih suka melarang istilah tersebut dimasukkan ke dalam perbendaharaan kata dalam bidang sosiologi, lihat Wilkinson, 1971). Yang kedua, sama halnya dengan budaya populer, bisa diterima ataupun ditolak. Terus terang, ada yang mendukung budaya populer ada juga yang menentangnya. Mereka yang berpendapat bahwa budaya populer sekarang ini merupakan budaya dasar dan

vulgar mungkin menyamakannya dengan budaya massa, tidak begitu mendukungnya dan lebih mendukung budaya tinggi. Banyak dari mereka menuduh media massa merusak baik secara sosial maupun budaya, (lihat Rosenberg, 1971). Di lain pihak, mereka yang memandang budaya populer sebagai fenomena kreatif dan bahkan seringkali menganggapnya sebagai fenomena kreatif berpendapat bahwa partisipasi budaya kontemporer pasti lebih baik dibanding budaya yang terdahulu dalam sejarah (White, 1957), dan bahwa untuk menghapus/membuang manifestasi budaya populer modern yang demikian seperti musik rock, jazz, dan media elektronik adalah sikap elitisme yang sombong (Lewis, 1972; McLuhan, 1969).

Waktu luang diartikan bahwa tidaklah cukup jika waktu luang harus didefinisikan secara normatif saja; budaya populer, haruslah mencakup dua hal, baik sebagai sebuah fenomena penting maupun sebagai konsep yang bermanfaat. Sebagai suatu konsep, waktu luang harus didefinisikan seluas mungkin. Jika dilakukan, hal ini akan menjadi titik fokus yang mengikuti masing-masing bahasan. Beberapa istilah dalam perbendaharaan kata pembelajar di masyarakat sama-sama kontroversial dan membingungkan sebagaimana istilah waktu luang. Hal ini, yang pertama sebagai akibat dari sejumlah konsep yang berhubungan, tumpang tindih dan salah pendefinisian. Diantara kata-kata yang sudah sering kali digunakan dalam kontradiksi sebagai sinonim dari, atau sebagai yang berhubungan dengan waktu luang, kita menemukan rekreasi, bermain, dan *game*/permainan. Dalam hal ini adalah mendefinisikan dan membedakan istilah-istilah tersebut. Alasan yang kedua atas keberagaman makna dari waktu luang

adalah karena istilah ini digunakan secara luas dengan dua tujuan yang berbeda dan bertentangan. Beberapa menggunakan istilah ini hanya sebagai sebuah konsep empiris yang mengacu pada aktivitas-aktivitas rekreasi tertentu. Beberapa yang lain memberi istilah tersebut makna yang normatif dari impian yang belum tercapai. Meskipun muncul kesulitan lain dari fakta bahwa beberapa mendefinisikan waktu luang sebagai jenis aktivitas tertentu, beberapa yang lain mendefinisikan sebagai saat/waktu, dan yang lainnya lagi mendefinisikannya sebagai bingkai pikiran, ini merupakan dua tujuan yang dengan dua makna tersebut istilah ini digunakan—secara objektif bersifat deskriptif pada satu sisi dan normatif pada sisi yang lain—yang membuat istilah ini menjadi sangat membingungkan.

Kata waktu luang (*leisure*) berasal dari bahasa latin *licere* yang berarti diijinkan. Dari *licere* berubah menjadi kata bahasa Perancis *loisir*, yang berarti waktu senggang/bebas, dan bahasa Inggris *license*, yang berarti ijin. Jadi secara literal, waktu luang (*leisure*) berarti kebebasan bertindak. *Oxford English Dictionary* mendefinisikan waktu luang sebagaimana baris di atas. Menurut sumber tersebut (dikutip oleh Larrabee dan Meyersohn, 1958) waktu luang (*leisure*) bisa berarti (1) kebebasan atas kesempatan untuk melakukan sesuatu yang ditetapkan atau tersirat, (2) kesempatan yang diberikan atas kebebasan dari pekerjaan, (3) keadaan mempunyai waktu atas pemberian sendiri, dan (4) pertimbangan.

Ensiklopedia secara panjang lebar menjelaskan definisi waktu luang, tidak hanya berkenaan dengan arti makna harfiah tetapi juga dengan kesulitan makna normatif dan konseptual yang dibahas di bagian terdahulu. Menurut *Encyclopedia*

*of the Social Sciences* (Craven, 1993) “waktu luang, kesempatan untuk aktivitas yang tidak tertarik,” harus dibedakan dari hiburan, rekreasi, dan sejenisnya. “Untuk tujuan-tujuan analisis sosial,” penulis melanjutkan, “konsep tersebut biasanya hanya bermakna kebebasan dari aktivitas-aktivitas yang berpusat pada mencari mata pencaharian.” Lebih lanjut, definisi waktu luang dari Dumazedier dalam *International Encyclopedia of the Social Sciences* (dikutip dalam Kraus, 1971) menekankan bahwa waktu luang juga harus dibedakan dari “semi waktu luang,” yaitu, aktivitas-aktivitas yang memiliki tujuan yang bermanfaat, seperti berkebun, atau hobi-hobi yang dilakukan sendiri.

Semua definisi ensiklopedi tentang *waktu luang* menyebutkan bahwa kata dari bahasa Yunani itu mengacu untuk pendidikan (*schole*), yang menuntun pada kata bahasa Inggris *school* (sekolah), *scholarship* (pengetahuan). Signifikansinya adalah bahwa hal ini menunjukkan bahwa *waktu luang*, secara tradisional, berhubungan dengan pendidikan, pengetahuan dan filosofi. Jadi, etimologi dari kata tersebut menunjuk pada konsep klasik pengikut Aristoteles, atas pandangan tentang *waktu luang* sebagai keadaan ideal dari kebebasan dan pencerahan spiritual.

Kesulitan dalam mendefinisikan *waktu luang* tidak berhenti pada *point* ini saja, Berger dan Smigel keduanya mengenal perbedaan besar yang harus dibuat antara pandangan klasik dan pandangan yang lain, mereka juga berselisih tentang *waktu luang* itu waktu atau aktivitas. Karena alasan tersebut, pembahasan definisi Kraus merupakan satu dari beberapa pembahasan yang lengkap. Sebagai tambahan dari pengenalan konsep klasik tentang *waktu luang* dan tradisi filosofi

Yunani kuno, Kraus membedakan antara konsep *waktu luang* sebagai suatu bentuk aktivitas dan *waktu luang* sebagai waktu senggang. Pandangan bahwa *waktu luang* adalah aktivitas tidak bekerja merupakan pandangan yang cukup umum. Contohnya yang dikemukakan oleh Dumazedier (1967), mendefinisikan *waktu luang* sebagai aktivitas selain dari kewajiban bekerja, keluarga, dan masyarakat, yang secara individu berubah sesuka hati. Dengan kata lain, ketika *waktuluang* digunakan untuk menunjukkan aktivitas, maka istilah tersebut menjadi kurang lebih sinonim dengan rekreasi (Kendo, 1975:21). Waktu luang juga maknanya tergantung pada sistem nilai budaya dari mereka yang memberikan definisi, khususnya, pada penempatan nilai tingkah laku bekerja dan tidak bekerja. Jadi, *waktuluang*, orang Yunani kuno memaknainya sebagai satu hal, penghuni Inggris baru yang terdahulu memaknai sebagai hal lain, dan suku primitif memaknainya sebagai sesuatu yang lain pula. Hampir semua pembahasan tentang *waktuluang* menunjukkan suatu kesadaran akan keterikatan dengan budaya, karena itu, referensi yang sering dipakai, dan perbandingan, contohnya, dari pembahasan *waktu luang* ideal orang Yunani kuno, sikap puritan yang menyalahkan atas pembahasan tersebut, dan keseluruhan kekurangan manusia primitif atas konseptualisasi yang dibuat.

Manusia primitif mungkin benar-benar tidak bisa memahami *bekerja* dan *waktuluang* sebagai dua kategori yang berbeda. Dalam kondisi kelangkaan dan ekonomi nafkah penghidupan yang semuanya berkontribusi kurang lebih sama, ketersediaan kelas *waktu luang* atau *waktuluang* mungkin tidak ada. Bukannya pekerjaan itu merupakan aktivitas alami atau paling sering. Para antropolog terdahulu telah memosisikan bahwa manusia primitif hanya memproduksi jumlah

barang yang sedikit yang diperlukan untuk bertahan hidup, kemudian selalu kembali ke alam, yaitu salah satu dari istirahat, bermain, atau diam, ini dianggap menjadi perbedaan yang fundamental antara manusia primitif dan manusia industri modern. Akan tetapi, bahkan jika ini yang terjadi, waktu luang hanya bisa dikonseptualisasikan dengan yang bertentangan dengan bekerja, dan polaritas ini tidak diragukan lagi tidak ada atau hanya sedikit yang disadari dalam pikiran primitif.

Waktu luang dijumpai pada bangsa Atena kuno. Kondisi ekonomi dan kondisi struktur sosial memungkinkan hal ini. Sebagaimana kondisi yang relatif maju secara industri yang pembagian buruh/tenaga kerjanya telah lebih maju dibanding bangsa lainnya, dan kekayaan sebagai hasil dari kerajaan maritim yang luas, bangsa Atena bisa lebih baik dalam mengupayakan waktu luang dibanding bangsa yang lain. Sebagai penduduk dari kerajaan “demokrasi” yang didukung oleh perbudakan, bangsa Atena menikmati baik hak maupun kesempatan untuk mencurahkan diri mereka sendiri pada hal-hal yang lebih tinggi dalam hidup. Oleh karena itu, filsuf-filsuf Yunani, untuk pertama kalinya dalam sejarah Barat, memformulasikan ideal/cita waktu luang yang menekankan bukan pada konsumsi materi/barang yang mewah/boros (tidak diragukan Darius, Xerxes, dan penguasa Asia lainnya mengalahkan penduduk Atena kontemporer lainnya dengan mudah dalam hal tersebut), tetapi pengejaran pencerahan spiritual. Aristoteles secara khusus menekankan bahwa arti kata *scholē*, bahasa Yunani sama dengan arti kata waktu luang (de Grazia, 1964). Cita/ideal waktu luang orang Yunani didefinisikan sedemikian teliti oleh orang-orang seperti Plato dan Aristoteles yang bahkan

bukan seniman dan pematung yang dianggap sebagai orang yang berwaktu luang/*leisured*, karena menurut mereka, aktivitas-aktivitas tersebut merupakan perdagangan yang terus menerus dan bukan merupakan minat/hal penting yang dipilih secara bebas (Craven, 1933). Yunani klasik tampaknya mempunyai konsep yang paling ideal untuk waktu luang. Dan sebagaimana yang Grazia (1964) sebutkan, kata dalam bahasa Yunani yang umum untuk bekerja adalah *a-scholia*, yang berarti hilangnya/tidak adanya waktu luang. Jadi, secara signifikan, peradaban Yunani mendefinisikan bekerja sebagai sebuah fungsi (yaitu ketiadaan) waktu luang, sementara kita melakukan yang benar-benar berlawanan, mendefinisikan waktu luang sebagai tidak bekerja. Kedua kemungkinan ini menunjukkan secara diametris penekanan budaya yang berlawanan dari dua peradaban. Dalam masyarakat Atena, waktu luang adalah yang utama dan bekerja merupakan turunan; menurut kita hal ini adalah kebalikannya.

Di Roma waktu luang orang Yunani diartikan sebagai menikmati kenyamanan. Sementara bahasa Latin untuk waktu luang dan bekerja adalah *otium* dan *negotium*, memberi konsep kesan positif yang sama atas bekerja dalam bahasa Yunani, sejarah dan budaya Romawi menjadi jelas tentang apa yang kita miliki, disini, manifestasi yang pertama dari masyarakat bekerja ekspansionis yang memuncak 2000 tahun kemudian di negara industri Barat. Bangunan imperium dan organisasi birokrasi merupakan warisan peninggalan Roma untuk dunia. Mereka berkembang dari pekerjaan pedesaan yang keras dan hemat—etika kerja kaum Puritan *avant la letter*! Seperti yang kita lihat dalam bab pendahuluan, si tua Cato menyanyikan kebajikan yang paling sentral dari temperamen orang

Romawi—bekerja keras, kesederhanaan, hidup bersih. Arti utama waktu luang menurut Orang Romawi adalah istirahat dari kerja.

Konsep waktu luang abad pertengahan bahkan lebih sempit lagi. Pada satu sisi, dogma Kristen menekankan pada pentingnya kontemplasi sebagai aktivitas illahi. Tetapi pada sisi lain, kondisi ekonomi menuntun pada formulasi etika bekerja atas kepentingan sekunder waktu luang di abad pertengahan. Diakhir abad pertengahan, setelah Roma runtuh, kehidupan sekali lagi kasar/keras dan sulit. Karena kebutuhan untuk bertahan hidup, pendeta perintis bekerja terutama sebagai buruh manual pinggiran yang kasar, menjadi kebajikan dan sebaliknya pengangguran/kemalasan menjadi sebuah dosa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Santo Benedict, “pengangguran/ kemalasan adalah musuh dari pikiran.”

Perkembangan etika bekerja selanjutnya dan seiring kemunduran/kemerosotan cita waktu luang orang Yunani setelah Abad Pertengahan terlacak dalam bab sebelumnya. Renaissance mengantar Era kemajuan (*Age of Progress*) melalui teknologi. Protestanisme menuntun pada spirit/semangat kapitalisme. Revolusi Industri menuntun pada buruh massal. Idiologi dominan dari masyarakat industri mendefinisikan *bekerja* tidak hanya sebagai kebutuhan tetapi juga sebagai yang menyehatkan dan membenaran diri. Dengan kata lain, aktivitas ekonomi tidak lagi semata-mata merupakan alat; sekarang aktivitas ekonomi berubah menjadi akhir itu sendiri. Akumulasi atau barang-barang materi dan investasi ulang produktif dari barang-barang materi tersebut harus tetap berlanjut bahkan diluar titik yang tingkat hidup memadainya telah dicapai. Menurut Weber (1958) orang Calvinis khususnya, meyakini bahwa tingkah laku yang demikian merupakan satu-satunya indikasi dari anugerah

Tuhan. Seperti yang kita lihat sebelumnya, tidak ada negara lain yang menggunakan konsep besar yang benar-benar negatif atas waktu luang selain Amerika.

Kita sekarang hidup di Era industri akhir dan peneliti sudah mengisyaratkan munculnya pandangan baru atas bekerja dan waktu luang. Penekanan pada konsumsi materi pertama kali dicatat oleh Veblen (1899) diantara struktur masyarakat ada yang sudah memakai cara hidup yang demikian yaitu banyak dari masyarakat kelas menengah. Konsumerisme, kemudian, secara perlahan-lahan sudah menggantikan gaya hidup sederhana. Jika kita definisikan, menurut Margaret Mead, kebajikan sebagaimana yang terkandung dalam bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian, dan perbuatan buruk seperti yang menempatkan kesenangan menjadi yang pertama, kemudian perbuatan buruk menjadi cara hidup orang Amerika, kredit angsuran, kesenangan dulu baru bayar kemudian, dan sebagainya. Mungkin benar bahwa fokus hidup orang Amerika adalah kenyamanan dan bukannya bekerja (Mead, 1958). Nilai baru dan kesadaran baru mungkin sedang tumbuh. Tetapi, perpindahan yang demikian (agak meninggalkan etika kerja yang kaku dan kembali ke cita waktu luang menurut Aristoteles) semoga sudah diantisipasi setidaknya selama 40 tahun (lihat Craven, 1933), dan bahkan sekarang, konsumerisme benar-benar mendorong tuntutan untuk memperoleh bayaran yang lebih baik, lebih banyak pekerjaan, pekerjaan kedua, pekerjaan untuk perempuan. Jika ada konsep baru tentang waktu luang di era industri akhir yang sejahtera yang dulu tidak ada di era kapitalisme adalah ini: dibawah tekanan reformis-reformis politik dan serikat perdagangan, kebutuhan manusia untuk rekreasi diterima. Oleh karena itu, sekarang ini ada

gerakan rekreasi yang sangat kuat, yang menekankan fungsi yang menyehatkan dari olahraga dan aktivitas-aktivitas luar rumah dan dibutuhkan taman-taman dan fasilitas-fasilitas rekreasi.

Russell (1935) dengan bercanda pertama kali mendefinisikan bekerja sebagai “mengubah posisi sesuatu pada atau relatif dekat dengan permukaan bumi dengan sesuatu yang lain (yang tidak menyenangkan atau dibayar rendah) atau sebagai memberitahu orang lain untuk melakukan hal yang demikian (yang menyenangkan dan dibayar tinggi).” Mengatakan bahwa memindahkan sesuatu dengan empati bukanlah akhir hidup dari seseorang. Oleh karena itu, filsuf Inggris menyarankan lebih banyak waktu luang sebagai jalan untuk mencapai kebahagiaan dan kesenangan. Keasyikan Dewey (1921:241) atas waktu luang menuntunnya untuk mendedikasikan hidupnya pada pendidikan: “Pendidikan tidak mempunyai tanggung jawab yang lebih penting selain menciptakan ketetapan yang cukup untuk kesenangan atas rekreasi waktu luang; tidak hanya demi fakta pentingnya kesehatan tetapi masih banyak yang lainnya, jika mungkin, demi fakta efek akhir atas kebiasaan pikiran” Jadi konsep Dewey tentang waktu luang, sama dengan konsep Russell, Pieper, dan de Grazia, mendekati cita kapasitas spiritual orang Yunani atas kebebasan. Kontribusi Dewey yang paling penting adalah bahwa konsep Dewey membawa kembali ide dari *scholē*, atau pendidikan sebagai proses membenaran diri dan bukan sebagai latihan vokasi. Setengah abad kemudian kita nampak sangat jauh dari penerapan rekomendasi Dewey yang pernah ada, menyaksikan titik berat yang terbaru dari pendidikan yaitu pada nilai terapan atas keterampilan yang dipelajari dan tendensi untuk mengurangi lembaga pendidikan tinggi digantikan dengan sekolah perdagangan.

Ini bukanlah kebetulan bahwa keempat orang tersebut semuanya merupakan filsuf. Satu orang Jerman, satu orang Inggris, dua orang Amerika. Yang kesemua tampilan luarnya tidak seperti orang Amerika, bahkan Dewey, adalah bapak dari sekolah pikiran Amerika - pragmatism.

Sebagai ahli sosiologi, dia harus memerhitungkan konsep kita atas waktu luang. Jika kita mendefinisikan waktu luang secara normatif, kebutuhan sosial penting kita tidak terpenuhi. Salah satu tugas sosiologi adalah untuk menemukan dan merumuskan masalah-masalah sosial yang besar. Satu masalah yang demikian tampak ketinggalan dari perkembangan budaya adalah sistem sosial dan sistem nilai kita yang berhubungan dengan bekerja dan waktu luang. Disisi lain, infrastruktur teknologi dan sosial kita menuntut bahwa kita harus berhenti menjarah lingkungan, bahwa kita harus memakai akal sehat dan mulai secara adil menikmati standar hidup materi yang tinggi. Bangunan budaya kita, dilain pihak, menolak untuk menghargai sikap yang demikian dan masih terus memuliakan bisnis, kerja, produksi, dan eksploitasi. Sebagaimana Berger (1963:32) memarafrasekan, “suatu budaya yang belum belajar untuk menghargai apa yang sebenarnya harus dilakukan dalam berproduksi menciptakan populasi yang susah”. Kemudian masalah sosialnya adalah bahwa sistem nilai tidak mampu “menghargai situasi tertentu yang dilahirkan sistem sosial itu” Khususnya, sementara kekayaan industri tidak mencukupi dalam memberikan kita waktu luang, maka kita terus menolaknya seperti kita menolak hal-hal yang buruk (setan). Oleh karena itu, penting untuk sampai pada konsep waktu luang yang lebih bisa diterima secara sosial dan bukan konsep waktu luang yang sekarang ini sedang menjadi mode/trend, dan mau tidak mau menuntun kita kembali pada

konsep waktu luang orang Yunani, yang menganut waktu luang tidak sebagai ketiadaan sesuatu yang harus dikerjakan, tetapi sebagai kesempatan untuk melakukan sesuatu.

### **2.3.2 Pengertian Rekreasi**

Seperti waktu luang, kata rekreasi didefinisikan dalam berbagai cara. Tidak seperti waktu luang, hampir semua definisi dari rekreasi setuju bahwa rekreasi menunjukkan aktivitas tertentu dan bukan cita/ideal. Miller dan Robinson” (1963:7), contohnya, mendefinisikan rekreasi sebagai proses keterlibatan dalam aktivitas selama waktu luang, dengan serangkaian tindakan yang memungkinkan pencapaian nilai-nilai atas waktu luang. Kelompok Neumeyers (1958:22) mendefinisikan rekreasi sebagai “setiap aktivitas yang dilakukan selama waktu luang...yang bebas dan menyenangkan, memiliki daya tarik tersendiri, tidak dipaksa oleh penghargaan diakhir aktivitas diluar itu atau oleh kebutuhan langsung apapun”.

Istilah *rekreasi* berasal dari bahasa latin *recreation*, yang berarti restorasi/ perbaikan, pemulihan. Oleh karena itu, etimologi istilah tersebut mengacu pada penambahan energi tubuh yang dikeluarkan untuk bekerja, secara literal berarti penciptaan kembali energi. Meskipun banyak sosiolog menekankan elemen kesenangan dan bermain dalam rekreasi, tetapi akar bahasa dari kata tersebut mengingatkan kita bahwa rekreasi pada akhirnya mengacu pada aktivitas yang lebih rendah dibanding bekerja. Karena itulah mengapa dalam masyarakat kita waktu luang dan rekreasi sering dianggap sinonim—baik yang menunjukkan aktivitas bukan bekerja yang dilakukan oleh orang secara teratur sebagai

perubahan penting dari rutinitas dan kewajiban bekerja. Tetapi, seperti yang akan ditunjukkan dalam bahasan berikutnya, budaya lain, dengan memahami waktu luang secara berbeda, juga memberikan arti yang berbeda terhadap kata rekreasi.

Persis seperti bagaimana orang Yunani menemukan waktu luang, demikian juga orang Roma menemukan rekreasi. Dan sebagaimana arti waktu luang yang mengalami perubahan tergantung kandungan normatif yang diberikan pada kata tersebut oleh budaya yang berbeda, demikian juga arti rekreasi tergantung pada perubahan isi tindakan/tingkah laku sepanjang waktu. Penelusuran sejarah rekreasi, penting untuk dicatat bahwa antropolog dan arkeolog secara umum membahas bermain dari manusia primitif; ahli sejarah mencatat tentang waktu luang/*leisure* peradaban kuno dan tentang permainan orang Romawi; dan sosiolog sering membahas rekreasi pada masyarakat modern. Hal ini menunjukkan keterikatan budaya dari konsep rekreasi modern dan kesulitan dalam menerapkan kata yang sama untuk menunjukkan aktivitas manusia primitif, manusia modern, manusia abad pertengahan, dan manusia-manusia lainnya.

Manusia primitif sudah mengenal bermain dan sudah menciptakan seni. Lomba menyanyi masyarakat Eskimo, perang yang kejam dari masyarakat Kwakiutl dalam perayaan pertukaran hadiah, berbagai permainan bola dan raket pada masyarakat India Amerika Utara maupun Tengah, tradisi tarian ritmis dan penuh iringan musik Afrika, semua itu terlintas dalam pikiran saat memikirkan budaya primitif. Tetapi, untuk mengistilahkan aktivitas-aktivitas “rekreasi” tersebut mungkin akan memunculkan kesalahan temporosentris—menerapkan konsep rekreasi dalam keterikatan budaya dan waktu dengan fenomena-fenomena

asing yang mempunyai makna yang sangat berbeda. Jadi, diantara aktivitas lain, kontes menari orang Eskimo merupakan duel/perlombaan yang sah secara kelembagaan. Perayaan penduduk Vancouver merupakan fenomena politik, ekonomi, agama, ritual, dan kekeluargaan (Benedict, 1946; Mauss, 1954). Kegiatan musik dan menari orang Afrika sama religius dan sosialnya dengan kegiatan “rekreasi”. Jadi, dalam usaha untuk membatasi aktivitas rekreasi orang primitif merupakan usaha yang sia-sia, karena istilah rekreasi adalah kategori konsep orang Barat.

Di Roma, ada antisipasi pertama atas konsep rekreasi modern. Tidak seperti waktu luang, rekreasi berkonotasi sebagai rangkaian aktivitas yang benar-benar sederhana, yang mana banyak orang berpartisipasi, tidak hanya sebagai anggota yang masuk dalam kelas yang berwaktu luang atau para filsuf elit saja. Jadi, karena struktur hidup orang Romawi tidak berbeda dengan kita, maka rekreasi massa menjadi kemungkin pertama untuk dilakukan. Ukuran dan kompleksitas masyarakat Romawi saja—pada puncak kejayaan kerajaan ini mencapai 100 juta penduduk dengan populasi ibu kota kerajaan 2 juta penduduk—melahirkan kesesuaian, pasifisme, dan masifikasi dalam semua bidang kehidupan. Karena itu “makanan dan hiburan (bread and circuses)” untuk rakyat disediakan oleh penguasa Romawi. Penonton permainan bangsa Romawi secara perlahan bertambah bahkan jumlahnya sampai melampaui batas. Sirkus Maximus (pertunjukan gladiator) pada suatu ketika penontonnya mencapai 400.000 orang sementara daya tampung Kolosium hanya 90.000 orang. Dalam pertunjukan tersebut, masyarakat umum menyaksikan secara pasif permainan gladiator, pertarungan perang laut di danau-danau buatan, perlombaan kereta,

dengan jelas menikmati pertumpahan darah dan brutalitas. Vulgaritas rekreasi bangsa Romawi sangat berbeda dibandingkan dengan kaum bangsawan dari peradaban Yunani sebelumnya, dimana para pria terlibat aktif, adil, kompetitif dalam olah raga. Waktu luang massal, sekarang ini sering ditandai dengan usaha menarik impuls manusia yang paling dasar dan untuk perbaikan karakter, yang menjadi realitas pertama dari bangsa Romawi kuno. Dengan demikian rekreasi bangsa Romawi tidak sama dengan rekreasi kita sekarang ini.

Konsep rekreasi modern tidaklah secara langsung keluar dari tradisi bangsa Romawi. Pertama, era kegelapan dalam sejarah rekreasi harus dilalui. Era kegelapan, dalam hal ini, bukanlah Abad Pertengahan, tetapi Revolusi Industri yang pertama. Sementara masyarakat abad pertengahan hanya meninggalkan pemborosan waktu luang massal bangsa Romawi (tidak ada kehilangan besar, sejarawan mungkin juga setuju), abad sembilan belas masyarakat industri melihat rekreasi benar-benar lenyap. Inilah waktu dimana ekspansi kapitalis tidak dikekang/dibatasi memaksakan sebagian kehidupan manusia dan kondisi bekerja untuk bekerja secara massal. Kehidupan menjadi keras di seluruh negara Barat. Jika kondisi di Amerika Utara dianggap agak sedikit lebih baik dibandingkan kondisi di Eropa, itu disebabkan banyaknya ruang dan sumber daya alam (masih menjadi poin perdebatan dalam setiap kesempatan, seperti kesaksian Charles Dickens, lihat Dulles, 1965). Hal ini dirusak oleh munculnya lingkungan yang masih perawan yang menunggu untuk dijinakkan dan oleh karenanya melahirkan kondisi bekerja dan kehidupan setidaknya sekeras yang terjadi di Atlantik timur. Oleh karena itu, pada awalnya tidak ada rekreasi di wilayah dunia industri baik sebagai suatu masalah ataupun sebagai fenomena penting. Dua belas sampai

empat belas jam kerja setiap hari merupakan hal yang biasa, pekerja anak merupakan hal yang umum, dan harapan hidup yang pendek. Sedikit waktu tidak bekerja tetap menjadi alasan pemecatan seseorang, banyak waktu yang dihabiskan untuk memenuhi kebutuhan dasar biologis—tidur, minum, makan, memulihkan diri, dan bereproduksi. Walaupun stereotip menggambarkan rakyat jelata abad sembilan belas sebagai bangsa/keturunan binatang menurut paham sosio-Darwinistik berusaha untuk membenarkan eksploitasi yang berkelanjutan dan represi massa, ini merupakan hal yang benar bahwa manusia tidak punya banyak waktu, energi, atau motivasi untuk benda-benda kehidupan yang lebih tinggi. Jadi, meskipun waktu luang mungkin sudah dipraktikkan oleh sedikit orang kelas atas (Veblen, 1899), tetapi rekreasi belum secara luas dikenal pada waktu itu.

Hanya pada abad dua puluh konsep rekreasi benar-benar bisa dipraktikkan secara luas menurut akal. Di Amerika, contohnya, rakyat selama abad sembilan belas secara perlahan belajar bagaimana bermain dan menikmati waktu bebas secara konstruktif (Dulles, 1965). Kemudian, pada akhir abad sembilan belas, muncul “gerakan rekreasi.” Hal ini secara perlahan sampai pada dua makna: yang utama: meningkatnya kesadaran masyarakat yang mendorong pemerintah untuk memberikan dana untuk menyediakan kebutuhan rekreasi rakyat, dan satu definisi tentang satu kebutuhan terutama sebagai olahraga dan di luar rumah. Jadi bagian dari gerakan rekreasi di Amerika Serikat sudah menciptakan taman-taman dan fasilitas rekreasi umum lainnya di tingkat nasional, negara bagian dan lokal dan menciptakan kemunculan YMCA, dan organisasi lain yang sama. Secara internasional trend tersebut sudah sejalan, dengan munculnya *Turnvereins* di

Jerman pada abad sembilan belas dan menjadi simbol gerakan rekreasi di seluruh dunia, Pertandingan Olimpiade diselenggarakan hampir setiap empat tahun sekali sejak 1896.

Kraus (1971) menyaring berbagai definisi elemen-elemen berikut, yang kita juga menganggap penting atas arti rekreasi saat ini: (1) elemen dari pilihan bebas, sebagai kebalikan dari paksaan atau kewajiban, sebagaimana dengan bekerja; (2) elemen dari penghargaan intrinsik, sebagai kebalikan dari sesuatu seperti motif tersembunyi seperti uang, sebagaimana dengan bekerja (aktivitas rekreasi mungkin diganti, tapi kemudian bahkan, uang harus bersifat sekunder atas kesenangan dari aktivitas itu sendiri, sebagai contoh, musisi rock amatir dibayar untuk penampilannya di sebuah pesta); (3) fakta bahwa rekreasi, tidak seperti waktu luang, adalah aktivitas, bukan suatu yang ideal, atau kemalasan belaka, kontemplasi, atau istirahat; (4) fakta bahwa hampir semua jenis aktivitas bisa, bagi seseorang, berarti rekreasi; tidak berarti sama atas aktivitas yang dilakukan seseorang sebagai makna subyektif dari aktivitas tersebut; aktivitas yang sama bisa berarti bekerja bagi beberapa orang tetapi dianggap rekreasi bagi yang lain (berpikir, contohnya, untuk semua cabang olahraga dimana baik olahragawan profesional maupun amatir terlibat); elemen terakhir ini menuntun penulis untuk menambah satu yang diabaikan oleh Kraus; (5) rekreasi mungkin secara fisik maupun mental diinginkan, atau rekreasi mungkin ringan dan santai, akan tetapi rekreasi selalu dipahami dalam hubungan dialektis dengan pekerjaan. Sebagaimana penulis berpendapat dilain tempat (Kando dan Summers, 1971), rekreasi bisa merupakan suatu kelebihan dari atau kompensasi untuk bekerja; suatu aktivitas rekreasi mengimbangi pekerjaan yang mudah dan membosankan

akan menyerap secara fisik dan mental. Kraus juga berpendapat bahwa rekreasi secara umum berarti sesuatu yang konstruktif, contohnya, perkembangan intelektual. Hal ini lebih menunjukkan konotasi waktu luang daripada rekreasi. Malahan, penulis merasa bahwa elemen final/akhir dari rekreasi adalah (6) bahwa rekreasi sering kali mengacu pada sports/olahraga atau aktivitas-aktivitas luar ruangan dan hampir tidak pernah mengacu pada aktivitas-aktivitas yang secara intelektual berat. Jadi seperti yang ditulis de Grazia (1964:233) bahwa “seperti bangsa Romawi, konsep kita tentang waktu luang sebagian besar bersifat rekreasi.” Konsep de Grazia tentang rekreasi memungkinkan kita untuk membedakannya dari waktu luang. Tidak seperti waktu luang, rekreasi tidak normatif, karena rekreasi menggambarkan aktivitas yang secara umum tidak memperbaiki akhlak; tidak seperti waktu luang, rekreasi harus dipahami selalu bertentangan dengan bekerja, tidak seperti waktu luang, rekreasi mengacu pada hal yang rata-rata orang modern terlibat didalamnya, contohnya olahraga atau menonton.

### **2.3.3 Konsep dan Pengertian Bermain (*Play*)**

Definisi *bermain* beragam sebagaimana *waktu luang* dan rekreasi. Sosiolog Kaplan (1960:20) yang mencoba untuk menetapkan *bermain* untuk anak-anak dan rekreasi untuk orang dewasa, menulis bahwa bermain bisa berarti “aksi/tindakan ringan, informal, membuat percaya seperti bermain pada anak-anak, (atau) presentasi yang lebih formal, bergaya, intens dan bahkan lebih serius atas beberapa aspek kehidupan pada sebuah panggung.” Psikolog Piaget mencoba

membuat sebuah definisi dari bermain dalam proses-proses psikis fundamental. Menunjukkan bahwa aktivitas manusia bisa berkisar dari *asimilasi* (atas rangsangan lingkungan) sampai *akomodasi* (atas lingkungan), dia berpendapat bahwa “bermain dimulai segera setelah terjadi asimilasi dari hal yang paling berpengaruh (Peaget, 1958:71-72). Ahli sejarah Huizinga (1949) melacak elemen bermain melalui usia/umur, dengan sedih menyimpulkan bahwa elemen ini telah menyusut dan makin diabaikan dalam peradaban kotemporer. *Bermain*, menurut Huizinga, merupakan budaya universal karena bermain penting bagi sifat manusia—*homo ludens*. Istilah ini digunakan oleh penulis dalam pengertian yang paling luas, sebagai antitesis dari yang disebut aktivitas serius, aktivitas “menyenangkan” sedangkan *bermain* dan *memainkan* digunakan secara lebih sempit, *permainan*—arti teoretis—mengacu pada gerakan yang dibuat seseorang saat memainkan permainan. Inti dari seleksi definisi yang tidak sistematis ini adalah bahwa makna dari konsep *bermain* tergantung terutama pada tujuan analitis untuk yang mana istilah tersebut digunakan. Sebagaimana kasus dengan waktu luang dan rekreasi, bisa dikatakan bahwa *bermain* diciptakan di persimpangan sejarah dan budaya tertentu. Sementara Huizinga menulis tentang “sifat” main-main manusia dan antropolog memandang *bermain* sebagai budaya universal, kategori konsep bermain sebagai domain utama anak-anak atau setidaknya tingkah laku yang seperti anak-anak muncul di Barat sampai awal abad ke tujuh belas. Hal ini disebabkan, sebagaimana yang ditunjukkan oleh Aries (1962), kategori konseptual dari anak itu sendiri tidak muncul sampai saat itu. Seperti yang dilukiskan oleh Giotto, Durer, dan Breughel menunjukkan Abad Pertengahan (Middle Ages) hanya terdiri dari tipe—orang dewasa dan *homunculi*,

(orang dewasa kecil). Ciri wajah, pakaian dan fungsi anak-anak dalam lukisan-lukisan pertengahan umumnya adalah orang dewasa kecil. Sosialisasi/pergaulan anak-anak keluarga raja dan kaum bangsawan sama seperti orang dewasa. Anak-anak dari kelas yang lebih rendah tidak berbeda dari lingkungan orang dewasa seperti *travern*, tempat tidur dan ruang kerja. Sementara para lelaki bermain sebagaimana biasanya mereka, hal itu tidak dianggap sebagai sedang bermain atau seperti anak-anak. Sebagaimana Stone (1970) gambarkan kedua identitas sosial, “anak” dan permainan anak, seperti semua fenomena sosial lainnya merupakan karya/makhluk sejarah.

Oleh karena itu, teori *bermain* tidak terbentuk sampai abad delapan belas. Akan tetapi, pada abad sembilan belas, banyak spekulasi teori, ilmu sosial tentang bermain mulai muncul. Setidaknya ada enam teori awal tentang bermain, diringkas oleh Kraus (1971:238-245), adalah sebagai berikut:

1. **Teori kelebihan energi**, dalam teori ini *bermain* motivasi utamanya adalah kebutuhan untuk membakar energi yang berlebihan. Teori ini dikembangkan diantaranya oleh filsuf Inggris Herbert Spencer dan oleh penulis Jerman Friedrich von Schiller.
2. **Teori rekreasi**, dalam teori ini *bermain* bukanlah sebagai membakar kelebihan energi, melainkan sebagai usaha menghemat dan memulihkan energi. Teori ini dikembangkan oleh filsuf Jerman Moritz Lazarus.
3. **Teori bermain naluri-praktek**, menurut teori ini baik binatang maupun manusia membutuhkan periode masa kecil yang dilindungi yang selama itu mereka bisa bermain, yaitu, melatih dan menyempurnakan keahlian/*skills*

nalurnya yang akan sangat diperlukan dalam hidup dikemudian hari. Teori ini dikembangkan oleh filsuf Swiss Karl Groos.

4. **Teori pembersihan** (*catharsis*), yang menyatakan bahwa *bermain* seringkali berfungsi sebagai katup pengaman untuk ekspresi-ekspresi emosi yang memuncak. Teori ini, berhubungan dengan teori kelebihan energi dan dianut oleh beberapa psikolog modern, kembali ke masa Yunani kuno. Aristoteles telah menunjukkan bermain sebagai alat membersihkan diri dari perasaan-perasaan agresif.
5. **Teori rekapitulasi**, teori ini dikembangkan pada pergantian abad kedua puluh oleh psikolog Amerika Stanley Hall, yang menyarankan bahwa tiap anak, memulai bermain, menghidupkan kembali sejarah ras manusia. Alasan dibalik teori ini sama dengan alasan yang ada dibalik keyakinan/kepercayaan bahwa perkembangan janin tiap manusia merupakan rekapitulasi keseluruhan proses evolusioner dari ras manusia: ontogeni mengulang filogeni. Jadi, sementara teori naluri-praktek dari Groos menyatakan bahwa *bermain* adalah proses naluriah dari berlatih untuk masa depan. Teori Hall menyatakan bahwa *bermain* adalah cara naluriah berlatih di waktu lampau.
6. **Teori relaksasi** dari *bermain*, merupakan akhir dari perpanjangan teori rekreasi terdahulu, yang menyatakan bahwa manusia modern, jika akan memfungsikan diri secara sehat harus mencari pelepasan aktif dengan bermain sehingga bisa sebagai kompensasi atas kerugian dari bekerja. Teori ini dikembangkan diantaranya oleh psikolog Amerika, G. T. W. Patrick.

Dari enam teori ini, satu perbedaan dari dua jenis bermain mulai muncul, satu perbedaan penting dari teori kontemporer tentang bermain. Ada bermain

untuk anak-anak, yang fungsi utamanya menurut hampir semua psikolog dan pendidik adalah untuk sosialisasi antisipasi menjadi peran dan keahlian orangtua/orang dewasa; dan ada bermain untuk orang dewasa, yang berfungsi sebagai relaksasi, pelepasan, atau kompensasi atas bekerja.

#### **2.3.4 Pengertian Permainan (*Game*)**

Perbedaan antara *bermain* dan *permainan* secara intuitif dibuktikan ketika membandingkan kata *bermain* dengan judul terkenal akhir akhir ini Permainan yang Dimainkan Orang (*Games People Play*) (Berne, 1964) atau dengan label “teori permainan,” yang keduanya secara nyata menunjukkan aktivitas yang sangat serius. Istilah *permainan* tampak mudah diaplikasikan atas semua aktivitas—permainan perang, status permainan, permainan hidup, atau yang lebih konvensional, permainan sepak bola, permainan *bridge*.

*Permainan (game)* berhubungan dengan bahasa Jerman kuno *Gaman*, yang berarti kegembiraan. Jadi, makna asli dari *permainan* tidak jauh dari arti *bermain*, seperti, aktivitas yang menyenangkan, spontan, tidak serius. Contohnya, meskipun definisi standar membedakan *bermain* dari *permainan* dengan mengartikan *bermain* sebagai contoh khusus dari *permainan* (Von Neumann dan Morgenstern, 1944:49), Goffman dan sosiolog lain cenderung menggunakan kedua kata tersebut secara bergantian. *Bermain* dan *permainan* dilihat sebagai bagian dari rekreasi, sebagai aktivitas yang menyenangkan, sebagai kebalikan dari aktivitas yang sungguh-sungguh (serius).

Namun, ilmuwan sosial telah menetapkan arti *bermain* dan *permainan* yang semakin berbeda. Secara umum, *permainan* mengacu pada bentuk aktivitas yang sangat terstruktur, terorganisasi dan diatur dibandingkan dengan *bermain*, yang pada gilirannya lebih spontan, bebas, seperti anak kecil. Perbedaan oleh Mead atas *bermain* dan *permainan* telah diterangkan. Sosiolog lain telah mengembangkan perbedaan tersebut. Stone (1962), contohnya, menerangkan bahwa *permainan* anak kecil melibatkan kesalahan representasi atas diri, yaitu hanya fantasi, sedangkan *permainan* kemudian melibatkan asumsi serius atas identitas nyata yang baru. Apa yang dimaksudkan dari semua ini adalah bahwa *permainan* secara umum dianggap lebih kompleks dan lebih intelektual dibandingkan dengan *bermain (play)*.

Selama beberapa dekade terakhir perspektif baru telah muncul di antara ilmuwan ilmu sosial. Perspektif ini, teori permainan, awalnya merupakan teknik matematika yang dirancang antara 1927 dan 1944 oleh John Von Neumann dan Oscar Morgenstern (1944) sebagai alat bantu untuk tugas membuat keputusan (Rapoport, 1962:2). Jadi, teori permainan awalnya ditujukan pada logika konflik, yaitu, dengan teori strategi. Digunakan dalam istilah tersebut, kata *permainan* yang berarti situasi konflik kompetitif yang mana masing-masing pemain bagaimanapun berharap untuk menang. Situasi tersebut bisa saja berupa permainan dari *tic tac-toe* atau perang dunia. Suatu “permainan” dalam model ini bisa diformalkan; yaitu, aturan-aturan yang mengaturnya bisa diformulasikan, berbagai gerakan/perpindahan yang mungkin bisa dihipotesiskan, dan hasilnya bisa dikalkulasi. Goffman, contohnya, mengusulkan bahwa situasi permainan

telah menyadari adanya sumber daya, yaitu, bisa diperlakukan seolah-olah seluruh pertempuran, permainan tersebut, merupakan hasil potensi yang diberikan di awal; (Goffman, 1961:28). Tentu saja tidak semua situasi konflik bisa dianggap sebagai permainan (*game*). Sebuah pertempuran udara atau pertengkaran manusia seperti marah, penghinaan acak bertukar dalam suatu pertarungan, bukan merupakan permainan (*game*). Lagi pula, hanya beberapa permainan merupakan permainan sempurna, permainan yang secara teori strategi terbaik dari masing-masing pemain bisa ditentukan di awal (contohnya, catur, *tic-tac-toe*). Hampir semua permainan tidak seperti itu karena permainan-permainan itu melibatkan kerahasiaan, kesempatan, keberuntungan, gertakan/tipuan, peperangan psikologis, koalisi yang tak terduga diantara jumlah pemain yang tak terkira, perubahan aturan secara tiba-tiba, dan sebagainya. Teori permainan, kemudian, dalam arti matematis awal, mengacu pada usaha untuk membawa teknik analisis logis dan matematis dalam menghadapi problema yang melibatkan konflik kepentingan. Usaha tersebut mengangkat konflik dari level pertarungan menuju level permainan, dalam hal ini yang intelek mempunyai kesempatan untuk memainkan. Singkatnya, satu kata yang menggambarkan arti yang sangat khusus dari permainan sebagaimana yang digunakan disini adalah: *kalkulasi*. Ironisnya, hal ini sangat bertentangan dengan semua konotasi dari bermain, waktu luang, dan rekreasi, konotasi tingkah laku yang acak, spontan, bebas. Poin “teori permainan” ini telah dipakai dalam arti yang lebih luas. Menurut Goffman, pendekatan teori *game*/permainan masih berarti sebagai konsep interaksi sebagai satu rangkaian gerakan, satu model yang setidaknya berpotensi sebagai matriks dari (menurut jumlah/secara kuantitatif) hasil yang memungkinkan (*specifiable*). Tetapi diluar

penjelasan awal dari fakta tersebut, perlakuan Goffman terhadap permainan semuanya impresionis. Pembahasan Kraus tentang teori permainan menekankan manfaat permainan dan teknik stimulasi sebagai sarana mengajar, baik untuk siswa sekolah maupun dalam dunia bisnis, manajemen, dan pembuat keputusan. Akhirnya, ada peningkatan jumlah psikolog dan sosiolog yang pendekatan “teori permainannya” hanya mengacu pada interaksi manusia sebagai tingkah laku bermain-permainan yang semua atau sebagian besar konsepnya masih samar.

Demikianlah Eric Berne (1964) menggambarkan berbagai jenis hubungan interpersonal yang begitu umum tetapi dia istilahkan dengan “permainan” karena permainan memerlukan kalkulasi dan manipulasi untuk mencapai akhir yang tersembunyi. Permainan digambarkan oleh Berne mencakup permainan kehidupan (permainan kadang-kadang dimainkan sebagai karir sepanjang hayat, seperti bermain peran pecandu alkohol), permainan perkawinan dan seks (antara pasangan perkawinan dan pasangan seks), permainan pesta (permainan yang dimainkan pada peristiwa sosial biasa), permainan dunia bawah (dimainkan, contohnya, antara polisi dan pelanggar hukum, seperti saat tujuan pelaku kejahatan mempermainkan institusi hukum, melarikan diri selagi dalam usaha penangkapan), permainan konsultasi (permainan dimainkan antara pasien dan ahli terapi, contohnya), dan permainan kebaikan (mereka yang meskipun itu bentuk permainan melakukan kebaikan untuk pemain lain). Poin utamanya adalah Berne tidak setuju dengan permainan. Thomas Szass (1961), psikiater humanistik lain juga merasa bahwa banyak sekali interaksi harian manusia merupakan tingkah laku permainan. Penyakit mental, menurut penulis ini, merupakan akibat dari

memainkan permainan yang secara sosial tidak pantas/tidak sesuai. Berne, Szass, dan ahli yang berpendapat sama lainnya (seperti Fromm, 1962; Maslow, 1954; Rogers, 1959; Shostrom, 1968) merasa bahwa aktualisasi interpersonal yang sesungguhnya dan kesehatan mental bermula dimana bermain permainan berhenti. Tetapi, di mana pun para reformis normatif ini menentukan bagaimana perilaku asli berbeda dari permainan. Kenyataannya, tulisan Szass menyarankan bahwa semua tingkah laku adalah tingkah laku permainan, sepanjang individu itu terlibat dalam tingkah laku yang mana tujuan dan aturannya bermakna buat dirinya. Demikianlah seseorang memainkan permainan seseorang dalam kehidupan, menjadi karir profesional seseorang, tindakan pelaku kriminal/kejahatan, partisipasi dalam kepatuhan ritualistis, atau dalam penyimpangan cabang budaya, atau dalam tingkah laku yang benar-benar individualis (permainan skizoprenia).

Sosiolog saat ini berkontribusi dalam cabang “teori permainan” ini. Lyman dan Scott (1970) mengusulkan satu tipologi permainan yang terdiri dari permainan wajah (permainan yang kita mainkan kapanpun saat kita melindungi identitas), permainan eksploitasi (dimainkan saat kita berharap memperoleh kekuatan diatas yang lain), permainan informasi (di situ kita mencari informasi tentang orang lain), dan permainan hubungan (di situ kita kalau tidak membangun ya merusak hubungan). Penulis-penulis ini juga mengisyaratkan bahwa permainan bersifat meluas. Tipologi yang mereka susun secara implisit dilakukan secara menyeluruh/lengkap.

Apa yang tidak jelas dalam keseluruhan literatur ini adalah perilaku non-bermain-permainan. Bisa disimpulkan bahwa permainan itu bebas, interaksi

spontan, karena permainan selalu mengacu pada strategi yang diikuti dengan tujuan yang tersembunyi. Inilah mungkin mengapa permainan pada poin ini berdiri untuk tingkah laku yang dibuat-buat dan ketidakjujuran, berlawanan dengan kebebasan dan spontanitas. Yang menarik adalah bahwa paling tidak satu konotasi dari istilah tersebut terletak konsep yang benar-benar diluar konsep waktu luang dan konsep bermain yang tercakup oleh mereka yang memandang waktu luang, bermain, dan rekreasi tidak hanya sebagai sesuatu yang diinginkan tetapi juga sebagai semua yang indah dari eksistensi manusia. Mungkin lebih netral lagi, teori permainan nampaknya mengacu pada posisinya dalam ilmu sosial yang tetap berpendapat bahwa manusia adalah ahli strategi penting, menegosiasikan aturan dengan orang lain dan menghubungkan makna tertentu akan tingkah lakunya (yaitu menikmati permainan). Dengan demikian, teori permainan menjadi filosofi eksistensi manusia, yang menyebutkan bahwa makna dari hidup manusia terdapat pada eksistensinya dalam permainan yang dia mainkan dan bahwa manusia itu sendirilah yang menciptakan permainan itu. Berbicara tentang *Gametidak*lah seperti yang kita bayangkan. Hal yang dalam benak kita hanyalah sebuah permainan, di dalamnya melibatkan dimensi artistik dan kreatif. Mengartikan sebuah *game* meliputi bagaimana *game* dan studi tentang *game* disajikan, terdapat tiga hal yang terkait dengan studi *game* yaitu, (1) studi tentang *game*, (2) studi tentang pemain (3) studi tentang *game* dan pemain. Pada kenyataannya, ketiga bidang penyelidikan ini tidak bisa dipisahkan, tetapi harus dilihat sebagai saling berinteraksi dan melengkapi serta dihasilkan oleh proses sejarah. Dalam beberapa studi terdahulu menurut Juul (2005: 37) pembagian tiga hal yang membahas masalah hubungan antara *game*, pemain dan dunianya, tetapi

'konteks' yang digunakan merupakan konsep yang lebih luas mencakup berbagai bentuk referensi, sehingga menghasilkan berbagai kemungkinan realitas. Konteks relevan dalam memahami *game* mungkin bisa dihasilkan dari perkembangan dalam dan antara jenis tertentu, tetapi untuk memahami kebiasaan khusus dari bermain mungkin perlu mempertimbangkan cara tertentu contohnya perbedaan antara ruang pribadi dan umum yang mempengaruhi kebiasaan bermain. Studi analitis tentang *games* bisa menghasilkan efek sebagaimana cara kita bermain *games* atau saling melihat sebagai pemain. Dalam permainan, seorang pemain *game* tenggelam dalam *games* karena tantangannya dan bermain *game* melibatkan mencipta, menguji, dan memperbaiki strategi, serta melibatkan kecakapan untuk kemajuan *game* tersebut.

Ada banyak alasan mengapa popularitas studi *games* meluas. Salah satunya adalah hal yang biasa: popularitas *game* itu sendiri. Dengan bangkitnya media digital dan teknologi informasi, jutaan orang menemukan *game* sebagai salah satu pengguna sarana interaktif baru yang sangat menarik. Karena perangkat keras dan perangkat lunak baru sedang diproduksi maka *game* terus menjadi aplikasi yang paling menantang dan paling populer dari semua fitur terdepan teknologi *game* membuka berbagai bidang teknologi media, dan telah menjadi faktor utama dan pertama dalam teknologi informasi baru. Saat ini, *game* digital merupakan kekuatan penting budaya yang memiliki peran menonjol dalam kehidupan, khususnya bagi mereka yang hidup di negara industri. Keberhasilan komersil industri *game* juga tidak bisa diabaikan, bahkan meskipun industri itu merupakan industri yang mudah lenyap dan beresiko. Akan tetapi, perkembangan dan peluncuran *game* telah berkembang menjadi gardu kreatif global dengan nilai

pasar global mencapai 30 miliar dollar setiap tahunnya. Juga banyaknya generasi akademis yang tumbuh di gang dan rumah yang ada hiburan *video games* atau komputer pribadi dan yang menghabiskan banyak waktunya baik diusia muda maupun diusia dewasa untuk bermain *game*.

Untuk lebih jelasnya, studi *game* adalah bidang penelitian multidisipliner dan pembelajaran dengan *game* dan fenomena yang berhubungan sebagai subjek bahasannya. Oleh karena itu, kita perlu memahami mengapa dan bagaimana studi *game* muncul dalam bentuk tertentu dan mengapa beberapa keraguan nampak menjadi hal yang lebih sentral bagi praktisi bidang tersebut dibandingkan praktisi bidang lain. Melihat pada pembentukan disiplin ilmu awal, perlu dicatat bahwa *game* sangat berhubungan dengan simulasi (tiruan dari operasi sistem yang luas) dan akar perhatian akademis cabang bidang ini sistem lain yang disederhanakan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk masuk kedalam sejarah. Ada tradisi kaya dalam menggunakan berbagai jenis simulasi untuk tujuan pembelajaran—belajar dengan bermain mungkin bisa disebut sebagai bentuk tertua dari metode pembelajaran bahkan binatangpun belajar dengan menirukan, dan tingkah laku bermain yaitu bentuk simulasi bersembunyi atau berkelahi sangat akrab bagi siapapun yang mengobservasi anak kucing atau anak anjing (Avedon dan Sutton-Smith, 1971: 272.) Terkait hal tersebut maka berlaku bagi apa yang disebut ‘perdebatan ludologi-naratologi’. Ludologi adalah istilah yang disarankan oleh peneliti *game* kelahiran Uruguay Gonzalo Frasca dalam sebuah artikel yang diterbitkan pada tahun 1999, mengambil modelnya dari naratologi yang merupakan konsep yang dibuat untuk menyatukan karya para sarjana dari berbagai disiplin ilmu yang melakukan penelitian tentang narasi,

Frasca (1999) mengusulkan istilah '*ludologi*' untuk mengacu pada disiplin ilmu 'yang belum ada' yang mempelajari tentang aktivitas *game* dan permainan.

Juul tidak hanya menyatakan bahwa 'anda bisa memiliki *game* komputer tanpa elemen narasi apapun', tetapi dia juga menyimpulkan bahwa kekuatan dari *game* komputer adalah *game* komputer tidak mengisahkan suatu cerita' (Juul, 1999/2001:7 dan 86). Meskipun demikian, beberapa peneliti tetap memaksa *game* ke arah mengembangkan kemungkinan *game* menjadi drama interaktif dan sebagai media bercerita secara umum. Menurut Juul (1999/2001:7 dan 86): (1) Studi Permainan adalah bidang akademik baru dan bidang interdisipliner pembelajaran, yang berfokus pada permainan, bermain dan fenomena terkait. Terkait dengan munculnya *game* digital sebagai kekuatan budaya, tetapi tidak terbatas pada teknologi atau menengah. (2) Ada beberapa disiplin dan pendekatan yang telah memberikan kontribusi untuk mempelajari permainan, mulai dari sejarah dan antropologi psikologi, sosiologi, ilmu pendidikan, ilmu komputer, dan studi akhir-akhir ini terutama sastra dan seni.

Pendekatan dalam studi *game* komputer menggunakan metode yang disusun dalam Studi Budaya yang digunakan untuk mempelajari budaya populer. Studi Budaya menunjukkan kepada kami cara-cara berpikir tentang konsumsi media, identitas dan kesenangan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang luas ini akan menemukan fokus melalui tradisi-tradisi yang muncul dari Studi Media Baru. Yaitu Studi media yang mengambil media digital sebagai objek penelitiannya, tetapi juga merupakan hal baru dalam pengertian bahwa proses ini mempunyai efek mengonfigurasi ulang tradisi Studi Media itu sendiri.

Sebagaimana Espen Aarseth berpendapat dalam manifesto editorial edisi pertama *Games Studies*, jurnal akademis yang diperuntukkan untuk *game* komputer.

*Game* bukanlah sejenis sinema, atau literatur, akan tetapi merupakan usaha kolonialisasi yang terjadi dari kedua bidang tersebut, dan tidak boleh ada keraguan lagi. Dan sampai studi tentang *game* komputer muncul sebagai bidang akademik tersendiri (Aarseth, 2001:40)

Aarseth mengundang perhatian kita pada kekhususan *game* komputer, yang memerlukan cara pemikiran baru, dan merombak tradisi yang sudah ada. Tabel dibawah menunjukkan perdebatan konsep penting yang mendukung isu yang dimuat di volume ini. Daftar yang dibuat tidak dimaksudkan untuk menunjukkan perkembangan yang tetap/konstan antara media “lama dan baru”—bertentangan dengan cara kami melakukan studi *games* komputer yang kami peroleh *melalui tensi/ketegangan* diantara pendekatan ini.

Tabel 2.3 Perbedaan studi media

Studi Media Lama	Studi Media Baru
Peng. Tek. ditentukan secara sosial.	Sifat masy.ditentukan sec. teknologi
Peserta aktif	Pengguna interaktif
Interpretasi	Pengalaman
Bersifat menonton	Imersi/keterlibatan
Representasi	Simulasi
Media tersentral	Media di mana saja
Konsumen	Peserta/ co-kreator
Bekerja	Bermain

(Aarseth, 2001:41)

*Game* komputer dengan istilah tersendiri, ‘pengertian umum’ awalnya bahwa bagaimanapun teknologi menghasilkan *game*, dengan kata lain, *game* adalah sebuah bentuk media ‘yang ditentukan oleh teknologi.’ Akan tetapi, Media tradisional dan Studi Budaya secara khusus memposisikan diri untuk mencari pemahaman atas efek teknologi ‘yang ditentukan oleh masyarakat.’

Sebaliknya, sebuah akun yang menekankan pada investasi dan inisiasi korporasi, maskulinitas dan militerisme dalam membuat *game* akan menawarkan produksi dan representasi *game* yang memiliki pandangan yang ditentukan oleh masyarakat. Pertentangan antara dua hal tersebut telah tertanam dalam berbagai macam filosofi dan implikasi dari cara kami memahami hubungan antara teknologi media, budaya, dan masyarakat. Perdebatan ini sudah terekam dengan mengacu pada perbedaan konstruksi teknologi dalam tulisan Raymond Williams (1990) dan Marshall McLuhan (Kline dkk, 2003: 31-41, 46-53; Lister dkk 2003: 72-92).

Kemudahan interaktivitas dikenalkan oleh penggila teknologi (*techno-enthusiasts*) sebagai penawaran menyeluruh dunia baru dari pengalaman media dan diperdebatkan panjang lebar oleh ahli teori tekstual, ahli sosiologi media dan desainer komputer (Lister dkk. 2003: 19-30, 40-44). Awalnya sebuah teks dikatakan ‘interaktif’ saat seseorang bisa secara langsung mengintervensi dan mengubah gambar dan teks yang dia lihat. Sehingga pengunjung media baru menjadi ‘pengguna’ dan bukan ‘penonton’ budaya visual, film dan TV, atau ‘pembaca’ literatur. *Games* komputer sangat bersifat interaktif dan kepentingan

kualitas dasar ini tidak bisa diestimasi terlalu tinggi. Untuk mempelajari *game* komputer kita tidak bisa hanya melihat pada karakteristik tekstualnya saja; kita harus menaruh perhatian khusus pada saat pengundangan *game* tersebut ketika *dimainkan*. ‘Teks’ jika kita benar-benar ingin menggunakan istilah ini, menjadi interaksi kompleks antara pemain dan *game*—atau yang disebut dengan *gameplay*.

Lebih lanjut, proses tersebut melibatkan efek emosi yang sangat kuat pada pemainnya; berdasarkan adrenalin, bertarung atau reaksi pertarungan memprovokasi fisik. Singkatnya, aktivitas bermain *game* menawarkan input sensor yang sangat kuat jauh lebih kuat daripada membaca novel atau menonton film. Kualitas perhatian atas jenis-jenis proses interaktif ini menghasilkan istilah yang disebut dengan ‘imersif’. *Gameplay*/ bermain *game* komputer yang intens digambarkan dengan istilah hilangnya imersi terhadap pengertian waktu, tempat atau pribadi. Lompatan yang signifikan lebih lanjut antara versi analog dan digital. Studi Media terletak pada dugaan pertentangan antara representasi dan simulasi. Melalui aksi mesin *game* yang menghasilkan ‘*on the play*’ muncul dunia *avatar* kita, dalam artian kita melibatkan diri kita dalam dunia *simulasi*. Representasi merupakan sarana kita untuk mengakses simulasi di dunia yang diperintah oleh aturan. Bahkan, pengembangan dan desain *representasi* ini digerakkan. Sementara hilangnya pengertian diri merupakan fakta dalam berbagai konsumsi media (tenggelam dalam film di bioskop, contohnya) tetapi tenggelam dalam dunia *game* merupakan hal yang berbeda. Tantangan, kesenangan dan ancaman dialami dan dihasilkan dari keterlibatan mental, emosional dan fisik pemain pribadi dengan *game* dan dengan teknologi *game-nya*.

Aarseth (2004) berpendapat bahwa simulasi merupakan sarana penting dalam menyebutkan perbedaan antara *game* komputer dari bentuk media lain dan dalam menilai kekhususan agensi pemain yang berbeda dengan agensi penonton/pembaca.

Simulasi merupakan *hermeneutik* Lain dari teks-teks naratif; bentuk lain dari hubungan, bersifat bottom up dan tiba-tiba sementara cerita bersifat top-down dan direncanakan. Dalam simulasi pengetahuan dan pengalaman tercipta dari aksi dan strategi pemain, bukannya tercipta ulang dari penulis atau pembuat film(Aarseth, 2004: 52).

Jika kita menerima pendapat Aarseth, maka jelaslah bahwa kita perlu mencari sarana baru untuk memahami hubungan antara pemain dan simulasi, serta sarana baru untuk mengalisis komposisi kompleks simulasi itu sendiri. Satu cara untuk memahami lompatan ini adalah dengan berpendapat bahwa representasi tiruan yang berakar pada novel zaman Renaissance dan abad ke sembilan belas, merupakan bagian masa reproduksi mekanis. Masa mekanis mempunyai dasar filosofi tidak hanya secara empiris tetapi juga dalam pemahaman fenomena dan tingkah laku yang mempunyai hubungan sebab-akibat yang logis—yang dikenal dengan kasualitas mekanis (Lister dkk, 2003: 301-7).

Peniruan mempunyai kasualitas mekanis yang sama dalam hal meminta pemahaman kita bahwa penanda ini sama dengan tertanda *ini* dalam dunia nyata *ini*—suatu rantai signifikasi (Tentu saja, kekurangan dari model demikian dalam menjelaskan arti atau kesadaran telah ada bahkan sejak terciptanya analisis sistem simeotik itu sendiri.).Meskipun representasi tiruan tanpa sarana apapun telah lenyap, kita sedang berpindah ke era yang mengakui bahwa simulasi merupakan cara yang lebih bermanfaat dalam pemodelan lingkungan yang kompleks dengan

kasualitas yang saling berhubungan di tempat kerja diantara mereka. Simulasi digunakan oleh Friedman untuk menggambarkan proses kompleks dengan beberapa agen dan casualitas dalam kerja—dengan cara ini sepertinya mampu menjawab kebutuhan teori atas cara memperoleh pengetahuan yang melibatkan tingkat interaksi antara *agent level mikro* dengan kekuatan tingkat makro. Hal ini juga menjawab pertanyaan dari ahli teori post-modern tentang metode penggambaran yang melibatkan perubahan yang cepat.

Simulasi merupakan model dinamis yang terkode secara matematis yang telah menjadi sarana penting dalam memahami dunia dalam perencanaan keuangan dan militer, serta dalam ilmu sosial dan ilmu alam. Dalam ilmu sosial, Gilbert dan Doran (1994: 4) berpendapat bahwa simulasi adalah suatu proses pemodelan.

Kita berharap untuk memperoleh pengetahuan tentang target benda T. Tetapi T bukanlah hal yang mudah dipelajari secara langsung. Sehingga kita mengembangkannya secara tidak langsung. Bukannya mempelajari T malahan kita mempelajari benda lain M, 'model', yang sangat mirip dengan T yang kita yakini bahwa beberapa yang kita pelajari dari M akan juga berlaku untuk T. (Gilbert dan Doran, 1994: 4)

Simulasi juga digunakan secara luas oleh pihak militer. Pada 1996, Departement Urusan Pemodelan dan Simulasi Pertahanan Amerika Serikat meminta Dewan Penelitian Nasional untuk berbicara dalam sebuah konferensi dimana pelatih-pelatih tentara dan orang-orang dari dunia hiburan bisa berbagi informasi. Prensky membahas konferensi ini dalam bukunya *Digital Game Based Learning*, untuk mengklaim bahwa militer Amerika Serikat adalah pemakai *games* simulasi terbesar di dunia untuk pelatihan. Dalam bermain *game* mencakup adanya bekerja dan bermain:

Jika kita mengamati bagaimana kata bermain digunakan ... maka kita menemukan istilah permainan cahaya/ lampu, permainan gelombang, permainan komponen dalam hal bantalan, saling mempengaruhi dalam anggota tubuh, permainan kekuasaan, bahkan permainan kata ... Ada anggapan yang menyatakan bahwa permainan tidak akan pernah berakhir, sebaliknya permainan itu terbaharui sendiri dalam pengulangan konstan. Gerakan kembali dan maju/ melangkah ke depan merupakan hal yang sentral dalam definisi *game* tidaklah penting siapa dan apa yang melakukan gerakan tersebut. (Gadamer 1981: 93)

Observasi ini dilakukan oleh seorang filsuf Gadamer yang menandai sifat permainan sebagai tema sentral dari bukunya. *Game* komputer telah hadir sebagai industri yang menghasilkan milyaran dollar pada saat yang sama dimana pertentangan tradisional antara bermain dan bekerja sedang dipermasalahkan. Melihat secara khusus dunia hiburan komputer sebagai suatu bentuk permainan telah menuntun kita kepada suatu investigasi atas permainan sebagai kerangka teori dalam memahami budaya kontemporer.

Pembentukan anak-anak sebagai target kunci pasar untuk *video games* adalah sebuah fenomena baru, bahkan dalam potongan sejarah *video games* pada keseluruhannya. Pada awalnya, *video games* didesain di tempat seperti laboratorium penelitian atau oleh sekelompok siswa pada salah satu perguruan tinggi ternama dan membutuhkan peralatan canggih untuk memainkannya, *video games* lebih diutamakan untuk orang dewasa dan mahasiswa ketimbang anak kecil. Pada awal *arcade-games* menjadi tren, pengguna Atari mencoba mengambil lokasi bermain di bar setempat. *Arcade-games* menjadi tempat dimana orang tua memperingatkan anaknya untuk menghindarihal tersebut karena persepsi tentang penggunaanya dan terkadang juga karena lokasi permainan *video games* yang kumuh. Pada awal *home gaming systems* seperti Atari VCS/2600 dan *Intellivision* mengganti dinamika pengguna agar *games* dapat dimainkan di ruang pribadi, hal ini berdampak pada pengguna *video games* yang bertambah banyak tidak hanya

anak-anak saja. Di Amerika Serikat, akar pembicaraan tentang *video game* terbentuk ketika *video games* mulai runtuh pada tahun 1984, sebagaimana industri *video games* di Amerika Utara yang mulai terbenam, kemudian terbukalah ruang untuk memperkenalkan *Nintendo Entertainment System* (NES). Bagian terpenting dari promosi *Nintendo* 'NES' itu ditujukan kepada anak-anak sebagai pengguna potensial untuk *video games*. Anak-anak menjadi target utama pasar NES, sebagaimana *video games* secara umum dijual di toko mainan, dan Chuck E. Cheese menggabungkan *video games* dengan makanan agar anak-anak dapat menikmatinya, akan tetapi promosi pemasaran *Nintendo* secara jelas ditujukan kepada anak muda, terutama anak laki-laki.

Tahun 1980 akhir adalah kebangkitan *Nintendo* yang “memasuki segala pasar hingga muncul pertanyaan bagaimana pesaing *Nintendo* akan bertahan.” Dalam sejarah *Nintendo*, David Sheff pernah menulis “banyak masyarakat melihat perusahaan *video games* sebagai keburukan karena *video games* menghipnotis anak muda.” Kepanikan moral menyelimuti teknologi baru dan tidak semata-mata hanya *video games* saja; pada awal segala bentuk buku hingga *Rock and Roll* menjadi kecemasan sebagai kekuatan media yang membentuk pergeseran masyarakat. Dalam kasus *Nintendo*, anak-anak menjadi kecanduan, menunjukkan bahwa mereka terlalu banyak memainkannya, sehingga mereka seperti *Nintendo-Zombie* (orang yang hilang akal karena terlalu sering bermain *Nintendo*). Hubungan anak-anak dan *video games* sudah dikenal semua masyarakat, semua itu dibentuk dari promosi *Nintendo* yang menargetkan “hampir semata-mata untuk anak-anak dan remaja.” Anak-anak digunakan sebagai peran utama dalam iklan yang dimana target pengguna *Nintendo* adalah Generasi *Nintendo*

berkembang, tetapi fokus perusahaan kepada anak-anak dapat membantu menjelaskan kebijakan lama yang masih berdampak kepada *video games*.

Walaupun pada awalnya *game* diperuntukkan bagi anak-anak perkembangan selanjutnya, tetapi anak muda adalah pengguna yang terbesar. Penelitian terbaru di Amerika Serikat menunjukkan dari 99% anak laki-laki dan 94% anak perempuan, 97% dari keseluruhan mereka memainkan *games*, dengan frekuensi bermain terbanyak. Hanya sebagian kecil anak perempuan yang sukabermain *video games*, tetapi lebih dari setengah anak perempuan tetap bermain beberapa jenis *video games*. Perubahan pemain *video games* yang tercatat selama beberapa dekade lalu adalah data terbaik ketika ingin melihat bagian populasi. Data demografi remaja dan anak-anak menunjukkan bahwa mereka cenderung lebih suka permainan yang lain, seperti *game* yang menggunakan konsol dan *game* yang ada pada perangkat genggam. Pemain *game* terdahulu yang sudah mulai tua, rata-rata pemain *video games* menjadi meningkat; sekarang, rata-rata pemain *game* berumur 34 tahun dengan 12 tahun pengalaman bermain *game*. Debut jenis permainan dari *Wii* sampai *iPad*, dan rata-rata umur populasi dari sebuah negara memandu situasi dimana stereotip anak muda laki-laki yang awalnya menjadi potensi *Nintendo-Zombie* tidak lagi menjadi target utama pasar dari semua jenis *video games*.

Dalam *game* selain adanya isi yang mengandung unsur seksualitas dalam *game*, unsur kekerasan juga ada, yang akhirnya membuat hukum di California melarang penjualan *video games* yang mengandung kekerasan pada anak-anak. Perdebatan lisan di depan Mahkamah Agung Amerika Serikat beredar diantara beberapa masalah termasuk: unsur kekerasan pada cerita dongeng

Grimm, apakah hukum seperti ini bisa diterapkan untuk musik, dan “bagaimana industri *game* bisa menerima larangan yang menentang penjualan dari *game* yang memiliki unsur seksual kepada anak-anak tetapi menolak melakukan hal yang sama pada *game* yang memiliki unsur kekerasan.

## 2.4 Mengenal Industri *Video games*

Para peserta dalam industri *video games* meliputi pengembang, penerbit, distributor, pengecer, pelanggan, konsumen, IP-pemilik, pemilik platform dan pemilik hardware. Readman dan Grantham (2006) telah menyarankan bahwa rantai nilai telah berubah dalam dua puluh tahun terakhir menjadi salah satu yang lebih penerbit sentris. Namun demikian, peserta ini bisa digambarkan sebagai yang membentuk inti dari rantai nilai dalam *video games* pembangunan dari pengembang kepada konsumen yang mana masing-masing aktor berkontribusi dan menambah nilai untuk *video games*.



Tabel 2.4 Rantai nilai tradisional dalam industri *video games*  
(Zackariasson, 2012:42)

Tabel Gambar di atas menggambarkan bagaimana sebuah rantai industri *video games* yang meliputi *Developer* atau pengembang, *publisher*, *distributor*, *retailer*, *customer*, dan *consumer*.

*Developer*, atau pengembang adalah peserta yang membuat permainan yang sebenarnya. Pengembang mempekerjakan sejumlah besar orang di berbagai profesi, bekerja sama dalam studio *game* untuk mengembangkan setiap bagian dari permainan (grafis, suara, desain, dan pembuat program).

*Publisher*, atau penerbit, merupakan peserta penting dalam membawa permainan ke konsumen. Penerbit bekerja dengan pengembang untuk beradaptasi dalam perkembangan tren pasar dan membangun strategi promosi. Saat ini penerbit yang paling sukses adalah perusahaan internasional yang berpusat di Amerika Utara (misalnya *Electronic Arts*/*Activision*/*Blizzard*, *Take Two*, *Sony*), di Jepang (misalnya *Nintendo* dan *Sony*), dan di Eropa (*Ubisoft* di Perancis).

*Distributor* adalah perantara antara pengecer dan penerbit. Pada kesempatan lain, distributor juga bisa bertindak sebagai perpanjangan tangan dari penerbit, menangani promosi dan iklan dari permainan.

*Retailer*, atau pengecer yaitu yang menjual *game* dalam bentuk toko fisik dan toko *online* (misalnya *GameStop* dan *EB Games*). Penggunaan distributor *online* telah meningkat. Dua produsen besar seperti *Sony* dan *Microsoft* adalah salah satunya dalam pembelian *game* melalui toko *online* yang dapat diakses dari konsol *gamePlaystation* dan *Xbox*. Perusahaan pihak ketiga memungkinkan untuk membeli *game online* seperti Perusahaan Valve mengembangkan paket perangkat lunak di mana pelanggan dapat mengunggah *game* langsung ke PC mereka atau *Playstation*. Untuk *game mobile* terdapat juga untuk mengunggah *game* langsung misalnya *Apple App Store* adalah saluran distribusi yang besar untuk sejumlah permainan. Terdapat juga pengembang yang telah menyiapkan distribusi *online*

dari permainan mereka dengan menggunakan halaman *web* dan pembayaran *online*.

*Video games* juga bisa didefinisikan sebagai terdiri dari tiga bagian penting: pengaturan, rangsangan sensorik, dan aturan. Pengaturan terdiri dari *genre* dan *plot* permainannya menyeluruh situasional penempatan. Belakangan ini ada beberapa *genre video games* yang berbeda, petualangan yang paling umum, pertempuran, *first-person shooter* (FPS), *massively multiplayer online* (*role-playing*) *game* (MMOGs atau MMORPG), *platform*, *puzzle*, *racing*, *retro*, *role-playing* (RP), menembak 'em up, simulasi, olahraga, strategi dan *survival horror*. *Genre video games* dapat dibandingkan dengan buku *genre* dan, seperti buku, *genre* yang berbeda dapat memiliki plot lebih tipis atau lebih tebal. Tergantung pada *genre*, plot biasanya *drive* permainan maju. *Game* petualangan (misalnya *The Longest Journey* oleh *Funcom*) memiliki plot tebal; karena permainan terungkap, *gamer* terlibat dalam cerita, yang membentuk tulang punggung dari permainan. sebaliknya akan berlaku untuk *game* FPS (mis *Half-Life 2* oleh *Valve Software*) dimana plot tidak terlalu penting sebagian besar waktu (ini juga tampaknya menjadi kasus dengan permainan dalam seri *Doom* oleh *id Software*). Jenis permainan tergantung pada tindakan dan bersembunyi konstan, mengejar dan membunuh-campuran kegiatan yang telah datang untuk dikenal sebagai "*hack n slash*".

Sebagai *gamer* berinteraksi dengan *video games*, mereka mengalami rangsangan sensorik. Dari sini terdapat lima rangsangan sensorik (penglihatan, pendengaran, sentuhan, bau dan rasa), *gamer* saat ini dapat merasakan hanya penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Yang dua dari pertama adalah yang

paling umum dan hadir di hampir setiap pertandingan. Adapun arti visual, ada representasi grafis pada layar, baik pengaturan fantasi atau pengaturan yang cermin kehidupan nyata. *Gamer* bereaksi terhadap grafis, dan tindakan *gamer* disajikan secara grafis sebagai imbalan. Ada dua keputusan suara dalam permainan ini: yang diegetik dan non-diegetik, baik yang diimpor dari penelitian film. Suara diegetik adalah tindakan spesifik-suara dibuat ketika seorang *gamer* membunyikan klakson mobil, misalnya, atau kebakaran pistol. Suara non-diegetik adalah suara latar belakang yang menciptakan suasana: suara dari mobil dan orang-orang di kota, misalnya. Rasa sentuhan dapat disimulasikan dengan menggunakan aplikasi teknologi kekuatan-umpan balik yang digunakan untuk menavigasi dalam permainan atau bergetar. Untuk *PC*, teknologi ini hanya ada sebagai perangkat keras *add-on* seperti *joystick*, *mouse* atau roda kemudi untuk *game* balap. Kebanyakan konsol saat ini menggunakan teknologi ini dalam bentuk bergetar, unit genggam. Pengalaman sensorik ini juga sering terjadi pada mesin *arcade*/simulator, tempat *gamer* duduk di model mobil atau pesawat dan dari *ered* rentang dari gerakan yang mungkin lebih besar daripada yang dengan *PC* dan *joystick*.

Dalam industri *game* terdapat *programmer*(*coders*), seniman, teknisi suara, desainer, dan produser. Seorang *programmer* adalah orang yang membuat kode *software* yang memandu permainan. Sebuah permainan umumnya tidak satu program, tetapi beberapa program berinteraksi satu sama lain. *Programmer* juga orang yang mengintegrasikan semua bagian lain dalam permainan, seperti suara dan grafis, karena ini diarahkan oleh kode *game*.

Seniman membuat ekspresi grafis dari permainan, yang biasanya dimulai dengan karya seni konseptual. Upaya ini dilakukan dengan tangan dan digunakan untuk mengorientasikan gaya permainan dan penampilan pemandangan, karakter dan item. Model tiga dimensi yang diciptakan dari seni konseptual ini, dimodelkan dalam program ke *mesh* poligon. Setiap poligon terdiri dari tiga poin dan menyajikan permukaan datar. Dalam rangka untuk membuat permukaan berbentuk, model terdiri dari sejumlah besar poligon-meskipun jumlah poligon harus dibatasi atau mereka akan memperlambat permainan. Ketika pekerjaan ini selesai, permukaan diproyeksikan ke *mesh*. Permukaan ini pada dasarnya adalah gambar dua dimensi yang melilit *mesh* untuk menyajikan warna dan nuansa.

*Designer game* membuat pengaturan secara keseluruhan dan plot permainan dan melakukan perencanaan rinci dalam tahap akhir pembangunan. Desain permainan sering dimulai dengan konsep permainan. Dalam dokumen ini, semua fitur permainan yang dispesifikasikan dan pengembangan *game* ini dipetakan secara keseluruhan, sehingga membimbing perkembangan selanjutnya. Selama tahap pengembangan, desainer juga bertanggung jawab untuk memetakan lanskap atau tingkat dalam permainan, tergantung *genre*. Desainer sehingga *scripters* pendongeng ceritadi produser permainan *development*.

Peran produser atau manager proyek dalam pengembangan *game* bertanggung jawab dalam perspektif keseluruhan permainan dan proses pengembangan itu. Peran produsen salah satunya bahwa setiap bagian cocok bersama sama dengan baik. Dalam beberapa kasus produser juga mengisi peran manajer proyek, melacak waktu dan sumber daya dalam pengembangan. Sebuah permainan bisa sukses untuk bagian yang terpisah dari konten; tetapi sering kesan

lengkap *game* yang dihargai oleh *gamer*. Dengan demikian, tanggung-jawab produsen untuk membuat potongan-potongan ini bekerja sama sangat penting. Terdapat istilah industri *game* adalah industri subkultur, artinya konsep subkultur menyiratkan budaya minoritas yang alam subordinasi dan sekunder dalam kaitannya dengan budaya mayoritas yang dominan (Yinger 1960). Istilah ini digunakan dalam berbagai fenomena budaya berdasarkan objek budaya yang beragam seperti musik, seksualitas, olahraga, *fashion*, politik etnis, komunitas merek dan kebiasaan konsumen. Hebdige (1979) berpendapat bahwa subkultur adalah subversi normal dan mengambil sikap mengenai unsur-unsur tertentu dalam budaya mayoritas.

Sebuah *subkultur* dalam konteks ini mengacu pada varian budaya yang ditampilkan oleh segmen tertentu dari populasi (Yinger 1960, 625). Istilah subkultur sering dalam konsumsi dan aplikasi komersial yang digunakan sebagai sinonim untuk masyarakat, tetapi juga dalam kaitannya dengan segmentasi konsumen. Subkultur sekarang hanyalah sebuah dunia dalam dunia, yang menjadi semakin positif dalam konotasi maknanya. Arti positif didorong, di arena komersial, dengan keberhasilan yang kuat (komersial) dari komunitas merek/*subkultur* di mana berbagai ragam konsumen mengorganisasikan sendiri dalam kaitannya dengan produk/layanan tertentu sebagai bagian dari konsumsi mereka. Budaya *video games* umumnya lebih utama melibatkan *konsolgame*, *mobile game*, dan *web game*, yang dimainkan oleh khalayak secara signifikan lebih luas. Mereka, di sisi lain, tidak dapat dianggap sebagai bagian dari *hardcore game culture*.

Ada delapan langkah yang berbeda dalam proses ini (Dymek 2010): (1) konsol *video games* dirancang. Hal ini memerlukan pengembangan mahal dari teknologi *hardware* dan *software* yang desain solusi mempengaruhi sisa industri dalam hal bisnis/ekonomi, pengembangan *game proses/teknologi* dan *video games* pengembangan media dilakukan dengan konsol manufaktur. (2) Permainan produsen konsol menyebarkan visi mereka. Permainan produsen konsol secara bersamaan hadir di dua pasar: konsumen dan pengembang. Pasar konsumen disubsidi dan menghasilkan semua pendapatan, sedangkan permainan pengembang pasar menyediakan judul pihak ketiga untuk konsol. (3) Permainan produsen konsol membangun *platform* bisnis/medis/teknologi mereka. *Video games* konsol yang diproduksi, didistribusikan, dipasarkan, dijual dan didukung. (4) Penerbit *game* pilih target pemirsa dan pemasaran strategis. Konsol *Platform* format permainan pengembangan media dengan persyaratan, pedoman, *platform* yang pemasaran dan spesifikasi yang teknologi, yang menciptakan batas-batas untuk ruang pemasaran yang relevan, sehingga membatasi kemungkinan penerbit *game*. (5) Penerbit *game* berinvestasi dalam pengembangan *game*. Ini pasti mentalitas tergantung jalan jika tidak rusak, jangan mencoba untuk memperbaikinya dalam industri *game*. (6) Produk *video games* mencapai ritel. Ketika produk akhirnya tiba ke pengecer, khalayak sasaran dan menengah permainan telah dibentuk dan diformat melalui beberapa langkah. Judul diperlukan untuk langsung "membuatnya" di ritel-biasanya antara tiga sampai enam bulan sebelum dihapus dari saluran distribusi. (7) Pasar umpan balik informasi untuk industri. statistik penjualan memberikan umpan balik informasi untuk industri. Permintaan sangat tidak pasti. (8) Proses diulang. Selama siklus

hidup *game* konsol langkah 4 sampai 7 diulang untuk setiap judul diterbitkan. Ketika konsol permainan baru diperkenalkan, seluruh proses dari langkah 1 sampai 7 diulang.

Delapan langkah ini menjelaskan dinamika umum dari *industri game* berbasis konsol. Selain itu, *game* konsol telah menjadi sapi tunai keuntungan generator industri sejak kedatangan *Famicom* pada 1980-an, dan terus melakukannya di usia ini generasi ketujuh konsol.

Dalam pandangan umum, bahwa orang-orang bermain *video games* (juga dikenal sebagai *gamer*) secara eksklusif remaja laki-laki, usia rata-rata *gamer* berusia lebih dari tiga puluh tahun dan hampir setengah dari *gamer* adalah perempuan. Sebuah contoh statistik dari Asosiasi Entertainment Software (ESA), sebuah organisasi industri AS, menunjukkan bahwa usia rata-rata *gamer* AS tiga puluh tujuh (18 persen di bawah delapan belas tahun, 53 persen 18-49 tahun, 29 persen lima puluh ditambah tahun) dan 42 persen dari *gamer* kembali perempuan. Meskipun data ini hanya salah satu contoh, dari satu wilayah di dunia, sangat mungkin bahwa usia rata-rata *gamer* akan setinggi di daerah lain di negara-negara industri. Alasan untuk usia tinggi rata-rata keduanya ketersediaan meningkat memungkinkan teknologi dan perubahan dalam budaya *game*. Perlu diingat bahwa generasi pertama yang memiliki akses ke *video games*, pada skala yang lebih besar, lahir pada awal tahun 1970 (Herz 1997; Renang 2000).

Proses pemasaran dalam industri *game* biasanya dimulai dengan usulan untuk mengembangkan sebuah *game*. Pada umumnya, pengembang datang dengan ide-ide mereka ke penerbit. Salah satu perusahaan tertentu yang kami

pelajari adalah anak perusahaan yang dimiliki sepenuhnya dan memberikan *pitch* untuk perusahaan induk itu sendiri sebagai bentuk pemasaran internal (Zackariasson, Blomquist dan Wilson 2006). Perusahaan induk, bagaimanapun juga, menerima *pitch* dari pengembang lain juga. Dalam "proses pitching" ini pengembang memiliki akses yang lebih dekat dengan perusahaan induk daripada studio independen. Ada kalanya, perusahaan induk penerbit dapat mengambil ide-ide untuk pengembang, baik sumber internal dan eksternal. Demikian juga, penerbit dapat beralih ke pengembang untuk konsep *game* tertentu ketika mereka memiliki merek, waralaba atau kekayaan intelektual lain yang mereka anggap berpotensi yang berguna untuk *game*.

Pasar konsol saat ini didominasi oleh *Microsoft (Xbox)*, *Sony (PlayStation)* dan *Nintendo (Wii)*. Masing-masing perusahaan mengembangkan dan menerbitkan *game* sendiri—*Nintendo* memiliki lebih banyak *game* daripada dua lainnya. Ada hubungan timbal balik antara pemilik konsol ini dan pelaku lainnya dalam industri ini karena produsen konsol tergantung pada penerbit untuk *input*. Artinya, produsen konsol, di satu sisi, tergantung pada penerbit/pengembang untuk konten konsol mereka; penerbit/pengembang, di sisi lain, tergantung pada pemilik konsol untuk distribusi dan promosi *game* mereka.

Keikutsertaan *gamer* dalam pengembang hanya dalam tahap selanjutnya, dalam bentuk *play-testing*. Pengembangan ini tidak selalu terjadi, karena ada cara membawa *gamer* ke dalam proses di awal fase-bahkan dalam tahap prototipe. *Gamer* kadang-kadang ikut bagian dalam proses pengembangan melalui komunitas *online*. Dalam masalah anggaran promosi dalam industri dilakukan oleh penerbit dan pemilik konsol. Ada berbagai cara untuk memperkenalkan iklan

dalam *game*; beberapa dari mereka disalin dari pengaturan fisik, dan beberapa dari mereka diaktifkan karena keunikan medium, antara yang paling umum adalah iklan *billboard* dan penempatan produk.

Pertama, *game*, seperti dunia fisik, dapat berisi *billboard*. Oleh karena itu, adalah mungkin untuk menampilkan iklan di situs mereka, seperti dalam dunia fisik. *Billboard* itu cukup dengan cara yang sama seperti di dunia fisik kita, sebagai bentuk di dunia digital. Kedua, seperti dalam film, TV dan majalah, *video games* adalah penempatan produk.

Dibandingkan dengan media lain, *game* memiliki keuntungan besar bila menggunakan penempatan produk - *gamer* dapat berinteraksi dengan objek. Minum sebotol *Coca Cola* dalam *game*, mungkin memiliki dampak yang lebih besar pada konsumsi lalu menonton orang dalam salah satu film *the drinking one*. Sebuah fenomena kontrak menarik yang telah muncul dalam hubungan antara pengembang *game* dan organisasi pihak ketiga yang produknya dipromosikan dalam *game*.

Pemasaran sangat penting dalam keberhasilan industri *video games*. Pertumbuhan industri *video games* bersama-sama dengan peningkatan konstan teknologi Internet telah memberikan kita lingkungan tempat pasar dan hiburan digital telah berkumpul. Tidak ada keraguan bahwa perkembangan ini akan terus berlanjut. Pada saat yang sama, model ekonomi tampaknya akan berubah untuk sejumlah besar pengembang, misalnyaberlangganan mikro-transaksi. Akhirnya, kita benar-benar melihat tahap awal pemasaran yang disesuaikan dengan pertunjukkan khusus dari *video games* untuk segmen tertentu. Dalam tahap ini,

beberapa kreativitas yang awalnya ada dalam pengembangan *game* sendiri akan menjadi beberapa peluang promosi.

## **2.5 Game dalam Konteks Masyarakat Indonesia**

Perkembangan bisnis warnet (warung internet) di Indonesia selalu ramai, mayoritas orang yang datang ke warnet lebih banyak yang bermain *game* terutama *game online*. Tren permainan *game* ini mulai dikenal pada mulanya dengan yang kita sebut *nintendo* atau *playstation* yang tidak mengharuskan terkoneksi dengan internet. Tahun 2000–an *game online* mulai masuk ke industri *game*. *Game online* membutuhkan *gadget* atau *PC (Personal Computer)* yang harus terkoneksi dengan internet.

Di Indonesia animo masyarakat terhadap *game* begitu besar, terutama *game online* penggunaanya lebih dari 15 juta *user* dan kurang lebih ada 3000 perusahaan pengembang dan 20 *publisher game online* di Indonesia. Sekilas tentang *game online* pada mulanya dikenal dengan *Massively Multiplayer Online Game (MMOG)*. *Multiplayer* dalam konteks *game* dimainkan lebih dari satu orang, sedangkan *game online* permainan berbentuk *video* dan melibatkan koneksi internet, jadi pengertian *massively multiplayer online game (MMOG)* adalah sistem permainannya seperti *video games* yang tidak membutuhkan koneksi internet, tetapi karena adanya koneksi internet menyebabkan banyak pemain dalam *game* tersebut, pemainnya bisa berasal dari negara kita atau negara lain. Untuk memainkannya setiap pemain harus menginstal *software* dari *game* tersebut.

Perkembangan *MMOG* pada mulanya pada tahun 2001 yaitu munculnya *Xbox* oleh *Microsoft*, selanjutnya *Sonny* mengembangkan *PSP* atau *Playstation Portable*. Pada tahun 2004 muncul *world of warcraft*. *Subscribers* yang mengakses mencapai 10 juta *subscribers*. Jumlah yang fantastis, selanjutnya *MMOG* kini menawarkan *lets get rich* yaitu program di mana ketika kita memainkan *game* dapat terkoneksi dengan seluruh dunia dan memannkannya dalam waktu yang bersamaan. Bila kita kaji dari sisi bisnis, perkembangan *game* di Indonesia sangat pesat dan menghasilkan peluang bisnis baru dengan penjualan *game-game online* yang baru.

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai lima belas (15) juta orang, enam juta diantaranya adalah pemain yang militan, artinya orang yang setiap hari bermain *game online*. Militansi bermain *game online* ini disebabkan oleh identifikasi antara diri aktual dan avatar maya (Suryajaya,2014).

## **2.6Kampung Indonesia : Studi *Social Cultural* Kampung Indonesia Masa Orde Baru dan Pasca Orde Baru**

Beberapa antropolog terdahulu banyak yang menghasilkan karya tentang kampung atau masyarakat yang tinggal dalam komunitas biasanya kumuh, tetapi kampung juga bisa berada di perkotaan yang kita kenal dengan kampung urban di Indonesia antara lain Patrick Guinness dan John Sullivan di Yogyakarta, Dick Howard dan Robbie Peters di Surabaya, Lea Jellinek di Kebun Kacang di Jakarta, dan Allison J Murray di Kampung Manggarai Jakarta. Uraian secara singkat

tentang kajian kampung Indonesia dalam studi kultural kampung Indonesia masa Orde Baru dan Pasca Orde Baru adalah sebagai berikut:

Penelitian Patrick Guinness tentang pemukiman transmigrasi di Kalimantan Selatan dan Sulawesi Selatan hasilnya adalah sebagian besar kepala keluarga yang ditransmigrasikan ke Sulawesi Selatan dan Kalimantan Selatan selama PELITA 1, termasuk kelompok penduduk miskin di lingkungan pedesaan Jawa dan Bali. Bidang tanah yang dimiliki oleh mereka pada umumnya sangat kecil dan tidak mampu menjamin kehidupan keluarga mereka. Keadaan yang miskin mendorong kepala keluarga mendaftarkan diri untuk bertransmigrasi dengan harapan akan mendapatkan tanah, karena bagi penduduk desa di Jawa dan Bali, tanah merupakan sesuatu yang sangat berharga. Padahal di sisi lain mereka kurang mengetahui bahwa tanah di pulau-pulau luar Jawa berbeda kualitasnya dari tanah-tanah di daerah asal mereka. Petugas yang berwenang tidak menjelaskan kondisi-kondisi di daerah transmigrasi yang akan dituju, bahkan beberapa diantaranya tidak mengetahui kemana mereka akan ditempatkan. Hanya sedikit penyuluhan yang diberikan kepada para transmigran pada waktu mereka datang di tempat-tempat pemukiman. Hal tersebut menyebabkan para pemukim mengalami berbagai masalah karena perubahan di daerah penempatan seperti penebangan hutan yang mengganggu keseimbangan alam, tata air (irigasi) dan lain-lain.

Hubungan antara para petani yang sudah mapan di daerah yang baru merupakan hal yang sangat berperan dalam keberhasilan pemukim-pemukim baru. Mereka belajar teknik bertani sambil bekerja sebagai buruh dan dengan berhutang mereka memperoleh ternak. Sukses yang dicapai terutama karena penanaman

pisang yang dapat dipasarkan sangat menguntungkan di Banjarmasin. Meskipun produksi pertanian di Luwu belum begitu tinggi, banyak transmigran yang sudah berhasil karena usaha-usahanya di luar usaha tani. Sebagian keberhasilan ini disebabkan pemukiman di daerah Bone-Bone yang padat sehingga lebih banyak terjadi perdagangan, pertukangan jasa antara para transmigran dan penduduk desa setempat. Hubungan sosial pada umumnya ditentukan oleh kondisi ekonomi. Di Luwu yang persediaan tanahnya terbatas dan sumber sagu serta makanan ternak dari penduduk asli terancam, hubungan antara transmigran dan penduduk desa kurang baik, walaupun kerja sama antar pribadi tetap ada.

Beberapa perbaikan terhadap proyek-proyek transmigran antara lain adalah sebagai berikut: (a) seleksi transmigran, yaitu diperlukan para kepala keluarga yang kuat dan muda; (b) penerangan bagi calon transmigran; (c) pemilihan dan persiapan tempat; (d) petugas lapangan : adanya koordinasi antara petugas lapangan dan kantor tingkat propinsi maupun pusat; (e) pembinaan: adanya bimbingan dalam hal pengolahan tanah, seleksi tanaman, pupuk, pestisida, tata air, dll.

Buku Patrick Guinness yang pertama kali membahas tentang kampung berjudul *Harmony and Hierarchy in a Javanese Kampung* penelitian ini sangat menaruh simpati dan pembelaan terhadap masyarakat kampung Ledok, yang tinggal di bantaran Kali Code, Yogyakarta. Beberapa hal yang dikupas dalam buku ini antara lain tentang *the kampung, social rank, social esteem, riverflat, inner self, dan social harmony* (1986).

Setelah kurang lebih tiga dekade lamanya Guinness kembali menulis buku yang berjudul *Kampung, Islam and state in Urban Java* (2009) yang mengurai

kehidupan masyarakat kampung tidak hanya dilihat dari satu kaca mata sempit. Proses perubahan secara keseluruhan, baik dari segi ekonomi keluarga, politik lokal, maupun pola keberagamaan. Buku ini sangat menarik, tidak hanya mencerminkan kehidupan kampung di Yogyakarta, tetapi menggambarkan kehidupan masyarakat kampung di berbagai perkotaan di Indonesia dan dunia.

Pada bagian awal buku ini dijelaskan bahwa pada mulanya, kampung Ledok di Yogyakarta itu bukanlah sebuah wilayah yang dianggap tidak beradab dan penuh dengan manusia yang jahat. Meluasnya perkembangan kota ke arah pinggiran utara dan timur dan munculnya perumahan dengan berbagai tipe, menyebabkan warga kampung Ledok yang berstatus pegawai negeri memilih untuk meninggalkan kampung. Kampung Ledok pun kosong dari mahasiswa dan PNS. Pada tahun 1980—1990 status kampung Ledok benar-benar identik dengan duniagelap alias penduduknya miskin, kasar, buas, berbahaya, tidak berpendidikan, dan tidak beradab.

Pada awal bab, Guinness menjelaskan tentang perdebatan teoretis mengenai kampung yang selanjutnya menjelaskan tentang berbagai fenomena dalam skala kecil dan detail mengenai problem kekinian kampung yang sebenarnya berkaitan dengan isue-isue di tingkat nasional. Contohnya, strategi pembangunan terhadap masyarakat kampung, konsumerisme anak muda di kampung, ekspresi komunitas keagamaan yang berubah, warga kampung menghadapi pemilu, kekerasan dalam komunitas, dan meregangnya hubungan antar warga kampung yang semakin individualis.

Dalam bab lima Guinness mengungkapkan bahwa kehidupan anak muda kampung berubah sangat cepat dan dramatis dalam kurun waktu tiga dekade yaitu

pada tahun 1980-an, gelombang konsumerisme melanda anak muda hingga di perkampungan. Hal ini menyebabkan polarisasi antara mereka yang kaya dan miskin diukur berdasarkan yang yang mampu dibeli. Pada 1990-an derasnya arus modernisasi menyebabkan anak kampung terjebak dalam ketergantungan terhadap minuman keras dan pada tahun 2000-an terjadi perubahan di mana ekspresi keislaman menguat, yang rata-rata dibawa dari luar kampung Ledok.

John Sullivan (1982), menaruh perhatian pula pada masalah kampung di Yogyakarta Ia meneliti Kampung dan Negara, Peran Pemerintah dalam Pengembangan Masyarakat Perkotaan, Sullivan adalah antropolog yang pada saat yang bersamaan juga melakukan penelitian di sebuah kampung di Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan Sullivan (1982) berjudul : *Kampung and State: The Role of Government in the Development of Urban Community in Yogyakarta*. Bersama Sullivan, Guinness saling kunjung dan berdiskusi. Dari kedua penelitian ini menyadarkan kita bahwa fenomena yang sama di dua kampung yang berbeda dalam kota yang sama bisa dilihat dengan cara yang berbeda. Kritik yang dilontarkan Guinness bahwa sistem komunitas ketetanggaan dalam kampung merupakan hasil dari konstruksi negara. Negara dianggap telah mengorganisasi berbagai aspek kehidupan, khususnya sistem kesejahteraan. Karena itu sebenarnya penduduk lokal tidak dapat menciptakan kesejahteraan sosial mereka sendiri. Negara tidak hadir sepenuhnya untuk mengontrol masyarakat.

Penelitian Guinness dan Sullivan yang dilakukan di Yogyakarta mengamati fenomena yang sama tentang kehidupan masyarakat kampung perkotaan di dua kampung yang berbeda dalam kota yang sama dilihat dengan cara yang berbeda. Penelitian Guinness lebih menitikberatkan pada proses

perubahan secara keseluruhan sebuah kampung, baik secara ekonomi keluarga, politik lokal dan pola keberagaman, sedangkan John Sullivan meneliti kampung dan negara, peran pemerintah dalam pengembangan masyarakat perkotaan bagaimana peran RT dan RW yang merupakan produk pemerintah.

Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kedua penelitian diatas yaitu penelitian Guinness dan Sullivan keduanya menggambarkan kehidupan masyarakat kampung urban atau kampung di perkotaan sekaligus menggambarkan masyarakat di berbagai perkotaan di Indonesia. Sedangkan penelitian yang dilakukan ingin melihat dinamika kampung yang bukan kampung urban tetapi kampung/desa/dusun atau kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu yaitu di Kabupaten Jember.

Dick Howard(1993) salah satu buku yang ditulis berjudul *Balance Development East Java in The New Order*. Dalam buku dijelaskan bahwa dari semua propinsi di Indonesia, Jawa Timur tampaknya paling mendekati bentuk ideal pembangunan berimbang (*balanced development*). Propinsi-propinsi kaya sumber daya di luar Pulau Jawa, khususnya penghasil minyak atau kayu, telah mencapai laju pertumbuhan produk regional bruto yang lebih tinggi, namun sayangnya itu disertai dengan kesenjangan yang tajam antara sektor” modern” yang berorientasi ekspor dan sektor ekonomi propinsi lainnya. Ibukota negara, Jakarta dan propinsi Jawa Barat yang juga mancapai laju pertumbuhan yang tinggi, namun disertai dengan kesenjangan distribusi dan geografi yang mencolok.

Di samping berhasil mempertahankan laju pertumbuhan di atas rata-rata nasional, Jawa Timur juga berhasil melakukan penyebaran yang cukup merata antarsektor, antarkelas, dan antardaerah. Buku lain yang ditulis antara lain

*Industrialisasi* abad ke-19; sebuah kesempatan yang hilang dalam J. Thomas Lindblad (ed) dan “*Surabaya City Of Work*”: *A Socioeconomic History, 1900–2000*.

Surabaya adalah kota yang istimewa bagi sebagian masyarakat yang hidup pada awal abad ke-20. Menurut Dick, mengemukakan bahwa industri modern di Indonesia lahir pertama kali di kota Surabaya. Industrialisasi di kota ini setara dengan Kalkuta, Bombay, Osaka, Singapura, Bangkok, Hongkong, Shanghai dan Tokyo, yang merupakan pusat-pusat industri terkemuka di Asia. Perkembangan sektor industri dan perdagangan di kota Surabaya tidak bisa dilepaskan dari adanya intensifikasi industri gula di Jawa Timur, sehingga wilayah ini yang pertama di Indonesia yang mengalami dampak revolusi industri. Selanjutnya menurut Dick, periode antara abad ke-19 sampai Perang Dunia Pertama, dianggap sebagai *fase* pertama industrialisasi di kota Surabaya yang ditandai dengan tumbuhnya industri manufaktur, yang sebagian besar ditujukan untuk melayani industri gula yang tersebar di kawasan Hinterland. *Fase* kedua dimulai tahun 1920-an yang ditandai dengan dilakukannya diversifikasi ke dalam industri barang-barang konsumsi. Tahun 1930 Surabaya berupaya membangun kembali perindustrian yang ditandai masuknya investor menanamkan modalnya. Masa penjajahan Jepang ditandai dengan hancurnya berbagai industri besar di kota Surabaya yang diakibatkan oleh peperangan dan salah urus. Ketika Indonesia merdeka, upaya untuk membangun kembali Surabaya sebagai kota industri terus dilakukan, beberapa pabrik berhasil dibangun, walaupun dalam waktu yang bersamaan modal asing pun dibiarkan berkembang di Surabaya. Investasi yang di

tanam pada sektor industri di Kota Surabaya setelah kemerdekaan tidak pernah berhasil mengembalikan posisi kota Surabaya seperti pada masa kolonial Belanda.

Terdapat dua hal yang perlu dicermati dalam buku *Surabaya City of Work* yang pertama adalah sejarah yang diuraikan dalam buku ini berangkat dari titik tolak Surabaya di zaman keemasannya. Surabaya di masa lampau sebagai kota terbesar dan terpenting baik secara ekonomi maupun militer di Hindia Belanda sebelum tahun 1920-an sebuah kenyataan yang hampir dilupakan penduduknya. Kedua adalah bagaimana memikirkan identitas kota. Sebagai kota terbesar dan terpenting, siapapun yang bergelut dalam dunia pelayaran tujuh puluh tahun yang lalu, akan mengenali Surabaya sebagai pelabuhan gula terbesar ketiga di dunia. Surabaya di zaman keemasannya adalah kota internasional, memiliki identitas dan visi ke depan ke mana kota akan bergerak.

Robbie Peters penulis buku tentang Surabaya, 1945—2010. Buku ini menghadirkan satu mosaik yang kompleks mengenai Surabaya, dari suatu kampung bernama Dinoyo. Peters memilih lokasi Surabaya, karena ia mendengar dari teman-temannya, bahwa Surabaya itu Kota yang tidak enak, panas, orang-orangnya kasar, kota industri, *bonek*, dan berbagai label karakter yang sering kita dengar tentang Surabaya. Buku ini menghadirkan satu perspektif mengenai perubahan dan perlawanan yang terjadi di Surabaya dengan menelusuri cerita tiga generasi warga Dinoyo.

Berawal dari pembelian lahan Dinoyo oleh seorang tuan tanah Arab pada tahun 1848, hingga kemudian dipadati penduduk yang terusir dari kawasan sekitar (terutama Darmo) di awal tahun 1920-an. Pada bab tiga, membahas bagaimana kemudian setelah tahun 1965, kampung yang sebelumnya merupakan salah satu

basis utama kekuatan PKI “dibersihkan”, kekuatan politiknya dilumpuhkan. Orang-orang ditangkap, diculik, dibunuh, atau menghilang. Selanjutnya Peter membahas bagaimana wilayah sekitar Dinoyo dan Ngagel yang awalnya merupakan kawasan industri (dengan banyak pabrik) kemudian mengalami relokasi, apalagi kemudian regulasi tata kota menetapkan sistem *zoning*, memindahkan industri berat ke pinggir kota. Perlahan tapi pasti ekonomi bergeser dari pabrik ke sektor jasa, seiring dengan menjamurnya mall, hotel, supermarket, dan *hypermart*. Peter juga membahas berbagai relasi kekuasaan dan ekonomi “ilegal” di dalamnya, mulai dari gaji yang rendah, penghancuran pasar tradisional, kecantikan dan seks sebagai komoditas, dan peredaran narkoba. Juga bagaimana ekonomi yang menekankan penampilan ini berdampak pada penghapusan berbagai “ekonomi informal” seperti PKL, *adu doro*, dan becak. Menurut Peters Dinoyo bisa mewakili masyarakat kelas bawah, jika menurut Bill Frederick menyebut Plampitan dan Peneleh sebagai kampung-kampung yang punya tokoh elit, sementara Dinoyo adalah kampung dengan lebih banyak tukang becak, kuli, tukang kayu, dan sebagainya. Memang penduduknya tidak terlalu miskin, tapi banyak warganya memiliki kebiasaan-kebiasaan “nakal” yang membuat mereka mudah digolongkan menjadi kelas bawah, bahkan terkenal dengan karakter *molimo*, maling, main, mabuk, *medok*, dan *madat*.

Kedua penelitian di atas baik yang dilakukan oleh Dick Howard dan Robbie Peters dilakukan di kota yang sama yaitu Surabaya. Dick Howard melihat Surabaya di masa lampau sebagai kota terbesar dan terpenting di zaman keemasannya. Surabaya sebelum tahun 1920-an merupakan kota internasional, memiliki identitas dan visi ke depan ke mana kota akan bergerak. Sedangkan

Robbie Peters melihat perkembangan kampung Dinoyo sejak tahun 1945—2010 yang menghadirkan satu perspektif mengenai perubahan dan perlawanan yang terjadi di Surabaya dari tahun 1945—2010 dengan menelusuri cerita tiga generasi warga Dinoyo. Dick Howard lebih melihat Surabaya sebagai salah satu kota terbesar di Jawa Timur pernah mengalami zaman keemasannya, dan Robbie Peters lebih melihat Kampung Dinoyo yang mengalami perubahan dari tahun 1945—2010.

Perbedaan kedua penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan, Dick Howard melihat Surabaya sebagai kota besar, masyarakat yang hidup di kota besar, Robbie Peters melihat kehidupan kampung urban di perkotaan, adapun penelitian yang akan dilakukan lebih melihat masyarakat dalam kehidupan desa, bukan di kota besar/kampung urban.

Lea Jellinek, nama lengkapnya Lea Olga Jellinek, berasal dari *Monash University* menyelesaikan gelar PhD-nya pada tahun 1987. Tahun 1975—1976 menjadi relawan Australia Abroad sekaligus sebagai dosen Sosiologi dan Bahasa Inggris di Universitas Indonesia. Buku yang ditulis Jellinek (1991), membahas tentang kampung di Jakarta yang berjudul *The Wheel of Fortune : The History of a Poor* , buku ini sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia (1994) dengan judul *Seperti Roda Berputar: Perubahan Sosial Sebuah Kampung*. Secara ringkas buku ini berisi: Berawal tahun 1930, Lea Jellinek memilih tempat penelitiannya di sebuah kampung Kebun Kacang, sebuah kampung di tengah-tengah hiruk-pikuk kehidupan kota, sebuah kampung di pinggiran kota. Disebut kebun kacang, oleh penduduk di sekitar, karena kesuburan tanahnya yang banyak menghasilkan hasil bumi. Kebanyakan dari penduduknya adalah pendatang yang mengklaim wilayah

ini karena sudah menempatnya berpuluh-puluh tahun seperti penuturan Ibu Chia yang merasa rumah yang dihuninya berdiri atas hak tanah yang mereka miliki, dan sebagian warga juga menempati tanah negara. Para pendatang sebagian besar berprofesi sebagai pembantu rumah tangga, penjaga parkir, tukang cuci, tukang becak, penjual warung, dan petani. Ada pula yang menjadi majikan seperti Haji Yusuf, yang memiliki sebidang tanah yang ditanami hasil pertanian dan menjualnya ke pasar atau tetangga yang membutuhkan.

Munculnya perubahan sosial di Kebun Kacang ditandai adanya pekerjaan penduduk di sektor formal dan informal. Di antaranya ada yang menjadi pegawai pemerintah dan swasta, walaupun demikian, hubungan sosial antara penduduk asli dengan pendatang sangat kekeluargaan masing-masing keluarga membantu kesulitan yang dialami tetangganya. Keadaan ini berubah disebabkan beban hidup dan tekanan penguasa, yang dahulu penuh dengan sistem kekerabatan, solidaritas tinggi, dan perasaan senasib, berubah menjadi pola interaksi sosial dan juga ruang-ruang sosial yang tertutup oleh keegoisan masyarakat kelas menengah (kota).

Fase selanjutnya, di Kebun Kacang adalah terjadi migrasi besar-besaran ditandai banyaknya penduduk desa famili dan kerabat penduduk kebun kacang mengundang saudaranya untuk pindah dan bekerja di Jakarta. Terdapat juga adanya peran perempuan yang dibatasi ruang geraknya yang hanya bekerja di wilayah domestik.

Pada tahun 1970-an, keadaan perekonomian nasional membaik, hal itu ditandai munculnya bangunan bertingkat, penambahan penduduk yang dibarengi permintaan konsumsi yang tinggi dan penduduk Kebun Kacang dapat sepenuhnya

berpartisipasi melalui kebijakan pemerataan pembangunan, tetapi pesatnya pembangunan ini tidak dibarengi oleh pemerataan hasil pembangunan. Di Kebun Kacang penduduknya frustrasi disebabkan ketidakmampuan mereka memenuhi keinginan yang semakin meningkat, tidak adanya perhatian antarsesama. Kekayaan menimbulkan rasa iri, dan juga menimbulkan keretakan hubungan di antara penduduk Kebun Kacang. Akibat kecemburuan sosial ini kaum pendatang memiliki taraf kehidupan lebih baik dibandingkan dengan warga asli. Puncaknya awal tahun 1980-an banyak penduduk Kebun Kacang yang rumahnya digusur dan pindah ke pinggiran kota.

Sebuah pernyataan bahwa kemiskinan struktural diawali oleh ketidakberpihakan terhadap rakyat kecil dan dipelihara atau diciptakan oleh negara, dengan asumsi ketidakmampuan negara dalam mencegah dan mengatasi permasalahan sosial yang dialami sendiri oleh penduduk Kebun Kacang. Penduduk Kebun Kacang kembali miskin adalah derita berkelanjutan yang sepertinya ada pembiaran secara organisasi dan sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh Jellinek yang dilakukan di Kampung Kebon Kacang Jakarta merupakan penelitian pada masyarakat kampung di perkotaan. Kampung Kebon Kacang sebuah kampung di tengah hiruk pikuknya kota Jakarta ini mengalami perubahan sosial yang ditandai adanya pekerjaan penduduk di sektor formal dan informal diantaranya ada yang bekerja di sektor pemerintah dan swasta. Walaupun demikian hubungan sosial antara penduduk asli dengan pendatang sangat kekeluargaan. Perubahan terjadi akibat beban hidup dan tekanan penguasa, yang dahulu penuh dengan sistem kekerabatan, solidaritas tinggi, perasaan senasib, berubah menjadi pola interaksi sosial dan ruang-ruang

sosial yang tertutup oleh keegoisan masyarakat kelas menengah (kaya). Penelitian Jellinek melihat kehidupan masyarakat perkotaan, yaitu masyarakat kampung di perkotaan sedangkan penelitian ini masyarakat di kampung/desa.

Allison J. Murray (1994) menulis hasil penelitiannya dalam sebuah buku yang berjudul *Pedagang Jalanan dan Pelacur Jakarta*, menggambarkan dengan sudut pandang pada kehidupan wanita-wanita miskin yang tinggal di rumah-rumah petak yang serba kumuh yang memadati kampung miskin di Manggarai. Menurut Murray, pembangunan yang dilakukan oleh Indonesia pada dasarnya bercorak kapitalistik yang menghasilkan citra baru di mana konsumsi menjadi suatu dimensi status dan prestise atau gengsi. Akibatnya munculnya orientasi pada produk-produk yang bergengsi, dari makanan, minuman, pakaian dan berbagai kebutuhan sehari-hari sampai dengan kebutuhan-kebutuhan tambahan yang sebenarnya tidak mereka perlukan untuk dikonsumsi tetapi mereka konsumsi juga karena diperlukan untuk status dan gengsi dalam kehidupan sosial mereka.

Posisi wanita dalam kehidupan kampung perkotaan yang serba miskin menjadi semakin rendah karena adanya beban tanggung jawab atau peranan yang lebih besar dalam upaya menanggung beban ekonomi dan kesejahteraan hidup rumah tangga. Wanita migran atau generasi pertama tidak begitu terpengaruh oleh adanya pembangunan yang kapitalistik dan konsumeristik yang mereka hadapi dalam kehidupan mereka sehari-hari, tetapi wanita generasi berikutnya menuntut tingkat konsumsi yang lebih tinggi sesuai dengan kebudayaan metropolitan Jakarta yang menjadi bagian dari kehidupan mereka. Kesimpulannya kehidupan masyarakat kampung itu terstruktur dengan ketat dan kehidupan sehari-harinya

mencakup kegiatan-kegiatan di sektor formal, informal, dan subsistensi. Mata pencaharian penduduk kampung terutama adalah sektor informal.

Dari uraian beberapa kajian kampung di Indonesia di atas peneliti ingin memaparkan dan menyimpulkan bahwa tulisan diatas lebih menggambarkan kehidupan kampung urban yang terjadi pada masyarakat perkotaan di Indonesia, sebuah komunitas kampung yang pada mulanya sepi berubah akibat pembangunan dan urbanisasi, yang berdampak pula pada perubahan kehidupan sosial dan budayanya, sedangkan dalam penelitian yang akan peneliti kaji adalah sebuah kampung yang bukan akibat urbanisasi tetapi sebuah kampung (desa) dalam artian kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu dengan kehadiran *video games* dan *gameonline* menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi kebanyakan masyarakat yang berdampak pula pada perubahan kehidupan masyarakat.

Dari uraian penelitian terdahulu di atas adalah, penelitian-penelitian yang terdahulu memaparkan keberadaan media, dampak media, permainan modern, dan beberapa tentang kajian kampung. Adapun penelitian ini adalah bagaimana masyarakat kampung dengan budayanya menginterpretasi *video games* sebagai aktivitas kegiatan mengisi waktu luang dan keberadaan Komunitas Tanoker di Desa Ledokombo sebagai *counter culture* terhadap maraknya permainan *video games* di kampung Ledokombo Kabupaten Jember.

## **2.7 Antropologi Media**

Antropologi media adalah bagaimana media dilihat dari teropong ilmu antropologi. Mungkin seperti halnya bagaimana pengaruh sebuah media terhadap

perilaku seseorang atau bagaimana dasar tradisi komunikasi dalam sebuah masyarakat berkembang. Bagaimana media itu ada, mengapa harus ada. Di sini media tidak hanya dilihat hanya sekedar media yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, karena antropologi adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia beserta segala aspek yang melingkupinya. Sehingga yang dilihat bisa saja isi dari media dan penggunaan media secara mendalam dalam kehidupan manusia

Antropologi media meliputi dua disiplin ilmu yang berbeda, antropologi dan media. Adapun pengertian antropologi menurut David Hunter, adalah ilmu yang lahir dari keingintahuan yang tidak terbatas tentang umat manusia. William A. Haviland, menyatakan bahwa antropologi adalah studi tentang umat manusia, berusaha menyusun *generalisasi* yang bermanfaat tentang manusia dan perilakunya serta untuk memperoleh pengertian yang lengkap tentang keanekaragaman manusia. Sedangkan Koentjaraningrat menyebutkan antropologi adalah ilmu yang mempelajari umat manusia pada umumnya dengan mempelajari aneka warna, bentuk fisik masyarakat serta kebudayaan yang dihasilkan. Media, menurut Schramn adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut *National Education Association* (NEA) media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Adapun menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Antropologi adalah disiplin ilmu yang menjadikan manusia dengan segala aspek yang melingkupinya yang dapat difokuskan pada unsur-unsur kebudayaan yang didalamnya memuat seni, bahasa, teknologi, mata pencaharian, dan

seterusnya. Dalam mendatangi objek, diperlukan media sebagai perantara. Media antropologi merupakan mediator antara antropologi dan objeknya, dan mediatorsnya adalah metode ilmiah. Metode terpenting antropologi adalah penelitian lapangan (Koentjaraningrat, 1990:42). Dalam penelitian di lapangan, peneliti datang sendiri dan menceburkan diri dalam suatu masyarakat untuk mendapatkan keterangan tentang gejala kehidupan manusia dalam masyarakat.

Spesialisasi atau cabang dalam disiplin antropologi mulai timbul seperti lahirnya antropologi kuliner, antropologi pariwisata, antropologi global lokal, dan antropologi media komunikasi. Pada saat ini kajian Antropologi media lebih disorotkan pada media yang digunakan beserta dampak yang terjadi pada umat manusia. Dampak itu mencakup gaya, pola dan fenomena akibat media dan berimbas juga terhadap permasalahan lain yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Dewasa ini bidang antropologi media menjadi studi yang sangat menarik, hal ini disebabkan keberadaan film, video, radio, fotografi, jurnalistik dan media baru/internet menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di hampir setiap bagian di dunia. Perubahan teknologi dengan kehadiran satelit dan internet telah membuka ruang yang melintasi budaya dan perbatasan geopolitik yang lebih mudah, dan meningkatkan privatisasi kepemilikan media, juga menciptakan pasar baru (Faye.Ginsburg; Abu Lughod; Larkin, 2002).

Media massa, selama bertahun-tahun dipandang sebagai topik yang tabu bagi antropologi, hal ini menyebabkan antropolog datang mempelajari dalam studi media menjadi sedikit telambat di dibandingkan dengan studi yang lain. Dalam sejarahnya, antropologi media secara teoritis muncul pada tahun 1980-an dan 1990-an, dimana media memainkan bagian yang sangat menonjol. Antropolog

melakukan penelitian dan menulis etnografi media dengan cara yang berbeda. Akarnya adalah komunikasi dan antropologi, antropolog dan ahli komunikasi mendekati antropologi media dari arah yang berbeda, dengan sejarah yang berbeda dan untuk tujuan yang berbeda, dengan kata lain, antropologi media adalah sebutan yang digunakan untuk pertemuan dua bidang yaitu penggunaan konsep antropologi dan metode dalam studi media dan studi media dengan antropolog. Yakni wilayah pertemuan antara dua bidang sehingga menimbulkan diskusi antar disiplin (Askew dan Wilk, 2002; Ginsburg, Abu Lughod, dan Larkin 2002; Rothenbuhler dan Coman, 2005).

Faye Ginsburg (2003) mengungkapkan bahwa para antropolog beranggapan bahwa media massa kurang menggambarkan fakta-fakta sosial atau fenomena budaya secara akurat. Hal ini karena keterbatasan media massa sebagai alat penyampaian informasi. Tradisi antropologi, fokus pembahasannya berasal dari dimensi masa lalu (*past*), sedangkan media massa bersifat kekinian (*present*). Masalah yang dibahas dalam antropologi adalah hal-hal yang *exsotik*, sedangkan media massa bersifat *ordinary*. Dengan latar belakang tersebut, para antropolog berpendapat bahwa dua ilmu yang bertolak belakang tersebut tidak mungkin bisa dipadukan. Kehadiran media massa dalam antropologi akan mengikis tradisi antropologi secara perlahan. Namun dalam perkembangan berikutnya para antropolog mulai membuka diri, mereka meyakini bahwa media massa memiliki andil besar pada perkembangan kebudayaan.

Kajian antropologi yang semula bersifat konvensional dan tradisional, perlahan mulai mengkaji hal-hal yang bersifat modern. Perubahan zaman membuat antropologi perlu menyesuaikan diri agar ilmu yang *holistik* itu dapat

sesuai dengan kekinian. Berkaitan dengan hal tersebut, Eislein & Topper (1976 ; 123) berpendapat bahwa kajian antropologi media memiliki pengetahuan dasar tentang berbagai aspek dalam antropologi sekaligus seluk beluk media, fenomena budaya dan media bukanlah kajian baru, karena pada dasarnya baik budaya maupun media mengkaji tentang interpretasi simbol-simbol.

Menurut Coman & Rothenbuhler (2005) mengungkapkan bahwa *point of view* dari kajian antropologi media antara lain adalah:

- 1) Antropologi media berkembang dari masyarakat modern,
- 2) Budaya berubah menjadi kajian media (*media studies*).

Dapat disimpulkan bahwa kajian antropologi media pada dasarnya membahas tentang konstruksi simbol-simbol budaya dalam kehidupan sehari-hari yang dipertukarkan oleh media massa. Melalui riset dan perdebatan yang panjang akhirnya para antropolog sepakat bahwa media massa memiliki peran dalam keberlangsungan antropologi. Dalam riset terungkap bahwa; (1) Media massa dapat dihubungkan dengan antropologi melalui fungsi, pengaruh, teknologi, khalayak dsb. (2) Melalui informasi dari media massa, kebudayaan dunia mengalami perkembangan (3) Prektek-prektek jurnalisme telah mempengaruhi perkembangan antropologi.

Ketika membicarakan media dalam antropologi sosial budaya, saat ini salah satunya mengacu pada komunikasi budaya dan ketika antropolog menggunakan istilah “media” mereka cenderung untuk lebih populer dengan istilah semantik, artinya membicarakan media, berarti komunikasi yang melibatkan media, lebih khusus, komunikasi dengan praktek media, teknologi, dan lembaga, misalnya:

(1) Cetak (Peterson, 2001; Hannerz, 2004), (2) Film (Ginsburg, 1991 ; Taylor, 1994), (3) Fotografi (Ruby, 1981; Pinney 1997), (4) Video (Tunmer, 1992; 1995), (5) Televisi (Michaels, 1987, ; Wilk, 1993 ; Abu Lughod, 2004), (6) Radio ( Spitulnik, 2000 ; Hernandez, Reguant, 2006, Kunreuther, 2006; Fisher 2009), (7) Telepon ( Rafael, 2003; Horst dan Miller, 2006), (8) Internet ( Boellstorff, 2008; Coleman dan Golub, 2008; Ketty 2008).

Dalam buku *Media Worlds*, terdapat beberapa kajian antropologi media dari berbagai negara secara ringkas sebagai berikut, Abu Lughod, menjelaskan melodrama televisi yang diproduksi secara profesional. Menurutnya, televisi di Mesir mengalami perubahan yaitu sebagai sarana untuk mengakomodasikan keprihatinan pemirsa. Media massa menampilkan melodrama bagi kehidupan sehari-hari bagi kebanyakan orang Mesir. Menonton televisi adalah bagian yang tidak terpisahkan, dengan demikian pengalaman menonton harus dilihat sebagai proses aktif dan dinegosiasikan secara sosial. Bagaimana teori penerimaan dari penonton, struktur apa penerimaan? Struktur apa budaya yang spesifik menjadi konsumen media yang dituju? Penting untuk mendekonstruksi dan meneliti setiap gagasan penonton dalam sebuah studi etnografi penggunaan media, memberikan perhatian khusus terhadap keragaman cara tempat orang-orang secara aktif membangun diri mereka sebagai pengguna media, konsumen dan pemilik. Untuk hal tersebut terdapat teori media yang muncul dalam tiga bidang yang terkait dengan tahap konvensional praktik media yaitu (1) teori produksi, (2) teori tekstualitas, (3) teori konsumsi.

Purnima Mankekar (dalam Ginsburg, 2002), menjelaskan tentang televisi dan identitas agama di India. Hal ini ditandai dengan kemunculan tayangan

Ramayana untuk yang pertama kali pada tanggal 25 Januari 1987. Bagi kebanyakan pemirsa Hindu di India, menonton Ramayana layaknya seperti terlibat langsung dalam ritual agama, banyak diantara mereka yang melakukan mandi dan menyucikan diri sebelum menonton, menyalakan dua, duduk di depan televisi dengan tangan terlipat dan kepala menunduk. Sebuah hubungan pribadi, penyerahan, dan pengabdian mutlak antara hamba dan pencipta dalam ritual agama. Di India Tayangan Ramayana telah mengajarkan kepada kita banyak hal tentang agama Hindu, dan rakyat India merasa bangga dengan warisan budaya yang mengajarkan nilai-nilai India, dengan kata lain tradisi dan warisan masyarakat India yang diwujudkan dalam representasi dari budaya Hindu di Ramayana. Annette Hamilton, menganalisis bagaimana negara menggunakan media massa untuk menciptakan rasa kebangsaan di Thailand melalui serangkaian program-program yang khas yang ditayangkan di televisi nasional.

Spitulnik (dalam Ginsburg, 2002), menjelaskan bagaimana mendengarkan radio sebagai tindakan sosial yang melibatkan fashion, konsumsi, pendidikan, organisasi dan keluarga, dampak dan makna radio di Zambia sangat terkait dengan keberadaannya sebagai mesin mobil kecil, orang membawa radio ke kantor untuk mendengarkan konferensi pers presiden atau mengikuti pertandingan sepak bola. Radio berada di dalam ruang publik seperti halte bus, toko, bar, dan pasar.

Rachel Perkins (dalam Ginsburg, 2002), membuat film tentang penduduk Aborigin di Australia. Menurut Faye d. Ginsburg, media Aborigin di Australia, memainkan peran yang semakin penting dalam mendramatisir Aborigin. Pada tahun 1991 Rachel Perkins membuat film tentang orang-orang Aborigin dalam pembentukan Australia modern. Film ini menceritakan tentang ayahnya Charles

Perkins, seorang penduduk Aborigin yang menjuarai sepak bola nasional dan kuliah di Sydney University adalah mahasiswa Aborigin pertama yang merasakan bangku kuliah. Film dokumenter ini menelusuri kembali sejarah awal gerakan hak sipil Aborigin. Pada tahun 1960, ayah Rachel menjadi aktivis, dan 30 tahun kemudian, Rachel dinobatkan sebagai model generasi baru Amerika budaya Afrika. Film karya Rachel yang berjudul *Radiance* pada tahun 1977 diputar di festival film Cannes di Perancis.

Televisi di Bali, telah datang untuk menempati tempat yang penting di Bali. Pada zaman Orde Baru yaitu rezim Presiden Soeharto, sangat bergantung pada televisi untuk menempatkan prioritas pembangunan ekonomi, sosial dan mempromosikan budaya. Televisi pada zaman Orde Baru pada awal-awal pertumbuhannya menjadi corong pemerintah dalam mendukung pembangunan.

Dari uraian tentang antropologi media, dapat disimpulkan bahwa antropologi media menjadi studi yang sangat menarik. Keberadaan film, *video*, radio, fotografi, jurnalistik dan media baru/internet menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Perubahan teknologi dengan kehadiran satelit dan internet telah membuka ruang yang melintasi budaya dan perbatasan geopolitik yang lebih mudah, meningkatkan privatisasi kepemilikan media dan menciptakan pasar baru. (Faye.Ginsburg; Abu Lughod; Larkin, 2002).

Demikian pula yang terjadi di Desa Ledokombo, perkembangan dan kemajuan teknologi membawa permainan hingga sampai pada titik dimana permainan menemukan media baru, yaitu di dunia digital atau yang sering disebut sebagai *video games*. Permainan modern ini menjadi permainan yang sangat digemari yang mendorong munculnya rumah-rumah rental *video games* dan *game*

*online*, menggantikan permainan tradisional. Yang menjadi kekhasan penelitian ini munculnya rumah-rumah rental *video games* menjadi sebuah hal biasa yang terjadi di seluruh pelosok wilayah di Indonesia, tapi yang terjadi di Desa Ledokombo adalah kehadiran Tanoker yang berdiri 10 Desember 2009 sebagai *counter culture* terhadap maraknya permainan modern dan menggiatkan kembali permainan tradisional (egrang) dan pendekatan budaya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode etnografi. Pendekatan penelitian 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 yaitu (1) aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak dalam *game modern* secara psikologis melalui pengamatan, akan menggambarkan konsep bermain yang berbeda, pentingnya bermain dalam tahap kehidupan bahkan menjadi kebutuhan, bermain juga digambarkan sebagai keluarnya energi yang penting secara berlebihan, untuk mencapai kepuasan atau sebagai kebutuhan untuk relaksasi (Huizinga, 1938:2). Hal tersebut terkait dengan fenomena sosial budaya masyarakat, (2) peneliti melakukan pengamatan dan pengumpulan data

yang tidak terstruktur yang menggambarkan masyarakat dengan kehidupan budayanya memberi makna pada *game*, dan (3) 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.

Adapun untuk memahami bagaimana pengalaman *gamer* dalam bermain *video games*, bagaimana pengalaman pemilik rumah sewa, pengalaman anak-anak bermain di Komunitas Kampung Tanoker dan pendamping anak-anak di Komunitas Tanoker dalam penelitian ini dilakukan analisis kualitatif.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah, Kabupaten Jember Jawa Timur. Beberapa alasan yang mendasari dipilihnya lokasi penelitian adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Triono Akmad Munib, dkk, (2013) yang berjudul “Permainan Modern vs Permainan Tradisional” (komunitas Tanoker Ledokombo Kabupaten Jember, Peluang, Tantangan, dan Strategi), dan hasil penelitian adalah Ledokombo merupakan salah satu wilayah yang terkena dampak globalisasi permainan modern. Hal ini tampak dengan semakin menjamurnya bisnis warnet dan rental *PS* di Ledokombo. Anak-anak sering keluar tanpa pamit ke rental *PS* dan sering lupa waktu belajar dan mengaji. Berubahnya anak-anak kampung yang semula bermain dengan permainan tradisional menjadi permainan modern, munculnya rumah tinggal yang beralih fungsi menjadi tempat bisnis dan hiburan di Ledokombo.

Alasan lain memilih lokasi penelitian karena di Ledokombo muncul Komunitas Tanoker sebagai upaya mengalihkan anak-anak bermain *PS* dan *game online* dengan bermain permainan tradisional yaitu egrang. Kelompok Tanoker ini setiap tahunnya menyelenggarakan festival egrang tingkat nasional. Untuk tahun 2017 ini festival egrang terlaksana tanggal 20-23 September 2017.

Lokasi penelitian ini meliputi dua desa di Desa Ledokombo dan Desa Sumberlesung Kecamatan Ledokombo. Desa Ledokombo disebabkan keberadaan Komunitas Tanoker berada di Desa Ledokombo. Desa Sumberlesung disebabkan keberadaan rumah sewa/warnet berada di Desa Sumberlesung. Kedua lokasi ini sangat berdekatan hanya dibatasi jalan desa dan bunderan saja.

### **3.3 Pengumpulan Data**

Studi ini merupakan studi kualitatif, dalam memperoleh datanya tidak hanya melakukan observasi atau pengamatan, hal yang penting adalah wawancara mendalam tentang pengalaman bermain *video games*. Wawancara ini dilakukan ketika mereka berada di ruang bermain sambil menikmati permainan walaupun ada kendala wawancara kurang berjalan lancar, tetapi ketika diajak ngobrol di warung lesehan sambil menikmati kopi dan snack data bisa dapat digali lebih maksimal. Dan menggunakan tenaga tiga orang mahasiswa yang menyukai *game*, salah satunya bekerja sebagai operator di Rental Maxima Jember. Salah satu rumah rental terbesar di Kota Jember.

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). Peneliti dalam penelitian ini mengambil bagian dari situasi dan merasakan bagaimana perasaan orang-orang dalam situasi tersebut, artinya menyatu pada realitas orang-orang secara sungguh-sungguh dan menyatu secara total. Secara operasional, wawancara mendalam bersifat luwes, susunan pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara, yang memungkinkan pihak yang diwawancara untuk mendefinisikan dirinya sendiri dan pengalamannya serta menggunakan istilah-istilah mereka sendiri sesuai dengan fenomena yang diteliti. Untuk itu, dalam wawancara mendalam selalu diupayakan agar subjek penelitian tidak hanya menjawab secara jujur tetapi juga cukup lengkap, terjabarkan dan didorong untuk mengemukakan semua perasaannya dengan bebas dan nyaman. 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). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi 30 informan.

Teknik kedua yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Observasi partisipan dimana peneliti membenamkan diri dalam penelitian, berkenaan dengan orang-orang yang mereka amati, dan aktif (peserta) dalam pengaturan (Kalof, Dan Thomas Diaz , 2008 :115). Fokus observasi yang dimaksud antara lain pengamatan untuk memperkaya informasi dalam pengumpulan keterangan kajian ini, melihat aktivitas *gamer* dan aktifitas komunitas Tanoker. Adapun teknik penarikan data atau sumber data

menggunakan *snowball*. Untuk jumlah informan, sejak awal studi ini tidak membatasi jumlah informan yang diwawancarai, karena yang lebih penting adalah seberapa jauh data yang diperoleh telah “jenuh” dan tidak ditemukan lagi hal-hal baru di lapangan.

Seperti dalam penelitian etnografi, observasi atau pengamatan merupakan salah satu sumber dan proses pengumpulan data yang sangat penting. Observasi yang dilakukan terhadap gamer dan komunitas Tanoker Ledokombo peneliti berusaha terlibat langsung untuk *gamer* melibatkan operator warnet dan untuk komunitas Tanoker peneliti kost di rumah Ibu Dodik yang letaknya kira-kira 100 meter dari tempat Tanoker. Rumah Ibu Dodik sering menjadi *Homestay* para tamu yang datang dari luar kota dan ingin melihat lebih dekat dengan kampung Tanoker. Peneliti mengikuti kegiatan Minggu cerita setiap Hari Minggu jam 08.00—12.00 beberapa bulan untuk lebih mengenal budaya bermain Komunitas Tanoker dan mengenal lebih dekat dengan anggota komunitas Tanoker.

Peneliti sangat tertarik untuk mengkaji bagaimana makna bermain yang secara luas banyak digemari oleh anak-anak sampai orang tua. Bermain, dalam hal ini yang digambarkan oleh Huizinga (1932:2) sebagai keluarnya energi yang penting secara berlebihan, untuk mencapai kepuasan atau sebagai kebutuhan untuk relaksasi, yang dilakukan di sebuah pedesaan (Kampung Tanoker) bukan kampung urban di perkotaan, dan bermain Komunitas Tanoker. Dalam memilih subjek penelitian ada parameter-parameter tertentu yang harus diikuti, dalam hal ini subjek harus dilihat sebagai pribadi yang unik dan spesifik. Unik karena mereka memiliki pengalaman-pengalaman yang khas, spesifik, karena memiliki harapan-harapan sendiri

yang pada intinya berusaha menemukan kedalaman (*depth*), kekayaan (*richness*) dan kompleksitas (*complexity*).

### **3.4 Informan Penelitian**

Informan yang menjadi objek analisis penelitian ini adalah penikmat *game* yang meliputi *gamer*, mereka yang setiap hari berada di rumah sewa *playstation/warnet* yang menggunakan waktu luangnya dengan bermain *video games* yaitu sebanyak enam belas (16) orang, pemilik rumah sewa/warnet sebanyak empat (4) orang, anggota Komunitas Tanoker enam (6) orang, pendamping anak Komunitas Tanoker sebanyak dua (2) orang dan masyarakat warga Desa Ledokombo dua (2) Semuanya berjumlah tiga puluh (30) orang informan.

### **3.5 Analisis Data dan Interpretasi**

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar (Patton, 1980:268). Sedangkan Bogdan dan Taylor (1993; 21) mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha formal untuk menentukan tema dan merumuskan sesuatu yang dicari. Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan mulai sejak awal proses pengumpulan data di lapangan yaitu dengan melakukan proses

klarifikasi data yang diperoleh dari dokumentasi dengan hasil observasi dan wawancara awal di lapangan. Setiap hasil analisis dikaitkan dan dikembangkan kembali dengan subjek kajian dengan melalui proses pengumpulan data lanjutan dengan informan penelitian. Untuk menjawab fokus penelitian, maka seluruh data yang diperoleh, seperti data dari hasil wawancara dan data hasil observasi, disusun dalam bentuk transkrip. Setelah transkrip selesai, kemudian dipilah-pilah atas dasar tema dengan mencari kata-kata kunci sebagaimana yang diungkapkan oleh informan penelitian untuk membangun konsep-konsep yang relevan dengan tema penelitian. Setelah tahap tersebut selesai maka dilakukan kategorisasi berdasarkan konsep-konsep penelitian.

Langkah berikutnya adalah membuat deskripsi tentang isu penelitian yang dan dianalisis serta diinterpretasikan sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian peneliti mencoba untuk menyusun proposisi atas dasar temuan/data dan membandingkan antara temuan dan teori, hasil-hasil terdahulu atau informasi dari para ahli.

Untuk memperoleh data tentang dinamika sebuah kampung dengan keberadaannya dan menjadi sebuah tempat *industri game*, sesuai dengan perspektif penelitian yang digagas dalam penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif, dan pendekatan etnografi yang digunakan, maka teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif.

Dari beragam analisis tersebut, teknik analisis etnografi menjadi pilihan untuk menganalisis data dalam penelitian ini, oleh karena teknik analisis ini dapat digunakan untuk memperoleh bahan keterangan mengenai apa yang dialami oleh individu dalam masyarakat.

Secara garis besar langkah-langkah analisis data penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis etnografi, dapat dirumuskan seperti berikut. Pertama menemukan subjek penelitian. Langkah ini ditempuh dengan cara mendata warga yang memiliki rumah sewa, para pemain yang berlangganan di rumah sewa, tokoh masyarakat dan aparat pemerintahan atau aparat desa. Setelah data tentang subjek penelitian terkumpul, kemudian dilakukan proses seleksi terhadap subjek penelitian. Dengan kata lain, proses analisis data dilakukan mulai sejak awal proses pengumpulan data di lapangan yaitu dengan melakukan proses klarifikasi data yang diperoleh dari dokumentasi dengan hasil observasi dan wawancara awal di lapangan. Setiap hasil analisis dikaitkan dan dikembangkan kembali dengan subjek kajian dengan melalui proses pengumpulan data lanjutan dengan informan penelitian. Analisis data dilakukan bergerak bolak-balik, antara pengumpulan data, kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang bersifat interaktif.

## **BAB IV**

### **INDUSTRIALISASI *VIDEO GAMES*: TINJAUAN SOSIO-KULTURAL KAMPUNG TANOKER**

Dalam bab IV ini dibahas tentang proses industrialisasi *video games* di kampung: tinjauan sosio-kultural Kampung Tanoker yang meliputi (1) gambaran geografis Kabupaten Jember dan Kecamatan Ledokombo, (2) profil rumah rental sebagai industri sewa *video games* di Kampung Tanoker Ledokombo Jember, dan (3) industri *video games*/rumah rental di Desa Sumberlesung Kecamatan Ledokombo. Uraian lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

**4.1 Gambaran Geografis Kabupaten Jember dan Kecamatan Ledokombo**

Kabupaten Jember memiliki luas wilayah kurang lebih 3.293,34 Km<sup>2</sup>, dengan panjang pantai lebih kurang 170 Km<sup>2</sup>. Sedangkan luas perairan Kabupaten Jember yang termasuk ZEE (Zona Ekonomi Eksklusif) kurang lebih 8.338,5 Km<sup>2</sup>. Secara garis besar daratannya dibedakan bagian selatan wilayah Kabupaten Jember, dataran rendah dengan titik terluarnya Pulau Barong, terdapat pula sekitar

82 pulau-pulau kecil, 16 pulau diantaranya sudah memiliki nama. Pada kawasan ini terdapat Taman Nasional Meru Betiri yang berbatasan dengan Kabupaten Banyuwangi. Bagian barat laut berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo, merupakan bagian dari Pegunungan Iyang, dengan puncaknya Gunung Argopuro (3.088 m). Bagian timur merupakan bagian dari rangkaian Dataran Tinggi Ijen.

Secara administrasi wilayah Kabupaten Jember terbagi menjadi 31 kecamatan terdiri atas 28 kecamatan dengan 226 desa dan 3 kecamatan dengan 22 kelurahan, 1000 dusun/lingkungan, 4.313 RW dan 15.205 RT. Kecamatan terluas adalah Tempurejo dengan luas 524,46 Km atau 15,9% dari total luas wilayah Kabupaten Jember. Kecamatan yang terkecil adalah Kaliwates, seluas 24,94 Km<sup>2</sup> atau 0,76% .

Satu di antara kecamatan yang ada di Kabupaten Jember adalah Kecamatan Ledokombo yang terhampar seluas 157,03 Km<sup>2</sup> berada di sebelah Timur kota Jember dengan jarak  $\pm$  34 km dari pusat kota Jember, dengan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Kecamatan Sukowono
- Sebelah Selatan : Kecamatan Silo
- Sebelah Timur : Kecamatan Sumberjambe
- Sebelah Barat : Kecamatan Kalisat

Wilayah Kecamatan Ledokombo terletak pada ketinggian antara 100 meter sampai 2005 meter di atas permukaan laut, dengan suhu maksimum 31<sup>0</sup> C

dan minimum 20<sup>0</sup> C. Kecamatan Ledokombo terbagi atas 10 desa yang merupakan daerah dataran cukup tinggi yang berupa lahan pertanian dan perkebunan. Jumlah Rumah Tangga dan Penduduk Miskin di Kecamatan Ledokombo (Hasil PPLS'08) adalah jumlah Rumah Tangga Miskin: 15.759KK, dan jumlah Penduduk Miskin: 38.676 jiwa. Angka ini menunjukkan penduduk miskin sangat besar (Sumber: Profil Desa Kelurahan Kabupaten Jember)

Kehidupan umat beragama di wilayah Kecamatan Ledokombo berjalan dengan harmonis. Kerukunan dan toleransi antarumat beragama terjaga dengan baik sehingga para pemeluk agama dan aliran kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dapat beribadah dengan aman dan nyaman sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar berdaya guna dan berhasil guna. Di Kecamatan Ledokombo banyak melibatkan Organisasi Sosial Kemasyarakatan yang merupakan mitra pemerintah desa yang senantiasa berperan aktif dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat, lembaga-lembaga tersebut adalah RT, RW, PKK, Karang Taruna, Remaja Masjid, LKMD, KPMD, dan Karang Werdha. Sarana dan prasarana perhubungan Kecamatan Ledokombo melalui jalan darat, jenis jalan dengan karakteristik jalan aspal terdiri dari jalan propinsi sepanjang 4 km, jalan kabupaten sepanjang 54,275 km dan jalan desa sepanjang 44,744 km. Sedangkan jenis jalan dengan karakteristik jalan makadam 17,55 km dan jalan tanah 8,675 km.

Tingkat kesuburan tanah dan lahan kritis berbeda-beda, lahan subur dan sedang bisa dikembangkan komoditi perkebunan misalnya: tembakau, kopi,

kelapa dll. sedangkan lahan kritis bisa dikembangkan tanaman kehutanan misalnya: sengon, mahoni, jabon, jati dll. Desa Ledokombo merupakan desa yang ada di Kecamatan Ledokombo, sejarah desa ini pada zaman dahulu merupakan areal hutan yang selalu digenangi air atau hutan rawa. Kisahnya berawal dari Bujuk Supi mantan seorang punggawa kerajaan Blambangan yang mengembara dan tinggal di Desa Ledokombo. Sebutan Bujuk adalah sebutan untuk nenek moyang yang dihormati dan selalu dikenang sepanjang masa.

Tempat bermukim Bujuk Supi merupakan daerah berawa-rawa dan tidak nyaman. Bujuk Supi menamakan rawa-rawa tersebut dengan sebutan tanah becek yang luas, dalam Bahasa Jawa dikenal dengan Ledok Ombo yang merupakan cikal bakal nama Desa Ledokombo. Secara administratif Desa Ledokombo dibatasi oleh wilayah desa–desa tetangga. Di sebelah utara berbatasan dengan Desa Sukoiri dan Desa Cumedak. Di sebelah barat berbatasan dengan Sumberanget dan Desa Lembengan, dan sebelah selatan berbatasan dengan Desa Sumberlesung, sedangkan di sebelah timur berbatasan dengan Desa Slateng dan Desa Sumberbulus. Desa Ledokombo terdiri dari 3 (tiga) Dusun yaitu :

1. Dusun Krajan
2. Dusun Sumberangka
3. Dusun Pasar



Gambar4.1 Kantor Kepala Desa Ledokombo

Keberadaan Desa Sumberlesung merupakan desa yang ada di Kecamatan Ledokombo. Hal ini menarik, Desa Ledokombo dan Desa Sumberlesung keduanya berada di wilayah Kecamatan Ledokombo. Nama Sumberlesung berasal dari cerita waktu nenek moyang memabat hutan pertama kali dan membuat pemandian untuk pengikutnya, tempat sumber mata airnya terletak di dekat sebuah batu yang berbentuk lesung. Sumber tersebut terletak di dekat stasiun KA Ledokombo yang masih Dusun Karang Kebun. Penduduk memberi nama tempat tersebut dengan Sumber Batu Lesung (Sumber, Profil Desa/Kelurahan Kabupaten Jember,2008).



Gambar4.2 Kantor Desa Sumberlesung Kecamatan Ledokombo

Berdasarkan data administrasi pemerintahan desa, Bulan Januari 2017, jumlah penduduk Desa Sumberlesung adalah 7.635 jiwa yang terdiri 3.642 laki-laki dan 3.993 perempuan. Keberadaan Desa Sumberlesung ini menjadi penting karena lokasi tempat bermain *video games* berada di Desa Sumberlesung dan keberadaan Komunitas bermain Tanoker berada di Desa Ledokombo. Kedua tempat ini yaitu antara tempat bermain *video games* dengan komunitas belajar dan bermain Tanoker hanya dibatasi bunderan saja, jadi sangat berdekatan.

#### **4.2 Profil Rumah Rental sebagai Industri Sewa *Video games* di Kampung Tanoker Ledokombo**

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, terdapat empat tempat bermain *video games* di Desa Sumberlesung ini yaitu:

- 1) Rumah Warnet atau *Game Online* Antok
- 2) Rumah *Playstation (PS 3)* Herman
- 3) Rumah *Playstation (PS 2)* Mulyono
- 4) Rumah *Playstation (PS 2)* Ginten

Permainan *game modern/video games* ini meliputi *game* yang berbasis konsol dan *game online*. Jika *game* berbasis konsol menggunakan kaset saja seperti *game* generasi awal, *nintendo*, *PS 1*, *PS2*, dan *PS 3*, *PS4* dan lainnya sedangkan *game online game* yang terhubung dengan internet seperti, *MMORPG (Massively, Multiplayer Online Role-Playing Game)* jenisnya seperti *DOTA 2*, *Moba* dan lain-lain. Dalam penelitian yang dilakukan Hendri Kencanatur Utami

(2016), perkembangan sekarang *game* sangat pesat dan yang namanya adiktif/kecanduan seseorang pada satu permainan biasanya akan terus setia memainkannya. Seperti ada jenis *game* baru yang namanya *COC (Clash of Clans)*. *Clash of Clans* merupakan salah satu permainan yang populer saat ini dikalangan masyarakat pecinta *gadget*. Di dalam permainan *Clash of Clans* ini ada fitur yang dinamakan *clan*, yang pemainnya dapat membuat komunitas, saling berinteraksi sesama *clan*, dan saling membantu. *Clash of Clans* dibuat oleh perusahaan pengembang yang bergerak di bidang pembuatan *game* yang bernama *Supercell*, (Finlandia). *Game* ini dimainkan secara *online*, dan dapat *download* melalui *gadget* berperangkat android, ios, dan *microsoft*. Biaya yang dibutuhkan untuk membuat *game Clash of Clans* juga sangat besar dan memerlukan waktu sekitar dua tahun sejak tahun 2011 untuk mendirikan *game* ini ke publik. Dan akhirnya dirilis pada tanggal 7 Oktober 2013.

Setelah dua tahun berjalan *Clash of Clans* sudah diunduh oleh 100 juta pengguna android di dunia. Dan sekarang ini sedikitnya *Supercell* bisa meraup keuntungan sedikitnya 2 milyar rupiah per hari dari *game Clash of Clans* ini. Dan para *gamer* dalam memainkan *Clash of Clans* dapat membentuk komunitas dalam sebuah *clan*.



Gambar 4.3Gang tempat bermain *Video games* yang lokasinya berdekatan

Tempat ini merupakan tempat favorit anak-anak Desa Sumberlesung Kecamatan Ledokombo dan sekitarnya untuk mengunjungi tempat ini terutama tempat *game online* SS Net tempat kediaman Antok. Mereka selain bermain *video games* juga bisa *downloading*, *browsing*, *chatting* dan *printing*, ada yang *download* mengerjakan tugas sekolah, sekedar mendengarkan musik, *chatting di facebook* dan lain-lain. Di lorong atau gang ini juga menuju tempat *PS3* kediaman Herman dan *PS2* Kediaman Mulyono. Dari ketiga tempat ini yang paling ramai adalah tempat kediaman Antok atau dikenal di sekitar Desa Sumberlesung adalah tempat *Game Online*. Tempat ini satu satunya yang *online* dan dikenal paling cepat dan besar kapasitasnya dibandingkan jika dirumah yang kekuatan jangkauannya sangat lemah. Daya tarik lain adalah *online*-nya dengan kondisi desa yang sepi kehadiran tempat ini menjadi satu satunya hiburan bagi mereka yang ingin menggunakan pemanfaatan internet.



Gambar4.4 Mengerjakan tugas sekolah dan kuliah

Pada gambar 4.4 kedua anak ini sedang asyik mencari bahan untuk tugas pelajaran Bahasa Indonesia di tempat kediaman Antok dan yang satunya mengerjakan tugas kuliah. Kebanyakan yang datang ke tempat *game online* berjenis kelamin laki-laki. Anak perempuan tidak banyak. Hal ini sesuai hasil penelitian meskipun ada berbagai macam orang yang bermain *game*, anak muda adalah pengguna yang terbesar. Penelitian terbaru di Amerika Serikat menunjukkan dari 99% anak laki-laki dan 94% anak perempuan, 97% dari keseluruhan mereka memainkan *games*, dengan frekuensi bermain terbanyak. Anak laki laki lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan anak perempuan. *Gender dan video games* menjadi menarik, sebenarnya *video games* menarik bagi laki-laki dan perempuan, namun tidak berarti laki-laki dan perempuan memiliki ketertarikan pada pengalaman yang sama. Sebagian besar fitur protagonis penggunaanya laki-laki (Yang, 2001), pengamatan yang dilakukan oleh Jansz dan Martens (2005) pada *LAN (local area network)* mengungkapkan bahwa 96,5% pesertanya adalah laki-laki. Walaupun demikian jumlah *gamer* perempuan juga menunjukkan angka yang meningkat.

Formasi hubungan yang dibangun dalam *video games* menunjukkan angka yang berbeda, Cole dan Griffiths (2007) memaparkan bahwa laki-laki lebih mungkin untuk membuat teman-teman di dunia digital, dengan kata lain pemain/*gamer* perempuan secara signifikan lebih mungkin untuk bertemu dengan seseorang melalui permainan di dunia nyata dibandingkan dengan *gamer* laki-laki

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, terdapat empat tempat bermain *video games* di Desa Sumberlesung ini yaitu:

- 1) Rumah Warnet atau *Game Online* Antok
- 2) Rumah *Playstation (PS 3)* Herman
- 3) Rumah *Playstation (PS 2)* Mulyono
- 4) Rumah *Playstation (PS 2)* Ginten

1) Rumah rental kediaman Antok, yang lebih dikenal dengan SS Net. Antok memulai membuka warnet ini awal tahun 2009, waktu itu anaknya masih sekolah SMP, dan terdapat 6 unit komputer yang masih berbentuk tabung. Sekarang sudah ada sembilan unit komputer yang sudah LED. Warnet SS Net ini menyediakan bermacam keperluan *online* seperti *gameonline*, *browsing*, *chatting*, *downloading*, *printing*, dan cetak foto. Akan tetapi, sekarang sudah tidak melayani cetak foto lagi. Harga sewa di warnet ini per jam nya Rp 3.000,00. Di desa ini tempat bermain *game* saling berdekatan dari gambar bisa dilihat satu gang terdapat tiga tempat pilihan bermain yaitu paling depan adalah rumah Antok dengan nama SS Net “Warnet” ini lebih dikenal oleh masyarakat dengan nama *game online* karena warnet kediaman Antok ini merupakan satu-satunya yang menggunakan internet. Di tempat ini pengguna sangat bervariasi mulai dari anak-

anak hingga dewasa. Hal ini disebabkan selain bisa menikmati berbagai permainan /*game online*, pengguna juga bisa memilih situs yang lain seperti ingin membuka *facebook*, *instagram* mendengarkan musik, *youtube*, mengerjakan tugas sekolah dan lain-lain.

Membuka usaha warnet pada awal pendiriannya dirasakan oleh Antok sangat *booming*. Waktu itu pengalaman yang dirasakan banyak perangkatnya yang hilang dan pemain yang pindah-pindah unit komputer untuk mengelabui jam main yang digunakan, *keyboard* yang dimasukkan tas *mouse* dan lain-lain, akan tetapi, sekarang sudah tidak lagi. Dengan sembilan unit komputer ini banyak membantu warga sekitar seperti pelajar yang mendapatkan pekerjaan rumah, mahasiswa mengerjakan tugas kuliah dan lain-lain sehingga di tempat ini tidak dibatasi waktunya pagi-pagi kadang sudah ada yang datang. Akan tetapi, kalau malam paling malam sampai jam satu malam.



Gambar 4.5 Warnet SS Net di Ledokombo (Rumah Rental Antok)

Rumah SS Net, rumah ini paling lama berdiri dan paling ramai pengunjungnya dan bertahan sampai sekarang. Pemiliknya bernama Antok, dia bekerja di kantor Telkom. Istrinya yang menjaga warnetnya, sebagai usaha tambahan bagi istrinya yang tidak bekerja, namun keterbatasan istrinya di bidang komputer dibantu oleh anaknya dan setelah anaknya menikah usaha cetak fotonya tidak dilanjutkan, yang ada hanyalah *game online, browsing, chatting, download,* dan *printing*, dan foto. SS Net ini satu-satunya warnet di Sumberlesung dan keberadaannya sangat dibutuhkan bagi pelajar dan mahasiswa yang di rumahnya tidak terdapat akses internet, untuk mengerjakan tugas-tugasnya.

Istrinya Antok ini hanya tamat SMP. Jadi, dia mengalami kesulitan jika ada masalah dengan perangkat komputernya. Berbeda dengan Antok yang bekerja di Kantor Telkom. Jadi, suaminya yang mengerti. Jika ada masalah biasanya Antok dihubungi via telepon. Akan tetapi, untuk operasional sebagai kasir istrinya yang menjaganya. Bisnis ini menurutnya sangat menguntungkan dan bisa bertahan sampai sekarang. Kalau ditanyakan berapa penghasilannya per bulan Antok menjawab ya tidak tentu tetapi lumayan. Hal inilah yang belum dipahami warga masyarakat untuk mengelola usahanya dengan baik, sehingga bisa diketahui berapa rata-rata uang yang masuk dan keluar. Penuturan yang disampaikan Pemilik SS Net tentang perjalanan membuka bisnis warnet adalah sebagai berikut:

“Saya memulai membuka warnet ini sudah delapan tahun lebih, awalnya memang dari rencana suami saya karena dia bekerja di kantor Telkom bagian pengadaan, saya kan hanya lulus SMP jadi tidak paham tentang komputer bisanya cuma diberi panduan sedikit kalau mau bayar saja kalau ada masalah ya tidak ngerti saya. Waktu pertama kali hanya enam unit komputer yang bentuknya masih tabung sekarang sudah ada

sembilan unit. Kalau ditanya berapa penghasilan yang diperoleh ya tidak tentu ya tapi lumayan. Dulu ada yang buka seperti ini di desa Lembengan tapi tutup sekarang. Jadi yang *Online* di Ledokombo ini hanya di SS Net ini di tempat saya”. Kalau mengenai jam buka di SS Net ini namanya di desa ya, kalau pagi-pagi ada yang memerlukan ya di ketok saja saya layani, termasuk satu unit komputer dimainkan beramai-ramai dua atau lebih ya ndak apa-apa kasihan”.



Gambar 4.6 Anak ini asyik bermain *Game online* di SS Net

Kondisi inilah tempat bermain *video games* yang ada di Desa Sumberlesung tempatnya sangat lembab dan duduk di bawah. Mereka menikmati rumah rental *game online* kediaman Antok yang buka sejak pagi hari sampai malam terutama di hari libur mulai pagi-pagi sudah ramai. Tempat rental ini hanya dibatasi oleh sekat-sekat saja, dan tempatnya sempit. Berbeda dengan rumah rental yang ada di kota tempat bermain *video games* lebih bersih dan nyaman dibandingkan di desa, dan tempatnya tidak hanya satu banyak sekali apalagi jika kita lihat di lokasi seputar kampus Universitas Jember. Banyak sekali warnet yang buka nonstop 24 jam. Tempat ini menjadi surganya bagi pecandu

*online game* yang dipadati dari kalangan mahasiswa. Suasana *game* yang ada di lingkungan perkotaan Jember seperti dalam gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Tempat/rumah sewa *video games* yang ada di perkotaan

Tempat/rumah sewa (rental) *video games* yang ada di perkotaan lebih nyaman dan tidak pengap dan tidak lembab. Jika hari libur seperti Sabtu malam, pemilik rumah sewa itu biasanya menawarkan paket murah yaitu dengan bayar Rp 10.000,00 bisa bermain sampai pagi atau dini hari. Yang memanfaatkan paket murah itu biasanya adalah mereka yang pecandu atau *gamer* militan (meminjam istilah yang digunakan oleh Martin Suryajaya). Meskipun demikian, tempat rental kediaman Antok di desa Sumberlesung meskipun ada di lingkungan kampung, jam bukanya tidak dibatasi secara ketat. Pagi-pagi jika ada yang memerlukan sewa *video games* bisa dilayani, demikian juga malam jika masih ingin main dilayani juga maksimal sampai jam satu malam. Ketika keluarga Antok ini ada acara keluarga yang

mengharuskan keluar maka rumah rental ini tutup. Lingkungan dan budaya pedesaan tetap dijaga. Di sinilah letak perbedaan tempat rental yang ada di kota dan yang ada di pedesaan. Membuka bisnis rental artinya mengubah fungsi rumah yang semula menjadi tempat tinggal menjadi tempat hiburan bermain *video games*, tetapi mereka memerhatikan kapan buka dan menutupnya setiap hari. Selain itu, setiap hari Jumat, ketika waktunya shalat Jumat juga tempat rentalnya tutup untuk menghormati yang mau menjalankan ibadah shalat Jumat.



Gambar 4.8 Kesenangan bermain bersama teman di rumah rental SS Net

Pada Gambar 4.8 terlihat pemain duduk di bawah, tempat yang sempit tidak menjadi masalah yang penting bisa bermain bersama. Inilah kesenangan anak-anak desa di Sumberlesung satu perangkat bisa dimainkan berdua ataupun bertiga. Pemandangan seperti ini hanya kita temukan di desa. Mereka dengan senyumnya bisa bermain bersama itu sudah bisa membahagiakan mereka. Berbeda dengan yang ada di kota satu meja untuk satu pemain. Jika kita amati gambar ini salah satu pemain menggunakan *head set* dengan asyiknya bermain, sedangkan yang di

sebelahnya biasanya hanya menonton menunggu kebaikan temannya. Jika berkenan mereka bisa bergantian tetapi jika masih asyik sendiri makatemannya terus menonton saja sudah senang. Biasanya yang menonton itu tidak memiliki uang untuk sewa alatnya. Jadi, jika disimpulkan bahwa jika anak-anak di desa, pergi ke tempat rental, tidak hanya bermain *video games*, bisa jadi mereka hanya menonton saja. Di sampingnya adalah gambar seorang anak perempuan kelas 6 SD yang mengerjakan tugas sekolah sambil membawa adiknya, mengerjakan tugas sambil momong atau menjaga adik. Jika melihat gambar tersebut bisa kita simpulkan bahwa tidak semua yang datang ke tempat warnet melulu bermain *video games*, tetapi ada juga yang mengerjakan tugas sekolah atau tugas kuliah, ada yang mendengarkan musik dari *youtube*, membuka *facebook*, atau menyelesaikan pekerjaan kantornya.



Gambar 4.9 Gang menuju rumah rental PS 3 milik Herman

2) Masih satu jalur dengan warnet rumah Antok adalah rumah Herman. Rumah ini hanya menyediakan atau menyewakan PS-3 saja. Perangkat yang disediakan hanya ada tiga unit PS-3, namun stik yang digunakan satu unit PS-3 bisa lebih dari satu. Pada umumnya mereka yang bermain mengajak temannya dua atau tiga orang dan bermain bersama-sama. Rumah Bapak Herman paling dekat dengan warnet SS Net milik Antok. Kebanyakan pengunjung adalah anak-anak.

Rumah rental Herman sekilas tidak terlihat dari depan dan melewati gang, yang terbaca hanya tulisan 'Rental PS3' namun di lingkungan Desa Ledokombo ini sudah sangat mudah menjangkaunya. Dari lokasi warnet SS Net hanya kurang lebih 15 meter sudah sampai ke rental milik Herman. Sebagai tempat bermain PS3, tempat ini merupakan satu-satunya di Desa Ledokombo. Namun karena Herman ini setiap hari paginya selalu ke sawah, rental ini hanya buka setelah jam 12 sampai malam. Usaha rental ini merupakan usaha sampingan Herman, usaha utamanya adalah petani. Seperti pada umumnya kondisi rumah rental di desa

sangat berbeda dengan yang ada di perkotaan, selain jumlahnya tidak banyak, fasilitas dan sarannya sangat terbatas. Jumlah perangkatnya juga tidak banyak, seperti yang ada di kediaman Herman, hanya ada tiga unit PS-3 dan yang satu sudah rusak jadi hanya ada dua unit yang bisa digunakan. Berbeda dengan yang di rumah rental Herman, di tempat Antok (*SS Net*) terdapat 10 (sepuluh) unit komputer yang siap digunakan. Selain kedua rumah rental tersebut terdapat rumah rental Mulyono, akan tetapi rumah rental Mulyono kurang diminati. Mereka lebih memilih rumah rental milik Antok yang paling ramai. Adapun rumah rental Ginten berjarak kira-kira 50 meter dari rumah Antok. Tidak ada tanda-tanda dari luar kalau rumah Ginten ini menjadi tempat bermain *video games* karena memang tidak ada rencana untuk menyewakan PS-nya. Semula memang Ginten membeli perangkat alat *Playstation 2* ini hanya untuk hadiah anaknya. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, tetangga sekitar tempat tinggalnya berniat menyewa. Akhirnya setiap hari Minggu saja perangkat *Playstation* ini disewakan kepada anak-anak yang tinggal di sekitarnya dan pada hari Minggu anak Ginten biasanya mengalahkan hanya menonton. Akan tetapi, untuk hari-hari selain hari Minggu dia bebas memainkannya. Kalau kita perhatikan, ada rasa berbagi dari anak Ginten ini kepada teman-temannya untuk merasakan bermain *game* walaupun hanya sehari di hari Minggu dan hari libur saja. Selain hari Minggu dan hari-hari libur Ginten tidak menyewakan PS-nya.



Gambar 4.10 Rumah Rental *Playstation 3* (atau *PS 3*) Herman

Rumah rental Herman menyewakan *PS-3* saja dan hanya ada dua unit saja. Pekerjaan tetap Herman sebenarnya petani, beliau membuka usaha ini sebagai usaha sampingan saja sehingga rentalnya baru buka setelah Herman sudah selesai aktivitas di sawahnya baru rentalnya buka. Jadi, bukanya hanya siang sampai malam hari. Tempatnya lumayan bersih dan kalau waktunya buka tempat ini tidak pernah sepi dari pengunjung.

Dalam situs *American Medical Association* diakui bahwa kecanduan *video games* sebagai sebuah penyakit atau perilaku yang kacau. Situs itu menggambarkan kecanduan *video games* sebagai keyakinan atau perasaan, sepuluh sampai lima belas persen dari remaja yang bermain *video games* menderita kecanduan. Ini merupakan sebuah tuntunan bagi orang tua harus memperhatikan “hasil dari beberapa studi terhadap anak-anak yang kemungkinan

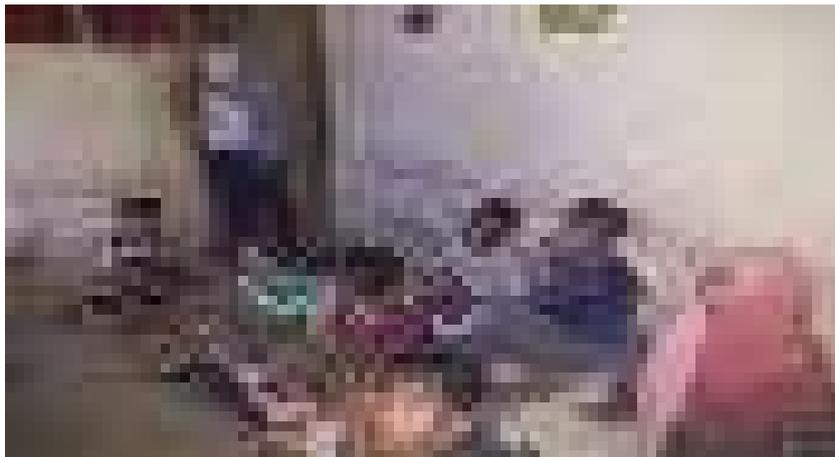
menunjukkan kegembiraan terhadap *video games* disebabkan oleh otak yang melepas senyawa kimia yang berhubungan dengan kecanduan. Untuk sebagian orang tua yang pernah melihat anaknya bersemangat sekali ketika bermain *video games*, kabar ini bukanlah hal yang mengejutkan.” Kekhawatiran seperti ini muncul ketika dugaan bahwa kecanduan terhadap *video games* itu nyata.



Gambar 4.11 Bertiga bermain dalam satu permainan *PS 3*

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, bisa bermain bersama itu hal yang membahagiakan bagi anak-anak karena waktu mereka sebagian besar digunakan untuk bermain. Inilah bedanya bermain di lingkungan desa dan bermain di lingkungan kota. Satu perangkat digunakan bertiga sedangkan stik yang tersedia hanya untuk dua orang. Jadi, ada satu orang yang menjadi penonton, bagi mereka hal seperti itu asyik–asyik saja menikmati permainannya. Lagi pula sewa rentalnya juga dibagi bertiga, jadi biayanya ringan. Inilah lingkungan desa dengan dana sedikit bisa menikmati bersama.

3) Rumah rental Mulyono, yang menyewakan *Playstation 2* (PS2) ini buka setiap hari, hanya tidak seramai dahulu. Waktu itu ada lima unit komputer. Sekarang hanya dua unit komputer. Kesibukan Mulyono mengelola usaha ini berkurang sejak anaknya menikah. Semangat yang luar biasa dimiliki Mulyono, walaupun tangan kanannya cacat yaitu hanya memiliki satu tangan kiri. Harga sewa per jamnya hanya Rp 2000,00 dan buka mulai pagi, tutup sebelum magrib. Rumah Mulyono ini di pinggir jalan persis berseberangan dengan rumah Tanoker Ledokombo.



Gambar. 4.12 Rumah Rental Mulyono

Rumah rental Mulyono ini buka setiap hari. Yang datang untuk bermain tidak hanya anak-anak sepulang dari sekolah atau di waktu hari libur, tetapi juga orang dewasa dan siapa saja yang berminat bermain *video games* di rumah Mulyono ini. Terdapat pula orang-orang dewasa yang pulang dari bekerja berkunjung ke tempat Mulyono ini untuk bermain *video games. Playstation 2* yang ada di rumah Mulyono ini sudah berbasis *harddisk*. Jadi, Mulyono hanya

menginstal memori (*hard disk*) berlangganan ke kota Jember jika ingin menambah permainan di perangkatnya. Berbeda dengan yang menggunakan kaset, lebih boros dan cepat bosan. Kalau diperhatikan di rumah Mulyono ini komputer yang digunakan ada dua unit tetapi yang memegang stik ada empat orang anak dan yang dua orang anak lagi hanya menonton saja. Dua orang anak yang hanya menonton itu bukan berasal dari golongan keluarga yang mapan secara ekonomi, jadi mereka bukanlah yang menyewa atau yang memainkan permainan, tetapi sebagai penonton saja. Yang disampaikan Mulyono seputar bisnis rumah rental adalah sebagai berikut :

“Selain membuka bisnis rumah rental *video games* pekerjaan saya sebenarnya membuka jasa obras dan neci. Dulu saya memiliki lima unit komputer tapi sejak anak saya menikah mulai berkurang tidak ada yang mengurus dan menjaganya jadi tinggal dua unit saja. Disini tidak mahal hanya per jam Rp 2000. Buka mulai pagi dan tutupnya jika menjelang maghrib. Tidak banya yang diperoleh dari usaha ini kadang ada yang main kadang juga sepi tapi kalau libur atau hari minggu biasanya ada yang main. Yang datang tidak hanya pelajar, tapi ya yang sudah dewasa yang kerja juga banyak yang main permainan *video games* ini. Pendapatan yang dihasilkan tidak banyak, tapi lumayan lah buat tambahan penghasilan. Bisalah kalau buat bayar listrik sih”.

Selain membuka rental *Playstation 2* (PS 2), Mulyono juga membuka obras dan neci di rumahnya. Jadi, sebenarnya yang menjadi mata pencaharian utamanya adalah usaha obras dan neci, sedangkan membuka usaha rental *video games* hanya tambahan saja. Penghasilan dari sewa *video games* ini hanya cukup untuk membayar listrik saja katanya. Keberadaan permainan modern *video games* sekarang masih cukup banyak diminati walaupun tidak seramai dahulu. Hal ini disebabkan kemajuan teknologi yang membawa permainan modern ini bisa

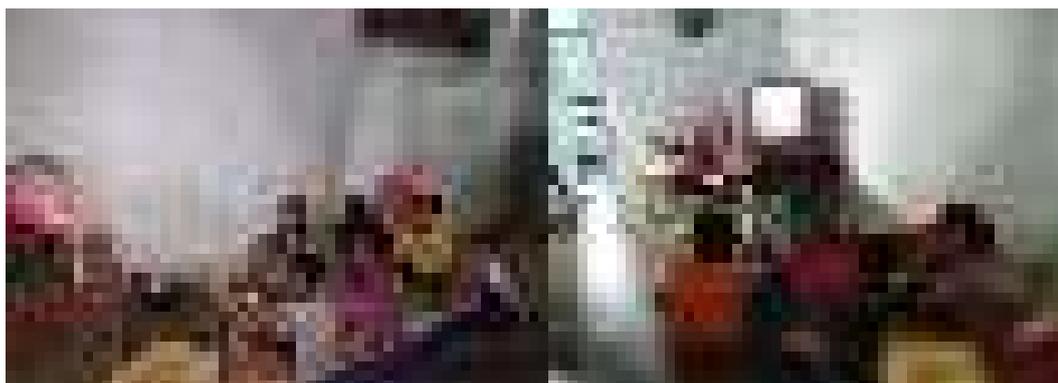
diakses melalui *handphone*. Walaupun demikian, bagi masyarakat desa seperti Ledokombo, bermain di rental *video games* ini memiliki keseruan tersendiri.



Gambar 4.13 Tampak rumah Ginten dari luar

4) Pada gambar 4.13 kiri di atas itulah yang tampak dari luar rumah rental Ginten. Seperti rumah-rumah yang ada di pedesaan, tidak ada tanda-tanda yang menunjukkan rumah ini di dalamnya banyak anak sedang menikmati permainan *video games Playstation 2*. Permainan *video games* mengubah rumah tinggal menjadi rumah yang menyewakan *video games*. Memang tidak semua warga desa mengubah rumah tinggal menjadi rumah bisnis. Sabagian besar penduduk Ledokombo adalah petani dan buruh migran. Ginten ini belum lama membeli *Playstation 2* untuk anak pertama mereka, tepatnya bulan Oktober 2016. Jadi, baru satu tahun lebih. Seperti yang ada di rumah Mulyono, *Playstation 2* yang ada di rumah Ginten juga menggunakan *hard disk* bukan menggunakan kaset.

Jika anak-anak sudah bosan dengan permainan yang lama maka akan diinstal di pasar kalisat yang terdekat dengan biaya per satu permainan Rp 2.000,00 dalam *hard disk* berisi 48 permainan.



Gambar 4.14 Rumah rental *PS 2* Ginten, anak-anak ini berempuk dan berentem bermain satu permainan

Pengalaman Ginten dalam membuka rumah rental *Playstation 2* adalah sebagai berikut:

“Saya membelikan seperangkat alat permainan *Playstation 2* ini berawal dari hadiah ayahnya pada anak saya kebetulan suami saya kerja di Bali. Tidak ada niat sedikitpun untuk membuka bisnis ini atau menyewakannya. Tapi ternyata teman-teman anak saya banyak yang ke rumah, coba lihat saja sekarang saja ada enam orang. Saya kasihan mereka ingin main juga akhirnya *PS 2* ini disewakan. Sebenarnya belum lama saya membeli seperangkat alat permainan ini tepatnya pada ulan Oktober 2016. Kalau bosan dengan permainan biasanya diinstal saja di pasar Kalisat satu permainan Rp 2000 isinya ada 39 *game*. Selama ini baru sekali mengisi, karena banyak jadi tidak bosan-bosan “.

Berawal dari keinginan Ginten yang memiliki anak berusia empat tahun untuk membelikan *PS 2 (Playstation 2)* agar anaknya bisa bermain di rumah dengan tenang, namun teman-teman di sekitar rumahnya ingin ikut bergabung.

Akhirnya anak Ginten mengalah perangkat permainan tersebut disewakan pada teman-temannya dan anaknya Ginten menonton saja. Dari gambar 19 di atas terlihat empat anak bermain permainan yang sama. Bisa saja stik permainan ditambah menjadi dua stik, karena setiap permainan bisa dimainkan satu orang atau dua orang. Jadi, seandainya mereka main dua orang, yang dua lainnya sebagai penonton saja. Walaupun hanya menonton anak Ginten sudah merasa senang karena bisa berkumpul dengan teman-temannya. Di sinilah hebatnya rasa berbagi yang ditunjukkan anak kecil, dia mau mengalah dan bermain setelah teman-temannya selesai dan pulang barulah anak Ginten ini bermain.

Permainan *Playstation 2* di rumah Ginten paling ramai beroperasi pada hari Minggu dan di hari libur saja karena hari-hari lainnya anak-anak di sekitar rumah Ginten ada kegiatan mengaji sampai setelah magrib. Mereka bermain mulai pagi sampai siang (dhuhur). Setelah itu baru giliran anaknya Ginten yang bermain. Rumah rental *PS 2* Ginten ini memang tidak direncanakan untuk disewakan jadi kalau dari luar tidak menampakkan kalau di rumah itu ada anak-anak bermain *video games*. Berbeda dengan rumah Antok danyang sengaja dari awal dibuka untuk rental *video games*. Rumah rental Ginten keberadaanya seperti ruang tamu biasa dan perangkat *PS*-nya juga hanya satu saja karena memang dari awal hanya ingin membelikan untuk anaknya.

Melihat keadaan rumah rental yang ada di Ledokombo, yakni rumah SS Net milik Antok, PS3 rumah rental Herman, rumah PS2 kediaman Mulyono dan PS2 kediaman rumah Ginten, dapatlah disimpulkan bahwa dari keempat rumah tersebut hanya SS Net yang *online*, artinya, tidak hanya melayani untuk bermain

*video games* secara *online*, tetapi melayani juga *browsing*, *chatting*, *printing* dan foto. Sedangkan tiga rumah lainnya khusus untuk bermain *video games* yang berbasis *hard disk* bukan kaset.

Bermain *video games* di lingkungan kampung sangat berbeda dengan yang ada di perkotaan. Mereka menikmati bermain *video games* bersama teman-teman. Semakin banyak teman semakin seru. Jadi, kegiatan bermain *video games* ini bukan hanya yang memegang stik tetapi mereka yang menonton juga sama serunya menikmati bersama permainan *video games*. Pemilik rumah rental PS membuka usaha rental pada awalnya bukan sebagai tumpuan satu-satunya untuk mencari mata pencaharian, tetapi sebagai tambahan saja. Seperti yang dialami oleh Mulyono, usaha utamanya adalah sebagai jasa obras dan neci/penjahit, Herman usaha utamanya adalah di bidang pertanian yang memiliki lahan bukan petani penggarap. Demikian juga Ginten tidak ada rencana untuk membuka usaha rental, hanya untuk keperluan sebagai sarana hiburan anaknya saja. Besarnya minat anak-anak sekitarnya untuk bermain *video games* ini akhirnya membuka rumah rental *video games* walaupun dengan satu perangkat alat bermain yang dimilikinya.

#### **4.3 Industri *video games*/ Rumah Rental di Sumberlesung**

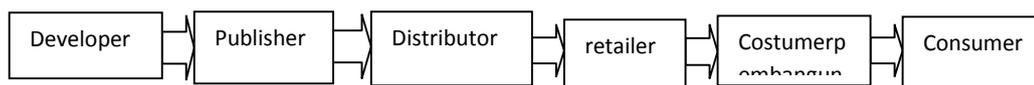
Industri *video games* terkait dengan peserta dan hubungan fungsionarisnya. Dalam banyak hal industri ini mirip dengan industri penerbitan lainnya, misalnya buku, televisi dan film (Hesmondhalgh 2007; Gua 2000). Para peserta dalam industri *video games* terdiri dari pengembang, penerbit, distributor,

pengecer, pelanggan, konsumen. Readman dan Gran-tham (2006) telah menyarankan bahwa rantai nilai telah berubah dalam dua puluh tahun terakhir menjadi salah satu yang lebih penerbit sentris. Namun demikian, peserta ini bisa digambarkan sebagai yang membentuk inti dari rantai nilai dalam *video games* pembangunan dari pengembang kepada konsumen yang mana masing-masing aktor kontribusi dan menambah nilai untuk *video games*.

Pengembang adalah peserta yang membuat permainan yang sebenarnya. Perkembangan sekarang ini pengembang mempekerjakan sejumlah besar orang, di berbagai profesionalisasi-keputusan, bekerja sama dalam *studio game* untuk mengembangkan setiap bagian dari permainan (grafis, suara, desain dan *programming*), dan, yang lebih penting, membuat setiap dari bagian-bagian ini bekerja sama sebagai satu untuk menyajikan koheren dan pengalaman bermain *video games* bagi konsumen. Studio sebagian besar perusahaan lokal dengan staf dari segelintir orang hingga beberapa ratus, tergantung pada jenis permainan yang dikembangkan dan kemajuan perusahaan. Menjadi industri yang relatif muda, pengembang *game* memiliki reputasi menjadi kreatif, terutama laki-laki dan bekerja di lingkungan yang kacau (Herz 1997; Kent 2002; King dan Borland 2003; Kushner 2003; Poole 2000). Meskipun demografis ini mungkin masih benar dalam beberapa kasus, 2 mayoritas pengembang *game* tampaknya akan bergerak menuju profesi perusahaan dengan membentuk rutinitas kerja dan organisasi profesional.

Karena pengembang *game* cenderung kurang memiliki kemampuan di bidang keuangan untuk mendanai dan mempromosikan permainan mereka, penerbit peserta penting dalam membawa permainan ke konsumen. Penerbit bekerja

dengan pengembang yang berbeda (pihak ketiga, di rumah dan mandiri) dalam rangka membangun portofolio dari permainan yang mereka anggap memiliki kemungkinan menarik perhatian pelanggan dan menciptakan penjualan. Saat melakukan hal ini, penerbit juga mencoba untuk beradaptasi dengan perkembangan tren pasar dan membangun strategi promosi yang menciptakan eksposur untuk permainan mereka. Saat ini penerbit yang paling sukses adalah perusahaan internasional, dengan bermarkas di kantor pusat terletak di Amerika Utara (misalnya *Electronic Arts, Activision / Blizzard, Take Two, Sony*) dan Jepang (misalnya *Nintendo dan Sony*).



Tabel 4.1 Rantai nilai tradisional dalam industri *video games*

(Zackariasson, 2012:42)

Industri *video games* memerlukan pemasaran dan pemasaran ini merupakan hubungan yang kompleks mulai dari tahap ide pengembangan *game* sampai pemasaran ke konsumen. Dalam pemasaran ini *game* yang menyenangkan akan dibeli oleh para *gamer* yang haus akan *game*. Zackariasson, Walfisz, and Wilson (2006) menyebutkan bahwa orang yang mengembangkan *video games* didorong oleh daya tarik media itu sendiri dan sebagian lagi oleh ambisi pribadi untuk membuat *game* terbaik yang pernah ada. Sutton-Smith (1986) mengakui orang-orang yang berhasil di bidang *video games* melihat dirinya sebagai seniman.

Sebuah proses pemasaran *video games* biasanya dimulai dengan usulan untuk mengembangkan sebuah *game*. Pengembang datang dengan ide-ide mereka ke penerbit. Ide-ide ini biasanya disebut *pitch*. Ide *pitch* ini berlangsung sepanjang tahun ke penerbit. Sebuah bentuk pemasaran juga berlangsung selama pembangunan itu sendiri. Hasil wawancara, pengetahuan orang digunakan untuk menunjukkan permainan peran manajemen dalam membimbing pengembangan produk dan manajemen pasar di industri (Zackariasson dan Wilson 2009). Dalam arti klasik, manajer produk bertanggung jawab untuk melihat bahwa suatu produk telah sesuai untuk pasar dimaksud dan melaksanakan program yang cocok untuk pemasaran. Juga dalam arti klasik, ia memiliki pengaruh dalam proses tersebut. Artinya, individu memiliki tanggung jawab klasik dalam manajemen proyek tanpa kewenangan untuk menyelesaikan sesuatu.

Dalam proses pengembangan khususnya yang masih belajar di sini, ini adalah manajer proyek yang memiliki otoritas, tetapi manajer produk memiliki pengaruh dalam membawa umpan balik. Zackariasson, Walfisz dan Wilson (2006) secara istimewa menyewa *gamer* yang percaya diri sebagai lawan teknis orang yang kompeten tanpa pengalaman menjadi seorang *gamer*. Terbukti, pada saat ini, penghargaan untuk *game* dan *gaming* masih merupakan faktor utama dalam keberhasilan. Salah satu faktor penting bagi pemasar di daerah ini adalah pentingnya bekerja dengan kelompok pengembangan dalam manajemen produk. Jika mereka semua *gamer*, maka menjadi seorang *gamer* tampaknya akan menjadi aset yang pasti. Keikutsertaan *gamer* dalam pengembangan hanya dalam tahap selanjutnya, dalam bentuk *play-testing*. Pengembangan ini tidak selalu terjadi, karena ada cara membawa *gamer* ke dalam proses di awal *fase*-bahkan dalam

tahap prototipe. *Gamer* kadang-kadang ikut bagian dalam proses pengembangan melalui komunitas *online*. *Gamerhardcore* yang meluangkan banyak waktu dan usaha dalam sebuah *game* tertentu, atau serangkaian *game*, yang sering kali diajak untuk berkomentar dan mendiskusikan produksi masa depan ini atau perubahan *game* yang ada.

Dalam ukuran untuk anggaran promosi, organisasi mewakili kemampuannya untuk memengaruhi pengeluaran konsumen. Dengan cara yang sama, juga menunjukkan pentingnya bahwa organisasi itu menempatkan pengaruh pada keputusan. Dua hal dalam laporan laba rugi dari pengembang *game* menjadi relevan dalam mengungkapkan pengeluaran tersebut, karena begitu banyak kepentingan dalam *game* yang dikaitkan dengan kualitas *game* individu. Data ini juga penting, menurut Drucker (1973: 61), "Tujuannya adalah untuk menciptakan pelanggan, perusahaan bisnis memiliki dua fungsi dasarnya: pemasaran dan inovasi. Pemasaran dan inovasi hasil produk; sisanya adalah 'biaya'. Pada saat penulisan ini, *Activision*, *Electronic Arts* dan *Ubisoft* adalah penerbit terbesar di sektor industri. Jelas ini bagian dari industri itu, promosi yang gencar berorientasi pada 50 persen dari pendapatan yang diinvestasikan kembali ke dalam promosi bisnis di satu aspek atau yang lainnya.

Di antara produsen konsol, bisnis *Nintendo* cenderung lebih erat dengan segmen penerbit industri. Ini mungkin tampak seolah-olah pengeluaran yang jauh lebih rendah dari penerbit-anggaran (12 persen dibandingkan dengan 47 persen untuk EA). Hal ini tidak hanya persentase-usia, namun, yang penting, besarnya juga- mungkin lebih. Dalam hal itu, pengeluaran baru-baru ini cukup sebanding

(1,77 miliar untuk *Nintendo*) dibandingkan dengan 1,65 untuk *Electronic Arts*. Pengeluaran untuk Microsoft dan Sony, tentu saja, tersebar di sektor yang lebih besar dari bisnis itu, sehingga sulit untuk membuat sesuatu dari data yang tersedia untuk umum, terutama kasus *Sony*. Pengalaman dari lapangan, ini menunjukkan mereka merupakan pemain yang ditujukan untuk kesuksesan.

Media merupakan bagian besar dari rencana pemasaran. Tergantung pada jenis *game* dan ketersediaan aset, kita akan menggunakan media yakni satu tahun sebelum tanggal rilis, kadang-kadang dua tahun sebelumnya. Itulah satu-satunya cara untuk dapat membuat "gebrakan". *Online* memberikan aset yang dapat digunakan untuk menciptakan gebrakan di komunitas mereka. Masyarakat, fans, juga benar-benar penting dalam pemasaran. Dengan keberhasilan terbaru memiliki pengujian eksklusif untuk para penggemar. mereka dapat digunakan tidak hanya sebagai saluran untuk mendapatkan pesan keluar, tetapi juga sebagai umpan balik pada fitur.

Rantai tradisional industri *video games* yang ada di Desa Sumberlesung pada umumnya hanya sebagai konsumen. Untuk yang menggunakan internet/*online* biasanya berlangganan langsung pada operator *speedy* di Telkom yang dibayar setiap bulan dan untuk yang *Playstation 3* yang dimiliki oleh Herman biasanya meng-*install* permainan baru jika permainan yang ada sudah membosankan. Begitupun yang dimiliki oleh Mulyono dan Ginten yang menggunakan *Playstation 2* (PS 2) biasanya menggunakan *harddisk* yang bisa di-*install* jika permainan yang ada sudah membosankan dan ingin permainan yang baru.

Apabila kita cermati pada gambar rantai tradisional diatas maka fungsi yang ada di Desa Sumberlesung adalah untuk yang menggunakan perangkat *Playstation* berada pada rantai *costumer* dan konsumen walaupun pembuat kaset juga terlibat. Sedangkan untuk yang menggunakan *Playstation 3* dan *4* berada pada posisi *retailer, costumer, dan konsumen*.

Proses pemasaran dalam industri *game* biasanya dimulai dengan usulan untuk mengembangkan sebuah *game*. Pada umumnya, pengembang datang dengan ide-ide mereka ke penerbit. Salah satu perusahaan tertentu yang ada sekarang adalah anak perusahaan yang dimiliki sepenuhnya dan memberikan akses perusahaan induk sebagai bentuk pemasaran internal (Zackariasson, 2006). Perusahaan induk bagaimanapun juga menerima akses dari pengembang lain. Ada kalanya perusahaan induk penerbit dapat mengambil ide-ide untuk pengembang untuk konsep *game* tertentu ketika memiliki merk, waralaba atau hak milik intelektual lain dianggap berguna dan berpotensi untuk *game*.

Keikutsertaan *gamer* dalam pengembang hanya dalam tahap selanjutnya, dalam bentuk *play-testing*. Pengembangan ini tidak selalu terjadi, karena terdapat cara yang membawa *gamer* ke dalam proses pada awal *fase* bahkan dalam prototipe. *Gamer* kadang-kadang ikut bagian dalam proses pengembangan melalui komunitas *online*. Untuk kegiatan promosi dilakukan oleh penerbit dan pemilik konsol. Terdapat berbagai cara untuk memperkenalkan iklan dalam *game*, seperti *billboard*. Penempatan produk dalam *video games* seperti juga dalam TV dan film. seperti dalam dunia fisik, dalam *billboard* menampilkan iklan tentang situs-situs yang ditampilkan hanya dalam bentuk digital.

Proses industrialisasi *video games* yang muncul di Desa Ledokombo pada umumnya masih dikelola secara sederhana, sebagai bisnis tambahan dengan memanfaatkan sebagian ruangan di rumah tinggal untuk dijadikan tempat usaha rental *video games* dan *game online* di perkampungan. Lokasi rumah rental Antok (SS Net), Herman, Mulyono dan Ginten sangat berdekatan hanya dibatasi lapangan Kecamatan Ledokombo. Pengadaan jenis permainannya dengan meng-*install* permainan ke kota Jember bagi usaha *playstation* 2 dan 3 sedangkan yang *online* berlangganan langsung dengan Telkom setempat yang kebetulan Antok tercatat sebagai pegawainya. Sepuluh tahun sebelumnya industri *video games* ini sangat booming. Walaupun sekarang pelanggannya banyak beralih ke *handphone*, tetapi rumah Antok ini sampai sekarang tetap bertahan. Rumah Antok ini tidak hanya melayani *game online*, banyak juga yang datang ke rental ini untuk keperluan yang lain seperti *browsing*, *chatting*, *printing* dan foto.

## **BAB V**

### **BUDAYA BERMAIN *VIDEO GAMES***

*Kehidupan sosial dilapis dengan bentuk supra-biologis, dalam bentuk permainan, justru melalui game ini masyarakat mengekspresikan interpretasi kehidupan dan dunia. Dengan ini kami bukan berarti bahwa game akan berubah menjadi budaya, bukan dalam fase budaya yang paling awal yang memiliki karakter permainan, yaitu hasil dalam bentuk bermain.  
(Huizinga 1950/1938, 46)*

Dalam bab V ini dibahas budaya bermain *video games*, yang meliputi (1) pengalaman masyarakat Desa Ledokombo sebelum munculnya *video games* dan (2) pengalaman mengenal permainan *video games* untuk yang pertama kali. Istilah bermain (*play*) berasal dari bahasa Latin *plaga*, yang berarti pukulan atau dorongan, seperti saat memukul instrumen atau memukul bola. Bahasa-bahasa Indo-Jerman lainnya memakai kata-kata yang berhubungan dengan *bermain*. Bahasa Jerman *spielen* dan bahasa Belanda *spelen*, contohnya, secara etimologi dan semantik dekat dengan *bermain(play)* dalam bahasa Inggris. Kata-kata tersebut tidak hanya berasal dari rumpun yang sama tetapi juga mengandung arti yang kurang lebih sama, contohnya, bermain olah raga, alat musik, dan permainan. Tentu saja terjadi pergeseran; contohnya, ketika teater kita bermain/tampil tidak

diartikan secara literal sebagai *Spiel* atau *spel* dalam bahasa-bahasa German ini, kata-kata tersebut, dilain pihak, mencakup arti dari kata permainan (*game*). Jadi, dalam bahasa Inggris, bermain (*play*) harus dibedakan dari permainan (*game*), suatu perbedaan yang dibahas sebagai berikut ini.

Ketika kita membahas terminologi *bermain*, dalam buku Homoludens (Huizinga, 1938: 27) *bermain* merupakan kegiatan sukarela dan manusia adalah makhluk yang senang akan bermain. Huizinga mengidentifikasikan tentang *bermain* menjadi lima yakni bahwa (1) *bermain* itu bebas atau berhubungan dengan kebebasan, (2) *bermain* bukanlah kehidupan yang sesungguhnya, (3) *bermain* membedakan dari kehidupan sesungguhnya baik tempat dan durasi, (4) *bermain* menciptakan aturan dan *bermain* membutuhkan aturan yang tertinggi dan absolut, (5) *bermain* tidak berhubungan dengan kepentingan yang bersifat material dan tidak ada keuntungan profit dari *bermain*. Konsep kata *bermain* tidak mudah untuk menjabarkan, seperti yang dikemukakan oleh Piaget (1951) *bermain* merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang, demi kesenangan seseorang melakukan kegiatan berulang-ulang karena menyenangkan. Demikian pula yang dikemukakan oleh Hughes(1999) dalam bukunya *Children, play, and Development*, mengemukakan, *bermain* merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut *bermain* meliputi lima unsur yaitu: (1) mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapatkan kepuasan, (2) memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, (3) menyenangkan dan dapat menikmati, (4) mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas, dan (5)

melakukan secara aktif dan sadar (Hughes, 1999). Dalam psikologi perkembangan, perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi. *Bermain* pada masa anak-anak memiliki karakteristik yang membedakannya dari permainan orang dewasa.

Teori estetika tentang bermain kembali ke masa filosofi Yunani kuno. Sepanjang masa, para filsuf merumuskan kebutuhan turun temurun manusia akan pemenuhan kebutuhan intelektual dan artistik dan bahaya mengabaikan kebutuhan-kebutuhan tersebut. Ini merupakan aspek bermain yang penulis tekankan disemua bagian buku ini jika menggunakan definisi waktu luang secara normatif. Satu teori yang cocok dengan judul buku ini adalah teori ekspresi diri dari bermain, yang disusun oleh Elmer Mitchell dan Bernard Mason. Teori ini menyebutkan bahwa manusia bermain sebagai respons terhadap kebutuhan dasar untuk pencapaian dan kreatifitas. Teori yang hampir sama lainnya tersirat dalam hierarki kebutuhan yang terkenal dari Abraham Maslow. Menurut psikolog ini kebutuhan manusia yang paling tinggi adalah aktualisasi diri. Ini berarti bahwa manusia memiliki kebutuhan dasar untuk menjadi kreatif dan bermain, karena secara artistik dan estetis tingkah laku kreatif merupakan satu cara untuk memenuhi aktualisasi diri. Seperti yang Miller dan Robinson simpulkan teori estetika dari bermain, teori ini menekankan bahwa fungsi dari bermain adalah untuk membawa keindahan kedalam hidup manusia dengan tujuan untuk mendorong kreatifitas atas aktualisasi dirinya.

Psikolog dan pendidik telah mengembangkan teori awal yang sudah dibahas sebelumnya, yang membedakan antara bermain pada anak-anak, yang fungsi utamanya adalah sebagai pedagogi, dan bermain pada orang dewasa yang

fungsi utamanya adalah sebagai katarsis/ pelepasan. Jenis bermain ditekankan lebih dulu, contohnya, oleh George Herbert Mead, yang membedakan antara bermain dan permainan sudah menjadi hal yang klasik. Bermain, menurut Mead, adalah apa yang terjadi saat seorang anak bermain, contohnya, saat berperan sebagai ibu, atau guru, atau polisi; ini merupakan permainan peran imajiner sederhana yang anak tersebut mungkin di masa yang akan datang harus memainkan/memerankannya dengan keseriusan. Permainan lebih terorganisasi dan lebih canggih, seperti contohnya, seorang anak laki-laki yang berpartisipasi dalam permainan *baseball*; penting untuk mengambil semua jenis peran dalam permainan tersebut, memahami tidak hanya satu peran tertentu tetapi memahami semua aturan permainan *baseball*. Jadi sebagaimana Mead memandang hal tersebut, anak secara perlahan belajar untuk berpartisipasi secara efektif dalam bermasyarakat, yang pertama melalui bermain, kemudian belajar untuk mengambil “generalisasi lain” seperti dalam tiap organisasi permainan. Peran bermain dalam proses belajar ditekankan oleh pendidik progresif yang jumlahnya semakin meningkat, termasuk John Dewey dan Maria Montessori, yang sistemnya berbeda terutama dari pendidikan klasik yang didalam sistem tersebut kurang terstruktur dan lebih spontan, singkatnya lebih ceria. Piaget, psikolog anak terkenal Swiss, mengidentifikasi enam kriteria yang sering digunakan dari bermain-bermain merupakan akhir dari bermain itu sendiri, bermain bersifat spontan, bermain itu menyenangkan, bermain itu tidak terorganisir, bermain itu bebas dari konflik/masalah, dan bermain itu tingkah laku/ tindakan yang “lebih termotivasi” (1958;69-72)—dan kemudian membantah bahwa karakteristik dasar dari bermain adalah bahwa bermain itu merupakan asimilasi tingkah laku. Yaitu,

bahwa tingkah laku semua manusia mungkin merupakan asimilasi, yang menggabungkan stimulus lingkungan baru, atau tingkah laku tersebut mengakomodasi, menyesuaikan stimulus eksternal. Bermain, menurut Piaget, adalah asimilasi yang penting dalam perkembangan manusia, karena bermain merupakan proses yang secara psikologis menghasilkan situasi dan pengalaman baru.

Fungsi psikologis besar lain dari bermain adalah sebagai pelepasan katarsis yang terjadi saat orang dewasa terlibat dalam bermain, dianjurkan oleh psikolog pengikut Freud dan penganut psikoanalisa. Erik H. Erikson (1950) contohnya, memandang bermain sebagai terapi dalam arti bahwa bermain memberi pelepasan tensi libidinal dan frustrasi. Bermain, menurut pandangan pengikut Freud ini, merupakan sarana/alat untuk mengurangi akibat-akibat represif atas peradaban industri dan untuk, setidaknya sebagian, memberi ventilasi atas kebutuhan naluriah yang tertekan.

Kategori teori keempat adalah interpretasi sosio-historis dari bermain. Huizinga, seperti yang disebutkan, yang melacak bahwa elemen bermain merupakan hal umum yang ditemukan pada semua budaya. Bermain, oleh sejarawan Belanda dianggap sebagai hal yang sangat penting dalam peradaban, merasuki semua lembaga sosial—perang, hukum, agama, politik. Orang Perancis Roger Caillois (1961) juga berfokus pada hubungan antara bermain dan budaya. Menggunakan terminologi Yunani kuno, Caillois membedakan antara bermain atletik (seperti kompetisi olahraga), alea (permainan nasib dan keberuntungan), mimikri/meniru (teater atau permainan lain yang melibatkan bermain peran), dan ilinx (bermain yang melibatkan vertigo dan stimulasi indra lainnya, seperti

penggunaan obat). Elemen bermain sebagai budaya universal tentu saja adalah seperti yang sudah dibahas oleh berbagai antropolog. Hoebel (1966:287) mengutip pendapat Justice Holmes, “bermain adalah salah satu keagungan/kejayaan manusia dimana manusia tidak perlu menabur benih dan menenun kain, dan memproduksi semua barang ekonomi lain, hanya untuk bertahan dan melipatgandakan penabur dan penenun lainnya. Setelah proses produksi makanan dan kain terhenti pada suatu waktu, manusia berhenti memproduksi dan pergi untuk bermain, atau manusia membuat sebuah lukisan.” Singkatnya, seperti yang disebutkan oleh Miller dan Robinson,(1963:138). “sosiologi dan antropologi telah berkontribusi dalam teori bermain dengan temuan yang mengatakan bahwa bermain adalah budaya universal, mempunyai fungsi sosial yang menghasilkan bentuk-bentuk lembaga dan kekuatan-kekuatan sosial”

Bermain yang utama telah menjadi salah satu teori dan perspektif. Sebelum ilmuwan ilmu sosial bisa menyusun teori tentang bermain, bermain sudah ditemukan. Sewaktu bermain ditemukan dua atau tiga ratus tahun yang lalu di negara Barat, peradaban kita belum sesuai dengan konsep pengakuan yang mengakui, katakanlah, bekerja, atau agama, atau hukum, menjadi saksi pinggiran dari teori bermain dalam ilmu sosial. Akan tetapi, berkembang kesadaran akan fenomena bermain pada masyarakat. Juga, ilmuwan ilmu sosial sekarang sudah membedakan antara bermain untuk anak dan bermain pada umumnya, dan antara berbagai fungsi dari keduanya. Lebih lanjut, sosiolog dan antropolog sedang mulai melihat keberadaan pengaturan kelembagaan yang berpusat pada bermain,

mengenal bermain sebagai fenomena sosial yang sebenarnya, tidak hanya sebagai kebutuhan manusia pribadi.

### **5.1 Permainan Tradisional: Pengalaman Masyarakat Desa Ledokombo Sebelum Munculnya Permainan *Video Games***

Perkembangan teknologi membawa permainan modern *video games* menjadi permainan yang sangat digemari di seluruh pelosok daerah termasuk di Desa Ledokombo. Namun, sebelum munculnya permainan modern ini masyarakat Desa Ledokombo mengenal berbagai permainan tradisional. Seperti yang kita ketahui, Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan yang di dalamnya termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional Indonesia pada umumnya mengandung beberapa nilai-nilai penting, di antaranya membuat anak bergembira bersama teman sebayanya, mengajak bekerjasama berdasarkan kejujuran, mengajak berpikir, dan mengajak anak-anak bergerak. Melalui permainan tradisional, para pemain maupun penontonnya akan dapat bersosialisasi, berinteraksi, membangun kerjasama, dan menerima kekalahan tanpa sakit hati (Sutarto, 2010:4).

Pendapat warga Desa Ledokombo tentang pengalaman bermain sebelum maraknya permainan *video games* antara lain, Pengalaman yang disampaikan Suraji adalah sebagai berikut:

“Saya keluar Sekolah Dasar tahun 1976 teman bermain saya ya Supo itu yang sekarang pendiri Tanoker. Di rumah Soporaharjo ini saya sering bermain tenis meja karena orang tuanya memiliki tanah yang luas untuk bermain bahkan ayahnya Supo ini sering ikut bermain tenis meja. Masa kecil saya bermain masih permainan tradisional seperti membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk bali,

tangkai pohon kelapa yang dihanyutkan di sungai dibuat sapi-sapian, main kelereng, main layang layang, kasti yang bolanya terbuat dari plastik, slodoran, dan kalau bosan bermain di DAM atau tempat penampungan air di desa dan mandi di sana. Semua permainan itu biasanya menurut musim. Jika musimnya main kelereng ya semua main kelereng, jika musimnya main layang-layang juga demikian. Waktu yang digunakan untuk bermain biasanya pulang sekolah, dan di waktu habis mengaji di malam hari. Saya waktu kecil tidak mengenal permainan *video games*. Sampai usia SMP saya masih menikmati permainan tradisional ini, baru setelah SMA atau Aliyah saya berhenti. Kalau sekarang marak permainan *video games* bagi saya tidak senang atau tidak tertarik, tidak bisa dan keuangan juga tidak mendukung.”

Dari pengalaman Suraji (53 tahun), tersebut tergambar bahwa masyarakat Desa Ledokombo sebelum maraknya permainan modern *video games*, mereka menikmati berbagai permainan tradisional. *Leisure* bagi masyarakat Desa Ledokombo sebelum maraknya permainan modern mereka bermain permainan tradisional. Indonesia memiliki banyak permainan tradisional seperti kasti, kelereng, bola bekel, layang-layang, egrang, slodoran, balap karung, dan lain – lain. Permainan yang berbasis lokal kedaerahan juga sangat beragam, kreativitas anak-anak memanfaatkan bahan alam menjadi sebuah mainan yang menarik, seperti kulit buah jeruk bali dibuat mobil-mobilan, tangkai daun singkong yang dibuat wayang-wayangan, dan pelepah daun kelapa yang dihanyutkan di sungai menjadi sapi-sapian dan sebagainya. Permainan tradisional pada umumnya mengandung beberapa nilai-nilai penting, diantaranya membuat anak bergembira bersama teman sebayanya, mengajak bekerjasama berdasarkan kejujuran, mengajak berpikir, dan mengajak anak-anak bergerak. Melalui permainan tradisional, para pemain maupun penontonnya akan dapat bersosialisasi,

berinteraksi, membangun kerjasama, dan menerima kekalahan tanpa sakit hati (Sutarto, 2010:4).

Pengalaman bermain permainan tradisional Ginten (30 th), adalah sebagai berikut:

“Saya kan perempuan, waktu kecil seringnya bermain karet, bekel, petak umpet, masak-masaka, engklek, slodoran /gobak sodor, dan lain-lain, kebetulan rumah saya dekat dengan lapangan jadi selalu ramai. Menurut saya permainan jaman saya jika dibandingkan dengan anak saya, lebih sehat jaman dulu karena lebih banyak bergerak. Kalau sekarang saya melihat anak saya bermain *video games* tidak pernah bergerak dari tempat duduknya itukan tidak sehat. Walaupun di rumah ada playstation 2 saya tidak bisa memainkannya dan saya juga tidak tertarik”. Jadi lebih enak jaman saya kecil dibanding sekarang, lebih bahagia”

Bermain pada dasarnya melekat *gender* di dalamnya, setiap jenis permainan akan menggambarkan siapa pemainnya. Tapi terdapat pula jenis permainan yang dimainkan bersama-sama baik laki-laki dan perempuan. Seperti yang disampaikan Ginten, sebagai perempuan dia akan memilih bermain bersama teman-teman perempuan di lingkungannya. Berbeda dengan yang dimainkan Suraji, permainan yang biasa dipilih Ginten dan kawan-kawan biasanya bermain petak umpet, masak-masakan, dan yang paling disukai adalah bermain engklek.

## **5.2 Pengalaman Mengenal Pertama Kali Permainan *Video Games***

Pengalaman untuk yang pertama kalinya bermain permainan *video games* setiap *gamer* berbeda. Berikut ini adalah pengalaman mengenal permainan *video games* yang disampaikan oleh *gamer* adalah sebagai berikut:

Pendapat Fatoni Akbar (23 tahun) adalah sebagai berikut:

“.....pengalaman saya mengenal permainan *video games* untuk yang pertama kalinya adalah ketika usia sekolah dasar, diajak teman, yang pada saat itu di kenal dengan *Playstation (PS 1)*. Rasanya senang sekali karena sebagai hadiah setelah sunat, bermain *video games* ini untuk mengisi waktu luang, dan menambah teman, permainan yang sering dimainkan ya *game* petualangan, marketing dan *smack force*”.

Fatoni bermain *video games* sejak masih sekolah dasar dan sampai sekarang masih terus bermain *video games*. Penelitian Chin-Sheng, Wan: Bin Chiow yang berjudul *The Motivation of Adolescent Who Are Addicted To Online Game*. menyatakan penelitian yang dilakukan di Taiwan ini menggunakan teori Perspektif *Cognitif* pada remaja di Taiwan yang kecanduan *game online*. Temuannya menunjukkan bahwa pecandu menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi dibandingkan *nonaddicts*, sehingga motivasi intrinsik memainkan peran penting dalam *game* dan imbalan ekstrinsik akan merusak motivasi intrinsik. Selanjutnya disebutkan bahwa popularitas internet sangat mempengaruhi dan menyusup banyak aspek kehidupan manusia, meskipun membawa berbagai jenis kemudahan, beberapa aspek negatif secara bertahap akan muncul, di antaranya adalah kecanduan internet. Motivator intrinsik berasal dari dalam diri kita untuk melakukan sesuatu karena kita menikmati melakukannya. Sedangkan motivator ekstrinsik datang dari luar, kita melakukan sesuatu karena ada imbalan atau hukuman. Ketika orang memainkan *game*, mereka dapat memperoleh motivator ekstrinsik seperti pujian dari orang lain, uang, atau hadiah dan ketenaran. Sedangkan motivator intrinsiknya adalah seperti rasa ingin tahu, dan eksplorasi, rasa memiliki, otonomi, kompetensi, dan tujuan/rencana.

Informan lain Rio (19 tahun) berpendapat sbb:

“.....pertama kali bermain dan mengenal permainan *video games* pada waktu kecil ketika duduk di sekolah dasar, jenis permainannya biasanya sepak bola, *GTA* sampai sekarang saya kecanduan bermain *video games* dengan jenis permainan seperti *MOBA* atau perang-perangan, biasanya bermain kadang sendiri dan kadang bareng teman-teman.”

Bermain *video games* menjadi kegiatan yang sangat menarik, merasa kalau di tempat bermain banyak bertemu teman-teman. Biasanya waktu yang sering digunakan untuk bermain pada saat pulang sekolah. Dari data yang sudah dikumpulkan banyak *gamer* yang merasakan bermain *video games* ini menjadi kegiatan yang terus dilakukan sejak mengenal dari kecil sampai sekarang. Penelitian yang dilakukan Fu-Hsing Tsai, Kuang- Chao Yu dan Hsien Sheng Hsiao (2011), menjelaskan bermain adalah pengalaman umum bagi semua manusia, termasuk anak-anak dan orang dewasa. Bermain juga merupakan pengalaman yang intens dimana anak-anak dan orang dewasa dengan sukarela menginvestasikan sejumlah besar waktu, energi dan komitmen, sementara pada saat yang sama mendapatkan kesenangan besar dari pengalaman (Rieber, Smith & Noah, 1998). Dalam beberapa dekade terakhir, sejumlah besar penelitian (Csikszentmihalyi, 1990; Provost, 1990; Yawkey & Pellegrini, 1984) dalam antropologi, psikologi, dan pendidikan telah mengindikasikan bahwa bermain merupakan mediator penting untuk pembelajaran dan sosial anak-anak dan orang dewasa sepanjang hidup. Kerr dan Apter (1991) mengklaim bahwa permainan adalah cara yang sesuai dan terhormat untuk menggambarkan pembelajaran yang berarti. Namun bermain *game* digital telah menjadi bentuk permainan yang sangat favorit.

Pengalaman yang disampaikan oleh Bima Surya, 16 tahun tentang pertama kali bermain *video games* sebagai berikut:

“.....pertama kali diajak teman dan jenis permainan biasanya permainan jenis strategi, setiap main biasanya bareng teman-teman dan tidak mengganggu waktu sekolah sekarang jenis DOTA2 yang sering dimainkan. Begitu senangnya bermain *video games* ini saya sering bohong sama ortu seperti minta uang bensin tapi digunakan bermain *video games*. Merasa kecanduan ya, sampai sekarang ingin terus bermain *video games* ini.”

Keinginan untuk bermain membuat Bima Surya sampai berbohong pada orang tua. Kebohongan itu terus dilakukan manakala keinginan untuk bermain *video games* itu muncul. Hal ini yang disebut mengalami perubahan, yang terjadi pada individu. Ia akan melakukan apa saja yang penting terus bermain *video games*. Penelitian yang dilakukan oleh Chin-Sheng, Wan: Bin Chiow dengan judul, *The Motivation of Adolescent Who Are Addicted To Online Game*. Penelitian yang dilakukan di Taiwan ini menggunakan teori Perspektif *Cognitif* pada remaja di Taiwan yang kecanduan *game online*. Temuannya menunjukkan bahwa pecandu menunjukkan motivasi instrinsik yang lebih tinggi dibandingkan *nonaddicts*. Sehingga motivasi instrinsik memainkan peran penting dalam *game* dan imbalan ekstrinsik akan merusak motivasi instrinsik. Selanjutnya disebutkan bahwa popularitas internet sangat mempengaruhi dan menyusup banyak aspek kehidupan manusia, meskipun membawa berbagai jenis kemudahan, beberapa aspek negatif secara bertahap akan muncul, di antaranya adalah kecanduan internet. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri kita untuk melakukan sesuatu karena kita menikmati melakukannya. Sedangkan motivasi ekstrinsik datang dari luar, kita melakukan sesuatu karena ada imbalan atau hukuman. Ketika orang

memainkan *game*, mereka dapat memperoleh motivasi ekstrinsik seperti pujian dari orang lain, uang, atau hadiah dan ketenaran. Sedangkan motivasi instrinsiknya adalah seperti rasa ingin tahu, dan eksplorasi, rasa memiliki, otonomi, kompetensi, dan tujuan/rencana.

Pengalaman yang lain dikemukakan oleh Adit (28 tahun), yang bermain *video games* untuk yang pertama kalinya adalah sebagai berikut:

“.....ketika itu masih duduk di sekolah dasar, dan untuk yang pertama kalinya diajak oleh teman lama-lama ya kadang sendiri untuk bermain *video games*. Permainan yang pertama kali dikenal adalah permainan bola/*CTR* kalau sekarang ya senangnya permainan *MOBA*. Sukanya kalau pulang sekolah atau waktu libur. Tidak ada larangan dari orang tua dan sampai sekarang terus bermain *video games*. Bermain VG sangat menyenangkan sampai sampai pernah pamitnya pergi les tapi berada di warnet atau rental.”

Pengalaman pertama yang dialami Adit bermain *video games* seperti yang dialami oleh Bima, Surya adalah diajak oleh teman. Begitu tertarik menjadi kebiasaan untuk terus bermain *video games*. Penelitian yang dilakukan Tobias Greitemeyer menyimpulkan paparan *video games* berbeda dari bentuk-bentuk lain seperti paparan media dan orang-orang langsung mengontrol karakter permainan, yang meningkatkan identifikasi dengan konten media (Fischer, Kastenmuller,&Greitemeyer,2010;Konijn, Bijvank,&Bushman,2007), bermain *video games* menyebabkan efek yang lebih kuat dibandingkan dengan eksposur media pasif. Karena diri ini benar-benar terlibat dengan mengharuskan pemain untuk secara aktif mengambil kendali karakter permainan dan identifikasi diri pemain.

Seperti pengalaman M.Haris Setyobudi 19tahun adalah sebagai berikut:

“.....waktu pertama kali ya waktu masih sekolah dasar, waktu itu permainannya GTA, Naruto dan selain bermain *video games* saya hobi olah raga bermain *game* hanya sebagai mengisi waktu luang saja, awalnya kenal *video games* ini waktu SD, sampai sekarang masih senang bermain permainan ini, senangnya kalau bermain di malam hari, dan liburan, senangnya bermain *game* ini sampai – sampai kalau menang teriak-teriak.”

Senangnya bermain *video games* membuat Harris sampai-sampai uang SPP sekolahnya juga digunakan untuk membeli peralatan pedang seperti yang ada di *game* atau kalau dalam permainan *game online* ada permainan yang bagus dan dapat item bagus kemudian dijual dan uangnya digunakan untuk bermain lagi dan bisa menghabiskan ratusan ribu. Penelitian yang dilakukan Young (1998), mengklaim bahwa permainan *video games* merupakan salah satu permainan yang paling adiktif dari aktivitas pengguna internet. Karakter pemain sesuai dengan mendapatkan poin pengalaman yang meningkat dari satu tingkat ke tingkat berikutnya, naik, turun sambil mengumpulkan barang berharga, senjata, menjadi lebih kaya dan lebih kuat. Interaksi sosial di *MMORPG* sangat penting, karena pemain harus berkolaborasi dalam permainan agar berhasil mencapai tujuan yang kompleks dan harus bergabung dengan gilda atau klan pemain lain untuk maju dalam permainan. Persentase remaja yang signifikan secara *online* penggemar *game* di Taiwan menghabiskan lebih banyak waktu di kafe internet daripada di sekolah atau kegiatan yang berhubungan dengan sekolah (Lo, Wang, & Fang, 2005).

Pengalaman yang dikemukakan oleh Heru Dwi (23 tahun), yang juga bekerja di warnet adalah sebagai berikut:

“.....pertama kenal *video games* waktu kecil dikenalkan oleh teman dan permainan yang pertama kalinya adalah *Nintendo* dan

*Playstation 1* ingatnya waktu itu permainan yang dimainkan *game* kolosal seperti perang, sepak bola dan *smackdown* waktu kecil sih ada larangan orang tua setelah dewasa tidak lagi. Kalau sekarang *game* yang sering dimainkan adalah *DOTA2*”.

Permainan *Nintendo* merupakan permainan generasi pertama yang banyak dikenal setelah itu muncul *Playstation 1, 2, 3, dan 4*. Banyak pengalaman yang dialami informan mengenal permainan *video games* ini di kenalkan oleh teman selanjutnya dia pergi sendiri ke tempat rental. Penelitian yang dilakukan Shao-Kang Lo, Ting Lie and Chiuan –Luen Li, menyebutkan

Pengalaman yang disampaikan Rahmat Hidayat, 20 tahun adalah sebagai berikut:

“.....awalnya tidak mengenal permainan ini kemudian dikenalkan oleh teman, saya paling suka bermain *game* ini pernah tiga hari nonstop bermain terus karena dengan bermain *video games* ini dapat menghilangkan stress. Jenis *Point Blank* yang sering dimainkan, dan paling sering menggunakan uang jajan untuk bermain. Paling sering kalau perginya bersama kelompok bisa terasa ramai dan tidak ingin pulang.”

Bagi *gamer* militan, berbagai cara akan dilakukannya demi tercapai keinginannya untuk bermain *game*. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, jumlah pemain *game online* ini sekitar 15 juta pemain dan 6 juta di antaranya adalah pemain yang militan yaitu orang-orang yang setiap hari bermain *game online*. Militansi ini disebabkan oleh identifikasi antara yang aktual dan avatarnya.

Kecanduannya bermain *game* waktu usia sekolah Rahmat ini didatangi guru BP nya. Perilaku Rahmat ini diakibatkan kedua orang tuanya tidak berada di Jember artinya mereka terpisah dengan orang tuanya sehingga tidak ada larangan dari orang tua untuk bermain *game*. Menurut Eugene Provenzo (2012) bahwa

target utama pengguna *video games* adalah anak-anak dan *games* telah dikembangkan dengan kekerasan, seksisme, dan konten rasis dalam jumlah yang besar. Pemikiran Provenzo berakar di dalam gagasan bahwa *video games* mengubah pengguna dari penonton pasif menjadi partisipan yang lebih aktif melalui keterlibatannya dengan teks mediasi

Pengalaman lain disampaikan oleh Arfian Abdul Malik (18), adalah sebagai berikut:

“.....pertama mengenal permainan ini sejak umur 3 atau 4 tahun, dikenalkan orang tua di rumah. Permainan yang pertama dimainkan adalah jenis *Nintendo*. Kalau pergi ke warnet waktu sekolah SMP biasanya waktu pulang sekolah dan libur. Pernah juga berbohong pada orang tua ketika itu pamitnya pergi les tapi berada di rumah rental *video games*. Dan sering berbohong mengambil uang orang tua dan uang SPP digunakan untuk bermain *video games*”.

Mengenal permainan ini dikenalkan orang tua di rumah, berarti ada peran orang tua mengenalkan permainan modern ini. Biasanya terdapat banyak alasan bagi orang tua mengenalkan permainan *video games*, ada yang hadiah setelah sunat, ada juga agar anaknya diam dan orang tua biasa melakukan kegiatan yang lain. Bermain *game* menjadi aktivitas rutin setiap hari. Kebanyakan remaja biasanya bermainnya pada hari Sabtu dan Minggu karena hari-hari biasa Senin sampai Jumat padat dengan pelajaran di sekolah. Tetapi bagi Arfian bermain *video games* menjadi rutin dimana setiap hari antara rata-ratanya 3 jam dan di hari libur bisa 9 jam, inilah yang dinamakan *gamer militan* setiap hari tidak pernah melewatinya untuk bermain *video games*. Karena bermainnya bersama dengan kelompok atau komunitas, bagi Arfian, menang kalah tidak menjadi persoalan, jika kalah ya kecewa tapi karena bareng dengan komunitas tidak terasa berat, jika

menang juga sangat ramai sehingga terjadi “bacot-bacotan”, saling mengejek tetapi tidak berlangsung lama, yang penting seru dan senang.

Pengalaman yang dialami Priyo Dwi Utomo, 29 tahun adalah :

“.....pertama kali bermain *video games* ketika masih kecil melihat teman dan ikut-ikutan, waktu itu jenis permainannya *Nintendo* dan *Playstation 1* dan *Playstation 2* senangnya berada di tempat rumah sewa atau rental *video games* karena menemukan kebebasan, pernah punya pengalaman berbohong pada orang tua ketika itu pamitnya pergi mengaji, tetapi berada di tempat rental *video games*”.

Mulai kecil sampai sudah sarjana, kebiasaan bermain *video games* menjadi kegiatan rutusnya karena selain bermain juga mencari informasi untuk lowongan pekerjaan. Tempat yang paling nyaman dan favoritnya ya di rumah warnet atau bersama-sama dengan teman-temannya ke tempat *ngopi-ngopi* atau *cangkrukan*. Tempat warnet bagi sebagian orang merupakan tempat untuk melepaskan ketegangan dalam permasalahan kehidupan sehari-hari.

Pendapat lain tentang pengalaman pertama kali bermain *video games* yaitu oleh Chairil Anwar, 23 tahun, adalah sebagai berikut:

“..... pertama mengenal permainan *video games* waktu berumur 5 tahun, Saya mengenal *video games* sejak umur 5 tahun , *Nintendo* yang waktu itu yang terkenal jenis permainannya adalah *Super Mario*. Sudah besar bermainnya di warnet merasa banyak teman jadi senang. Kalau sekarang lebih senang bermain *GTA*. Pernah mengalami pengalaman berbohong pada orang tua waktu masih kecil pamitnya mengaji tapi bermain di rumah rental.”

Seperti yang dikemukakan oleh Latief Wiyata, banyaknya remaja-remaja yang mengamen di pinggir jalan, dan setelah dapat uang, mereka gunakan uang tersebut untuk bermain *video games*. Hal inilah yang dialami oleh Chairil Anwar ini yang

berprofesi sebagai pengamen, belum memiliki pekerjaan tetap. Bermain *game* adalah hobinya ketika ada larangan dari orang tua sejak kecil selalu melanggarnya dan tetap saja bermain *video games*. Sejak mengenal *game* Chairil Anwar menyukai jenis *game* kekerasan, sebagian besar informan dalam penelitian ini menyukai *game* kekerasan.

Bagi Whelley Andhita Putra pengalaman bermain *video games* untuk yang pertama kalinya adalah sebagai berikut:

“.....pertama kali mengenal permainan video games waktu umur 5 tahun waktu itu *Nintendo* dan jenis permainannya *Super Mario*, sudah besar senang nya di rumah rental karena menambah teman. Biasanya ke rumah rental bersama saudara. Kalau sekarang jenis permainannya adalah jenis RPG.”

Jenis *RPG (Role Playing Game)* merupakan *game* yang paling banyak digemari remaja jenis *game* karakter. Salah satu penelitian *game* karakter yaitu penelitian yang berjudul *Me, My Spouse, and My Avatar* oleh Michelle Ahlstrom, Neil R. Lundberg memaparkan bahwa kepuasan perkawinan yang lebih rendah terkait dengan interaksi *gameMMORPG*, pasangan sering bertengkar tentang permainan, tidak tidur bersama dan perilaku permainan yang adiktif. Dalam penelitian *MMORPG* menggambarkan seorang pemain bisa mengenakan identitas baru seperti baju baru, menjadi seseorang yang berjalan di atas air, menyembuhkan orang lain, melemparkan baut yang kering, yang sangat berbeda dengan pengalaman dirinya sendiri dalam dunia yang nyata. Dengan kata lain ketika bertindak sebagai karakter atau avatar, pemain bisa menjadi orang lain, tidak ada yang bisa melihat seperti apa dia sebenarnya, prestasi apa nyata apa yang dia miliki, atau siapa dirinya sebenarnya. Hal ini yang memengaruhi keinginan individu untuk menghabiskan lebih banyak dorongan dalam

kepribadian alternatif mereka. Gaya *game MMOPRG* dapat menyebabkan gangguan perkawinan karena jumlah waktu yang sangat tinggi yang dibutuhkan dan kebutuhan sosial terpenuhi dalam konteks permainan. Beberapa pasangan merasa bahwa meskipun mereka ingin pasangan mereka berpartisipasi dalam permainan, maka akan tidak mungkin untuk meyakinkan mereka karena akan mengganggu permainan mereka. Tampaknya para *gamer* sulit untuk merekrut persepsi yang sudah ada mengenai dampak negatif pada kepuasan perkawinan.

Pengalaman lain oleh Dedi (23 tahun), adalah sebagai berikut:

“.....pertama kali mengenal *video games* waktu itu kelas satu sekolah dasar, pada saat jenis *game* yang sering dimainkan waktu kecil seringnya main *CTR*, (*Crash Nitro Racing*), waktu kecil sering tidak tidur siang hanya untuk bermain *video games*, senangnya berada di tempat rental adalah menambah teman permainan *game* sekarang senangnya *DOTA 2*, dan pernah mengikuti lomba turnamen *DOTA 2 Se- Jember* dengan tim *Battle 1*.”

Kebiasaan bermain *video games* akan terus dilakukan walaupun sudah dewasa. Ketika sebuah kesenangan menjadi kebiasaan dan menjadi bagian dari kehidupan seseorang, maka akan sulit melepaskannya, demikian juga ketika bermain *game* menjadi bagian rutin seseorang, sampai dewasa pun akan selalu senang bermain *game*. Ketika kecil seringnya di warnet, setelah beranjak dewasa tetap bermain *game* melalui *game* yang ada di *handphone*, dan membuat komunitas seperti membentuk *clan* dan lain-lain sehingga bermain *video games* menjadi kebiasaan sehari-hari dalam kehidupannya. Seperti yang dialami Dedi, setiap harinya bermain *game* selama 4 jam. Menurut pengalaman yang dikemukakan Dedi, dalam bermain *video games* dikenal juga aturan seperti tidak berkata kotor.

Pengalaman yang dikemukakan oleh Achmad Fariz Setiawan (23 tahun) adalah sebagai berikut:

“.....pertama kali memainkan *video games* berumur 5 tahun, dengan jenis permainan Super Mario, sekarang lebih senangnya adalah *game* yang bergenre Moba dan RPG, pernah pamitnya pergi les tapi berada di tempat rental, pernah mengikuti lomba turnamen Dota 2 se- Jember.”

Menikmati permainan *video games* menjadi kebutuhan dan menjadi kegiatan rutin setiap hari, Achmad Fariz Setiawan merasakan sejak kecil selalu asyik bermain *video games* mulai umur 5 tahun dan sampai dewasa *game* menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari. Huisman, Sarah (2013) penelitiannya dengan judul *Parent Connection : Media in The Home With Young Children*. Penelitian ini mengkaji apa yang dilakukan anak-anak ketika berada di depan layar (media). Jumlah rata-rata waktu yang dihabiskan di depan layar adalah satu jam dan 55 menit dan setengah dari waktu itu dihabiskan untuk menonton televisi. Bagaimana orang tua dapat menggunakan teknologi dari media layar ini sebagai suplemen dalam rumah untuk perkembangan interaksi yang positif. Dalam berbagai hal, banyak teknologi media layar ini melengkapi perkembangan dan meningkatkan interaksi positif, namun perlu diperhatikan hal buruk yang besar yaitu *video* kekerasan, disini peran orang tua diharapkan memantau semua media layar. Kesimpulannya, bahwa tidak semua media layar diciptakan sama. Media layar bisa positif, tetapi sering juga disalahgunakan. Keluarga dapat memantau kuantitas dan kualitas media layar untuk anak-anak usia 0—8, untuk menunjang perkembangan yang lebih baik dan lebih sehat. Mereka akhirnya mendatangi

sarana bermain di sekitar tempat tinggal alias sewa *playstation* bersama dengan teman-teman mereka untuk menghabiskan waktu luang.

Pengalaman yang lain yaitu dikemukakan oleh Mijil, (21 tahun) adalah tentang pertama kali bermain *video games* adalah sebagai berikut:

“.....pertama kalinya mengenal *video games* dikenalkan oleh teman, dan seterusnya menjadi kecanduan, bisa *game* yang *off line* dan *game* yang *online*, tempat warnet menjadi lokasi yang paling favorit karena tempat ini adalah tempat yang menyenangkan, seru dan asyik, datang ke tempat warnet kadang sendiri kadang bersama kelompok, waktu kecil pernah punya pengalaman berbohong pada orang tua ijinnya mau mengaji tapi berada di tempat warnet, Jenis permainan kadang *offline* seperti *PS* dan kadang *game online* biasanya main *PB (Point Blanck)*.”

Kecanduan bermain *PB* memungkinkan bagi pemain karena dalam *game* karakter terdapat gejala identifikasi psikologis seorang pemain bisa menjadi apa saja sesuai yang diinginkannya. Untuk mendukung gambar dan suara dalam permainan biasanya dibuat animasi dan pembuatan gambar dan suara yang bagus. Penelitian yang dilakukan Fischer (2009), menemukan bahwa peserta yang telah memainkan *game* balap lebih cenderung menganggap diri mereka sebagai pengemudi yang sembrono/ ugal –ugalan dari pada pengamat permainan balap. Baru-baru ini, Bastian, Jettenn dan Radke (2012) menemukan bahwa bermain *video games* kekerasan mengurangi persepsi para pemain tentang rasa kemanusiaan mereka sendiri.

Pengalaman lain dikemukakan oleh Alfi, (21 tahun) sebagai mahasiswa perguruan tinggi negeri di Jember mengemukakan pengalaman pertama kalinya bermain *video game* sebagai berikut:

“..... pertama mengenal permainan ini waktu kecil, waktu itu masih *offline* kalau yang *online* ketika usia SMP, jenis *game* yang dimainkan biasanya RPG, yaitu *game* karakter, alokasi waktu untuk bermain biasanya pulang sekolah di hari sabtu 2-5 jam. Berada di tempat warnet bareng teman-teman dan jika warnetnya penuh ya beli modem dan main sendiri-sendiri di rumah tapi tetap terhubung. Orang tua pernah marah ya mengurangi saja tapi hari Sabtu dan Minggu tetap main. Pengalaman bohong pernah, pamitnya mengerjakan tugas sekolah, tapi berada di tempat rental *game*.”

Pertama kali mengenal *online* waktu SMP, ketika memiliki teman dan ada waktu luang, mereka menggunakannya untuk bermain *game online*. Menurut pengalaman Alfi di atas, menggambarkan bahwa bermain *video games* awalnya hanya mengisi waktu luang saja tetapi lama-kelamaan kecanduan. Bahkan dari uang jajan setiap minggu dia rela mengumpulkannya dan tidak jajan untuk digunakan pada hari Sabtu dan Minggu bermain *video games*. Seperti halnya pengalaman-pengalaman yang disampaikan sebelumnya, mereka bermain *video games* awalnya hanya mengisi waktu luang, lama-kelamaan menjadi kecanduan. Jenis permainan *game* karakter seperti *RPG (Role Playing Game)* untuk saat ini paling banyak diminati *gamer*. Jenis permainan ini membebaskan pemainnya untuk berperan seperti yang diinginkannya.

Pengalaman lain yang disampaikan Hendri Kencanatur Utami (23 tahun) ini tentang pengalaman pertama kalinya bermain *video games* adalah sebagai berikut:

“.....awalnya mengenal *video games* waktu SD, dan *game* yang pertama dikenal dan dimainkan adalah *Playstation* jenis permainannya berbasis web, seperti berdandan, tembak-tembakan, dan ayo *dance*. Waktu SMP, karena lokasi sekolahnya dekat dengan rumah rental, jadi setelah pulang sekolah selalu menyempatkan bermain *video games*, kalau sekarang bermain *game* yang ada di *HP*.”

Pengalaman yang disampaikan Hendri Kencanatur Utami, dia menyukai *video game* sejak kecil, walaupun dia perempuan, tetapi lebih suka bermain dengan laki-laki dibandingkan dengan perempuan. Keseringan bermain dengan anak laki-laki ini membuat Hendri Kencanatur Utami ikut menyenangi permainan yang disukai oleh laki-laki. Dari pengamatan di rumah rental yang banyak bermain *game* biasanya adalah laki-laki. Dari hobi inilah dia tidak bisa melepaskan kebiasaan bermain *video game* sampai sekarang.

Bermain, meliputi dua jenis ada bermain untuk anak-anak yang memiliki fungsi untuk sosialisasi, dan ada bermain untuk orang dewasa yang berfungsi sebagai relaksasi, pelepasan ketegangan dari rutinitas bekerja. Mead (2012), membedakan antara *bermain* dan *permainan*. *Bermain* adalah apa yang terjadi saat seorang anak bermain, saat berperan sebagai ibu atau guru, atau polisi, ini merupakan permainan peran imajiner sederhana yang anak tersebut mungkin di masa yang akan datang harus memainkan/memerankannya. *Permainan* lebih terorganisasi dan lebih canggih, contohnya seorang anak laki-laki yang berpartisipasi dalam permainan *baseball*, penting untuk mengambil semua jenis peran dalam permainan tersebut, memahami tidak hanya satu peran tertentu, tetapi memahami semua aturan permainan *baseball* tersebut.

Sehubungan dengan jenis kelamin yang dialami Hendrik sebagai *gamer* perempuan, isu utamanya adalah bagaimana teknologi yang berbeda dimasukkan ke dalam domain kompetensi budaya tertentu yang berbeda yang disesuaikan dengan gender. Skirrow (1986) mengartikan makna budaya teknologi melalui serangkaian gambar dan makna yang didominasi maskulin (tindakan horor dan petualangan, pertempuran, bertahan hidup dan pencarian). Hal yang sama

dikemukakan Turke (1988) dalam kasus komputer, keengganan yang dirasakan banyak wanita untuk terlibat dengan budaya komputer, atau keengganan komputer. Mereka berpendapat bahwa wanita melihat budaya komputer yang dominan sebagai ekspresi terutama nilai maskulin. Wanita menganggap dengan terlibat pada dunia komputer sangat bertentangan dengan perasaan identitas feminin mereka sendiri

Bermain tradisional yang dialami Suraji sebagai laki-laki dan Ginten sebagai perempuan, pada masa anak-anak memiliki jenis permainan yang berbeda. Menurut Hines (2015), berhasil mengidentifikasi kesenjangan *gender* dalam preferensi mainan. Ada beberapa bukti bahwa otak anak laki-laki didisain untuk mengekspresikan minat awal pada permainan kasar dan fisik serta mainan yang bergerak (mobil-mobilan), sementara perempuan memilih boneka dan bermain peran. Walaupun bukan pedoman permanen, anak laki-laki lebih mungkin untuk melihat mainan mobil-mobilan saat di toko mainan dan anak perempuan akan terpaku pada lorong yang penuh dengan boneka warna-warni. Hal ini tidak hanya terkait dengan gender dari anak tersebut namun juga paparan mereka terhadap hormon androgen saat masih dalam kandungan. Preferensi mobil-mobilan atau sikap menghindari boneka atau mainan feminin pada anak laki-laki muncul di kemudian hari, menunjukkan bahwa sosialisasi atau perkembangan kognitif, turut memegang peran pada perbedaan preferensi mainan.

Dalam bermain modern seperti permainan *video games* juga demikian, sebagian besar *gamer* adalah laki-laki. Penelitian yang dilakukan ini terkait dengan pengalaman bermain *video games* informannya lebih banyak laki-laki

dibandingkan perempuan. Pendapat Butler (1990) menegaskan bahwa *gender* terkait pula dengan pertunjukkan dari tindakan kita sehari-hari, dan pembagian jenis kelamin merupakan hal yang keliru. Menurutnya, *gender* bukanlah satu tindakan dan juga bukanlah identitas yang stabil. *Gender* selalu berkaitan dengan beberapa tindakan dan konteks. Melalui repetisi/pengulangan, maka akan ada reproduksi budaya identitas *gender*. Hal ini berarti berkaitan dengan tindakan yang dilakukan secara kontinyu. Dalam konteks *gamer* perempuan yang dialami Hendrik, sejatinya selalu menegosiasikan makna dari permainan yang sama dengan cara-cara yang berbeda. Penelitian tentang Performa *Gender* dalam *Game Online World of Warcraft*, para *gamer* perempuan ini menyesuaikan diri dengan mode tubuh *online* mereka dalam pertunjukan identitas *gender* di *game online*.

Bermain sebagai budaya, menjadikan sebuah kebiasaan, melakukan kegiatan bermain yang terus menerus dilakukan dan menjadi bagian dari kehidupannya sehari –hari. Bermain *video game* merupakan bentuk permainan modern yang muncul dan bagi orang-orang tertentu terutama *gamer* menjadi bagian dari aktivitasnya sehari-hari.

## **BAB VI**

### **BERMAIN *VIDEO GAMES* SEBAGAI KEGIATAN MENGISI WAKTU LUANG (*LEISURE*) di KAMPUNG TANOKER**

Dalam bab VI ini dibahas Bermain *Video games* sebagai Kegiatan Mengisi Waktu Luang (*Leisure*) di Kampung Tanoker yang meliputi (1) pilihan jenis permainan dan pengalaman bermain *video games* dan (2) pengalaman berada di lokasi bermain *video games*.

Menurut Kraus (1971) *Leisure*, memiliki keragaman arti yang secara umum terbagi empat (1) terkait dengan pandangan klasik, (2) konsep waktu luang sebagai suatu fungsi dari kelas sosial (3) konsep waktu luang sebagai suatu bentuk aktivitas dan (4) konsep waktu luang sebagai waktu senggang ( Kando, 1975: 21). Pendapat lain dikemukakan Larrabee dan Mayersohn (1958) *waktu luang* dapat berarti (1) kebebasan kesempatan untuk melakukan sesuatu (2) kesempatan yang diberikan oleh kebebasan memilih tempat tinggal, (3) memiliki waktu untuk sendiri (4) musyawarah (Kando, 1975: 22). Berger (1962) melihat dua definisi dengan tradisinya masing-masing. Satu tradisi memahami *waktu luang* sebagai waktu senggang, atau waktu yang tidak diperuntukkan untuk melakukan pekerjaan. Tradisi klasik yang lebih tua lainnya memandang *waktu luang* sebagai pengembangan diri dan keasyikan dengan nilai-nilai hidup yang lebih tinggi, masing-masing dengan tradisinya yaitu menganggap *waktu luang* sebagai waktu yang tidak dikhususkan untuk pekerjaan berbayar, dan kenyamanan yaitu kultivasi diri dan keasyikan dengan nilai kehidupan yang lebih tinggi. Smigel (1963) mengenal dua definisi dari waktu luang. Satu memandang *waktuluang* sebagai kebebasan dari kebutuhan menjadi “sibuk” yang lain menyamakan *waktuluang* dengan waktu senggang. Smigel dan Berger contohnya secara esensi mengacu pada pembagian yang sama, Berger berbicara dari tradisi klasik yang memandang *waktu luang* sebagai pemuliaan diri, meditasi, seperti dalam teori Aristoteles, Smigel mencatat bahwa satu konsep dari *waktuluang* adalah merupakan semacam “kebebasan”. Secara esensi, kedua penulis mengacu pada suatu konsep klasik dan normatif tentang *waktu luang* seperti yang telah disampaikan para filsuf, tokoh budaya, pembaru, singkatnya oleh mereka yang memandang *waktu luang* sebagai

sesuatu yang ideal. Konsep alternatif yang dikenal oleh kedua penulis ini sama yaitu *waktu luang*. Perbedaan *waktu luang*, ada penggunaan istilah secara normatif atau klasik dan ada penggunaan deskriptif, empiris. Penggunaan yang kedua menghindari masalah-masalah filosofi dan hanya berkisar pada apa yang orang lakukan dalam waktu senggang mereka. Penggunaan empiris kata *waktu luang* ini lebih bisa dipahami oleh banyak orang.

Konsep waktu luang sangat berhubungan dengan konteks historis dan budaya dimana istilah tersebut dipakai. Ini ditemukan pada orang Yunani kuno, yang mana waktu luang merupakan cita spiritual. Dalam peradaban yang berikutnya—Roma, Abad Pertengahan, masyarakat industri—waktu luang secara perlahan mulai berwujud menjadi tidak melakukan apa-apa/ diam, kemudian membuang-buang waktu, akhirnya berbuat dosa. Setan yang diciptakan Huxley, Accidie, melambangkan perubahan gambaran waktu luang dengan baik. Sekarang ini, budaya kita mendefinisikan waktu luang terutama sebagai rekreasi karena kita menemukan (kembali) utilitas/perlunya olahraga dan aktivitas rekreasi lainnya. Inilah konsep budaya kita tentang waktu luang, masih mementingkan perlunya kemanfaatan/faedah.

Bennett Berger (1963) dengan benar menyebutkan bahwa konsep waktu luang harus normatif. “Kita semua,” dia menulis, “berkompromi dengan orang Yunani yang menanggung beban etika orang Protestan.” Kita punya pendapat, tidak hanya tentang apa arti kata waktu luang tetapi juga tentang apakah waktu luang itu sebagai hal yang baik atautakah tidak. Sejauh aliran itu merupakan aliran filosofis Yunani yang membantu cita waktu luang tertentu. De Grazia (1964) mendefinisikan waktu luang sebagai “satu keadaan menjadi bebas, kondisi

seorang manusia.” Pieper (1963) memahami waktu luang sebagai “suatu tingkah laku pikiran dan suatu kondisi jiwa yang membantu perkembangan kapasitas untuk melihat kenyataan dunia.”

Konsep waktu luang yang dikemukakan Veblen dalam *The Theory of The Leisure Class* adalah menikmati kehidupan dengan mengonsumsi waktu luang. Veblen menyebutnya dengan *conspicuous consumption*. *Conspicuous consumption* yang dijelaskan dalam bab 4 bukunya ini menggambarkan tentang konsumsi yang mencolok. Secara teoritis, konsumsi produk mewah (barang dan jasa) terbatas pada kelas rekreasi, karena kelas pekerja memiliki hal-hal yang lebih penting, hal-hal dan aktivitas untuk menghabiskan pendapatan mereka yang terbatas, upah mereka. Namun tidak demikian halnya, karena kelas bawah mengonsumsi minuman beralkohol mahal dan obat-obatan terlarang. Kelas pekerja berusaha untuk meniru standar kehidupan dan permainan kelas rekreasi, karena mereka menganggap memiliki reputasi yang tinggi. Dalam persaingan kelas rekreasi, perilaku sosial adalah hasil dari konsumsi waktu yang tidak produktif.

*Conspicuous consumption* yang dijelaskan dalam *The Theory of The Leisure Class* ini jelas tidak memiliki tujuan apa-apa, melainkan melanggengkan kesenjangan dan hierarki sosial. Dalam masyarakat Kampung Tanoker bermain *video games* menjadi konsumsi yang mencolok, menggunakan waktu luang dengan bermain *video games* di lingkungan pedesaan, bisa dilakukan bagi mereka yang memiliki kelebihan uang untuk bermain. Semakin lama mereka bermain, semakin banyak uang yang dikeluarkan untuk biaya ini. Pengalaman masyarakat Kampung Tanoker bermain *video games* sebagai kegiatan mengisi waktu luangnya dijelaskan dalam bab berikut ini:

## 6.1 Pilihan Jenis Permainan dan Pengalaman Bermain *Video Games*

Perkembangan permainan *video games* yang kita kenal sekarang berawal dari seorang etnografer yang bernama Steward Culin menciptakan karyanya yang berjudul *Games of the North American Indian* yang dipublikasikan pada tahun 1907 dan Harold James Ruthven Murray karyanya berjudul *History of Chess* pada tahun 1913. Kedua karya tersebut sampai sekarang menarik dipelajari. Perlu kita ketahui bahwa *games* sangat berhubungan dengan simulasi (tiruan dari operasi sistem yang luas oleh sistem lain yang disederhanakan). Simulasi yang bertujuan pembelajaran dengan bermain bisa disebut bentuk tertua dari metode pembelajaran bahkan binatangpun belajar dengan menirukan seperti bentuk simulasi bersembunyi atau berkelahi. Tahun 1950-an kelompok *gamer* Amerika terbentuk dengan nama *The East Coast War Games Council*, sebuah organisasi yang mengatur serangkaian simposium dan menerbitkan prosiding dan pertemuan. Tahun 1960-an nama kelompok tersebut berubah menjadi *The North American Simulation and Gaming (NASAGA)*.

Pada tahun 1970 terbentuklah organisasi internasional yang disebut *International Simulation and Games Association (ISAGA)*. Organisasi ini telah mengadakan konferensi yang melibatkan peneliti yang fokus pada *games* dan simulasi dan kegunaannya untuk berbagai tujuan terapan. Sebuah jurnal akademik yang terbit berjudul *Simulation & Gaming* jurnal ini menjadi jurnal publikasi reguler yang tertua. Tahun 1987 mengubah namanya menjadi *The Association for the Study of Play (TASP)*. Asosiasi ini menjadi tempat penting bagi pengembangan dan menerbitkan penelitian permainan : *Play and Culture* (1988—

1992), *Journal of Play Theory and Research* (1993—1997) dan *Play and Culture Studies* (1998—sekarang).

Adapun jenis permainan yang pertama kali muncul dalam *video games* adalah pada mulanya *video games* didesain di tempat seperti laboratorium penelitian atau oleh sekelompok siswa dan membutuhkan peralatan canggih untuk memainkannya, *video games* lebih diutamakan untuk orang dewasa bukan anak kecil *Arcade-games* menjadi tren pada masa itu. Di Amerika pada tahun 1984, memperkenalkan “NES” (*Nintendo Entertainment System*) *Nintendo* inilah pada awalnya ditujukan kepada anak-anak muda laki-laki sebagai pengguna yang potensial. Anak-anak menjadi target utama pasar ‘NES’. Tahun 1980 akhir merupakan kebangkitan *Nintendo*. Menurut David Sheff, banyak masyarakat melihat perusahaan *video games* sebagai keburukan karena *video games* menghipnotis anak muda. Kepanikan moral menyelimuti teknologi baru dan menjadi kecemasan dimana kekuatan media membentuk pergeseran masyarakat seperti anak-anak menjadi kecanduan, hal ini menunjukkan mereka terlalu banyak memainkannya, sehingga mereka seperti *Nintendo-Zombie* (orang yang kehilangan akal karena terlalu sering bermain *Nintendo*). Perkembangan selanjutnya muncul *Playstation(PS)* dengan versi *PS 1* , *PS 2*, *PS 3*, dan *PS 4*.

Pendapat informan (Fatoni Akbar, 23 tahun) tentang jenis permainan *video games* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“berada di tempat warnet adalah hal yang menyenangkan, saking asyiknya bermain sampai-sampai pernah pada waktu SMA kena razia Satpol PP, pengalaman itu masih terus membekas sampai sekarang, uang yang digunakan untuk bermain *game* biasanya dari uang jajan, seiring berjalannya waktu saya lebih senang *game* yang mengandung kekerasan seperti *smackdown*, atau jotos-jotosan. Jenis *game*/permainan lain adalah *smackfore*, berpetualang dan

*marketing*. Adapun untuk mengeksplor *game* tidak ada keinginan dan tentang adiktif /kecanduan belum sampai kearah itu karena bermain *game* ini hanya diajak teman saja”

Jadi, bagi Fatoni pengalaman bermain *game* lebih karena pengaruh teman. *Game* yang mengandung kekerasan lebih disukai. Menurut peneliti *game* Eugene Provenzo (2012), mengemukakan bahwa target utama pengguna *video games* adalah anak-anak dan *games* telah dikembangkan dengan kekerasan, seks, dan konten rasis dalam jumlah yang besar. Pemikiran Provenzo ini berdasar pada gagasan bahwa *video games* mengubah pengguna dari penonton pasif menjadi partisipan yang lebih aktif melalui keterlibatannya dengan teks media. Penelitian lain terkait ini dilakukan Karen L. Becker, Olsen dan Patricia A. Norberg yang berjudul *Caution, Animated Violence Assessing the Efficacy of Violent Video games* menyebutkan bahwa permainan *video games* dengan jenis kekerasan sangat banyak dikonsumsi anak muda, data yang dikumpulkan pada November 2008 yang terjual lebih dari 1,5 juta kopi (Reuters, 2008). Hal ini jelas bahwa gagasan untuk menyimulasikan kekerasan di dunia nyata adalah kesuksesan komersial yang sangat besar, terutama di kalangan muda. Salah satu contoh *game* kekerasan ini seperti *Mortal Kombat* dan *Residence Evil*, yang secara eksplisit melakukan kekerasan kekerasan eksplisit dengan pertarungan tangan-tangan dan orang pertama sebagai komponen utama permainan. Permainan *video games* ini menimbulkan perilaku kekerasan, agresif dan antisosial (Anderson dan Bushman, 2001).

Pendapat lain yang dikemukakan pakar psikolog Phil (2011) menyatakan bahwa *game* kekerasan mengaktifkan pusat kemarahan mereka dan merupakan

dampak yang tidak kentara. Akibat dari tren dan kepentingan anak dalam bermain *game* dapat dilihat dengan cara melihat sudut pandang pemain dalam pembahasan tentang problematika bermain *game*. Walaupun pemain *game* mungkin menggunakan kata “kecanduan” untuk berbicara tentang perilaku bermain mereka dan merujuk pada *games* seperti *Evercrack* dan *WorldofWarcrack*, ketika berbicara tentang kecanduan *game* secara keseluruhan, secara umum, mereka menempatkan perdebatan dengan cara memusatkan perhatian kepada problematika kegunaan *game* pada beberapa individu. Penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria (2014), yang berjudul *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah* hasilnya adalah bahwa 62% anak-anak yang bermain *game online* ini mengalami adiksi, dan sebanyak 38% tidak mengalami adiksi. Salah satu yang menyebabkan kecanduan bermain *video games* ini karena menariknya permainan yang disajikan dengan efek *audio* dan *visual* yang ditampilkan membuat pemain betah berada di depan komputer, dalam penelitian yang berjudul *Audio and Visual Distractions and Impliccit Brand Memory: A Studi of Video Came Players* oleh Yung Kyun Choi (2013), menyebutkan *game* yang menampilkan rangsangan *audio* dan *visual* menjadi media yang menarik, contohnya permainan *video* tindakan memerlukan proses *audio visual* dengan cepat dan merenspon nya lebih cepat. Menurut Detenber, Simon dan Benneu (1998) menegaskan bahwa rangsangan *visual* seperti gerak dalam *video games* meningkatkan tingkat gairah fisiologis pemain *game*. Penelitian periklanan *online* menunjukkan hasil yang sama Sundar dan Kalyanaraman (2004) mengemukakan bahwa ketika iklan Web menyertakan stimulus visual seperti animasi, pemirsa memiliki tingkat gairah fisiologis yang lebih tinggi. Sehingga berbagai

rangsangan *visual* dalam permainan *video games* mempengaruhi gairah dan keterlibatan pemain dengan permainan *video games*.

Informan lain (Rio 19 tahun) berpendapat sebagai berikut:

“ biasanya kalau bermain mainnya kadang sendiri dan kadang bersama komunitas saat SMP pernah punya pengalaman membolos sekolah demi bermain *game online*, perasaannya senang berada di tempat warnet , banyak teman dan biasanya ke warnet waktu pulang sekolah, saya termasuk yang kecanduan bermain *video games* karena sangat menyenangkan dan bahagia sampai sekarang. Uang untuk bermain ya uang jajan kalau masih sekolah, setelah dewasa ya dari gaji ini digunakan untuk bermain *video games*, adapun jenisnya permainan sepak bola, *GTA*, setelah dewasa jenisnya berubah jadi *MOBA*, perang-perangan dan petualangan, kalau mengeksplor tidak pernah.”

Usia informan dalam penelitian ini adalah mereka usia kuliah artinya mereka pernah mengalami bermain permainan *video games* pada era *game* konsol dan *game online*, seperti *Nintendo*, *Playstation*, 1, 2, 3 dan 4. Mereka yang pada awalnya menyenangi *game* yang mengandung kekerasan seperti *GTA*, setelah dewasa biasanya menyukai jenis *MOBA* dan perang-perangan.

Bermain *video games* pada awalnya hanya mengisi waktu luang, lama-kelamaan menjadi kecanduan hal seperti inilah yang dirasakan banyak *gamer*. Salah satunya yang membuat asyik bermain *video games* adalah jenis *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Player Game*), menurut (Suryajaya, 2014), *game* ini membebaskan pemain menjadi karakter apa saja yang diinginkannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen, K & Ross (2010) dalam *Journal of Database Management* yang berjudul *Antecedent of OnlineGame Depedency* menjelaskan mengapa *MMORPG* ini lebih disukai adalah terdapat tiga (3) faktor seorang *gamer* mengalami ketergantungan *MMOPRG* ini antara lain (1) adanya partisipasi dalam komunitas *virtual*, (2) pengalihan dari kehidupan sehari-hari (3)

adanya pengalaman estetika yang menyenangkan. Ketiga faktor tersebut membuat *gamer* mengalami kecanduan tidak bisa lepas dari aktivitas bermain *video games*.

Partisipasi dalam komunitas *virtual*, para *gamer* terhubung dengan jaringan internet dan bisa mengajak bermain pada sesama *gamer* di belahan seluruh dunia, dengan permainan yang mereka gemari. Keasyikan bermain karakter ini menjadikan *game* karakter ini banyak dimainkan. Yang kedua adalah pengalihan dari kehidupan sehari-hari, bermain *video games* memang menjadi sebuah budaya baru, dari data informan, semuanya berpendapat bahwa berada di ruang warnet/rental adalah sangat menyenangkan, dengan berbagai alasan yang dirasakan, ada yang menambah teman, seru, ramai asyik, dan bisa belajar tentang *game* bagi mereka yang lebih pintar. Faktor ketiga adanya pengalaman estetika yang menyenangkan, pengalaman ini membuat *gamer* betah berjam-jam menikmati permainan. Dalam banyak pengalaman yang dialami *gamer* mereka melampiaskan hobi bermain ini ketika datang hari libur bahkan ada yang bermain nonstop atau jika datang bulan Ramadhan dan bersamaan libur maka tempat rental/warnet sangat ramai sampai dini hari.

Pengalaman tentang mengeksplor yang disampaikan Bima Surya, 16 tahun adalah sebagai berikut:

“Bermain *video games* di warnet menjadi tempat yang favorit buat saya, merasa akrab dan banyak teman, pertama kali mengenal permainan ini diajak teman dan akhirnya kecanduan, seru aja kalau berada di tempat warnet ini, pengalaman yang masih terkenang pernah berbohong demi bermain *game* ini yaitu minta uang pada ortu bilanganya buat beli bensin, tapi uang itu digunakan untuk bermain *game online*, kalau jenis permainannya tidak senang dengan *game* yang mengandung kekerasan, senangnya jenis permainan Dota 2, tidak pernah main yang lain selain Dota 2 itu, punya komunitas, *game* membuat saya kecanduan, rasa penasaran ketika mengalami kekalahan inginnya main terus sampai menang.”

Pengalaman yang dirasakan Bima Surya juga banyak dialami oleh banyak pemain lain, rasa penasaran itulah gejala adiktif/kecanduan. Seperti yang dikemukakan dalam *American Medical Association*(2012: 33), bahwa *games* dengan konten dewasa ditakutkan dapat membuat kecanduan. Pendapat ini dirasakan oleh anak muda yang tenggelam dalam dunia *video games* menggantikan aktifitas di dunia yang sesungguhnya. Seperti sekolah, keluarga, dan teman. Situs ini mengakui bahwa kecanduan *video games* sebagai sebuah penyakit atau perilaku yang kacau. Selanjutnya digambarkan kecanduan *video games* sebagai keyakinan atau perasaan, 10—15% dari remaja yang bermain *video games* menderita kecanduan. Data ini harusnya menjadi perhatian bagi orang tua ketika menghadapi anak-anak yang kemungkinan menunjukkan kegembiraan terhadap *video games* disebabkan oleh otak yang melepas senyawa kimia yang berhubungan dengan kecanduan. Sebagian orang tua pernah melihat anaknya bersemangat sekali ketika bermain *video games*, berita ini bukanlah hal yang mengejutkan, sebab kekhawatiran seperti ini muncul ketika ada dugaan bahwa kecanduan terhadap *video games* itu nyata.

Pengalaman bermain yang dialami Bima Surya seperti yang dialami informan lain mereka senang dengan *game* yang mengandung kekerasan. Dalam penelitian yang dilakukan Karen L.Becker, Olsen dan Patricia A.Norberg yang berjudul *Caution, Animated Violence Assessing the Efficacy of Violent Video games* menyebutkan bahwa permainan *video games* dengan jenis kekerasan sangat banyak dikonsumsi anak muda, data yang dikumpulkan pada November 2008 yang terjual lebih dari 1,5 juta kopi (*Reuters*, 2008), hal ini jelas bahwa gagasan untuk mensimulasikan kekerasan di dunia nyata adalah kesuksesan komersial

yang sangat besar, terutama di kalangan muda. Salah satu contoh *game* kekerasan ini seperti *Mortal Kombat* dan *Residence Evil*, yang secara eksplisit melakukan kekerasan kekerasan eksplisit dengan pertarungan tangan-tangan dan orang pertama sebagai komponen utama permainan. Permainan *video games* ini menimbulkan perilaku kekerasan, agresif dan antisosial (Anderson dan Bushman, 2001).

Pengalaman yang lain dikemukakan oleh Adit, 28 tahun, adalah sebagai berikut:

“pengalaman bermain *video games* diajak teman waktu itu jenis permainannya *game* bola/CTR, senangnya berada di tempat warnet ini ya banyak teman sehingga menjadi tempat yang sangat favorit, lebih seru bermain dengan teman-teman dibandingkan bermain sendiri, karena menjadi hobi saya akhirnya saya bekerja di warnet ini sebagai *owner*-nya dari hobi menjadi tempat usaha, orang tua saya tidak pernah melarang saya bermain *game* asal ingat waktu, pengalaman yang paling diingat adalah waktu kecil saking senengnya bermain *video games* pernah pamitnya pergi les tapi ternyata main *game*. Tidak suka *game* yang mengandung kekerasan, jenisnya biasanya MOBA, situs lain yang dibuka ketika bermain *game* biasanya situs kartun.”

Penelitian yang dilakukan Kimberly D. Thomas (2010) dengan judul *Does The Endorsement of Traditional Masculinity Ideology Moderate The Relationship Between Exposure to Violent Video games and Aggression?* menyatakan bahwa saat ini *video games* sangat menarik dan interaktif (Gentile & Anderson, 2003) menempatkan seorang pemain dalam perspektif orang pertama, yang harus membuat suatu keputusan untuk melakukan tindakan kekerasan sebelum melakukan tindakan yang lainnya. Permainan-permainan ini menuntut penghargaan dan perilaku antisosial (Gentile & Anderson, 2003). Sebagai contoh dalam salah satu permainan “*Grant Theft Auto*” pemain mencuri mobil,

mengunjungi *klubstrip* dan bunuh diri. Melakukan tindak kejahatan mengakibatkan pemain menerima lebih banyak kesempatan untuk melakukan kejahatan lain, dan tidak ada satupun yang dihukum secara realistis (Fleming & Rickwood, 2001). *Video games* semacam ini memiliki efek buruk pada pemain (Anderson & Dill, 2000), sebagai contoh adanya individual yang tinggi dan rendahnya kesesuaian dan ketidakacuhan cenderung ditemukan sebagai efek buruk dari *video games* yang mengandung kekerasan (Markey & Markey, 2010).

Menurut Anderson (2010) efek paparan jangka pendek, misalnya bermain *video games* kekerasan selama 15 menit meningkat secara mencolok dalam pikiran dan emosi agresif. Peningkatan gairah, dan beberapa kali langsung meniru perilaku agresif. Sedangkan efek pemaparan jangka panjang (pemutaran ulang *video games*) mencakup perubahan kepribadian, keyakinan bahwa agresi adalah cara yang dapat diterima untuk menangani masalah, meningkatkan ketersediaan perilaku agresif, dan pengurangan akses terhadap perilaku nonagresif. Selanjutnya dalam penelitian ini disebutkan bahwa anak laki-laki cenderung memainkan *video games* lebih banyak dari pada anak perempuan. Dan pilihan permainannya cenderung lebih keras (Moller & Krahe, 2009). Kekerasan di dalam *video games* ini ternyata tidak membuat anak laki-laki bersikap kasar, dan anak perempuan lebih sensitif terhadap kekerasan (Deselms & Altman, 2003). Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Kimberly D. Thomas, adalah bahwa beberapa individu mungkin lebih beresiko terhadap potensi efek negatifnya, orang-orang yang sangat mendukung norma maskulin tradisional memiliki hubungan terkuat antara keterpaparan *video games* dan agresi kekerasan.

Orang tua hendaknya memantau atau membatasi permainan anak mereka, jika anak laki-laki mereka diketahui sangat mendukung norma maskulin tradisional.

Pengalaman membuka situs lain ketika sedang bermain *game* sebenarnya bisa dinamakan mengeksplor, biasanya merasa bosan dan jenuh. Tapi ada juga *gamer* yang tidak ada keinginan yang lain kecuali *game* yang dia mainkan. Ada yang mengatakan saya setia dengan DOTA2 misalnya.

Seperti pengalaman M.Haris Setyobudi 19tahun adalah sbb.:

“selain bermain *video games* saya hobi olah raga bermain *game* hanya sebagai mengisi waktu luang saja, awalnya kenal *video games* ini waktu SD, sampai sekarang masih senang bermain permainan ini, pernah ada larangan dari orang tua karena nilainya turun waktu itu masih SMP dan sadar, kalau berbohong demi permainan ini ya, saat SMP dan SMA uang SPP digunakan untuk membeli peralatan perang-perangan misalnya pedang seperti dalam *game*, jenis *game* yang paling disuka adalah waktu kecil senang GTA, Naruto, Dragon Ball, setelah besar senangnya Dota 2, petualangan dan strategi. Untuk pengalaman mengeksplor *game* biasanya *game* yang karakter ada tantangan-tantangannya dan kerumitan-kerumitannya.”

Beberapa jenis *game* memiliki karakteristiknya masing-masing seperti jenis permainan *sport*, seperti Madden NFL (Tiburon, 2011) , memungkinkan pemain untuk bermain simulasi dari berbagai olahraga atletik. Permainan ini biasanya membutuhkan pemain yang mengelola beberapa karakter dan sering dimainkan dalam model *multiplayer* dengan beberapa pemain mengendalikan tim yang berbeda, mensimulasikan pengalaman balap dan memungkinkan pemain untuk mengontrol kendaraan dan berlomba dengan pemain lain untuk mencapai garis *finish*. *Game* penerbangan mensimulasikan pengalaman terbang dengan memungkinkan pemain untuk mengontrol pesawat terbang, pesawat ruang angkasa, atau mesin terbang lainnya.

Jenis *Fighting game* memiliki karakteristik mengharuskan pemain untuk berjuang melewati musuh dalam perjalanan mereka ke tujuan akhir. Permainan pertempuran seperti *Street Fighter IV* membutuhkan pemain untuk mendorong tombol untuk melakukan berbagai serangan terhadap lawan. Keterampilan menekan tombol ini yang menentukan keberhasilan *game* ini artinya permainan ini bergantung pada menguasai urutan penekanan tombol dan waktunya. Selain *Fighting*, jenis lain adalah *Shooters*, yakni sebuah jenis *game* yang membutuhkan pemain untuk menembak. Berbeda dengan permainan pertempuran dimana pemain menggunakan tangan ke tangan dengan senjata pedang atau tongkat, penembak yang dimaksudkan adalah *sub genre first-person shooter* dan *third-person shooter*. Orang pertama bermain dengan perspektif *visual* karakter, seperti pemain yang sedang melihat ke dunia *game* melalui mata karakter, orang ketiga memberikan dari medan perang dan membutuhkan pemain lain yang bertujuan arah dua dimensi (atas/bawah dan kiri/kanan) dengan penembak orang pertama dalam ruang tiga dimensi.

*Game* petualangan, berbeda dengan komunal, *game* petualangan adalah jenis *game* yang menggambarkan orang-orang sebagai pemain yang mengontrol karakter dalam petualangan. Dalam permainan ini pemain dihadapkan dengan tujuan atau pencarian dalam perjalanan atau menyelesaikan tujuan akhir. *Game* ini menekankan pada eksplorasi dari dunia permainan terbuka. *Game action* merupakan jenis *game* yang membutuhkan pemain untuk mengambil peran protagonis dan memandu melalui serangkaian tantangan fisik. *Game action* biasanya diatur ke dalam tingkat kesulitan dan pemain harus menyelesaikannya dalam rangka mencapai tujuan akhir. Biasanya dalam aksi permainan ini memiliki

”bos” atau musuh yang lebih sulit. Ketika pemain dapat menyelesaikan *level*, maka pemain akan naik *level*. Biasanya dalam *game* petualangan memiliki aspek *game action* dan sebaliknya, maka muncullah *game* yang bergenre *action/adventure* diciptakan. Pemain mengontrol karakter yang menetapkan pada petualangan, mengatasi hambatan dalam perjalanan ke tujuan akhir dan beberapa bentuk pertempuran. Jenis lain adalah *RPG (Role Playing Game)*. Penekanan dalam *game RPG* adalah pada pemain dalam menyelesaikan *quest*, dan naik *level*, dalam *game* ini terdapat atribut seperti poin kekuatan, pertahanan, stamina dan kesehatan yang ditetapkan pada nilai-nilai tertentu pada awal permainan. Jika mengalami kemajuan dalam permainan pemain mendapatkan “*experience point*” melalui menyelesaikan *quest* dan mengalahkan musuh. Dan setelah pemain mencapai jumlah yang ditunjuk tercapailah pada “tingkat atas” atau *level* atas dan memperoleh peningkatan permanen dalam atribut permainan *RPG* ini.

Dalam permainan *RPG*, naik *level* adalah motivasi utamanya, beberapa *RPG* bahkan meminta pemain untuk terlibat yang dikenal dengan “*tingkat grinding*” atau *level grinding* yang menghabiskan banyak waktu untuk melakukan dan memerangi musuh untuk tujuan naik *level*. Kebanyakan pemain memandang bahwa yang membedakan *RPG* dengan permainan yang lain adalah *RPG* memiliki alur cerita yang rumit yang melibatkan sejumlah besar pemain membacanya dalam bentuk dialog karakter.

Pengalaman yang dikemukakan oleh Heru Dwi (23 tahun), yang juga bekerja di warnet adalah sebagai berikut:

“Darimulai pertama mengenal *video games* saya suka jenis permainan yang mengandung kekerasan seperti *smackdown*, film perang-perangan atau *game* kolosal dan beranjak dewasa

senangnya DOTA2, sepak bola dan tembak-tembakan, mengenal *game* ini untuk pertama kalinya diajak teman, seterusnya main sendiri pengalamannya jika sendiri tidak seramai jika bereng dengan teman-teman, uang jajan biasanya yang digunakan untuk bermain *video games*, setelah dewasa tidak lagi minta orang tua, kalau tidak mengingat kondisi keuangan, jika mengalami kekalahan ingin terus bermain sampai menang, untuk mengeksplor belum ada keinginan hanya fokusnya bermain saja. Mengenai hal kecanduan masih belum ada mainnya ketika diajak teman saja.”

Data dari pengalaman Heru Dwi di atas, dapat dinyatakan bahwa ketika *video games* diperkenalkan pada masa anak-anak, umumnya mereka sudah memainkan permainan yang mengandung kekerasan seperti *smackdown*, maka ketika menginjak dewasa permainan jenis ini akan selalu digemarinya, hanya berbeda namanya saja tetapi isinya tetap mengandung kekerasan. Heru Dwi merasa pada dirinya masih belum kecanduan, tetapi faktanya masih tetap bermain *video games* dan dia sendiri bekerja sebagai operator warnet. Penelitian Neil B. Niman (2013), menyebutkan *gamer* menghabiskan sebanyak 2,5 miliar jam per minggu untuk bermain *game*. Mengapa orang suka bermain *game*? Penjelasan yang paling mungkin adalah karena hal itu menyenangkan.

Pengalaman yang disampaikan Rahmat Hidayat , 20 tahun adalah sebagai berikut:

“Bermain *game* dapat menghilangkan *stress*, sampai-sampai pernah bermain *nonstop* selama tiga hari, pertama kalinya kenal permainan ini dikenalkan oleh teman, berada di warnet ketika ketemu teman-teman rasanya seperti saudara, *saking* asyiknya bersama teman-teman kelompok, demi bermain *game*, saya rela tidak pernah jajan uang jajan selalu dikumpulkan untuk bermain *game*, pengalaman bolos sering sekali sampai-sampai didatangi guru BP dari sekolah, tentang jenis permainannya *Point Blanck* (PB), sudah dewasa Dota 2 dan pengalaman mengeksplor *game* pernah membuka situs lain seperti *shopping*.”

Bagi *gamer* militan, berbagai cara akan dilakukannya demi tercapai keinginannya untuk bermain *game*. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, jumlah pemain *game online* ini sekitar 15 juta pemain dan 6 juta diantaranya adalah pemain yang militan yaitu orang-orang yang setiap hari bermain *game online*. Militansi ini disebabkan oleh identifikasi antara yang aktual dan avatarnya (Suryajaya, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Shi, W., Corriveau & Agar J (2014) yang berjudul *Dead Reckoning Usung Play Pattern in A simple 2D Multiplayer Online Game* dalam *International Journal of Computer Game Technology* menyebutkan, konsumen/gamer ini telah menghabiskan 20,77 milyar dolar AS untuk bermain *videogame* di Amerika Serikat saja pada tahun 2012, dari data ini 36 persen nya *gamer* bermain di ponsel pintar mereka dan 25 persen lagi bermain di perangkat nirkabel, data ini menunjukkan 62 persen pemenang bermain *game* secara *online*. *Multiplayer Online Game* paling banyak disukai dan merupakan salah satu industri hiburan terbesar saat ini. Akibatnya memaksimalkan pengalaman bermain bagi *gamer* saat bermain *Multiplayer Online Game* merupakan kunci keberhasilan permainan tersebut.

Kecanduannya bermain *game* waktu usia sekolah Rahmat ini didatangi guru BP-nya. Perilaku Rahmat ini diakibatkan kedua orang tuanya tidak berada di Jember artinya mereka terpisah dengan orang tuanya sehingga tidak ada larangan dari orang tua untuk bermain *game*. Menurut Eugene Provenzo (2012) bahwa target utama pengguna *video games* adalah anak-anak dan *games* telah dikembangkan dengan kekerasan, seksisme, dan konten rasis dalam jumlah yang besar. Pemikiran Provenzo berakar di dalam gagasan bahwa *video games*

mengubah pengguna dari penonton pasif menjadi partisipan yang lebih aktif melalui keterlibatannya dengan teks mediasi

Pengalaman lain disampaikan oleh Arfian Abdul Malik (18), adalah sebagai berikut:

“Tempat bermain *video games* adalah tempat yang paling favorit, saking asyiknya kadang-kadang lupa waktu, untuk kali pertama saya mengenal permainan ini saat usia 3 atau 4 tahun, jenisnya masih *nintendo*, kalau pengalaman bermain di warnet ketika SMP, saya termasuk yang kecanduan bermain *video games* karena kalau hari biasa bisa bermain rata-rata 3 jam dan ketika hari libur bisa sampai 9 jam jenis game yang sering dimainkan adalah jenis RPS (*Role Playing Shooter*), dan PB (*Point Blank*), pernah dari rumah pamitnya mau les tapi berada di tempat warnet, biasanya, aturan dalam bermain game adalah tidak boleh curang, misalnya bermain tembak-tembakkan pelurunya tidak habis-habis, belum pernah mengeksplor *game* fokusnya hanya bermain game saja, serunya di tempat warnet itu jika ada yang menang atau kalah senangnya rame sekali.”

Bermain *game* menjadi aktivitas rutin setiap hari. Kebanyakan remaja biasanya bermainnya pada hari sabtu dan minggu karena hari-hari biasa Senin sampai Jumat padat dengan pelajaran di sekolah. Tetapi bagi Arfian bermain *video games* menjadi rutin di mana setiap hari antara rata-ratanya 3 jam dan di hari libur bisa 9 jam. Inilah yang dinamakan *gamer militan* setiap hari tidak pernah melewatinya untuk bermain *video games*. Karena bermainnya bersama dengan kelompok atau komunitas, bagi Arfian, menang kalah tidak menjadi persoalan. Jika kalah tentuia merasa kecewa tetapi karena bersama-sama dengan komunitas jadi tidak terasa berat. Jika menang mereka juga sangat ramai sehingga terjadi “*bacot-bacotan*”, saling mengejek tetapi tidak berlangsung lama, yang penting seru dan senang. Keseruan di ruang bermain memicu suasana panas dan terkadang muncul *bullying*. Terdapat dua kategori *Bullying* bila dilakukan di

dunia *online* disebut *cyberbullying* dan jika dalam dunia fisik/tidak *online* disebut *bullying* tradisional.

Tanya N.Beran (2013) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *bullying* adalah bentuk agresi interpersonal yang unik. Ini melibatkan niat baik pelaku untuk menyakiti seseorang yang dianggap memiliki kekuatan kecil (Olweus,2010). Pepler, Craig, Jiang, dan Connolly (2008) menggambarkan tindakan intimidasi sebagai masalah hubungan di mana anak-anak belajar menggunakan kekuatan dan agresi untuk menyebabkan kesusahan bagi orang lain dan mengendalikannya. Di Kanada dan Amerika Serikat, sekitar 22 persen anak laki-laki dan 16 persen perempuan melaporkan bullying orang lain dengan satu atau lebih cara: fisik (misalnya memukul), verbal(misalnya memanggil nama), sosial (misalnya bergosip), rasial (misalnya memanggil nama etnis), seksual (misalnya berkomentar dan tindakan), dan cyber (misalnya menggunakan perangkat komunikasi: Craig et al, 2009,; Craig & Harel, 2004; Pepler, Craig, Ziegler, & Charach,1993; Wang, Iannotti,&Nansel,2009). Perilaku yang terus-menerus ini membahayakan perkembangan kognitif, emosi, dan psikologis anak-anak yang ditargetkan (Gini & Pozzoli, 2009; Kaltiala-Heino, Rimpela, Rantanen,&Rimpela,2000).

Pengalaman yang dialami Priyo Dwi Utomo, 29 tahun adalah sbb.:

“Pertama kali bermain *video games* adalah *Playstation* dengan jenis permainan *Garen winning eleven*, senang berada di tempat warnet ini suka menantang dengan teman yang jago dalam permainan yang sama, biasanya ke tempat warnet bareng teman dan saudara, biayanya dari uang saku yang digunakan untuk bermain *game*, pernah punya pengalaman berbohong waktu kecil, pamitnya pergi mengaji ternyata berada di tempat warnet, aturan di tempat warnet tidak boleh *cheat* atau curang, sekarang seringnya bermain jenis

PBS, hari biasa rata-rata bermain selama 3 jam dan jika libur bisa 6 jam, jika muncul *game* versi baru, biasanya tertarik mencoba, tapi kembali lagi bermain *game winning eleven*, tidak tertarik mengeksplor yang lain.”

Bagi Priyo, yang berstatus sarjana S1 dan belum bekerja kegiatan lain selain bermain adalah mencari informasi tentang pekerjaan, karena masih belum memiliki pekerjaan tetap. Tempat yang paling nyaman dan favoritnya adalah di rumah warnet atau bersama-sama dengan teman-temannya ke tempat *ngopi-ngopi* atau *cangkrukan*. Tempat warnet bagi sebagian orang merupakan tempat untuk melepaskan ketegangan dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Dan ini merupakan salah satu fungsi media yaitu fungsi hiburan/*entertaint*.

Menurut pendapat Steven H. Chaffee, kehadiran media massa secara fisik memiliki 5 (lima) dampak: (1) dampak ekonomi, artinya kehidupan media massa dapat menggerakkan suatu sistem produksi tertentu yang berkontribusi terhadap perekonomian, (2) dampak sosial, artinya kehadiran media massa membawa status sosial tertentu bagi khalayaknya (*audiens*), (3) dampak penjadwalan kegiatan, artinya kehadiran media massa mengakibatkan jadwal kegiatan sehari-hari individu anggota masyarakat/khalayak berubah, (4) dampak penyaluran /penghilangan perasaan tertentu, yaitu media massa dapat digunakan sebagai pelarian untuk membunuh perasaan sepi atau membangkitkan perasaan tertentu lainnya, (5) dampak pada perasaan orang terhadap media, artinya ada media-media tertentu yang lebih disukai, dipercaya dan disenangi oleh orang-orang tertentu (Bambang, 2000:65).

Pendapat lain tentang pengalaman bermain *video games* yaitu oleh Chairil Anwar, 23 tahun, adalah sebagai berikut:

“bermain *video games* hal yang menyenangkan dan ketika berada di tempat bermain suasananya akrab dan menambah sahabat, makanya warnet menjadi tempat yang paling favorit, tidak pernah bermain di rumah. Pengalaman kecil pernah berbohong pamitnya pergi mengaji tapi berada di warnet bermain *video games*, kalau jenis permainan yang mengandung kekerasan, pernah bermain jenis *game* yang mengandung kekerasan seperti *GTA*, kalau sekarang lebih sukanya *PB (Point Blanck)*, setiap hari biasanya bermain rata-rata 6 jam dan jika hari libur *nonstop* hampir 20 jam- an untuk bermain. Karena lama bermain terkadang ada rasa jenuh dan seringnya tidak hanya bermain *video games* saja tapi membuka situs lain seperti buka *Youtube* dan menonton *video* lucu atau film *box office*.”

Seperti yang dikemukakan oleh Latief Wiyata, banyaknya remaja-remaja yang mengamen di pinggir jalan, dan setelah dapat uang, mereka gunakan uang tersebut untuk bermain *video games*. Hal inilah yang dialami oleh Chairil Anwar ini yang berprofesi sebagai pengamen, belum memiliki pekerjaan tetap. Bermain *game* adalah hobinya ketika ada larangan dari orang tua sejak kecil selalu melanggarnya dan tetap saja bermain *video games*. Sejak mengenal permainan Chairil Anwar menyukai jenis *game* kekerasan, sebagian besar informan dalam penelitian ini menyukai *game* kekerasan. Penelitian yang dilakukan oleh Jack Hollingdale yang berjudul *The Effect of Online Violent Video games on Levels of Aggression* hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa industri *video games* menjadi industri terbesar di Inggris.

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).

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.

Bagi Whelly Andhita Putra (23 tahun) pengalaman jenis *game* dan pengalaman *mengeksplor* adalah sebagai berikut:

“Jenis *game* yang paling disukai adalah RPG (*Role Playing Game*), awalnya mengenal *video games* masih kecil jenis *nintendo*, dengan jenis permainan super mario, senang bermain di rumah rental untuk menambah teman, dan belajar pada teman yang lebih jago, untuk anggaran bermain *game* biasanya dari uang saku dikumpulkan dan setelah dewasa dari gaji sendiri, karena hobinya ini pernah mengikuti lomba *counter strike* di Surabaya dengan tim XNC, pengalaman bermain *game* kekerasan pernah seperti GTA 5, sambil bermain seringnya membuka situs *YouTube* dan mendengarkan lagu –lagu baru.”

Jenis *RPG (Role Playing Game)* merupakan *game* yang paling banyak digemari remaja jenis *game* karakter. Salah satu penelitian *game* karakter yaitu penelitian yang berjudul *Me, My Spouse, and My Avatar* oleh Michelle Ahlstrom, Neil R. Lundberg memaparkan bahwa kepuasan perkawinan yang lebih rendah terkait dengan interaksi *gameMMORPG*, pasangan sering bertengkar tentang permainan, tidak tidur bersama dan perilaku permainan yang adiktif.

Dalam penelitian *MMORPG* dideskripsikan seorang pemain bisa mengenakan identitas baru seperti baju baru, menjadi seseorang yang berjalan di atas air, menyembuhkan orang lain, melemparkan baut yang kering, yang sangat berbeda dengan pengalaman dirinya sendiri dalam dunia yang nyata. Dengan kata lain ketika bertindak sebagai karakter atau avatar, pemain bisa menjadi orang lain, tidak ada yang bisa melihat seperti apa dia sebenarnya, prestasi apa nyata apa yang dia miliki, atau siapa dirinya sebenarnya. Hal ini yang mempengaruhi

keinginan individu untuk menghabiskan lebih banyak dorongan dalam kepribadian alternatif mereka. Gaya *game MMOPRG* dapat menyebabkan gangguan perkawinan karena jumlah waktu yang sangat tinggi yang dibutuhkan dan kebutuhan sosial terpenuhi dalam konteks permainan. Beberapa pasangan merasa bahwa meskipun mereka ingin pasangan mereka berpartisipasi dalam permainan, maka akan tidak mungkin untuk meyakinkan mereka karena akan mengganggu permainan mereka. Tampaknya para gamer sulit untuk merekrut persepsi yang sudah ada mengenai dampak negatif pada kepuasan perkawinan.

Hobi bermain *game* mengantarkan Whelly untuk mengikuti kejuaraan atau lomba *PB (Point Blanck)* se-Jember dan juara 3. Seperti *gamer* yang lain Whelly juga pernah bermain *game* kekerasan. Dan mengeksplor nya membuka *youtube* dan mendengarkan lagu-lagu baru. Terus-menerus bermain *game* ada bosennya juga untuk mengalihkan kebosanan mereka membuka situs yang lain, seperti menonton film, menonton *video* lucu, mendengarkan musik buka *facebook* dan lain-lain. Jadi pada umumnya *gamer* tidak melulu bermain *game* tapi juga membuka situs yang lain.

Pengalaman lain oleh Dedi (23 tahun), adalah sebagai berikut:

“jenis *game* yang sering dimainkan waktu kecil seringnya main CTR, (*Crash Nitro Racing*) setelah dewasa beralih senangnya DOTA 2, dan pernah mengikuti lomba turnamen DOTA 2 Se-Jember dengan tim *Battle 1* setiap hari rata-rata bermain *game* 4 jam sehari. Dana untuk bermain dari dari uang saku, warnet menjadi tempat yang paling favorit karena selain menambah teman juga untuk membentuk komunitas dengan teman dalam permainan yang sama, aturan bermain *game* biasanya tidak boleh curang dan trash talk/ berkata-kata kotor, Untuk mengeksplor *game* biasanya tidak melulu bermain *video games*, biasanya membuka *facebook*, saya merasa kecanduan dengan *game* ini dan ingin MMR Dota 2 menjadi 4000.”

Ketika sebuah kesenangan menjadi kebiasaan dan menjadi bagian dari kehidupan seseorang, maka akan sulit melepaskannya, demikian juga ketika bermain *game* menjadi bagian rutin seseorang, sampai dewasa pun akan selalu senang bermain *game*. Ketika kecil seringnya di warnet, setelah beranjak dewasa tetap bermain *game* melalui *game* yang ada di *handphone*, dan membuat komunitas seperti membentuk *clan* dan lain–lain sehingga bermain *video games* menjadi kebiasaan sehari-hari dalam kehidupannya. Seperti yang dialami Dedi, setiap harinya bermain *game* selama 4 jam. Menurut pengalaman yang dikemukakan Dedi, dalam bermain *video games* dikenal juga aturan seperti tidak berkata kotor. Penelitian yang berjudul *Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of Age, Gender, and Experience on Cyberbullying in Multi – Player Online Gaming Environments: Perceptions From one Gaming Forum* oleh Meng Fryling, Jami Cotler, menyebutkan bahwa penindasan maya atau *Cyberbullying* dapat memiliki dampak psikologis jangka panjang yang meliputi perubahan *self efficacy*, *self esteem* dan *behavior*. Selanjutnya dalam Yang (2012) meneliti 1.069 pemain *game online* remaja dalam sebuah studi untuk mengeksplorasi hubungan antara jenis kelamin mereka, preferensi untuk permainan *videogames*, permusuhan, perilaku agresi dan pengalaman penganiayaan maya. Peserta direkrut dari 16 sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan menengah atas, di tiga kota di Taiwan. Temuan penelitiannya adalah adanya hubungan antara responden laki-laki dan preferensi untuk permainan kekerasan, meningkatnya permusuhan, dan perilaku agresif.

Perilaku kekerasan dan intimidasi di dunia *online* memang memiliki arti penting di luar lingkungan itu karena perilaku intimidasi dapat melintas antara

dunia *online*(*cyberbullying*) dan dunia fisik (*bullying* ) tradisional. Yang (2012) menemukan bahwa korban laki-laki yang pernah mengalami kejadian *cyberbullying* berulang kali dalam *game online*, memiliki kemungkinan perilaku agresif yang dapat diamati dalam kehidupan kesehariannya. Namun penelitian ini hanya terbatas pada anak-anak sekolah dasar, sekolah menengah tingkat pertama dan sekolah menengah tingkat atas, tidak mewakili semua anak-anak dan orang dewasa. Selanjutnya menurut Yang (2012) menemukan perbedaan yang mencolok antara korban laki-laki dan perempuan sehubungan dengan peningkatan perilaku agresif. Korban laki-laki sedikit kurang terpengaruh secara psikologis karena ditindas daripada responden perempuan, dan responden perempuan melaporkan peningkatan yang berarti terhadap responden laki-laki dalam *agresivitas, stress*, kecemasan, kemarahan, dan depresi setelah menunjukkan perilaku penindasan maya. Dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan *gamer* laki-laki merupakan paling banyak yang mengalami *bullying* dibandingkan dengan perempuan. Hal ini disebabkan laki-laki yang paling banyak menyukai permainan *video games*. Demikian pula dalam penelitian ini informan laki-laki lebih banyak laki-laki dibandingkan dengan perempuan.

Pengalaman yang dikemukakan oleh Achmad Fariz Setiawan (23 tahun) adalah sebagai berikut:

“*Game* yang disenangi adalah *game* yang bergenre *MOBA* dan *RPG*, kalau waktu kecil sukanya bermain *Playstation-1*, alasan sering berada di rental adalah menambah teman dan membentuk komunitas *game* yang sama yang disukai, pernah mengikuti lomba turnamen *Dota 2* se-Jember, selain gemar bermain *game* saya saat ini tercatat sebagai mahasiswa prodi komunikasi yang sedang meneliti untuk tugas akhir dengan tema penggunaan trash

talk bagi *gamer*, kalau pengalaman mengeksplor biasanya membuka situs *youtube* mencari info tentang musik dan lagu baru, karena hobi saya selain sebagai mahasiswa juga aktif di UKM musik, merasa kecanduan pada *video games* dan sulit untuk melepaskannya, harapannya ingin menjadi atlit *e-sport* dota dari Indonesia.”

Pengalaman mengeksplor *game* pada umumnya membuka *Youtube* dan mencari info musik dan lagu-lagu baru Achmad Fariz Setiawan merasakan sejak kecil selalu asyik bermain *video games* mulai umur 5 tahun dan sampai dewasa *game* menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari. Jika hari biasa bermain rata-rata 6 jam dan di waktu libur bisa sampai 12 jam. Melihat realitas ini bisa menjadi gambaran kalau bermain *video games* menjadi budaya bagi kehidupan seseorang. Kecanduan atau adiktif bermain *video games* banyak menjangkiti anak muda. Alasan yang bisa penulis uraikan mengapa sampai terjadi kecanduan ini alasan yang dikemukakan oleh Fariz adalah bermain *video games* masih lebih aman jika dibandingkan adiktif dengan mabuk atau narkoba.

Penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Zulkarnain, yang berjudul *Playable 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 games* bukan sekadar media hiburan, tapi juga berfungsi sebagai artefak budaya kontemporer untuk mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia. Beberapa peneliti (Castronoa, 2005; Dibbel, 2006) telah menyinergikan dimensi politik dan ekonomi dari permainan *video games*, yang mengungkapkan hubungan antara mata uang moneter dalam *game*. Penelitian ini melihat bahwa

permainan video games bisa berfungsi lebih dari sekedar permainan, Nusantara *Online* sebagai mesin permainan buatan Indonesia memegang keyakinan bahwa mengembangkan permainan agar terhindar dari kendali pemain industri *game* global, seperti perusahaan *game* Korea yang telah melakukan hegemoni di pasar *MMORPG* Indonesia.

Dalam konteks yang lebih luas perkembangan Nusantara *Online* pembentukan identitas nasional pasca pemerintahan Soeharto, Misi nasionalistik permainan mencerminkan sebuah isu penting terhadap konsumsi barang-barang asing di Indonesia. Pertumbuhan ekonomi sekarang ini telah membuat banyak orang Indonesia menjadi konsumen yang berlebihan, yang tidak lagi membeli barang untuk fungsinya, namun untuk nilai yang abstrak, misalnya sebagai penanda identitas kelas. Nusantara *Online* ini menyajikan sejarah Indonesia dalam bentuk permainan *game*. Ini sebagai kemunculan pengembangan industri kreatif di Indonesia yang menandai permainan *video* dapat menjadi media untuk ekspresi budaya terutama dalam hal identitas nasional. Dalam mewujudkan pengembangan komersial nasionalistik *MMORPG*, para pengembang bertugas sebagai media pendidikan bagi kaum muda Indonesia, para pengembang Nusantara berkonsultasi dengan para ahli sejarah Indonesia dan melakukan kunjungan penelitian lapangan ke tempat-tempat bersejarah di Indonesia seperti situs arkeologi Trowulan di Mojokerto, Jawa Timur, situs itu diyakini menyimpan reruntuhan ibukota kerajaan Majapahit, salah satu kerajaan besar dalam sejarah kepulauan Indonesia. Pendekatan yang dilakukan dalam pengembangan *game* ini berusaha menciptakan lingkungan yang dekat dengan realitas dalam perancangan permainan.

Representasi realistik tanaman tropis Indonesia, arsitektur tentang pembangunan candi, istana, pondok desa dan bangunan lainnya.

*Game* ini menggambarkan *setting* yang mendalam di mana pemain dapat merasakan representasi realistik kepulauan Indonesia di masa lalu dalam bentuk digital. Penggunaan Nusantara sebagai domain permainan menunjukkan idealis pengembang terhadap wilayah nasional, terkait erat dengan fondasi ideologi Indonesia sebagai negara. Selain Majapahit, *game* ini menggunakan dua kerajaan lainnya yang pernah ada di Nusantara. Yaitu Pajajaran (669—1579 M) dan Sriwijaya (abad ke-13), pengembang *game* berharap pemain belajar dan berinteraksi dengan tokoh sejarah seperti Hayam Wuruk, raja Majapahit, Mahapatih Gajah Mada, Prabu Siliwangi, Raja Pajajaran, dan Balaputradewa, Raja Sriwijaya. Pilihan ketiga kerajaan ini mencerminkan idealisme permainan Nusantara sebagai representasi Indonesia. Pengembang Nusantara *Online* memutuskan untuk menggunakan ketiga kerajaan ini sebagai *setting* sejarah untuk *game* ini karena masing-masing melambangkan titik tinggi budaya Indonesia selama keberadaannya.

Pengalaman yang lain yaitu dikemukakan oleh Mijil, (21 tahun) adalah sebagai berikut:

“tempat warnet menjadi lokasi yang paling favorit karena tempat ini adalah tempat yang menyenangkan, seru dan asyik, datang ke tempat warnet kadang sendiri kadang bersama kelompok, waktu kecil pernah punya pengalaman berbohong pada orang tua ijinnya mau mengaji tapi berada di tempat warnet, Jenis permainan kadang *offline* seperti PS dan kadang *game online* biasanya main PB (*Point Blanck*), pengalaman mengeksplor adalah biasanya bermain selama dua jam *stop*-nya beberapa menit buka *fb* terus main lagi kalau main terus menerus juga bosan.”

Bagi Mijil sebagai mahasiswa jurusan Farmasi tingkat tiga, di tengah padatnya jadwal kuliah, warnet menjadi tempat yang menyenangkan. Di tempat inilah Mijil dapat melepaskan ketegangan dari rutinitas kegiatan sehari-hari. Sejak kecil bermain *video games* menjadi hobinya, walaupun orang tua melarang bermain *video game* tetap jalan terus karena sudah ketagihan. Menjadi anggota komunitas *game* yang sama bersama teman-teman alasan inilah menjadi sering pergi ke warnet. *Poin Blanck* atau PB menjadi permainan favoritnya. Kecanduan bermain PB memungkinkan bagi pemain karena dalam *game* karakter terdapat gejala identifikasi psikologis seorang pemain bisa menjadi apa saja sesuai yang diinginkannya. Untuk mendukung gambar dan suara dalam permainan biasanya dibuat animasi dan pembuatan gambar dan suara yang bagus. Salah satu penelitian yang berjudul *Screaming for Attention: The Vocal Demands of Actors in Violent Interactive Games* yang diteliti oleh Joanna Cazden, menyebutkan bahwa kategori pekerjaan yang lebih baru sekarang dan menuntut perhatian adalah aktor yang menyuarakan *soundtrack* untuk *video games* dan mereka yang mungkin dipekerjakan untuk menciptakan vokalisasi kekerasan selama berjam-jam. Dengan pasar yang besar, senilai \$ 93 milyar per tahun industri *video games* ini lebih besar dari industri musik dan film. Dalam banyak permainan, karakter dalam *game* melakukan kekerasan fisik dan menggamabarkan berulang kali, menyuarakan tenaga fisik, bahaya atau rasa sakit yang *intens*. Menurut data 2014 dari asosiasi perangkat hiburan, *game shooter* atau tembak –tembakan menyumbang 21,7 % game yang dibeli di Amerika Serikat dan jenis *game shooter* dan *Fighting* menyumbang 55,9% dari penjualan. Kondisi ini membuka peluang kerja bagi pemain vokal yang besar dan terus berkembang.

Pengalaman lain dikemukakan oleh Alfi, (21 tahun) sebagai mahasiswa perguruan negeri di Jember mengemukakan pengalaman bermain *video games* sebagai berikut:

“manfaat yang dirasakan seringnya bermain *video games* pemahaman dalam bahasa inggris, meningkat dan bila ketemu teman bisa gaul/ada topik yang dibiarkan, senang berada di tempat warnet karena seringnya bertemu dengan teman membuat semakin akrab dan banyak waktu untuk bersama, bermain *game* ini awalnya hanya mengisi waktu, lama-lama jadi kecanduan, jenis *game* yang dimainkan biasanya RPG, yaitu *game* karakter, alokasi waktu untuk bermain biasanya pulang sekolah di hari sabtu 2—5 jam. Berada di tempat warnet bareng teman-teman dan jika warnetnya penuh ya beli modem dan main sendiri-sendiri di rumah tapi tetap terhubung. Orang tua pernah marah ya mengurangi saja tapi hari sabtu dan minggu tetap main. Pengalaman bohong pernah, pamitnya mengerjakan tugas sekolah, tapi berada di tempat rental *game*, uang yang digunakan biasanya dari uang jajan dikumpulkan, dihari sabtu dan minggu buat main *video games*, bila kalah dalam bermain langsung tidak enak, dan setelah lama baru main lagi, jika menang rasanya senang sekali seperti meraih sesuatu yang diinginkan dan naik levelnya.”

Berdasarkan pengalaman Alfi di atas, tergambar bahwa bermain *video games* awalnya hanya mengisi waktu luang saja tetapi lama-kelamaan kecanduan. Bahkan dari uang jajan setiap minggu dia rela kumpulkan dan tidak jajan untuk digunakan pada hari Sabtu dan Minggu bermain *video games*. Seperti halnya pengalaman-pengalaman yang disampaikan sebelumnya, mereka bermain *video games* awalnya hanya mengisi waktu luang, lama kelamaan menjadi keanduan. Jenis permainan *game* karakter seperti *RPG (Role Playing Game)* untuk saat ini paling banyak diminati *gamer*. Jenis permainan ini membebaskan pemainnya untuk berperan seperti yang diinginkannya. Penelitian 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 banyak gaya dan model permainan. Dari tiga *game* tersebut, *Pokemon Explorers of Time* secara eksplisit mengartikulasikan dan memasarkan ideologinya, sehingga menghasilkan bentuk permainan yang lebih tertutup dan terkendali dari pada *World of Warcraft* atau *Bully*. Efek *audio* dan *visual* dari permainan sangat penting membangun dunia *Pokemon* di mana kelucuan diwujudkan dalam setting karakter. Efek keseluruhannya adalah menghasilkan gambar yang koheren, konsisten dan teratur

di mana para pemain memperoleh kesenangan dari melakukan apa yang diperintahkan permainan kepada mereka.

Pengalaman lain yang disampaikan Hendri Kencanatur Utami (23 tahun) ini tentang pengalaman bermain *video games* adalah sebagai berikut:

“Perasaan berada di tempat rental awalnya belum saling kenal jadi tidak akrab tapi kalau sudah kenal terasa asyik dan menyenangkan. Kalau bermain sendiri tidak seheboh bila bermain dengan teman dan sangat menyenangkan, dari pertama bermain *video games* ini tidak ada larangan dari orang tua yang penting jujur-jujur saja, Jenis permainan yang sekarang disukai adalah permainan strategi, mengolah permainan, perang-perangan, saking hobinya bermain *video games* ini saya masuk dalam komunitas *Clash Jember Fighter*, pengalaman jika kalah dalam permainan ada semangat untuk ingin main lagi, ingin menang dan menang lagi, jika menang rasanya sangat senang, diibaratkan mendapatkan hadiah dengan menang *game* lebih senang menang dalam permainan *game*, untuk pengalaman *mengeksplor* dalam bermain *game* biasanya buka *YouTube* belajar untuk melihat pengetahuan tentang *game*.”

Penelitian yang berjudul *The Camification of Advertising: Analysis Research Direction of In- game Advertising Advergaming and Advertising Social Network Carnes* oleh Ralf Terlutter dan Michael L Capella menyebutkan bahwa hasil survei yang dilakukan oleh *Pew Internet* dan *American Life Project*, 97% remaja yang berusia 12 sampai 17 tahun bermain *game digital*, dengan laki-laki 99% dan anak perempuan sebanyak 94% menurut survei tersebut, sekitar tiga perempat remaja bermain *game* dengan orang lain (Lenhart, 2008).

Dari data tersebut permainan *game* atau *video games* lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki dibandingkan dengan anak perempuan. Data ini juga menyimpulkan bahwa bermain selalu penting bagi manusia. Dengan berkembangnya masyarakat menjadi masyarakat digital, nampaknya tidak mengherankan jika *game digital* penyebarannya terus meningkat. Permainan

digital berkembang menjadi media massa yang menjangkau jutaan orang. Meskipun permainan biasanya ditujukan untuk pemain muda, sejumlah besar *gamer* ditemukan di segala usia (Lenhart, Jones & Rankin Macgill, 2008). Menurut *Entertainment Software Association (ESA 2012)*, rata-rata pemain game di Amerika Serikat berusia 30 tahun dan telah bermain game selama 12 tahun. Permainan digital ini bukan lagi fenomena yang didominasi laki-laki. Sebanyak 47% dari semua pemain *game* adalah wanita (ESA, 2012). Maka informan yang berjenis kelamin perempuan dalam penelitian ini sangat langka dari 16 informan hanya 1 yang perempuan. Sejak kecil sudah mengenal *game* dan ketika dewasa lebih banyak bermain game melalui *handphone*. Dan ketika ada tawaran menjadi operator di tempat bermain *game* maka kesempatan ini tidak disia-siakan, sampai sekarang bekerja di tempat rental sebagai operator warnet.

Pengalaman yang disampaikan Hendri Kencanatur Utami, merupakan satu-satunya *gamer* yang berjenis kelamin perempuan. Menyukai *video games* sejak kecil menurut pendapatnya, mungkin karena saya dari kecil tomboy, saya lebih suka bermain dengan laki-laki dibandingkan dengan perempuan. Keseringan bermain dengan anak laki-laki ini membuat Hendri Kencanatur Utami ikut menyenangi permainan yang disukai oleh laki-laki. Dari pengamatan di rumah rental yang banyak bermain *game* biasanya adalah laki-laki. Dari hobi inilah dia tidak bisa melepaskan kebiasaan bermain *video games*. Selain tercatat sebagai mahasiswa (PTN) di Kabupaten Jember, Hendri pernah bekerja sebagai karyawan swasta, untuk memenuhi keinginan yang kuat dari hobinya bermain *video games*, Hendri akhirnya bekerja sebagai operator Maxima di Kabupaten Jember. Sebuah tempat bermain *video games* terbesar di Kabupaten Jember.

Dari uraian yang dipaparkan terdapat pengalaman *gamer* tentang melakukan perbuatan berbohong demi bermain *game*, mereka didorong oleh kecanduan yang luar biasa, sampai apapun dilakukan demi bermain *video games*. Dari jawaban informan dalam penelitian ini dari 16 informan terdapat 11 orang informan pernah mengalami pengalaman berbohong demi bermain *video games*. Pengalaman ini biasanya dilakukan pada saat usia sekolah dasar dan sebagian ada yang tingkat SMP dan SMA dan setelah dewasa orang tua tidak pernah melarang lagi. Mereka lebih memilih menggunakan aktivitas bermain *video games* yang ada pada *handphone (HP)*. Sebagian lagi bagi yang sudah bekerja menggunakan uang dari hasil pekerjaannya tidak meminta pada orang tua lagi.

## **6.2 Pengalaman Berada di Lokasi Bermain *Video Games***

Bermain *video games* menjadi pilihan bermain bagi sebagian masyarakat Ledokombo, baik anak-anak maupun orang dewasa. *Leisure*, menggunakan waktu luang dengan bermain *video games* bagi masyarakat *middle lower* ini menggantikan kegiatan yang sebelumnya dilakukan seperti mengaji di masjid, bermain tradisional, mengobrol di rumah tetangga bermain di lapangan bola dan lain-lain. Beberapa informan yang merasakan menyenangkan berada di tempat bermain *video games* adalah sebagai berikut:

Pengalaman yang dikemukakan oleh Fatoni Akbar, 23 tahun adalah sebagai berikut:

“berada di tempat *video games* atau tempat rental buat saya sangat menyenangkan, ada perasaan nyaman makanya saya betah berlama-lama berada di sana apalagi banyak teman, pokoknya nyaman....”

Pengalaman yang dirasakan Fatoni ketika berada di tempat rental bermain *video games* adalah hal yang banyak dirasakan sebagian besar pemain. Veblen (2007:33) dilihat dari sudut ekonomi, waktu luang dianggap sebagai pekerjaan, sangat terkait dengan eksploitasi. Waktu luang dan budaya populer telah didefinisikan dengan berbagai cara. Alasan utama mengapa kita menghubungkan istilah waktu luang dengan budaya populer adalah dua fenomena tersebut prakteknya sangat berhubungan. Banyak budaya populer budaya populer yang terjadi di wilayah non bekerja dalam kehidupan manusia di waktu luangnya. Waktu luang ini memiliki beragam definisi, yang paling menonjol dari definisi-definisi tersebut berasal dari dua aliran, yang klasik, aliran Aristoteles, pengikut kontemporer yang paling terkenal adalah filsuf Sabastian de Grazia, yang memahami waktu luang sebagai pemahaman pengembangan diri, mediasi, pengembangan kebebasan spiritual yang sebenarnya. Aliran yang kedua adalah yang melibatkan mayoritas sosiolog kontemporer yang secara sederhana menggunakan istilah waktu luang untuk menggambarkan secara empiris berbagai aktivitas rekreasi dimana orang terlibat di dalamnya sehingga waktu luang bisa diartikan secara normatif dan deskriptif (Kando, 1975:41).

Penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Zulkarnain (2014), yang berjudul *Playable 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.

Pengalaman yang dikemukakan oleh Rahmat Hidayat, 20 tahun adalah sebagai berikut:

“ berada di tempat rumah sewa/rental *video games* yang saya rasakan dapat menghilangkan stress, tempat warnet menjadi lokasi yang paling favorit karena tempat ini adalah tempat yang menyenangkan, seru dan asyik.”

Bagi Rahmat Hidayat ketika lelah menjalankan tugas sehari-hari bermain dan berada di rumah sewa *video games* membuatnya terlepas dari ketegangan persoalan hidup sehari hari. Kando dan Summers, (1971) menyebutkan rekreasi bisa merupakan suatu kelebihan dari atau kompensasi untuk bekerja ; suatu aktifitas rekreasi mengimbangi pekerjaan yang mudah dan membosankan akan menyerap secara fisik dan mental.

*Video games* merupakan bentuk termaju dari budaya populer masa kini. Kaum sosialis mengembangkan respon yang sangat terbatas terhadap budaya populer dan memandang budaya populer sebagai alat manipulasi utama bagi ideologi kapitalis untuk mengendalikan orang-orang yang bekerja. Sementara faktanya dalam budaya populer memperjuangkan kelas budaya dan ideologi. Pendekatan semacam ini cenderung mengabaikan kompleksitas budaya populer, hanya berkonsentrasi sebagai komoditas yang harus dikonsumsi dan bukan sebagai aspek produksi dan reproduksi kehidupan sehari hari. Gagasan budaya populer menjadi alat manipulasi cenderung berasumsi bahwa orang bekerja untuk menikmati kehidupan melalui budaya dan hiburan. Tetapi konsepsi materialis yang digariskan Marx menunjukkan bahwa di bawah kapitalisme orang harus rileks dan menemukan kesenangan di waktu senggang mereka untuk mempersiapkan tubuh dan pikiran mereka untuk bekerja. Dengan demikian

kemungkinan dan keterbatasan hiburan budaya dan aktivitas santai dan fungsinya dalam pemikiran kapitalisme pada akhirnya ditentukan oleh hubungan produksi (Eriksen, 1980)

*The Theory of The Leisure Class* yang di tulis oleh Thorstein Veblen termasuk teori konsumsi. Konsumsi bukanlah hal yang baru, karena masyarakat konsumen berlangsung di semua tahap kapitalisme. Tokoh dalam teori ini adalah Karl Marx, Thorstein Veblen, George Simmel dan Max Weber. Pemahaman Karl Marx (1818 – 1883 ) tentang teori konsumsi ini, menganggap bahwa konsumsi lebih banyak terkait dengan makan, minum dan berkembang biak daripada selera modern untuk mengakomodasi bentuk budaya baru dan tindakan simbolis. Bagi Marx konsumsi komoditas lebih dipahami dalam hal pengembangan produksi komersil dan menghubungkan konsumsi secara eksplisit ke dalam hubungan dialektis dengan produksi. Sementara konsumsi tidak masuk akal dalam dalam pengertian modern yang melihat pertumbuhan komoditas baru yang terus meningkat dan dikonsumsi. Menurut Bocoock (1993:35) sekarang ada bentuk kapitalisme baru dan berbeda di dunia, yang didasarkan pada produksi baru yang semakin meningkat, jenis kapitalisme baru ini yang disebut kapitalisme konsumsi. Max Weber (1864-1920) mengembangkan wawasan tentang konsumsi dan nilai budaya. Dalam Protestan dan Calvinisme, secara singkat pengamatannya adalah nilai-nilai religius Protestan membawa sebuah motivasi untuk membangun dan berinvestasi dalam sebuah usaha, sehingga menjadi pekerja keras sedangkan budaya katolik, yang menekankan kehidupan keluarga, konsumsi komunal, dan sikap yang lebih santai untuk bekerja dan bermain

Georg Simmel (1858 – 1918) melihat kota metropolitan modern yang masif dan berubah pesat pada abad ke -20. Simmel mengamati migran-migran baru yang memasuki kota, banyak keturunan Polandia, dalam esay nya tahun 1903 memaparkan bahwa kota modern bukan entitas spasial dengan konsekuensi sosiologis tapi sebuah entitas sosiologis yang terbentuk secara spasial, artinya kota ini bukanlah tempat yang sudah terbentuk yang di padati manusia, namun dikelola oleh interaksi sosial termasuk konsumsi.

Thorstein Veblen (1857 – 1929) melihat kelas rekreasi borjuis baru di Inggris dengan pola konsumsi seperti gaya berpakaian, dan makanan mereka meniru kehidupan kelas atas di Eropa. Menurut Veblen terdapat dua cara agar mereka terlihat kaya dan terlihat elit, yaitu dengan (1) konsumsi yang mencolok yang tampak melalui pembelian dan tampilan mahal dengan selera tinggi dan (2) rekreasi yang mencolok yaitu dengan menjalani kehidupan santai, belajar dan bepergian. Namun di kota asing, lebih mudah untuk menunjukkan status seseorang melalui konsumsi yang mencolok, terutama melalui pakaian yang mewah daripada melalui waktu luang yang mencolok. Bermain *video games* termasuk dalam menggunakan waktu luang yang mencolok. Bila sudah menjadi budaya dan memainkannya setiap hari membutuhkan anggaran yang besar untuk mewujudkannya. Hanya orang-orang yang memiliki kemampuan finansial lebih yang bisa bermain *video games*. Konsumsi itu penting karena untuk mendapatkan dan mempertahankan harga diri manusia tidaklah cukup hanya memiliki kekayaan atau kekuatan. Kekayaan dan kekuatan harus dibuktikan karena penghargaan hanya diberikan pada bukti (Veblen : 36).

Setiap orang akan memamerkan kekayaan mereka masing-masing. Sebagai teman, tetangga, kolektor saingan dan lain-lain menempatkan kekayaan mereka pada tampilan dalam bentuk barang-barang material, sebuah kompetisi muncul untuk melihat siapa yang mengendarai mobil paling kuat, tinggal di rumah terbesar, atau memiliki paling banyak jam tangan mahal, sebagai bentuk adaptasi hedonis (Frederick & Loewenstein, 1999) . Seseorang hanya dapat merasa nyaman dengan diri mereka jika mereka mampu mencocokkan setiap pembelian yang mereka lakukan lebih mahal dari rekannya. Jika konsumsi yang mencolok adalah tampilan visual dari keberhasilan ekonomi seseorang, maka ukuran keberhasilan yang lebih tinggi sama sekali tidak bekerja. Jika pekerjaan adalah perwujudan dari semua yang produktif, maka antitesis kerja adalah waktu luang/senggang, suatu kegiatan atau perwujudan dari pemborosan. Dengan demikian, kemewahan membuang-buang waktu menjadi ukuran tertinggi kesuksesan ekonomi. Sebuah kehidupan yang santai adalah bukti kekuatan finansialnya yang terbaca dan paling meyakinkan, oleh karenanya memiliki kekuatan yang super (Veblen, 1899:38). Tingkat self-esteem yang tinggi menciptakan harga diri yang kuat dan membuat individu merasa lebih baik tentang diri mereka dibandingkan dengan orang lain. Jadi, secara umum membahas kebahagiaan sebagai pendorong utama permainan, kerangka kerja Veblen menawarkan konsepsi yang lebih luas yang mendukung minat dalam bermain *video games*. Menjadi sangat relevan ketika mencoba tentang permainan-permainan yang menghabiskan banyak waktu yang tampaknya serupa dengan pekerjaan. Dan kebahagiaan dapat memainkan peran adalah kemampuan untuk membangun harga diri, yang membuatnya merasa lebih baik. Saya bermain

karena itu membuat saya merasa nyaman dengan diri saya dan pada gilirannya membuat saya bahagia.

## **BAB VII**

## **KOMUNITAS TANOKER DAN GERAKAN *COUNTER CULTURE* TERHADAP *GAME ONLINE* DAN *VIDEO GAMES***

Dalam bab VII ini dipaparkan Komunitas Tanoker dan Gerakan *Counter Culture* terhadap *Game Online* dan *Video games*. Maraknya permainan *video games* sebagai dampak permainan modern terjadi di manapun di hampir seluruh pelosok wilayah, demikian pula halnya terjadi di Desa Ledokombo. Ketika teknologi digital telah memasuki kehidupan semua lapisan masyarakat di Indonesia, *game online* dan *video games* pada akhirnya menjadi bentuk kecanduan baru masyarakat. Bagi anak-anak kehadiran teknologi dan media digital di Desa Ledokombo menggeser tradisi-tradisi permainan anak tradisional. Sebuah gerakan untuk melawan candu digitalisasi, gerakan yang dilakukan ini menjadi semacam *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 ( makna yang berbeda dalam relasi dan objek yang sama) lk.,oiodari budaya kelas yang lebih luas.

Komunitas Tanoker ini aktif mengajak anak-anak di Kecamatan Ledokombo untuk bermain permainan tradisional egrang, setiap Hari Minggu mulai pukul 07.30 sampai dengan 13.00 Tanoker mengadakan acara Minggu Ceria. Kegiatan ini merupakan kegiatan positif sehingga anak-anak mengurangi bermain *gadget/game online/video games*. Dalam satu lingkungan Desa Ledokombo, satu kelompok bermain tradisional dan di kelompok lain asyik bermain permainan Aq odern/*video games* ada yang *PS-2*, di kediaman Ginten, yang bermain *PS3* di kediaman Herman, dan yang bermain *Game online* di kediaman Antok. Fenomena ini menurut penulis sangat berbeda, dan hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan pengamatan/penelitian. Kegiatan bermain sebagai aktivitas menikmati waktu luang dari kelompok yang berbeda

dalam sebuah lingkungan kampung Tanoker Ledokombo Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.



Gambar 7.1. Lokasi Tanoker Ledokombo

### **7.1 Tanoker Ledokombo Sebuah Komunitas Bermain dan Belajar**

Komunitas Tanoker Ledokombo, merupakan komunitas bermain dan belajar digagas oleh Ibu Ciciek Fardah Dra, M.Si dan Bapak Dr. 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”.

Dalam organisasi Tanoker memiliki lima (5) unit yang terkait dengan kegiatan budaya, sosial dan ekonomi. Unit Pendampingan Anak, bertanggung jawab untuk mengembangkan bakat dan karakter anak melalui kegiatan yang mendidik dan menyenangkan. Unit Kerajinan Tangan, adalah unit yang menangani buruh migran dalam meningkatkan kesejahteraan dan kemandirian melalui berbagai kreativitas seperti pembuatan kerajinan tangan. Unit ini mengoordinir tiga kelompok usaha yaitu Edelwais, Ceria, dan D’ Ombocraft. Selanjutnya adalah Unit Pertanian yang bertanggung jawab dalam proses pertanian mulai dari penanaman bibit, pemeliharaan, panen hingga penjualan. Setelah itu Unit Pendampingan TKI (Tenaga Kerja Indonesia), secara khusus bertanggung jawab dalam mempertahankan dan menjaga hak dan kewajiban sebagai buruh migran (orang yang bekerja di Indonesia atau luar negeri). Dan yang terakhir adalah Unit *Event Organizer* yang menjadi tonggak utama dalam mengatur semua aktivitas yang berkaitan dengan wisata, produk wisata dan pelayanan wisata yang ditawarkan kepada wisatawan. Dalam mengembangkan Wisata Belajar, semua unit bekerja sama dalam koordinasi *Event Organizer*.

Data hasil penelitian yang dilakukan Triono (2012) Ledokombo merupakan salah satu wilayah yang terkena dampak globalisasi permainan

modern. Hal ini tampak dengan semakin menjamurnya bisnis warnet dan rental *PS* di Ledokombo. Anak-anak sering keluar tanpa pamit ke rental *PS* dan sering lupa waktu belajar dan mengaji. Sekitar 30 persen anak di Ledokombo sudah mulai berkurang pergi ke rental *PS*, dan jika orang tua melihat anaknya tidak di rumah mereka langsung menuju markas Tanoker dan mereka sedang bermain egrang.

Penelitian lain tentang Komunitas Tanoker Ledokombo juga dilakukan oleh Sisillia Velayati (2014) yang berjudul Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya. Hasil penelitiannya adalah Tanoker Ledokombo mendorong perubahan sosial pedesaan melalui pendekatan budaya dengan cara melaksanakan kegiatan pembimbingan dengan media permainan tradisional egrang sekaligus nyanyian diiringi alat musik yang kemudian dipertajam membahas tema-tema tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Akhirnya, materi pembimbingan mengenai nilai-nilai budaya yang terdapat pada setiap medianya dapat menciptakan perubahan sosial pedesaan. Perubahan itu mulai dari perubahan individu berupa perubahan kesadaran individu yang tampak melalui pola pikir dan perilaku menuju kesadaran kolektif kearah perubahan kolektif berupa kerja sama dalam keluarga, antar masyarakat desa di dalam Kecamatan Ledokombo, dan antara masyarakat Kecamatan Ledokombo dengan masyarakat luar Kecamatan Ledokombo.

Penelitian ini melihat 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. Disinilai nilai-nilai kebaikan yang ditanamkan pada anak- anak yang akan menjadi bekal dalam kehidupannya yang akan datang.



Gambar 7.2. Suasana presentasi sebelum riset di Tanoker bersama pendiri Tanoker Dr. Suporaharjo

Komunitas Tanoker kini menjadi *icon* Kabupaten Jember. Komunitas yang diprakarsai Dr. Ir. Suporaharjo dan Dra. Farha Ciciek , M.Si. , ini berawal dari kewajiban keduanya untuk pulang dari Jakarta menuju Desa Ledokombo dengan membawa kedua anaknya yang bernama Mokhsa dan Zero. Tekad yang ada pada mereka adalah untuk pulang ke tanah kelahiran mereka disertai rencana untuk membuat anak mereka betah tinggal di desa. Maka diperkenalkannya

beberapa aneka permainan yang pernah dimainkan Suporaharjo pada masa kecilnya yang tidak lain hanya ingin membuat kedua anaknya betah tinggal di desa. Salah satunya adalah permainan egrang. Egrang ini menjadi menarik karena ketika di Jakarta, Mokhsa dan Zero tidak pernah menjumpai permainan jenis ini. Mulai dari sinilah Suporaharjo dibantu oleh tukang mulai membuat empat pasang egrang. Pembuatan egrang sangat mudah dilakukan karena ketersediaan bambu di Desa Ledokombo melimpah. Mokha dan Zero pun asyik mempelajari permainan tradisional ini.



Gambar 7.3 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 7.4 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. Perkembangan selanjutnya memiliki lima

unit yaitu yang pertama, (1) unit yang menangani kegiatan budaya, (2) unit pendampingan anak, (3) unit kerajinan tangan, (3) unit pertanian dan ekonomi. (4) Unit Pendampingan TKI (Tenaga Kerja Indonesia), secara khusus bertanggung jawab dalam mempertahankan dan menjaga hak dan kewajiban sebagai buruh migran (orang yang bekerja di Indonesia atau luar negeri) dan yang terakhir (5) adalah Unit *Event Organizer*. Pada gambar terlihat serunya senam bersama dan pada saat yang sama Tanoker dikunjungi oleh Tim Dosen Universitas Jember akhirnya mereka juga berbaur mengikuti acara pada saat tersebut.



Gambar 7.5 Anak-anak menikmati kegiatan di Minggu Ceria

Biasanya setelah mengikuti senam bersama mereka berkumpul mempersiapkan acara selanjutnya setiap Minggu agar tidak bosan selalu menampilkan acara yang berbeda, misalnya Minggu pertama lomba-lomba, memasak, atau membaca bersama dengan pendamping yang selalu setia menemani anak-anak Tanoker ini bersahabat, bergembira, belajar, dan berkarya bersama-sama tumbuh di Tanoker. Mereka terdiri dari mulai anak-anak usia SD kelas tiga, empat, lima, dan enam. Juga ada yang tingkat SMP. Dalam gambar

terlihat pendamping melebur bersama-sama membaca buku. Sebelum membaca setiap anak dibagi dalam kelompok SD dan SMP walaupun tidak dibagi secara tegas, biasanya mereka datang berkelompok bersama teman-teman akrabnya misalnya Vivin, Maf, dan Faris mereka datang bertiga dan pulang pun bersama bertiga. Ketiganya murid SD kelas 4 sudah dua tahun ini bergabung di Tanoker dan sudah pinter bermain egrang. Beruntungnya mereka ketika hari libur dimanfaatkan kegiatan yang positif. Di Tanoker bukan berarti anti *handphone*, mereka boleh membawa *handphone*, tetapi ketika mengikuti kegiatan *handphone*-nya disimpan dulu dan boleh digunakan pada saat istirahat. Selama peneliti mengikuti acara minggu ceria beberapa kali memang terlihat ada yang membawa *handphone* tetapi tidak dimainkan karena mereka sibuk dengan acara yang menarik. Kegiatan setiap hari minggu ini disebut juga dengan nama pendampingan.



Gambar 7.6 Mempersiapkan bahan untuk membuat sop sehat di acara “Minggu Ceria”

Gambar 7.6 kesibukan anak-anak Tanoker pada acara Minggu Ceria dengan tema memasak sop sehat. Acara dengan tema memasak ini sebenarnya seminggu

sebelumnya sudah didiskusikan akan memasak apa Minggu depan semua melalui musyawarah bersama dan diakhiri dengan mufakat bersama. Acara ini adalah dari anggota dan untuk anggota. Ada pembagian tugas bersama, apa yang ingin dibawa misalnya ada yang membawa wortel, ada yang membawa kentang, ada yang membawa bumbu dan lain-lain, semuanya dikumpulkan dan bersama-sama mengerjakan acara memasak tersebut. Awalnya ada pembagian kelompok yang mencuci sayuran, yang memotong sayur, yang memasak, yang menata alat makan, dan lain-lain. Semua dikerjakan dengan gotong-royong dan senang hati. Dan setelah selesai pun alat-alat masak, piring, sendok, gelas dicuci dan dirapikan semua dengan bergotong-royong bersama-sama. Ada pengalaman yang berbeda jika kita melakukan kegiatan bersama-sama, hal yang kecil menjadi pengalaman bagi anak-anak karena ada mahasiswa yang terlibat melakukan PKL dari IAIN Jember dan ada Ayu Mahasiswa dari Malaysia yang sedang melakukan kegiatan riset dan mereka sambil mengupas sayur dan bumbu diajarkan nama-nama sayur dan bumbu-bumbu dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Anak-anak menjadi tambah pengetahuan.



Gambar 7.7 Peneliti bersama Ibu Ciciek Farha tampak menikmati sop sehat

Mengenalkan makanan sehat kepada anak-anak dalam kegiatan Minggu Ceria, tidak hanya jenisnya saja, tetapi bagaimana mengolahnya. Ketika anak-anak diajak memasak sop sehat, mereka dikenalkan bagaimana memasak dengan benar, sehingga nilai gizinya juga tidak terbuang karena salah mengolahnya. Tidak hanya mengenalkan bagaimana mengolah makanan yang sehat, tetapi juga, ritual sebelum makan dan kebersamaan menikmati makanan adalah pengalaman yang sangat menarik.



Gambar 7.8 Masakan sop sehat sudah tersaji

Memasak bersama dan menikmati bersama adalah hal yang menyenangkan, setelah proses membersihkan sayuran memotong-motongnya, meracik bumbu selanjutnya memasak dan hal yang terakhir menikmati masakan yang sudah dimasak bersama. Ada pengetahuan dan penanaman budaya lokal yang ditransfer pada anak-anak, yaitu gotong-royong dan kerja sama. Mereka diberi pengetahuan bagaimana cara memasak yang sehat sehingga zat-zat vitamin yang ada dalam sayuran dan berguna bagi tubuh bisa bermanfaat dan tidak

terbuang larut dalam air. Dari mulai bahan dibawa bersama-sama dan tempat makannya terbuat dari batok kelapa benar-benar memanfaatkan bahan dari alam. Tidak disarankan menggunakan penyedap dalam memasak sop sehat. Ada kebersamaan dalam menyantap sop hasil memasak bersama. Sebelumnya berdoa bersama memohon keberkahan dan rasa syukur atas limpahan karunia dan rezeki dari Allah Tuhan Yang Maha Esa.

## **7.2Pengalaman Anak Bermain di Komunitas Tanoker Ledokombo**

Penelitian tentang keberadaan komunitas Tanoker Ledokombo mulai banyak dilakukan diantaranya oleh Triono Akmad Munib dkk (2011). Penelitiannya berjudul *Permainan Modern vs Permainan Tradisional Komunitas Tanoker Ledokombo Kabupaten Jember*. Hasil penelitiannya adalah Ledokombo merupakan salah satu wilayah yang terkena dampak globalisasi permainan modern. Hal ini tampak dengan semakin menjamurnya bisnis warnet dan *rental PS* di Ledokombo. Anak-anak sering keluar tanpa pamit ke rental *PS* dan sering lupa waktu belajar dan mengaji. Sekitar 30 persen anak di Ledokombo sudah mulai berkurang pergi ke rental *PS*. Dan jika orang tua melihat anaknya tidak di rumah mereka langsung menuju markas Tanoker dan mereka sedang bermain egrang.

Berawal dari bermain egrang ini anak-anak mengekspresikan diri mereka dengan bebas melalui berbagai permainan tradisional untuk mengembangkan diri. Disamping egrang, terdapat juga djimbe dan permainan tradisional yang lain. Terdapat banyak kegiatan yang bertujuan untuk memaksimalkan perkembangan

diri anak melalui aktivitas kreatif seperti kegiatan mingguan yang disebut Minggu Ceria.

Dunia anak adalah dunia bermain seperti yang disebutkan oleh Huizinga, (1938: 27) bermain merupakan kegiatan sukarela dan manusia adalah makhluk yang senang akan bermain. Disinilah 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.



Gambar 7.9 Festival Egrang Tahun 2017 Terlaksana 20-23 September 2017

Terdapat 6 (enam ) orang yang menjadi informan untuk menggambarkan pengalaman bermain di konunitas Tanoker. Yaitu, Mafrurah (kelas 4 SD), Vivin

Faradila (Kelas 4 SD), Putri (Kelas 6 SD), Ristri (kelas 4 SD), Arin (11 tahun Kelas 4 SD), dan Faris (Kelas 4 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 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 pinter 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.

Pendapat yang disampaikan Ristri (12 tahun) kelas 4 SD adalah sbb.:

“Keluarga saya berasal dari petani, mengetahui keberadaan Komunitas Tanoker ini berasal dari sekolah, saya memiliki *HP* tapi saat berada di Tanoker tidak saya bawa karena akan mengganggu aktivitas bermain dan aturannya tidak boleh bermain *HP*. Yang saya rasakan pengalaman bermain di Tanoker senang dan banyak hiburan, banyak pengetahuan dan nilai-nilai moral yang baik seperti kerja sama saling menghormati dan menyayangi etika membuang sampah pada tempatnya dan lain-lain, kalau kesini tidak boleh membawa *HP*, selain mengikuti kegiatan Tanoker setiap hari Minggu saya ikut pendampingan pelajaran, pengajian , main karet, tapi kadang main *HP* untuk *browsing*” tidak senang bermain *video games*.

Pengalaman yang bisa diperoleh anak-anak mengikuti kegiatan minggu ceria adalah pengalaman bermain, setiap minggu selalu diadakan acara yang berbeda agar tidak bosan, seperti minggu pertama lomba, minggu kedua masak sop sehat, membuat bolu kukus semua acara dirundingkan bersama seminggu sebelumnya bersama anggota anak-anak Tanoker, pendamping dan kakak-kakak yang sedang terlibat PKL dan penelitian.

Sejak Juli 2016 kegiatan Minggu Ceria dikemas dengan kreatif, dan menarik agar pendampingan menjadi menyenangkan dengan harapan mampu mengembangkan bakat yang dimiliki dan menjadi kegiatan *refreshing* dari kegiatan sekolah yang monoton, sehingga pendampingan di titik Tanoker sudah aktif kembali beberapa forum anak seperti menulis, membaca, memasak, permainan tradisional yang dikemas dalam kegiatan minggu ceria dikelola oleh anak-anak sendiri bekerja sama satu sama lain untuk menyesuaikan kegiatan ini.

Pengalaman bermain yang disampaikan Arin, 11 tahun kelas 4 SD adalah sebagai berikut:

“Informasi yang saya terima tentang Tanoker pertama kali dari sekolah, awalnya ada perasaan males, tapi setelah beberapa kali datang keterusan sampai sekarang sudah tiga tahun menjadi anggota Komunitas Tanoker ini. Walaupun tempat tinggal saya di Paloombo tidak menjadi masalah sebab kalau sudah berada di Tanoker senang bertemu teman-teman dan menambah banyak teman. Orang tua saya bekerja sebagai buruh migran, saya tinggal bersama nenek pengalaman bermain di Tanoker merasa senang, kebetulan ketemu dengan kakak-kakak pendamping dari IAIN Jember yang sedang melakukan kegiatan PKL jadi mendapat ilmu Bahasa Arab, dalam setiap mengikuti permainan aturan yang harus dipatuhi adalah harus sportif, disamping ikut di kegiatan Tanoker, juga mengikuti pendampingan”

Nilai-nilai yang ditanamkan dalam mengikuti kegiatan Minggu Ceria mulai dari awal diterapkan seperti tidak boleh curang, harus sportif, dan membuang sampah pada tempatnya, memberi salam pada yang lebih tua dan kita yang terlibat seperti saudara. Hal ini akan terus diingat pada anak-anak Tanoker. Disinilah letak pendekatan budaya yang ditanamkan oleh Tanoker. Sejak dini mulai dari hal-hal yang kecil anak-anak diperkenalkan budaya yang positif.

Pengalaman lain yang disampaikan Faris, 10 tahun kelas 4 SD adalah:

“Biasanya kalau hari Minggu pagi dari jam 08.00—12.00 mengikuti kegiatan di Tanoker terus sorenya ikut pendampingan mulai jam 17.00—19.00. Orang tua saya bekerja sebagai peternak ayam potong orang di desa saya mengenalnya dengan sebutan ayaman. Datang kesini diantar oleh orang tua biasanya boneng bareng teman-teman seperti Map dan Vivin sudah dua tahun bergabung di Tanoker ini Informasi adanya Tanoker berasal dari guru di sekolah dan akan terus bermain karena sangat menarik dan banyak teman, banyak pengalaman dan banyak ilmu, yang paling senang kalau pas ada kegiatan masak-masak, aturannya selama bermain tidak bawa HP”.

Dari beberapa pengalaman yang disampaikan anak-anak bermain di komunitas Tanoker, yang dilaksanakan pada setiap hari Minggu pagi yang disebut Minggu Ceria mulai jam 08.00—12.00 mereka merasa senang dan menikmati. Banyak pengalaman dan ilmu yang mereka peroleh yang tidak pernah didapat bagi anak seusia mereka yang tidak mengikuti kegiatan di komunitas Tanoker ini. Kecamatan Ledokombo ini meliputi 10 (sepuluh) desa, tetapi tidak semua anak tertarik mengikuti kegiatan yang ada di komunitas Tanoker ini bahkan tidak jauh dari tempat ini terdapat tempat bermain *game online*, kediaman rumah Antok. Anak-anak usia SD,SMP, SMA, dan ada pula yang mahasiswa asyik bermain *Game online*. Pemandangan ini sangat kontras, hal ini hanya terjadi di

Ledokombo, yang membawa Tanoker Ledokombo ini menjadi salah satu *icon* Kabupaten Jember, setelah JFC (*Jember Fashion Carnival*), dan Batik Sumberjambe.

### **7.3 Pengalaman Menjadi Pendamping di Komunitas Tanoker**

Mendampingi anak-anak harapan bangsa agar anak-anak di sekitar Ledokombo terwadahi bakat-bakat yang dimiliki bisa diolah dengan baik sebagai bekal hidup dalam menggapai cita-cita. Apalagi anak-anak Ledokombo ini memiliki orang tua yang bekerja di luar kota (buruh migran). Anak-anak tinggal bersama kakek, nenek, dan saudara tetapi tetap optimis dan semangat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tanoker memfasilitasi dengan berbagai kegiatan dan sarana belajar dan bermain. Pengalaman sebagai pendamping merupakan pengalaman tersendiri, para pendamping ini terdiri dari anak-anak remaja yang duduk di bangku kuliah dan ada juga relawan yang mendampingi dalam kegiatan Minggu Ceria. Sebagian pendamping merupakan pegawai/bekerja secara tetap yang bertugas setiap hari mulai Senin sampai Jumat mulai pukul 08.00—16.00, dan ada pula yang secara insidental seperti mahasiswa yang sedang melaksanakan PPL atau juga yang sedang melakukan penelitian. Beberapa relawan yang aktif mendampingi antara lain Universitas Jember Mengajar (UJAR), BEM PSSI, Himpunan Mahasiswa Fisika (HIMAFI NEUTRON), Komunitas Udara Bersih (KOPDAR), Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris (ESA), Mahasiswa peneliti dan Aktivis perempuan dan anak berbagi keahlian menulis, bahasa Inggris, IT (Fotografi dan Komputer), memasak,

dan memfasilitasi kegiatan *outbond* bersama yang dilakukan minggu terakhir pada akhir bulan menghadirkan anak-anak di berbagai titik dalam rangka membangun kebersamaan dan persahabatan antar anak-anak dampingan serta berbagi cerita pengalaman dan menyuarakan tentang hak-hak anak dengan seni budaya dan permainan. Selain itu di kegiatan Minggu Ceria terdapat forum memasak, anak-anak membawa bahan makan sayur, buah, bumbu dapur sendiri seccara urunan yang dikumpulkan menjadi satu dan diolah menjadi makanan sehat yang diolah dengan bumbu-bumbu secara tradisional. Dengan kegiatan ini Tanoker mengenalkan serta membudayakan anak-anak untuk mengolah pangan lokal, seperti singkong goreng, pisang goreng, dan getuk.

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 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 *eventorganizer*, berawal dari mengelola kegiatan yang skala kecil, meningkat pada kegiatan yang besar.

Pendapat yang disampaikan Haris, pendamping Tanoker adalah sebagai berikut:

Pertama kali bergabung di komunitas Tanoker Tahun 2014. Saat ini sebagai staf di bagian pendampingan anak dan *Event Organizer/EO*. Tempatnya bergantian misalnya di Paluombo setiap hari Selasa, jam 14.00-16.00. Di Sumber Nangka setiap hari Kamis, jam 14.00-16.00 di Karang Anyar hari Jumat, jam 14.00-16.00, dan di Tanoker setiap hari Minggu jam 08.00-12.00. Pada mulanya menjadi pendamping anak-anak memang sulit artinya kita harus mengikuti apa yang diinginkan anak-anak, sampai hampir satu setengah tahun baru menemukan bentuk yang pas mendekati anak-anak di saat pendampingan. Pengalaman yang dirasakan selama menjadi pendamping di Tanoker, anak-anak lebih menyukai jenis permainan yang terdapat unsur gerak, lebih disukai seperti bermain Kasti atau bermain Gobak Sodor dibandingkan jenis permainan tebak-tebakan atau memasak yang senang perempuan, sedang yang laki-laki hanya mencoba setelah matang saja.

Menurut Haris menjadi pendamping anak-anak adalah kegiatan yang paling disukai, terkadang jika ada *event-event* di Tanoker maka tenaganya dicurahkan semua demi suksesnya acara tersebut. Pada awal-awal mengikuti pendampingan, dirasakan sangat berat, karena belum menemukan bentuknya seperti apa yang diinginkan anak-anak. Kira-kira butuh waktu satu setengah tahun, mulai bisa berjalan dengan baik. Mereka, anak-anak Tanoker selalu menunggu dan menanyakan kapan dilakukan kegiatan pendampingan. Harapannya adalah anak-anak yang mengikuti pendampingan bisa menjadi pribadi-pribadi yang mandiri.

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.

Berikut ini beberapa permainan tradisional yang kita kenal dan dipopulerkan tanoker:

#### 1. Permainan Tradisional Egrang



Gambar 7.10. Permainan Tradisional Egrang

Permainan **egrang**. Tidak mudah untuk menggunakan egrang, hanya orang-orang yang sudah terbiasa dan bisa menaklukkan keseimbangan. Egrang merupakan dua

tongkat yang panjang dan di bagian tengah diberikan pembatas. Setelah itu kita naik diatas pijakan yang sudah diberikan.

## 2. Permainan Polo Lumpur Tanoker Ledokombo



Gambar 7.11 Permainan Polo Lumpur

**Permainan Polo lumpur** ini menjadi icon Komunitas Tanoker selain egrang. Jika permainan polo air dimainkan di air atau kolam renang, maka tidak dengan permainan polo yang ada di Desa Sumberlesung Kecamatan Ledokombo. Polo yang dimainkan anak-anak Tanoker Ledokombo dan sahabatnya ini disebut permainan polo lumpur, karena dimainkan di lumpur yang diairi. Arenanya juga bukan kolam renang, tetapi di sawah yang dialiri air. Sebuah petak sawah sengaja tidak ditanami komoditas apapun, meskipun di sekitarnya tanaman padi nampak menghijau. Sawah itu dialiri air dari pipa yang disambung ke saluran irigasi. Bagian bawah kolam lumpur itu juga dilubangi agar air tetap bisa mengalir ke sawah di bawahnya.

Keberadaan Komunitas Tanoker di Desa Ledokombo yang muncul sejak tahun 2009 kini banyak di kenal baik di wilayah Jember maupun nasional. Setiap hari banyak yang berkunjung melihat kegiatan di Tanoker yang

mengembangkan diri sebagai kampung wisata permainan tradisional. Ada pula yang melakukan riset dan pengabdian masyarakat. Gerakan yang dilakukan Tanoker berhasil menarik minat warga untuk terlibat dalam berbagai aktivitas Tanoker, salah satunya menggiatkan kembali permainan tradisional dan mengemasnya .

Dalam artikel yang di tulis oleh David Whiterbread dan Marisol Basilio yang berjudul *Play, Culture and Creativity* (2013) menjelaskan bahwa terdapat faktor lingkungan dan budaya yang mempengaruhi kesenangan bermain anak-anak. Lebih lanjut disebutkan bahwa studi bermain sepanjang waktu dan lintas budaya secara konsisten menunjukkan dua ciri khas permainan di masyarakat. Pertama, bermain sudah jelas ada di mana-mana baik dalam dunia anak-anak maupun orang dewasa, dan permainan anak-anak tersebut didukung secara konsisten oleh orang dewasa di semua masyarakat dan budaya, yang paling jelas adalah dalam pembuatan peralatan bermain dan mainan. Kedua, munculnya permainan itu adalah fenomena multifaset, dengan berbagai jenis yang muncul dalam semua hubungan sosial, namun ada variasi dalam prevalensi dan bentuk yang dimainkan berbagai jenis permainan di berbagai masyarakat. Variasi ini nampaknya muncul dari sikap yang berbeda mengenai sifat masa kecil dan nilai permainan dalam budaya tertentu. Gaskins (2007) misalnya menggambarkan permainan anak-anak dalam dunia maya / *game online* lebih banyak permainan fisik dan permainan dengan peraturan, dengan bentuk kepura-puraan yang melibatkan anak-anak untuk menghidupkan kembali peran pekerjaan orang dewasa dan tidak memiliki unsur fantasi(Gaskin, 2000).

Dari beberapa uraian pengalaman bermain di Komunitas Tanoker, memperlihatkan bagi para anak-anak yang mengikuti kegiatan bermain di Komunitas Tanoker semuanya memberikan tanggapan dan pengalaman yang positif. Teman-teman seusianya belum tentu merasakan kebahagiaan dan pengalaman mendapatkan pengetahuan yang dirasakan teman-teman usia mereka. Membuat anak-anak menikmati haknya sebagai anak-anak dan mendapatkan kebahagiaan merupakan tujuan awal Tanoker.

Keberadaan Tanoker Ledokombo dengan berbagai kegiatan pendampingan kepada anak-anak dan masyarakat melalui permainan tradisional menjadi sebuah gerakan *counter culture* terhadap maraknya permainan *video games* di Desa Ledokombo. Komunitas yang berdiri sejak tahun 2009 ini semakin banyak dikenal baik di wilayah Jawa Timur, Nasional dan Internasional. Setiap tahun menyelenggarakan festival egrangnasional dan menjadi icon Kabupaten Jember.

Gerakan *counter culture* yang dilakukan Tanoker berhasil menarik perhatian masyarakat Ledokombo untuk melestarikan permainan tradisional, tidak hanya egrang, tetapi berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia. Berawal dari melestarikan permainan tradisional ini Tanoker menjadi tempat bermain yang nyaman bagi anak-anak di Desa Ledokombo.

## **BAB VIII**

### **PENUTUP: KESIMPULAN, IMPLIKASI TEORETIS DAN IMPLIKASI PRAKTIS**

Studi ini bertujuan untuk memahami masyarakat kampung menggunakan waktu luangnya untuk bermain *video games*, pengalaman bermain bagi komunitas Tanoker Ledokombo, pengalaman menjadi pendamping Komunitas Tanoker, dan pengalaman pemilik rumah rental di Desa Ledokombo. Studi ini tidak hanya berfokus pada mereka yang senang bermain *video games* yaitu biasa disebut

*gamer*, yang dalam penelitian ini mereka yang berumur antara 19 tahun keatas hal ini dimaksudkan pada usia mereka sekarang ini, mereka mengenal *video games* ini lebih dari sepuluh tahun lamanya, artinya ketika *video games* muncul yang pertama kali dalam bentuk *Nintendo*, dengan jenis permainan *Super Mario*, *Playstation 1, 2, 3 dan 4* sampai jenis *Online* seperti *Dota 2, RPG, Moba, Pokemon Go* mereka mengenal semua jenis *game* tersebut. Studi ini selain mengkaji budaya bermain *video games*, dan dinamika masyarakat kampung, dalam diri *gamer* terutama *gamer* militan yaitu mereka yang tanpa sehari pun melewatkan waktunya untuk bermain *video games*, bagaimana pengalamannya bermain di rumah rental, jenis *game* yang sering dimainkan dari mulai pertama mengenal *video games* sampai sekarang, waktu yang digunakan untuk bermain *video games* dan pengalaman *mengeksplor* dalam bermain, juga mengkaji pengalaman bermain komunitas Tanoker Ledokombo. Komunitas ini menawarkan kegiatan bermain yang berbeda dengan pendekatan budaya. Tanoker melakukan pendampingan pada anak-anak yang diawali dengan bermain tradisional egrang. Kedua hal ini dimaksudkan untuk memberikan perbedaan bagaimana bermain dengan media yang *modern* dan bermain dengan media tradisional dan nilai-nilai lokal yang ditanamkan. Selain *gamer* dan anggota kelompok Tanoker juga menggali informasi dari pendamping Tanoker dan pemilik rumah rental dan warnet di Kecamatan Ledokombo.

## **8.1. Kesimpulan**

Data yang dipaparkan sebagai kesimpulan dalam studi ini adalah sejumlah proposisi yang merupakan embrio bagi pengembangan lebih lanjut tentang budaya bermain *video games* dalam Masyarakat Tanoker Jember.. Berikut adalah beberapa temuan pokok studi ini:

Pertama, kemajuan di bidang teknologi membawa perubahan dalam menggunakan waktu luang. Bermain *video games* menjadi permainan yang menarik tidak hanya di perkotaan melainkan juga di lingkungan masyarakat kampung Tanoker Ledokombo. Munculnya permainan *video games* di Ledokombo mengubah wajah kampung yang semula anak-anak di saat libur dan waktu luang pergi ke mushalla dan lapangan desa untuk bermain sepak bola atau permainan tradisional, berubah menjadi pergi ke tempat rumah warnet atau rumah rental PS untuk bermain *video games*. Demikian pula yang terjadi kondisi rumah warga Ledokombo, yang semula rumah menjadi tempat tinggal tetapi dengan munculnya industri *video games* ini beralih fungsi menjadi tempat bisnis hiburan permainan modern. *Video games* mengubah kebiasaan perilaku anak muda menjadi menjauh dari agama dan rumah tinggal menjadi ruang bisnis *game*.

Kedua, sebagian besar dari *game* yang menjadi informan dalam penelitian, mereka mengenal perkembangan munculnya *video games* sepuluh tahun ke belakang. Ketika itu mereka masih berusia di bawah sepuluh tahun atau belasan tahun dan industri ini sedang *booming-boomingnya* di masyarakat. Munculnya rumah rental di pelosok-pelosok desa menggantikan permainan tradisional dan kebiasaan lain dan beralih ke permainan modern. Di sisi lain mereka yang berusia 19—29 tahun sekarang adalah generasi yang pertama

kali mengenal munculnya permainan *video games* seperti *Nintendo* dan *Playstation 1 (PS 1)*. Dengan beragam permainan yang masih diingat sampai sekarang seperti *Super Mario*, *Crash Nitro Racing*, dan *Garen Winning Eleven*. Mereka bisa merasakan dan membedakan permainan yang awal pertama kali muncul dengan perkembangan permainan yang sekarang seperti *Dota 2*, *Moba*, *Pokemon Go* dan lain-lain.

Ketiga, dari beberapa *gamer* bisa dikelompokkan ada yang kelompok *gamer militan* atau *adiktif*, ada yang *gamer standar*, artinya ada yang setiap hari selalu bermain *game*, jika hari libur, bisa nonstop bermain, apalagi bila libur dan bulan puasa akan bertambah lama, dan ada juga bermain *game* hanya pada hari Sabtu dan Minggu atau liburan saja. Mereka yang bermain *video games* setiap hari biasanya rata-rata bermain setiap hari 2—3 jam dan di saat hari Sabtu dan Minggu atau liburan bisa 6—12 jam sehari. Biasanya yang menjadi *gamer militan* memiliki orang tua yang tidak melarang anaknya untuk bermain *game* dan bagi yang *gamer standar* biasanya ada larangan untuk bermain *game* hanya saja terdapat anak yang tetap berusaha untuk merayu orang tua untuk diizinkan bermain *game*. Dengan demikian permainan tradisional kian terancam dengan terbukanya akses teknologi yang pada akhirnya mengancam tradisi.

Keempat, pada umumnya *gamer* menjadikan tempat bermain *game* atau rental/warnet menjadi tempat favorit walaupun bermain *video games* merupakan kegiatan mengisi waktu luang, mereka lebih asyik dan senang jika bermain di rumah rental/warnet bersama teman atau komunitas dibandingkan bermain sendiri. Apalagi ketika memainkan *game* karakter seperti *DOTA 2* atau *MOBA*. Ketika komunitasnya menang maka akan terjadi kehebohan dan keseruan

yang luar biasa bagaikan mendapatkan sesuatu yang diperoleh oleh kelompok, ekspresinya lebih ramai, dan jika mengalami kekalahan maka tidak dirasakan berat karena dirasakan bersama jadi biasa saja. Kalau diibaratkan ketika mendapatkan hadiah dan memenangkan *game*, bagi *gamer* militan lebih senang memenangkan *game* dibandingkan jika mendapatkan hadiah dari siapapun.

Kelima, permainan *video games* terbagi menjadi dua, ada yang *game* konsol dan ada yang *game online*. Pemain *game* konsol pada umumnya terdapat di pedesaan yang masih berjenis *Playstation 1,2* atau *3*, yang bermain ramai-ramai ada yang 3—5orang pemain, sedangkan yang *game online* biasanya lebih banyak di kota, yang biasanya satu perangkat dimainkan satu orang walaupun dalam penelitian di Kampung Tanoker ini hanya terdapat satu tempat bermain *video gamesonline* yaitu di rumah Antok yang diberi nama SS Net. Sedangkan rumah rental yang lain berupa *game* konsol. Keberadaan warnet SS Net ini, tidak memiliki peraturan satu perangkat satu orang bisa saja dimainkan lebih dari dua orang.

Keenam, sebagian *gamer* merasakan bahwa bermain *video games* awalnya hanya mengisi waktu luang saja ada pula hanya diajak teman, tetapi lama-kelamaan menjadi kecanduan. Kebiasaan bermain *video games* ini pada awalnya banyak diperkenalkan oleh teman waktu usia sekolah dasar, biasanya pada hari libur atau pulang sekolah. Setelah beranjak dewasa mereka tidak bisa lepas dari kebiasaan bermain *video games* dan memainkannya melalui *game* yang ada di *handphone*. Melihat kenyataan ini menunjukkan bermain *video games* menjadi bagian dari kegiatannya sehari-hari, dan mengisi waktu luangnya. Dengan kata lain bermain *video games* sudah menjadi budaya.

Ketujuh, jenis permainan *video games* yang paling banyak dimainkan adalah *game* karakter atau sering dikenal dengan *massively multiplayer online role playing game (MMORPG)* yang menarik banyak khalayak dari remaja hingga orang dewasa yang memungkinkan interaksi *online* dengan pemain lain. *MMORPG* menggambarkan seorang pemain bisa mengenakan identitas baru seperti baju baru, menjadi seseorang yang berjalan di atas air, menyembuhkan orang lain, yang sangat berbeda dengan pengalaman dirinya sendiri dalam dunia yang nyata. Dengan kata lain, ketika bertindak sebagai karakter atau avatar, pemain bisa menjadi orang lain, tidak ada yang bisa melihat seperti apa dia sebenarnya, prestasi apa nyata apa yang dia miliki, atau siapa dirinya sebenarnya. Hal ini yang memengaruhi keinginan individu untuk menghabiskan lebih banyak dorongan dalam kepribadian alternatif mereka.

Kedelapan, keinginan yang kuat untuk bermain *video games* membuat informan banyak yang memiliki pengalaman berbohong pada orang tua dengan berbagai alasan seperti pamitnya pergi les, pergi mengaji, kenyataannya berada di tempat rental, minta uang buat bensin, minta uang untuk SPPTetapi disalahgunakan untuk bermain *video games*, dan sebagainya. Yang membuat mereka berbohong karena adanya larangan dari orang tua, sementara dorongan untuk ingin bermain *video games* sangat besar, akhirnya mencari-cari alasan agar bisa terus bermain *video games*. Kondisi ini merupakan dampak yang ditimbulkan dari kehadiran media *video games* yang mengubah kehidupan sosial dan budaya masyarakatnya, terutama masyarakat pedesaan Kampung Tanoker Ledokombo.

Kesembilan, melihat keadaan rumah rental yang ada di Ledokombo, dapatlah disimpulkan kalau mereka membuka usaha warnet pada awalnya bukan

sebagai tumpuan satu-satunya mata pencaharian, tetapi sebagai tambahan saja. Seperti yang dialami Antok, adalah pegawai di kantor Telkom, pengetahuan yang dimiliki tentang komputer, mendorong dia untuk membuka warnet SS Net yang merupakan satu-satunya layanan internet yang ada di desa Ledokombo. Mulyono, usaha utamanya adalah jasa obras dan neci/sebagai penjahit, Herman usaha utamanya adalah di bidang pertanian yang memiliki lahan bukan buruh tani. Demikian juga Ginten adalah seorang ibu rumah tangga biasa tidak ada rencana untuk membuka usaha rental, hanya untuk keperluan sebagai sarana hiburan anaknya saja.

Kesepuluh, pengalaman bermain Komunitas Tanoker menjadi berbeda dibandingkan pengalaman bermain *video games*. Komunitas ini awalnya memperkenalkan permainan egrang yakni permainan tradisional untuk menarik anak-anak di sekitar desa Ledokombo untuk mengurangi anak-anak bermain *video games*. Sementara tidak jauh dari tempat Tanoker, berdiri rumah rumah rental yang di dalamnya terdapat anak-anak yang bermain *video games*. Ketika yang biasanya pada hari Minggu pagi jam 08.00--12.00, *gamer* asyik dengan *avatarnya*, Komunitas bermain Tanoker Ledokombo sedang melaksanakan kegiatan Minggu Ceria. Komunitas Tanoker ini mendorong perubahan sosial pedesaan melalui pendekatan budaya dengan cara melaksanakan kegiatan pembimbingan dengan media permainan tradisional egrang sekaligus nyanyian diiringi alat musik yang kemudian dipertajam membahas tema-tema tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Kesebelas, budaya bermain *video games* menjadi bagian dari aktivitas keseharian masyarakat di pedesaan, dan sebagian besar informan dalam penelitian

ini menyukai permainan *game* seperti tembak-tembakan, petualangan, yang di dalam permainannya mengandung kekerasan. Permainan semacam ini sudah dimulai sejak pertama kali mengenal permainan seperti dalam permainan *Playstation 1,2 dan 3* kemudian berlanjut hingga dewasa, dan seolah menjadi hal yang biasa. Dalam beberapa hasil penelitian, disebutkan bahwa adanya korelasi positif antara permainan *video games* kekerasan dan *agresi* kehidupan nyata. Karen L. Becker, Olsen dan Patricia A. Norberg (2008) menyebutkan bahwa permainan *video games* dengan jenis kekerasan sangat banyak dikonsumsi anak muda. Data yang dikumpulkan pada November 2008 yang terjual lebih dari 1,5 juta kopi (Reuters, 2008), hal ini jelas bahwa gagasan untuk menyimulasikan kekerasan di dunia nyata adalah kesuksesan komersial yang sangat besar, terutama di kalangan anak muda. Salah satu contoh *game* kekerasan ini seperti *Mortal Kombat dan Residence Evil*, yang secara eksplisit melakukan kekerasan dengan pertarungan tangan-tangan dan orang pertama sebagai komponen utama permainan. Permainan *video games* ini menimbulkan perilaku kekerasan, agresif dan antisosial (Anderson dan Bushman, 2001).

Keduabelas, *Leisure*, dalam menggunakan waktu luang untuk bermain bagi masyarakat Ledokombo, bagi *gamer* masyarakat kampung Tanoker Ledokombo, bermain *video games* sama dengan menonton. Bagi mereka satu unit perangkat komputer permainan *video games* dimainkan bersama-sama enam orang anak adalah hal yang biasa. Anak-anak rela duduk menonton berjam-jam menjadi penonton saja. Biasanya mereka yang tidak memiliki dana untuk membayar sewa *video games* cukup sebagai penonton saja. Temuan ini menggambarkan adanya budaya *communal life* di masyarakat desa bagi mereka

semakin banyak teman yang bergabung bermain dan menonton *video games* dirasakan semakin ramai dan semakin menyenangkan.

Ketigabelas, keberadaan rumah rental di Ledokombo sebagai dampak kemajuan teknologi tidak mengganggu aktivitas masyarakat secara langsung baik secara kehidupan sosial dan budaya tetapi justru membuka lapangan kerja baru dan mendapatkan penghasilan. Dalam kasus tertentu keberadaannya diperlukan seperti mengerjakan tugas sekolah, hal ini disebabkan rumah rental tidak hanya menyediakan layanan untuk bermain *video games* tetapi menyediakan juga sarana *download, browsing, chatting*, cetak foto, dan *printing*.

Dari beberapa kesimpulan diatas, penelitian ini menghasilkan proposisi-proposisi sebagai berikut:

- 1) Perkembangan dan kemajuan teknologi yang disebutkan Giddens mensubstitusi bentuk permainan tradisional menjadi permainan digital yang mengancam tradisi.
- 2) Bangkitnya media digital dan teknologi informasi membawa permainan menjadi sarana interaktif baru yang sangat menarik dan masyarakat *middle-lower* menikmatinya dengan bermain secara komunal.
- 3) Gerakan *counter culture* menuntut perubahan dan menyiratkan kesadaran yang kritis berlawanan dengan budaya dominan.

*Runaway* yang ditulis Giddens menyebutkan kemajuan teknologi meliputi tiga aspek *cyberspace, posmodernisme* dan kapitalisme menganggap kecepatan pertumbuhan dunia yang sangat cepat tidak sejalan dengan manusiannya, demikian yang terjadi pada permainan. Kemajuan teknologi membawa permainan

pada titik dimana permainan menemukan media baru yaitu media digital yang bagi golongan masyarakat tertentu menjadi kecanduan.

Teknologi, mensubstitusi bentuk permainan tradisional menjadi modern, mengubah perilaku bermain, reformulasi fungsi rumah tinggal menjadi rumah rental, dan berkurangnya kegiatan keagamaan dan fungsi –fungsi institusi agama.

Permainan tradisional semakin terancam akibat terbukanya akses teknologi, meresistensi dan mengancam tradisi masyarakat. Gerakan *counter culture* sebagai sistem nilai yang koheren berbeda dari arus utama untuk menuntut perubahan yang menyiratkan kesadaran diri yang kritis.

## **8.2 Implikasi Teoretis**

Secara teoritik, studi ini bertitik tolak pada kehadiran permainan *video games* dalam masyarakat terutama di perkampungan, bagaimana kondisi masyarakat dengan munculnya rumah-rumah penduduk menjadi rumah rental *video games*, anak-anak dan remaja banyak yang kecanduan *video games*, juga mengkaji kegiatan bermain dalam konteks yang berbeda yaitu menggunakan pendekatan budaya yang digunakan dalam bentuk transfer pengetahuan tentang nilai-nilai budaya yang ditekankan pada permainan tradisional sebagai media pengawalnya yang sejak tahun 2009 mulai dikenalkan oleh komunitas Tanoker Ledokombo Jember.

Menurut Huizinga (1938), jika kita mengacu pada ilmu pengetahuan untuk mendefinisikan *game* sebagai suatu aktivitas yang terjadi dalam batasan ruang, waktu, dan arti tertentu menurut aturan yang pasti, maka kita akan sampai pada simpulan yang menakjubkan dan menakutkan bahwa semua cabang ilmu

pengetahuan dan pembelajaran memuat banyak bentuk dari bermain karena masing-masing terisolasi dalam bidangnya sendiri dan dibatasi oleh aturan yang ketat metodologinya sendiri. Bermain *video games*, menjadi salah satu aktivitas seseorang dalam menggunakan waktu luangnya. Seperti yang dikemukakan oleh Kraus (1977) bahwa kata tersebut memiliki setidaknya empat makna: pandangan 'klasik', pandangan tentang waktu luang sebagai suatu fungsi dari kelas sosial, konsep waktu luang sebagai suatu bentuk aktivitas dan konsep waktu luang sebagai waktu senggang.

Kemajuan Teknologi yang digambarkan Giddens (2003) seperti yang dijelaskan pada bab terdahulu meliputi tiga aspek, *cyberpace*, posmodern, dan kapitalisme membawa dampak perubahan dalam praktek sosial dan budaya yang terjadi di masyarakat Desa Ledokombo, hadirnya bentuk budaya baru, bermain *video games*. Peneliti melihat dalam prakteknya bermain *video games* yang dilakukan anak-anak di pedesaan berbeda dengan di perkotaan. Meskipun Giddens menyebutkan bahwa Kecepatan tidak hanya menjadi ukuran kemajuan tetapi juga paradigma sosial, politik, ekonomi, budaya dan kehidupan kontemporer. Adanya teknologi menjadi keniscayaan, namun ketika teknologi modern ini hadir bukan berarti masyarakat akan menerimanya. Terdapat nilai-nilai budaya lokal yang masih melekat. Keberadaan internet di Desa Ledokombo tidak melulu digunakan untuk bermain *video games*. Banyak yang memanfaatkannya untuk *browsing, chatting*, mengerjakan tugas sekolah atau tugas kuliah hal ini disebabkan kehadiran internet yang sangat populer dalam praktek sosial dan budaya.

Giddens dengan pandangannya yang lebih realistis mencatat bahwa perubahan melalui institusi berhubungan dengan seperangkat elemen yang terkait langsung dengan kehidupan masyarakat itu sendiri, karakteristik historis, serta ruang dan waktu, seperti yang dikemukakan:

....proses perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat terkait langsung dengan prinsip struktural berupa artikulasi institusional, karakteristik episode berupa komparasi model perubahan institusional, hubungan antar karakter yang ada pada kehidupan masyarakat, ruang dan waktu dalam hubungan antara masyarakat dengan tipe struktur, dan konjungsi dari perkembangan histori (Giddens, 1995:244)

Pada perubahan sosial yang dimulai dari institusi terjadi dengan cara pengaruh unit lingkungan, pertemuan atau persinggungan dua institusi, (Parsons, 1966); berubahnya tingkat kehidupan suatu kelompok kelas sosial (Scott, 1976), intensitas perubahan lebih kuat pada subkomunitas kecil, pengaruh politik dan jaringan patronklien. Sedangkan perubahan yang dimulai dari individu, perubahan sosial dimulai dari perubahan individu didasari atas asumsi bahwa individu adalah yang membentuk dan sebagai perubah kehidupan sosial dalam suatu masyarakat. Sebuah contoh yang dilakukan oleh Hsu terhadap perubahan berbasis kelembagaan, ia melakukan penelitian di Cina tahun 1950-an, ia mencatat bahwa setelah hancurnya sistem feodalisme di negeri tirai bambu itu terjadilah suatu perubahan yang besar bahwa kekuatan perubahan politik sosial dan budaya menjadi berpusat pada pribadi-pribadi dari para politikus atau raja. Sehingga perubahan suatu kelompok masyarakat di negara tirai bambu itu kuncinya pada individu bukan pada institusinya (Kartodirdjo, 1981: 115).

Menurut teori perubahan individu yang berbasis konsep agensi oleh Alain dan Melucci serta Caslells dalam penelitiannya pada tahun 1960—1970-an di

Amerika. Argumentasi mereka adalah perubahan sosial masyarakat itu terjadi karena aktivitas para agen perubahan. Dalam studinya mereka menemukan bahwa perubahan sosial masyarakat yang menuju pada modernisasi yang terjadi di tahun 1960-1970- an diakibatkan oleh kekuatan daya dobrak dari agen perubahan. Para agen tersebut tidak saja berasal dari dan dibentuk oleh pemerintah tetapi yang lebih penting adalah yang berkembang dan lahir dari masyarakat. Daya dobrak para agen untuk suatu perubahan akan berdampak sangat luas jika diikuti oleh adanya kekuasaan (*power*) yang menyertai para agen (Castell, 1997:103).

Perubahan sosial budaya sering kita dengar, bila kita kaji dari kata tersebut meliputi *perubahan, sosial, dan budaya*. Perubahan sosial menurut Lauer (1989:4) perubahan sosial sebagai perubahan penting dari struktur sosial, dan yang dimaksud struktur sosial adalah pola-pola perilaku dan interaksi sosial. Perubahan disini perubahan sosial berbagai ekspresi mengenai struktur seperti norma, nilai dan fenomena kultural. Menurut Fairchild (1963:583), perubahan sosial sebagai variasi atau modifikasi dalam setiap aspek proses sosial, pola sosial, dan bentuk-bentuk sosial serta setiap modifikasi pola antarmubungan yang mapan dan standar perilaku.

Dalam kehidupan masyarakat Desa Ledokombo perkembangan teknologi yang ditandai maraknya permainan modern dan bangkitnya media digital dan teknologi informasi, jutaan orang menemukan *games* sebagai salah satu pengguna sarana interaktif baru yang sangat menarik. Namun demikian,hal demikian tetaplah menyesuaikan budaya masyarakatnya. Masyarakat Desa Ledokombo tetap menjadi masyarakat desa yang masih memegang tradisi lokalnya, seperti mereka menikmati permainan *video game* tidak individual tetapi bersama-sama

teman/berkelompok, begitu pula setiap waktu sholat/sholat Jumat, warnet akan tutup.

Studi *The Leisure Class Thorstein Bunde Veblen*, menyebutkan tujuan penting dari konsumsi adalah untuk pamer pada orang lain. Hal ini disebutnya konsumsi yang mencolok. Dengan kata lain, para konsumen mengeluarkan uang mereka agar kawan dan tetangga mereka merasa iri. Penelitian ini menggambarkan bermain *video games* dan masyarakat pemilik sewa rumah *video games* di masyarakat *middle-lower* bukan untuk tujuan pamer, mereka membuka usaha rumah sewa sebagai penghasilan tambahan saja dan pemain *game* di pedesaan hanya sebagai aktivitas menggunakan waktu luang. Yang membedakannya jika di kota menikmati permainan sendirian, maka di Desa Ledokombo bermain beramai-ramai bersama teman-temannya. Adanya budaya *communal life*. Budaya ini menjadikan anak-anak yang terpapar *video game* di lingkungan pedesaan menikmatinya sebagai mengisi waktu luang di hari libur sekolah tanpa kecanduan. Meskipun studi yang dilakukan Anderson dan Bushman (2001) bahwa kekerasan seperti *Mortal Kombat dan Residence Evil*, yang secara eksplisit melakukan kekerasan-kekerasan eksplisit dengan pertarungan tangan-tangan dan orang pertama sebagai komponen utama permainan. Permainan *video games* ini menimbulkan perilaku kekerasan, agresif dan antisosial. Dalam masyarakat di Desa Ledokombo ini masih belum bisa dibuktikan. Selama ini belum pernah muncul kasus kekerasan yang ditimbulkan akibat bermain *video games* di Desa Ledokombo.

Pada awalnya memandang *game* komputer dengan istilah tersendiri, 'pengertian umum' awalnya dengan berasumsi bahwa bagaimanapun teknologi

menghasilkan *game*, dengan kata lain, *game* adalah sebuah bentuk media ‘yang ditentukan oleh teknologi.’ Akan tetapi, media tradisional dan studi budaya secara khusus memposisikan diri untuk mencari pemahaman atas efek teknologi ‘yang ditentukan oleh masyarakat.’ Sehingga masalah *games* yang berpusat pada teknologi gelombang besar berbit 8, 16, 32, dan 64 yang menjelaskan perubahan *games* semata-mata sebagai acuan untuk meningkatkan kapasitas *chip* menjadikan akun *games* sebagai penentu teknologi. Sebaliknya, sebuah akun yang menekankan pada investasi dan inisiasi korporasi, maskulinitas dan militerisme dalam membuat *games* akan menawarkan produksi dan representasi *game* yang memiliki pandangan yang ditentukan oleh masyarakat.

Pertentangan antara dua hal tersebut telah tertanam dalam berbagai macam filosofi dan implikasi dari cara memahami hubungan antara teknologi media, budaya, dan masyarakat. Perdebatan ini sudah terekam dengan mengacu pada perbedaan konstruksi teknologi dalam tulisan Raymond Williams (1990) dan Marshall McLuhan (Kline dkk, 2003: 31-41, 46-53; Lister dkk 2003: 72-92). Dalam *Television: Technology and Cultural Form*, William (1990) mengembangkan sebuah model pengembangan teknologi bahwa meskipun berubah-ubah, dan menekankan kemungkinan hasil yang sangat banyak perbedaannya, tetapi secara esensi digerakkan oleh apa yang dia sebut sebagai ‘investasi sosial’ dan ‘kebutuhan sosial’. Yang pertama (investasi sosial) muncul melalui kondisi atau modal dan yang berikutnya (kebutuhan sosial) berasal dari kebutuhan-kebutuhan komunikasi dan hasrat/ keinginan masyarakat di awal sejarahnya. Berbeda dengan McLuhan, dia berargumen bahwa teknologi adalah medium dimana kita berada, bahwa budaya manusia muncul dan terbentuk

melalui teknologi. McLuhan menulis *pentingnya teknologi media bukan pada penggunaan khusus 'pesan' melainkan cara terstruktur yang mengubah 'kecepatan dan skala' urusan manusia.*

*Video games* merupakan bentuk termaju dari budaya populer masa kini. Kaum sosialis mengembangkan respon yang sangat terbatas terhadap budaya populer dan memandang budaya populer sebagai alat manipulasi utama bagi ideologi kapitalis untuk mengendalikan orang-orang yang bekerja. Sementara faktanya dalam budaya populer memperjuangkan kelas budaya dan ideologi. Pendekatan semacam ini cenderung mengabaikan kompleksitas budaya populer, hanya berkonsentrasi sebagai komoditas yang harus dikonsumsi dan bukannya sebagai aspek produksi dan reproduksi kehidupan sehari-hari. Gagasan budaya populer menjadi alat manipulasi cenderung berasumsi bahwa orang bekerja untuk menikmati kehidupan melalui budaya dan hiburan. Tetapi konsepsi materialis yang digariskan Marx menunjukkan bahwa di bawah kapitalisme orang harus rileks dan menemukan kesenangan di waktu senggang mereka untuk mempersiapkan tubuh dan pikiran mereka untuk bekerja. Dengan demikian kemungkinan dan keterbatasan hiburan budaya dan aktivitas santai dan fungsinya dalam pemikiran kapitalisme pada akhirnya ditentukan oleh hubungan produksi (Eriksen, 1980).

*Leisure*, atau waktu luang merupakan aktivitas-aktivitas, teman-teman dan sarana-sarana yang berkaitan dengan kegiatan tersebut yang dipilih secara bebas untuk mencapai kepuasan atau kesenangan pribadi. Pada umumnya aktivitas ini adalah suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh manusia (Veblen seperti dikutip Ritzer, 2012). Karya Veblen dalam bukunya *The Theory of The Leisure Class*

berisi kritik atas status sosial. Orang-orang yang memiliki kekayaan menghabiskan waktunya dengan mengonsumsi waktu luang yang tidak dimiliki kelompok orang yang lain. Mereka membentuk kelas sosial sendiri yang dinamakan *TheLeisureClass*. Teori Kelas Kenyamanan yang disusun lebih dari seabad yang lalu telah dibangkitkan untuk menunjukkan bagaimana imbalan intrinsik dan ekstrinsik dapat memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang mengapa *gamer* bersedia bekerja dengan sangat keras agar bisa bersenang-senang. Herzberg (1995:139) melihat ada dua faktor yang mendorong seseorang termotivasi yaitu faktor intrinsik yaitu daya dorong yang timbul dari dalam diri masing-masing orang, dan faktor ekstrinsik yaitu daya dorong yang datang dari luar diri seseorang.

Jadi, seseorang yang terdorong secara intrinsik akan menyenangi pekerjaan yang memungkinkannya menggunakan kreativitas dan inovasinya, bekerja dengan tingkat otonomi yang tinggi dan tidak perlu diawasi dengan ketat. Kepuasan disini tidak terutama dikaitkan dengan perolehan hal-hal yang bersifat materi. Sebaliknya, mereka yang lebih terdorong oleh faktor-faktor ekstrinsik cenderung melihat kepada apa yang diberikan oleh organisasi kepada mereka dan kinerjanya diarahkan kepada perolehan hal-hal yang diinginkannya dari organisasi (Sondang, 2002 : 107).

Dalam bermain *game*, ketika seorang *gamer* memperoleh kemenangan dalam permainan maka akan merasa sangat senang. Bagi *gamer* memperoleh kemenangan dalam sebuah permainan merupakan penghargaan yang tertinggi. Relevan ketika mencoba untuk menjelaskan permainan-permainan di mana

sebagian besar waktu dihabiskan untuk terlibat dalam kegiatan yang tampaknya serupa dengan pekerjaan. Sementara kebahagiaan dapat memainkan peran, di bawah permukaan, adalah kemampuan untuk membangun harga diri, dan karenanya merasa lebih baik tentang diri sendiri berperan sebagai motivator untuk permainan yang mendasar. Saya bermain karena itu membuat saya merasa nyaman dengan diri saya dan pada gilirannya membuat saya bahagia. Pada diri terdapat motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Chin-Sheng (2010) motivasi intrinsik lebih tinggi dan memainkan peran penting dalam *game* dan imbalan ekstrinsik akan merusak motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri kita untuk melakukan sesuatu karena kita menikmati melakukannya. Sedangkan motivasi ekstrinsik datang dari luar, kita melakukan sesuatu karena ada imbalan atau hukuman. Ketika orang memainkan *game*, mereka dapat memperoleh motivasi ekstrinsik seperti pujian dari orang lain, uang, atau hadiah dan ketenaran. Sedangkan motivasi instrinsiknya adalah seperti rasa ingin tahu, dan eksplorasi, rasa memiliki, otonomi, kompetensi, dan tujuan/rencana.

Studi ini menemukan bahwa *gamer* terutama *gamer* militan banyak yang menggunakan waktu luangnya di tempat rental atau warnet. Menurut (Veblen yang dikutip Banta, Martha, 2007:28) dikatakan bahwa istilah "waktu senggang," seperti yang digunakan di sini, tidak berkenaan dengan kelambanan atau ketenangan. Apa yang dikandungnya adalah konsumsi waktu yang tidak produktif. Eksploitasi seperti yang dilihat dari sudut pandang ekonomi, waktu luang, dianggap sebagai pekerjaan, sangat terkait erat dengan kehidupan

eksploitasi; dan prestasi yang mencirikan hidup santai, memiliki banyak kesamaan dengan eksploitasi.

Untuk kelas menengah atas, waktu luang digunakan untuk kenyamanan dan rekreasi, sedangkan bagi kelas menengah bawah adanya waktu luang adalah untuk mencari aktivitas yang menghasilkan uang. Dari beberapa temuan penelitian, seorang *gamer* ketika mengenal *video games* dari kecil, setelah dewasa dan memiliki modal, akan membuka usaha sewa *video games* sebagai pemilik sekaligus di waktu senggang dia akan bermain *video games*. Masyarakat yang memiliki usaha rental di Ledokombo, mengubah rumah tinggal menjadi usaha tambahan bisnis hiburan. Bagi pemilik rumah sewa rental *video games* adanya waktu luang digunakan sebagai bekerja. Dari beberapa informan, terdapat informan yang selain sebagai *gamer*, juga sebagai *owner*, atau pemilik usaha warnet, menikmati hobi bermain *video games* kemudian membuka usaha warnet atau rumah rental sebagai mata pencahariannya.

Wyne Derek dalam *Leisure, lifestyle and the new middle class* (1998:10), menyebutkan bahwa perubahan pekerjaan telah menghasilkan kelas menengah baru. Bagi masyarakat desa Ledokombo, membuka usaha warnet dan rental *video games* memerlukan modal awal dengan membeli unit komputer baru dalam menyediakan sarana bermain dan *online* lainnya. Dalam teori tersebut dinyatakan bahwa pekerjaan telah menghasilkan kelas menengah baru, membuka usaha warnet di kampung merupakan bentuk usaha baru yang belum ada sebelumnya bagi pengusaha warnet/rental PS di Desa Ledokombo, bagi sebagian pemilik,

rental semakin ramai maka membutuhkan tenaga baru, artinya membuka lapangan kerja bagi masyarakat di lingkungan berdirinya rental tersebut.

Teori Kelas Kenyamanan/*Leisure Thorstein Veblen* menggunakan kombinasi antara ekonomi, antropologi, dan sosiologi (Niman, 2013). Landasan teori Veblen mengarahkan motivasi individu yang didorong oleh kebutuhan untuk melakukan perbandingan dengan rekan-rekan untuk mendapatkan harga diri. Perbandingan ini memanifestasikan dirinya dalam proses mendapatkan pencapaian status. Untuk mendapatkan dan mempertahankan harga diri manusia tidaklah cukup hanya untuk memiliki kekayaan atau kekuatan. Kekayaan atau kekuatan harus dimasukkan ke dalam bukti, karena penghargaan hanya diberikan pada bukti (Veblen, 1979,36). Sedangkan konsepsi Hegemoni Gramsci menyebutkan proses penguatan dan pelemahan kekuatan kelas dan ideologis yang berbeda dapat dipahami sebagai serangkaian kompromi dan konsepsi yang dibuat oleh kelas dominan dengan kelas bawahan untuk mempertahankan kekuatan politik dan ekonominya. Kelompok yang paling mendasar di masyarakat adalah kelas sosial dan budaya kelas adalah elemen fundamental masyarakat, seperti ideologi kelas. Setiap budaya kelas mengandung di dalamnya berbagai “daerah” otonom dan relatif otonom, subkultur atau *counter - cultures*. Ada variasi ras, etnis dalam budaya kelas. Ada juga hubungan budaya khusus untuk kaum muda dan manula, dan terutama bagi perempuan, yang 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 (makna yang berbeda dalam relasi dan objek yang sama).

Setiap orang mulai megemukakan kekayaan mereka masing-masing dalam bukti, konsumsi konspirasi menjadi bentuk kontes tersendiri. Sebagai teman, tetangga, kolektor, saingan, dan lain-lain menempatkan kekayaan mereka pada tampilan dalam bentuk barang-barang material. Sebuah kompetisi muncul untuk melihat siapa yang mengendarai mobil yang paling kuat, tinggal di rumah terbesar, atau memiliki paling banyak jam tangan mahal. Sebagai bentuk adaptasi hedonis (Frederick & Loewenstein, 1999), seseorang hanya dapat terus merasa nyaman dengan diri mereka sendiri sebagai orang jika mereka mampu mencocokkan setiap pembelian oleh rekan kerja dengan pembelian yang lebih mahal dari mereka sendiri. Dengan kata lain, keberhasilan-keberhasilan terus berubah saat individu terlibat dalam kegiatan yang dirancang untuk mengalahkan orang lain. Seolah-olah proses membuat perbandingan dengan memanjat tangga di mana setiap langkah mengungkap langkah baru lainnya yang lebih tinggi dari yang sebelumnya dan harus terus naik untuk mempertahankan perasaan harga diri.

Jika konsumsi yang mencolok adalah tampilan *visual* dari keberhasilan ekonomi relatif seseorang, maka ukuran keberhasilan yang lebih tinggi sama sekali tidak akan bekerja sama sekali. Jika pekerjaan adalah perwujudan dari semua yang produktif, maka antitesis kerja adalah waktu senggang; suatu kegiatan yang menjadi perwujudan dari pemborosan. Dengan demikian, kemewahan membuang-buang waktu menjadi ukuran tertinggi kesuksesan ekonomi. Sebuah kehidupan yang santai adalah bukti kekuatan finansialnya yang terbaca dan paling

meyakinkan, dan oleh karena itu memiliki kekuatan superior, asalkan ada waktu senggang dapat hidup dalam kenyamanan dan kenyamanan yang nyata (Veblen, 1979: 38).

Perkembangan masyarakat sekarang, bagi sebagian orang tua memberikan hadiah kepada anaknya perangkat permainan modern, hal inilah untuk pertama kalinya anak mengenal permainan *video games* yang pada akhirnya bermain *video games* menjadi kebiasaan yang dilakukan setiap hari. Kenyataan ini membawa bermain *video games* menjadi budaya baru dalam masyarakat. Budaya bermain *video games*. Niman (2013) Budaya yang pada awalnya adalah *primitive society* dimana budaya predator menguatkan kekuatan kasar sebagai ukuran keberhasilan nyata, dengan perbaikan dalam standar kehidupan primitif menuju *market society*, yakni perkembangan budaya menemukan ungkapan tertinggi dalam bentuk kekuatan uang, dan akhirnya munculnya *video games* menjadi *synthetic society*. Teori Kenyamanan ini menunjukkan bagaimana imbalan intrinsik dan ekstrinsik dapat memberikan pemahaman yang lengkap bahwa *gamer* bersedia bekerja dengan sangat keras untuk memperoleh kesenangan.

Rumah, sebagai tempat manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya. Rumah juga merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat. Jadi, setiap perumahan memiliki sistem nilai yang berlaku bagi warganya. Sistem nilai tersebut berbeda antara satu dengan yang lain, tergantung pada daerah ataupun keadaan masyarakat setempat (Sarwono, 1998:148). Jadi keberadaan rumah tidak hanya sebagai tempat tinggal,

tetapi berfungsi sebagai wadah untuk lembaga terkecil masyarakat manusia yang sekaligus dapat dipandang sebagai “shelter” bagi tumbuhnya rasa aman atau terlindung. Rumah juga sebagai wadah bagi berlangsungnya segala aktivitas manusia yang bersifat intern dan pribadi. Jadi, rumah tidak semata-mata merupakan tempat bernaung melainkan juga tempat bernaung dari segala bahaya, gangguan , dan pengaruh fisik melainkan juga tempat beristirahat setelah menjalani perjuangan hidup sehari-hari (Ridho, 2001:18).

Berkembangnya permainan *video games* menginspirasi warga menjadikan rumah bukan hanya sebagai tempat tinggal, beberapa rumah di desa Ledokombo beralih fungsi sebagai tempat bisnis, tempat mendapatkan rezeki dari usaha menyewakan alat permainan modern. Rumah yang dulu sebagai tempat bernaung dari segala gangguan, tempat beristirahat, berubah menjadi ramai. McQuail (2002:148) *the communal life of a sixteenth-century village – or to a team of individuals within a modern organization who rarely meet face to face, but who are succesfully engaged in online collaborative work. Video games* sebagai sarana hiburan bagi kelas menengah atas merupakan sarana bermain menikmati waktu luangnya, tetapi bagi masyarakat kampung/kelas bawah sebagai usaha atau bisnis tambahan menambah penghasilannya. Waktu luang bagi kelas menengah keatas menggunakan sarana bermain *video games* merupakan rekreasi yang dinikmati secara individual. Bagi masyarakat kampung menikmati permainan *video games* dinikmati secara kolektif. Di sini muncul budaya baru bagi masyarakat desa Ledokombo yaitu budaya komunal atau *communal life*, bermain *video games*

menjadi budaya baru dalam menggunakan waktu luangnya masyarakat desa Ledokombo menggantikan kebiasaan lama seperti mengaji di Mushala/ masjid.

*Game* kekerasan menjadi permainan yang paling digemari. Menurut Jack Hollingdale (2014) menjelaskan bahwa industri *video games* menjadi industri terbesar di Inggris. 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. Bermain *video games* di Ledokombo walaupun dari data penelitian banyak *gamer* memilih permainan jenis *jotos-jotosan*, tembak-tembakan, yang sarat akan kekerasan, yang dapat memengaruhi pemikiran, perasaan, gairah fisiologis dan perilaku pemain, namun data penelitian ini menyebutkan bahwa mereka bermain *video games* dengan cara memainkan secara bersama-sama sehingga pengaruh negatif yang ditimbulkan bermain *video game* tidak signifikan yang ada hanyalah kebersamaan bermain menikmati permainan dan menciptakan budaya *communal life*. Nilai komunal ini dapat diartikan sebagai nilai bersama yang menggugah kesadaran seseorang untuk merasa, berpikir dan bertindak secara bersama-sama berdasarkan dorongan hati yang bertemu dengan dorongan hati orang lain ( Budiprabowo, 2015)

Pendekatan budaya yang digunakan Komunitas Tanoker berupa transfer pengetahuan mengenai nilai-nilai budaya yang ditekankan pada permainan tradisional sebagai media pengawalnya. Melalui permainan tradisional, para pemain maupun penontonnya akan dapat bersosialisasi, berinteraksi, membangun kerjasama, dan menerima kekalahan tanpa sakit hati (Sutarto, 2010:4). Pengalaman bermain di lingkungan Tanoker memberi pengalaman yang menarik bagi anak-anak kampung Ledokombo, menjadikan anak-anak kembali mengenal permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai budaya. Dengan mengikuti kegiatan bermain dan pendampingan di Tanoker membuat anak-anak dapat melewati masa anak-anaknya dengan kegiatan yang bermakna.

Masyarakat Desa Ledokombo Kabupaten Jember Jawa Timur yang dikenal sebagai pelosok desa tertinggal, sebagian besar penduduknya adalah etnik Madura. Rifai (2007:456) mengasumsikan bahwa umumnya *stereotype* yang melekat pada masyarakat etnik Madura adalah berwatak kasar, arogan, keras bicaranya, tidak bisa bersopan santun, mudah tersinggung, penuh curiga, pemaarah, beringas, dan suka berkelahi, sehingga mengakibatkan timbulnya anggapan bahwa orang Madura tidak mau berprakarsa, berjiwa statis dan menolak diajak maju. Asumsi atas generalisasi karakter masyarakat Madura bagi peneliti tidak sepenuhnya membenarkan atau menyalahkan. Masyarakat desa Ledokombo yang mayoritasnya adalah orang Madura menyikapi keberadaan rumah rental sebagai sebuah dampak dari kemajuan teknologi, sebagian warganya banyak yang menikmati rumah rental sebagai *leisure*, kegiatan mengisi waktu luang. Demikian pula kehadiran Tanoker, Komunitas ini giat secara rutin menyelenggarakan festival egrang nasional dalam upaya menggiatkan dan melestarikan permainan

tradisional yang sarat akan nilai – nilai moral lebih dikenal lagi oleh anak-anak Desa Ledokombo. Tanoker menjadi kebanggaan masyarakat Jember sekaligus menjadi *counter culture* terhadap *video games* dengan menggalakkan kembali permainan tradisional dan keinginan untuk mewujudkan Jember sebagai kota ramah anak.

Perlunya riset lanjutan yang mengkaji tentang keberadaan *video games* bagi masyarakat middle upper terutama yang berada di seputar kampus Universitas Jember. Usaha rental yang berada di lingkungan kampus ini sangat besar nyaman dan ramai, menyediakan *Playstation* yang terbaru (PS 4) yang di Desa Sumberlesung tidak dijumpai.

### **8.3 Implikasi Praktis**

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah munculnya rumah-rumah rental *video games* walaupun sebagian besar pemilik rumah rental ini menjadikan usaha rental mereka hanya sebagai bisnis tambahan saja bukan sebagai mata pencaharian utama. Usaha ini berdampak pada kehidupan sosial budaya masyarakatnya antara lain banyaknya pengalaman dari informan ketika masih kecil pamitnya mengaji tetapi perginya ke rental PS, pamitnya mau les tetapi perginya ke rental PS, minta uang bensin, tetapi digunakan untuk bermain *video games*, minta uang SPP tetapi tidak dibayar untuk SPP uangnya digunakan untuk bermain *video games* dan sebagainya. Kondisi sosial dan budaya yang berubah di masyarakat ini tidak lepas dari jaringan kepentingan kapitalisme atau kekuatan industri *entertainment global*, kemudian apa implikasi praktis atau pelajaran yang bisa dipetik dari temuan studi seperti itu bagi perumusan kebijakan dan program

pembangunan yang berkaitan dengan kehidupan masa depan masyarakat pedesaan di Indonesia?

Permainan *video games* yang muncul di Ledokombo, mengubah perilaku sebagian warga masyarakat dalam kehidupan sosial dan dalam menggunakan waktu luangnya untuk bermain *video games*. Menurut Mulyono pengujungnya tidak hanya mereka yang tercatat sebagai pelajar dan mahasiswa, tetapi jika sore hari banyak diantaranya yang sudah berkeluarga dan karyawan yang menggunakan waktu luangnya setelah bekerja di sore harinya untuk bermain *video games*. Demikian pula yang terjadi di Rental SS Net kurangnya pengawasan baik dari orang tua dan masyarakat, warnet ini beroperasi hingga malam hari diantaranya banyak anak-anak yang bermain sampai malam.

Perlu adanya aturan jam beroperasinya warnet di desa-desa jika hanya untuk keperluan bermain. Pengawasan perlu dilakukan tidak hanya pada orang tua, tetapi bagi pemilik rumah rental untuk bisa ikut mengawasi. Sepertinya agak sulit tapi bukan berarti tidak mungkin untuk dilakukan.

Walaupun studi ini tidak dirancang khusus untuk memahami keberadaan dan munculnya *video games* bagi masyarakat kampung yang khas di Indonesia, namun temuan-temuan studi ini bagaimanapun telah menggambarkan keadaan yang sebenarnya dialami oleh *gamer* ketika berada di rumah rental *video game*. Mereka bisa menjadi apa saja yang diinginkan dengan kata lain menjadi avatarnya. Bermain *video games* di lingkungan kampung berbeda dengan di perkotaan. Pada bermain *video games* di lingkungan kampung mereka ingin menggunakan waktu luang tetapi karena keterbatasan biaya mereka bukan

bermain *video games*, bukan sebagai pemain yang memainkan permainan tetapi sebagai penonton permainan *video games* atau menonton *video games*.

Keberadaan rumah rental PS (*Playstation*)/warnet yang muncul di setiap pelosok wilayah selama ini bagi orang kebanyakan menganggapnya sebagai tempat bermain *video games*. Begitu pula yang terjadi di Ledokombo, mereka menganggap rumah rental PS/warnet sebagai tempat bermain permainan modern. Untuk rumah rental *video games* yang berbasis konsol memang benar, tetapi tidak bagi SS Net (rumah Antok), kehadiran warnet ini selain untuk bermain *video games* juga menjadi tempat untuk mencari sumber informasi bagi pelajar dan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas sekolah dan kuliahnya. Kenyataan ini sejalan dengan studi yang dilakukan Johnson (2010) bahwa internet telah menjadi media yang sangat populer di abad ke-21, yang menciptakan perubahan dalam praktek sosial dan budaya. Studi lain yang dilakukan (Granfield & Yan, 2006) menyebutkan munculnya internet memberi anak-anak banyak kesempatan untuk berkomunikasi, akses terhadap informasi, dan kesempatan untuk bermain interaktif. Internet juga membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial. Keberadaan film, *video*, radio, fotografi, jurnalistik dan media baru/internet menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Perubahan teknologi dengan kehadiran satelit dan internet telah membuka ruang yang melintasi budaya dan perbatasan geopolitik yang lebih mudah, meningkatkan privatisasi kepemilikan media dan menciptakan pasar baru (Faye.Ginsburg; Abu Lughod; Larkin, 2002).

*Gamer* militan dalam memenuhi keinginan bermain *video games* ini melakukan apa saja demi bermain *game*. Mereka menggunakan waktunya berjam-jam di tempat rental bahkan ada yang 10 jam sehari waktunya digunakan untuk bermain *game*, dan *game* yang paling disukai diantaranya adalah jenis *game* kekerasan. Namun di Desa Ledokombo efek kekerasan bermain *video games* ini masih belum bisa kita lihat dampaknya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini karena mereka memainkannya bersama-sama. Dan menganggap bermain *video games* hanya sebagai permainan semata tidak harus dipraktekkan dalam kehidupan nyata.

Munculnya berita tentang meningkatnya gangguan jiwa yang dialami warga Kabupaten Mojokerto, yang disampaikan oleh dokter spesialis kejiwaan Soekandar Mojosari Rasyid Salim mengungkapkan pasien yang datang berasal dari berbagai tingkat dan kategori gangguan kejiwaan. Diantara semua pasien yang melakukan pemeriksaan, kebanyakan mengalami keluhan gangguan jiwa berat atau psikosis. Mayoritas yang diserang adalah usia produktif yaitu usia 20 sampai 30 tahun. Bahkan saat ini gangguan jiwa pun mengancam anak-anak. Menurut Rasyid, hal ini disebabkan ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*. Penggunaan yang berlebihan akan membuat anak kecanduan. Jika sudah demikian, perilaku sosialnya bisa berubah. Yang lebih mengkhawatirkan adalah efek jangka panjang. Jika ketergantungan terus-menerus, anak bisa menjadi malas. Baik malas bersekolah maupun bersosialisasi. Mereka tidak bisa melewati masa kanak-kanak karena sibuk dengan HP, seharian betah dengan HP-nya sendiri. Itu tanda fungsi sosial dan perilakunya sudah terganggu. Demikian menurut Rasyid. Kecanduan yang dialami ini mereka banyak diantaranya bermain *video*

*games*. Dari kasus ini diperlukan lebih banyak munculnya Komunitas semacam Tanoker di lingkungan pedesaan sebab salah satu tujuan adanya Komunitas ini untuk mengurangi penggunaan *gadget* dan kembali bermain permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai budaya dan mewujudkan masa kanak-kanak dengan penuh bahagia. Mereka yang berada di lingkungan Kampung Tanoker menikmati masa kanak-kanaknya dengan gembira.

Bermain *video games* di lingkungan pedesaan tidak ada pengawasan sedikitpun. Anak-anak terpapar permainan baik konsol maupun *online*. Pengawasan yang kurang ini mengakibatkan anak-anak bebas memainkan permainan apapun seperti salah satunya banyak yang menggemari permainan yang mengandung kekerasan. Pemerintah menyerahkan pengawasan pada masyarakat. Di lapangan tidak ada satupun lembaga yang melakukan proses ini, akhirnya pada diri orang tua fungsi pengawasan ini berada. Keluarga adalah pintu pengawasan ini dilakukan. Di beberapa daerah sudah diberlakukan himbauan pemerintah daerah untuk tidak menonton televisi dan media elektronik lainnya (*gadget*) antara pukul 18.00—21.00, seperti di wilayah Kabupaten Banyuwangi pada waktu-waktu itu disarankan untuk mengaji di masjid atau belajar. Himbauan ini seperti bisa diberlakukan di wilayah Kabupaten Jember ataupun diberlakukan secara nasional sehingga menjadi gerakan nasional 1821.

Tanoker Ledokombo sebagai *counter culture* yang berdiri sejak 2009 memberikan pengaruh yang baik bagi kehidupan anak-anak Desa Ledokombo. Mereka setiap Minggu pagi berangkat mendatangi markas Tanoker dengan gembira. Banyak nilai moral yang dikemas dalam berbagai permainan tradisional

warisan bangsa Indonesia yang dipopulerkan kembali oleh Tanoker membuat anak-anak menikmati masa tumbuh kembangnya dengan baik. Mereka sangat beruntung ketika hari libur waktunya dimanfaatkan dengan kegiatan yang positif. Kegiatan ini mengurangi mereka bermain permainan modern, permainan *video games*. Semoga akan muncul Tanoker-Tanoker baru di tempat-tempat yang lain yang membawa anak-anak menikmati masa bermainnya dengan gembira.

## DAFTAR PUSTAKA

Abu -Lughod, Lila.1993. *Finding a Place for Islam : Egyptian Television Serials and the National Interest*. London: Routledge.

\_\_\_\_\_, 2004. *Dramas of Nationhood : The Politics of Television in Egypt*, Chicago, IL : University of Chicago Press.

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?>

- Alverson, B. 2016. *Game Changers: Books Based on Video games and Their Characters Have Broad Appeal*, School Library Journal, 6(11), 30+ Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Appadurai, Arjun, 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Arno, Andrew, 2009. *Communicating Conflict in The Daily News*, New York: Berghahn.
- Askew Kelly, Wilk Richard. 2002. *The Anthropology of Media : A Reader*. Oxford: Blackwell.
- Banta, Martha. 2008. *The Theory of The Leisure Class*, New York: Oxford University.
- Bambang, Aa. 2000. *Komunikasi Massa dalam Karakter Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Epsilon Alpha Betha.
- Barbara Czarniawska, 2004. *Narrative in Social Science Research*. London: Sage Publication.
- Barker, Chris and Dariusz Galasinski, 2001. *Cultural studies and Discourse of Analysis*. Thousand Oaks: Sage Publication
- Baudrillard, Jean, 2015. *Masyarakat Konsumsi*, Bantul : Kreasi Wacana.
- Beals, A. Robert, 1967. *Culture In Process*. New York USA: Rinehart and Winstone.
- Becket-Olsen, K.L., & Norberg, P.A, 2010. *Caution, Animated Violence: Assessing The Efficacy of Violent Video games Ratings*. Journal of Advertising. Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Berger, Peter L, 1963. *Invitation to Sociology*, New York: Doubleday
- Boglan, Robert C and Biklen, Sari Knopp. 1982. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Boston: Allyn and Bacon, Inc
- Bogdan, Robert & Taylor Steven. 1993 . *Introduction Into Qualitative Research Method* , Terjemahan A. Khozin Afandi, *Dasar-Dasar Penelitian, Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bradford, C. 2010. *Looking for My Corpse: Video games and Player Positioning*, Australian , Journal of Language and Literacy, 33 (1), 54+ Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>

- Brown, Rob, 2009. *Public Relations Social Web And How To Use Social Media and Web 2.0 In Ccommunications*, London, Library of Congress Pentonville
- Casden, J, 2017. Screaming for Attention:The Vocal Demands of Actors in Violent Interactive Game,*Journal of Voice*, 31(1), Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Castells, M. 1996. Rise of the Network Society: *The Information Age: Economy,Society and Culture*, Oxford, Wiley–Blackweell.,
- \_\_\_\_\_. 1997. *The Power of Identity, dalam The Information Age*, Vol.2 – 97, Blachwell, Oxford
- 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: Astudy of Video games Players, *Journal of Advertising*, 42(2-3) Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Cohen, Roland, 1961. The Success That Failed: An Experiment in Culture Change in Africa, *Anthropologica* 3 – 1961 pp 21 – 36.
- Coman, Mihai. 2005. *News Stories and Myth- The impossible Reunion? In Media Anthropology*, ed. Eric W.Rothenbuhler and Milai Coman. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- \_\_\_\_\_. 2008. *The Promise of Media Anthropology* In E.W.Rothenbuhler & M Coman eds. Thousand Oaks CA: Sage Publication.
- Dahrendorf, Rafl. 1968. *Essay in the Theory of Society*. Stanford CA: Stanford University Press.
- Desmond John, Mc Donagh, O’Donohoe, 2000. Counter-Culture and Consumer Society *Consumption, Markets and Culture Volume 4, Number 3*, 207-343 From <http://www.ccs.deu.ie/consumingidentirty/publications/documents/21>.
- Donsbach, Wolfgang, 2008. *The International Encyclopedia of Communication*, Victoria: Blackwell Publishing.
- Dovey, Jon & Kennedy, Helen W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.

- 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>.
- Eriksen Neil. 1980. *Popular Culture and Revolusionary Theory: Understanding Punk Rock, 1980*. Teoritical Review
- Fatkhan, A. 2004. *Teori-Teori Perubahan Sosial*. Surabaya: Yayasan Kampusina.
- Fauziah, Eka Rusnani, 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri Samboja*, from <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>.
- Flick, Kardorff, etc, 2004. *A Companion to Qualitative Research*. London: Sage Publication
- Gangadharbatla, H., Bradley, S., & Wise, W. 2013. Psychophysiological Responses to Background Brand Placements in Video games, *Journal of Advertising*, 42(2-3) 251 Retrieved from <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- Garfinkel, Harold. 1967. *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Gaskins, S. (2000), 'Children's daily lives in a Mayan village: A culturally grounded description', *Journal of Cross-Cultural Research*, vol. 34, pp. 375- 89.
- Gaskins, S., Haight, W. & Lancy, D.F. (2007), 'The cultural construction of play', in *Play and development: Evolutionary, sociocultural, and functional perspectives*, A. Goncu & S. Gaskins (eds), Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 179- 202.
- Geertz, Clifford. 1983. *Local Knowledge: Further Essay in Interpretive Anthropology*, New York: Basic Books.
- \_\_\_\_\_, 1988. *Work and Lives : The Anthropologist as Author*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Giddens, Anthony. 1995. *The Constitutions of Society: Outline of The Theory of Structuration*. Cambridge: Polity Press.
- \_\_\_\_\_, 1999. *Runaway World How Globalisation is Reshaping Our Lives*. London: Profile Books Ltd.
- Ginsburg, Faye, Lila Abu Lughod, Brian Larkin, 2002. *Media World, Anthropology on New Terrain*. Berkeley: University of California Press.

- \_\_\_\_\_, 2003. Introduction, in *Media World: Anthropology in New Terrain*. Berkeley: University of California Press.
- Grazia, Sebastian, 1964. *Of Time, Work and Leisure*. New York: Anchor Books
- Grossberg, Lawrence, Cary Nelson, and Paula A. Treichler. 1992. *Cultural Studies*. New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_, & Pollock, D. 1998. Editorial Statement. *Cultural Studies*, 12(12), 114
- Guinness, Patrick, 1977. *Transmigrants in South Kalimantan and South Sulawesi*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- \_\_\_\_\_, 1986. *Harmony And Hierarchy in A Javanese Kampung*, Singapore: Oxford University Press.
- \_\_\_\_\_, 2009. *Kampung, Islam and State in Urban Java*. Singapore: NUS Press,
- Hall, Stuart, etc (Saleh Rahmana, pen.). 1980. *Budaya, Media dan Bahasa*. Yogyakarta: Jalasutra.
- \_\_\_\_\_, 1980. *Encoding/Decoding in Culture, Media Language*, Edited by Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, and Paul Willis. London: Hutchinson.
- \_\_\_\_\_, 1992. *Cultural Studies and its Theoretical Legacies in Cultural Studies*, edited by L. Grossberg et. Al. New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_, 1996. On Postmodernism and articulation : an Interview with Stuart Hall. In Stuart Hall. *Critical dialogues in Cultural Studies*. D. Morley & K.H.Chen. (Eds). London: Routledge.
- Hamilton, Annette, 1987. *Mass Media and Development in Thailand, 1892 -1992*. Wiesbaden Germany: Harrassowitz Verlag
- \_\_\_\_\_, 1990. *Fear and Desire: Aborigines, Asians, and The National Imaginary*, Wiesbaden Germany: Harrassowitz Verlag.
- Hatley Barbara, Subanar Budi, Ardiani (Editor), 2014. *Seni Pertunjukan Indonesia Pasca Orde Baru*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Hobart, Mark, 1999. *The End of The World News : Articulating Television in Bali in Staying Local in The Global Village: Bali in The Twentieth Century*, edited by L. R. Rubinstein Honolulu : University of Hawaii Press.

- Hodge, C. J., Zabriskie, R. B., Fellingham, G., Coyne, S., Lundberg, N. R., Padilla-Walker, L. M., & Day, R. D. (2012). *The relationship between media in the home and family functioning in context of leisure*. *Journal of Leisure Research*, 44(3), 285+. Retrieved from.
- Hughes-Warinton, Marnie. 1999. *Children, Play and Development*. London:Routledge.
- Huizinga, J. 1938. *Homo Ludens*. London, Boston and Henley: Kegan Paul Ltd.
- Ida, Rachma. 2014. *Metode Penelitian Kajian Budaya dan Studi Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ibrahim Abd. Syukur, 1994. *Panduan Penelitian Etnografi Komunikasi*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ihmeideh, F.M.,& Shaareb, A.A. 2014. *The Association Between Internet Parenting Styles and Children's Use of The Internet at Home*. *Journal of Research in Chidhood Education*, 28(4), 411+ Retrieved from
- Johnson Richard, Chambers Deborah, Raghuram Parvati and Tinncknell Estella, 2004, *The Practice of Cultural Studies*. London: Sage Publications Ltd.
- Jellinek, Lea, 1991. *The Wheel of Fortune : The History of a Poor Community in Jakarta*. Allen & Unwin Australia Pty Ltd.
- \_\_\_\_\_, 1994. *Seperti Roda Berputar; Perubahan Sosial sebuah Kampung di Jakarta*, penerjemah Eddy Zainuri. Jakarta: LP3ES
- John W Creswell, 1993.*Research Design: Qualitative & Quantitative Approach*.London: Sage.
- Kalof, Linda, etc, 2008, *Essentials of Social Research*. Mc Graw Hill: Open Univrsity Press
- Kando, Thomas M, 1975. *Leisure and Popular culture in Transition*, London: Library of Congress Cataloging in Publication Data
- Kartodirdjo, Sartono, 1981. *Ratu Adil*. Jakarta: Sinar Agape.
- Kellner, Douglas, 2010. *Budaya Media, Cultural Studies, Identitas, dan Politik; Antara Modern dan Postmodern*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Kessing M. Roger, and Felix M.Roger, 1971. *New Perspectives in Cultural Anthropology*. Reo Franklin Fortune: Dutton & Co. Inc Renewal

- Kuswarno, Engkus, 2008. *Etnografi Komunikasi, Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lauer, Robert H, 1989, *Perspektif tentang Perubahan Sosial*. Jakarta: Bina Aksara.
- Littlejohn, Stephen W. Dan Foss Karen A. 2011. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mallinowski, Brokislaw, 1955. *The Dynamics of Culture Change*. New Haven: Yale University Press.
- Mandoki, Katya, 2007. *Everyday Aesthetics Prosaics, The Play of Culture and Social Identities*. USA: Ashgate Publising Company.
- Mankekar, Purnima, 1999. *Screening Culture, Viewing Politics : An Ethnography of Television, Womanhood, and Nation in Postcolonial India*. Durham, N.C: Duke University Press.
- Marisza Tim, Juariyah, 2012. *Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain Video games Bagi Anak*, Prossiding, Seminar Regional. Jember: PSW Unmuh Jember
- 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?>
- Mayra, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage.
- McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man* , Cambridge: Mass MIT Press.
- Michael Bloor, Jane Frankland, Michelle Thomas, Kate Robson. 2001. *Focus Groups in Social Research*, London: Sage Publication
- Miflin. 2004. *Video games ; Manfaat dan Dampak Negatifnya Bagi Anak*, Jakarta: Rajawali Grafindo Persada
- Murray, J. Alison. 1994. *Pedagang Jalanan dan Pelacur Jakarta Sebuah Kajian Antropologi Sosial*, Jakarta: LP3ES
- Muriel, Saville – Troike. 1986. *The Ethnography of Communication: An Introduction*, Southampton: The Camelot Press.
- Muttaqin, Habibullah. 2015. *Ngopi Sebagai Gaya Hidup , Analisis Teori Leisure Class*, muttaqinhabibullah.blogspot.co.id/2015/09

- Norman, Denzim K.Yvonna, Lincoln.2011. *Handbook of Qualitative Research* (Edisi Ketiga), Buku 1 Penerjemah Dariyanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Paloma, Margaret. M. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Patton, Michael Q. 1987. *Qualitative Evaluation and Research Method*. Newbury Park, etc : Sage
- Paul, Christopher A. 2012. *Wordplay and the Discourse of Video games*. London & New York : Routledge
- Paula Saukko.2003. *Doing Research in Cultural Studies*.California:Sage Publication
- Peterson, Mark Allen. 2003. *Anthropology and Mass Media: Media and Myth in the New Millennium*, New York: Berghahn Books.
- Peters, Robbie. 2011. *Mapping The Pendatang: Mobility and The Violence of Urban Renewal in Surabaya*. In Johnny A. Khusyairi (Eds). *Kampung Perkotaan Indonesia : Kajian historis- anthropologis atas kesenjangan sosial dan ruang kota*, Yogyakarta: New Elmatara
- \_\_\_\_\_. 2013. *Surabaya, 1945—2010.Neighborhood, State and Economy in Indonesias City of Struggle*, Singapore: NUS (National University of Singapore) Press.
- Peursen Van . CA. 1989. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dunia Yang Berlari, Mencari Tuhan- Tuhan Digital*, Jakarta: Grasindo.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Posrealitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Prayudi. 2012. *Understanding Indonesian News Media Culture In Representing Divisive Issues.Proceeding of Jogja International Conference on Communication 21 – 22 November 2012*. Yogyakarta :UPN
- Rifai, Mien Ahmad. 2007. *Manusia Madura : Pembawaan, Perilaku, Etos Kerja, Penampilan dan PandanganHidupnya seperti dicitrakan Peribahasanya*. Yogyakarta: Pilar Media
- Ritzer, George. 2010. *Teori Sosial Postmodern (Imam Muttaqien, dkk, pen.)*. Bandung: Nusa Media.
- \_\_\_\_\_, 2011. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- \_\_\_\_\_, dan Barry Smart. 2012. *Handbook Teori Sosial Postmodern* (Muh. Taufik, pen.). Bantul: Kreasi Wacana
- \_\_\_\_\_, dan Douglas J. Goodman. 2012. *Teori Sosiologi Modern* (Alimandan, pen.). Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rothenbuhler, Eric W. And Mihai Coman. 2005. *Media Anthropology*, Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Sanditaria Winsen. 2013. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*, Bandung : Universitas Padjadjaran
- Scelsa, Valerie. 2014. *The Effect of Aggressive and Prosocial Video games on Aggressive and Prosocial Behavior*, London: Trinity College
- Severin, Warner dan James W. Tankard. (2005). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Sheremeta, R.M.,& Zhang, J. 2014. *Three-Player Trust Game with Insider Communication*. *Economic Inquiry*, 52(2), 57, 576+ Retrieved from . <http://go.galegroup.com/psi/i.do?>
- 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?>
- Sigit Tripambudi, 2012. *Interaksi Simbolik Antaretnik di Yogyakarta*: Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.10, Nomor 3, Desember 2012
- Smith, Steve dan Baylis John, 2001. *Globalization of Word Politics* Edisi Kedua, Oxford: Oxford University Press.
- Sobur Alex, 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Spitulnik, Debra, 1993. *Anthropology and Mass Media*, *Annual Review of Anthropology*22.
- \_\_\_\_\_, 2000. *Documenting Radio Culture as Lived Experience: Reception Studies and The Mobile Machine in Zambia* in R.Fardon and G.Furniss ed.*African Broadcast Culture: Radio in Transition*, Westport.CT:Praeger.

- Subiakto, Henry dan Rachmah Ida. 2014. *Komunikasi Politik, Media, dan Demokrasi*, Edisi Kedua, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sullivan, John. 1980. *Back Alley Neighbourhood : Kampung as Urban Community in Yogyakarta*, Melbourne: Center of Southeast Asian Studies, Monash University.
- \_\_\_\_\_. 1982. *Rukun Kampung and Kampung State-Community Relations in Urban Yogyakarta*: Melbourne , Monash University.
- Suryajaya, Martin. 2014. *Marxism dan Video games*, <http://indoprogres.com/2014/04/marxisme-dan-video-game/>
- Sutarto, Ayu. 2002. *Menjinakkan Globalisasi*. Jember: Kompyawisda Jawa Timur.
- \_\_\_\_\_, 2010. *Permainan Tradisional sebagai Sarana untuk Memperkokoh Jati Diri Bangsa*. Makalah dalam Sarasehan Pesta Permainan Tradisional Anak Nusantara
- Ten Have, Paul. 2004. *Understanding Qualitative Research and Ethnomethodology*, London: Sage Publication.
- Terlutter, R., & Capella, M.L. 2013. The Gamification of Advertising: Analysis and Research Directions of in-Game Advertising, Advergaming, and Advertising in Social 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 Traditional 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?>
- Triono Akhmad Munib, Gangsar Parikesit, dan Bobby Ibi Purwo. 2011. *Permainan Modern vs Permainan Tradisional* (Makalah), Yogyakarta :UGM.
- Tuchman, Gaye, 1991. *Qualitative Method in The Study of News in A Handbook of Qualitative Methodologies for Communication Research*. Jansen, Karl Bruhl and Jankowski, Nicholas, London: Routledge
- Veblen, Thorstein, 1994. *The Theory of Leisure Class*, New York: Penguin Books

Velayati, Sisillia, 2014. *Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur*, Malang : Universitas Brawijaya

Wang, E.S.-T.,Chen, L.S.-L.,Lin, J.Y.-C.,&Wang, M.C.-H.(2008). *The Relationshipbetween leisure satisfaction and life satisfation of adolescents concerning online games*, *Adolescence*, 43 (169), 177- Retrieved from

Whitebread, D., & Basilio, M. (2013). Play, culture and creativity. *Cultures of Creativity. Billund, Denmark: The LEGO Foundation*.  
<https://www.educ.cam.ac.uk/images/pedal/play-culture-article.pdf>

Whiteley, Sheila. 2012. Counter Culture: Music, Theori and Scenes, *The Journal of Popular Music studies*

Williams R.1974: *Television, Technology and Culture Form*, London: Fontuna.

Wirawan. 2012. *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wynne, Derek. 1998. *Leisure, Lifestyle and the New Middle Class*, London:Routledge

Zackariasson, Wilson. 2012. *The Video games Studi : Formation, Present State, and Future*. London & New York : Routledge

Zulkarnain, I. 2014. *Playnable Nationalism: Nusantara Online and The Gamic Reconstructions of National History*, *Sojourn: Journal of Social Issues in Southeast Asia*, 29 (1), 31+ Retrieved from  
<http://go.galegroup.com/psi/i.do?>

<http://e-resources.pnri.go.id:2056/docview/203282481?account> id =25704  
(Diakses: 10 November 2014 jam 09:10)

<http://e-resources.pnri.go.id:2056/docview/1448424885?account> id =25704  
(Diakses: 11 November 2014, jam 10 : 05.

<http://e-resources.pnri.go.id.2056/docview/1512382173> (Diakses: 12 November 2014, 10:30)

<http://e-resources.pnri.ggo.id.2056/docview/1448810156?account> =25704  
(Diakses: 12 November 2014,12:00)

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

<http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/4794> (Diakses: 15 September  
2014, 10:15)

<http://news.liputan6.com/read/730876/video-dengan-egrang-tanoker-ajari-anak-anak-nilai-nilai-kehidupan> (Diakses: 26 Maret 2015, 04:18)

<http://totalupdate.blogspot.com.Learn-to-build-indonesia-from-tanoker.html>  
(Diakses: 26 Maret 2015, 04:30)

<http://dks-news.blogspot.com> /reiw-lea jellinek (Diakses: 20 September, 2014)  
<http://eprints.uny.ac.id/> (diakses 02 Oktober 2016)

<http://repository.ubaya.ac.id/innurtrisniyati> (Diakses 01 Oktober 2016, 15.40)

<http://andrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view> (Diakses  
: 30 April 2017)

<http://ejournal.ikom.fisip-unmul.ac.id/site/wp> (Diakses : 20 Mei 2017, 10. 20)

[http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=G  
ALE%7CA388966512&asid=9005f4ce83e0beec4ccb5e06f1ed6363](http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA388966512&asid=9005f4ce83e0beec4ccb5e06f1ed6363) ( Diakses: 1  
Agustus 2017, 09.30)

[http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=G  
ALE%7CA177361753&asid=069d93d99fd7be1213116f6851e222ee](http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA177361753&asid=069d93d99fd7be1213116f6851e222ee) ( Diakses : 30  
Juli 2017, 11.10)

[http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=G  
ALE%7CA301282298&asid=d28bf84d16f10e7201a5bd9db3261539](http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA301282298&asid=d28bf84d16f10e7201a5bd9db3261539) ( Diakses : 02  
Agustus 2017, 08.50)

[http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=G  
ALE%7CA388966512&asid=9005f4ce83e0beec4ccb5e06f1ed6363](http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=EAIM&sw=w&u=idfpptij&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA388966512&asid=9005f4ce83e0beec4ccb5e06f1ed6363) ( Diakses : 04  
Agustus 2017, 09.30)

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=4e9f8954-7942-4a13-a23f-a5a6a602d9ea%40sessionmgr4007>(Diakses, 02 Agustus, 2017, 18.20)

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=04ed0daf485-44e7-a6cf-cc692b8c2ff9%40sessionmgr4006>(Diakses, 05 Agustus, 2017, 17.10)

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=e1157aa3-5d7c-4b23-b7d2-8f6333b124ed%40sessionmgr4010>(Diakses, 01 Agustus, 2017, 15.15)

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=7fac3a38-19ba-4048-8123-50de2ee57579%40sessionmgr4008>(Diakses 03 Agustus 2017, 16.30)

[http://repository.ubaya.ac id/leisure class masyarakat kapitalis di indonesia/](http://repository.ubaya.ac.id/leisure%20class%20masyarakat%20kapitalis%20di%20indonesia/)  
innurtrisniyati, Anastasia 2008.

## **RIWAYAT HIDUP PENULIS**

Dr. Juariyah, Dra., M.Si adalah dosen di Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember. Gelar S-1 diperoleh dari Fikom Universitas Padjadjaran Tahun 1992. S-2 nya kembali dari Universitas Padjadjaran Bandung BKU Komunikasi pada tahun 2002 dan S-3 nya diraih dari Universitas Airlangga Surabaya Tahun 2018.

Karya ilmiah terpublikasi antara lain “Isue Gender dalam Pilkada Kabupaten Jember Tahun 2005”, tahun 2006; “Model Pemberdayaan PSK Kabupaten Jember”, tahun 2007; “Evaluasi Proses Belajar Mengajar FISIP UM Jember”, tahun 2008; “Tradisi Komunikasi di Pesantren”, tahun 2008; “Marketing Politik Caleg Perempuan Kabupaten Jember”, tahun 2009; “Upaya Guru dalam

Meningkatkan Komunikasi Efektif pada siswa Penyandang Autisme di Taman Kanak-kanak CahayaNurani”, tahun 2011; “Efektivitas Program Suara Rakyat di Radio Prosalina FM Jember dalam Mengatasi Masalah Publik”, tahun 2011; “Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga (Studi kasus hubungan antara anak dengan orang tua sebagai single parents)”, tahun 2011; “*Communication Tradition At Islamic Boarding House*”, tahun 2012; “Miskomunikasi Mahasiswa Pemandang di Kabupaten Jember”, tahun 2012; “Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Upaya Preventif Perilaku Sex Remaja”, tahun 2013; “Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain *Video Game* Bagi Anak”, tahun 2012; “Peran Humas Pemerintah (*Government Public Relations*) Menghadapi Era Web 2.0”, tahun 2016; “Dramaturgi Goffman dalam Kehidupan Politik dan Penjara”, tahun 2016; “Tanggapan Mahasiswa Ilkom FISIP UM Jember Terhadap Program Potret Wanita di Radio Prosalina”, tahun 2017; “Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Menyikapi *Video game*”, tahun 2017; “*The Context of Video Game in Social –cultural Observation in Indonesia*”, tahun 2017.