

## ABSTRAK

### **VIDEO GAMES DALAM BUDAYA MASYARAKAT KAMPUNG TANOKER**

**Studi *Leisure Class Middle-Lower* dan Budaya Bermain di Kampung Tanoker Jember**

**Juariyah**

Penelitian ini mengkaji *leisure*, pada masyarakat Kampung Tanoker. Bermain dengan permainan *video games* dan bermain di Komunitas Tanoker Ledokombo. Permasalahan dalam penelitian ini bagaimanakah masyarakat kampung Tanoker Ledokombo dengan budayanya menginterpretasi permainan *video games* di masyarakat pedesaan sebagai aktivitas dalam menggunakan waktu luang dan bagaimanakah keberadaan Komunitas Tanoker Ledokombo sebagai *counter culture* terhadap keberadaan dan maraknya bermain *video games* dengan menggiatkan permainan tradisional.

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode etnografi dan yang menjadi subjek kajiannya adalah mereka *gamer aktif* yang berjumlah enam belas (16) orang, pemilik rumah sewa *video games* di Desa Ledokombo yang berjumlah empat (4) orang, anggota Komunitas Tanoker enam (6) orang, pendamping anak dua (2) orang, dan masyarakat warga Desa Ledokombo dua (2) . Semuanya berjumlah tiga puluh (30) orang informan. Teorinya menggunakan perspektif Giddens Runaway World. Hasilnya menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *video games* ini pada awalnya banyak diperkenalkan oleh teman waktu usia sekolah dasar, biasanya pada hari libur atau pulang sekolah. 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. Biasanya mereka yang tidak memiliki dana untuk membayar sewa *video game* cukup sebagai penonton saja.

Temuan ini menggambarkan adanya budaya *communal life* di masyarakat desa dalam menonton *video games*. Pengalaman bermain Komunitas Tanoker menjadi berbeda dibandingkan pengalaman bermain *video games*, komunitas ini awalnya memperkenalkan permainan egrang yakni bermain tradisional untuk menarik anak-anak di sekitar desa Ledokombo untuk mengurangi anak-anak bermain *video games*, komunitas ini menjadi *counter culture* bagi maraknya permainan *video games*.

Kata Kunci : *video games, Leisure, counter culture, middle lower, communal life*

**ABSTRACT**

**VIDEO GAMES IN THE CULTURE OF TANOKER VILLAGE COMMUNITY  
A Study on the Middle-Lower Class Leisure and Culture of Playing in Tanoker Village  
Jember**

**Juariyah**

This study examines leisure in Tanoker. Playing video games and playing traditional games in Tanoker are both called playing games, both are doing leisure activities with different ways in the life of villagers, middle-lower class society. The problem in this research is how the villagers of TanokerLedokombo with their culture interpret video games in rural communities as an activity in using their leisure time and how is the existence of TanokerLedokombo Community as a counter culture to the existence and rampant playing video games by intensifying the traditional game.

This study uses an ethnographic method and the subjects of the study are 16 addictive gamers, 4 video game rental owners in Ledokombo Village, 6 members of the Tanoker Community, and 2 companions for children. andLedokombo villagers two (2) informants. The total number is 30 persons. This study uses the theory of Giddens Runaway World perspective.

The results show that the habit of playing video games was initially introduced by the residents' friends of elementary school age, usually during their school holidays. As adults, they cannot get out of playing the video games habit and still play them through a cell phone. This fact shows that playing video games become a part of their daily activities to fill their spare times. In other words, playing video games has become a culture. Usually, those who do not have enough funds to rent the video games are just as spectators only. These findings illustrate the existence of a communal life culture in rural communities in watching video games. The experience of playing traditional games for the Tanoker Community is different compared to the experience of playing video games. The community initially introduced the stilts (*Egrang*), a traditional game, to attract children around the village of Ledokombo in order to reduce playing video games. This community became a counter-culture against the rise of video games.

**Keywords:** video games, Leisure, culture-counter, middle-lower class, communal life