

Perempuan Dan Keluarga Dalam Permainan Pokemon Go: Studi Kasus Komunitas Pokemon Go Bandar Lampung = Women and Family in Pokemon Go: A Case Study on Bandar Lampung Pokemon Go Community

Eko Rahmanto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920522673&lokasi=lokal>

Abstrak

Permainan Pokemon Go merupakan permainan yang booming pada tahun 2016. Permainan ini mengajak tidak hanya anak-anak namun seluruh keluarga untuk bermain permainan tersebut. Dalam kontestasi keluarga, tentunya lebih banyak kegiatan dikepalai oleh kepala keluarga yaitu bapak. Tulisan ini ingin melihat bahwasannya perempuan dalam permainan Pokemon Go pun dapat menjadi sosok seorang ibu yang memiliki tanggung jawab domestik dan mengurus anak namun juga menjadi seorang yang berbeda ketika menjadi pemain Pokemon Go. Ibu yang membawa serta keluarganya dalam bermain permainan ini memiliki peran yang berbeda dalam dengan ibu yang berada di rumah. Adanya negosiasi serta perubahan peran seorang ibu dalam menjalani hobinya menjadi gambaran bahwasannya ibu yang menjadi orang tua dalam urusan rumah tangga bisa menjadi seorang gamers yang tidak hanya dapat menyokong keluarga tapi juga mengajak serta mengarahkan keluarga ini dalam bermain permainan tersebut. Permainan Pokemon Go yang sejatinya menggabungkan antara dunia nyata dan dunia virtual menjadikan permainan realitas virtual ini menjadi permainan keluarga yang menarik dimainkan. Nilai-nilai yang ditanamkan seorang ibu yang berasal dari keluarga dapat dielaborasi dengan nilai-nilai yang ada dalam permainan pokemon, tulisan ini mencoba melihat dengan kacamata etnografi bagaimana seorang ibu menjadi seorang gamers dalam keluarga di komunitas Pokemon Go Bandarlampung.

.....Pokemon Go is booming in 2016. This game invites not only children but the whole family to play. In family contestation, of course, more activities are headed by the head of the family, namely the father. This paper wants to show that women in the game Pokemon Go can also be mother figures who have domestic responsibilities and take care of children but also become different people when they become Pokemon Go players. Mothers who bring their families to play this game have a different role than mothers who are at home. The existence of negotiations and changes in the role of a mother in carrying out her hobby illustrates that mothers who become parents in household affairs can become gamers who can not only support the family but also invite and direct this family to play these games. The Pokemon Go game, which actually combines the real world and the virtual world, makes this virtual reality game an interesting family game to play. The values instilled by a mother who comes from a family can be elaborated on with the values that exist in the game of Pokemon. This paper tries to see through an ethnographic lens how a mother becomes a gamer in the family in the Pokemon Go Bandarlampung community.