YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i1.8820

AGENSI DAN KOMODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA KOMUNITAS KAMPOENG DOLANAN SURABAYA: PERSPEKTIF PIERRE BOURDIEU

Agency and Commodification of Traditional Games in the Kampoeng Dolanan Surabaya Community: A Pierre Bourdieu Perspective

Wildan Wahyudinata
Universitas Udayana
wahyudinata@unud.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 3, 2025	Dec 28, 2025	Jan 9, 2026	Jan 14, 2026

Abstract

Traditional games as a form of local wisdom in Indonesia are threatened with extinction due to the dominance of modern technology-based games and changing lifestyles in urban communities. This situation has encouraged the emergence of cultural agency communities that seek to prevent the disappearance of traditional games, including in major cities such as Surabaya through the Komunitas Kampoeng Dolanan. This study aimed to analyze the role of Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya as a cultural agency for the preservation of traditional games and simultaneously as an actor in cultural commodification within urban society. The research employed a qualitative method with a case study approach through field observations and in-depth interviews with the founder and other parties involved in the community. Data were analyzed using Pierre Bourdieu's perspective, particularly the concepts of habitus, cultural capital, and field, as well as the concept of cultural commodification. The findings show that commodification practices in Kampoeng Dolanan originated from the founder's personal habitus, which then developed into

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the community's collective habitus and encouraged the formation of a cultural field that enables the production, distribution, and consumption of traditional games with economic value. The community has developed various creative divisions that manage the production of game equipment, educational activities, and culture-based services as sources of economic and social capital as well as a means of cultural preservation. The study concludes that cultural preservation and commodification are not always contradictory, but can instead operate simultaneously as a strategy for the sustainability of cultural communities. The implications of this research affirm that culture-based communities hold strategic potential for safeguarding local cultural heritage while empowering the community's economy, provided they are managed reflectively and ethically.

Keywords: Cultural Agency; Cultural Commodification; Komunitas Kampoeng Dolanan; Traditional Game Preservation; Urban Society

Abstrak: Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kearifan lokal di Indonesia menghadapi ancaman kepunahan akibat dominasi permainan modern berbasis teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat perkotaan. Kondisi ini mendorong munculnya komunitas agensi budaya yang berupaya mencegah hilangnya permainan tradisional, termasuk di kota besar seperti Surabaya melalui Komunitas Kampoeng Dolanan. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya sebagai agensi pelestarian permainan tradisional sekaligus pelaku komodifikasi budaya pada masyarakat urban. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi lapangan dan wawancara mendalam terhadap pendiri serta pihak-pihak yang terlibat dalam komunitas. Data dianalisis menggunakan perspektif Pierre Bourdieu, khususnya konsep *habitus*, modal budaya, dan ranah, serta konsep komodifikasi budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik komodifikasi di Kampoeng Dolanan berawal dari *habitus* personal pendirinya yang kemudian berkembang menjadi *habitus* kolektif komunitas, dan mendorong terbentuknya ranah budaya yang memungkinkan produksi, distribusi, dan konsumsi permainan tradisional bernilai ekonomi. Komunitas ini mengembangkan berbagai divisi kreatif yang mengelola produksi alat permainan, kegiatan edukatif, dan jasa berbasis budaya sebagai sumber modal ekonomi dan sosial sekaligus sarana pelestarian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelestarian budaya dan komodifikasi tidak selalu bersifat kontradiktif, melainkan dapat berjalan simultan sebagai strategi keberlanjutan komunitas budaya. Implikasi penelitian menegaskan bahwa komunitas berbasis budaya memiliki potensi strategis dalam menjaga warisan budaya lokal sekaligus memberdayakan ekonomi masyarakat apabila dikelola secara reflektif dan beretika.

Kata Kunci: Agensi Budaya; Komodifikasi Budaya; Komunitas Kampoeng Dolanan; Pelestarian Permainan Tradisional; Masyarakat Urban

PENDAHULUAN

Agensi budaya merupakan pelaku yang terlibat pada praktik budaya itu sendiri. Agensi budaya dapat berperan sebagai pengembang maupun pelestari sebuah kebudayaan. Agensi merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk

membuat sebuah perubahan sosial dengan ide, gagasan yang bebas dan kreativitas yang dimiliki agensi terkait (Barker, 2014). Agensi budaya banyak sekali jenisnya salah satu diantaranya adalah agensi budaya pada permainan tradisional. Permainan tradisional dapat menjadi wadah untuk menanamkan nilai-nilai budaya (Subianto Karoso et al, 2025). Permainan tradisional bagi orang Jawa dikenal dengan nama *Dolanan*. Nama tersebut sangat familiar bagi orang Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Dolanan* adalah sebuah istilah untuk menyebut permainan tradisional yang biasanya dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Permainan tradisional dilakukan ketika ada waktu senggang di sekolah mapun dilingkungan tempat tinggal. Bahkan permainan tradisional juga dilakukan dan diadakan diacara-acara formal masyarakat seperti saat memperingati hari kemerdekaan Indonesia. Dalam asumsi masyarakat, fungsi umum yang terdapat dalam sebuah permainan adalah untuk hiburan semata. Namun ternyata ada makna lebih yang tersimpan dibalik keunikannya. Permainan tradisional merupakan salah satu produk budaya lokal yang ada di berbagai daerah di Indonesia. Dengan kearifan lokalnya, permainan tradisional sudah ada sejak kehidupan manusia kuno. Kegiatan unik ini juga merupakan bagian dari kekayaan budaya sebuah bangsa yang eksis diantara budaya lainnya seperti tradisi-tradisi, cerita rakyat, mitos, upacara adat, dan sebagainya. Sebagai warisan budaya yang patut untuk dilestarikan, permainan tradisional tidak hanya menjadi sebuah kegiatan yang menarik ataupun menyenangkan ketika dilakukan bersama-sama namun permainan tradisional juga memiliki fungsi sebagai wadah untuk menyampaikan nilai-nilai atau norma kemasyarakatan. Sehingga permainan tradisional merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk mempraktikkan pendidikan karakter bagi siapapun yang memainkannya. Permainan tradisional menciptakan masyarakat yang terdidik atas norma dan nilai-nilai kemasyarakatan (Sudrajat, Wulandari, Wijayanti, 2015). Permainan tradisional mempunyai filosofi aksiologi yang berbeda-beda seperti untuk melatih kejujuran, gotong-royong, menumbuhkan semangat, menciptakan kebersamaan, persaudaraan, hingga melatih tiap individu untuk saling bertoleransi. Uniknya, setiap daerah maupun setiap kelompok masyarakat yang mempunyai kebudayaan yang berbeda-beda, memunculkan berbagai macam jenis permainan dari berbagai pelosok daerah. Sejauh ini, permainan yang ada di dunia mencapai ratusan bahkan ribuan jenis permainan.

Di Indonesia sendiri, hampir setiap daerah mempunyai ciri khas permainan tradisionalnya masing-masing namun seiring berjalannya waktu permainan-permainan tersebut berkembang dan muncul dari satu daerah ke daerah yang lain melalui proses difusi

dan akulturasi budaya. Di beberapa daerah yang mempunyai potensi migrasi, mereka memiliki model permainan yang hampir sama dengan daerah lain namun nama permainan hingga filosofinya berbeda. Permainan tradisional mudah sekali dilakukan mulai dari yang menggunakan alat atau hanya bermodalkan badan (Rahmadani, 2014). Hampir setiap permainan mempunyai alat atau media yang berupa benda namun ada pula permainan yang bisa dilakukan tanpa alat, hanya saja memanfaatkan media yang sudah ada di lingkungan sekitar. Dalam permainan tradisional sendiri terutama di Pulau Jawa, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat mainan tradisional banyak yang terbuat dari kayu, bambu, rotan, bahan tekstil, batu-batuan, almunium, serta bahan lain yang mudah ditemui di daerah geografis Pulau Jawa bahkan bahan plastik pun kini juga turut berperan karena adanya modernisasi atau perkembangan industri kreatif permainan tradisional. Bahan yang digunakan sifatnya tak terbatas selama itu mendidik dan relevan. Bagi masyarakat tradisional Jawa, karena keterbatasan mereka, terkadang bahan yang ada disekelilingnya seperti yang terdapat di area perkebunan atau area persawahan bisa digunakan untuk mainan anak-anaknya.

Dengan berpegang teguh pada norma atau nilai-nilai moral, masyarakat Jawa mengembangkan permainan tradisional berdasarkan adat istiadat setempat. Permainan tradisional memiliki filosofi tersendiri yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya masyarakat (Utama et al, 2025). Meskipun permainan itu identik dengan pertandingan, namun masyarakat Jawa tidak pernah menganggap bahwa permainan tradisional itu digunakan untuk hal-hal yang negatif atau menimbulkan hal-hal yang tidak baik pada hubungan antar masyarakat. Justru permainan tradisional menumbuhkan dan mengajarkan nilai-nilai norma masyarakat orang Jawa seperti persaudaraan, gotong-royong, dan sebagainya. Sebenarnya permainan itu sendiri sudah menyediakan wadah untuk dimanfaatkan dengan hal-hal yang baik namun terkadang masyarakat juga memanfaatkannya untuk hal yang negatif misalnya untuk perjudian atau adu kekuatan sehingga terkadang menunjukkan strata sosial mana yang lebih dominan dan mana yang tidak. Tidak tahu pasti siapa orang yang pertama kali menciptakan permainan tradisional terutama di Pulau Jawa. Pepatah mengatakan bahwa sebenarnya kehidupan ini hanyalah sebuah permainan yang diikat oleh aturan-aturan tertentu. Jadi, permainan tradisional memang muncul dari hasil pengalaman kehidupan manusia ketika mereka menghadapi persoalan hidup yang tidak mudah serta membutuhkan tahap-tahap yang harus dilalui dan pada akhirnya manusia itu sendiri menuangkannya atau merepresentasikan perjalanan kehidupannya melalui sebuah produk

budaya yaitu permainan tradisional. Ditengah persoalaan tentang adanya pertanyaan-pertanyaan mengenai identitas bangsa, permainan tradisional mencoba untuk menunjukkan eksistensinya sebagai salah satu kearifan budaya lokal. Dalam sebuah pernyataan, saat ini penting dilakukannya studi tentang identitas bangsa serta pembentukan karakter bangsa melalui kearifan lokal meskipun globalisasi juga berkembang pesat (Budiwibowo, 2016). Kearifan lokal atau *local wisdom* merupakan tombak dari segala budaya dimana budaya asli berfungsi sebagai salah satu aspek untuk membangun sebuah generasi bangsa yang cinta akan tanah airnya sendiri.

Generasi yang paling hebat adalah generasi yang mampu mempertahankan nilai-nilai yang tertanam pada kearifan budaya lokal. Kearifan merupakan sebuah gagasan yang terdapat pada kehidupan masyarakat yang perlu dipertahankan karena didalamnya terdapat unsur-unsur yang mampu membimbing masyarakat untuk berperilaku baik serta bijaksana berdasarkan norma yang berlaku dala masyrakat itu sendiri. Dengan melihat kearifan lokal, masyarakat mampu untuk berfikir dan bertindak sesuai dengan adat-istiadat masing-masing. Dalam sebuah pendapat, (Hidayat, 2013) hasil fikiran serta tindakan masyarakat berasal dari pengalaman kehidupan di sekeliling masyarakat itu sendiri yang mana mampu digunakan sebagai pengetahuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Budaya dengan kearifan lokal di Indonesia sangatlah luas karena negara ini terdiri dari berbagai macam suku dari berbagai pulau. Tentu saja masyarakat Indonesia memiliki pola fikir serta cara bertindak yang berbeda-beda karena mereka memiliki budaya yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu diadakannya kajian yang terfokus pada salah satu produk budaya dengan kearifan lokal yang ada di Indonesia yang mana peneliti disini akan fokus pada permainan tradisional sekaligus meneliti agensi budaya yang berperan dalam pelestariannya.

Di era modern ini, muncul berbagai masalah terutama persoalan tentang produk-produk budaya lokal yang perlahan mulai kehilangan eksistensinya di kehidupan masyarakat. Salah satu produk budaya yang terancam eksistensinya adalah permainan tradisional yang disebabkan karena munculnya permainan teknologi modern (Sartika et al, 2023). Saat ini masyarakat banyak yang menggunakan teknologi, serta media informasi modern. Hal itu mampu mengubah minat masyarakat terhadap pemilihan-pemilihan budaya yang menarik serta menjadi *trend.* Persepsi masyarakat tentang kearifan lokal atau budaya lokal seringkali menjadikannya sebuah hal yang berbau negatif, seperti *ndeso,* ketinggalan zaman, mistis, hingga dianggap tidak relevan lagi untuk digunakan di era seperti yang sekarang ini. Hal itu terjadi karena adanya pengaruh perkembangan globalisasi terutama budaya-budaya yang

berasal dari luar yang masuk dalam kehidupan sosial masyarakat. Budaya yang berasal dari daratan Eropa, Amerika, serta negara-negara maju lainnya dianggap sebagai budaya golongan kelas atas sehingga terkadang masyarakat Indonesia tertarik untuk meniru budaya-budaya tersebut. Secara rasionalitas memang budaya yang lebih modern memang lebih praktis terutama dalam pemanfaatan sehari-hari yang dipandang sebagai produk yang lebih mumpuni daripada produk lokal. Adanya persaingan antar negara membuat sebuah negara semakin meningkatkan kualitasnya di beberapa bidang seperti perdagangan, teknologi, maupun pola kehidupan sosial (Suyitno, 2012). Karena adanya faktor tersebut, terkadang sebuah negara didorong untuk berlomba-lomba menyamakan kedudukannya dengan cara melihat negara lain sebagai tolak ukur dalam sebuah persaingan demi kemajuan bangsa. Akhirnya, terkadang sebuah negara lupa akan kepemilikan kearifan lokal yang sebenarnya mampu ditunjukkan bahwa negara punya ciri khas tersendiri di banding negara lain. Meskipun pemanfaatan teknologi dianggap penting, namun disisi lain juga diperlukan adanya pelestarian terhadap budaya dan kearifan lokal. Pepatah mengatakan bahwa majunya sebuah bangsa ditandai dengan adanya upaya untuk menghargai budaya lokalnya sendiri. Permasalahan tersebut kini menjadi agenda penting dalam sebuah perbincangan publik. Adanya keresahan-keresahan tersebut, perlu diadakannya penelitian secara ilmiah.

Permasalahan yang mendasar tersebut akhirnya juga berpengaruh terhadap eksistensi salah satu budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap sebagai salah satu warisan budaya yang mencerminkan budaya Indonesia dan sudah terbukti keasliannya melalui studi atau penelitian para ahli. Seiring berjalannya waktu dan berlakunya seleksi alam, permainan tradisional mudah ditinggalkan. Pada zaman digital ini, permainan tradisional kurang diminati anak-anak maupun generasi penerus (Handayani dan Munastiwi, 2022). Adanya kebijakan-kebijakan serta inovasi yang dilakukan untuk mempermudah akses terhadap media yang lebih modern, mempermudah akses internet, mempermudah individu untuk menggali tentang dunia luar yang pada akhirnya ketertarikan untuk menggerakkan kembali eksistensi permainan tradisional menjadi lemah. Jika kita melihat lebih jauh, permainan tradisional bisa digunakan sebagai media pendidikan karakter. Permainan tradisional mampu menyampaikan pesan moral serta memiliki manfaat untuk menstimuli atau meningkatkan perkembangan pola fikir anak hingga orang dewasa (Amirudin, Mukarom, 2019). Selain menyenangkan dan sebagai media pendidikan karakter, permainan tradisional juga masih layak dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa meskipun saat ini kebanyakan masyarakat memilih untuk bermain

permainan serba digital atau online. Bentuk serta aturan-aturan permainan tradisional yang khas mampu menambah keunikannya sendiri. Bahkan permainan tradisional dianggap sebagai permainan yang lebih baik daripada permainan digital meskipun keduanya memiliki sisi kelebihan dan kekurangan. Permainan tradisional lebih banyak aktivitas fisiknya sehingga melatih kerjasama tim serta meningkatkan hubungan sosial antar pemain (Julianti et al, 2024). Selain itu, permainan tradisional dianggap yang paling relevan untuk digunakan sebagai media pendidikan karakter karena didalamnya mengajarkan kearifan lokal masyarakat Indonesia.

Untuk melestarikan, mengenalkan, serta mereproduksi kembali permainan tradisional dibutuhkan peran individu atau kelompok sebagai agensi budaya. Peran pemerintah hingga swasta sangatlah berarti demi tercapainya sebuah eksistensi budaya serta dukungan terhadap pelestarian budaya dengan kearifan lokal Indonesia. Saat ini muncul berbagai upaya pemerintah untuk menggiatkan pelestarian budaya lokal seperti mengadakan kegiatan-kegiatan festival rakyat maupun kegiatan formal seperti workshop dan seminar tentang budaya lokal. Namun upaya-upaya itu tidak cukup untuk mewadahi semua budaya yang ada di Indonesia terutama budaya yang kurang familiar di masyarakat pada umumnya. Pihak-pihak lain seperti pihak swasta juga diharapkan partisipasinya untuk ikut serta dalam kegiatan pelestarian budaya lokal. Pada praktiknya, pihak swasta yang berjalan secara independen, seperti komunitas maupun kelompok masyarakat, akhirnya mereka banyak yang mendapatkan nilai ekonomi dari perannya sebagai agensi pelestarian budaya lokal yang dalam hal ini akhirnya mereka berkecimpung dalam dunia komodifikasi budaya. Di Indonesia sendiri masih sedikit sekali komunitas yang berbasis kebudayaan. Namun ada beberapa yang berminat untuk turut berpartisipasi dalam pelestarian budaya lokal yang akhirnya melahirkan manfaat bagi diri mereka sendiri serta bagi negara. Komunitas tersebut bisa dibilang unik karena berani menggunakan basis budaya sebagai latar belakang pergerakannya. Oleh karena itu, perlu diadakannya penelitian terhadap agensi budaya tersebut yang mungkin suatu saat nanti penelitian ini akan mempunyai manfaat dalam kelanjutan pengembangan budaya lokal. Penelitian tentang agensi budaya juga perlu dilakukan pada komunitas pelestari permainan tradisional yang masih eksis di tengah perkotaan yang modern dan penuh dengan gempuran arus globalisasi seperti di Kota Surabaya yang mulai berkembang menjadi kota yang modern. Penelitian yang dilakukan sebelumnya lebih banyak mengarah kepada permainan tradisional sebagai objek penelitiannya dan lebih banyak terfokus pada pengembangan permainan tradisional serta fungsinya dalam ranah pendidikan karakter. Beberapa penelitian sebelumnya

juga ada yang membahas tentang agensi budaya namun objeknya lebih luas dan belum ada yang membahas tentang agensi budaya pada pelestarian permainan tradisional.

Dalam sebuah penelusuruan dan obeservasi, peneliti menemukan sebuah komunitas yang bergerak dalam bidang pelestarian budaya lokal yaitu permainan tradisional. Komunitas ini bernama komunitas Kampoeng Dolanan. Mereka aktif di daerah Simokerto, Kota Surabaya. Mereka aktif dalam pelestarian permainan tradisional. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana peran komunitas Kampoeng Dolanan sebagai agensi pelestarian budaya serta mengungkap fakta-fakta menarik didalamnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi kegiatan komunitas serta wawancara yang mendalam terhadap responden terkait. Penelitian kualitif ini dilakukan untuk melihat secara langsung fakta-fakta yang terjadi di lapangan guna mendapatkan data yang akurat. Penelitian kualitatif menggunakan wawancara untuk memahami sikap, pandangan, perasaan, perilaku manusia dan metode ini menghasilkan deskripsi berupa kata-kata tertulis dari sumber terkait yang di observasi (Moleong, 2017). Penelitian kualititatif mencoba memahami fenomena yang dialami oleh manusia dan kemudian menganalisanya berdasarkan data yang didapat berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya. Data yang didapat melalui studi kualitatif lebih banyak didapat melalui observasi serta wawancara. Wawancara dan observasi tidak cukup apabila hanya dilakukan satu kali, akan tetapi harus dilakukan berulang-ulang. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang cukup dan mendalam. Ketika melakukan observasi serta wawancara perlu diperhatikan etika penelitian dimana hal itu berfungsi untuk melindungi atau menjaga hubungan baik antara peneliti dan narasumber ketika keduanya bersentuhan dengan akar permasalahan yang sensitif, bersifat pribadi, ataupun dapat menyinggung ketika hasil penelitian tersebut ditulis dalam sebuah laporan penelitian. Seorang peneliti harus mampu mengolah data dengan baik, menganalisanya dengan cermat, serta melaporkan hasil penelitiannya dengan bijaksana.

Setelah melakukan penelusuran terhadap komunitas Kampoeng Dolanan, mencari informasi keberadaannya, memahami profil komunitasnya, membaca berita di media massa tentang komunitas tersebut, hingga mencari tahu kegiatan terdekat yang bisa diobservasi, akhirnya peneliti melakukan observasi kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan yang dilakukan ketika mereka mengadakan kegiatan sosialisasi permainan tradisional di TK Azzura

yang bertempat di Pratama Futsal di daerah Wonokusomo, Kota Surabaya. Kegiatan itu dilakukan pada 18 September 2019, pukul 08.00 WIB sampai 10.00 WIB. Setelah kegiatan selesai, peneliti melakukan wawancara dengan founder komunitas Kampoeng Dolanan yaitu Mustafa Sam atau lebih dikenal dengan nama Cak Mus sebagai panggilan akrabnya di lingkungan komunitas Kampoeng Dolanan. Setelah peneliti selesai melakukan wawancara dan observasi pada hari itu, peneliti masih tetap melakukan pengamatan lanjutan terhadap fakta-fakta yang ada pada komunitas tersebut baik melalui media sosial maupun mengadakan wawancara terhadap responden yang pernah terlibat dengan komunitas tersebut.

Setelah mendapatkan data yang cukup, langkah yang harus ditempuh oleh seorang peneliti pada studi kualitatif adalah menganalisanya menggunakan teori maupun konsep yang sesuai dengan penelitiannya. Dalam penelitian terhadap komunitas Kampoeng Dolanan, peneliti menggunakan teori agensi budaya milik Pierre Bordieu serta konsep komodifikasi budaya. Bordieu menggagas teori agensi budaya yang didalamnya terdapat konsep yang bernama habitus, modal budaya, dan ranah. Konsep habitus memahami praktik budaya sebagai sebuah praktik refleksif dan reproduktif yang terjadi secara berulang-ulang serta berubah-ubah (Sutrisno & Putranto, 2005). Habitus menganalisa praktik budaya sebagai kegiatan yang mempunyai latar belakang seperti gaya hidup, emosi, perilaku turun-temurun, kosmologi atau pemahaman akan wawasan dunia, kemampuan serta keterampilan sosial praktis, serta aspirasi. Setelah mengungkap habitus komunitas, maka perlu diaplikasikan konsep modal budaya serta konsep komodifikasi.

HASIL

Berdasarkan analisis terhadap Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya berkaitan dengan pelestarian permainan tradisional, menunjukkan bahwa komunitas tersebut merupakan agensi budaya yang memiliki peran ganda yaitu menjalankan pelestarian permainan tradisional serta mengelola aktivitas ekonomi berbasis budaya. Ditemukan aktivitas-aktivitas yang merujuk pada sebuah praktik pelestarian budaya yang berawal dari pengalaman pribadi pendiri komunitas yang kemudian terinstitusionalisasi menjadi habitus kolektif komunitas.

Tabel 1. Habitus, Modal Budaya, Ranah Komunitas Kampoeng Dolanan

Aspek	**Temuan Utama**	**Implikasi**
Motif Pendirian	Pendidikan Karakter dan Etika Sosial	Penguatan Fungsi Edukatif Budaya
Basis Permainan	200 hingga 300 Permainan Tradisional	Produksi Pengetahuan Budaya
Aktivitas	Edukasi, *Workshop,* Sosialiasi Sekolah	Perluasan Ranah Budaya
Ekonomi	Divisi Kreatif dan Lini Bisnis	Keberlajutan Komunitas
Anomali Negatif	Penolakan Digitalisasi dan Politisasi	Perlindungan Nilai Budaya

Motif Pendirian Komunitas

Temuan penelitian terhadap latar belakang pendirian komunitas ini adalah tidak hanya berawal pada kepedulian terhadap eksistensi permainan tradisional namun juga rasa cemas dan gelisah terhadap degradasi etika sosial. Selain itu, pendiri komunitas ini juga sangat peduli terhadap pendidikan karakter masyarakat urban. Maka dari itu, komunitas pelestarian permainan tradisional diharapkan mampu menjadi media edukasi karakter. Melalui permainan yang disuguhkan merupakan sebuah arena yang mengandung aturan, nilai moral, serta praktik interaksi sosial.

Produksi Pengetahuan dan Pendidikan Karakter

Permainan tradisional merupakan wadah bagi anak-anak hingga orang dewasa untuk mempelajari etika sosial. Melalui permainan yang dimainkan, aktivitas tersebut memiliki makna yang berhubungan dengan aturan maupun adat istiadat masyarakat. Hal tersebut terjadi karena aktivitas bermain baik sebelum, selama, dan setelah bermain merupakan ruang pembelajaran etika. Melalui komunitas Kampoeng Dolanan, masyarakat dapat memahami internalisasi nilai seperti kejujuran, sportivitas, dan kebersamaan. Komunitas ini telah memiliki banyak referensi permainan tradisional yang mencangkup sekitar 200 hingga 300 jenis permainan. Jenis-jenis permainan diperoleh dari literatur, pitutr masyarakat, pertukaran budaya, dan jejaring komunitas. Dengan memiliki pengetahuan yang luas dan pemaknaan suatu permainan, komunitas Kampoeng Dolanan memiliki posisi yang kuat sebagai pusat rujukan permainan tradisional.

Pola Aktivitas, Segmentasi Ranah, dan Diversifikasi Ekonomi

Adapun pola pembentukan aktivitas komunitas ini meliputi habitus personal pendiri, pembentukan komunitas, produksi dan edukasi permainan tradisional, pembentukan divisi

ekonomi, serta keberlanjutan budaya melalui komodifikasi. Permainan tradisional yang awalnya dilakukan di kampung pinggiran rel Kereta Api pada akhirnya juga berkembang memasuki wilayah masyarakat urban karena komunitas ini juga seringkali memiliki permintaan yang berasal dari kegiatan-kegiatan luar kampung. Oleh karena itu, segmentasi ranah yang dilakukan oleh komunitas ini merujuk pada dua ranah utama yaitu ranah kampung dan ranah luar kampung seperti sekolah, institusi, perusahaan, dan komunitas lainnya. Setelah memiliki jaringan yang kuat, komunitas ini juga mengembangkan divisi kreatif seperti produksi alat permainan tradisional, *outbound,* toko daring, dan pelatihan relawan. Pengembangan divisi kreatif merupakan langkah awal praktik komodifikasi yang berfungsi untuk menopang keberlanjutan komunitas dan pemberdayaan ekonomi relawan maupun pedagang konvensional.

Perlindungan Nilai Budaya

Penelitian ini menemukan adanya upaya-upaya yang dilakukan untuk meminimalisir ketergantungan masyarakat terhadap teknologi yang juga menyuguhkan permainan-permaian di dalamnya. Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan wadah atau gerakan resistensi terhadap digitalisasi permainan yang dianggap memiliki potensi untuk mengurasi interaksi sosial langsung serta menimbulkan dualisme identitas pada anak-anak. Selain itu komunitas ini juga menghadapi ancaman dari bentuk-bentuk politisasi partai. Untuk melindungi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan menjaga independensi ranah budaya, komunitas ini menolak segala bentuk kerjasama untuk kepentingan politik maupun.

Berdasarkan analisa tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Kampeng Dolanan Surabaya melaksanakan praktik pelestarian budaya yang adaptif dan edukatif. Komunitas ini menunjukkan pentingnya memahami nilai dan etika. Nilai-nilai tradisional tidak hanya sebagai entitas statis tetapi juga sebagai sumber modal budaya, sosial, dan ekonomi yang saling berhubungan.

PEMBAHASAN

Habitus dalam Komunitas Kampoeng Dolanan

Kampoeng Dolanan merupakan salah komunitas unik yang ada di Kota Surabaya. Komunitas ini terbilang unik karena komunitas ini menjadi agensi pelestarian budaya permainan tradisional. Komunitas Kampoeng Dolanan diawali dengan ide-ide yang dimiliki

oleh Cak Mus. Beliau memiliki sejarah serta pengalaman yang cukup panjang ketika pertama kali akan mendirikan sebuah komunitas yang bergerak dibidang pelestarian budaya. Kelompok atau lembaga tertentu dapat membuat aktivitas yang disusun dengan tema tertentu untuk mengimplementasi permainan tradisional (Lubis, 2023). Komunitas Kampoeng Dolanan adalah salah satu contoh kelompok yang dibuat dengan sedemikian rupa dengan mengangkat budaya permainan tradisional. Banyak pengalaman-pengalaman pribadi Cak Mus yang mendorong semangatnya untuk mendirikan komunitas Kampoeng Dolanan bersama dengan teman-temannya di Karang Taruna Kelurahan Simokerto, Kota Surabaya. Adanya gagasan serta ide untuk kembali melestarikan budaya lokal, komunitas ini berperan sebagai agensi budaya. Dengan menggunakan konsep habitus milik Pierre Bordieu di awal wawancara dengan Cak Mus, peneliti berhasil menerapkan konsep tersebut untuk mengungkap latar belakang hingga unsur-unsur menarik yang ada pada komunitas tersebut. Adapun kutipan wawancara yang berhasil dinarasikan sebagai berikut:

"Nama Kampoeng Dolanan diambil dari konteks *dolanan* yang ramai dimainkan di kampung, mimpinya mengembalikan kampung sebagaimana mestinya yang ramai orang bersosialisasi, permainan tradisional menjadi alternatif untuk orang-orang bisa bersosialisasi". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Saya menggiatkan permainan tradisional sejak tahun 2010, dan ketika saya menjadi anggota Karang Taruna Simokerto tahun 2016, saya mencoba untuk meneruskan ide saya tersebut, dan direspon positif akhirnya terbentuklah komunitas tersebut. Kegiatannya ada yang di kampung dan ada yang di luar kampung. Kalau yang dikampung penggiatnya adalah perangkat desa atau warga kampung, kalau yang diluar kampung pelakunya adalah relawan yang ada di berbagai daerah", (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Konsep awal mendirikan komunitas ini sebenarnya bukan tentang permainan tradisional, akan tetapi berawal dari pengalaman pribadi dan juga melihat kondisi media sosial ada etika yang tidak baik yang akhirnya punya fikiran untuk menanamkan pendidikan karakter. Salah satu kegiatan yang bisa digunakan untuk pendidikan karakter adalah permainan tradisional. Karena kegiatan tersebut penuh dengan etika". (Wawancara dengan Mus, 2019).

Dari kutipan wawancara tersebut, peneliti melihat bahwa awal terbentuknya komunitas ini adalah adanya pengalaman yang tidak baik tentang sikap atau perilaku seseorang terhadap orang lain. Munculnya tindakan yang tidak baik tersebut dipicu karena kurangnya perhatian masyarakat tentang pendidikan karakter. Pengalaman panjang founder Kampoeng Dolanan tersebut dari sebelum tahun 2010 hingga 2016 akhirnya mendorong dirinya untuk menanamkan keyakinan pada dirinya bahwa aktivitas sosial seperti pendidikan karakter harus dilakukan secara terus menerus menjadi kebiasaan dan kesadaran akan pentingnya pendidikan karakter akhirnya menjadi bagian dari gaya hidupnya. Habitus atau kebiasaan merupakan pemikiran yang empiris dalam melakukan suatu tindakan menggunakan aturan-aturan sebagai bagian dari gaya hidup (Sutrisno & Putranto, 2005). Gaya hidup yang tercermin dari Cak Mus untuk menanamkan pendidikan karakter akhirnya membuahkan motivasi untuk membentuk sebuah komunitas permainan tradisional.

"Sebelum bermain saja kita sudah bermain etika apalagi dalam sebuah permainan, saya gak bilang apakah dibidang lain tidak bisa menjadikan pendidikan karakter, tapi saya memang fokus ke permainan tradisional". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Saya merasa tahun 2010 permainan tradisional itu biasa *banget*, tahun demi tahun mulai jarang yang memainkan permainan tradisional karena tidak ada yang mengedukasi tentang permainan tradisional." (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Sebelumnya saya juga aktif di Dolly, Kampung Keputih, Kampung Narkoba, Kampung Dekat Makam, ketika saya berada sebuah tempat saya ingin memberikan kontribusi kepada tempat tersebut terutama di Simokerto tempat tinggal saya di Surabaya, saya ingin mengembangkan permainan tradisional bersama Karang Taruna di tanah milik PT. KAI." (Wawancara dengan Mus, 2019).

Dari uraian Cak Mus tersebut, peneliti mengungkap bahwa ada unsur-unsur yang mempengaruhi untuk membuat sebuah komunitas yang berbasis budaya. Setiap kebiasaan yang dilakukan terutama praktik budaya, pelakunya memiliki emosi yang berupa motivasi, preferensi, cita rasa, dan rasa perhatian akan lingkungan sekitar (Sutrisno & Putranto, 2005). Cak Mus dan teman-temannya melihat potensi kampungnya lalu menyimpulkan media apa yang bisa digunakan untuk merapkan pendidikan karakter. Permainan tradisional dapat merangsang kemampuan berfikir dan bersosialisasi sehingga subjek yang memainkannya

cenderung memiliki karakter yang baik (Astarina et al, 2023). Dari semua media pendidikan karakter yang ada, permainan tradisional lah yang paling relevan digunakan. Kemudian beliau juga mempunyai pengalaman bahwa permainan tradisional juga sudah mulai jarang dimainkan karena tidak adanya pergerakan yang mengajak masyarakat untuk melestarikan permainan tradisional. Adanya perasaan prihatin dan simpati terhadap permainan tradisional, akhirnya menggugah semangatnya untuk berkontribusi terhadap pelestarian permainan tradisional sekaligus memberikan kontribusi kemanusiaan di kampungnya, Simokerto. Hal tersebut berkaitan dengan konsep habitus Bourdieu yang akhirnya menumbuhkan rasa atau keinginan untuk membentuk sebuah komunitas pelestarian budaya terutama permainan tradisional. Adapun pengetahuan tentang permainan tradisional yang digunakan pada komunitasnya, dijabarkan oleh Cak Mus sebagai berikut:

"Yang paling sederhana adalah permainan yang sering dimainkan sekitar kita, sumbernya banyak bisa dari *pitutur* atau cerita masyarakat, buku, hingga diskusi dengan kelompok lain tentang permainan tradisional melalui *cultural exchange* akhirnya database permainan tradisional meluas. Sudah ada sekitar 200-300 permainan tradisional yang masuk ke komunitas ini. Kami juga terinspirasi dari tokoh permainan tradisional, Zaini Alif, kami banyak belajar darisana". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Kami mengambil permainan yang literaturnya bagus, sisi kebudayaannya juga bagus. Kalau di Jawa sendiri yang paling banyak dari Bandung, kalau Jawa Timur masih sedikit. Karena di Jawa Timur sendiri minim pengetahuan akan budaya permainan tradisional, akhirnya kami tergerak untuk mengedukasi tentang budaya tersebut'. (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Baik dan tidak baiknya permainan tradisional tergantung dengan orang yang melakukannya, terkadang ada orang yang menyalahgunakan permainan untuk kepentingan hal yang tidak baik seperti judi dan sebagainya padahal setiap permainan tradisional itu memiliki filosofi yang baik dan sejatinya permainan adalah aturan". (Wawancara dengan Mus, 2019).

Dari penggalan wawancara tersebut, peneliti dapat menerapkan aspek kosmologi pada teori habitus. Komunitas Kampoeng Dolanan memiliki pengetahuan yang cukup baik tentang perkembangan permainan tradisional terutama di Jawa Timur sendiri. Pengalaman

bersosialisasi juga menjadikan komunitas ini memiliki banyak database tentang permainan tradisional. Sebuah agensi budaya memiliki suatu wawasan terhadap lingkungan sekitarnya serta memiliki pandangan akan dunia atau yang biasa disebut dengan kosmologi (Sutrisno & Putranto, 2005). Wawasan-wawasan yang dimiliki oleh komunitas Kampoeng Dolanan sudah cukup baik untuk menjalankan praktiknya sebagai agensi budaya. Sebagai daerah perkotaan, mengembangkan sebuah budaya di Kota Surabaya tidak mudah. Hanya ada beberapa budaya yang masih bertahan. Beberapa waktu lalu ada sumber tertulis tentang budaya-budaya yang ada di Kota Surabaya yang ditulis oleh beberapa penulis dari Forum Lingkar Pena Surabaya dan didukung oleh PT. Smelting beserta adanya sambutan yang cukup hangat dari Walikota Surabaya, Tri Rismaharini. Selain tradisi-tradisi, cerita rakyat, Surabaya mempunyai budaya permainan tradisional diantaranya Pathil Lele, Keris Soko Janur, Menungso Pasir, Dulinan Boik-Boikan, Sekit-Sekitan, Dakon, Tembak Tolop, Dulinan Pasaran, Bentengan, Bekelan, Engklek, Lompatan, Wayang Umbulan, Nekeran, Dolip, Sleburan (Forum Lingkar Pena, 2015). Dari sumber tertulis tersebut, peneliti bisa menggambarkan permainan tradisional apa saja yang ada di Kota Surabaya ataupun yang sering di pakai di komunitas Kampoeng Dolanan. Komunitas ini juga mempunyai kegiatan yang cukup menarik yaitu diadakannya workshop tentang permainan tradisional.

"Melalui workshop yang juga menjadi program kerja kami, kami mencoba memahami sejarah tentang permainan-permainan tradisional. Mempelajari sejarah permainan tradisional itu penting terutama di suasana yang formal untuk menambah wawasan kebangsaan, akan tetapi yang paling penting adalah praktiknya dimana orang bisa dengan senang hati bermain, bisa bersosialisasi itu sudah cukup, tergantung marketnya juga, apabila marketnya anak-anak tidak perlu penjelasan lebar tentang permainan tradisional yang penting mereka bisa bermain". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Biasanya ketika mengadakan sosialisasi seperti ini, kami membawa beberapa display atau alat permainan sekitar 9 jenis permainan yang kami kenalkan kepada masyarakat terutama di sekolah-sekolah bahkan kami sering diundang pada kegiatan sekolah-sekolah". (Wawancara dengan Mus, 2019).

"Kami juga pernah mengadakan pengembangan diri relawan yang terlibat dikomunitas ini ditahun pertama kami berdiri. Yang penting ada niat kami mau menerima mereka sebagai relawan". (Wawancara dengan Mus, 2019).



Gambar 1. Kegiatan Kampoeng Dolanan di TK Azzura

(Sumber: Dokumentasi Peneliti/Wildan.W)

Menurut komunitas Kampoeng Dolanan, kegiatan mereka tidak hanya sekedar bermain. Akan tetapi diharapkan mampu memberikan edukasi mengenai keterampilan tentang permainan tradisional salah satunya melalui workshop. Dalam konsep habitus Bordieu, sebagai agensi budaya, setiap hal yang dilakukan oleh pelaku budaya akan mempunyai nilai praktis dalam peningkatan kemampuan dan keterampilan sosial (Sutrisno & Putranto, 2005). Peningkatan kemampuan dan keterampilan sosial sudah ditunjukkan oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Fungsi praktisnya pun sudah sangat jelas. Orang-orang yang terlibat dalam komunitas ini mampu mengembangkan interaksi sosial serta melatih dirinya dalam pengembangan permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, budaya lokal seperti menjaga hubungan baik dengan sesama, menjaga kerukunan sosial, menghindari konflik, serta tata karma dapat tersampaikan (Yuniasih, 2023). Oleh karena itu, orang-orang disekelilingnya ikut merasakan manfaat yang nyata atas peran Kampoeng Dolanan dalam pelestarian budaya. Hal tersebut juga berkaitan dengan aspirasi yang ada pada komunitas Kampoeng Dolanan ini.

"Secara pribadi, saya berharap komunitas ini bisa bermain dengan seratus lima puluh juta anak-anak Indonesia. Secara komunitas, kami berharap semakin tumbuh dan berkembang hingga di daerah lain juga muncul agen-agen komunitas yang peduli dan mau mengedukasi terhadap permainan tradisional". (Wawancara dengan Mus, 2019).

Karena setiap agensi budaya memiliki aspirasi dan cita-cita maka akan tumbuh keinginan yang kuat disertai usaha yang tinggi untuk melakukan sebuah praktik budaya.

Habitus atau kebiasaan merupakan hasil dari aspirasi dan harapan yang berkaitan dengan keinginan agensi budaya untuk melakukan perubahan sosial atau mereproduksi kembali produk-produk budaya (Sutrisno & Putranto, 2005). Sebagai agensi budaya, komunitas Kampoeng Dolanan memiliki aspirasi yang sangat jelas hingga saat ini bertahan menjadi sebuah komunitas yang mampu memberi ruang kepada masyarakat untuk kembali peduli terhadap budaya lokal. Praktik-praktik hingga gagasannya mampu mengubah pemikiran masyarakat tentang pentingnya melestarikan budaya lokal sebagai warisan budaya yang harus dipertahankan keberadaannya.

Modal Budaya dan Praktik Komodifikasi Pada Komunitas Kampoeng Dolanan

Selain konsep habitus, Pierre Bordieu menggagas konsep modal budaya yang lebih dalam lagi mempelajari struktur agensi budaya. Aspek yang ada dalam modal budaya diantaranya adalah modal ekonomi, hubungan sosial, serta kelas sosial. Meskipun komunitas Kampoeng Dolanan berawal dari peran Karang Taruna Simokerto dan ada keterkaitannya dengan perangkat desa, dalam pengelolaannya masih tergolong berjalan independen atau swasta. Hal itu terjadi karena dalam pelaksanaan kegiatannya masih mengandalkan sumber ekonomi pribadi tanpa adanya campur tangan pemerintah maupun lembaga politik.

"Saya sendiri bukan orang politik, sempat ada orang yang mau masuk, itupun dijebak oleh wartawan, ada orang dari Jakarta dari salah satu partai politik yang ingin mempolitisi komunitas ini. Namun saya selalu menjauh dari orang itu, karena saya tidak ingin Kampoeng Dolanan masuk dalam ranah politik". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Saya bikinkan kaderisasi SDM Kampoeng Dolanan melalui peningkatan kualitas relawan, mereka ingin belajar apa. Ada yang ingin belajar mengenai wirausaha, ada yang ingin belajar daur ulang, ada yang ingin belajar event organizer, ada yang ingin belajar tentang outbound, ada yang ingin belajar menulis, ada yang ingin belajar tentang pemberdayaan masyarakat di Lamongan, sehingga Kampoeng Dolanan membentuk divisi masing-masing yang tentu saja memiliki nilai ekonomi" (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Mainnya pakai isu lingkungan, kami mendaur ulang benda-benda yang tidak dipakai untuk dijadikan bahan permainan tradisional misalnya gelas plastik untuk permainan dakon.

Memodifikasi bisa, memperbarui bisa, atau menirukan yang sudah ada juga bisa. Terkadang kami menggunakan daur ulang atau membuat alat permainan yang memungkinan dibikin sendiri untuk meningkatkan perekonomiannya relawan seperti mengembangkan desain yoyo lalu kami memasarkannya ke sekolah-sekolah". (Wawancara dengan Mus, 2019).

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa komunitas Kampoeng Dolanan bebas akan praktik politik maupun peranan pemerintah. Karena faktor tersebut, mereka berjalan secara independen hingga akhirnya mereka memperdayakan diri mereka untuk turut serta dalam melakukan kegiatan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif dapat bersumber dari kegiatan budaya maupun teknologi yang idenya berasal dari sumber daya manusia itu sendiri (El Hasanah, 2018). Sebagai komunitas yang memiliki nilai ekonomi untuk keberlangsungan komunitas itu sendiri, Kampoeng Dolanan pernah mengadakan kaderisasi atau pelatihan bagi relawannya sehingga muncul beberapa divisi atau kelompok kembangan dari Kampoeng Dolanan yang diantaranya bergerak dalam ekonomi kreatif permainan tradisional. Divisi-divisi atau kelompok diluar Kampoeng Dolanan tersebut diantaranya Wodowo Outbound, Gambreng, Dolip Store, Bekel Craft, Egrang Organizer, Semesta Belajar, The Dakon's Catering, serta Catatan Dolanan. Dari penelusuran peneliti, beberapa divisi tersebut ada yang menjual berbagai macam permainan tradisional yang dipasarkan melalui media sosial, ada juga yang mengadakan kegiatan yang bersifat ekonomi seperti kegiatan outbound dan lain-lain. Dari sini peneliti bisa menyimpulkan bahwa, selain sebagai agensi pelestari budaya permainan tradisional, kampoeng dolanan juga bergerak sebagai pelaku komodifikasi budaya. Ekonomi yang berbasis seni dan budaya salah satunya adalah pemasaran barang seni maupun alat penunjang kebudayaan (El Hasanah, 2018). Hal tersebut membuktikan bahwa peran agensi budaya juga sangat dekat keterkaitannya dengan praktik komodifikasi budaya yang pada akhirnya bisa digunakan sebagai sumber ekonomi masyarakat. Komodifikasi adalah proses yang dikaitkan dengan kapitalisme dimana objek, kualitas, dan tanda diubah menjadi komoditas atau dalam kata lain barang untuk dijual di pasaran yang harus melewati proses eksploitasi pada level produksinya (Barker, 2014). dan hal itu telah terbukti pada komunitas Kampoeng Dolanan. Selain sumber ekonomi, modal budaya juga membahas tentang hubungan sosial dan kelas sosial yang pada penelitian ini ada hubungannya juga dengan komunitas Kampoeng Dolanan.



Gambar 2. Properti Alat Permainan Tradisional Kampoeng Dolanan

(Sumber: Dokumentasi Peneliti/Wildan.W)

"Tahun pertama dan tahun kedua memang banyak menggunakan uang pribadi, kami juga tidak meminta uang tersebut kembali, akhirnya kita bikin sistem supaya komunitas ini bisa berjalan dengan mengadakan lini bisnis, pemasukannya pun ke divisi-divisi diluar Kampoeng Dolanan, ketika kita diundang oleh perusahaan yang memungkinkan biasanya kita arahkan ke Wodowo Outbound", (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Tapi misalnya Kampoeng Dolanan butuh inventaris alat-alat permainan tradisional, terkadang kami memakai alat-alat yang diproduksi oleh mereka sendiri misalnya dari Bekel *Craft*". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Dari hasil bisnis seperti Dolip Store, itu disisihkan beberapa persen untuk dijadikan modal bagi pedagang konvensional, sehingga terjadi perputaran bisnis disitu. Karena terkadang pedagang itu keberatan bila mengambil dari supplier besar dengan jumlah banyak sementara lakunya tidak banyak, akhirnya mereka yang rugi. Supaya tidak terjadi hal itu, kami membantunya dan memperdayakan mereka". (Wawancara dengan Mus, 2019).

Dari penggalan wawancara tersebut, peneliti bisa mengetahui bahwa terdapat hubungan-hubungan sosial yang terjadi antara komunitas Kampoeng Dolanan dengan pihak-pihak lain dimana hubungan itu terjadi saling menguntungkan. Dalam teori modal budaya Bordieu, para agensi budaya seringkali melakukan aksi gabungan atau aktivitas yang memerlukan pihak lain untuk menjalankan praktik budaya (Harker, Mahar, & Wilkes, 2009). Dari hubungan sosial yang terjadi bisa menunjukkan strata sosial, dimana sasaran komunitas ini adalah kelas sosial menengah seperti anak-anak dikampung, pelajar, pekerja perusahaan,

hingga pedagang permainan tradisional. Bordieu menjelaskan bahwa kelas menengah memang lebih relevan dimana para pelajar seringkali ingin belajar diluar pelajaran sekolah (Sutrisno & Putranto, 2005). Dari pernyataan tersebut sangat memungkinkan sekali kepada agensi budaya untuk melakukan kegiatan bersama kelas menengah. Agensi budaya seperti komunitas Kampoeng Dolanan dapat memiliki peran yang besar untuk mengadakan pendidikan karakter terutama melalui permainan tradisional dikalangan pelajar.

Ranah Dalam Komunitas Kampoeng Dolanan

Bordieu mengungkapkan bahwa ranah sosial yang meliputi berbagai bidang seperti budaya, teknologi, hukum, politik, dan lain sebagainya, akan memicu para pelaku sosial atau agensi untuk saling memperoleh kekuasan maupun untuk mempertahankan status mereka supaya mereka mendapatkan posisi dalam masyarakat. Perbedaan produk menjadi salah satu hal yang menjadi tantangan bagi sebuah agensi, bagaimana trik mereka supaya produk mereka tetap laku dalam masyarakat. Ranah menjadi hal penting bagi komunitas Kampoeng Dolanan untuk tetap bertahan dan tetap eksis ditengah kehidupan masyarakat yang mulai tergerus arus modernisasi maupun globalisasi. Modernitas menawarkan hal-hal yang lebih baik atau lebih banyak diinginkan oleh masyarakat serta memicu ketimpangan atau kekalahan, merubah ideologi politik, dan memunculkan gerakan masyarakat yang baru (Barker, 2004). Permainan tradisional kini makin ditingalkan oleh masyarakat karena adanya persaingan terhadap pola bermain yang makin terdigitalisasi. Banyak kalangan masyarakat yang memilih untuk bermain dengan teknologi namun perlu digaris bawahi bahwa permainan yang ada pada dunia digital berbeda dengan dunia permainan tradisional yang penuh akan aktivitas maupun interaksi sosial.

"Tidak ada yang salah dengan teknologi, namun kita harus bijak kapan menggunakan hal tersebut. Kalau permainan tradisional di digitalisasi saya tidak setuju, karena hal itu akan merendahkan atau mengurangi interaksi sosial secara langsung. Padahal permainan tradisional lebih banyak menumbuhkan interaksi sosial, bisa memperbaiki rasa benci kepada orang lain atau hubungan yang kurang harmonis". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Teknologi permainan digital menciptakan dualisme identitas, ketika bermain online ngomongnya banyak tapi ketika bertemu langsung tidak saling berbicara". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Kami mengangkat permainan tradisional dan kami tidak takut untuk merasa tersaingi dengan hal itu. Saya sendiri tidak menganggap permainan tradisional itu terseger, jika ada kata menggeser berarti ada anggapan menggeser yang lain, saya tidak punya fikiran seperti itu, yang saya fikirkan hanyalah bagaimana caranya permainan tradisional bisa menyentuh kepada anak-anak, jadi yang lain mau pakai teknologi silahkan, saya tetap di ranah ini" (Wawancara dengan Mus, 2019).

Dari pernayataan tersebut, peneliti berpendapat bahwa ranah yang ada dalam masyarakat akan memicu persaingan, terutama persaingan permainan tradisonal dengan permainan digital. Akan tetapi bagi sebuah agensi budaya hal itu tidak terlalu penting dalam menjalankan aktivitasnya. Yang terpenting adalah tetap fokus pada tujuannya. Bordieu menjelaskan bahwa perbedaan atau persaingan yang terjadi pada produk-produk budaya terdapat batas-batas serta hierarki (Sutrisno & Putranto, 2005). Maksudnya adalah persaingan akan tetap terjadi, namun mereka memiliki batas-batas atau kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga tetap dibutuhkan adanya produk yang bermacam-macam. Tidak ada yang menang dan kalah dalam perebutan kekuasaan dalam ranah budaya, hanya saja ada sifat untuk saling mendominasi. Persaingan itulah yang dirasakan secara tidak langsung oleh komunitas Kampoeng" Dolanan sebagai agensi budaya yang terbilang sudah memiliki ranahnya sendiri untuk melakukan praktik kegiatannya. Seiring berjalannya waktu, komunitas ini juga mengalami beberapa kendala yang mendasar.

"Tahun pertama kami sering melakukan kegiatan di kampung, tapi tahun kedua sudah mulai tidak kondusif, karena kondisi warga, karena kondisi bangunan dari PT KAI sendiri, akhirnya larinya ke sekolah, dan ditambah lagi yang datang banyak kalau disekolah, kalau dikampung yang bermain sedikit rasanya juga tidak enak, bahkan kalau disekolah kami sering diundang untuk berpartisipasi". (Wawancara dengan Mus, 2019).

.....

"Kami tidak ingin berjalan secara muluk-muluk, kami hanya ingin berjalan apa adanya". (Wawancara dengan Mus, 2019).

Agensi budaya memang sering kali mendapatkan masalah seperti hal tersebut terutama agensi budaya yang bergerak dalam pelestarian budaya lokal. Hal itu sulit dan peminatnya pun sedikit. Terkadang agensi budaya sudah membuatkan sebuah wadah namun masih jarang juga yang berminat. Akan tetapi komunitas Kampoeng Dolanan tidak kehabisan

akal. Mereka mengubah sasaran objek kegiatan dan mulai mengembangkan aktivitasnya menjadi lebih kreatif. Institusi pendidikan merupakan wahana yang cocok bagi mereka untuk menjalin kerjasama untuk mengembangkan komunitas ini sekaligus melestarikan budaya lokal bersama-sama. Agensi budaya yang mendominasi dapat memberikan kontrol terhadap praktik sosial, ekonomi, dan budaya di sekolah maupun institusi pendidikan lain (Harker, Mahar, & Wilke, 2009). Adanya upaya-upaya yang terus dilakukan menjadikan komunitas Kampung Dolanan tetap bertahan hingga sekarang ini ditengah persaingannya dengan teknologi dan dunia digital dalam permainan tradisional.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa aktivitas pelestarian budaya memiliki manfaat bagi agensi dan masyarakat. Melestarikan permainan tradisional memiliki fungsi sebagai wadah edukasi etika serta sarana pemberdayaan budaya dalam masyarakat urban. Permainan tradisional bukan sekedar hiburan namun juga sebagai instrumen edukatif untuk menanamkan nilai moral dan keterampilan sosial (Saryono et al, 2025). Sejalan dengan argumen tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Saryono menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pendidikan karakter dan pelestarian budaya pada anak usia dini. Melalui permainan tradisional diharapkan mampu menahan efek dominasi teknologi digital yang mengancam penurunan minat terhadap permainan tradisional.

Sesuai dengan temuan penelitian, penelitian yang mengungkapkan mengenai nilai-nilai budaya yang ada pada permainan tradisional menunjukan bahwa aktivitas kerja sama, ketangkasan, serta interaksi sosial sangat efektif memperkuat identitas budaya dan keterampilan normatif anak-anak hingga dewasa (Khodari & Nurhidayah, 2025). Sementara itu, literatur terkait dengan komodifikasi budaya mengungkapkan bahwa transformasi budaya menjadi aset ekonomi yang bermanfaat bagi komunitas (Suud et al, 2025). Kearifan budaya lokal membuka peluang pemberdayaan ekonomi. Namun disisi lain, komunitas perlu mengelola budaya dengan baik dengan memahami nilai asli tradisi untuk menghindari resiko distorsi budaya. Kajian tentang komunitas budaya membuka pengetahuan tentang proses komodifikasi budaya secara etis demi terwujudnya pelestarian dan keberlangsungan sosial ekonomi.

Dalam literatur yang lain, tantangan pelestarian budaya sering dihadapkan pada perkembangan teknologi. Penelitian lain menyoroti tantangan permainan tradisional terletak pada perkembangan globalisasi dan dominasi budaya digital (Sava & Harianto, 2024).

Perkembangan yang semakin cepat dan mudah diakses oleh generasi muda mengancam eksistensi permainan tradisional sebagai produk warisan budaya turun-temurun.

Penelitian ini memiliki implikasi teoritis, praktis, dan kebijakan. Pada implikasi teoritis, penelitian ini menguatkan argumen bahwa permainan tradisional bukan hanya sebagai objek budaya namun juga menjadi modal budaya dan sosial. Hal tersebut ditandai dengan munculnya pemberdayaan komunitas yang berbasis budaya permainan tradisional. Selain itu, praktik pelestarian budaya juga memperluas wawasan tentang komodifikasi budaya yang merupakan kontribusi terhadap keberlanjutan budaya dan ekonomi lokal. Pada implikasi praktis, komunitas permainan tradisional dapat menumbuhkan pendidikan karakter yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan formal dan non-formal. Melalui kreativitas yang adaptif, komunitas permainan tradisional membuat sebuah pendekatan yang menarik bagi anak-anak, institusi, serta komunitas lain untuk mempertahankan interaksi sosial yang nyata, aset budaya, dan promosi ekonomi kreatif. Pada implikasi kebijakan, komunitas tersebut dapat menjadi objek dukungan struktural dari pemerintah maupun swasta untuk melestarikan budaya yang berkelanjutan. Dukungan yang datang akan berpartisipasi dalam melindungi nilai-nilai tradisional dan konteks budaya asli.

Adapun keterbatasan penelitian ini mencangkup lokasi, data kuantitatif terbatas, dampak digitalisasi, serta akses literatur. Penelitian ini hanya fokus pada komunitas di Surabaya sehingga temuan penelitian tidak secara keseluruhan mewakili semua komunitas permainan tradisional di Indonesia. Kondisi geografis, sosial, dan struktur komunitas yang berbeda dapat menghasilkan hasil penelitian yang berbeda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sehingga kurang menyajikan data kuantitatif yang mengukur dampak komunitas terhadap indikator pelestarian budaya secara statistik. Penelitian ini mengungkap adanya upaya resistensi terhadap perkembangan permainan yang berbasis teknologi namun belum sampai mengarah pada analisis yang mendalam tentang dampak negatif permainan digital tersebut. Penelitian ini masih fokus terhadap permainan tradisional nusantara dan belum memadukannya dengan permainan internasional sehingga perlu studi lanjutan untuk memperkaya literatur terindeks internasional.

KESIMPULAN

Penelitian ini mempunyai upaya untuk memahami peran ganda komunitas Kampoeng Dolanan. Mereka adalah sekelompok agensi pelestarian budaya lokal pada

permainan tradisional yang juga terlibat pada praktik komodifikasi budaya. Dari analisa dan pembahasan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa komunitas Kampoeng Dolanan memiliki latar belakang sebagai komunitas yang berbasis pendidikan karakter melalui permainan tradisional yang pada akhirnya mereka berperan dalam pelestarian permainan tradisional. Komunitas ini menggunakan modal budaya yang pada akhirnya menjadi sebuah praktik komodifikasi budaya karena mereka memanfaatkan produk budaya untuk dijadikan sebuah barang yang mempunyai nilai ekonomi. Komunitas ini mendapatkan ranah yang cukup baik terutama di kalangan masyarakat umum hingga institusi pendidikan untuk dapat menjalankan aktivitasnya sebagai agensi budaya.

Komodifikasi budaya yang terjadi pada komunitas Kampoeng Dolanan berawal dari sebuah proses habitus seseorang yang kemudian berkembang menjadi sebuah kelompok yang memiliki selera untuk mengembangkan permainan tradisional. Komunitas tersebut kemudian memiliki ranah atau arena untuk melakukan sebuah praktik komodifikasi. Modal budaya atau sumber ekonomi menjadi hal yang sangat penting untuk kelangsungan komunitas ini sehingga mereka membentuk beberapa divisi untuk menjalankan kegiatan produksi dan konsumsi alat-alat permainan tradisional hingga acara-acara komunitas yang memiliki nilai ekonomi. Komodifikasi yang terjadi melibatkan beberapa pihak sehingga terjadi interaksi antara komunitas dengan pihak lain sehingga menjadi sebuah bentuk kebiasaan. Pada akhirnya komunitas ini tidak hanya berperan dalam pelestarian budaya namun juga berperan pada praktik komodifikasi.

Penelitian memiliki kontribusi untuk memperkaya kajian antropologi budaya dan kajian sosiologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa suatu komunitas budaya dapat dikaji dengan ilmu antropologi maupun sosiologi. Komunitas permainan tradisional dapat berfungsi sebagai agensi pelestarian budaya yang bermanfaat bagi kehidupan sosial ekonomi masyarakat. Dengan konsep habitus, modal budaya, dan ranah Pierre Bourdieu, permainan tradisional bukan hanya suatu permainan yang kuno tetapi dapat menjadi bagian dari gaya hidup dan strategi sosial dalam masyarakat urban. Selain itu, penelitian ini juga memperluas wawasan tentang komodifikasi budaya yang ditandai dengan adanya proses ekonomi berbasis budaya. Pada komunitas Kampoeng Dolanan, komodifikasi memiliki peran penting sebagai strategi keberlanjutan komunitas dan pemberdayaan ekonomi tanpa menyampingkan nilai dan tradisi.

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, penelitian yang berikutnya disarankan untuk melakukan studi komparatif pada komunitas-komunitas permainan tradisional di Indonesia. Konteks sosial budaya yang berbeda dan luas berguna untuk memperkuat generalisasi temuan. Selain itu, rekomendasi penelitian berikutnya dapat mengarah kepada eksplorasi peran permainan teknologi digital sebagai sarana edukasi serta kebijakan-kebijakan yang memiliki manfaat bagi pelestarian budaya permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

Amirudin, & Mukarom, Z. (2019). Pendidikan Karakter dalam Kaulinan Budak Baheula: Studi Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Anak Tradisional Sorodot Gaplok dari Jawa Barat. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *10*(2), 211–228. https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.160

Astarina, A. N., Zuraida, I., Hendar, Heryono, H., & Sujatna, M. L. (2023). Sundanese traditional games as media for promoting children's cognitive, affective and psychomotor development in Cikaum Subang. *Journal Sampurasun: Interdisciplinary Studies for Cultural Heritage*, *9*(1), 33–44. https://doi.org/10.23969/sampurasun.v9i1.7301

Barker, C. (2004). *Cultural Studies: Teori dan Praktik* (H. Purwanto, Ed.; Edisi pertama). Kreasi Wacana.

Barker, C. (2014). *Kamus Kajian Budaya* (B. Hendar Putranto, Ed.; Edisi ke-5). Kanisius.

Budiwibowo, S. (2016). Membangun Pendidikan Karakter Generasi Muda Melalui Budaya Kearifan Lokal di Era Global. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, *3*(1), 39–49. https://doi.org/10.25273/pe.v3i01.57

El Hasanah, L. L. N. (2018). Pengembangan Wirausaha Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Studi Pemuda*, *4*(2), 268. https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36812

Forum Lingkar Pena, S. (2015). *Prejengane Kutho Suroboyo* (D. I. Widodo, H. Said, M. Aulia Anggraeni, D. A. Pitaloka, R. Wahyu, & A. Ningrum, Eds.; Edisi pertama). PT Smelting.

Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(2), 11–20. https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10460

Harker, R., Mahar, C., & Wilkes, C. (2009). *(Habitus X Modal) + Ranah = Praktik: Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu* (S. Rahmana, Ed.; Baskı ke-2). Jalasutra.

Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academia*, *5*(2), 1057–1070. https://media.neliti.com/media/publications/28493-ID-permainan-tradisional-dan-kearifan-lokal-kampung-dukuh-garut-selatan-jawa-barat.pdf

Julianti, R. R., Suherman, A., Ma'mun, A., Budiana, D., Ahmad, I. Z., & Purwanto, S. (2024). Psychosocial formation through traditional games and sports in elementary school students. *Juara: Jurnal Olahraga*, *9*(3), 761–768. https://doi.org/10.33222/juara.v9i3.4261

Karoso, S., Cahyono, B. T., Pujosusanto, A., & Handayani, E. W. (2025). Instilling cultural values and character through traditional children's games in early childhood education. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *5*(2), 304–313. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.423

Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2). https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029

Lubis, H. Z. (2023). Implementation of traditional games in developing religious and moral values in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *11*(2), 310–320. https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.52899

Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (Baskı ke-36). PT Remaja Rosdakarya.

Mus, C. (2019, September 18). *Komunitas Kampoeng Dolanan* [Wawancara oleh Wildan Wahyudinata]. Surabaya, Indonesia.

Rahmadani, N. K. A. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *8*(2), 305–314. https://doi.org/10.21009/jpud.v8i2.3595

Sartika, V. D., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2023). Pelestarian Aset Budaya Permainan Congklak Melalui Desain Karakter untuk Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, *7*(2). https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i02.962

Saryono, D. B., Wijaya, J. R., Angmulya, E. J., Adithya, A. R., Marcia, B., & Beng, J. T. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Edukasi dan Pelestarian Budaya: Tinjauan Sistematis Literatur. *Knowledge: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, *5*(4), 1699–1704. https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i4.7719

Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(4), 3187–3197. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030

Sudrajat, S., Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO*, *2*(1), 44–65. https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4524

Sutrisno, M., & Putranto, H. (2005). *Teori-Teori Kebudayaan* (Baskı ke-5). Penerbit Kanisius.

Suud, S., Ilyas, M., Mashyuri, M., Malik, I., & Aryati, R. A. (2025). Partisipasi Komunitas dalam Mengelola Komodifikasi Budaya: Memastikan Keberlanjutan dan Pemeliharaan Tradisi Lokal. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(4), 3883–3887. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7613

Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *2*(1), 1–13. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307

Utama, W., Rahayu, W., & Hapidin. (2025). Cultural heritage and transformation: Integrating the philosophical value of Indonesian traditional games in a project learning model

for early childhood problem solving skills. *Heranca - History, Heritage and Culture Journal*, *8*(1), 141–155. https://doi.org/10.52152/heranca.v8i1.991

Yuniasih, R. (2023). Exploring materialities in children's games: Revisiting the Javanese philosophy of laku in seeking knowledge. *Policy Futures in Education*. Advance online publication. https://doi.org/10.1177/14782103231193061