

ABSTRAK

Kini permainan tradisional semakin jarang ditemui. Sementara penggunaan permainan elektronik semakin marak seiring dengan semakin terlekatnya telepon cerdas dan gawai lainnya dalam kehidupan manusia. Permainan elektronik dapat membawa pengaruh yang tidak baik pada kehidupan sosial terutama pada anak-anak jika penggunaannya tidak dibatasi. Oleh karena itu, sekumpulan pemuda membentuk suatu komunitas yang dinamai Kampoeng Hompimpa untuk kembali menggaungkan permainan tradisional. Komunitas Kampoeng Hompimpa terdapat di empat region, salah satunya berbasis di Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat strategi yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Hompimpa Yogyakarta (KHY) dalam melakukan revitalisasi permainan tradisional dan bagaimana dinamiknya selama proses revitalisasi tersebut. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Kemudian pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan studi pustaka.

Garis besar yang didapatkan dari penelitian adalah terungkapnya bagaimana usaha KHY dalam merevitalisasi permainan tradisional. KHY mencoba menciptakan ruang bermain dengan mengajak masyarakat untuk ikut merasakan pengalaman bermain permainan tradisional di berbagai ruang publik dan di sekolah-sekolah. Kegiatan ini disebut buka lapak. Secara rutin KHY buka lapak di Alun-Alun Kidul setiap Sabtu sore dua minggu sekali. Selain itu, ruang bermain juga diciptakan KHY dengan membangun jaringan dan kampanye media sosial.

Komunitas permainan tradisional ini dikaji menggunakan perspektif pemuda sebagai generasi. Para pemuda penggerak KHY melihat bahwa permainan tradisional lebih edukatif dibandingkan permainan elektronik. Di sisi lain generasi orang tua tidak semuanya menyadari efek samping permainan elektronik. *Homo ludens* melihat bahwa permainan elektronik tidaklah membebaskan, melainkan mengekang manusia yang memainkannya. Permainan elektronik kaya akan sisi material dibandingkan dengan permainan tradisional yang menyentuh sisi nonmaterial dari manusia. KHY memiliki gagasan yang unik dan visioner mengenai permainan tradisional, namun aksi revitalisasi ini masih perlu untuk terus dikembangkan agar luaran dari aksi kampanye ini lebih maksimal dan dapat lebih dirasakan masyarakat.

Kata kunci: Permainan tradisional, komunitas, pemuda, revitalisasi, *homo ludens*

ABSTRACT

Traditional games are hard to be found nowadays. Meanwhile, electronic games become more popular alongside with the clinging to smartphones and other gadgets in human life. Electronic games could bring bad impacts to social life, especially for children if they use it without any restriction. Therefore, there is a group of youth who establish a community called Kampoeng Hompimpa, which aimed to promote traditional games. There are four regions of Kampoeng Hompimpa Community, one of them is in Yogyakarta.

This research is aims to describe the Kampoeng Hompimpa Yogyakarta (KHY) community's strategies to revitalize traditional games and the dynamics that occur during the process. The method used in this research is qualitative with ethnographic approach. Data collection is done by observation, in-depth interviews, and literature study.

This research reveals KHY's attempt to revitalize traditional games. KHY tries to create space of play by inviting people to share the experience of playing traditional games at various public spaces and schools. This activity is named *buka lapak*. Biweekly, KHY conducts *buka lapak* at Alun-Alun Kidul on Saturday afternoon. In accordance to that, a space of play is created through networking and social media campaign.

This traditional game community is examined using the perspective of youth as a generation. The young actors of KHY argue that traditional games are more educative than electronic games. On the other hand, not all of old generation are aware of electronic games impact. *Homo ludens* sees that electronic games are not freeing, but rather curbing those who play them. Electronic games are rich in the material side compared to traditional games that touch the nonmaterial side of humans. KHY has a unique and visionary idea about the traditional games, but this revitalization action still needs to be developed so that the output of this campaign can be more optimal and can be felt more by the community.

Keywords: traditional games, community, youth, revitalization, *homo ludens*