

INTISARI

Penelitian ini akan mengkaji festival salah satu budaya tradisi *folklore* yaitu dolanan tradisional berupa permainan rakyat yang keberadaannya mulai pudar. Salah satu akibat dari memudarnya budaya dolanan anak adalah globalisasi yang ditandai dengan munculnya teknologi baru yang menyebabkan dolanan atau permainan rakyat seperti *jamuran* dan *betengan* itu kuno dan ketinggalan zaman dibanding dengan *gadget* atau *playstation*. Namun, teknologi baru dengan sudut pandang lain digunakan untuk mengenalkan kembali dolanan tradisional yang mulai pudar.

Objek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Festival Pertunjukkan Dolanan Anak Tradisional di Taman dan Wisata Kuliner Niten Yogyakarta sebagai kawasan yang baru digagas oleh pemerintah menjadi tempat wisata kuliner sekaligus taman bermain baru di daerah Yogyakarta. Niten sebagai bagian dari desa wisata sekaligus sebagai kawasan industri menghadirkan kembali dolanan dalam bentuk festival. Dolanan tradisional dimodifikasi, dikenalkan dan dikemas dalam bentuk display festival sebagai bagian dari sektor pariwisata. Komodifikasi dolanan disajikan dalam bentuk festival dimana faktor selera yang menentukan bahwa dolanan tradisional tersebut menarik.

Peserta yang notabene adalah anak-anak dan para pembina serta penyelenggara berekspresi dan berlomba-lomba menunjukkan hasil kreatifitasnya bahkan ideologinya dalam sebuah bentuk rekayasa dolanan tradisional. Sedang masyarakat sekitar sebagai *audience* festival dolanan berkunjung ke taman dan wisata kuliner Niten tidak hanya menikmati pertunjukkan yang berlangsung, namun *audience* berimaji dan bernostalgia dengan dolanan yang difestivalkan,. Komodifikasi dolanan ini merujuk konsep *habitus* untuk melihat latar belakangnya, kemudian ranah dan pertarungan modal untuk melihat sejauh mana praktik ekonomi politik yang terjadi dalam festival.

Kata Kunci : **Festival, Komodifikasi, Display, *Habitus*, modal**

ABSTRAC

This research studied festivals one of folklore cultural that is traditional games (dolanan) in the form of children games that began to weak existences. One of the results of the globalization is the decrease of the culture of children's games. The growing of new technology has caused traditional game or (dolanan) such as 'jamuran' and 'betengan' are marginalized by the existence of gadgets or playstation. Meanwhile, from another point of view, new technology is also used to re-introduce traditional games (dolanan).

The object that has been studied in this research was the Festival Pertunjukkan Dolanan Anak Tradisional in Taman and Wisata Kuliner Niten Yogyakarta as the new area of culinary tourism resorts as well as playing ground for children in Yogyakarta that founded by the government. Niten as village tour and the are of industries come back dolanan in fetivals form. The traditional games are modify, re-introduce and package in festivals form as sectoc in pariwisata. Commodification of dolanan cultural introduced and wrapped in a display in the form of festival in which the taste factor determines whether or not the traditional games are interesting.

Participants either children, guides or the committee are expressed and do contestation their creativities, even ideology in the form of traditional games (dolanan). While the surrounding society has been the audience of this festival, they were all not only enjoying the festival, at the same time, the audience imagined and remembered their dolanan. Commodification made reference to habitus, to see the background of dolanan, field and struggle of modal to see political economi in festivals.

Keywords: *Festivals, Commodication, Display, Habitus, Modals*