

ANALISIS MORFOSEMANTIK DAN NILAI BUDAYA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA: SEBUAH KAJIAN ETNOLINGUISTIK

DeSanSan Nurhayati, Shofiyah, Fikri Hakim

Universitas Siliwangi, Indonesia

*Corresponding Author:
DeSanSan Nurhayati

Abstract

This research analyzes the conceptual meaning of the names of traditional games in West Java using a descriptive qualitative approach. Data was collected through a literature study involving online and offline sources to understand the cultural context inherent in game naming. Traditional games in West Java reflect local wisdom and have important educational, motoric and social value. Classification is carried out based on aspects of movement, sound, tools and the involvement of animal elements. In-depth analysis shows that the names of the games, such as Galah Asin, Oray-orayan, Egrang, and Cingcangkeling, etc, not only function as identities but are also full of philosophical meanings that strengthen the values of social life. This research shows the importance of preserving traditional games as cultural heritage and meaningful interactive learning tools.

Keywords; conceptual meaning, local wisdom, traditional games

PENDAHULUAN

Pikiran manusia yang dianggap semakin terbuka oleh perkembangan zaman, nyatanya menutup untuk dapat memaknai arti penting kehidupan dari hal yang sederhana. Salah satu hal sederhana yang dimaksud adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan hal yang biasa dipandang sebelah mata oleh sebagian besar kalangan, terutama oleh individu yang sudah beranjak dewasa. Hal ini karena permainan tradisional sering dianggap sebagai media hiburan saja. Padahal, jika dianalisis lebih dalam, permainan tradisional ini memiliki makna dan nilai-nilai yang sangat bermanfaat untuk menjalankan kehidupan bersosial. Selain itu, manfaat tersebut tidak hanya dapat diambil oleh kalangan anak-anak. Bahkan, anak-anak pun perlu peran orang dewasa dalam membantunya memaknai permainan-permainan tradisional tersebut.

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki permainan tradisional yang beragam adalah Jawa barat. Hal ini karena Jawa Barat juga merupakan salah satu provinsi yang terkenal dengan keberagaman budaya yang dimilikinya. Permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat diantaranya gatrik, egrang, engklek, congklak, dan lainnya. Sebagian besar permainan tradisional tersebut dimainkan dengan lebih dari dua orang pemain. Dari hal ini juga sudah terlihat bahwa permainan tradisional mengandung nilai kehidupan, yaitu pentingnya menerapkan kerja sama dalam melakukan suatu hal yang positif. Dari sana, penulis meyakini bahwa permainan tradisional tidak hanya mengandung satu nilai kehidupan positif, melainkan mengandung nilai kehidupan positif yang lebih banyak.

Dalam memaknai pesan yang terkandung dalam permainan tradisional, kita memerlukan media berupa bahasa agar tidak mengalami kesulitan dalam menerima maupun menyampaikan pesan. Artinya, melalui bahasa kita dapat mengetahui pesan yang terkandung dan ingin

disampaikan melalui permainan tradisional tersebut. Lalu, kita juga dapat menyampaikan pesan yang kita dapat kepada khalayak. Hal ini karena bahasa adalah suatu sistem komunikasi yang merupakan bagian dari sistem budaya dan bahkan merupakan inti dari budaya (Devianty, 2017). Dari pengertian tersebut, sudah terlihat bahwa bahasa dan budaya memiliki kaitan yang sangat erat. Artinya, melalui bahasa juga kita dapat memahami budaya dengan memaknai budaya tersebut.

Salah satu analisis yang dapat digunakan untuk memaknai budaya atau dalam hal ini adalah permainan tradisional, yaitu analisis semantik. Semantik menurut Ariffianti dan Wakhidah (2020) merupakan cabang ilmu dari bahasa yang mempelajari mengenai makna atau arti dan digunakan untuk mempelajari hubungan antara tanda dengan yang ditandainya. Misalnya tanda gatrik pada permainan gatrik (yang ditandai) dapat dianalisis melalui kajian semantik. Namun, dalam semantik juga, suatu tanda tidak hanya dikaji melalui satu sudut pandang (*point of view*), melainkan dapat dianalisis melalui berbagai sudut pandang dan menggunakan pisau bedah yang berbeda pula. Dalam semantik, kita dapat menganalisis makna melalui sudut pandang denotatif, konotatif, leksikal, konseptual, gramatikal, lugas, maupun kias. Namun, pada analisis ini penulis menggunakan sudut pandang konseptual dalam melakukan kajian makna.

Makna konseptual sering disebut dengan makna yang sebenarnya atau dalam arti yang sederhana, makna konseptual adalah makna ungkapan yang sesuai dengan konsep. Hal ini berarti bahwa makna konseptual akan mudah dipahami jika berada dalam konteks kalimat atau ungkapan. Ini selaras dengan pendapat Darmawati (2019) yang menyatakan bahwa makna konseptual adalah makna yang memiliki kesesuaian antara konsep dengan referennya, serta bebas dari hubungan lain atau hubungan apapun. Selain itu, Sutomo (2015) berpendapat bahwa makna konseptual merupakan cara memaknai bahasa berdasarkan apa adanya dan sesuai dengan kaidah bahasa diksi atau ungkapan yang dipilih. Contoh makna konseptual dapat dilihat dari makna konseptual bunga melati. Bunga melati dapat diartikan secara konseptual, yaitu salah satu jenis bunga yang berukuran kecil dan biasanya berwarna putih. Hal tersebut sudah menjelaskan bahwa makna konseptual mendeskripsikan kata atau objek sesuai dengan hal yang sebenarnya. Hal ini yang kemudian membuat penulis melakukan analisis makna konsep tua pada objek berupa nama-nama permainan tradisional yang ada di Jawa Barat. Penulis melihat terdapat berbagai konsep unik pada nama-nama permainan tradisional di Jawa Barat yang memiliki hubungan dengan referennya

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Menurut Moleong (2017), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh. Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah upaya untuk mencari fakta dengan memberikan interpretasi yang akurat. Secara umum, penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggambarkan fenomena, peristiwa, atau interaksi sosial dengan mendalam dan kritis. Pendekatan ini berfokus pada pencarian dan pemahaman makna dalam konteks kehidupan nyata, terutama di lingkungan alami atau situasi yang terjadi secara spontan di masyarakat. Menurut Yusuf (2017), penelitian ini bersifat deskriptif, artinya peneliti memberikan pemaparan dan penjelasan yang rinci tentang fenomena atau situasi yang diobservasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merinci karakteristik, konteks, dan dinamika dari fenomena yang sedang diteliti.

Penelitian kualitatif sering melibatkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis data dilakukan secara subjektif, mempertimbangkan konteks, dan menggali aspek-aspek kualitatif yang tidak dapat diukur dengan angka. Dengan

demikian, penelitian kualitatif deskriptif sangat tepat untuk mengeksplorasi makna yang terkandung dalam penamaan permainan tradisional yang ada di Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, baik secara *online* maupun *offline*. Untuk pengumpulan data *online*, peneliti menggunakan berbagai platform seperti *Google Scholar*, *ResearchGate*, *Academia*, dan *Scopus*. Sedangkan pencarian data secara *offline* dilakukan di perpustakaan. Melalui studi pustaka, peneliti dapat mengakses berbagai sumber informasi, termasuk buku, jurnal, dan prosiding, yang memastikan data yang diperoleh berasal dari sumber yang dapat dipercaya dan terverifikasi.

Selain itu, penelitian ini menganalisis mengenai makna konseptual dari nama-nama permainan tradisional yang ada di Jawa Barat. Dengan memahami makna ini, diharapkan dapat terungkap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam istilah-istilah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Di Jawa Barat, permainan tradisional memiliki keunikan tersendiri yang mencerminkan kearifan lokal, nilai-nilai kebersamaan, dan kreativitas masyarakatnya. Selain menjadi sarana hiburan, permainan ini juga mengandung unsur edukasi, pengembangan motorik, serta penguatan hubungan sosial.

Permainan tradisional di Jawa Barat dapat diklasifikasikan berdasarkan aspek gerak, bunyi, alat dan keterlibatan unsur hewan yang digunakan. Aspek gerak melibatkan aktivitas fisik seperti melompat, berlari, atau bergerak dinamis. Aspek bunyi merujuk pada permainan yang melibatkan elemen suara, baik melalui nyanyian, tepukan, atau dialog. Aspek alat mencakup permainan yang menggunakan peralatan tertentu, baik dari bahan alam maupun buatan. Sementara itu, aspek hewan merujuk pada penggunaan nama atau simbol yang berkaitan dengan hewan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam permainan tersebut.

Berikut adalah klasifikasi permainan tradisional di Jawa Barat berdasarkan tiga aspek tersebut:

Tabel 1. Klasifikasi Nama Permainan Tradisional di Jawa Barat

No	Klasifikasi Nama Permainan Tradisional di Jawa Barat			
	Gerak	Bunyi	Alat	Hewan
1.	Anjang-anjangan	Cingciripit	Gatrik	Ucing sumput
2.	Engklek	Oray-orayan	Bekleh/beklen	Hahayaman
3.	Boy-boyan/krewe ng	Pepeletokan	Jajangkungan/Egra ng	Ucing-ucingan
4.	Sorodot gaplok	Ayang-ayang gung	Bebentengan	Ucing beling

5.	Paciwit-ciwit lutung	Cingcangkeli ng	Endog-endogan	Ucing Bendrong/bancak an
6.	Suten	Congklak	Gugunungan	Ucing kuriling
7.	Pelak cau	Ucang-ucang angge	Luncat tali	Meuncit Reungit
8.	Ngadu kaleci	Perepet Jengkol	Sermen	
9.	Ngajajar tilu/jarlu	Sasalimpetan	Ningnang	
10	Maen bandring/ma en panggall	Tokecang	Encrak	
11.		Ole-ole Ogong	Gugunungan	

Dari analisis data yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi beberapa penamaan permainan tradisional yang ada di Jawa Barat, yang memiliki makna konseptual yang menarik. Penamaan permainan tradisional yang ada di Jawa Barat ini didasarkan pada makna konseptual dari nama-nama Galah asin, Oray-orayan, Tokecang, Egrang, Ayang-ayang gung, Endog-endogan, Cingcangkeli, Paciwit-ciwit lutung, Ngadu kaleci, dan Suten. Berikut adalah penjelasan tentang makna konseptual dari sejumlah nama permainan tradisional yang ada di Jawa Barat.

1. Galah Asin

"Galah Asin" adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat dan dimainkan di ruang terbuka yang luas. Dari segi semantik, "galah" merujuk pada tongkat panjang atau garis dalam konteks permainan, sedangkan "asin" bisa dianggap sebagai penanda unik dari permainan tersebut. Permainan ini menuntut pemain untuk berlari melewati garis-garis yang dibuat di tanah, menghindari lawan yang bertugas menghadang.

Pada permainan tradisional Galah asin pembagian peran dan aturan permainan. Tim pertama memiliki tugas menghadang pemain lawan, dengan seorang anggota tim ditempatkan secara melintang untuk menjaga area dari depan ke belakang. Tim lawan berusaha memasuki arena dan menghindari sentuhan dari pemain yang bertugas menghadang. Jika ada anggota tim yang terkena sentuhan, permainan berakhir, dan giliran bertukar. Ini menandakan pentingnya peran strategi dan kerjasama, karena setiap anggota harus cermat berkoordinasi agar dapat menghindari atau menghadang secara efektif.

Nilai-nilai kehidupan yang terkandung yaitu, kerjasama, permainan ini memerlukan kolaborasi antara anggota tim untuk meraih kemenangan, menciptakan makna pentingnya bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Kejujuran, permainan mengharuskan peserta bermain secara adil, memberikan makna bahwa sportifitas dan kejujuran sangat dihargai. Sportivitas dan

pengaturan strategi, dalam bermain, kedua nilai ini ditanamkan. Pemain harus sportif dan mengikuti aturan, sekaligus merencanakan strategi dalam menghadapi lawan. Kepemimpinan, dalam proses bermain, anggota tim sering kali harus membuat keputusan cepat dan memimpin rekan-rekan untuk meraih kemenangan, sehingga meningkatkan nilai kepemimpinan. Kreativitas, tanggung jawab, dan kerja keras, permainan ini mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan, bertanggung jawab atas perannya, dan berusaha keras, memperkenalkan anak pada ketekunan dan kegigihan.

Konsep-konsep seperti membangun kepercayaan, komunikasi, konsentrasi, serta kepekaan sosial juga diuraikan. "Galah Asin" bukan hanya permainan fisik, tetapi juga memperkuat kemampuan berinteraksi sosial dan fokus. Misalnya, saat pemain bekerjasama untuk menghindari dari lawan, mereka secara tidak langsung membangun komunikasi dan kepercayaan antara rekan se tim, mengembangkan empati, serta kepekaan terhadap gerakan atau strategi lawan.

Melalui permainan ini, peserta juga diajarkan karakter tidak mudah menyerah, pengendalian diri, dan fokus. Dalam konteks semantik, permainan ini mengandung unsur pendidikan karakter yang kuat, mendidik anak-anak untuk tidak putus asa, mengendalikan emosi, serta belajar menjaga konsentrasi dan ketenangan di bawah tekanan. Selain itu, permainan ini mengajarkan nilai-nilai positif seperti kedisiplinan, kekompakan, dan semangat kebersamaan.

2. Oray-orayan

Oray merupakan kata yang berasal dari Bahasa Sunda. Kata oray jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti ular atau seekor binatang berjenis reptil yang memiliki tubuh bulat memanjang dan kulitnya bersisik dan hidup di air atau di tanah (KBBI, 2023). Sehingga, permainan oray-orayan merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang. Para pemain akan mengantre (berbaris panjang) dan memegang pundak pemain lain di depannya menggunakan kedua tangan hingga berbentuk menyerupai ular (oray). Pemain paling depan berperan sebagai hulu oray (kepala ular) dan pemain paling belakang berperan sebagai buntut oray (ekor ular). Selanjutnya, para pemain akan melaju mengikuti hulu oray (kepala ular) untuk menangkap buntut oray (ekor ular) dengan menyanyikan sebuah lagu.

Oray-orayan

Luar-léor mapay sawah

Entong ka sawah paréna keur sedeng beukah Oray-orayan

Luar-léor mapay kebon Entong ka kebon

*Di kebon loba nu ngangon Mending ka
leuwi*

Di leuwi loba nu mandi Saha anu mandi

Anu mandi na pandeuri Oray-orayan

*Oray naon Oray bungka Bungka naon Bungka laut Laut
naon Laut dipa Dipa naon*

Di pandeuri, ri, ri, ri, ri...blos!

Dari permainan oray-orayan tersebut, pemain dapat mengambil berbagai manfaat. Hal ini karena terdapat berbagai nilai kehidupan yang terkandung dalam permainan oray-orayan, di antaranya nilai moral. Nilai moral yang terdapat dalam permainan oray-orayan terlihat pada kerja

sama yang dilakukan antar pemain. Jika para pemain selain buntut oray (ekor ular) tidak bekerja sama untuk mengikuti hulu oray (kepala ular), maka buntut oray tidak akan didapatkan dan hal ini berarti permainan tidak akan selesai.

Dalam permainan oray-orayan juga terdapat amanat yang disampaikan. Permainan ini adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Terdapat lirik Entong ka sawah paréna keur sedeng beukah, yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti Jangan pergi ke sawah, di sawah padinya sedang berbunga. Dari lirik tersebut, anak-anak dilarang pergi ke sawah karena padi di sawah sedang berbunga. Hal ini dilakukan karena khawatir anak-anak akan mengganggu pembuahan padi-padi di sawah yang dapat mengakibatkan padi tidak dipanen maksimal.

Begitu juga dengan lirik Entong ka kebon, Di kebon loba nu ngangon. Jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, lirik tersebut berarti jangan pergi ke kebun, di kebun banyak yang sedang mengembala. Maknanya adalah anak-anak jangan pergi bermain di kebun karena dikhawatirkan akan mengganggu orang-orang yang sedang bekerja (mengembala).

3. Engklek

Kata engklek pada permainan ini berasal dari cara memainkannya, yaitu dengan berdiri menggunakan satu kaki dan melompat tanpa menginjak garis yang telah dibuat sebelumnya. Semua pemain bergiliran jika dinyatakan kalah dan menginjak garis. Permainan ini juga menggunakan alat seperti serpihan genteng yang dijakikan sebagai pembeda dengan pemain lain. Alat tersebut kemudian dilempar pada salah kolom yang tersedia secara berurutan. Jika alat dilempar dan menyentuh garis maka pemain dinyatakan gugur dan harus mengulang ketika semua pemain sudah mendapatkan gilirannya untuk bermain. Permainan engklek ini mengharuskan pemain menggunakan keseimbangan dan konsentrasinya. Hal ini seperti dalam kehidupan nyata, kita sebagai manusia harus menyeimbangkan kebutuhan dunia dan kebutuhan akhirat. Saat kita berdiri dengan kebutuhan akhirat, maka kebutuhan dunia harus membantu untuk dapat berdiri dengan sempurna. Begitu juga saat kita berdiri dengan menggunakan kebutuhan dunia, maka agar dapat berdiri dengan sempurna, kebutuhan akhirat harus mendukungnya.

4. Egrang

Nama permainan egrang ini diambil dari alat yang digunakan pada permainan tersebut, yaitu dua buah bambu yang sama panjang. Lalu, dari bawah bambu, sekitar 20-30 cm ditambahkan bambu lain sepanjang kaki pemain yang dipasang secara vertikal. Tambahan bambu ini digunakan untuk pijakan pemain saat menggunakan egrang ini. Sehingga, sesuai dengan alat yang digunakan, maka permainan ini disebut permainan egrang.

Permainan ini biasanya dimainkan dengan cara berlomba untuk mencapai garis finish. Namun, ada juga yang memainkan permainan ini hanya untuk menaiki egrang tersebut sebagai hiburan.

Dengan memainkan egrang, para pemain setidaknya akan lebih tinggi 20-30 cm dari tinggi badannya masing-masing. Hal tersebut mengisyaratkan nilai kehidupan yang berarti, yaitu jangan pernah sombong atau angkuh ketika berada di posisi atas (memiliki kedudukan yang tinggi). Hal ini karena, ketika permainan berakhir, semua pemain akan kembali dengan tinggi badannya yang semula. Begitu juga dengan kehidupan yang sebenarnya, kedudukan yang didapat hanyalah titipan, manusia tidak perlu menyombongkan diri jika mendapat titipan dari Yang Maha Kuasa karena suatu saat kedudukan itu akan berganti lagi dan akan menjadi setara kembali dengan manusia lain.

Misalnya saat seseorang diberi kedudukan menjadi Presiden di suatu negara. Ketika periode sudah berakhir, maka berakhir pula kedudukannya sebagai Presiden. Dalam arti, orang tersebut akan kembali menjadi rakyat biasa di negara tersebut. Begitu juga dengan contoh-contoh kedudukan lain yang ada di dunia.

5. Ayang-ayang Gung

*Ayang-ayang gung Gung goongna rame Menak Ki
Mas Tanu*

*Nu jadi wadana Naha maneh kitu Tukang olo-olo
Loba anu giruk Ruket jeung kompeni Niat jadi
pangkat Katon kagorengan*

*Ngantos kanjeng dalem Lempa lempi lemping Ngadu
pipi jeung nu ompong*

Permainan ayang-ayang gung dimainkan dengan cara yang tidak jauh berbeda dengan permainan oray-orayan. Hanya saja, dalam permainan ini pemain tidak sebanyak pada permainan oray-orayan. Kawih atau lagu permainan ini dinyanyikan dengan dua orang pemain bertugas untuk membentuk segitiga dengan tangan mereka. Lalu, saat kawih berakhir atau selesai dinyanyikan, dua orang pemain yang bertugas menangkap pemain lain akan menurunkan tangannya dan menangkap pemain lain. Pemain yang ditangkap berarti kalah dan akan bertugas menangkap pemain lain (mengganti salah satu). Jika dilihat, pada lirik kawih terdapat kata Menak Ki Mas Tanu Nu jadi wadana, merupakan orang yang disoroti pada zaman penjajahan. Makna lirik

ini diperjelas oleh lirik selanjutnya yaitu

*Loba anu giruk Ruket jeung kompeni Niat jadi
pangkat Katon kagorengan*

lirik kawih tersebut jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah banyak pihak yang bergabung dengan penjajah karena ingin memiliki pangkat atau kedudukan. Lalu, mereka mendapatkan pangkat tersebut, namun bangsa Indonesia memandang pangkat tersebut sebagai pangkat yang bersifat buruk.

Permainan ini sebetulnya menyanyikan lagu atau kawih sebagai sindiran untuk pihak-pihak yang mengkhianati bangsanya dan memilih bergabung menjadi bagian dari kompeni atau penjajah. Selain itu, permainan ini juga mengandung makna bahwa kita jangan menjadi Ki Mas Tanu yang berkhianat menjadi bagian dari penjajah. Seburuk apapun bangsa kita, jangan pernah berkhianat dan tetaplah menjadi anak bangsa yang mencintai negeri sendiri.

6. Endog-endogan

Permainan tradisional endog-endogan adalah permainan yang dimainkan dengan cara para pemainnya mengepalkan kedua tangan, lalu dibuka. Setelah kepalan tangan dibuka, para pemain akan saling menumpukan tangan tadi satu sama lain. Menumpukkan tangan dilakukan setelah menyanyikan lirik Endog-endogan peupeus hiji pre. Lirik tersebut dinyanyikan secara berulang sebanyak tangan pemain yang ikut dalam permainan endog-endogan ini.

Setelah semua tangan selesai ditumpuk, akan terbentuk gundukan tangan-tangan pemain. Selaanjutnya, pemain akan sama-sama memutarkan tumpukan tangan tersebut sampai badan pun ikut bergerak. Saat memutar tumpukan tangan, pemain akan menyanyikan lirik Goleang-goleang. Sampai pada akhirnya, pemain akan berlomba untuk membuka matanya lebar-lebar,

bahkan dengan bantuan tangannya, sambil menyanyikan lirik mata sapi bolotot, sebagai tanda mengejek teman di sampingnya.

Permainan endog-endogan ini memiliki makna tersirat yang penting bagi kehidupan, jika kita telaah lebih dalam. Dapat dilihat pada kata endog yang merupakan nama atau judul dari permainan ini. Kata endog jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti telur. Telur memiliki sifat mudah pecah karena cangkang yang menutupinya. Hal ini sama saja dengan kepercayaan manusia. Kepercayaan seperti telur, jika kepercayaan itu dikhianati maka seperti telur yang sudah pecah, tidak bisa kembali utuh seperti semula. Maka, kita tidak boleh mengecewakan orang lain dengan mengkhianati kepercayaan mereka.

7. Cingcangkeling

Cingcangkeling adalah salah satu lagu permainan Sunda yang digunakan untuk menghitung atau menentukan urutan sebelum anak-anak bermain kucing-kucingan. Permainan kejar-kejaran sering dilakukan dengan menggunakan lagu ini atau ucing kup, yaitu permainan berlari dan menyentuh. Jika ada anak yang tersentuh oleh anak yang terpilih, maka anak yang tersentuh kalah dan harus menyentuh anak lain yang belum terhitung.

Secara literal, kata Cingcangkeling sendiri terbentuk dari dua kata, yaitu cing dan cangkeling. Dalam bahasa Sunda, cing dapat berarti “diam” atau juga digunakan sebagai kata imbuhan untuk menunjukkan permohonan. Cangkeling, di sisi lain, berarti menyepi atau menyendiri. Jika digabungkan, kata Cingcangkeling dapat diartikan sebagai “mari menyendiri.” Pengertian ini bisa ditafsirkan sebagai ajakan untuk merenung atau melakukan perenungan pribadi. Selain itu, terdapat makna lain yang lebih mendalam ketika memisahkan kata cangkeling menjadi cangk dan eling. Dalam bahasa Sunda, eling berarti ingat, terutama dalam konteks mengingat Tuhan. Maka, frasa cing cangkeling dapat pula dimaknai sebagai “cing gera eling,” yang berarti “segeralah ingat kepada Tuhan.” Ini memberikan pesan filosofis berupa ajakan kepada manusia untuk selalu mengingat Tuhan dalam kehidupan sehari-hari.

*Manuk cingkleung cindeten Plos ka
kolong*

Bapa Satar buleneng

“Manuk cingkleung cindeten”, kalimat ini berarti “burung cacat bertengger.” Manuk adalah burung, cingkleung berarti cacat atau tidak sempurna, dan cindeten berarti berhenti atau bertengger. Makna ini melambangkan kondisi manusia yang mengalami keterbatasan dan keterhentian dalam perjalanan hidupnya. Ini menjadi pengingat untuk manusia agar selalu introspeksi dalam keadaan diam, serta menjauhi tindakan yang tidak sesuai dengan kehendak Tuhan.

“Plos ka kolong”, kalimat ini berarti “masuk ke kolong” atau bagian bawah. Frasa ini memiliki makna simbolis yang merujuk pada kematian, yaitu masuk ke dalam liang kubur. Dalam filosofi Sunda, ini adalah peringatan bahwa manusia pada akhirnya akan mengalami kematian dan kembali ke asalnya.

“Bapa Satar buleneng”, dalam kalimat ini, Bapa Satar berarti keranda, sedangkan buleneng berarti bulat, bersih, atau tampak jelas. Makna dari frasa ini adalah bahwa ketika manusia meninggal, ia tidak membawa apa-apa kecuali kain kafan yang membalut tubuhnya. Kehidupan manusia hanya akan diiringi dengan penyesalan atas kesalahan dan pengakuan akan kebenaran saat tiba di hadapan Tuhan.

Dengan demikian, lirik Cingcangkeling menyimpan pesan moral dan spiritual yang dalam. Lagu ini tidak sekadar menjadi hiburan bagi anak-anak, tetapi juga sarat akan nilai-nilai filosofis

yang mengajak manusia untuk ingat pada Tuhan, hidup dengan introspeksi, serta menyadari keterbatasan sebagai manusia.

8. Paciwit-ciwit Lutung

"Paciwit-ciwit Lutung" merupakan permainan tradisional asal Jawa Barat yang melibatkan aktivitas fisik sederhana, yakni mencubit punggung tangan satu sama lain. Berdasarkan konsep permainan ini, "Paciwit-ciwit Lutung" memiliki tujuan rekreatif sekaligus edukatif, yakni untuk membangun hubungan sosial yang harmonis antar pemain. Aktivitas saling mencubit dengan iringan lagu menjadi pusat dari permainan ini, yang secara semantik mengandung makna kebersamaan dan kegembiraan yang ingin dibagikan bersama teman-teman.

Proses permainan yaitu, setiap pemain berusaha mendahului mencubit tangan pemain lain yang berada pada urutan teratas secara bergantian. Permainan ini melibatkan kecepatan, ketepatan, dan kehati-hatian. Pemain harus bisa menentukan momen yang tepat untuk mencubit dan terus menyusun urutan permainan ke atas hingga semua tangan berurutan. Di sini tercermin konsep permainan yang bersifat berjenjang, dengan setiap pemain berusaha mencubit di posisi teratas yang lebih tinggi dari posisi sebelumnya.

Lagu "Paciwit-ciwit lutung, si lutung pindah ka luhur" berfungsi sebagai elemen budaya dalam permainan ini. Kalimat "si lutung pindah ka luhur" dapat diartikan sebagai upaya untuk mencapai tingkatan atau posisi yang lebih tinggi, yang secara simbolis menggambarkan cita-cita atau keinginan untuk mencapai sesuatu yang lebih baik.

Permainan ini hanya membutuhkan tangan dan tidak memerlukan alat khusus, hal ini mencerminkan kesederhanaan dan keterjangkauan permainan. Semua orang dapat bermain tanpa memerlukan peralatan yang mahal atau rumit. Permainan ini menunjukkan bahwa hiburan bisa didapat dari aktivitas sederhana dan murah, yang mengandung nilai kesederhanaan hidup dalam budaya masyarakat Jawa Barat.

Nilai-nilai kehidupan dari permainan "Paciwit-ciwit Lutung", mengandung nilai-nilai kehidupan seperti, kekompakan, permainan ini dilakukan bersama teman-teman, dan membutuhkan kerjasama dalam mengatur urutan mencubit. Konsep kekompakan di sini menekankan pentingnya kebersamaan dan saling pengertian dalam aktivitas bersama. Gotong royong, permainan ini juga membutuhkan keterlibatan bersama, di mana setiap pemain memainkan peran yang sama pentingnya. Gotong royong di sini menggambarkan nilai kebersamaan dalam mencapai tujuan secara kolektif. Kejujuran, dalam permainan ini, para pemain diharapkan untuk tidak curang atau melanggar aturan. Secara konseptual, nilai kejujuran ini membentuk karakter moral yang baik pada diri anak-anak, yang kelak menjadi bekal mereka dalam kehidupan sosial.

9. Ngadu Kaleci

Dalam permainan ngadu kaléci, terdapat berbagai istilah dan makna yang terkait dengan teknik serta aturan bermain. Berdasarkan penjelasan mengenai istilah-istilah khusus dalam permainan ini, kita dapat mengamati hubungan antara konsep-konsep tertentu yang membentuk kerangka semantik permainan ngadu kaléci. Pendekatan semantik konseptual dapat membantu untuk memahami bagaimana setiap istilah ini tidak hanya memiliki arti literal, tetapi juga makna yang lebih dalam terkait dengan nilai sosial dan teknis dalam permainan.

Permainan ngadu kaléci pada dasarnya melibatkan peralatan sederhana berupa kelereng, yang menjadi pusat dari berbagai aksi dan strategi permainan. Istilah-istilah seperti "blép", "céntag", "diparét", hingga "dur" menggambarkan berbagai tindakan dan reaksi yang terjadi selama permainan. Misalnya, kata "blép" berarti keadaan di mana kelereng andalan atau "kokojo" tetap di tempat saat tertahan lawan. Dalam konteks ini, "blép" bukan hanya sekadar deskripsi

tentang posisi fisik kelereng, tetapi juga menyiratkan situasi yang bisa menghambat keberlanjutan permainan, sehingga melibatkan konsep kekuatan dan pertahanan.

Selanjutnya, istilah “céntang” yang berarti menembak kelereng dengan kuat mengandung konsep ketegasan dan keberanian. Istilah ini berperan dalam membentuk semangat kompetitif dalam permainan, di mana pemain diharuskan mengambil tindakan agresif untuk memenangkan posisi. “Diparé” juga mencerminkan strategi yang lebih kompleks, yaitu menembak kelereng dalam jumlah banyak sekaligus, menggambarkan keterampilan dalam menargetkan banyak objek sekaligus yang membutuhkan presisi dan perencanaan.

Adapun kata “épek” atau “ngépék” yang berarti mendekatkan posisi kelereng dengan pinggir lingkaran arena, mengisyaratkan adanya strategi pengambilan posisi untuk keuntungan taktis. Konsep ini dapat dihubungkan dengan konsep “positional advantage” atau keuntungan posisi, di mana pemain harus memposisikan kelereng mereka di area yang memungkinkan interaksi yang lebih efektif dengan kelereng lawan.

Tidak hanya teknis, setiap istilah juga membawa nilai sosial. Misalnya, dalam istilah “kalang” yang merujuk pada arena berbentuk lingkaran atau persegi, kita melihat konsep “ruang bersama” dalam permainan ini. Arena ini menjadi ruang tempat interaksi sosial berlangsung, dan ini menggambarkan bahwa permainan ini bukan hanya sekadar kompetisi, tetapi juga sarana untuk membangun hubungan dan persahabatan.

Selain itu, permainan ini mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, kegigihan, dan ketangkasan. Nilai kejujuran tercermin dalam aturan permainan, di mana setiap pemain harus mematuhi aturan yang telah disepakati bersama, seperti pada istilah “sigit” yang merujuk pada pengukuran kelereng secara fair tanpa manipulasi. Kegigihan dan ketangkasan terlihat dalam kemampuan pemain untuk terus berusaha memenangkan permainan melalui strategi dan keterampilan.

10. Suten

Permainan "suten" atau "suit" merupakan permainan tradisional yang menampilkan keunikan budaya melalui interaksi antar pemain dalam menentukan siapa yang memiliki kesempatan bermain lebih dahulu. Dengan mengacungkan jari yang dipilih secara serentak, permainan ini meniru pola hubungan antarmanusia yang menyimbolkan keseimbangan antara kekuatan dan kelemahan. Penggunaan ibu jari sebagai "gajah," telunjuk sebagai "manusia," dan kelingking sebagai "semut" menggambarkan representasi simbolik dari hirarki kekuatan. Melalui konsep ini, suten memberikan cara bagi anak-anak untuk memahami dan menerima aturan hierarkis serta hubungan antarkekuatan yang ada di kehidupan nyata.

Permainan suten mengajarkan pentingnya menghormati aturan main, suatu konsep yang sangat relevan dengan nilai etika sosial. Dalam permainan ini, setiap pemain dituntut untuk mengikuti aturan yang telah disepakati, seperti jenis jari yang digunakan serta cara menentukan pemenang. Ketundukan terhadap aturan-aturan sederhana ini melatih pemain, khususnya anak-anak, untuk mengembangkan sikap disiplin dan menghargai konsensus. Dengan demikian, suten tidak hanya berperan sebagai permainan, tetapi juga sarana pendidikan nilai-nilai yang mendasari tata kelakuan dalam masyarakat.

Meskipun suten umumnya dimainkan oleh dua orang, permainan ini tetap mencerminkan semangat kolektif. Hal ini semakin terlihat dalam permainan hompimpah, yang dimainkan untuk lebih dari dua orang. Nilai kerja sama dalam permainan tradisional ini mengajarkan bahwa setiap individu adalah bagian dari komunitas yang saling terhubung dan bahwa kesuksesan atau kegagalan bukanlah milik individu semata, tetapi hasil dari interaksi kolektif. Ini memberikan

pemahaman bagi anak-anak tentang pentingnya kolaborasi serta semangat bersama untuk mencapai tujuan yang sama.

Permainan suten juga mengajarkan keberanian dalam menghadapi tantangan. Dalam konteks permainan, menghadapi pilihan jari-jari yang berbeda serta menerima kemungkinan kalah menjadi bagian dari pembelajaran untuk menghadapi ketidakpastian. Tantangan ini melatih anak-anak untuk bersikap lebih kuat dan tabah dalam menghadapi segala situasi di kehidupan nyata, sehingga karakter diri yang kuat dan tangguh dapat terbentuk. Dengan adanya nilai ini, suten memperlihatkan fungsi edukatifnya sebagai permainan yang bukan sekadar hiburan, tetapi juga sebagai media pengajaran mentalitas juang yang tinggi.

Melalui permainan ini, anak-anak belajar mengenai sportivitas, menghormati aturan, bekerja sama, serta menghadapi tantangan. Dengan demikian, suten sebagai permainan tradisional memiliki kedudukan yang penting dalam pembentukan karakter generasi muda dan pemahaman mereka akan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, penamaan permainan-permainan tradisional di Jawa Barat secara konseptual dapat diklasifikasikan menjadi nama permainan dari alat yang digunakan, dari gerak yang dilakukan, maupun dari nyanyian yang dinyanyikan pada saat memainkan permainan tersebut. Dari nama-nama tersebut, terkandung juga konsep lain yang dapat dimaknai dari nama-nama permainan tradisional. Makna-makna itulah yang kemudian menghasilkan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan bersosial.

REFERENSI

- A, Muri, Yusuf. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Alfiah, A. Strategi Pelestarian Bahasa Daerah Sebagai Aset Bangsa Melalui Pendidikan Formal Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional 2017 "Kearifan lokal dalam pemertahanan integrasi bangsa Indonesia"*.
- Arifiyanti Dan Wakhidah. (2020). *Semantik: Makna Referensial Dan Makna Nonreferensial*. Jawa Tengah: Cv. Pilar Nusantara.
- Citraningrum. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional Pada Masa Pandemi. Vol. 1, No. 1. Hal. 487-495. Jember University Press: Unej E-Proceeding.
- Darmawati (2019). *Semantik Mengungkap Makna Kata*. Bandung: Pakar Raya.
- Devianty. (2017). *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan*. Vol. 24, No. 2. Uin
- Destiany, A. P., Supriatna, M., & Peniasiani, D. (2023). Permainan Péclé Sebagai Sumber Pembentukan Nilai Perjuangan Anak Di Kelurahan Sindangkasih Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1).
- Mahfudz, M. A., & Nurrachmad, L. (2024). Peran Dan Strategi Kpoti Kabupaten Semarang Dalam Upaya Revitalisasi Permainan Tradisional Serta Dampaknya Terhadap Penguatan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 2993-3003.
- Majdi, M. Z., Zamzam, A., Saputra, H. H., Arfah, H., & Wahidah, B. (2021). Pendidikan Multikultural Dalam Kebinekaan: Analisis Morfosemantik Terhadap Frase "Li Ta'arafu" Dalam Surat Al-Hujurat Ayat 13. *Jurnal Lisdaya*, 17(2), 83-89.
- Meleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung.

- Pramesti, P., Komalasari, R., & Adriza, A. (2020). Pemanfaatan Taman Kota Untuk Memperkenalkan Permainan Tradisional Jawa Barat. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 2(2).
- Safitri, J., Aryanti, M. D., Elnivira, A., Mufliah, A., & Mulyana, A. (2024). Gatrik: Permainan Tradisional Yang Mengajarkan Keterampilan Dan Kesportifitasan. *Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga*, 2(2), 42-52.
- Sumatera Utara Medan: Jurnal Tarbiyah.
- Sutomo. (2015). *Konteks, Referensi, Dan Makna: Kajian Semantik*. Dinamika Bahasa Dan Budaya. Vol. 10, No. 2, Hal. 26-34.
- Tatang Superman, W. N. (2018). Ama Permainan Tradisional Sunda Di Kecamatan Ibun Kabupaten Bandung: Suatu Kajian Geolinguistik. *Jurnal Universitas Padjajaran*.
- Yusup, R. (2023). Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Anak Sd. *Jurnal Belain*