



## ANALISIS TEKS PERMAINAN ANAK *CING CIRIPIT*: STRUKTUR, KONTEKS PENUTURAN, PROSES PENCIPTAAN, DAN FUNGSI

Yoga Pamungkas<sup>1</sup>, David Setiadi<sup>2</sup> Fauziah Suparman<sup>3</sup>

yogakimp007@gmail.com<sup>1</sup>, david156@ummi.ac.id<sup>2</sup>,

fauziahsuparman452@ummi.ac.id<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : 05 Juli 2022

Disetujui : 10 Oktober 2022

Dipublikasikan : 28 Oktober 2022

Kata Kunci:

Sastra Lisan

Permainan anak

*Cing Ciripit*

### Abstrak

Penelitian terhadap permainan anak tradisional memang sudah dilakukan diberbagai karena itu, penelitian terhadap permainan anak *Cing Ciripit* ini akan memaparkan permasalahan yang meliputi; bagaimana struktur teks permainan anak *Cing Ciripit*, bagaimana makna permainan anak *Cing Ciripit*, bagaimana konteks penuturan dan fungsi permainan anak *Cing Ciripit*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bentuk atau model struktur dan makna teks permainan anak, beserta bagaimana konteks penuturan dan fungsinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, data-data yang diperoleh dari informan ketika wawancara digambarkan sedetail mungkin, kemudian data dianalisis dengan teori yang relevan. Penelitian ini memperoleh temuan berupa struktur teks permainan anak yang meliputi formula sintaksis dan formula bunyi. Selain itu, konteks penuturan, makna, dan fungsi permainan anak *Cing Ciripit* memperlihatkan bahwa permainan ini dilakukan untuk membuka permainan lainnya dan mengajarkan bahwa anak harus memiliki sifat sportif dan bertanggung jawab. Serta permainan ini menarik untuk dimainkan.

## **Abstrack**

---

---

**Key Words:**

*Oral Literature,  
Children's Games,  
Cing Ciripit*

*Research on traditional children's games has indeed been carried out in various ways. Therefore, this research on Cing Ciripit children's games will describe problems which include; how is the text of Cing Ciripit's children's game, what is the meaning of Cing Ciripit's children's game, what is the context of the narrative and the function of Cing Ciripit's children's game. This study aims to reveal the form or model of children's play, as well as the context of the narrative and its structure. The method used in this research is descriptive analytical method, the data obtained from the informants when described in as much detail as possible, then the data is analyzed with the relevant theory. This study obtained findings in the form of a children's game text structure which includes formula syntax and sound formulas. In addition, the context of the narrative, meaning, and function of children's games, Cing Ciripit explains that this game is done to open up other games and teach that children must have sportsmanship and responsibility. And this game is interesting to play*

## PENDAHULUAN

Bahasa Tradisi lisan berkembang jauh sebelum tradisi tulis muncul setelah ditemukannya aksara. Hal tersebut menjadikan bahwa tradisi lisan sebagai medium terindah dalam sejarah sastra Indonesia. Sejarah tersebut merupakan salah satu khazanah sastra nusantara yang merambah hampir ke seluruh wilayah Indonesia. Peradaban Nusantara dibangun dengan menggunakan berbagai jenis tradisi lisan yang diturunkan dari generasi ke generasi dalam genre yang berbeda. Sementara itu, sastra merupakan seni ekspresi yang mediumnya adalah bahasa dan objek adalah manusia. Sastra dapat bersifat ringan, menghibur, dan mengalihkan perhatian khalayak dalam arti komunikasi lisan dan tulisan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Horaitus yang dikemukakan Setiadi dan Asep (2019) bahwa setiap karya seni (sastra) yang dianggap baik setidaknya wajib memenuhi aspek *dulce et utile* yang berarti seni tersebut harus memenuhi aspek menghibur dan mendidik bagi penikmatnya.

Dengan mengacu pada tiga paradigma peradaban menurut Alvin Toffler sebagaimana dikemukakan Setiadi dan Asep (2019), ranah sastra dapat dipilah ke dalam tiga paradigma yang meliputi: peradaban agraris, industrial, dan informasi sastra. Sastra dalam kehidupan masyarakat agraris didominasi genre sastra lisan, sastra dalam masyarakat industrial didominasi genre sastra tulis dan sastra dalam arus informasi didominasi genre sastra elektronik (cyber sastra). Oleh karena itu berdasarkan kategori tersebut objek penelitian sastra dapat diklasifikasikan ke dalam sastra elektronik, sastra tulis, dan sastra lisan (sebagai tuturan lisan). Sastra lisan sebagai salah satu budaya telah tumbuh dan dibudidayakan dalam masyarakat yang mendukungnya secara turun-temurun. Sastra lisan mencerminkan keadaan, kondisi, tata krama dan kepercayaan masyarakat pendukungnya. Selain itu, sastra lisan merupakan bentuk cerita rakyat yang memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan cerita rakyat lainnya. Jenis sastra lisan ini termasuk permainan anak-anak. Berdasarkan pendapat Danandjaja (2007:171) setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat, maka hampir sebagian besar permainan rakyat tersebut ada dalam sebuah permainan anak, terutama jika kita melihat dari permainan anak tradisional yang banyak terdapat di Indonesia. Salah satunya adalah permainan anak *Cing Ciripit* yang menjadi objek penelitian pada penelitian ini.

Banyak kajian penelitian sebelumnya yang membahas tentang *Cing Ciripit* di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Dwi Junianti dan Arif Permana (2019) dengan judul *Makna Simbolik Kakawihan Barudak Banten: Cing Ciripit Sebagai Penguatan Karakter Dalam Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi*. Penelitian Junianti dan Arif membahas keterkaitan makna teks permainan anak *Cing Ciripit* dengan bidang ekonomi. Sementara itu, penelitian lainnya dilakukan oleh Umar Farouq (2019) dengan judul *Perancangan Interior Pusat Permainan Tradisional Jawa Barat*. Penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat 300 jenis permainan tradisional di Jawa Barat yang sudah ditemukan oleh komunitas Hong. Salah satu permainan *Cing Ciripit* dengan varian teks permainan yang berfokus pada bait: *Satulang sabawang Saha nu Kajepit Tunggu lawing*.

Penelitian lainnya mengenai permainan anak dilakukan oleh Setiadi dan Asep (2019) dengan judul *Teks Permainan Anak Ucang-ucang Angge: Analisis Struktur, Konteks Penuturan, Proses Penciptaan, dan Fungsi*. Penelitian Setiadi dan Asep secara garis besar mengkaji teks permainan anak *Ucang-ucang Angge* secara linguistik dan sastra.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada varian teks permainan anak *Cing Ciripit* dengan menganalisis struktur teks. Hal ini dilakukan sebagai bentuk realisasi keilmuan dari kami sebagai bagian dari disiplin ilmu linguistik dan sastra.

Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk menginventarisasi khazanah budaya lokal terutama dalam menjaga aset budaya lokal agar tidak punah dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya. Sehingga Penelitian ini ketika didokumentasikan dapat menjadi aset budaya yang dapat dibaca oleh masyarakat setempat atau secara umum menjadi warisan bagi khazanah kebudayaan Indonesia. Dengan demikian, Penelitian ini diberi judul “Analisis Teks Permainan Anak *Cing Ciripit*: Struktur, Konteks Penuturan, dan Fungsi”.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini berupaya untuk memaparkan 1) Struktur teks permainan *Cing Ciripit*; 2) Konteks penuturan yang terdapat dalam permainan anak *Cing Ciripit*; 3) Proses penciptaan dan Fungsi permainan anak *Cing Ciripit* dalam masyarakat.

## METODE PENELITIAN

Sugiyono (2016) berpendapat bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Menurut Anggito dan Setiawan (2018) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan atau memahami suatu fenomena yang terjadi di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dalam pengambilan sampel data yang akan digunakan.

Mengkaji ilmu folklor dapat menggunakan metode yang sama, yakni metode etnografi dan metode deskriptif analisis karena sama-sama mewawancarai informan dan mendeskripsikan apa yang ada dan apa yang terjadi pada objek penelitian. Dundes (1968: 161) berpendapat bahwa metode kajian sastra lisan sedikit berbeda dengan bidang sastra lain. Kajian sastra lisan membutuhkan metode khas. Kajian sastra lisan meliputi: pengumpulan (collection), klasifikasi (classification), dan analisis (analysis).

Pada penelitian ini lebih berfokus mendeskripsikan tentang lagu anak-anak *Cing Ciripit* mengetahui struktur kata, konteks penuturan, fungsi permainan, proses penciptaan dan makna yang terkandung dalam teks permainan anak *Cing Ciripit*. Penentuan narasumber sebagaimana dijelaskan pada data di atas merupakan bagian dari usulan yang disarankan oleh warga setempat. Hal ini merupakan salah satu prosedur dalam menentukan narasumber.

Tujuan dari penelitian kualitatif ini yaitu untuk menyajikan penafsiran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode kualitatif dalam desain ini untuk menganalisis struktur, konteks penuturan, proses penciptaan dan fungsi dari teks dan konteks permainan anak tradisional *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja. Penelitian ini variabel yang akan didefinisikan secara operasional agar tidak menimbulkan makna ganda dalam penelitian ini.

Maka dari itu peneliti akan menjelaskan maksud judul penelitian yang sudah ditentukan sebagai berikut: Pertama, struktur teks merupakan struktur tata organisasi teks dengan cara teks disusun, atau sebuah teks ditata sesuai dengan jenisnya. Kedua, konteks Penuturan merupakan situasi atau latar terjadinya suatu komunikasi,

konteks dapat dianggap sebagai sebab dan alasan terjadinya suatu peristiwa, pembicaraan atau dialog. Ketiga, proses penciptaan merupakan lahirnya sesuatu peristiwa kehidupan. Proses penciptaan identik dengan menciptakan atau asal usul suatu peristiwa baik secara sadar maupun tidak sadar. Keempat, Fungsi dalam penelitian ini adalah fungsi sintaksis, yaitu ilmu linguistik yang membicarakan hubungan antarkata dalam tuturan unsur bahasa yang termasuk ke dalam lingkup sintaksis adalah frasa, klausa, dan kalimat. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik studi pustaka, wawancara, perekaman, dan pencatatan. Dalam melaksanakan penelitian kualitatif instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri serta dibantu dengan data penunjang berupa wawancara dari nara sumber sebagai instrumen yang membantu dalam penelitian ini. Prosedur penelitian tujuannya yakni merencanakan penelitian supaya lancar dan juga baik. Hal senada dikemukakan oleh Arikunto (2007:21) mengemukakan bahwa suatu penelitian dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan, saat peneliti melakukannya sesuai dengan tahap yang sudah dirumuskan. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yakni sebagai berikut: Tahap Persiapan a) Pengajuan judul, b) Mengumpulkan informasi, sumber dan referensi yang berhubungan dengan penelitian, c) Menyusun proposal penelitian, d) Seminar proposal penelitian, e) Menyusun instrumen peneliti. Kedua tahap pelaksanaan a) Menentukan subjek penelitian, b) Menganalisis teks dan konteks permainan anak *Cing Ciripit*. Ketiga, tahap akhir a) Mengumpulkan data b) Mengolah data c) Hasil dan pembahasan d) Menarik simpulan dan saran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL

Hasil Penelitian ini akan memaparkan struktur teks permainan anak *Cing Ciripit* yang meliputi formula sintaksis (fungsi dan kategori) dan formula bunyi. Permainan anak *Cing Ciripit* dalam praktik memainkannya dilakukan dengan dua unsur, yaitu gerak dan lagu. Lagu dan gerak permainannya merupakan unsur utama dalam permainan ini. Sehingga antara syair dan gerak merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam memainkan permainan ini. Penelitian ini berfokus pada dua varian teks permainan anak *Cing Ciripit* yang terdapat di Kecamatan Sukaraja Kabupaten Sukabumi dengan menganalisis struktur teks permainan *Cing Ciripit*.

### Teks Permainan Permainan Anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

Teks Permainan *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja tidak memiliki naskah khusus maka dari itu peneliti melakukan perekaman untuk memudahkan penelitian ini. Berikut di bawah ini akan dipaparkan hasil transkripsi, transliterasi dan terjemahan dari teks permainan anak *Cing Ciripit*:

**Tabel 1.** Transkripsi Teks *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

/Cing ciripit tulang bajing kajepit/  
/Kajèpit ku bulu parè bulu Parè sèusèukèutna//  
/Jrèk-jrèk nong///

**Tabel 2.** Transliterasi Teks *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

/Cing ciripit tulang bajing kajepit/  
/Kajepit ku bulu pare bulu pare seuseukeutna//  
/Jrek-jrek nong///

**Tabel 3.** Terjemahan Teks *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

/Cing ciripit tulang tupai terjepit//  
/Terjepit oleh bulu padi bulu padi yang tajam//  
/Jrek-Jrek Nong//

Berdasarkan hasil transkripsi, transliterasi, dan terjemahan di atas, teks permainan anak *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja memiliki tiga bait pada kalimat pertama meliputi *Cing Ciripit tulang bajing kajepit*, lalu kalimat kedua yaitu *Kajepit ku bulu pare bulu pare seuseukeutna*, dan kalimat ketiga yaitu *Jrek-Jrek Nong*. Dengan demikian, hasil dari proses ini dapat memudahkan peneliti untuk mencari formula sintaksis dalam teks permainan anak *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja.

### Analisis Formula Sintaksis Teks Permainan *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

Permainan anak *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja hanya menggunakan indera manusia sebagai alat dalam permainan. Permainan *Cing Ciripit* ketika dimainkan menggunakan gerakan dan nyanyian. Hal ini menunjukkan bahwa tubuh manusia dapat menciptakan permainan yang menyenangkan, kreatif, dan bermanfaat.

Teks lagu *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja terdiri dari tiga bait yang tersusun dengan pola yang unik karena terdapat dua tiruan bunyi yang menarik. Maka dari itu untuk lebih jelasnya, berikut dipaparkan formula sintaksis teks syair lagu permainan anak *Cing Ciripit* berdasarkan fungsi dan kategori kata:

**Tabel 4.** Formula Sintaksis Teks Lagu *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

<b>Berdasarkan fungsi</b>				
<i>Cing ciripit</i>				
Nonsense				
Katulang bajing		kajepit		
S		P		
Kajepit	ku bulu pare	bulu pare	seuseukeutna	
S	P	O	Ket	
<i>Jrek-jrek nong</i>				
Nonsense				
<b>Berdasarkan kategori</b>				
<i>Cing ciripit</i>				
Nonsense				
ka tulang bajing		kajepit		
N		V		
Kajepit	ku bulu pare	bulu pare	seuseukeutna	
V	V	N	Adv	
<i>Jrek-jrek nong</i>				
Nonsense				

Berdasarkan analisis sintaksis di atas fungsi sintaksis pada frasa *Cing Ciripit* adalah Nonsense atau tidak ada makna secara gramatikal. Pada frasa *Ka tulang bajing* berdasarkan fungsi sintaksis adalah S (subjek), *katulang bajing* dapat dikategorikan sebagai subjek karena berupa frasa yang menunjukkan sebuah benda. kata *kajepit* berdasarkan fungsinya adalah P (predikat) dapat dikatakan karena predikat memiliki fungsi penting dalam kalimat yakni sebagai unsur inti kalimat, dengan kata lain kata *kajepit* adalah unsur inti kalimat dan juga kata *kajepit* merupakan kata kerja. Kata *kajepit* berdasarkan fungsi sintaksis adalah S (subjek). Frasa *ku bulu pare* berdasarkan fungsi sintaksis adalah P (predikat). Frasa *bulu pare* berdasarkan fungsi sintaksis adalah O (objek) karena objek mengikuti predikat yang berupa verba transitif. *Seuseukeutna* berdasarkan fungsi sintaksis adalah Ket (keterangan) karena kata *seuseukeutna* merupakan kata keterangan yang menunjukkan keterangan pada kata *seukeut* yang

artinya adalah tajam. Lalu *Jrek-jreknong* merupakan nonsense artinya tidak ada makna secara gramatikal.

Berdasarkan hasil analisis sintaksis di atas, kategori kata pada frasa *Cing ciripit* dalam analisis kategori adalah Nonsense atau tidak ada makna secara gramatikal. Dalam analisis kategori pada frasa *katulang bajing* adalah N (nomina) kata benda, lalu pada kata *kajepit* berdasarkan kategori adalah V (verba) kata kerja. Kata *kajepit* berdasarkan kategori adalah V (Verba) kata kerja. Pada frasa *ku bulu pare* dalam analisis kategori adalah N (nomina) kata benda. Frasa *bulu pare* merupakan O (objek). Kata *seuseukeutna* adalah Adv (adverbia) atau kata keterangan. *Jrek-jreknong* dalam analisis kategori kata adalah nonsense atau tidak ada makna secara gramatikal.

### Formula Bunyi Teks Permainan *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

Analisis formula bunyi dalam penelitian ini didasari pada pendapat Pradopo (2002:22) yang mengemukakan bahwa bunyi di samping sebagai hiasan dalam puisi juga mempunyai tugas yang lebih penting untuk memperdalam ucapan, menimbulkan rasa, menimbulkan bayangan angan yang jelas dan menimbulkan suasana yang khusus. Berikut asonansi dan aliterasi yang terdapat pada teks permainan anak *Cing Ciripit*.

**Tabel 5.** Asonansi dan Aliterasi Teks *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

Larik	ASONANSI	ALITERASI
1.	/i/ dan /a/	/c/ dan /k/
2.	/u/ dan /e/	/b/ dan /p/
3.	/e/	/j/

Berdasarkan tabel di atas, asonansi yang terdapat pada larik pertama teks permainan *Cing Ciripit* ini didominasi bunyi /i/ yang menghasilkan efek pengucapan yang berat dengan adanya sedikit penekanan. Asonansi /a/ yang menghasilkan pengucapan yang lantang dengan adanya sedikit penekanan. Terdapat asonansi /u/ dan /e/ pada larik kedua yang menghasilkan pengucapan yang ceria dan tempo diucapkannya lebih banyak. Asonansi yang terakhir yaitu /e/ yang menghasilkan pengucapan yang lebih ceria dengan adanya sedikit penekanan diakhir kata dan diucapkan sedikit jenaka.

Sedangkan untuk aliterasi pada larik pertama didominasi oleh bunyi /c/. Kombinasi antara bunyi vokal dan bunyi konsonan tersebut menimbulkan tekanan pada bunyi yang diucapkan sehingga menimbulkan efek dan suasana ceria ketika menyanyikannya. Terdapat aliterasi pada larik ke dua yaitu huruf /k/ pengulangan bunyi terletak pada awal dan akhiran kata yaitu *katulang* dan *kajepit*. Aliterasi pada larik kedua yaitu /b/ dan /p/ karena terdapat pengulangan bunyi pada frasa *bulu pare* dan *bulu pare*. Terdapat aliterasi pada larik tiga yang didominasi oleh bunyi /j/ karena terdapat pengulangan huruf mati pada dua suku kata lalu menimbulkan efek semangat dan suasana ceria. Dengan demikian, pada analisis formula bunyi teks permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja dapat disajikan dengan kata-kata yang sederhana yang dapat menimbulkan efek keceriaan ketika teks ini dinyanyikan oleh anak-anak. Lalu terdapat dua tiruan bunyi yang menarik yaitu pada *Cing Ciripit* dan *Jrek-jrek nong*. Demikian analisis struktur teks permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja. Pada bagian berikutnya akan dibahas analisis terhadap konteks penuturan, proses penciptaan dan fungsi permainan.

## 2. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini mengenai konteks penuturan, proses penciptaan, dan fungsi permainan *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja. Konteks Penuturan Teks Permainan Anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja

Permainan anak *Cing Ciripit* kecamatan Sukaraja memiliki persamaan dalam proses memainkannya. *Cing Ciripit* merupakan *kaulinan* budak dari daerah Sunda. Permainan *Cing Ciripit* biasa di gunakan untuk memutuskan siapa yang akan menjadi *ucing* atau orang yang ditunjuk sebagai penjaga di permainan. Permainan *Cing Ciripit* juga digunakan hanya sebagai pencipta suasana kegembiraan lalu, model permainan ini seperti *hompimpa* dan digunakan sebagai pengundian dalam permainan. Permainan anak-anak *Cing Ciripit* ini hanya menggunakan indera manusia, tanpa alat. Hal ini menunjukkan bahwa tubuh manusia dapat menciptakan permainan yang menyenangkan, kreatif dan bermanfaat.

Cara untuk memainkan permainan tradisional ini, pertama anak anak berkumpul membentuk posisi melingkar, kemudian salah satu orang yang membuka telapa tangannya ke tengah lingkaran sambil berdiri, biasanya orang yang membuka telapak tangan umurnya lebih tua. Sedangkan anak yang lainnya harus meletakkan curuk atau jari telunjuk mereka di atas telapak

tangan anak yang paling tua tadi. Lalu mereka akan menyanyikan lagu *Cing Ciripit* seperti di bawah ini.

*Cing ciripit ka tulang baging kajèpit  
kajèpit ku bulu parè bulu parè sèusèukèutna  
jrèk-jrèk nong*

Setelah lagu berakhir, pada saat kata '*jrèk-jrèk nong*', semua pemain harus terampil untuk menarik jari telunjuknya. Karena jika tidak, jari telunjuk dapat terjepit atau tertangkap oleh telapak tangan. Orang yang jari telunjuknya tertangkap akan menjadi ucing-nya.



**Gambar 1.** Anak sukarela yang membuka telapak tangannya



**Gambar 2.** Anak-anak meletakkan curuk ditelapak tangan pemain sukarela



**Gambar 3.** Anak yang tertangkap *curuknya*

Gerakan asli dilakukan bersamaan dengan nyanyian dalam permainan anak-anak *Cing Ciripit*. Gerakan berlanjut dengan lagu sampai akhir permainan, setelah itu pemain akan menaikkan nada lagu di akhir *Jrek-jrek nong*. Permainan akan terus berulang sampai salah satu pemain tertangkap dengan jari telunjuknya dan siapa pun yang tertangkap (terjepit) kubulu pare akan menjadi ucing.

Berdasarkan konteks penuturan maka permainan *Cing Ciripit* merupakan sebuah permainan yang ingin menunjukkan nilai-nilai sosial serta adaptasi lingkungan kepada anak. Nilai-nilai sosial hadir karena adanya interaksi antara pemain dengan permainan lain.

### **Proses Penciptaan Permainan Anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja**

Dengan dasar budaya Sunda yang dominan dalam aktivitas sosialnya secara tidak langsung terbentuk garis budaya baru (alkulturasi) termasuk ragam permainan tradisional salah satunya *Cing Ciripit* merupakan kaulinan budak (permainan anak) khas sunda yang dimainkan oleh para anak-anak. *Cing Ciripit* termasuk ke dalam kakawihan barudak Sunda. Permainan *Cing Ciripit* pada umumnya tidak dapat tidak dapat diketahui secara pasti kapan dan siapa penciptanya. Sebagaimana yang dikemukakan Umar Kayam (1991) kesenian tradisional atau kesenian rakyat bukan merupakan hasil kreativitas individu, tetapi tercipta secara anonim bersama dengan sifat kolektivitas masyarakat pendukungnya.

Berdasarkan narasumber bapak Arfah (2022) Permainan anak *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja tidak diketahui siapa orang yang menciptakan pertama kali permainan tersebut, karena beliau hanya mengetahui permainannya melalui orang tua yang diwariskan secara lisan ke lisan serta mengetahui permainan tersebut melalui teman-teman masa kecil beliau. Hal yang sudah pasti adalah permainan *Cing Ciripit* berasal dari Jawa Barat (Sunda) namun untuk nama penulis sampai saat ini belum ditumukan karena tidak ada naskah khusus mengenai *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja.

### **Fungsi Permainan Anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja**

Fungsionalitas Permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja dapat dilihat dari dua perspektif. Kedua aspek tersebut meliputi aspek permainan (*the game*) dan aspek bahasa yang digunakan dalam teks permainan anak *Cing Ciripit*

ini. Kedua aspek tersebut menjadi bagian yang tidak terpisahkan untuk mengetahui fungsi dari game dan kandungan makna yang terkandung dalam game ini.

Teks lagu *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja termasuk ke dalam *Kakawihan* barudak Sunda yang dipergunakan untuk mengiringi permainan (*play song*). Permainan *Cing Ciripit* layaknya sebagai sebuah permainan berisi dengan berbagai macam cara atau aturan (*rules*) dalam memainkannya. Jika dilihat berdasarkan cara memainkannya, permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan orang banyak, minimal tiga atau lebih. Namun, jika permainan ini hanya dilakukan atas dasar kesenangan saja permainan ini dapat dilakukan minimal dua orang atau lebih. Permainan ini merupakan permainan kelompok dan biasanya dilakukan oleh anak-anak.

Terlihat bahwa permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja menyajikan pola yang unik pada teks ketika dinyanyikan. Implikasinya dapat dilihat adanya adaptasi dan sosialisasi lingkungan antara pemain yang berbeda dengan permainan lainnya. Hal ini dapat dipahami sebagai konten pendidikan untuk berbaur dengan makhluk lain, karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat memisahkan komunikasi antar manusia. Permainan anak *Cing Ciripit* juga merupakan permainan yang ingin menunjukkan nilai-nilai pendidikan, di mana anak belajar bermain dengan jujur, mengikuti aturan atau menunjukkan sportivitas.

Teks lagu permainan *Cing Ciripit*

kecamatan Sukaraja yang dinyanyikan merupakan bagian dari permainan. Pada lirik lagu permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja apabila dipandang dari segi penggunaan kata (diksi) memiliki makna yang menarik salah satunya terdapat pada kata “*seuseukeutna*” dapat diartikan sesuatu yang paling tajam dan terdapat frasa “*bulu pare*” artinya adalah daun padi. Kedua kata dan frasa tersebut apabila digabungkan mengandung makna daun padi yang paling tajam. Ketika dinyanyikan dan dimainkan para pemain harus mengangkat telunjuk mereka kalau tidak akan terjebak dalam daun padi yang tajam dan bisa melukai seseorang dalam pemaknaannya.

Terdapat makna lain yaitu pada *Cing Ciripit* apabila dimaknai diambil dari kata *Cing* dan *Ciri*. Kata *Cing* adalah menunjukan (siapa yang) lebih menunjukan seseorang sedangkan *Ciri* adalah identitas pada suatu hal yang melekat.

Pemaparan di atas mengemukakan bahwa, permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja memiliki fungsi sebagai berikut; Pertama, sebagai validasi budaya. Artinya, sebagai produk budaya suatu kelompok masyarakat diturunkan dari generasi ke generasi dalam suatu kolektif sosial. Kedua, sebagai alat untuk mendidik anak. Artinya, meskipun hanya sebuah *game*, ada edukasi di dalam *game* yang merupakan salah satu bentuk pendidikan. Ketiga, sebagai pendahuluan untuk permainan lainnya. Dengan kata lain, meskipun permainannya sederhana, indikator hasil dari permainan ini adalah tentang adaptasi dan sosialisasi dengan anak lainnya.

## KESIMPULAN

1. fungsi dan kategori teks permainan *Cing Ciripit* kecamatan Sukaraja: Fungsi *Cing Ciripit* Nonsense, *katulang bajing S* (subjek), *kajepit P* (predikat), *Kajepit S* (subjek), *ku bulu pare P* (predikat), *bulu pare* (objek), *seuseukeutna* (Ket) Keterangan, *Jrek-jrek nong Nonsense*. Kategori *Cing ciripit* Nonsense, *katulang bajing N* (nomina), *kajepit V* (verba) kata kerja, *Kajepit V* (verba) kata kerja, *kubulu pare N* (nomina) kata benda, *bulu pare N* (nomina) kata benda, *seuseukeutna Adv*(keterangan), *Jrek-jrek nong Nonsense*. teks permainan *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja memiliki asonansi /i/ /a/ /u/ /e/ dan /e/. Aliterasi /c/ /k/ /b/ /p/ dan /j/.
2. Konteks penuturan permainan anak *Cing Ciripit* kecamatan Sukaraja memiliki persamaan dalam proses memainkannya. *Cing Ciripit* merupakan *kaulinan budak* dari daerah Sunda. Permainan *Cing Ciripit* biasa di gunakan untuk memutuskan siapa yang akan menjadi *ucing* atau orang yang ditunjuk sebagai penjaga di permainan. Permainan *Cing Ciripit* juga digunakan hanya sebagai pencipta suasana kegembiraan lalu, model permainan ini seperti hompimpa dan digunakan sebagai pengundian dalam permainan.
3. Proses penciptaan permainan anak *Cing Ciripit* berdasarkan narasumber bapak Arfah (2022) mengemukakan bahwa permainan anak *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja tidak diketahui siapa orang yang menciptakan pertama kali permainan tersebut, karena beliau hanya mengetahui permainannya melalui orang tua yang diwariskan secara lisan ke lisan serta mengetahui permainan tersebut melalui teman-teman masa kecil beliau. Menurut beliau hal yang sudah pasti adalah permainan *Cing Ciripit* berasal dari Jawa Barat (Sunda) secara umum, namun untuk nama penulis sampai saat ini belum ditumukan karena tidak ada naskah khusus mengenai *Cing Ciripit* di Kecamatan Sukaraja.
4. Fungsi permainan anak *Cing Ciripit* Kecamatan Sukaraja memiliki fungsi sebagai berikut; Pertama, sebagai validasi budaya. Artinya, sebagai produk budaya suatu kelompok

masyarakat diturunkan dari generasi ke generasi dalam suatu kolektif sosial. Kedua, sebagai alat untuk mendidik anak. Artinya, meskipun hanya sebuah *game*, ada edukasi di dalam *game* yang merupakan salah satu bentuk pendidikan. Ketiga, sebagai pendahuluan untuk permainan lainnya. Dengan kata lain, meskipun permainannya sederhana, indikator hasil dari permainan ini adalah tentang adaptasi dan sosialisasi dengan anak lainnya.

## REFERENSI

- Anggito, Albi & Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dundes, Alan. 2007. *The Meaning of Foklore*. United State of America: Utah State University Press.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Folklor: konsep, teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama: Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: KAPS.
- Pradopo, Rachmat. 2017. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada Univesity Press.
- Setiadi, David dan Asep Firdaus. 2019. "Teks Permainan Anak Ucing Ucing". *Analisis Struktur dan Konteks Penuturan*". Imajeri. Vol. 1 No.2. 20-31.
- Sugiyono. 2016. *Metode Riset Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.