

**KANDUNGAN NILAI KEARIFAN LOKAL  
DALAM LEKSIKON KAULINAN BARUDAK DI KAMPUNG SUKARAME  
(SEBUAH KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK)**

**Edwin Anugerah Ramadhani  
NIM 1006634**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kehadiran pengaruh globalisasi yang memberikan efek bagi perkembangan anak-anak, baik efek positif maupun negatif. Salah satu efek positif globalisasi adalah membantu secara cepat dalam perkembangan anak-anak, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan. Adapun contoh dari efek negatif globalisasi adalah menyebabkan anak-anak menerima semua hal yang masuk dari luar, termasuk dalam hal pergaulan dan teknologi berupa *game online*. Pada umumnya, anak-anak yang sering memainkan *game online* tergolong asosial. Hal ini disebabkan kehadiran *game online* yang mampu menghilangkan nilai-nilai kearifan lokal pada *kaulinan barudak* atau permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan antropolinguistik dan metode etnografi komunikasi yang menuntut penulis untuk mengikuti kehidupan objek penelitian. Hasil penelitian ini menjelaskan empat hal sebagai berikut. Pertama, *kaulinan barudak* yang terdapat di Kampung Sukarame ini diklasifikasikan berdasarkan sifatnya, yaitu 1) *kaulinan barudak* yang bersifat kompetitif berjumlah 35 *kaulinan*, 2) *kaulinan barudak* yang bersifat edukatif yang meliputi semua *kaulinan barudak*, dan 3) *kaulinan barudak* yang bersifat rekreatif berjumlah 7 *kaulinan*. Selain *kaulinan barudak*, penulis juga menemukan *pakakas kaulinan* atau *cocooan* (mainan) sejumlah 15 buah dan bahan/material dalam *kaulinan* dan *pakakas kaulinan* atau *cocooan*. Semua data tersebut, menunjukkan bahwa masyarakat Kampung Sukarame hidup secara bersama-sama dan menjunjung tinggi nilai kebersamaan. Simpulan tersebut didasarkan pada hakikat bentuk kompleks yang terbentuk dari satuan-satuan bebas dan satuan-satuan terikat yang tidak dapat berdiri sendiri. Kedua, fungsi sosial budaya yang hadir dalam leksikon *kaulinan barudak* ini meliputi fungsi sosial, fungsi individual, fungsi hiburan, fungsi mendidik, fungsi sebagai media pelatihan motorik, fungsi media pelatihan kepekaan terhadap alam sekitar, dan fungsi membentuk kreativitas anak. Ketiga, cerminan gejala kebudayaan yang hadir dalam *kaulinan barudak* meliputi prinsip harmonisasi dengan Tuhan dalam *kaulinan barudak wawayangan/gogolékan*, prinsip harmonisasi dengan antarmanusia dalam *kaulinan barudak anyangan*, dan prinsip harmonisasi dengan alam dalam bahan/material dalam *kaulinan barudak* dan *pakakas kaulinan* atau *cocooan*. Keempat, persepsi masyarakat Kampung Sukarame terhadap *kaulinan barudak* tergolong bagus. Hal tersebut dibuktikan dengan anak-anak Kampung Sukarame

EdwinAnugrah Ramadhani,, 2014

**KANDUNGAN NILAI KEARIFAN LOKAL**

**DALAM LEKSIKON KAULINAN BARUDAK DI KAMPUNG SUKARAME (SEBUAH KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang masih memainkan *kaulinan barudak*. Lalu, pada komponen perasaan, sikap, harapan, dan keinginan, masyarakat Kampung Sukarame menunjukkan tingkat kepedulian yang tinggi terhadap *kaulinan barudak*.

**KANDUNGAN NILAI KEARIFAN LOKAL  
DALAM LEKSIKON *KAULINAN BARUDAK* DI KAMPUNG SUKARAME  
(SEBUAH KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK)**

**Edwin Anugerah Ramadhani  
NIM 1006634**

***ABSTRACT***

The background of this research is the presence of globalization that affects children development, both positive and negative. One of the positive impacts of globalization is the efficiency of help in children development, such as in the field of science. There is also an example of the negative impact of globalization, which is the cause in children receiving many things from outside our country, including the society and technology such as online game. In general, children who play online game classified as asocial. It stems from the presence of online game which results to the disappearance of local wisdom value on the *kaulinan barudak* or traditional games. The research use anthropolinguistic approach and ethnography communication method which require writer to follow the daily life of the research object. The findings of the research describe four things as follow. First, the types of the *kaulinan barudak* which can be found in *Kampung Sukarame* are classified based on the characteristics, those are: (1) Competitive (35 games), (2) Educative (all games included), and (3) Recreation (7 games). Moreover, writer also found *pakakas kaulinan* or *cocooan* (toys) in total of 15 units and material in *kaulinan* and *pakakas kaulinan* or *cocooan*. Those data shows that society of *Kampung Sukarame* live with the value of togetherness. The conclusion is based on the nature of complex form which is constructed by free individual and bonded unit. Second, the social function of culture which present in the lexicon of *kaulinan barudak* include the function of social, individual, entertainment, education, motoric practice media, environment sensitivity practice media, and children creativity formation. Third, the reflection of culture phenomenon that present include the harmonization principles with God in *kaulinan wawayangan/gogolékan*, with human in *kaulinan barudak anyangan*, and with nature in materials that are used in *kaulinan barudak* and *pakakas kaulinan* or *cocooan*. Fourth, the perception of *Kampung Sukarame* society toward *kaulinan barudak* is considered good. It is proven by the children in

EdwinAnugrah Ramadhani,, 2014

**KANDUNGAN NILAI KEARIFAN LOKAL**

**DALAM LEKSIKON *KAULINAN BARUDAK* DI KAMPUNG SUKARAME (SEBUAH KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Kampung Sukarame* still play *kaulinan barudak*. Furthermore, the components of feeling, attitude, hope and desire from *Kampung Sukarame* society show a high level of concern toward *kaulinan barudak*.