

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Permainan tradisional LKB merupakan salah satu permainan anak-anak dalam permainan rakyat yang termasuk folklor karena diperolehnya melalui warisan lisan. Penganalisisan data dalam analisis struktur LKB, analisis proses penciptaan, analisis konteks pertunjukan, analisis fungsi, dan analisis makna terdapat simpulan sebagai berikut:

5.1.1 Analisis struktur LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibingu*.

Analisis struktur LKB yang dilakukan dengan analisis formula sintaksis, formula bunyi, formula irama, majas dan tema.

5.1.1.1 Analisis struktur LKB *Punten Mangga*

a) formula sintaksis

LKB *Punten Mangga* terdiri dari 15 kalimat. Kalimat pertama merupakan wacana salam timbal-balik yaitu pada kata “*punten... mangga*” yang menyatakan tentang permintaan kehadiran dengan kata *punten* (permisi), serta dijawab dengan kata *mangga* (silahkan) dan kata tersebut secara tersirat menerima kehadiran masing-masing. Kalimat kelimabelas tidak mempunyai kategori sintaksis pada “*Taktakbeletak*”, kata ini hanya untuk menambah efek dalam teks LKB *Punten Mangga*.

Kalimat kedua terdapat frasa *Gatot kaca* yang menduduki fungsi subjek (S), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai pelaku. Kalimat ketiga terdapat frasa *Cau ambon* yang menduduki fungsi objek (O), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai alat. Kalimat keempat terdapat frasa *Bonteng asak* yang menduduki fungsi objek (O), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai alat. Kalimat kelima dalam

teks LKB *Punten Mangga*, terdapat frasa *Sakit perut* yang menduduki fungsi keterangan (KET), dengan kategori sebagai adjektiva (kata sifat) dengan peran maknanya sebagai makna aspek.

Kalimat keenam terdapat frasa *Rujak asem* yang menduduki fungsi objek (O), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai alat. Kalimat ketujuh terdapat frasa *Sempal-sempil* yang menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dan mempunyai peran maknanya sebagai perbuatan. Kalimat kedelapan terdapat frasa *Pilem rame* yang menduduki fungsi keterangan (KET), dengan kategori sebagai Adjektiva (kata sifat) dengan peran maknanya sebagai suatu keterangan.

Kalimat kesembilan terdapat frasa *Meja makan* yang menduduki fungsi keterangan (KET), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai tempat. Kalimat kesepuluh terdapat frasa *Kantong kosong* yang menduduki fungsi keterangan (KET), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai tempat. Kalimat kesebelas terdapat frasa *Songsong lampu* yang menduduki fungsi keterangan (KET), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai alat.

Kalimat keduabelas terdapat frasa *Pulang-paling* menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dan mempunyai peran maknanya sebagai perbuatan. Kalimat ketigabelas terdapat frasa *Liang kasir* yang menduduki fungsi keterangan (KET), dengan kategori sebagai nomina (kata benda) dan mempunyai peran maknanya sebagai tempat. Kalimat keempat belas terdapat frasa *Pulang-paling* yang menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dengan peran maknanya sebagai perbuatan.

a) formula bunyi

Bunyi kata *ari* pada LKB *Punten Mangga* sangat dominan dengan pola yang selalu diulang pada setiap kalimatnya dengan mengaitkan fonem sebelum dan fonem sesudahnya dari kata yang diucapkan pada setiap kalimatnya.

Pengulangan tersebut seperti pada kata di kalimat pertama *punten manggayang* diambil dua fonem terakhir yaitu fonem *ga* yang dilanjutkan di kalimat kedua dengan kata *ari ga* yang fonemnya diletakkan di awal kata menjadi “*ari ga, gatot kaca*”. Bunyi tersebut terus di ulang hingga kalimat terakhir, sehingga bunyi pada kalimat LKB *Punten Mangga* dapat ditemukan contoh suprastrukturasi (merupakan pola tertentu yang di ulang).

Bunyi asonansidanaliterasi yang muncul dalam LKB *Punten Mangga* pada kalimat pertama yaitu */Punten mangga/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul pada konsonan /n/ merupakan bunyi Apikodental. Kalimat kedua yaitu */ari ga, gatot kaca/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul pada konsonan /g/ merupakan bunyi Dorsovelar dan /t/ merupakan bunyi Apikodental.

Kalimat ketiga yaitu */ari ca, cau ambon/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul pada konsonan /c/ merupakan bunyi Laminopalatal. Kalimat keempat yaitu */ari bon, bonteng asak/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul pada konsonan /b/ merupakan bunyi Bilabial dan /n/ merupakan bunyi Apikodental.

Kalimat kelima yaitu */ari sak, sakit perut/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul pada konsonan /t/ merupakan bunyi Dorsouvular, /s/ merupakan bunyi Laminopalatal, /k/ bunyi Dorsovelar, dan /t/ merupakan bunyi Apikodental. Kalimat keenam yaitu */ari ru, rujak asem/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika

bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat, dan vokal /u/ dengan bunyi bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /r/ merupakan bunyi Dorsouvular.

Kalimat ketujuh yaitu */ari sem, Sempal-sempil/*, asonansi dominan muncul pada vokal /e/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir netral ketika bunyi diucapkan. Sedangkan aliterasi dominan muncul dengan konsonan /s/ merupakan bunyi Laminopalatal dan /m/ merupakan bunyi Bilabial. Kalimat kedelapan yaitu */ari pil, Pilem rame/*, asonansi dominan muncul pada vokal /i/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir tak bulat 'terlentang lebar' ketika bunyi diucapkan. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /r/ merupakan bunyi Dorsouvular, /p/ merupakan bunyi Bilabial, /l/ merupakan bunyi Apikoalveolar, dan /m/ merupakan bunyi Bilabial.

Kalimat kesembilan yaitu */ari me, meja makan/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /m/ merupakan bunyi Bilabial. Kalimat kesepuluh yaitu */ari kan, kantong kosong/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat, dan vokal /o/ dilihat dari bentuk bibir terbuka bulat ketika bunyi diucapkan. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /k/ merupakan bunyi Dorsovelar.

Kalimat kesebelas yaitu */ari song, songsong lampu/*, asonansi dominan muncul pada vokal /o/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental yang dilihat dari bentuk bibir terbuka bulat ketika bunyi diucapkan. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /s/ merupakan bunyi Laminopalatal dan /ng/ merupakan bunyi Dorsovelar. Kalimat keduabelas yaitu */ari pu, pulau Bali/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat, dan vokal /u/ bunyi bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /p/ merupakan bunyi Bilabial dan /l/ merupakan bunyi Apikoalveolar.

Kalimat ketigabelas yaitu */ari ling, liang kasir/*, asonansi dominan muncul pada vokal /i/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir tak bulat ‘terlentang lebar’ ketika bunyi diucapkan. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /r/ merupakan bunyi Dorsouvular, /l/ merupakan bunyi Apikoalveolar, dan konsonan /ng/ merupakan bunyi Dorsovelar. Kalimat keempatbelas yaitu */ari sir, sirah botak/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat, dan vokal /i/ dilihat dari bentuk bibir tak bulat ‘terlentang lebar’ ketika bunyi diucapkan. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /r/ merupakan bunyi Dorsouvular.

Kalimat kelimabelas yaitu */ari tak, taktak beletak/*, asonansi dominan muncul pada vokal /a/ merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental, dilihat dari bentuk bibir ketika bunyi diucapkan dengan bunyi tidak bulat. Sedangkan aliterasi dominan muncul konsonan /t/ merupakan bunyi Apikodental dan /k/ merupakan bunyi Dorsovelar.

Asonansi dan aliterasi dengan vokal dan konsonan yang dominan muncul dengan hadir bersamaan membuat cepat hafal lirik pada teks lagunya, dengan tekanan dan bunyi yang sama.

c) Formula irama

LKB *Punten Mangga* terdapat rima ganda, identik, dan rima dalam. Rima ganda terdapat dari suku kata yang mendapat tekanan dengan pengulangan bunyi yang sama dari dua/ tiga fonem terdapat dalam kalimat 2- 15 yaitu suku kata *ari ga gatot, ari ca cau, ari bon bonteng, ari sak, ari rut, ari sem, ari pil, ari me, ari kan, ari song, ari pu, ari ling, ari sir, dan ari tak* yang menghasilkan efek riang serta memudahkan menghafal liriknya dengan fonem sama yang diulang.

Rima identik terdapat dari suku kata yang sama dengan pengulangan bunyi yang sama yaitu kata *ari* pada setiap kalimatnya serta dari dua/ tiga fonem terdapat dalam setiap kalimatnya, yaitu dari suku kata yang diambil dari dua fonem terakhir *punten mangga* yaitu fonem *ga* menjadi *ari gagatot kaca,*

dilanjutkankata *kaca* diambil dari dua fonem terakhir *ca* menjadi *ari cacau ambon*, dan proses pengulangan tersebut dilanjutkan hingga kata pada kalimat terakhir. Pengulangan kata yang sama menimbulkan efek dengan iramanya yang menyenangkan dan efeknya mudah mengingat lirik tersebut.

Rima dalam terdapat dari rima antara dua kata atau lebih dalam satu larik sajak seperti pada kalimat LKB *Punten Mangga* terakhir yaitu, *ari tak, taktak beletak* dengan kalimat yang dominannya terdapat vokal /a/ dan konsonan /t/ dan /k/ menghasilkan bunyi yang nyaring serta efek riang dan ramai yang ditimbulkan.

d) Majas

Kalimat LKB *Punten Mangga* terdapat majas aferesia dan enumerasio/akumulasio terdapat penekanan dengan penegasan yang menghilangkan huruf teks lagunya pada setiap kalimat yang saling berhubungan pada lariknya dengan gaya bahasa yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Seperti pada kata *ari* yang terdapat pada LKB ini menjadi suku kata yang berfungsi sebagai pengait dalam larik pada setiap kalimatnya.

e) Tema

Teks LKB *Punten Mangga* yang terdapat 8 buah isotopi yaitu isotopi kegiatan, manusia, makanan, penyakit, sifat, organ tubuh, tempat, dan isotopi benda. Hubungan dari semua isotopi tersebut maka terbentuklah tema yang menceritakan lagu permainan anak-anak yang bermanfaat dengan aktivitas dalam bermain yang mengajarkan kebersamaan pada anak-anak dengan tujuan untuk membangun hubungan tali kekeluargaan yang harmonis dan rukun. Permainan *Punten Mangga* ini seolah memiliki daya tarik, yang membuat anak-anak senantiasa cepat hafal lirik pada teks lagunya dengan suasana yang ramai dan hati yang riang gembira.

5.1.1.2 Struktur LKB *Cang Kacang*.

a) formula sintaksis

Kalimat pertama LKB *Cang Kacang* terdapat frasa “*Cang kacang panjang anu panjang ucing*”. “*Cang kacang panjang anu panjang*” menduduki fungsi Subjek (S), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dan mempunyai peran maknanya sebagai tindakan. Kata “*ucing*” yang menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai adjektiva (kata sifat) dan mempunyai peran maknanya sebagai hasil.

Kalimat kedua terdapat frasa “*Dok dok karedok anu pondok teu ucing*”. “*Dok dok karedok anu pondok*” menduduki fungsi Subjek (S), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dan mempunyai peran maknanya sebagai tindakan. Kata “*teu ucing*” yang menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai adjektiva (kata sifat) dan mempunyai peran maknanya sebagai hasil.

Kalimat ketiga terdapat frasa “*Cang kacang panjang anu panjang ucing*”. “*Cang kacang panjang anu panjang*” menduduki fungsi Subjek (S), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dan mempunyai peran maknanya sebagai tindakan. Kata “*teu ucing*” yang menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai adjektiva (kata sifat) dan mempunyai peran maknanya sebagai hasil.

Pada kalimat keempat terdapat frasa “*Dok dok karedok anu pondok teu ucing*”. “*Dok dok karedok anu pondok*” menduduki fungsi Subjek (S), dengan kategori sebagai verba (kata kerja) dan mempunyai peran maknanya sebagai tindakan. Kata “*teu ucing*” yang menduduki fungsi predikat (P), dengan kategori sebagai adjektiva (kata sifat) dan mempunyai peran maknanya sebagai hasil.

b) formula bunyi

Kalimat pertama ditemukan proses pengulangan bunyi yang sama dengan kalimat ketiga, tetapi yang membedakannya ada kata “*teu*” yaitu *Cang kacang panjang anu panjang ucing* dan *Cang kacang panjang anu panjang teu ucing*. Sedangkan pada kalimat kedua ditemukan proses pengulangan yang sama dengan kalimat keempat, tetapi yang membedakannya ada kata “*teu*” yaitu *Dok dok karedok anu pondok teu ucing* dan *Dok dok karedok anu pondok ucing*. Sehingga bunyi LKB *Cang kacang* terdapat proses pengulangan (reduplikasi) pada kata

panjang, pondok, dan ucingsangat dominan dengan pola yang selalu diulang pada setiap kalimatnya.

Bunyi asonansi dan aliterasi dalam LKB *Cang kacang* pada kalimat pertama */Cang kacang panjang anu panjang ucing/* dan kalimat ketiga */Cang kacang panjang anu panjang teu ucing/* asonansi maupun aliterasi tersebut sama, hanya kata *teu* yang membedakannya. Kalimat kedua */Dok dok karedok anu pondok teu ucing/* dan kalimat keempat */Dok dok karedok anu pondok ucing/* asonansi maupun aliterasi tersebut sama, hanya kata *teu* yang membedakannya.

Asonansi maupun aliterasi yang muncul pada LKB *Cang Kacang* ini terdapat persamaan bunyi vokal yang menghasilkan tekanan bunyi yang terasa halus dan ramai dengan adanya penekanan bunyi yang membedakannya dengan kata *teu*. Penekanan tersebut yang bertujuan membuat suasana permainan menjadi ramai yang memberikan tantangan pemain agar tidak menjadi *kucing*.

c) formula irama

LKB *Cang kacang* terdapat rima identik dari ulangan kata yang sama pada tempat yang berirama terdapat fonem *cang* pada kata "*Cang kacang panjang*" dilantunkan dengan nada pembuka yaitu kata *cang* yang dilantunkan dengan nada pendek dan sedikit penekanan pada fonem <cang>. Fonem *dok* pada kata "*Dok dok karedok*". dilantunkan dengan nada pembuka yaitu kata *Dok dok* yang dilantunkan dengan (nada pendek dan sedikit penekanan pada fonem <dok>). Rima pada kata tersebut dapat menghasilkan efek riang serta memudahkan menghafal liriknya dengan fonem sama yang diulang.

d) majas

Teks LKB *Cang kacang* terdapat majas aferesis yang menekankan adanya penegasan dengan menghilangkan huruf atau suku kata awal. Seperti teks dari suku kata yang sama dengan pengulangan bunyi pada kalimat *Cang kacang* dengan suku kata yang diambil dari dua fonem terakhir *cang* dari kata *kacang*, dan

kalimat *Dok dok karedok* kata yang diambil dari dua fonem terakhir *dok* dari kata *karedok*.

e) tema

Tek LKB *Cang Kacang* yang terdapat 4 buah isotopi yaitu isotopi makanan, sifat, hewan, dan isotopi sayur. Hubungan dari isotopi-isotopi tersebut terbentuklah tema dalam suatu aktivitas dalam lagupermainan anak-anak ini mengajarkan interaksi sosial dan melatih kemampuan mental dan fisiknya dengan adanya permainan yang mengawali akan memberi sebuah tantangan menjadi seorang pemenang atau dapat menerima kekalahan.

5.1.1.3 Struktur LKB *Mejikuhibiningu*

a) formula sintaksis

Teks LKB *Mejikuhibiniyu* tidak mempunyai kategori sintaksis, karena pada kata tersebut merupakan kata singkatan. Kata-kata yang disingkat sebagai LKB tersebut yaitu “*Me, ji, ku, hi, bi, ni, dan ngu*” (*merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu*) sebagai lagu permainan, dan kata yang disingkat yaitu “*Bom, bas, ter, dan wit*” (*bom, bebas, puter, ciwit*) sebagai lagu hukuman. Kata-kata permainan tersebut hanya kata-kata singkatan yang dipakai untuk permainan LKB *Mejikuhibiningu*.

b) formula bunyi

Teks LKB *Mejikuhibiningu* singkatan dari kata *merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu*. Bunyi pada lagu tersebut menghasilkan efek bunyi yang riang dan lepas karena lagu permainan yang menentukan siapa pemain yang menjadi pemenang. Sedangkan lagu hukuman *Bombasterwit* singkatan dari kata *bom, bebas, puter, dan ciwit*. Bunyi pada lagu hukuman menghasilkan efek bunyi yang was-was karena lagu yang menentukan hukuman untuk pemain yang kalah.

Bunyi asonansi dan aliterasi dalam teks LKB *Mejikuhibiningu* asonansi dominan muncul pada vokal /i/ yang merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental dilihat dari bentuk bibir tak bulat ‘terlentang lebar’ ketika bunyi diucapkan. Vokal /i/ berkombinasi dengan konsonan /j/k/h/b/n/ sehingga menimbulkan bunyi yang

ramai dan menghasilkn efek yang riang. Sedangkan lagu *bombasterwit* asonansi muncul pada vokal /o/a/e/i/ yang konsonannya dominan munculkonsonan /b/ yang merupakan dasar klasifikasi bunyi segmental dilihat dari mekanisme artikulasi yang merupakan bunyi Bilabial, dan /t/ merupakan bunyi Apikodental. Efek yang muncul pada lagu *Mejikuhibingu* dalam asonansi pada persamaan bunyi vokal dan aliterasi yang menghasilkan tekanan bunyi yang terasa halus. Sedangkan efek yang muncul pada lagu *Bombasterwit* menghasilkan tekanan bunyi yang ramai.

c) formula irama

LKB *Mejikuhibiningu*terdapat rima identik dengan ulangan kata yang sama pada tempat yang harus berirama dengan nada yang dilantunkan (nada sedang dan sedikit penekanan pada tiap fonemnya). Hal tersebut memberikan efek lagu *Mejikuhibiningu* sebagai lagu penentuan dalam permainan siapa yang menjadi pemenang dengan memberikan rasa penasaran pada tiap pemainnya. Sedangkan lagu hukumannya dilantunkan dengan nada sedang dan sedikit cepat/ lebih cepat dengan adanya penekanan. Hal tersebut memberikan efek lagu *bombasterwit*pada pemainyang tidak menjadi pemenang merasa was-was akan mendapatkan hukuman dari pemenangnya.

d) majas

LKB *Mejikuhibiningu* ini tidak ada majas yang ditemukan.

e) tema

Teks LKB *Mejikuhibiningu*terdapat 2 buah isotopi yaitu isotopi warna dan isotopi kegiatan. Hubungan dari kedua isotopitersebut terbentuklah sebuah tema dalamlagupermainan anak-anak ini mengajarkan interaksi sosial dengan indahnyaberbagai perbedaan dan mengajarkan kelapangan untuk bisa menerima konsekuensi dari sebuah aturan.

5.1.2 Analisis proses penciptaan LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibingu*.

5.1.2.1 Analisis proses penciptaan LKB *Punten Mangga*

a) Proses pewarisan

Proses pewarisan LKB *Punten Mangga* diwariskan kepada anak-anak dari orang yang lebih tua dari mereka (seperti Kakek/ Nenek, Ibu/ Bapak, Kakak, ataupun kemungkinan dari teman sebayanya yang sudah mengetahui LKB *Punten Mangga* tersebut dari orang dewasa.

b) Proses penciptaan

Proses penciptaan LKB *Punten Mangga* melalui penghafalan yang dituturkan oleh anak-anak dari orang tuanya. Maka dari proses penciptaan LKB *Punten Mangga* yang terjadi terdapat hubungan yang vertikal, karena pemerolehan LKB ini dari (orang tua) generasi sebelumnya.

5.1.2.2 Analisis proses penciptaan LKB *Cang Kacang*

a) Proses pewarisan

LKB *Cang kacang* diwariskan karena anak-anak seringkali senang dengan aktivitas berlari-lari dan senang dengan tantangan. Mereka yang membawakan lagu ini dalam proses pewarisannya hanya mendengar dari teman-teman lainnya. Pemerolehan LKB *Cang Kacang* ini tidak dapat diketahui secara pasti diperoleh darimana.

b) Proses penciptaan

Proses penciptaan LKB *Cang kacang* tercipta sebagai LKB untuk mengawali permainan yang meyerupai puisi atau jajampe keberuntungan untuk menentukan siapa yang akan menjadi kucing/ penjaga. Proses penciptaan LKB *Cang Kacang* yang terjadi terdapat hubungan yang horizontal, karena pemerolehan LKB ini dari (teman sebaya/ sepermainan) dalam generasi yang sama.

5.1.2.3 Analisis proses penciptaan LKB *Mejikuhibiningu*

a) Proses pewarisan

LKB *Mejikuhibiningu* diwariskan karena anak-anak seringkali senang dengan dengan tantangan. Mereka berharap keberuntungan ada pada dirinya agar

menjadi pemenang, karena pemain yang tidak menjadi pemenangnya pasti akan mendapat hukuman dari salah satu pemain yang menjadi pemenang. Proses pewarisan LKB *Mejikuhibingu* diwariskan dari orang dewasa/ orangtua maupun dari teman sebayanya sendiri yang sudah lebih dulu mengetahui permainan ini.

b) Proses penciptaan

Proses penciptaan LKB *Mejikuhibingu* ini tercipta sebagai hiburan dan semacam peruntungan yang menjadi pemenangnya. Pemenangnya berhak untuk menghukum pemain lainnya, pemenang dalam permainan ini hanya salah satu dari para pemain tersebut. Proses penciptaan LKB *Cang Kacang* yang terjadi terdapat hubungan yang vertikal, karena pemerolehan LKB ini dari (orang dewasa/ orangtua) pada generasi sebelumnya.

5.1.3 Analisis konteks pertunjukan LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibingu*.

5.1.3.1 konteks situasi LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibingu*.

a) konteks situasi LKB *Punten Mangga*

Situasi pada konteks pertunjukan ini terdapat waktu, tujuan, peralatan, dan teknik pertunjukan yang digambarkan yaitu: (1) waktu menuturkan LKB *Punten Mangga* dituturkan anak-anak kapan saja mereka membawakan lagu ini ketika mereka sedang ingin bermain saja; (2) tujuan LKB ini sebagai permainan yang merupakan hiburan dengan mengajarkan kebersamaan untuk membangun interaksi dan sosialisasi diri anak-anak terhadap teman-temannya sendiri; (3) permainan ini tidak menggunakan alat apapun, anak-anak hanya berkumpul dan bersama-sama menyanyikan LKB *Punten Mangga*. LKB ini berupa permainan yang bersifat verbal, karena ketika bermain anak-anak hanya bicara (bernyanyi) secara lisan tanpa menggunakan bantuan apapun. (4) teknik Pertunjukan LKB *Punten Mangga* dilakukan tanpa gerakan, tetapi dalam pertunjukannya anak-anak berkumpul dari dua orang hingga lebih yang bersama-sama menyanyikan lagu tersebut.

b) konteks situasi LKB *Cang Kacang*

Konteks situasi LKB ini terdapat waktu, tujuan, peralatan, dan teknik pertunjukan yang digambarkan yaitu: (1) waktu menuturkan LKB *Cang kacang* ini, biasanya anak-anak bermain pada saat jam istirahat sekolah/ pulang dari sekolah, atau kapan saja saat mereka mau memainkannya; (2) tujuan LKB *Cang kacang* dituturkan sebagai permainan pembuka yang dituturkan untuk menentukan pemain yang menjadi kucing dalam permainan kucing-kucingan, seperti *ucing sumput, ucing lumpat, dan ucing peungpeun*. Hal ini dapat mengajarkan anak-anak untuk berhati lapang agar bisa menerima siapa anak/ pemain yang menjadi *kucing* tersebut; (3) peralatan LKB *Cang kacang* ini tidak ada, hanya saja permainan dimainkan dengan menggerakkan tangan setiap pemainnya; (4) teknik pertunjukan permainan LKB *Cang kacang* dimainkan dengan menggerakkan tangan yang dipanjangkan kedepan dan tangan dipendekkan dengan ditarik kebelakang.

c) konteks situasi LKB *Mejikuhibiningu*

Konteks situasi LKB ini terdapat waktu, tujuan, peralatan, dan teknik pertunjukan yang digambarkan yaitu: (1) waktu ketika menuturkan LKB *Mejikuhibiningu* biasanya anak-anak memainkannya kapan saja, saat mereka ada waktu luang. Bahkan saat anak-anak sedang belajar pun di sekolah maupun di rumah, terkadang mereka mencuri-curi waktu untuk bermain LKB *Mejikuhibiningu* walaupun hanya di mainkan oleh dua orang atau tiga orang saja; (2) tujuan LKB *Mejikuhibiningu* dapat mengajarkan anak-anak untuk berbesar hati agar bisa menerima siapa anak/ pemain yang menjadi pemenang, dan melatih sosialisasi diri anak-anak kepada temannya dengan kejujuran dan keikhlasan ketika mereka meletakkan jari-jari tangannya saat bermain; (3) peralatan dalam permainan ini tidak ada alat yang dipakai, tetapi anak-anak hanya berkumpul dan LKB *Mejikuhibiningu* dimainkan dengan meletakkan jari-jari tangan mereka dengan sekehendak hatinya; (4) teknik pertunjukan LKB *Mejikuhibiningu* dimainkan oleh pemain yang berhak meletakkan berapapun jari-jari tangan mereka. Pemain anak laki-laki ataupun perempuan yang bermain ada tujuh orang, jika pemainnya tidak lengkap, maka permainan ini bisa dimainkan sekurang-kurangnya oleh dua orang. Pemain

berkumpul dengan duduk melingkar, dan jalannya permainan ada penutur dari salah satu pemain yang memandu.

5.1.3.2 konteks budaya LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibiningu*.

Budaya pada konteks pertunjukan LKB ini terdapat lokasi, penutur-audiens, latar sosial budaya, dan kondisi ekonomi yang digambarkan yaitu:

- 1) lokasi penelitian LKB *Punten Mangga* ini berada di Desa Peundeuy, Kecamatan Peundeuy, Kabupaten Garut;
- 2) penutur-audiens, penutur dan audiens (penonton/ pendengar) dalam permainan LKB *Punten Mangga* ini, sama-sama dilakukan oleh anak-anak yang ikut bermain;
- 3) latar sosial budaya pada masyarakat di Desa Peundeuy masyarakatnya mayoritas menggunakan tempat berlindung dan perumahan dengan bahan bangunan tradisional dan sederhana yang menggunakan bahan-bahan dari bambu dan kayu. Mata pencaharian masyarakat sebagian besar seorang petani yang hanya bekerja sebagai *buburuh* yang menggarap sawah milik petani lain sebagai mata pencaharian hidupnya. Selain itu, masyarakat di desa ini beragama islam, agama yang dijadikan sebagai pedoman dan pegangan hidup, dan kondisi sosial ekonomi masyarakat di Desa Peundeuy mayoritasnya masyarakat menengah kebawah, tapi sebagian kecil ada golongan masyarakat menengah.

5.1.4 Analisis fungsi LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibiningu*.

5.1.4.1 fungsi LKB *Punten Mangga*

LKB *Punten Manggayang* berkaitan dengan fungsi pada puisi rakyat, berdasarkan pertunjukan/ penuturan maka fungsinya digambarkan sebagai berikut:

- a) sebagai alat kendali sosial

| | | |
|---|---------------|---------------------|
| LKB | <i>Punten</i> | <i>Mangga</i> |
| mendapat mengungkapkan keadaan lingkungan, | | keadaan lingkungan, |
| dan situasi masyarakat Desa, yang biasanya bertutur dalam suasana santai, berkelakar, | | |

berbincang-bincang, dan suasana tidak formal. Sehingga hubungan teman terjalin erat melalui permainan ini, karena adanya interaksi dan sosialisasi diri anak-anak terhadap teman-temannya sendiri.

b) sebagai hiburan

LKB *Punten Mangga* ini dimainkan anak-anak tanpa ada paksaan/perintah dari orang lain, karena mereka bermain dengan kehendaknya sendiri, serta lagu ini pun berfungsi sebagai penghiburan yang dapat menghibur.

c) sebagai permulaan suatu permainan

LKB *Punten Mangga* ini tidak terpatok sebagai permulaan permainan, karena permainan ini bebas untuk dimainkan, baik dimainkan secara tunggal maupun dicampur dengan permainan lainnya.

d) Sebagai penekanan atau mengganggu orang lain

LKB *Punten Mangga* ketika lagu dituturkan/ dipertunjukkan, seringkali anak-anak yang jahil mengganggu temannya yang lain dengan menyikut lengan, mencubit tangan, atau mereka saling memukul kepala teman yang ada didekatnya. Tapi hal tersebut hanya sekedar *hereuy* (bercanda) saja, untuk meramaikan suasana permainan saja.

5.1.4.2 fungsi LKB *Cang Kacang*

LKB *Cang kacang* yang berkaitan dengan fungsi pada puisi rakyat, berdasarkan pertunjukan/ penuturan maka fungsinya dijelaskan sebagai berikut:

a) sebagai alat kendali sosial

LKB *Cang Kacang* ini dapat menggambarkan perasaan anak-anak yang senang akan tantangan, dengan bermain berlari-lari yang mengejar/ menangkap (*menjadi kucing*) dan di kejar (*tidak menjadi kucing*), dan mencari-cari teman-temannya yang bersembunyi atau menangkap serta menebak para pemain yang tidak menjadi kucing. Sehingga dari gambaran tersebut terlihat ada jalinan sosialisasi diri anak-anak kepada teman-temannya sendiri.

b) sebagai hiburan

LKB *Cang kacang* ini menimbulkan suasana yang ramai dan hati yang was-was, karena lagu ini yang menentukan siapa pemain yang tidak beruntung menjadi *kucing* (kalah sementara). Walaupun demikian, permainan ini merupakan hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak.

c) sebagai permulaan suatu permainan

LKB *Cang kacang* ini sebagai permulaan permainan kucing-kucingan yang akan menentukan pemain yang akan menjadi kucing, seperti pada permainan *ucing sumput, ucing peungpeun, dan ucing lumpat*.

d) Sebagai penekanan atau mengganggu orang lain

LKB *Cang kacang* ketika lagu dituturkan/ dipertunjukkan, seringkali anak-anak yang jahil mengganggu temannya yang menjadi *kucing* dengan mengolok-ngoloknya dan menyudutkannya yang telah menjadi *kucing* dalam permainan kucing-kucingan yang telah disepakati.

5.1.4.3 fungsi LKB *Mejikuhibiningu*

LKB *Mejikuhibiningu* yang berkaitan dengan fungsi pada puisi rakyat, berdasarkan pertunjukan/ penuturan maka fungsinya dijelaskan sebagai berikut:

a) sebagai alat kendali sosial

LKB *Mejikuhibiningu* yang dicari adalah pemenangnya. Sehingga para pemain merasa tertantang untuk menjadi pemenangnya, tapi walaupun tidak menjadi pemenangnya, anak-anak belajar tentang lapang dada/ bisa menerima bahwa temannya yang lainlah yang menjadi pemenangnya. Sehingga dari gambaran tersebut terlihat ada jalinan sosialisasi diri anak-anak kepada teman-temannya sendiri untuk saling menghargai.

b) sebagai hiburan

LKB *Mejikuhibiningu* ini menimbulkan suasana yang ramai dan hati yang was-was, karena lagu ini yang menentukan siapa pemain yang beruntung menjadi pemenangnya, dan pemain lainnya akan mendapat hukuman dari

pemenangnya. Walaupun demikian, anak-anak yang mengikuti permainan ini tetap senang dan riang, apalagi ketika mereka menjadi pemenang dengan warna pilihannya.

c) Sebagai permulaan suatu permainan

LKB *Mejikuhibiningu* ini bukanlah sebagai permulaan permainan, permainan ini biasa dilakukan secara mandiri/ tidak digabungkan dengan LKB atau permainan lainnya. Tetapi dalam permainan LKB *Mejikuhibiningu* yang akan menentukan pemain yang akan menjadi pemenangnya, dengan diawali lagu *Mejikuhibiningu* yang dilanjutkan dengan lagu hukuman yaitu lagu *Bombasterwit*, dan pemain yang menjadi pemenangnya berhak menghukum pemain lainnya.

d) Sebagai penekanan atau mengganggu orang lain

LKB *Mejikuhibiningu* ketika lagu dituturkan/ dipertunjukkan, seringkali anak-anak yang jahil mengganggu temannya yang tidak pernah menjadi pemenang dengan mengolok-ngoloknya dan menyudutkannya yang terus mendapat hukuman karena warna pilihannya tidak pernah disebutkan.

5.1.5 Makna LKB *Punten Mangga, Cang Kacang, dan Mejikuhibiningu*.

5.1.5.1 makna LKB *Punten Mangga*

LKB *Punten Mangga* terdapat kebutuhan sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya interaksi sosial yang dilakukan pemain dalam permainan ini dapat menjalin kebersamaan dengan membangun hubungan tali kekeluargaan yang harmonis dan rukun, karena pemain sama-sama merasakan tantangan untuk hafal lirik lagunya secara serentak.

5.1.5.2 makna LKB *Cang Kacang*

LKB *Cang Kacang* merupakan salah satu permainan tradisional anak yang dapat memberikan sosialisasi untuk saling berinteraksi pada saat anak-anak bermain. Selain itu, mereka bisa menerapkan kejujuran dan kelapangan hati untuk bisa menerima kekalahan, serta bagi pemenang atau pemain yang tidak menjadi *kucing* tidak menjadi sombong ketika mereka tidak menjadi *kucing*. Sehingga

makna pada nilai kerendahan hati bisa mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5.1.5.3 makna LKB *Mejikuhibiningu*

LKB *Mejikuhibiningu* merupakan salah satu permainan tradisional anak yang dilakukan sebagai permainan hiburan, tetapi dapat mengajarkan interaksi sosial dengan indahny berbagai perbedaan dan anak-anak belajar tentang kelapangan hati untuk bisa menerima konsekuensi dari sebuah aturan yang mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah diungkapkan, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan kepada masyarakat umum, peneliti sastra lisan, dan bidang kesusastraan.

1. Bagi masyarakat umum, dengan adanya penelitian LKB ini bisa diharapkan mengetahui dan melestarikan kebudayaan tentang permainan yang ada didaerahnya masing-masing.
2. Bagi peneliti sastra lisan, dengan adanya penelitian LKB ini bisa diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan dalam kajian yang sama kepada peneliti sastra lisan lainnya, yang berminat melakukan penelitian selanjutnya dengan melakukan penelitian yang lebih luas lagi tentang lagu permainan anak-anak dengan sudut pandang dan kajian yang berbeda.
3. Bagi bidang kesusastraan, dengan adanya penelitian LKB ini bisa dimanfaatkan sebagai sumbangan bahan materi pada permainan rakyat sebagai kebudayaan dalam bidang sastra lisan.