

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah Penelitian

*Kauk-kauk si Julang
Si Julang ka mana enteupna
Enteupna... kadieu...*

Seorang ibu melantunkan sebuah *kawih* (dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai lagu) sambil bermain dan menggelitiki anaknya yang masih bayi. *Kauk-kauk*, sebuah permainan dalam masyarakat Sunda yang diperuntukkan untuk bayi kira-kira berumur 5 bulan yang mana gerakan tubuhnya mulai bisa menyamping (*nyangigir*) kemudian tengkurap (*nangkuban*). Ia dapat tertawa “*seuri ngabarakatak*” apabila diajak bermain (*diolog*) dengan cara *dikauk-kauk*.

Adapula *kawih Ayang-ayang Gung*, yang pernah populer di kalangan anak-anak, dan menjadi *kakawihan kaulinan barudak* yang sarat dengan kritik sosial. *Ayang-ayang Gung* biasa dimainkan anak-anak dalam bentuk gerak dan nyanyi bersama saat sore atau malam hari ketika terang bulan. Sebuah *kawih* yang juga merupakan bentuk sindiran halus tetapi tajam terhadap sistem birokrasi pribumi. Sindiran yang dikemas dalam bentuk *kawih* dan dinyanyikan oleh anak-anak ini dikarenakan dalam budaya Sunda tidak semua hal dapat dikatakan secara lugas dan tegas (bahasa Sunda: *teu bisa togmol*) karena berkaitan dengan wibawa, harga diri, dan tenggang rasa terhadap orang yang diajak bicara.

Jika kita cermati dua *kawih* tersebut, maka akan terlihat adanya penggunaan gaya bahasa yang khas. Dalam *kawih* tersebut terdapat kata-kata yang

mengalami perulangan. Perulangannya berupa bunyi, suku kata atau kata yang digunakan dalam akhir kalimat larik pertama digunakan sebagai suku kata atau kata dalam awal kalimat larik selanjutnya. Gaya bahasa semacam ini terdapat pula dalam *kawih kaulinan budak* (permainan anak-anak tradisional Sunda) lainnya seperti: *Cing Ciripit*, *Sur Sar*, *Paciwit-ciwit Lutung*, *Bang Kalima Gobang*, dan masih banyak lagi.

Dalam artikelnya yang berjudul “*Ayang-ayang Gung*”, *Nasihat Buat Pemimpin*, Faizal Motik (*Pikiran Rakyat*, 16 Agustus 2006) mengemukakan bahwa bentuk sastra -dalam hal ini gaya bahasa “*Ayang-ayang Gung*” sungguh istimewa.

“Berbeda dengan bentuk-bentuk puisi yang dikenal di Indonesia, seperti pantun, gurindam, syair, dan sebagainya. Kalau diperhatikan, suku kata terakhir pada kalimat lagu itu menjadi suku kata awal di kalimat berikutnya. “Sungguh tingkat kesulitan yang *sophisticated*. Setahu penulis, bentuk ini tidak dikenal dalam pelajaran sastra Indonesia, bahkan di dunia (?). Tidak berlebihan bila dikatakan bahwa pencipta “*Ayang-ayang Gung*” merupakan *local genius*.”

Gaya bahasa ini sebenarnya telah terpetakan dalam percaturan ilmu bahasa. Gorys Keraf dalam bukunya yang berjudul *Diksi dan Gaya Bahasa* mengistilahkannya sebagai gaya bahasa figuratif repetisi anadiplosis. Sementara, Yus Rusyana mengistilahkannya dalam bahasa Sunda sebagai *babalikan pungkasmuhu* yang merupakan bagian dari jenis gaya bahasa paralelisme.

Gaya bahasa dapat artikan sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa) Gorys Keraf (2006), Henry Guntur Tarigan (1984) juga mengemukakan bahwa majas (*figuratif language*) yang merupakan bahasa kias atau gaya bahasa

adalah cara untuk membangkitkan imajinasi. Sejalan dengan hal tersebut Ahmad Badrun (1984 dalam Suwardi A. P., 1986: 51) menjelaskan lebih lanjut bahwa gaya bahasa itu mencakup masalah perulangan bunyi, inversi atau pembalikan susunan kata dengan susunan kalimat yang mempunyai fungsi estetis, dengan demikian maka gaya bahasa mempelajari segala cara untuk mencapai suatu efek tertentu. Beberapa pandangan ahli bahasa di atas seakan melegitimasi ketertarikan penulis untuk melakukan interpretasi terhadap gaya bahasa *babalikan pungkasmuhu* yang banyak terdapat di dalam *kawih kaulinan budak*.

Babalikan pungkasmuhu ini kian menarik perhatian penulis, karena selain terdapat dalam *kawih kaulinan budak* juga digunakan sebagai gaya bahasa dalam sebuah *jampe* (pelisanan kumpulan kata ataupun kalimat untuk menyembuhkan penyakit). *Jampe* yang penulis temukan bergayabahasa *babalikan pungkasmuhu* ini berkembang di masyarakat Baduy dan disebut *Poko Jampe* atau mantra pokok. *Jampe* ini diujarkan oleh seorang *puun* (kepala adat Baduy) kepada seorang anak berusia kira-kira satu tahun untuk kemudian dilafalkan dan dihapalkan sedikit demi sedikit oleh anak tersebut. *Jampe* ini pun menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak-anak agar *capétang* (fasih berbicara).

Jampe merupakan produk dari masyarakat pramodern, yang mana nilai seninya ditentukan oleh keutamaan efek tertentu. Efek tertentu ini yang oleh Ahmad Badrun dikatakan terdapat dalam penggunaan gaya bahasa, dan hal inilah yang menjadi kaitan erat antara gaya bahasa dengan fungsi *jampe*. Yus Rusyana (1970: 23) pun menegaskan bahwa di dalam *jampe* yang menjadi *lulugu* (patokan) adalah perulangan bunyi. *Jampe* adalah do'a yang dianggap dapat menyembuhkan

penyakit atau menolak bahaya. Membacakan *jampe* (*ngajampe*) itu untuk menolong, mengobati serta menyembuh orang sakit, kecelakaan, juga mengharapkan perlindungan dari mahluk halus, dan di samping mengharapkan yang diobati lekas sembuh, begitu pula agar yang mengobati itu selamat (Satjadibrata, 1950: 74).

Babalikan pungkas-muhu dalam *poko jampe* yang berkembang di daerah Baduy merupakan sebuah simbol seni masyarakat Sunda. Baduy merupakan masyarakat Sunda yang masih memegang teguh adat. Baduy sebuah ikon yang masih cukup utuh menampakkan ciri-ciri kesundaannya. *Jampe* yang berkembang di masyarakat Baduy ini pun merupakan salah satu bentuk dari sistem kepercayaan dan pengetahuan mereka sebagai masyarakat pramodern. Masyarakat pramodern adalah masyarakat yang religius. Masyarakat budaya. Masyarakat yang spiritual, bukan masyarakat yang sekuler yang mementingkan rasionalisme dan materialisme seperti masyarakat modern saat ini.

Babalikan pungkas-muhu yang terdapat dalam *kawih kaulinan budak* dan *poko jampe* ini seyogianya dapat menjadi sebuah simbol seni masyarakat pramodern Sunda. Aart van Zoest mengemukakan bahwa segala sesuatu mempunyai kemungkinan untuk menjadi tanda yang kemudian bisa digali makna darinya. Beberapa contoh seperti penyusunan kalimat-kalimat dalam sajak (keteraturan suku kata, pengulangan fonetik, ataupun adanya tipografi tertentu); penggunaan kalimat yang panjang-panjang; banyaknya kata sifat; pergantian vokalisasi; panjang-pendeknya sebuah teks; semua itu bisa dianggap sebagai tanda. Semua yang dapat diamati dan diidentifikasi dapat menjadi tanda, baik

hal yang sangat kecil seperti atom, maupun yang bersifat lebih kompleks karena terdiri atas sejumlah tanda lainnya yang lebih kecil. Inilah dasar bagi penulis untuk menjadikan *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol yang dapat diteliti, dikaji, dan ditafsirkan sebagai sebuah simbol seni dari masyarakat pramodern Sunda yang dalam hal ini diproyeksikan terhadap masyarakat Baduy.

Untuk mengkaji dan menafsirkan sebuah simbol, maka setiap simbol harus ditempatkan terlebih dahulu dalam habitat budayanya. Agar dapat memahami secara rasional (konsep) simbol etnik maka kita harus memasuki kebudayaan atau pola pikir komunitas penghasil simbol tersebut. Dalam penelitian ini yang dimaksud sebagai komunitas penghasil simbol adalah masyarakat pramodern Sunda, yang penulis sedikit banyak proyeksikan pada masyarakat Baduy. Seperti apa yang dikatakan oleh Jakob Sumardjo dalam bukunya yang berjudul *Estetika Paradoks* (2006: 91) bahwa

“Kita baru dapat menafsirkan sebuah makna simbol sebuah karya seni pra Modern Indonesia kalau sudah tahu pasti fungsi karya seni tersebut dalam suatu upacara religinya. Orang-orang pramodern tidak memerlukan ‘seni ‘ kalau tidak dituntut oleh penggunaan simbol seni dalam pengalaman religiusnya.”

Simbol dalam peradaban pramodern bukanlah sekadar konsep, tetapi merupakan sesuatu yang transenden, sesuatu yang lebih besar, sesuatu yang tinggi, sesuatu yang absolut. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Jakob Sumardjo bahwa acuan simbol dalam seni pramodern Indonesia adalah tanda kehadiran transenden. Acuan simbol bukanlah sebuah konotasi gagasan (rasio), dan pengalaman manusia (rasa), tetapi lebih pada hadirnya daya-daya

(*power*) atau energi adikodrati. Simbol adalah tanda kehadiran “sesuatu yang absolut”.

Oleh sebab itu, penulis memilih menggunakan hermeneutika sebagai alat kaji untuk menafsirkan *babalikan pungkas-muhu* sebagai simbol seni dari masyarakat pramodern Sunda. Hermeneutika adalah metode pamungkas, sebab yang dicapai oleh hermeneutika adalah makna atau nilai terdalam. Paul Ricoeur mendefinisikan hermeneutika sebagai proses penguraian yang beranjak dari isi dan makna yang nampak ke arah makna terpendam dan tersembunyi. Objek interpretasinya dapat berupa teks dalam pengertian yang sangat luas, bisa berupa simbol dalam mimpi atau bahkan mitos dari simbol dalam masyarakat atau sastra. Hal ini menunjukkan bahwa hermeneutika dapat digunakan untuk menafsirkan gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni dari masyarakat pramodern Sunda. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “*Babalikan Pungkas-Muhu (Repetisi Anadiplosis) sebagai Simbol Seni Pramodern Sunda (Kajian Hermeneutika terhadap Kawih Kaulinan Budak dan Jampe Poko)*”.

Penelitian lain yang berkaitan dengan penafsiran *kawih* yang digunakan dalam permainan tradisional anak-anak telah banyak dilakukan. Tetapi, meski demikian penelitian ini cukup berbeda dan memiliki kekhasan. Dalam penelitian ini, *babalikan pungkas-muhu* dalam *kawih kaulinan budak* merupakan sebuah simbol yang juga terdapat dalam *jampe poko*. Hal ini memberi kaitan bagi *babalikan pungkas-muhu* dengan masyarakat pramodern Sunda, dan simbol ditafsirkan secara mendalam. Penelitian lain yang pernah dilakukan yaitu:

Pertama, *Tembang Dolanan Jawa: Kajian Struktur, Fungsi, dan Isi*. Ditulis oleh Elly Sucasih, mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI. Di dalamnya diuraikan tentang struktur pembangun teks, fungsi teks dari *Tembang Dolanan* bagi kehidupan anak-anak, dan isi yang berkaitan dengan makna dan pokok dari *Tembang Dolanan* tersebut. Kedua, serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Elly, jika Elly menjadikan lagu dalam permainan tradisional anak-anak Jawa, Ade Mulyana menggunakan *lagu kaulinan budak* alias lagu dalam permainan tradisional anak-anak Sunda sebagai objek penelitiannya. Dalam skripsinya yang berjudul "Lagu *Kaulinan Budak*: Struktur, Proses Penciptaan, Konteks Pertunjukkan, dan Fungsi" mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI ini menambahkan satu komponen penelitian lain yaitu proses penciptaan permainan yang ditelitinya. Ketiga, dalam beberapa jurnal juga telah banyak dimuat beberapa hasil penelitian mengenai permainan tradisional. Seperti dalam Jurnal Penelitian edisi 22/ Oktober 2000 yang diterbitkan oleh Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang berjudul *Sistem Pengetahuan Masyarakat Sunda (Makna Pendidikan di Balik Permainan Anak)* yang ditulis oleh Nandang Rusnandar. Kemudian tulisan S. Dloyana Kusumah, penelitiannya berjudul *Indonesia Children's Traditional Songs, Dances, Games, Story Telling* yang dimuat dalam Jurnal Ilmiah Sejarah dan Budaya *Buddhiracana* Volume II Nomor 13, Juni 2001.

1. 2 Batasan dan Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian mengenai interpretasi sebuah simbol seni yang berupa gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* yang terdapat dalam 19 *kawih kaulinan budak* dan sebuah *poko jampe* ini dilakukan juga dengan pertimbangan bahwa kedua produk folklor lisan Sunda ini merupakan warisan leluhur yang amat bernilai sekaligus juga menjadi pintu gerbang bagi upaya kita dalam memahami masyarakat Sunda melalui bidang kebahasaan.

Bahasa merupakan sesuatu yang reflektif untuk mengetahui budaya. Jumlah dan jenis gaya bahasa figuratif repetisi atau paralelisme dalam *kawih kaulinan budak* maupun *jampe* memang cukup banyak. Namun, dalam penelitian ini penulis mempunyai ketertarikan khusus seraya memfokuskan pada gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu*. Selain adanya batasan penelitian terhadap *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni, maka latar simbol pun dibatasi pada masyarakat pramodern Sunda sebagai sebuah masyarakat yang masih memegang adat Sunda, religi, dan kepercayaan dengan kuat, sehingga memiliki tingkat spiritualitas yang tinggi. Penulis proyeksikan masyarakat Baduy sebagai masyarakat pramodern Sunda.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil identifikasi terhadap gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* dalam *kawih kaulinan budak* dan *poko jampe*?
- 2) Bagaimana hasil identifikasi terhadap gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* dalam *kawih kaulinan budak* dan *poko jampe* sebagai sebuah simbol seni masyarakat pramodern Sunda?

- 3) Bagaimana interpretasi gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni masyarakat pramodern Sunda?

1. 3 Tujuan Penelitian

Sunda merupakan salah satu etnik besar di negeri ini. Masyarakat Sunda memiliki dan menyimpan banyak nilai, kearifan, ilmu serta pengetahuan yang luar biasa dan sangat bermanfaat bagi manusia. Namun, semua itu sering kali tidak dihadirkan secara langsung (tersurat), tetapi kerap diwujudkan dalam balutan simbol-simbol yang dihadirkan secara apik (tersirat). Hal ini membuat penulis tertarik untuk mencapai beberapa tujuan penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini terbagi menjadi dua. Tujuan pertama adalah tujuan yang lebih umum, yaitu:

- 1) Menginventaris dan mendokumentasikan *babalikan pungkas-muhu*, gaya bahasa yang terdapat dalam *kawih kaulinan budak* dan *jampe poko* sebagai bentuk folklor lisan Sunda.
- 2) Menggali makna serta mendokumentasikan kembali pengetahuan mengenai nilai-nilai yang bersifat multidimensional sebagai warisan dan peninggalan masyarakat pramodern Sunda yang terkandung dalam gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni.

Tujuan kedua adalah tujuan yang lebih khusus. Tujuan penelitian ini berkaitan dengan proses identifikasi dan analisis objek penelitian. Tujuannya yaitu penulis mendapatkan gambaran mengenai:

- 1) Hasil identifikasi gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* dalam *kawih kaulinan budak* dan *jampe poko*.
- 2) Hasil identifikasi gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* dalam *kawih kaulinan budak* dan *poko jampe* sebagai sebuah simbol seni masyarakat pramodern Sunda.
- 3) Interpretasi gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni masyarakat pramodern Sunda

1. 4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, terutama masyarakat Sunda sebagai folk pemilik simbol. Selain sebagai bentuk upaya pelestarian warisan leluhur, adapun kegunaan lainnya dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi para pendidik dan pengajar, penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi bahan ajar dan apresiasi, baik di masyarakat, sekolah maupun di perguruan tinggi mengenai simbol seni masyarakat pramodern Sunda yang berupa gaya bahasa, maupun pemanfaatan gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* dalam pembelajaran bahasa.
- 2) Bagi para penggiat seni dan budaya, kiranya penelitian ini dapat menambah wawasan serta inventaris mengenai simbol masyarakat pramodern Sunda yang terdapat dalam *kawih* permainan tradisional anak-anak (*kaulinan budak*) dan *jampe*.

- 3) Bagi ilmu folklor, penelitian ini dapat menambah khasanah yang telah ada, khususnya mengenai simbol seni yang terdapat di dalamnya.
- 4) Adapun bagi peneliti sendiri, kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini sangatlah besar, diantaranya adalah pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat mengenai kesundaan.
- 5) Bagi peneliti lain, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi, sumbangan data dan informasi seputar *kawih kaulinan budak jampe*, dan simbol seni masyarakat pramodern Sunda.

1. 5 Asumsi Dasar

Bahasa merupakan alat yang representatif untuk mengenali sebuah budaya, pola pikir masyarakatnya. Adanya penggunaan gaya bahasa tertentu berarti dapat digunakan sebagai gerbang untuk memahami pola pikir masyarakat pengguna gaya bahasa. Demikian pula dengan kehadiran gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* yang penulis temukan dalam *kawih kaulinan budak* dan ternyata juga merupakan gaya bahasa dalam sebuah *poko jampe* yang berfungsi untuk melatih anak agar capetang (fasih berbicara).

Hasil tafsiran ini adalah sebuah penggalian pengetahuan lokal yang bersifat multidimensional. Ilmu yang terkandung di dalamnya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia saat ini. Misalnya, penggunaan gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* yang masih dapat difungsikan sebagai media pembelajaran bahasa. Pengetahuan masyarakat pramodern Sunda yang mungkin telah terendap dan menjadi fosil, kini dapat dimanfaatkan kembali, baik oleh masyarakat Sunda

sendiri, maupun oleh yang lainnya. Dengan demikian, kekayaan budaya Sunda dapat terus dilestarikan, dihormati, dan dimanfaatkan untuk kehidupan manusia.

1. 6 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis menentukan ruang lingkup penelitian yaitu :

- 1) Simbol seni yang berupa gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* yang terdapat dalam 19 *kawih kaulinan budak* dan sebuah *poko jampe*, karena gaya bahasa inilah yang menjadi fokus penelitian;
- 2) *Kawih kaulinan budak* sebagai media terdapatnya gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* digali dari masyarakat Sunda yang secara geografis menempati wilayah Jawa Barat (Bandung, Cimahi, Majalaya, Kuningan, Ciamis, Tasikmalaya, Garut) dan Banten (suku Baduy).
- 3) *Jampe* yang berupa *poko jampe* yang berkembang di masyarakat Baduy.
- 4) Masyarakat pramodern Sunda sebagai komunitas pelaku, pembentuk, pengguna dan pemilik simbol adalah masyarakat yang religius. Masyarakat budaya. Masyarakat yang spiritual. Bukan masyarakat yang sekuler yang mementingkan rasionalisme dan materialisme seperti masyarakat modern saat ini. Dalam hal ini penulis proyeksikan pada masyarakat Baduy. Hal ini juga sejalan dengan tempat berkembangnya *poko jampe* yang memuat gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni.
- 5) Hermeneutika dijadikan sebuah pendekatan dalam menginterpretasikan gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol seni dari masyarakat pramodern Sunda.

1. 7 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini berusaha memahami fakta yang ada di balik kenyataan, yang dapat diindrai secara langsung. Hal ini berkesinambungan dengan pernyataan bahwa pemahaman yang diperoleh melalui penelitian kebudayaan tidak datang dengan sendirinya ataupun dinyatakan langsung oleh realitas budayanya, tetapi direfleksikan, ditafsirkan atau diinterpretasikan, dan direkonstruksi oleh peneliti.

Metode ini juga digunakan untuk memecahkan masalah yang ada, dan menafsirkan data yang tersedia untuk kemudian dianalisis dengan diinterpretasikan ini didasarkan pada pertimbangan untuk memperoleh data yang lengkap, menyeluruh dan integral sehingga *babalikan pungkas-muhu* yang menjadi objek penelitian penulis dapat ditafsirkan dan memenuhi tujuan penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, partisipasi, wawancara, pengalaman personal, dan studi pustaka.

1. 8 Sumber Data

Dalam penelitian ini data yang berupa gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* yang terkandung dalam *kawih kaulinan budak* penulis peroleh dari pengalaman pribadi pada masa kecil, hasil observasi dan partisipasi langsung, hasil dari wawancara kepada beberapa narasumber, serta hasil dari studi pustaka. Adapun gambaran umum mengenai masyarakat pramodern Sunda penulis dapatkan melalui observasi langsung, wawancara, dan studi pustaka selama kurang lebih satu tahun. Beberapa spekulasi dan interpretasi awal terhadap objek

penelitian, penulis dapatkan melalui wawancara mendalam kepada beberapa narasumber yang penulis anggap mumpuni.

1. 9 Definisi Operasional

- 1) *Babalikan Pungkas-Muhu* (Repetisi Anadiplosis): gaya bahasa yang berupa perulangan bunyi, suku kata, kata, atau frasa terakhir dalam suatu lirik menjadi bunyi, suku kata, kata atau frasa pertama pada larik selanjutnya.
- 2) Simbol Seni: bentuk yang menandai sesuatu hal di luar perwujudan dirinya yang bernilai fungsi dan bersifat estetis.
- 3) Masyarakat Pramodern Sunda: masyarakat yang religius dan memiliki tingkat spiritualitas yang tinggi sebagai etnik Sunda.
- 4) Kajian Hermeneutika: kajian yang berupa proses penguraian dari sebuah isi dan makna untuk mencapai makna atau nilai terdalam, dengan objek interpretasi yang berupa gaya bahasa *babalikan pungkas-muhu* sebagai sebuah simbol.
- 5) *Kawih Kaulinan Budak*: lagu yang dilantunkan untuk mengiringi sebuah permainan anak-anak, maupun lagu sebagai bentuk permainan yang dilakukan dengan melibatkan anak-anak sebagai peserta permainan.
- 6) *Jampe Poko*: mantra pokok yang berkembang di masyarakat Baduy yang diujarkan oleh seorang *puun* (kepala adat Baduy) kepada seorang anak berusia kira-kira satu tahun untuk kemudian dilafalkan dan dihapalkan sedikit demi sedikit oleh anak tersebut.

