

**KAJIAN ETNOGRAFI KOMUNIKASI TERHADAP
PERMAINAN *ORAY-ORAYAN*
SEBAGAI *KAULINAN BARUDAK JEUNG KAWIH***



TESIS
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 2

Magister Linguistik

Nursyifa Azzahro
13020214410006

**FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**



PROGRAM STUDI MAGISTER LINGUISTIK
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG



This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Author: Nursylia Azahro
 Mehasiswi
 Submission Title: kekuatan syair oray-orayan
 Teas_Nursylia_Azahro.docx
 File Size: 1.33M
 Word Count: 106
 Page Count: 18.819
 Character Count: 125.099
 Date: 17-Jan-2018 01:12PM (UTC+07:00)
 Submission ID: 903508277

FILE
 PANGRAHAYAN

PERSETUJUAN TESIS

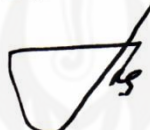
KAJIAN ETNOGRAFI KOMUNIKASI TERHADAP PERMAINAN *ORAY-ORAYAN*
SEBAGAI *KAULINAN BARUDAK JEUNG KAWIH*

Disusun oleh

Nursyifa Azzahro
13020214410006

Telah disetujui oleh Pembimbing Tesis pada tanggal 16 Januari 2018
untuk diperiksa tingkat plagiasi dan diujikan
dalam rangka mencapai gelar sarjana Stata 2

Pembimbing

Dr. M. Suryadi, M. Hum.
NIP 196407261989031001Ketua Program Studi
Magister LinguistikDr. Deli Nirmala, M.Hum.
NIP. 196111091987032001

PENGESAHAN TESIS
KAJIAN ETNOGRAFI KOMUNIKASI TERHADAP PERMAINAN *ORAY-ORAYAN*
SEBAGAI *KAULINAN BARUDAK JEUNG KAWIH*

Disusun oleh
Nursyifa Azzahro
13020214410006

Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji Tesis
pada tanggal 23 Januari 2018
dan Diperbaiki sesuai dengan saran-saran Tim Penguji

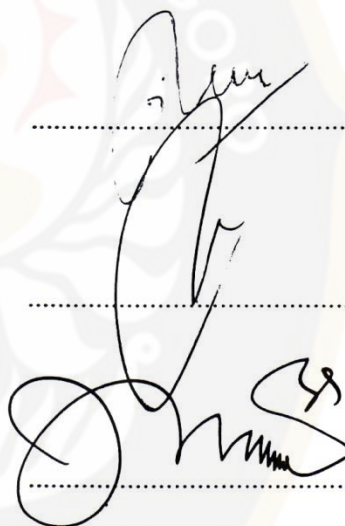
Ketua Penguji
Dr. M. Suryadi, M.Hum
NIP 196407261989031001



Penguji I
Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP 196610041990012001

Penguji II
Dr. Agus Subiyanto, M.A
NIP 196408141990011001

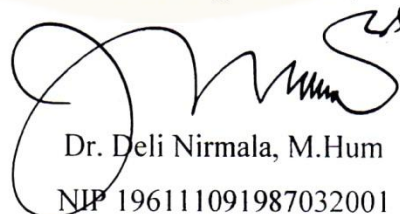
Penguji III
Dr. Deli Nirmala, M.Hum
NIP 196111091987032001



Diterima dan dinyatakan lulus di Semarang

Pada tanggal 30.1.2018

Ketua Program Studi,



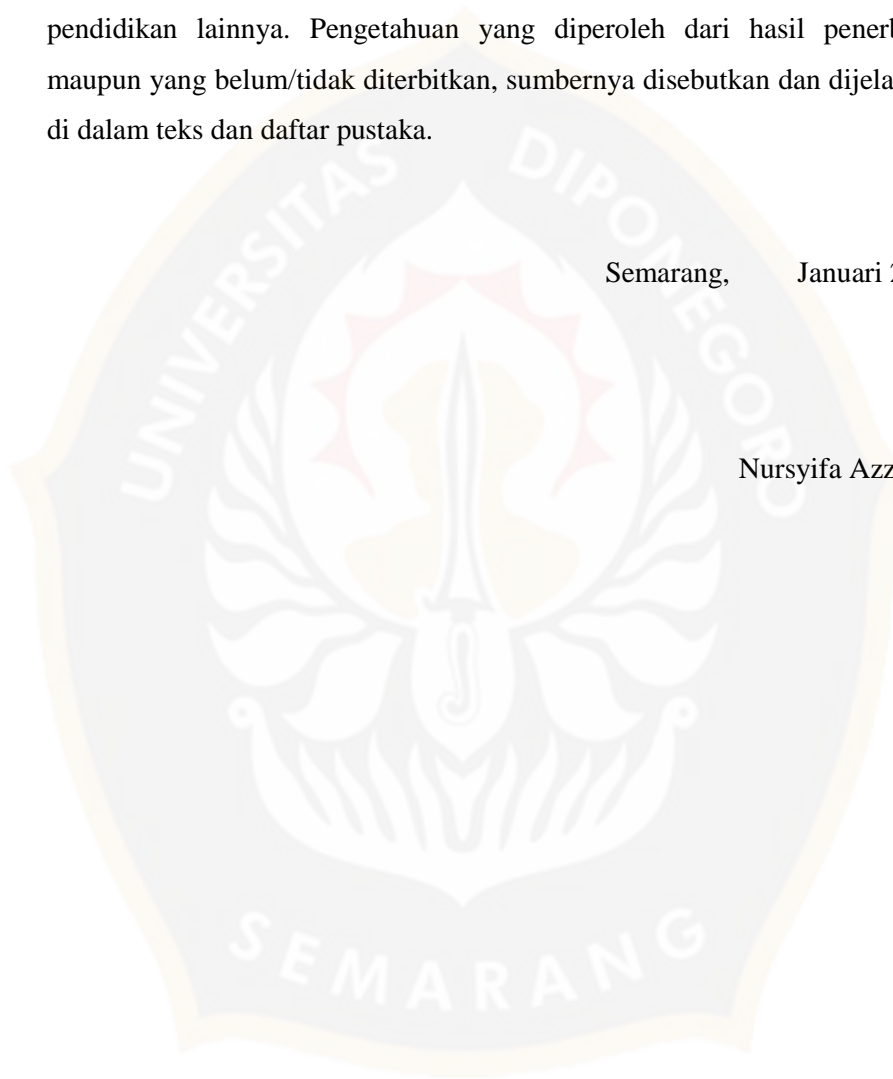
Dr. Deli Nirmala, M.Hum
NIP 196111091987032001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya disebutkan dan dijelaskan di dalam teks dan daftar pustaka.

Semarang, Januari 2018

Nursyifa Azzahro



PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat dan inayatnya kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini dalam keadaan sehat wal ‘afiat. Dalam proses penyusunan tesis, penulis mendapatkan banyak dukungan, ide, saran, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis hendak menghaturkan ucapan terima kasih kepada banyak pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada Ibu Dr. Deli Nurmala, M.Hum selaku ketua program studi Magister Linguistik atas kebaikannya dalam memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis. Begitu pula untuk Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum selaku sekretaris program studi Magister Linguistik yang telah dengan sabar membimbing penulis, terutama pada saat berada di dalam ruangan ujian sidang. Terima kasih atas kritik yang membangun, saran, dan dukungannya.

Tesis ini tidak akan pernah selesai apabila tanpa dukungan, bimbingan dan motivasi yang sangat kuat dari bapak Dr. Muhammad Suryadi, M.Hum selaku dosen pembimbing penulis. Begitu pula kepada seluruh dosen program studi Magister Linguistik yang telah dengan senang hati memberikan ilmu dan semangatnya kepada penulis yang fakir ilmu ini. Selain itu, terima kasih juga penulis haturkan atas bimbingan administratif dari Muhammad Ahlis Ahwan, S.Hum, M.IP dan sdr. Wahyu selaku tim tata usaha program studi Magister Linguistik.

Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada suami dan anak tercinta atas dukungan penuhnya selama proses penyusunan tesis ini. Terima kasih atas kesabarannya mengantar dan menemani penulis dalam seluruh proses peliknya. Terima kasih kepada Hasna, anak bayi penulis senantiasa memberikan keceriaan dan mempertahankan kesehatannya selama penulis berjuang menyelesaikan penyusunan tesis ini. Terima kasih telah bersabar menemani penulis dalam setiap langkahnya. Semoga Hasna menjadi seorang cendekia yang baik hati dan sholehah.

Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada Mama dan Papa atas seluruh kesabaran dalam menunggu kelulusan penulis. Terima kasih untuk seluruh doa dan pengorbanannya kepada penulis yang tidak akan pernah mampu penulis sebutkan. Semoga kelak Allah hadiahkan surga bagi Mama dan Papa.

Dalam proses teknis penyelesaian tesis ini, penulis haturkan banyak terima kasih kepada Dr. M. Zaini Alif, M.Ds, Fiet Hartadi, M.Pd, Dania Partika Dewi, S.Pd, Ginna Hendriyast, S.Pd dan seluruh pelaku budaya di Cagar Budaya Cigugur atas kesediaannya menjadi narasumber dalam penelitian ini. Terima kasih juga penulis haturkan kepada sahabat baik, Ghyna Amanda Putri, S.Pd atas ilustrasi gambarnya yang apik.

Terakhir, penulis tidak lupa menghaturkan terima kasih kepada seluruh rekan di program studi Magister Linguistik Universitas Diponegoro atas seluruh dukungan yang diberikan kepada penulis. *See you on top, Guys.*

Seluruh kesempurnaan adalah milik-Nya, sementara kekurangan adalah milik penulis sebagai manusia biasa. Tesis ini tentu jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dan saran guna kesempurnaan tulisan ini.

Semarang,

Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR SINGKATAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ILUSTRASI	xiv
DAFTAR SKEMA.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRACT	xviii
INTISARI.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	16
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	17
1.6 Metode dan Langkah Kerja Penelitian.....	18
1.7 Definisi Operasional.....	19

	1.8	Sistematika Penulisan.....	21
BAB I		TINJAUAN PUSTAKA	23
	2.1	Penelitian Sebelumnya.....	23
	2.2	Landasan Teori.....	31
	2.2.1	Etnografi Komunikasi	31
	2.2.2	Teori Permainan	32
	2.2.2.1	Perspektif Edukatif	33
	2.2.2.2	Pendidikan Nilai, Moral, Karakter Permainan Tradisional.....	34
	2.2.2.3	World View	34
	2.2.2.4	Proses Pembentukan Nilai.....	34
	2.2.2.5	Kerangka Konseptual dalam Permainan Tradisional	37
	2.2.3	Bahasa dan Budaya	38
	2.2.4	Komponen Komunikasi	40
	2.2.5	Hubungan Antarkomponen Komunikasi.....	42
BAB III		METODE PENELITIAN	43
	3.1	Metode Pengumpulan Data	43
	3.2	Metode Analisis Data	45
BAB IV		HASIL DAN PEMBAHASAN	47
	4.1	Komponen Komunikasi Pembentuk Syair Permainan Oray- orayan	47
	4.1.1	<i>Ends</i>	48
	4.1.2	<i>Setting and Scene</i>	62
	4.1.3	<i>Participant</i>	65

4.1.4 <i>Acts Sequence</i>	72
4.1.4.1 Kaidah Umum	72
4.1.4.2 Kaidah Khusus	73
4.1.4.2.1 Fase Pemilihan Partisipan	73
4.1.4.2.2 Fase Permainan Inti	76
4.1.5 <i>Instruments</i>	79
4.1.6 <i>Norms</i>	88
4.1.6.1 Norma Interaksi	88
4.1.6.2 Norma Interpretasi	89
4.1.7 <i>Key</i>	100
4.1.8 <i>Genre</i>	101
4.2 Hubungan Antarkomponen Komunikasi.....	102
4.3 Dinamika Perbedaan PmO1, PmO2, dan PtO	108
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	115
5.1 Simpulan	115
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	

DAFTAR SINGKATAN

- P0 : Partisipan yang terlibat dalam produksi tuturan (pencipta syair)
- P1 : Partisipan yang merupakan simbol dari ular
- P2 : Partisipan yang merupakan simbol dari manusia
- P12 : Partisipan yang memainkan pertunjukkan *oray-orayan*
- P3 : Partisipan pelantun syair
- P4 : Partisipan pengiring musik
- P5 : Partisipan penikmat pertunjukkan
- AKUR : Adat Karuhun
- PmO1 : Permainan *oray-orayan* pada masa lalu
- PmO2 : Permainan *oray-orayan* pada masa kini
- PtO : Pertunjukkan *oray-orayan*

DAFTAR TABEL

NOMOR TABEL	JUDUL TABEL	HALAMAN
1	Syair dan Terjemah Hariring	2
2	Syair dan Terjemah Bubuy Bulan	3
3	Syair dan Terjemah Manuk Dadali	4
4	Syair dan Terjemah Ayang-ayang Gung	5-6
5	Syair dan Terjemah Dulur	7
6	Syair dan Terjemah <i>Oray-orayan</i> Versi Kuno	10-11
7	Syair dan Terjemah <i>Oray-orayan</i> Versi Modern	13
8	Tingkat Kesantunan Bahasa Sunda dalam Syair Pengiring Permainan <i>Oray-orayan</i>	77
9	Fitur Nonverba dalam Tuturan <i>Oray- orayan</i>	80
10	Perbandingan PmO1, PmO2, dan PtO	108-109

DAFTAR GAMBAR

NOMOR GAMBAR	JUDUL GAMBAR	HALAMAN
1	Ouroboros	9
2	Visualisasi Permainan <i>Oray-orayan</i> Versi Kuno	9
3	Partisipan Pertunjukkan <i>Oray-orayan</i>	67



DAFTAR ILUSTRASI

NOMOR ILUSTRASI	JUDUL ILUSTRASI	HALAMAN
1	Runtuhnya jembatan London	12
2	Pemilihan kelompok partisipan	12
3	Tiga Komponen Partisipan	64
4	Garda <i>Oray-orayan</i>	71
5	Persiapan Partisipan untuk Melewati Garda	71
6	Partisipan Melewati Garda	71
7	Partisipan Terpilih	72
8	Kelompok Partisipan Berkumpul	72
9	Bersiap menuju Fase Permainan Inti	73
10	Kompetisi <i>Oray-orayan</i>	74

DAFTAR SKEMA

NOMOR SKEMA	JUDUL SKEMA	HALAMAN
1	Posisi Partisipan Pertunjukkan <i>Oray-orayan</i>	69



DAFTAR BAGAN

NOMOR BAGAN	JUDUL BAGAN	HALAMAN
1	Hubungan Antarkomponen Syair Permainan <i>Oray-orayan</i>	101
2	Hubungan Obligatori	103
3	Hubungan Opsional	103



DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Informan
2. Daftar Tanyaan



ABSTRACT

This research aims to describe the communication components and intercomponent relationships of the *oray-orayan* game poem. There are two types of data, namely primary data and secondary data. The primary datum was in the form of *oray-orayan* game poem document using video recorder in September 2016. The data was obtained using the observation method and described using recording technique. The secondary datum was in the form of supporting information obtained using the observation method with interview technique and recording technique. The methods used to analyze the data were interpretative and comparative method. This research used the theory of SPEAKING communication components (Hymes, 1974) and intercomponent relationships developed by Saville-Troike (2003). The findings in this study indicate that 1) The *oray-orayan* game poem had ritual power on the unit of communicative events. The dominant components in communicative events are ends, 2) There were two types of communication intercomponent relationship in the *oray-orayan* game, namely obligatory and optional relationships.

Keywords: Poem, Oray-orayan Game, Ethnography of Communication

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan komponen komunikasi dan hubungan antarkomponen dari syair permainan *oray-orayan*, serta memaparkan perbedaan antara PmO1, PmO2, dan PtO sebagai wujud dari perjalanan permainan *oray-orayan* dari masa ke masa. Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yakni data utama dan data penunjang. Data utama berupa syair permainan *oray-orayan* yang didokumentasikan melalui rekaman video. Data tersebut diperoleh dengan menggunakan metode simak dan dijabarkan menggunakan teknik rekam. Data penunjang berupa informasi pendukung yang didapatkan melalui metode simak libat cakap dan mengaplikasikan teknik simak semuka dan teknik catat. Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah interpretatif dan padan. Adapun teori yang digunakan dalam membedah data adalah teori komponen komunikasi SPEAKING (Hymes, 1972) dan hubungan antarkomponen yang dikembangkan oleh Saville-Troike (2003). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa 1) syair permainan *oray-orayan* memiliki kekuatan ritual pada unit peristiwa komunikatif. Adapun komponen yang mendominasi dalam peristiwa komunikatif tersebut adalah *ends*, 2) ditemukan dua jenis hubungan antarkomponen komunikasi dalam permainan *oray-orayan*, yakni hubungan obligatori dan opsional, dan 3) perbedaan yang signifikan terdapat pada komponen *acts sequence*. Hal ini mengindikasikan lunturnya pakem dalam kaidah interaksi permainan *oray-orayan*.

Kata Kunci: Syair, Permainan *Oray-orayan*, Etnografi Komunikasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Syair berasal dari akar kata *syā'ura yasy'uru* (bahasa Arab) yang artinya merasa. Akar kata tersebut kemudian berkembang menjadi *syi'ru* yang artinya perasaan. Berdasarkan etimologi tersebut, kata syair memiliki arti kalimat yang digunakan dengan sengaja untuk mengungkapkan perasaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Azwarni (2013: 1) yang mengatakan bahwa syair merupakan ucapan atau kalimat ber-*muqaffa* (pendirian) dan ber-*wazan* (patokan/timbangan) yang dibuat dengan sengaja.

Ubadah dalam (Azwarni, 2013: 1) membagi tujuan dibuatnya syair dengan tujuh (7) bagian, yakni (1) mengajak pada kebaikan, (2) membakar semangat untuk berperang, (3) menggambarkan sengitnya pertempuran, (4) mengenang jasa orang yang telah wafat, (5) menggambarkan perasaan, (6) melukiskan cinta, dan (7) melukiskan kebesaran Ilahi dengan syukur. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik pemahaman bahwa syair dibuat dengan tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan tersebut tidak selalu disampaikan secara eksplisit dalam syair. Oleh sebab itu, pembaca kerap melakukan interpretasi atas tujuan dibuatnya syair dan makna yang terkandung di dalamnya. Pembaca diperkenankan untuk melakukan interpretasi atas syair sebagai karya sastra. Hal ini disebut dengan 'karya terbuka' oleh Eco (1990)

dalam Mohamad (2011: 3). Setiap pembaca dihadirkan ke dalam suatu medan berbagai kemungkinan, dan ia bisa menentukan atau mengarahkan tafsirnya (Mohamad, 2011: 30). Pemilik syair menyerahkan karyanya kepada khalayak umum untuk dinikmati dan diinterpretasi sehingga syair menjadi milik pembaca. Oleh karena itu, hasil interpretasi yang dilakukan oleh pembaca atau peneliti tidak akan mengubah maksud sebenarnya dari pemilik syair.

Leluhur Sunda pada masa lalu menggunakan karya sastra sebagai media dalam menyampaikan berbagai tujuan. Contohnya dalam kebudayaan Sunda para leluhur menggunakan mantra dalam berbagai prosesi kebudayaan, dinamakan *Jangjawokan*. Mantra tersebut dibuat dan dilafalkan dengan metafora lokal agar memiliki kharisma dan tetap terjaga kerahasiaannya. Di dalam mantra terdapat doa atau harapan yang tidak dapat dimengerti oleh sembarang orang. Mantra hanya dapat dilafalkan oleh orang tertentu yang dianggap mampu dan memiliki keahlian khusus. Karya sastra lain yang sengaja dibuat oleh para leluhur yaitu syair. Syair dibuat dengan berbagai tujuan, diantaranya menghamba pada Tuhan, menunjukkan patriotisme, mendokumentasikan sejarah, sindiran serta memberi nasihat tentang kehidupan. Berikut adalah contoh syair yang dibuat untuk menunjukkan penghambaan kepada Tuhan.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Hariring lain nu kuring</i>	'Lagu bukan milikku'
<i>Haleuang lain nu urang</i>	'Lagu bukan milik kita'
<i>Hariring kagungan Nu Maha Wening</i>	'Lagu milik Yang Maha Bersih'
<i>Haleuang kagungan Nu Maha Wenang</i>	'Lagu milik Yang Maha Kuasa'

Tabel 1. Syair dan Terjemah Hariring

Berdasarkan kaidah linguistik Sunda, rima dikenal istilah *purwakanti* yaitu kaidah yang memiliki keselarasan bunyi (Aminuddin, 1995: 137). Keselarasan bunyi tersebut ada pada tingkat klausa, frasa maupun kalimat dalam bangun puisi. Bentuknya dapat sejajar, berturut-turut, horizontal maupun vertikal. Dalam contoh syair di atas, *purwakanti* terjadi pada setiap baris di bunyi akhirnya, *hariring* dan *kuring*, *haleuang* dan *urang*, *hariring* dan *wening*, serta *haleuang* dan *wenang*. Kata *hariring* diulang sebanyak dua kali dalam satu bait. Begitu pula dengan kata *haleuang*. Padahal kedua kata tersebut memiliki makna yang sama, yaitu lagu. Pemilihan diksi yang berbeda untuk menunjukkan makna yang sama seperti pada syair tersebut kerap ditemukan dalam karya sastra Sunda. Dilihat dari segi pemaknaannya, syair tersebut di atas jelas mengandung makna penghambaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Pemilihan diksi yang sakral dan memiliki nilai spiritual tinggi juga dilakukan demi tercapainya maksud penyair dalam syair tersebut. Pemilihan diksi yang sakral diwujudkan melalui tingkatan kesantunan berbahasa Sunda yang tinggi.

Bahasa sunda merupakan bahasa yang mengenal tingkat kesantunan tutur atau dikenal dengan undak usuk basa. Tingkat kesantunan tutur dalam bahasa sunda ada tiga, yakni *lemes keur batur*, *lemes keur sorangan*, dan *loma*. *Lemes keur batur* biasanya digunakan pada saat berbicara dengan orang yang usianya lebih tinggi dari penutur atau orang yang disegani. *Lemes keur sorangan* digunakan dengan teman sebaya. Sedangkan *loma* digunakan pada saat berbicara dengan orang yang usianya lebih rendah dari penutur. Dalam bahasa Sunda, tingkatan kesantunan ini memiliki

rasa dalam berbahasa. Syair pengiring permainan *oray-orayan* menggunakan bahasa yang umum digunakan pada lingkungan partisipan.

Berikut beberapa contoh syair dalam sastra Sunda dilengkapi dengan terjemahannya yang telah dikonfirmasi kepada informan.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Bubuy bulan, bubuy bulan sangrai bentang</i>	‘Memepes bulan, memepes bulan menyangrai bintang’
<i>Panon poe, panon poe disate</i>	‘Matahari, matahari disate’
<i>Unggal bulan, unggal bulan abdi teang</i>	‘Setiap bulan, setiap bulan aku nanti’
<i>Unggal poe, unggal poe oge hade</i>	‘Setiap hari, setiap hari juga baik’
<i>Situ ciburuy laukna hese dipancing</i>	‘Danau Ciburuy, ikannya sulit dipancing’
<i>Nyeredet hate ningali ngeplak caina</i>	‘Bergetar hati, melihat jernih airnya’
<i>Duh eta saha nu ngalangkung unggal enjing</i>	‘Duh, itu siapa yang berjalan setiap pagi’
<i>Nyeredet hate ningali sorot socana</i>	‘Bergetar hati, melihat sorot matanya’

Tabel 2. Syair dan Terjemah *Bubuy Bulan*

Syair tersebut di atas berjudul *Bubuy Bulan* karya Benny Corda. Syair ini merupakan karya sastra *sisindiran* yang dinyanyikan (Sumarni, 2016: 36). Makna yang terkandung di dalam syair tersebut telah banyak dianalisis oleh para ahli. Simpulan dari analisis tersebut mengatakan bahwa syair *bubuy bulan* merupakan bentuk penghambaan pada Allah dan rasul-Nya.

Adapun syair Sunda yang menunjukkan sifat patriotisme masyarakatnya cukup terkenal di nusantara, judulnya adalah *manuk dadali*. Berikut isi syair dan terjemahannya.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Mesat ngapung luhur jauh di awang-awang</i>	‘Terbang melesat tinggi, jauh di awang-awang’
<i>Meberkeun jangjangna bangun taya karingrang</i>	‘Merentang sayapnya, tegak tanpa ragu’
<i>Sukuna rangaos reujeung pamatukna ngeluk</i>	‘Kukunya panjang dan paruhnya melengkung’
<i>Ngapak mega bari hiberna tarik nyuruwuk</i>	‘Menyongsong langit dengan cergas terbangnya’
1	1

2	2
<i>Saha anu bisa nyusul kana tandangna</i>	'Siapa yang bisa menyaingi keberaniannya'
<i>Gandang jeung pertentang taya bandingannana</i>	'Gagah perkasa tanpa tandingan'
<i>Dipikagimir dipikaserab ku sasama</i>	'Dihormati dan disegani oleh sesama'
<i>Taya karempaan kasieun leber wawanenna</i>	'Tanpa ragu tanpa takut, besar nyalinya'
<i>Manuk dadali manuk pang gagahna</i>	'Burung garuda, burung paling gagah'
<i>Perlambang sakti Indonesia Jaya</i>	'Lambang sakti Indonesia Jaya'
<i>Manuk dadali pangkakon carana</i>	'Burung garuda, yang paling tersohor'
<i>Resep ngahiji rukun sakabeha</i>	'Senang bersatu, rukun semuanya'
<i>Hirup sauyunan tara pahiri-hiri</i>	'Hidup berhimpunan tanpa saling iri'
<i>Silih pikanyaah teu inggis bela pati</i>	'Saling menyayangi, tak sungkan membela'
<i>Manuk dadali ngadung siloka sinatria</i>	'Burung garuda adalah lambang kesatriaan'
<i>Keur sakumna Bangsa di Nagara Indonesia</i>	'Untuk seluruh bangsa di negara Indonesia'

Tab 3. Syair dan Terjemah *Manuk Dadali*

Berdasarkan kaidah linguistik Sunda, syair *manuk dadali* mengaplikasikan banyak dari jenis-jenis *purwakanti*. Keselarasan rima terjadi pada setiap baris dan baitnya. Pada bait pertama pola rima yang terbentuk adalah a-a, sementara pada baris ketiga ditemukan pola b-b. Pada bait kedua ditemukan pola a-a, b-b. Bait ketiga terdapat pola selaras yaitu a-a-a-a. Sedangkan bait terakhir ditemukan pola a-a-b-b. Dari pola tersebut, dapat diambil simpulan bahwa syair *manuk dadali* banyak menggunakan kaidah *purwakanti* jenis *mindowanwekas*, yaitu *purwakanti* yang muncul sebab ada pengulangan kata yang sama pada bagian akhir tulisan (Aminuddin, 1995). Dilihat dari segi makna, syair tersebut mengandung pesan patriotisme dan menjunjung tinggi nilai kebhinekaan. Pada permulaan, syair tersebut menggambarkan secara rinci karakteristik burung garuda sebagai lambang negara Indonesia, yakni kegagahan, kharisma, keberanian, keperkasaan, dan tak terkalahkan. Deskripsi yang menjunjung tinggi lambang negara tersebut bertujuan menggambarkan simbol masyarakatnya, yaitu hidup rukun saling berhimpunan, tanpa iri dengki, saling

menyayangi dan tidak ragu untuk saling membela serta melindungi. Dari syair tersebut dapat diketahui bahwa masyarakat Sunda memiliki jiwa patriotisme yang tinggi.

Adapun contoh syair yang mendokumentasikan sejarah sekaligus bernada sindiran contohnya adalah syair *ayang-ayang gung*. Berikut isi syair dan terjemahannya yang telah dikonfirmasi pada informan.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Ayang-ayang gung</i>	'Ayang-ayang gung'
<i>Gung goong na rame</i>	'Gung goongnya ramai'
<i>Menak ki Wastanu</i>	'Pejabat Ki Wastanu'
<i>Nu jadi wadana</i>	'Yang jadi pemimpin wilayah'
<i>Naha maneh kitu</i>	'Mengapa kamu seperti itu'
<i>Tukang olo-olo</i>	'Suka menjilat'
<i>Loba anu giruk</i>	'Banyak yang berkoalisi'
<i>Ruket jeng kumpeni</i>	'Dekat dengan kompeni'
<i>Niat jadi pangkat</i>	'Ingin naik pangkat'
<i>Katon kagorengan</i>	'Terlihat jeleknya'
<i>Ngantos kanjeng dalem</i>	'Menunggu pejabat keraton'
<i>Lempa lempi lemping</i>	<i>Lempa lempi lemping</i>
<i>Ngadu pipi jeung nu ompong</i>	'Mengadu pipi dengan yang ompong'
<i>Jalan ka Batawi ngemplong</i>	'Jalan ke Betawi kosong'

Tabel 4. Syair dan Terjemah *Ayang-ayang Gung*

Syair *Ayang-ayang Gung* termasuk ke dalam jenis *sisindiran* dalam karya sastra Sunda. *Sisindiran* dibuat untuk menegur seseorang atau sekelompok orang secara tidak langsung atau menyindir. Adanya *sisindiran* sebagai bagian dari karya sastra Sunda menandakan bahwa menyindir merupakan bagian dari karakter masyarakatnya. Mereka cenderung menyelamatkan muka dari teguran secara langsung. Syair *ayang-ayang gung* dimodifikasi menjadi sebuah kesenian teatral oleh Ekik Barkah pada tahun 1960-an (Adiyatna, 2011). Seperti yang telah

disebutkan sebelumnya, syair tersebut merupakan dokumentasi sejarah sekaligus sindiran terhadap Ki Mastanu yang menjadi pemeran utama dalam syair tersebut. Ia merupakan seorang pemimpin wilayah (dahulu dinamakan *wadana*) di daerah Sumedang yang memiliki kedekatan dengan Belanda. Seperti dalam catatan sejarah, Belanda ada di Indonesia sebagai penjajah. Kedekatan Ki Mastanu dengan Belanda merupakan hal yang kontradiktif di mata masyarakat Indonesia. Ia menghalalkan segala cara untuk mendapatkan kenaikan pangkat dan jabatan. Sikapnya yang angkuh dan culas membuatnya dibenci oleh rakyatnya. Oleh karena itu, masyarakat Sunda yang menjadi rakyatnya membuat sindiran sekaligus dokumentasi sejarah melalui syair ini. Kisah Ki Mastanu dengan Belanda tersebut terjadi ketika kerja paksa pembuatan jalan Anyer-Panarukan (Jalur *Deandles*). Jalan tersebut merupakan tembusan ke Karawang. Chairil Anwar juga mendokumentasikan kejadian ini melalui puisinya berjudul Karawang-Bekasi. Sedangkan masyarakat Sunda mendokumentasikan kejadian ini dengan syair *sisindiran*. Pernyataan tersebut merupakan keterangan dari salah satu informan dalam penelitian ini.

Dilihat dari kaidah linguistik Sunda, syair tersebut di atas mengandung pola rima atau *purwakanti* dengan jenis *margaluyu*, yaitu *purwakanti* yang muncul sebab ada kata di akhir tulisan yang diulang pada awal tulisan baris berikutnya. Suku kata terakhir pada setiap baris diulang kembali dalam baris berikutnya sebagai suku kata awal.

Ayang-ayang gung



gung goong na rame



menak ki mastanu

dst.

Syair yang ditulis dengan tujuan memberikan nasihat tentang kehidupan juga banyak ditemukan. Nasihat tentang kehidupan diberikan untuk ragam usia. Dari kanak-kanak hingga dewasa. Syair berikut merupakan contoh untuk segala usia, utamanya bagi usia dewasa.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Jeung dulur mah jauh silih tepungan</i>	'Dengan saudara itu, kalau jauh saling berkunjung'
<i>Anggang silih teangan</i>	'Berpisah saling mencari'
<i>Gering silih ubaran</i>	'Sakit saling mengobati'
<i>Paeh silih lasanan</i>	'Mati saling
<i>Salah silih benerkeun</i>	'Salah saling membenarkan'
<i>Poekeun silih caangan</i>	'Dalam kegelapan saling menerangi'
<i>Mun poho silih bejaan</i>	'Kalau lupa saling memberitahu'

Tabel 5. Syair dan Terjemah *Dulur*

Masyarakat Sunda dikenal dengan keramahtamahan dan kekeluargaannya yang kuat. Oleh karena itu, syair mengenai nasihat tentang kehidupan ini juga banyak yang berkaitan dengan ramah tamah dan kekeluargaan. Sementara dari sisi linguistik, syair tersebut di atas juga memiliki pola rima atau *purwakanti* dengan jenis *laras madya* dan *mindoanwekas*, yaitu *purwakanti* yang muncul sebab ada pengulangan kata yang sama pada bagian akhir tulisan. Adanya kata *silih* pada setiap baris merupakan penanda *purwakanti larasmadya* yaitu *puwakanti* yang terletak pada tengah-tengah kata, sedangkan akhiran -n pada setiap baris merupakan ciri dari *purwakanti mindoanwekas*. Dilihat dari pemaknaannya, berulangnya kata *silih*

merupakan penegasan karakteristik masyarakat Sunda dalam hidup yang saling bergantung dan gotong royong. Dalam kesehariannya pun masyarakat Sunda mengenal istilah *silih asah*, *silih asuh*, *silih asih* (saling mencerdaskan, saling mengasuh, saling membimbing). Hal tersebut merupakan panduan hidup masyarakat Sunda agar senantiasa menjunjung tinggi kebersamaan.

Adapun syair mengenai nasihat kepada usia kanak-kanak kemudian dibuat dekat dengan kehidupan mereka. Syair tersebut akhirnya dijadikan nyanyian dalam berbagai permainan tradisional. Kehidupan kanak-kanak pada masa lalu sangat dekat dengan permainan tradisional. Oleh karena itu, nasihat yang disematkan dalam syair pengiring permainan tradisional merupakan cara efektif menurut para leluhur. Ada banyak syair pengiring permainan tradisional. Salah satunya adalah permainan *oray-orayan*.

Permainan *oray-orayan* memiliki dua versi, versi kuno dan modern. Dikatakan kuno karena asal mula pemilihan bentuk ular dalam permainan ini merupakan adaptasi dari *Ouroboroz*. Giyartini dalam artikelnya (2014: 382) mengungkapkan bahwa *Ouroboroz* adalah simbol mitologi kuno berbentuk ular yang mengejar dan memakan ekornya sendiri. Giyartini (2014: 382) juga menjelaskan bahwa *Ouroboroz* ialah hal penting dalam simbolisme keagamaan dan mitologi. Selain itu, *ouroboroz* juga merupakan gagasan kesatuan primordial yang berhubungan dengan kekuatan yang tidak dapat dipadamkan. Dari filosofi ini, dapat diketahui adanya harapan dari para orang terdahulu agar senantiasa panjang umur. Permainan *oray-orayan* ini menjadi salah satu simbol dan bukti dari harapan tersebut. Berikut ilustrasinya.



Gambar 1.

Ouroboros

Gambar 2.

Visualisasi Permainan *Oray-orayan* Versi Kuno

Bagi masyarakat Sunda kuno, ular menempati posisi penting bagi kehidupan mereka. Giyartini (2014: 318) menyampaikan bahwa pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya ritus bergambar ular di situs Batu Naga puncak gunung Tilu, Dusun Banjaran, Desa Jabranti, Kecamatan Karangkencana, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Giyartini (2014: 318) juga menyampaikan bahwa ritus tersebut merupakan peninggalan zaman prasejarah sekitar tahun 500 SM. Sementara itu, ukiran dalam ritus tersebut dibuat pada masa Sunda kuno sekitar abad 14—15 M. Pada masa tersebut ritus bergambar ular dijadikan sebagai tempat pemujaan arwah para leluhur. Masyarakat Sunda kuno meyakini bahwa ular merupakan bagian dari ritus kesuburan dan penghubung dengan dunia atas. Dari bukti sejarah dan filosofinya, penulis memutuskan untuk menamai permainan *oray-orayan* versi ini menjadi versi kuno. Permainan versi ini sudah jarang ditemukan sejak sekitar 50 tahun terakhir.

Permainan *oray-orayan* (baik versi kuno maupun modern) merupakan permainan yang dilengkapi syair pengiring. Danandjaja (1984: 141) menyebutnya dengan nyanyian rakyat. Nyanyian rakyat menurut Danandjaja berasal dari berbagai

sumber dan muncul melalui aneka media (1984: 141). Seringkali nyanyian rakyat tersebut dipinjam oleh penggubah lagu profesional untuk diolah lebih lanjut menjadi lebih profesional tanpa mengubah identitas folkloristasnya. Oleh karena itu, kerap ditemukan banyak variasi nyanyian rakyat di tempat yang berbeda. Begitu pula, dengan syair pengiring permainan *oray-orayan*. Terdapat perbedaan syair pengiring di setiap daerah. Dalam tulisan ini, peneliti akan menyajikan dua varian syair yang memiliki perbedaan yang signifikan saja.

Permainan *oray-orayan* versi kuno terdiri atas satu baris memanjang, berjalan meliuk membentuk ular, dan mengejar ekornya sendiri. Jenis permainan ini adalah rekreatif. Syair yang mengiringinya berbunyi sebagai berikut.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Oray-orayan</i>	‘Ular-ularan’
<i>Oray naon?</i>	‘Ular apa?’
<i>Oray bungka</i>	‘Ular bungka’
<i>Bungka naon?</i>	‘Bungka apa’
<i>Bungka laut</i>	‘Bungka laut’
<i>Laut naon?</i>	‘Laut apa’
<i>Laut dipa</i>	‘Laut dipa’
<i>Dipa naon</i>	‘Dipa apa’
<i>Di pandeuri..ri..rii..</i>	‘Di <i>pandeuri</i> (belakang)...’

Tabel 6. Syair dan Terjemah *Oray-orayan* Versi Kuno

Istilah *bungka* dan *dipa* merupakan kata asli dari bahasa Sunda. Adapun arti dari kata *bungka* adalah sejenis ular bangkai laut yang berwarna hijau. Ular ini merupakan ular berbisa. Selain itu, *dipa* atau di beberapa daerah Sunda lain disebut dengan *depa* berarti derum atau dekam. *Dipa laut* yang dimaksud dalam syair permainan *oray-orayan* versi kuno adalah laut yang tidak terlalu dalam. Laut yang

tidak terlalu dalam dikenal dengan sungai. Adapun bagian sungai yang paling dalam disebut dengan lubuk. Jadi, *dipa laut* menunjukkan arti lubuk.

Berdasarkan kaidah bahasa Sunda, syair permainan *oray-orayan* versi kuno tersebut termasuk jenis *purwakanti margaluyu*, yaitu kata atau suku kata akhir pada setiap baris diulang di baris berikutnya sebagai kata baru atau suku kata awal. Uniknya syair tersebut selalu diawali dengan pertanyaan, sehingga *purwakanti margaluyu* berlaku bagi jawaban atas pertanyaan tersebut.

Permainan *oray-orayan* bentuk lainnya dinamakan versi modern. Dikatakan modern karena penggambaran dalam syair merupakan hal yang dekat dengan kehidupan masyarakat Sunda pada masanya. Syair dengan permainan bentuk ini juga mematuhi kaidah baku puisi lama. Syair ini diciptakan oleh Koko Kuswara sekitar tahun 1950-an (Giyartini, 2014). Selain syair, bentuk permainan dengan versi ini juga diawali dengan permainan yang merupakan adaptasi dari permainan dari Eropa, yaitu *London Bridge is Falling Down*. Pernyataan ini merupakan keterangan dari informan yang juga merupakan peneliti permainan tradisional nusantara. Permainan ini dimainkan sebelum permainan *oray-orayan* sebenarnya. Tujuannya adalah untuk mengundi anggota kelompok masing-masing. Berikut visualisasi sederhana dari Jembatan London yang runtuh dan permainan *oray-orayan* sebagai adaptan.



Ilustrasi 1
Runtuhnya jembatan London



Ilustrasi 2
Pemilihan kelompok partisipan

Berdasarkan ilustrasi tersebut dapat dilihat bahwa fase pemilihan anggota kelompok partisipan *oray-orayan* dilakukan dengan mengadaptasi permainan *London Bridge is Falling Down*. Di London, permainan tersebut diadaptasi dari runtuhnya jembatan London. Hal ini sesuai dengan tesis Hall dalam Alif (2017: 9) bahwa permainan di seluruh dunia memiliki kesamaan.

Adapun bentuk permainan versi modern yaitu partisipan membentuk dua barisan yang kemudian saling mengejar ekor lawan. Berbeda dengan versi sebelumnya, permainan dengan versi modern berjenis kompetitif berkelompok. Syair yang mengiringinya adalah sebagai berikut.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Oray-orayan</i>	'Ular-ularan'
<i>Luar-leor mapay sawah</i>	'Meliuk susuri sawah'
<i>Tong ka sawah</i>	'Jangan ke sawah'
<i>Pare na keur sedeng beukah</i>	'Padinya sedang merekah'
<i>Oray-orayan</i>	'Ular-ularan'
<i>Luar-leor mapay kebon</i>	'Meliuk susuri kebun'
<i>Tong ka kebon</i>	'Jangan ke kebun'
<i>Di kebon loba nu ngangon</i>	'Di kebun banyak yang menggembala'
<i>Mending ka leuwi</i>	'Lebih baik ke lubuk'
<i>Di leuwi loba nu mandi</i>	'Di lubuk banyak yang mandi'
<i>Saha anu mandi?</i>	'Siapa yang mandi?'
<i>Nu mandi na di pandeuri...ri...ri...</i>	'Yang mandi di belakang'

Tabel 7. Syair dan Terjemah *Oray-orayan* Versi Modern

Syair ini berlaku di sebagian besar daerah di Jawa Barat seperti Kuningan, Garut, Bandung, tanah Priyangan lainnya. Sementara daerah lain seperti Cirebon memiliki beberapa diksi yang berbeda. Akan tetapi perbedaan tersebut tidak esensial, karena hanya merupakan perbedaan leksem kesantunan (undak usuk) bahasa Sunda. Misalnya leksem *tong* berubah menjadi *ulah*. Leksem *tong* tidak dipakai di daerah Cirebon. Sebaliknya, untuk menyatakan larangan, masyarakat Sunda Cirebon menggunakan leksem *ulah*. Oleh karena itu, syair tersebut sedikit memiliki perbedaan. Dalam pembahasan berikutnya, syair yang akan digunakan adalah syair tersebut di atas.

Bentuk permainan *oray-orayan* yang dimainkan di lokasi penelitian adalah bentuk permainan kedua dengan permainan “tambahan” *London Bridge is Falling Down*. Oleh karena itu, bentuk permainan ini yang selanjutnya akan dikaji mendalam melalui penelitian ini.

Untuk dapat menganalisis syair permainan tradisional perlu melibatkan segala piranti dalam permainan. Oleh karena itu, peneliti rasa perlu menganalisis syair permainan tradisional dengan membedahnya berdasarkan piranti, kaidah serta aspek pendukung lainnya. Peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Kajian Etnografi Komunikasi terhadap Permainan *Oray-orayan* sebagai *Kaulinan Barudak Jeung Kawih*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Komponen komunikasi apa saja yang terdapat pada permainan *oray-orayan* sebagai *kaulinan barudak jeung kawih*?
2. Bagaimana hubungan antarkomponen komunikasi di dalam permainan *oray-orayan* sebagai *kaulinan barudak jeung kawih*?
3. Bagaimana dinamika perbedaan PmO1, PmO2, dan PtO?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. mengetahui komponen komunikasi yang terdapat di dalam permainan *oray-orayan* sebagai *kaulinan barudak jeung kawih*;
2. mengetahui hubungan antarkomponen komunikasi yang terdapat pada permainan *oray-orayan* sebagai *kaulinan barudak jeung kawih*;
3. mengetahui dinamika perbedaan PmO1, PmO2, dan PtO.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis. Berkaitan dengan manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian etnografi komunikasi dalam bidang permainan tradisional Sunda yang masih langka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan khasanah penelitian dalam bidang linguistik, budaya, serta pendidikan karakter anak. Pada bidang linguistik, hasil penelitian ini berkaitan dengan khasanah kebahasaan. Pada bidang budaya, hasil penelitian ini merupakan catatan dari revitalisasi budaya yang terancam punah. Sementara pada bidang karakter anak, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat dibentuk melalui hal-hal sederhana seperti permainan tradisional. Melalui penelitian ini, permainan tradisional diharapkan tetap dilestarikan.

Berkaitan dengan manfaat praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan cerminan bagi masyarakat Sunda untuk melestarikan permainan tradisional pada keturunannya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan panduan bagi sekolah anak usia dini dan kanak-kanak agar tetap memasukkan permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulumnya. Dengan demikian, generasi penerus bangsa tidak akan meninggalkan permainan tradisional.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah peristiwa komunikasi yang tersirat pada syair pengiring permainan *oray-orayan*. Syair pengiring permainan tersebut merupakan bentuk komunikasi antara tokoh masyarakat Sunda (dalam hal ini diwakili oleh Koko Kuswara sebagai pencipta syair) sebagai pengirim pesan (*adressor*) dan generasi penerusnya (dalam hal ini partisipan permainan *oray-orayan*) sebagai penerima pesan (*adresse*).

Kajian difokuskan pada analisis kekuatan syair sebagai pengiring permainan *oray-orayan* dalam pembentuk makna permainan. Proses analisis yang dilakukan guna menguak kekuatan syair tersebut berupa deskripsi komponen komunikasi yang ada di dalamnya. Selanjutnya, komponen-komponen komunikasi tersebut selanjutnya dihubungkan satu sama lain guna melihat keterkaitan dan pengaruh komponen yang dominan.

Permainan *oray-orayan* dewasa ini muncul dalam berbagai jenis, yaitu permainan yang mempertahankan kaidah interaksinya (PmO1), permainan yang mengalami inovasi (PmO2), dan permainan yang dikemas dalam wujud pertunjukkan (PtO). Munculnya perbedaan bentuk permainan tersebut dijadikan salah satu fokus dalam penelitian ini. Perbedaan tersebut akan dipaparkan dan dikaji guna mengetahui dinamika pergeseran permainan *oray-orayan*.

1.6 Metode dan Langkah Kerja Penelitian

Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah metode interpretatif dan metode padan. Metode interpretatif digunakan dalam menganalisis syair permainan *oray-orayan*. Interpretasi yang dilakukan adalah berdasarkan perspektif dan pengalaman peneliti sebagai pelaku permainan *oray-orayan*. Sementara metode padan digunakan dalam merumuskan perbedaan dan persamaan antarversi permainan *oray-orayan* dengan teknik-tekniknya.

Adapun langkah kerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peneliti terjun ke tiga (3) lapangan yang berbeda guna melakukan penyediaan data.
2. Proses penyediaan data dilakukan dengan melakukan rekaman video permainan *oray-orayan* di lokasi penelitian. Adapun lokasi penelitian dalam pengambilan data tersebut di atas adalah pedalaman Cikadu, Kuningan, SMP 2 Pabuaran, Kabupaten Cirebon, dan Paseban Tri Panca Tunggal, Cagar Budaya, Cigugur, Kuningan.
3. Peneliti melakukan identifikasi syair permainan *oray-orayan* sebagai data utama. Selanjutnya, peneliti konfirmasikan syair tersebut pada informan.
4. Setelah data utama terkonfirmasi, peneliti melakukan penyediaan data penunjang, yaitu melakukan wawancara mendalam dengan berbagai informan.

5. Setelah data utama dan penunjang terkumpul, peneliti melakukan analisis interpretatif terhadap syair permainan *oray-orayan* sebagai *kaulinan barudak jeung kawih*.
6. Proses interpretasi terhadap syair dilakukan dengan melibatkan fakta dan artefak budaya yang berhubungan sebagai informasi pendukung.
7. Proses interpretasi dikelompokkan menjadi beberapa subbahasan sesuai dengan teori yang digunakan, yaitu teori komunikasi SPEAKING (Hymes, 1974).
8. Setelah proses interpretasi tersebut dikelompokkan menjadi delapan komponen komunikasi, peneliti menghubungkan masing-masing komponennya menggunakan metode padan. Hubungan antarkomponen komunikasi yang terbentuk tersebut kemudian divisualisasikan ke dalam bagan sederhana.
9. Langkah terakhir, peneliti menarik simpulan atas analisis interpretatif dan padan tersebut.

1.7 Definisi Operasional

Subbahasan ini berisi penjelasan atas beberapa istilah krusial di dalam penelitian ini. Hal ini merupakan upaya dalam menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca. Adapun istilah yang diberikan deskripsi khusus dalam penelitian ini antar lain kekuatan, syair, permainan tradisional, dan *oray-orayan*.

Pertama, penjelasan mengenai syair. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 1114), syair adalah puisi lama yang tiap-tiap bait terdiri atas empat larik (baris) yang berakhir dengan bunyi yang sama. Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa suatu karya sastra baru dapat dikatakan sebagai syair ketika memiliki bait yang terdiri dari empat larik, dan memiliki rima yang selaras.

Kedua, penjelasan mengenai permainan tradisional. Bermain, mainan dan permainan terdiri dari satu kata dasar yang sama, yaitu main. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, main berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Adapun bermain hanya mendapatkan imbuhan ber- yang menyatakan kata kerja aktif, makna dari leksikon bermain adalah sama dengan makna kata dasarnya. Sementara leksikon mainan mendapatkan imbuhan -an yang menunjukkan perubahan fungsi dari kata kerja menjadi kata benda. Jadi, leksikon mainan memiliki arti alat untuk bermain. Sedikit berbeda dengan leksikon mainan, leksikon permainan mendapatkan imbuhan per- dan -an yang menunjukkan arti situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu.

Menurut pakar permainan tradisional, Alif (2016), bermain adalah wujud dari manusia dalam proses pembentukan dan pengenalan diri. Adapun mainan dan permainan adalah alat dan medianya. Oleh karena itu, mainan dan permainan bukanlah suatu tujuan.

Penambahan kata tradisional dalam frasa permainan tradisional sedikit mengubah maknanya. Tradisional berasal dari kata tradisi yang berarti adat. Danandjaja (1987: 141) menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu untuk manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Menurut Alif (2016) ada sekitar 250 mainan dan permainan di Jawa Barat dan 2500 di nusantara. Dari angka tersebut, diketahui bahwa setiap daerah memiliki mainan dan permainan yang mirip. Permainan tradisional terbagi menjadi tiga jenis, yakni rekreatif, kompetitif dan edukatif. Permainan rekreatif bertujuan untuk sekedar mengisi waktu senggang. Sedangkan permainan kompetitif memiliki tujuan; menang. Selain itu, permainan kompetitif juga lebih terorganisir, terdiri lebih dari dua orang, dan memiliki kaidah yang jelas. Sementara permainan edukatif mengandung unsur pendidikan yang kuat. Berdasarkan jumlah partisipan, permainan tradisional terbagi menjadi dua, yakni individu dan berkelompok. Permainan *oray-orayan* yang menjadi subjek dari penelitian ini merupakan permainan kompetitif berkelompok.

Ketiga, paparan mengenai *kaulinan barudak jeung kawih* atau ‘permainan anak dengan syair pengiring’. Permainan anak terdiri dari dua (2) jenis, yakni permainan anak dengan syair pengiring, dan permainan anak tanpa syair pengiring. Syair pengiring permainan disebut juga dengan *kawih barudak*. Setiaji (2017: 6) mengungkapkan bahwa *kawih barudak* merupakan jenis karawitan sekar (nyanyian) yang substansinya adalah suara anak-anak.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara organisatoris, laporan penelitian ini disusun menjadi lima bab, di antaranya adalah sebagai berikut.

Bab pertama terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode dan langkah kerja penelitian, definisi operasional, serta organisasi penulisan. Secara umum, bab ini merupakan kerangka kerja dan fondasi penelitian yang berkaitan dengan bab-bab selanjutnya.

Bab kedua terdiri dari rangkaian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dan deskripsi teori yang dijadikan landasan dalam pemecahan masalah penelitian. Secara umum, bab kedua ini merupakan kerangka berpikir peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Di dalam bab ketiga, peneliti mendeskripsikan metode dan teknik yang digunakan dalam proses penyajian dan analisis data. Metode dan teknik yang dideskripsikan dalam bab ketiga ini merupakan panduan bagi peneliti dalam menghadirkan data dan menganalisisnya.

Data yang telah disajikan pada bab ketiga, selanjutnya dianalisis dan dibahas secara rinci pada bab keempat. Pada bab ini, peneliti menyajikan proses analisis data menggunakan pisau bedah SPEAKING dan hubungan antarkomponen dalam mengemukakan kekuatan dalam syair permainan *oray-orayan*.

Terakhir, bab kelima ini terdiri dari tarikan simpulan atas hasil analisis data pada bab sebelumnya. Selain itu, di dalam bab lima ini juga terdapat saran yang

diberikan kepada pembaca yang memiliki ketertarikan untuk melanjutkan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu penelitian terdahulu dan landasan teori yang digunakan dalam proses menganalisis data. Penelitian terdahulu yang dipaparkan di bawah ini merupakan beberapa laporan penelitian yang berkaitan dengan syair, permainan tradisional, dan penelitian yang menggunakan pendekatan etnografi. Sementara landasan teori yang dipaparkan adalah mengenai etnografi komunikasi, teori permainan, komponen komunikasi, serta hubungan antarkomponen komunikasi tersebut.

2.1 Penelitian Sebelumnya

Pada pembahasan subbab ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli berkaitan dengan permainan tradisional dan syair. Penelitian mengenai permainan tradisional telah banyak dilakukan para ahli dalam berbagai bidang, seperti PAUD, bahasa dan sastra daerah, kesenian baik seni tari, seni musik maupun seni rupa, psikologi, serta antropolinguistik.

Pertama, penelitian yang mengangkat permainan tradisional sebagai tema besar dilakukan oleh Cahyani dkk (2014). Penelitian ini mengujicobakan model pembelajaran quantum melalui permainan tradisional dalam meningkatkan kognisi anak usia TK di Denpasar. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa TK kelompok B. Adapun metode pengambilan data yang digunakan adalah metode observasi dengan instrumen format lembar observasi. Sementara metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan kuantitatif. Cara kerjanya yaitu membandingkan hasil siklus pertama dan siklus kedua. Hasil dari penelitian ini adalah 57,70% kecerdasan kognisi siswa pada siklus pertama dengan kategori rendah yang meningkat signifikan menjadi 94,03% dengan kategori sangat tinggi. Simpulannya, penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan model quantum melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan kognisi anak sebanyak 36,33%.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Iwantiningyas dan Wijaya (2015) yang mengaitkan permainan tradisional gobak sodor dengan kecerdasan motorik anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan tiga siklus. Desain penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Model tersebut memberikan empat tahap dalam penelitian, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Adapun subjek penelitiannya adalah 20 siswa TK kelompok B yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sementara teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah

menggunakan lembar observasi dan unjuk kerja kegiatan anak. Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah pada siklus I diketahui prosentase kecerdasan motorik anak hanya 35%. Pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 20% menjadi 55%. Hasil akhir dari penelitian ini dapat diketahui dari hasil PTK pada siklus III yang menunjukkan angka hingga 85%. Simpulannya, dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan Iwantiningyas dan Wijaya (2015) memberikan hasil yang sangat signifikan, yakni perubahan sebanyak 50% terhadap perkembangan kecerdasan motorik anak.

Ketiga, Hidayat (2013) melakukan penelitian revitalisasi permainan tradisional sebagai investasi budaya. Hidayat (2013) mengangkat permainan konclong di kampung Dukuh, Garut. Penelitian ini menjadikan sesepuh adat dan anak-anak kampung Dukuh, Garut, sebagai subjek penelitian. Adapun pendekatan yang dilakukan peneliti adalah kualitatif. Sementara metode penelitian yang digunakannya adalah metode etnografi dengan pengolahan data menggunakan paradigma konstruktifis. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya muatan nilai kognitif, motorik dan moral yang ada di dalam permainan konclong. Hidayat (2013) amat menyarankan adanya pelestarian permainan konclong guna mempertahankan kebaikan dari hasil penelitian ini.

Keempat, penelitian yang menangkat konsep desain vernakular melalui bentuk transmisi nilai keindahan pada mainan dan permainan anak di Baduy Dalam dilakukan oleh Alif (2016). Fokus dalam penelitian ini adalah mainan atau alat yang digunakan dalam bermain. Penelitian ini dituntun dengan teori desain vernakular dan

teori transmisi nilai. Penelitian ini mengungkap pola alih nilai *pikukuh* dalam bentuk *pagawean barudak*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model transmisi nilai yang dilakukan pada *pagawean barudak* adalah pola alih nilai melalui pelatihan keterampilan terhadap kepatuhan proses, material dan alat. Oleh karena itu, *pikukuh* dan *pitutur* Baduy sebagai *world of view* masyarakat Baduy tersampaikan ke generasi berikutnya. Seluruh kegiatan tersebut adalah bagian dari keberlangsungan kehidupan dan budaya masyarakat Baduy Dalam. Di dalamnya terdapat prinsip *endah* dan *kaendahan* sebagai media untuk mencapai keberlangsungan hidup. Adapun konsep keberlangsungan hidup tersebut merupakan relasi seimbang antara alam dan lingkungannya, produk dan manfaatnya, dan budaya yang membawa nilainya. Melalui penelitian ini, ditemukan sebuah teori tentang keberlangsungan produk di masyarakat yang dapat dimanfaatkan di masa sekarang.

Kelima, Efendi (2015) meneliti permainan tradisional dan mengaitkannya dengan perkembangan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini merupakan kajian etnografi di RA Khoiriyatus Sibyan, Tuban. Ada empat tahap penelitian yang dilakukan Efendi (2015) selama empat bulan, yakni observasi lapangan, rancangan untuk mengidentifikasi dan megklasifikasi permainan tradisional, wawancara dan isi angket tentang permainan tradisional sebagai aspek perkembangan motorik dan kognitif anak usia dini, serta analisis permainan tradisional. Subjek dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan tradisional yang dilakukan guru dan siswa. Data yang digunakan adalah data kualitatif yang bersumber dari angket, pedoman wawancara,

catatan lapangan. Hasil dari penelitian ini mengungkap bahwa permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Keenam, Muawinah (2012) melakukan penelitian mengenai pembedahan syair dalam Dongeng Ikan Terubuk. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena data yang diteliti berupa naskah yang bersumber dari khazanah kepustakaan. Adapun pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan historis-filosofis. Sementara teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis isi. Hasil dari penelitian ini yaitu pengategorian syair ikan terubuk ke dalam syair kiasan. Adapun kandungan nilai di dalam syair ikan terubuk adalah pendidikan akhlak mulia, seperti selalu bermuka manis, memiliki perangai yang lembut dalam bertutur kata, selalu mawas diri, mengendalikan hawa nafsu, senantiasa mendekatkan diri pada Allah, tawakkal, ridha, pandai menempatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, serta bergaul dengan orang yang berakal dan menjauhkan orang yang jahat. Sasaran nilai-nilai kemuliaan ini ditujukan bagi masyarakat dan penguasa atau pemimpin dari tokoh agama, dan bagi anak-anak dari orangtua. Sementara nilai pendidikan di dalam syair ikan terubuk terdapat tiga metode, yakni metode kisah dan nasihat dengan menggunakan metafora, metode keteladanan dan pembiasaan, metode perintah dan larangan, ganjaran dan hukuman.

Ketujuh, penelitian mengenai permainan *oray-orayan* pernah dilakukan oleh Giyartini (2014). Penelitian tersebut mengungkap makna simbolik dalam permainan. Makna yang diungkap dalam penelitian ini adalah seputar simbol ular dalam permainan *oray-orayan*. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan ular sebagai

bentuk simbolik dari ritus penyucian melalui laku kembali ke ruang asal. Giyartini (2014) menyimpulkan bahwa kearifan dalam makna simbolik ini dapat dibawa ke dalam konteks kekinian sebagai sumber gagasan penciptaan seni atau pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar. Persamaan yang ada pada penelitian ini terletak pada subjek penelitian. Adapun metode, teori, dan hasil akhir dari penelitiannya tidak sama. Giyartini (2014) melakukan penelitian dengan metode hermeneutik dan menggunakan teori *fusion of horizons*. Teori tersebut beranggapan bahwa penafsiran seseorang dipengaruhi oleh dua horison, yakni horison penafsir dan horison yang ada di dalam teks yang ditafsir. Kedua bentuk horison tersebut harus dikomunikasikan. Kemudian, interaksi keduanya disebut *hermeneutica circle*. Dalam proses ini, teks dan penafsir menjalani suatu keterbukaan satu sama lain sehingga keduanya saling memberi dan menerima yang selanjutnya memungkinkan lahirnya pemahaman yang baru. Giyartini (2014) juga memasukkan pandangan Gadamer yang menyatakan bahwa arti dari suatu teks tetap terbuka dan tidak terbatas pada maksud pengarang teks tersebut. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Nagara Sari V Tasikmalaya. Giyartini (2014) cenderung menguak permainan *oray-orayan* berdasarkan histori. Akan tetapi, dalam penelitian tersebut, Giyartni (2014) tidak melakukan analisis khusus terhadap syair permainan *oray-orayan*. Sementara penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini yaitu mendalami syair pengiring permainan *oray-orayan* sebagai artefak budaya. Beberapa aspek tersebut cukup menjadi pembeda yang signifikan antara penelitian yang telah dilakukan Giyartini (2014) dan peneliti saat ini.

Kedelapan, penelitian yang mengaitkan permainan tradisional *cingciripit* dengan kajian antropinguistik. Penelitian ini dilakukan oleh Azzahro (2015). Tujuan dari penelitian ini yakni mengungkap makna simbolik dalam permainan *cingciripit*. Selain itu, penelitian ini juga mengungkap manfaatnya dalam pendidikan karakter anak. Data dalam penelitian ini adalah berupa rekaman audio-visual. Data tersebut disajikan menggunakan metode observasi dengan teknik simak bebas libat cakap dan wawancara. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan pendekatan semiotika. Dari penelitian ini, dapat diketahui bahwa permainan *cingciripit* mengandung makna simbolik yang ditunjukkan oleh pirantinya, yakni jari-jari partisipan. Jari-jari tersebut diketahui sebagai objek dari tanda yang dimunculkan oleh ‘tulang bajing’ dan ‘wulu pare’ dalam lirik lagu pengiringnya. Makna simbolik lain yang terkandung dalam permainan tersebut berkaitan dengan kepemimpinan. Sementara muatan nilai lainnya yaitu mengenai pendidikan yang mengajarkan agar selalu fokus, gesit dan teliti. Azzahro (2015) menyarankan agar permainan *cingciripit* ini dijadikan media pembelajaran pada sekolah usia dini atau taman kanak-kanak. Hal tersebut dilakukan dengan argumentasi peran yang cukup besar pada pendidikan karakter anak.

Berdasar pada penelusuran pustaka, hingga saat ini belum ada penelitian yang mengungkap makna di balik syair permainan tradisional. Namun demikian, ada beberapa peneliti yang telah melakukan kajian mengenai penggunaan bahasa dalam agenda tradisional menggunakan pendekatan etnografi komunikasi.

Kesembilan, Kurniasih (2013) yang telah melakukan penelitian mengenai peragaan simbol dalam upacara *ngeuyeuk seureuh*, yaitu salah satu rangkaian upacara adat Sunda. Penelitian ini merupakan kajian etnografi komunikasi dengan metode penelitian etnografi. Dalam laporannya, Kurniasih merumuskan dua masalah penelitiannya, yakni (1) komponen komunikasi, dan (2) hubungan antarkomponen komunikasi pada komunitas adat karuhun. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan observasi partisipan dan wawancara. Data-data tersebut dianalisis menggunakan teori komponen komunikasi (Hymes, 1972 dan Saville-Troike, 2003). Dari rangkaian penelitian tersebut diperoleh hasil yang meliputi deskripsi etnografis yang terdiri dari *genre, setting, participant, end, key, instrumentalities, norms, dan acts sequence*.

Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian Kurniasih (2013) dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Adapun persamaannya, adalah (1) menggunakan pendekatan etnografi, (2) sumber data berasal dari lisan, (3) dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi partisipan dan wawancara mendalam, (4) data berupa bahasa dan budaya Sunda. Sementara perbedaannya terletak pada (1) rumusan masalah, (2) landasan teori, dan (3) jenis data.

Kesepuluh, penelitian yang berkaitan dengan syair permainan dilakukan oleh Setiaji (2017). Penelitian tersebut dilakukan dengan fokus syair *Oray Bungka* sebagai subjek kajiannya. Dalam penelitian tersebut ditemukan adanya pembelajaran yang terkandung di dalam syair permainan *Oray Bungka*. Adapun pembelajaran yang didapatkan dalam syair permainan *Oray Bungka* berkaitan dengan kecerdasan

motorik, psikomotorik, dan afektif. Persamaan dalam penelitian yang telah dilakukan Setiaji (2017) dan penelitian ini terletak pada jenis subjek kajiannya, yaitu syair pengiring permainan. Akan tetapi, Setiaji (2017) hanya mengungkapkan kandungan nilai yang terdapat pada syair pengiring permainan dan dampaknya pada anak-anak. Sementara penelitian yang dilakukan peneliti saat ini berfokus pada analisis syair pengiring dan piranti di dalam permainan sebagai pembentuk peristiwa komunikasi. Perbedaan inilah yang menjadi celah bagi peneliti untuk melakukan tinjauan mendalam terhadap syair pengiring permainan.

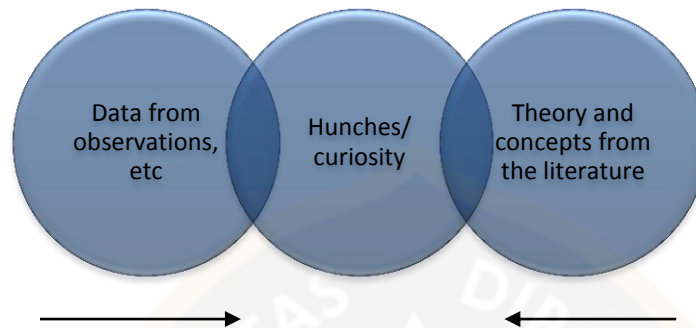
2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan pisau bedah yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung. Adapun teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.2.1 Etnografi Komunikasi

Istilah etnografi berasal dari kata *ethno* yang berarti bangsa, dan *graphy* yang berarti menguraikan. Jadi, yang dimaksud dengan etnografi adalah usaha untuk menguraikan kebudayaan atau aspek-aspek kebudayaan (Moleong, 1990: 13). Senada dengan pendapat tersebut, Saville-Troike (2003: 1) mengemukakan bahwa etnografi adalah kajian lapangan yang fokus pada deskripsi dan analisis sebuah kebudayaan. Adapun linguistik, lanjutnya, berfokus pada deskripsi dan analisis kode.

Brice (2008: 34) menggambarkan mengenai proses dalam melakukan penelitian etnografi sebagai berikut.



Bagan 1. Proses dalam penelitian etnografi

Menurut Brice (2008: 34) melalui bagan tersebut diketahui bahwa data penelitian etnografi berasal dari hasil observasi. Adapun proses penelitian dilakukan dengan modal rasa penasaran yang tinggi. Analisis dilakukan dengan bertolak pada konsep yang tertulis dalam literatur-literatur yang berkaitan. Proses tersebut dapat terjadi dengan urutan sebaliknya.

Pengertian etnografi lebih kompleks disampaikan oleh Sherzer (1992: 76) sebagai berikut.

an approach to the relationship among language, culture, and society that includes both theoretical and methodological perspectives. It is a description in cultural terms of patterned uses of language and speech in a particular group, institution, community or society that includes native theories and practices of speaking, both as overtly articulated by individuals and as enacted by them in a range of activities, situations and interactions

Sementara itu, Giglioli (1972: 20) mengungkapkan bahwa etnografi komunikasi merupakan suatu pendekatan sekaligus langkah kerja awal dalam

menganalisis unit peristiwa komunikatif yang berlangsung secara aktual di dalam kehidupan masyarakat. Proses pemerolehan informasi tersebut didominasi oleh serangkaian kegiatan observasi yang didukung dengan catatan lapangan (Bloomaert, 2006: 28). Hasil analisis terhadap informasi yang diperoleh di lapangan akan menjadi khazanah praktik komunikatif dan fakta bahwa praktik tersebut merupakan bagian integral dari apa yang kita tahu dan lakukan sebagai praktisi kebudayaan (Schiffrin, 1994: 137).

2.2.2 Teori Permainan

Misbach (2006) mengupas tuntas mengenai permainan mulai dari definisi bermain, mainan, dan permainan, serta segala unsur yang melingkupi permainan tradisional. Unsur tersebut adalah peran, perspektif edukatif, pendidikan nilai, moral, karakter, *world view*, proses pembentukan nilai, serta kerangka konseptual dalam permainan tradisional.

2.2.2.1 Perspektif Edukatif

Claxon dalam Misbach (2006) mengemukakan teori *Experimental Learning* yang menyatakan bahwa proses belajar adalah saat subjek melakukan sesuatu bukan hanya memikirkan sesuatu. Permainan tradisional menuntut seluruh partisipannya untuk turut aktif berpartisipasi, bergerak, bernyanyi, dan berpikir. Sebanyak 90% permainan tradisional dilakukan di luar ruangan. Hal ini sejalan dengan konsep *outdoor education*, teori dari Lund (2002) yakni pembelajaran menggunakan seluruh indera.

2.2.2.2 Pendidikan Nilai, Moral, Karakter dalam Permainan Tradisional

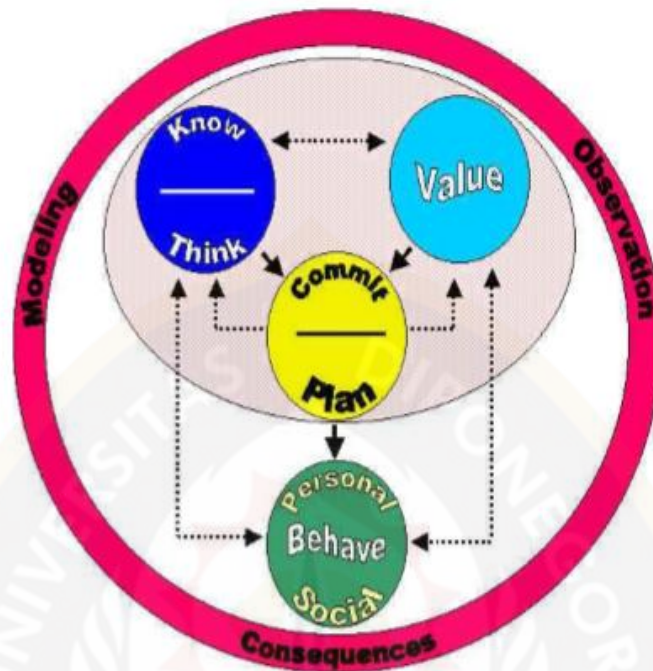
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), kata nilai mengandung arti sesuatu yang menyempurnakan manusia sebagai hakikatnya. Nilai baik terbagi menjadi dua, yakni nurani (*values of being*) dan memberi (*values of giving*). Nurani ada di dalam diri manusia, berkembang menjadi perilaku dan cara memperlakukan orang lain. Sementara memberi ialah nilai yang senantiasa perlu dipraktikkan dan kemudian akan diterima sebanyak yang diberi. Nilai hampir sama dengan moral, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, moral adalah ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Sementara karakter yaitu kualitas moral yang akan mengarahkan seseorang yang mengambil keputusan dan bertingkah laku. Karakter mengacu pada perbuatan yang relevan dengan nilai-nilai moral Wayne dan Walberg dalam Misbach (2006).

2.2.2.3 World View

Menurut Bailey dalam Misbach (2006) kunci utama memahami manusia dengan pandangan hidupnya adalah jika manusia merasa memiliki hubungan sebagai bagian dari masyarakat di mana ia berada di dalamnya. Permainan tradisional sebagai artefak budaya, merupakan bagian dari pandangan hidup (*world view*) yang akan menjadi bekal bagi penerimanya (anak-anak).

2.2.2.4 Proses Pembentukan Nilai

Berdasarkan pandangan sistem model perilaku menurut Huitt dalam Misbach (2006), maka proses pembentukan nilai moral digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1

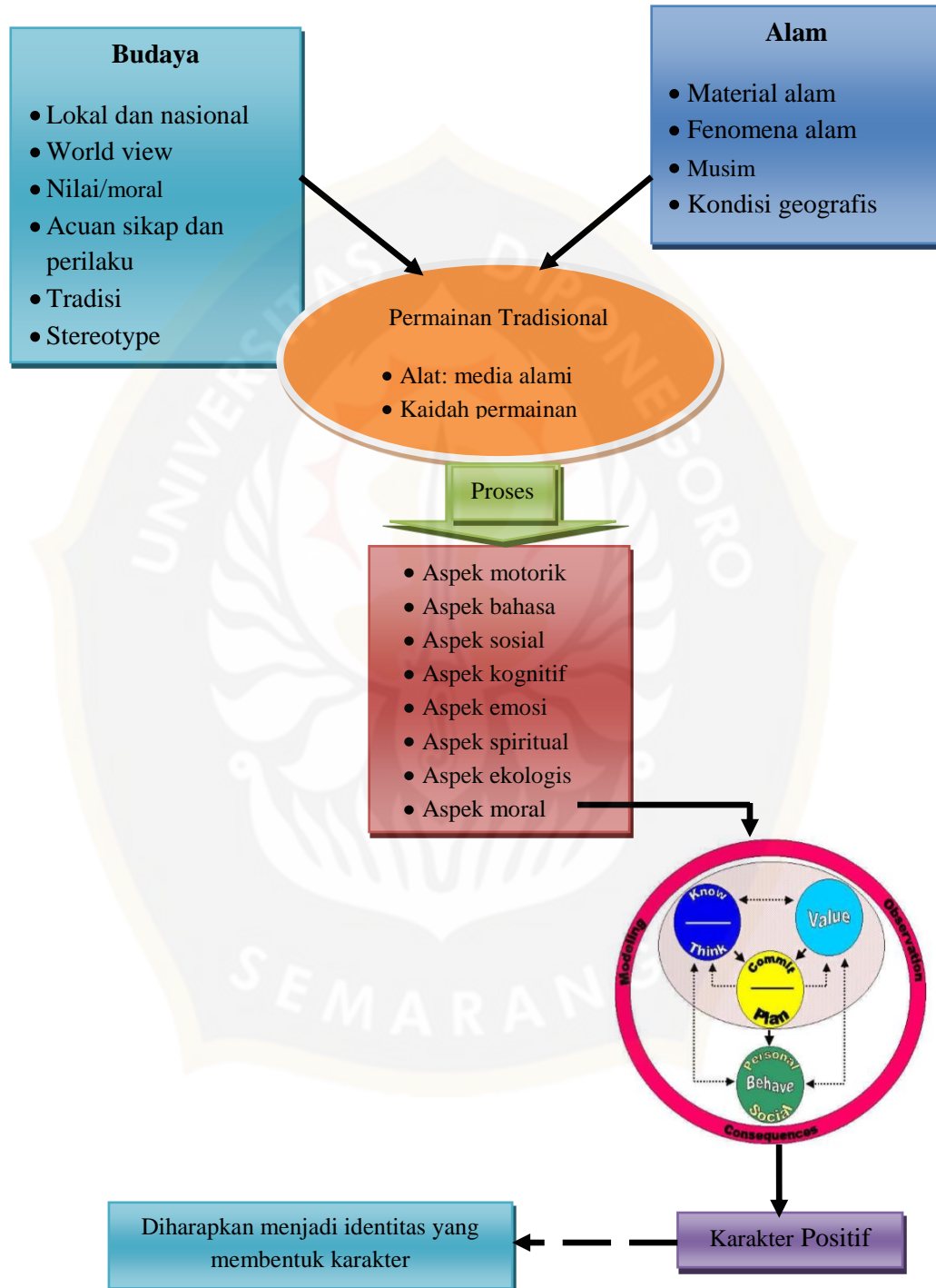
Systems model of human behavior (Huitt dalam Misbach: 2006: 10)

Perkembangan karakter menurut Huitt dalam Misbach (2006) terbagi menjadi empat, yakni kognitif, afektif, kemauan dan perilaku. Kognitif berkaitan dengan baik dan buruk dasar rasional yang akan memproses secara kreatif sebagai bahan keputusan moral. Pengetahuan tersebut akan tersimpan memengaruhi nilai yang tertanam pada komponen afektif sehingga menghasilkan *judgement* moral. Kedua komponen tersebut selanjutnya akan memengaruhi komponen kemauan untuk memiliki komitmen terhadap tujuan, rencanan dan kekuatan untuk mencapainya. Terakhir, ketiga komponen tersebut akan memengaruhi komponen perilaku *overt* untuk muncul ke permukaan. Perilaku *overt* tersebut memiliki dua aspek, yaitu *personal virtues* seperti keberanian dan disiplin diri, dan *social virtues* seperti sopan santun, dapat dipercaya dan empati. Jika keempat komponen tersebut dapat

direfleksikan dengan baik oleh individu, maka akan semakin besar pengetahuan yang dimilikinya, semakin memperkuat kemampuan dalam menganalisa nilai dan dapat merasakan dampak baik dari pendidikan tersebut. Jika hal tersebut senantiasa dilakukan secara berlanjut, maka kebaikannya akan menjadi kebiasaan yang selanjutnya akan membentuk karakter pribadi individu.



2.2.2.5 Kerangka Konseptual dalam Permainan Tradisional



Bagan 2. Kerangka koseptual dalam permainan tradisional (Misbach, 2006: 12)

2.2.3 Bahasa dan Budaya

Konsep dari evolusi budaya tergantung pada kapasitas manusia dalam menggunakan bahasa untuk tujuan kerjasama sosial. Tidak dapat dipungkiri adanya korelasi antara bentuk dan konten bahasa dengan nilai dan kepercayaan dalam suatu budaya. Kosakata dari bahasa setidaknya dapat memberi sebuah katalog benda yang diimpor ke masyarakat, indeks bagi cara penutur dalam menyusun kategori pengalaman, dan catatan yang merekam kontak dengan pinjaman dari budaya lain. Sementara tata bahasa dapat mengungkapkan cara waktu disegmentasi dan diorganisasi, kepercayaan animasi dan kekuatan makhluk, dan kategori sosial dalam budaya yang menonjol (dapat dilihat pada Whorf 1940; Hill dan Mannheim 1992; Gumperz dan Levinson 1996).

Hymes (1996) menganjurkan jenis relativitas linguistik kedua untuk melihat bukti tata bahasa yang berfungsi bukan hanya sebagai kategori sosial yang statis, melainkan juga sebagai asumsi sosial dari para penutur tentang dinamika hubungan peran, dan tentang hak dan tanggungjawab yang dipersepsikan oleh masyarakatnya. Sementara jenis relativitas linguistik pertama menuntut realitas budaya pada bagian hasil dari faktor-faktor linguistik, berikut pendapat Hymes:

People who enact different cultures do to some extent experience distinct communicative systems, not merely the same natural communicative condition with different customs affixed. Cultural values and benefits are in part constitutive of linguistic relativity. (1996:116)

Dalam komunikasi budaya, kalimat langsung maupun tidak langsung merupakan salah satu temanya. Kalimat langsung merupakan fungsi interaksi yang terlihat pada permukaan, misalnya “diam!” yang digunakan pada saat memerintah. Sementara kalimat tidak langsung dapat direfleksikan melalui kebiasaan dalam menolak ajakan, tawaran makan, dan lain-lain. Ragam budaya menunjukkan adanya ragam kebiasaan dalam menggunakan kalimat tidak langsung ini. Penggunaan metafora dan peribahasa juga dapat dijadikan strategi komunikasi untuk mengungkapkan kalimat tidak langsung. Selain itu, melucu juga merupakan cara untuk meredakan kritik yang mungkin tidak dapat diterima apabila dikatakan secara langsung. Terakhir, penggunaan kalimat *passive voice* juga dapat dijadikan strategi komunikasi yang baik ketimbang *active voice* atau pronomina impersonal.

Adapun unsur budaya yang berlaku secara universal di seluruh lapisan masyarakat dirangkum oleh Koentjaraningrat (1985), yakni (1) sistem religi dan upacara keagamaan, (2) sistem dan organisasi kemasyarakatan, (3) sistem pengetahuan, (4) bahasa, (5) kesenian, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) sistem teknologi pertanian dan peralatan.

Urutan ketujuh unsur tersebut di atas disusun oleh Koentjaraningrat (1985) mulai dari unsur yang paling sulit diurai kembali sampai unsur yang paling mudah. Unsur sistem religi dan upacara keagamaan cenderung telah memiliki kaidah baku yang sakral sehingga dinilai jarang mengalami perubahan. Berbeda dengan unsur teknologi dan peralatan yang semakin hari semakin banyak mengalami inovasi

sehingga mengalami perubahan signifikan. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengkajian permainan tradisional *oray-orayan* terhadap ketujuh unsur budaya tersebut.

2.2.4 Komponen Komunikasi

Hymes (1972) mengidentifikasi tujuh unit sosial yang dapat dikaji oleh seorang etnografer, yaitu komunitas tutur (*speech community*), situasi tutur (*speech situation*), peristiwa tutur (*speech event*), tindakan komunikasi (*speech act*), ragam tuturan (*speech style*), cara berbicara (*ways of speaking*), dan komponen tutur (*components of speech*). Seorang etnografer dapat memilih satu dari tujuh unit sosial tersebut untuk diteliti. Untuk dapat meneliti satu di antara tujuh unit sosial tersebut, peneliti harus menggunakan rangkaian komponen komunikasi sebagai pisau bedahnya. Komponen komunikasi tersebut terdiri dari 16 unit, yakni bentuk pesan (*message form*), isi pesan (*message content*), latar (*setting*), Scene (*scene*), pembicara (*speaker*), pengirim pesan (*adressor*), pendengar (*hearer*), penerima pesan (*adresse*), tujuan-luaran (*purposes-outcomes*), tujuan-gol (*purposes-goals*), nada (*key*), saluran (*channel*), bentuk ujaran (*form of speech*), norma interaksi (*norms of interaction*), norma interpretasi (*norms of interpretation*), dan genre (*genre*).

Berdasar pada ke-16 komponen komunikasi tersebut, Hymes (1972) melakukan simplifikasi menjadi delapan komponen menggunakan teknik mnemonik menjadi SPEAKING. Adapun mnemonik adalah Teknik belajar yang digunakan untuk memindahkan informasi ke dalam memori jangka panjang melalui beragam tipe antara lain auditoris, kinestetik, dan visual (Carlson, 2010: 245). Akronim

tersebut mengandung kepanjangan *Setting, Participant, Ends, Acts sequence, Key, Instruments, Norm, dan Genre*.

Berikut merupakan deskripsi dari kepanjangan dari akronim SPEAKING tersebut di atas yang disampaikan oleh Hymes (1972, 1974) dan Saville-Troike (2003).

- S: *Setting and Scene*, yaitu tempat dan konteks berlangsungnya peristiwa tutur.
- P: *Participant*, yaitu partisipan yang terlibat dalam peristiwa tutur. Selain itu, komponen partisipan juga berisi deskripsi dari partisipan yang tidak terlihat seperti latar belakang informasi mengenai komposisi dan hubungan peran, ciri-ciri yang membedakan dalam suatu daur hidup, dan pembedaa dalam kelompok berdasarkan jenis kelamin dan status sosial.
- E: *Ends*, yaitu tujuan dari interaksi antarpartisipan.
- A: *Acts sequence*, yaitu susunan peristiwa komunikasi dalam sebuah peristiwa tutur.
- K: *Key*, yaitu nada yang berisi atmosfer emotif dalam sebuah peristiwa tutur.
- I: *Instrument*, yaitu saluran yang digunakan sepanjang proses komunikasi.
- N: *Norm*, yaitu nilai yang berkaitan dengan kultur yang berlaku dalam sebuah komunitas tutur. Komponen *norm* dirinci ke dalam dua bagian, yakni norma inteaksi/*norms of interaction* dan norma interpretasi/*norms of interpretation*.
- G: *Genre*, yaitu jenis tuturan yang disampaikan.

2.2.5 Hubungan Antarkomponen Komunikasi

Untuk dapat menjelaskan teori komponen komunikasi dengan lebih jelas, Saville-Troike (2003) mengajukan teori hubungan antarkomponen. Teori ini diaplikasikan menggunakan sejumlah pertanyaan yang menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya. Berdasarkan pertanyaan tersebut, pertanyaan yang memungkinkan muncul adalah (1) bagaimana *genre* dan topik memengaruhi satu dengan yang lainnya, (2) bagaimana hubungan antara *genre* dan *purpose*, (3) bagaimana hubungan *genre* atau topik dan *setting*, dan (4) bagaimana hubungan antara *genre*, topik, *setting*, *participant*, dan *message form* (Saville-Troike: 2013).

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari dua subbab, yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis data.

3.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini ada dua (2) jenis, yaitu data utama dan data penunjang. Data utama merupakan sentra dari penelitian, sementara data penunjang semata-mata menunjang atau mendukung kinerja analisis peneliti terhadap data utama (Sudaryanto, 2015: 222). Data utamanya adalah syair pengiring permainan *oray-orayan* yang didokumentasikan dalam rekaman video menggunakan teknik rekam. Syair pengiring permainan *oray-orayan* didokumentasikan dalam dua (2) jenis, yakni jenis permainan dan pertunjukkan. Dokumentasi mengenai permainan *oray-orayan* dilakukan sebanyak empat (4) kali, yaitu dokumentasi PmO1, PmO2, PtO1, dan PtO2. PmO1 dilakukan di pedalaman Cikadu, Kuningan guna mendapatkan permainan *oray-orayan* yang masih mematuhi seluruh kaidah permainan. Sementara PmO2 dilakukan di SMP 2 Pabuaran, Kabupaten Cirebon guna melihat perkembangan permainan *oray-orayan* pada masa kini yang perlahan meninggalkan kaidahnya. Penelitian dilakukan di sekolah sebab permainan *oray-orayan* merupakan bagian dari kurikulum dalam mata pelajaran *basa Sunda* dan seni budaya di sebagian besar wilayah Jawa Barat. Permainan *oray-orayan*

kerap ditampilkan sebagai materi ajar yang memerlukan praktik pada setiap akhir pengajarannya. Adapun dokumentasi rekaman video jenis pertunjukkan (PtO1 dan PtO2) dilakukan dua (2) kali di desa Cigugur, Kuningan dalam agenda *sèrèn taun* pada bulan September 2016 dan 2017. Proses penelitian dilakukan sebanyak dua (2) kali guna mengetahui perkembangan pertunjukkan *oray-orayan* dalam waktu yang berbeda.

Berdasar pada kegiatan penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian etnografi. Emzir (2008: 144) mengungkapkan bahwa penelitian etnografi memiliki sifat yang berfokus pada kegiatan observasi lapangan dari fenomena sosiokultural. Berdasar pada sifat tersebut, data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode metode observasi atau Simak (Sudaryanto, 2015: 203) dengan teknik simak bebas libat cakap dan rekam. Dalam teknik simak bebas libat cakap, peneliti berpartisipasi dalam menyimak dan menyadap, tetapi tidak terlibat langsung dalam pembentukan calon data (Sudaryanto, 2015: 203). Adapun teknik rekam merupakan teknik lanjutan yang menggunakan alat perekam dalam proses penyajian data (Sudaryanto, 2015: 204).

Adapun data penunjang dalam penelitian ini adalah informasi tambahan mengenai latar belakang histori dan deskripsi piranti permainan. Data didapatkan dengan mengaplikasikan metode cakap dengan teknik dasar cakap semuka dan catat sebagai teknik lanjutan. Mahsun (2005: 250) mengungkapkan bahwa metode cakap merupakan metode yang mensyaratkan percakapan dengan informan. Metode cakap yang dilakukan peneliti dalam memperoleh data penunjang menggunakan

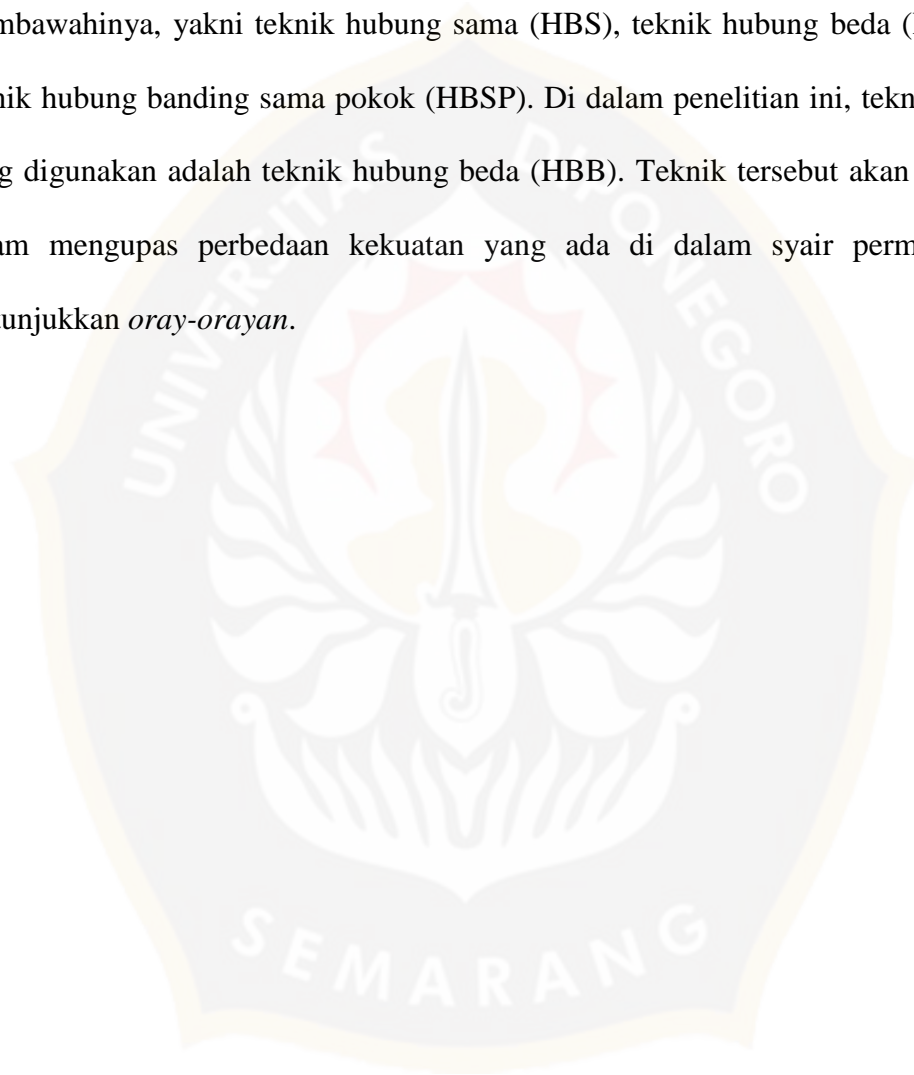
Pihak yang bertindak sebagai informan dalam penelitian ini adalah tokoh adat, penggiat budaya, serta praktisi pendidikan budaya dan bahasa Sunda. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan rumusan kriteria yang dilakukan oleh Spradley (dalam Faisal, 1990: 45), yakni (1) informan telah lama dan intensif melakukan permainan *oray-orayan*, (2) informan memiliki perhatian khusus dalam upaya pelestarian permainan *oray-orayan*, dan (3) informan memahami pengetahuan yang luas mengenai seni dan sastra Sunda.

3.2 Metode Analisis Data

Data yang telah disajikan kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif interpretatif dan padan. Metode interpretatif digunakan untuk memaknai perilaku dengan rinci melalui kegiatan observasi (Newman, 1997: 68). Metode interpretatif digunakan dalam menganalisis data yang didasarkan pada latar belakang informasi, perspektif dan pengalaman peneliti sebagai pelaku permainan *oray-orayan*.

Adapun metode padan digunakan dalam memadankan perbedaan dan persamaan antarversi permainan *oray-orayan*. Sudaryanto (2015: 15) mengungkapkan bahwa metode padan ditentukan oleh alat penentu yang tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Alat penentu dalam penelitian ini adalah berupa referen, artinya kenyataan yang ditunjuk atau diacu oleh bahasa (Sudaryanto, 2015: 15). Adapun teknik dasar dalam mengupas data dalam penelitian ini adalah teknik pilah unsur penentu (PUP). Sudaryanto (2015: 25) menyatakan bahwa alat yang digunakan dalam teknik pilah unsur penentu ialah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Adapun teknik lanjutan dari teknik PUP

tersebut yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik hubung banding yang menjadikan daya banding yang bersifat mental sebagai alatnya (Sudaryanto, 2015: 35). Adapun teknik hubung banding memiliki tiga (3) jenis teknik lanjutan lagi yang membawahnya, yakni teknik hubung sama (HBS), teknik hubung beda (HBB), dan teknik hubung banding sama pokok (HBSP). Di dalam penelitian ini, teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik hubung beda (HBB). Teknik tersebut akan digunakan dalam mengupas perbedaan kekuatan yang ada di dalam syair permainan dan pertunjukkan *oray-orayan*.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari hasil dan pembahasan penelitian yang mengandung uraian mendalam pada setiap komponen komunikasi dalam syair permainan *oray-orayan*. Hasil dari pembahasan mengenai komponen komunikasi tersebut di atas kemudian dihubungkan satu sama lain. Keterkaitan antarkomponen tersebut selanjutnya divisualisasikan ke dalam sebuah bagan sederhana. Dari bagan tersebut dapat diketahui dengan mudah adanya hubungan antarkomponen komunikasi di dalam syair pengiring permainan *oray-orayan*. Dimulai dari komponen yang paling dominan, komponen yang memiliki hubungan erat, dan komponen yang memiliki hubungan minimal. Selanjutnya, deskripsi mengenai perbandingan jenis permainan *oray-orayan* juga dibahas secara rinci dalam bab ini. Perbandingan jenis permainan *oray-orayan* tersebut mengindikasikan perjalanan akan pergeseran permainan *oray-orayan* dari masa ke masa.

4.1 Komponen Komunikasi Pembentuk Syair Permainan *Oray-orayan*

Syair pengiring permainan *oray-orayan* merupakan sebuah peristiwa komunikasi tidak langsung antara pemberi pesan (*adressor*) dan penerima pesan (*adresse*). Untuk dapat mengetahui kandungan dalam sebuah peristiwa komunikasi, peneliti perlu menggunakan pisau bedah komponen komunikasi. Dengan demikian, kekuatan dalam syair permainan *oray-orayan* sebagai sebuah peristiwa komunikasi

diharapkan dapat terkupas secara ilmiah. Sebelum memaparkan komponen komunikasi yang terdapat pada syair permainan *oray-orayan*, berikut merupakan sajian syair pengiring permainan *oray-orayan*.

Syair Bahasa Sunda	Terjemah
<i>Oray-orayan</i>	‘Ular-ularan’
<i>Luar-leor mapay sawah</i>	‘Meliuk susuri sawah’
<i>Tong ka sawah</i>	‘Jangan ke sawah’
<i>Pare na keur sedeng beukah</i>	‘Padinya sedang merekah’
<i>Oray-orayan</i>	‘Ular-ularan’
<i>Luar-leor mapay kebon</i>	‘Meliuk susuri kebon’
<i>Tong ka kebon</i>	‘Jangan ke kebon’
<i>Di kebon loba nu ngangon</i>	‘Di kebon banyak yang menggembala’
<i>Mending ka leuwi</i>	‘Lebih baik ke lubuk’
<i>Di leuwi loba nu mandi</i>	‘Di lubuk banyak yang mandi’
<i>Saha anu mandi?</i>	‘Siapa yang mandi’
<i>Nu mandi na di pandeuri....ri....ri...</i>	‘Yang mandi di belakang’

4.1.1 *Ends*

Pengamatan terhadap syair permainan *oray-orayan* untuk selanjutnya akan dilakukan perbaris. Adapun kode angka yang terdapat pada bagian kiri syair menandakan bait dan baris dalam badan syair secara keseluruhan.

(1.1) *Oray-orayan* ‘Ular-ularan’

Secara etimologis, kata *oray-orayan* berarti (bermain) permainan ular-ularan. Maknanya adalah melakukan permainan yang menyerupai ular dilihat dari segi bentuk dan sifat. Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui Ensiklopedi Nasional Indonesia (2004: 28), diketahui beberapa ciri fisik dan karakter ular seperti (1) ular merupakan kelompok reptilia yang bertubuh gilik panjang dan ramping serta

berjalan meliuk. Bentuk tersebut divisualisasikan ke dalam bentuk barisan permainan *oray-orayan*; berbaris memanjang ke belakang dan berjalan meliuk (2) Mata ular tidak dapat digerakkan karena tidak dilengkapi kelopak. (3) Ular merupakan binatang yang tuli. Keterbatasan tersebut divisualisasikan dalam kaidah permainan *oray-orayan* yang tidak memperkenankan partisipan menengok ke belakang untuk berkomunikasi satu sama lain. Dan (4) ular mampu menerima stimulan lewat gerakan. Hal ini divisualisasikan dalam permainan bahwa komunikasi antar partisipan hanya diperkenankan melalui gerakan tangan. Adapun gerakan tangan adalah bentuk komunikasi yang diperkenankan selama permainan berlangsung

Adaptasi karakter ular juga divisualisasikan dalam permainan *oray-orayan*. Berdasar pada fakta biologis, ular merupakan hewan berdarah dingin. Kondisi seperti ini membentuk karakter ular yaitu memiliki pergerakan tubuh yang cepat baik dalam memberi respon terhadap *ancaman* lawan maupun melakukan serangan terhadap lawan. Hal ini diadaptasi ke dalam karakter permainan *oray-orayan*, yaitu menghindar dan menyerang terhadap lawan.

Berdasar pada catatan histori, ular merupakan hewan yang memiliki kaitan erat dengan kepercayaan akan mitologi kuno dalam beberapa suku seperti Sunda kuno, Jawa kuno, dan Tionghoa. Penjelasan mengenai hal tersebut telah disampaikan pada subbahasan latar belakang penelitian yang mengacu pada penelitian Giyartini (2014). Kepercayaan tersebut membuat ular dijadikan simbol dalam beberapa aspek kehidupan masyarakatnya. Salah satunya adalah kepercayaan masyarakat Sunda kuno terhadap mitologi ular yang disematkan dalam permainan *oray-orayan*. Dengan kata

lain, permainan *oray-orayan* memiliki pesan tentang konsepsi kehidupan dunia vertikal. Pernyataan ini dapat dibuktikan melalui pemecahan syair selanjutnya.

Dalam riset ini, ular merupakan simbol dari partisipan pertama (P1). Hal ini sejalan dengan pernyataan di atas bahwa partisipan menirukan diri sebagai ular.

(1.2) *Luar-léor mapay sawah* 'Meliuk susuri sawah'

Frasa '*luar-léor*' menggambarkan cara ular berjalan. Penggambaran tersebut diadopsi ke dalam cara memainkan permainan *oray-orayan*. Jika P1 berjalan ke kanan, maka dengan waktu yang bersamaan P2 mengikuti gerak P1. Guna menghindari P2, P1 harus dengan sigap menghindar dan melakukan pergerakan ke arah sebaliknya (kiri). Dengan waktu yang bersamaan, P2 mengejar P1 dan mengikuti gerakannya lagi. Demikian seterusnya sehingga perjalanan dalam permainan ini secara otomatis menjadi meliuk sesuai dengan kandungan syair. Cara berjalan demikian mengisyaratkan suatu pemahaman mengenai kehidupan yang senantiasa penuh rintangan. Penghayatan pesan yang didapatkan lainnya adalah mengenai upaya dalam mengejar visi dan menghindari penghalangnya.

Dilihat dari syair pada baris kedua ini, dapat diketahui bahwa objek yang disusuri adalah sawah. Dalam bahasa Indonesia yang bermakna tanah yang digarap dan diairi untuk tempat menanam padi (Alwi dkk, 2005: 1004). Berkaitan dengan makna sawah, tampak bahwa sawah digunakan masyarakat Sunda sebagai tempat bercocok tanam. Berdasar pada fakta lapangan, bercocok tanam merupakan profesi utama bagi mayoritas masyarakat Sunda pada masa lalu. Dengan kata lain, masyarakat Sunda pada masa lalu menggantungkan hidupnya pada sawah sebagai

tempat bercocok tanam. Oleh sebab itu, masyarakat Sunda teramat menjaga keamanan dan kesejahteraannya. Bentuk penjagaan tersebut merupakan salah satu upaya dalam mensyukuri rezeki.

Apabila merunut dari makna pada bait sebelumnya yang menyatakan bahwa ular adalah simbol dari P1, maka penggambaran dari ‘ular yang menyusuri sawah’ adalah P1 yang mencoba berinteraksi di area P2. Dengan kata lain, sawah merupakan simbol dari area P2.

(1.3) *Tong ka sawah* ‘Jangan ke sawah’

Bait selanjutnya berisi tentang larangan masuk ke sawah. Merunut pada pemaknaan bait sebelumnya yang menyatakan bahwa sawah adalah area P2, maka larangan masuk ke sawah adalah larangan memasuki area P2. Hal ini dibuktikan dengan pergerakan P1 dan P2 yang sama-sama belum memasuki area lawan pada saat melantunkan syair bagian ini.

(1.4) *Paré na keur sedeng beukah* ‘Padinya sedang merekah’

Syair ini menyajikan argumentasi terhadap larangan pada bait sebelumnya. Makna denotatif dari syair ini menunjukkan bahwa syair dirumuskan pada saat musim panen tiba. Sawah, padi, dan musim panen merupakan tiga komponen rezeki yang patut dijaga. Sebab itu, penjagaan terhadap sawah dan padi amat kuat. Penjagaan tersebut merupakan bentuk syukur dari penutur, dalam hal ini diwakilkan oleh Koko Kuswara sebagai pencipta syair. Hal ini sejalan dengan catatan sejarah yang menyatakan bahwa masyarakat Sunda kuno senantiasa mengadakan upacara ritual guna menjaga kegiatan pertaniannya mulai dari persiapan penanaman,

pemeliharaan sampai persiapan menjelang panen tiba. Pernyataan tersebut tercatat dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia (2004: 407).

Merunut pada pemaknaan sebelumnya yang menyatakan bahwa sawah adalah simbol dari area lawan, maka bentuk penjagaan terhadap sawah dan padi ditandai dengan penjagaan P1 terhadap wilayahnya dari serangan P2. Hal ini juga ditandai dengan P1 dan P2 yang masih berada di wilayah masing-masing dan belum memasuki wilayah lawan.

Bait selanjutnya merupakan pengulangan dari baris pertama di bait pertama. Pengulangan tersebut menegaskan makna dari *oray-orayan* sekaligus menjadi penanda permainan, serta menjadi pembuka pada bait berikutnya. Secara bahasa, bentuk pengulangan tersebut merupakan tanda bahwa masyarakat Sunda menyukai hal-hal yang berulang agar mudah dihafal. Hal ini sejalan dengan asumsi semula yang menyatakan bahwa masyarakat Sunda tidak menyukai hal yang sukar. Begitu pula dengan bait selanjutnya yang mengulang frasa *luar-léor mapay...* dan *tong ka....* Berikut pembahasan selanjutnya.

(2.2) *Luar-léor mapay kebon* ‘Meliuk susuri kebon’

Sama halnya dengan sawah, kebun merupakan ladang utama dalam bercocok tanam bagi masyarakat Sunda kuno. Hal ini tentu berkaitan dengan eksistensi sumber rezeki di kebun. Perlakuan masyarakat Sunda terhadap sawah dan kebun tidak jauh berbeda. Bentuk penjagaan terhadap keduanya tetap dilakukan.

Pemaknaan ‘kebon’ memiliki posisi yang sama dengan ‘sawah’, yaitu area lawan. Pengulangan makna yang terkandung dalam dua bait tersebut merupakan

simbol dari panjangnya rangkaian permainan *oray-orayan*. Pembuktian terhadap tesis ini juga dapat dicocokkan dengan aktivitas P1 dan P2 dalam permainan. Belum adanya pergerakan menyerang dari pihak P1 atau P2 merupakan pertanda belum dimulainya permainan inti; kompetisi. Dengan kata lain, lantunan syair pengiring permainan ini dimainkan sebelum kompetisi dalam permainan *oray-orayan* benar-benar dilakukan.

(2.3) *Tong ka kebon* 'Jangan ke kebun'

Setara dengan kandungan syair pada bait sebelumnya, formasi bait ketiga ini dimulai dengan bentuk larangan. Kalimat larangan yang merujuk pada objek sebelumnya, menandakan adanya kandungan makna yang hampir sama. Merujuk pada baris ketiga dalam bait pertama, makna yang terkandung adalah bentuk penjagaan terhadap objek, dalam hal ini kebun. Bentuk penjagaan tersebut juga merupakan salah satu wujud bersyukur yang diberikan masyarakat Sunda kepada Tuhannya.

Larangan pergi ke kebun memiliki kesamaan makna dengan bahasan sebelumnya, yaitu isyarat larangan memasuki area lawan. Artinya, P1 atau P2 belum diperkenankan memasuki wilayah lawan masing-masing. Dengan kata lain, pada saat syair ini dilantunkan, P1 dan P2 belum melakukan serangan.

(2.4) *Di kebon loba nu ngangon* 'Di kebun banyak yang menggembala'

Formasi yang juga sama tertulis pada bait ini, yaitu suatu argumentasi atas bentuk larangan dalam bait sebelumnya. Adanya formasi yang sama menandakan kesamaan makna di dalamnya. Akan tetapi, ada satu fokus yang memiliki perbedaan

dengan formasi bait sebelumnya. Pada baris keempat dalam bait sebelumnya, bentuk penjagaan difokuskan kepada ‘padi’. ‘Padi’ adalah objek pasif yang menjadi bagian tetap dari ‘sawah’. Sementara bentuk penjagaan pada bait ini ditunjukkan kepada *nu ngangon*. *Ngangon* ‘menggembala’ merupakan verba tindakan. Subjek dari verba tindakan adalah manusia. Hal tersebut menunjukkan bahwa bentuk penjagaan ditunjukkan pada manusia.

(3.1) *Mending ka leuwi* ‘Lebih baik ke lubuk’

Kalimat saran yang diawali dengan kata *mending* menjadi pembuka jalan bagi ‘ular’ untuk masuk ke area lawan. Selain itu, kata tersebut juga merupakan bentuk perizinan dari P1 untuk menyerang ke arah mana tertentu. Hal ini dibuktikan dengan gerakan tangan ‘kepala ular’ yang mulai membuka satu sama lain. Terbukanya kedua tangan dari ‘kepala ular’ tersebut sekaligus menjadi simbol penjagaan terhadap ‘anggota tubuhnya’ yang mulai merasa terancam.

Lubuk merupakan bagian terdalam dari sungai. Apabila digambarkan, lubuk berbentuk cekung dan berada di tengah-tengah sungai. Di sana merupakan tempat beristirahatnya para ular. Pernyataan tersebut merupakan keterangan dari informan yang merupakan pelaku sejarah dan praktisi budaya Sunda. Oleh karena itu, saran agar pergi ke lubuk diberikan kepada ular. Hal tersebut dimaksudkan agar ular senantiasa kembali ke tempat istirahatnya dan tidak mengganggu tempat yang dikeramatkan oleh masyarakat Sunda. Sawah dipercaya sebagai tempat bersemayamnya Dewi Sri Rezeki. Pernyataan ini ada pada halaman 9. Dengan kata lain, lubuk merupakan area lawan yang diperkenankan untuk dimasuki.

(3.2) *Di leuwi loba nu mandi* 'Di lubuk banyak yang mandi'

Verba tindakan yang ditunjukkan dalam *mandi* menunjukkan bahwa subjek di baliknya adalah manusia. Catatan histori menunjukkan bahwa anak-anak Sunda pada masa lalu senantiasa menghabiskan waktunya dengan bermain di pinggir lubuk; sungai. Dengan kata lain, verba *mandi* merupakan aktivitas santai yang dilakukan oleh anak-anak Sunda pada masa lalu di pinggir lubuk.

Apabila merunut pada pemaknaan sebelumnya yang menyatakan bahwa lubuk adalah tempat istirahatnya ular, maka *mandi* merupakan aktivitas yang secara potensial mempertemukan ular dan manusia. Berdasar pada pengamatan tersebut, dapat ditarik pemahaman bahwa manusia adalah simbol dari P2. Dengan kata lain, permainan *oray-orayan* merupakan simbol interaksi antara ular dan manusia.

(3.3) *Saha anu mandi?* 'Siapa yang mandi?'

Bentuk kalimat pertanyaan tersebut sejatinya merupakan pernyataan perang (*say war*) yang dilakukan antarpartisipan. Hal ini ditunjukkan dengan nada yang meninggi dan gerakan 'ular' yang mulai siaga terhadap lawannya: 'kepala ular' mulai merentangkan tangan, 'tubuh ular' mengencangkan genggamannya pada pundak partisipan kawan di depannya, dan 'ekor ular' yang mulai sigap melakukan perlindungan diri. Pernyataan perang merupakan upacara permulaan yang umum terjadi pada setiap sebagian besar kompetisi yang ada. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa jenis permainan *oray-orayan* adalah kompetisi, sehingga pernyataan perang merupakan hal lazim yang terjadi sebelum peperangan tersebut dimulai.

(3.4) *Nu mandi na di pandeuri...ri...ri...* ‘Yang mandinya di belakang’

Kunci dari kekuatan syair pada bait ini ada pada keterangan tempat yang ditunjukkan pada frasa *di pandeuri* ‘di belakang’. Berdasar pada kesaksian sejarah yang diberikan oleh pelakunya, pada masa lalu, anak-anak Sunda mandi di sungai (pinggir lubuk) sambil bermain-main. Seringkali, kegiatan bermain di pinggir lubuk tersebut mengusik ular yang tengah beristirahat di dalam lubuk sehingga mengundang kedatangannya. Kedatangan ular tersebut tentu mengancam anak-anak sehingga mereka berlomba untuk segera naik dari pinggir lubuk guna menghindari serangan ular. Mereka memiliki pandangan bahwa orang terakhir yang naik dari pinggir lubuk memiliki peluang besar untuk terkena serangan ular. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa posisi sasaran yang akan diburu ada di belakang, yaitu ‘ekor ular’. Pernyataan ini diperkuat dengan frasa di depannya, yaitu *nu mandi na* ‘yang mandinya’. Frasa tersebut secara eksplisit memberi informasi mengenai posisi P2.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, bahwa lubuk merupakan tempat bertemunya ular dan manusia. Selain itu, verba tindakan yang diwujudkan dalam leksem *mandi* adalah aktivitas yang mempertemukan keduanya, maka artikel terhadap verba tindakan *mandi*, adalah jelas menunjukkan keberadaan manusia sebagai simbol P2. Dengan kata lain, keterangan *di pandeuri* yang bersandingan dengan frasa *nu mandi na* merupakan simbol dari sasaran lawan yang mulai terkunci dalam target partisipan. Selanjutnya, baik P1 maupun P2 mulai berfokus pada target tersebut.

Syair pada bait ini merupakan pamungkas dari syair permainan *oray-orayan* sekaligus menjadi penanda dimulainya kompetisi dalam permainan *oray-orayan*. Hal ini ditandai dengan P1 dan P2 yang mulai saling memasuki area lawan dan mengejar satu sama lain.

Berdasar pada pengamatan terhadap syair tersebut, dapat diketahui bahwa permainan *oray-orayan* merupakan simbol dari pertarungan antara ular dan manusia. Pertarungan tersebut terjadi sebab ular kerap kali muncul sebagai ancaman bagi manusia dan banyak aspek seperti keselamatan manusia dan pangannya. Manusia memiliki intuisi untuk menjaga dirinya dan kesejahteraan hidupnya dari segala ancaman. Hal ini juga diwujudkan dalam bentuk penjagaan terhadap kebutuhan pangannya yang terusik. Manusia memiliki keyakinan bahwa dirinya merupakan amanah dari Sang Pencipta. Oleh karena itu, bentuk penjagaan terhadap dirinya sendiri merupakan wujud dari penjagaan amanah yang diberi Tuhannya. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk syukur manusia terhadap Tuhan yang telah Menciptakannya. Adapun bentuk penjagaan terhadap kebutuhan pangannya merupakan wujud dari ungkapan syukur yang dapat dilakukan manusia terhadap Tuhannya sebagai Pemberi rezeki. Dengan kata lain, syair dari permainan *oray-orayan* merupakan gambaran wujud syukur manusia terhadap Tuhannya. Asumsi dari tujuan diciptakannya syair ini adalah sebagai pesan syukur dari leluhur Sunda kepada generasi penerusnya.

Pesan dan maksud yang terkandung dalam syair permainan *oray-orayan* tersebut di atas hanya berlaku untuk permainan *oray-orayan* yang mengandung

kekuatan ritual. Adapun syair yang terkandung dalam permainan *oray-orayan* dengan kekuatan pertunjukkan tidak sepenuhnya mencerminkan pesan dan maksud yang telah disampaikan di atas. Berikut pemaparan perbedaan antara keduanya.

Syair permainan *oray-orayan* dengan kekuatan ritual (untuk selanjutnya disebut dengan permainan *oray-orayan*) mengandung ketegangan pada tiap kata dan kaidahnya. Tiap kata mengisyaratkan pesan dan maksud yang dibuktikan dengan unsur-unsur pendukung yang ilmiah. Akan tetapi, pada syair permainan *oray-orayan* dengan kekuatan pertunjukkan (untuk selanjutnya disebut dengan pertunjukkan *oray-orayan*), ketegangan dan unsur ritual tersebut pudar.

Pada bait pertama yang sekaligus menjadi pembuka, yaitu *oray-orayan*, merujuk pada arti (bermain) ular-ularan. Pemaknaan dari syair permainan *oray-orayan*, isi dari bait tersebut mengisyaratkan arti ular secara bentuk (panjang dan berjalan meliuk) dan karakter yang kemudian diadaptasi menjadi bentuk dan karakter permainan. Akan tetapi, dalam pertunjukkan *oray-orayan*, kandungan dari bait tersebut hanya menyatakan makna bentuk ular yang memanjang. Adapun gerakan yang berjalan meliuk selayaknya ularpun tidak digambarkan dalam pertunjukkan *oray-orayan*. Ini merupakan penanda awal yang menjadi isyarat bahwa kekuatan ritual dalam pertunjukkan *oray-orayan* telah pudar. Selain tidak lagi mengadaptasi gerakan ular yang meliuk, syair dalam pertunjukkan *oray-orayan* pun tidak lagi mengisyaratkan karakter ular seperti yang digambarkan pada penggambaran sebelumnya. Hal ini tentu dapat dilihat dari bentuk pertunjukkan *oray-orayan* yang tidak menunjukkan karakter ular yang menyerang dan menghindar. Dalam

pertunjukkan *oray-orayan*, gerakan terdiri dari tarian murni yang tidak mengisyaratkan suatu pesan yang keramat.

Pada bait kedua, yaitu *luar-léor mapay sawah*, syair pertunjukkan *oray-orayan* tidak mengisyaratkan makna apapun di dalamnya. Pembuktian mengenai pernyataan ini telah dijelaskan sebelumnya mengenai bentuk gerakan ular yang tidak digambarkan meliuk. Berbeda dengan hal tersebut, leksem *sawah* justru tetap mengandung makna dalam syair pertunjukkan *oray-orayan*. Makna yang terkandung dalam syair inipun tetap sama dengan syair permainan *oray-orayan*, yakni menampilkan sawah sebagai ladang rezeki yang patut dilestarikan. Hal ini ditunjukkan dengan atribut yang dikenakan dalam seni pertunjukkan *oray-orayan*, yaitu dedaunan kering, jerami, dan pelepah kelapa.

Bait berikutnya, mengenai larangan pergi ke sawah dan argumentasinya melengkapi pernyataan tersebut di atas mengenai pelestarian sawah sebagai bentuk penjagaan terhadap rezeki. Syair yang menyatakan larangan dan argumentasinya tersebut menjadi simbol syukur dari masyarakat Sunda atas rezeki yang didapatkan. Hal ini menunjukkan adanya pesan inti syair permainan *oray-orayan* yang diterima oleh generasi penerus, yaitu perihal syukur terhadap rezeki melalui alam. Pernyataan ini juga didukung dengan tujuan dibuatnya kegiatan *sérén taun* yaitu sebagai sarana untuk bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rezeki yang diberikan melalui hasil pertanian dan perkebunan. Selain itu, melalui rangkaian kegiatan ini juga masyarakat Sunda mengharapkan hasil pertanian yang juga melimpah pada tahun berikutnya. Hal ini sesuai dengan ilmu tauhid yang menyatakan bahwa apabila

seorang hamba bersyukur atas nikmat Tuhannya, maka Dia akan menambahkan nikmat yang lebih banyak. Penjelasan mengenai tujuan dibuatnya *sérén taun* tersebut disampaikan oleh informan yang merupakan penggerak kegiatan.

Bait berikutnya mengandung pemaknaan yang sama dengan bait tersebut di atas. Kebun dan sawah merupakan ladang rezeki bagi masyarakat Sunda yang senantiasa wajib disyukuri dan diupayakan kelimpahannya. Segala bentuk perlindungan terhadap ancaman pada hasil panen pertanian dan perkebunan masyarakat Sunda diupayakan melalui tindakan bumi dan langit. Tindakan bumi yang dimaksud adalah upaya penjagaan terhadap tanah pertanian dan perkebunan secara langsung. Adapun tindakan langit adalah upaya berdoa kepada Tuhan agar tetap dijaga keberlimpahannya. Hal ini dapat dilihat dengan masih ditemukannya upacara-upacara adat yang berkaitan dengan harapan tersebut.

Bait terakhir yang menggiring ular pada lubuk ketimbang tanah pertanian dan perkebunan masyarakat Sunda merupakan simbol dari pencegahan ancaman bagi hasil panen. Adapun kandungan syair yang berkaitan dengan anak-anak yang mandi di lubuk kini tidak lagi mengandung makna yang berarti. Hal ini dibuktikan dengan tidak ditemukannya anak-anak yang mandi di lubuk seperti pada masa lalu. Pada masa lalu, saat permainan ini pertama diciptakan dan masih lestari, hampir segala aspek kehidupan dijalani secara tradisional. Akan tetapi, pada masa kini, hampir seluruh aspek tradisional tersebut sudah berganti dengan aspek digital. Termasuk dalam kebiasaan anak-anaknya. Kebiasaan mandi di lubuk dewasa ini telah sirna. Kehidupan anak-anak pada masa kini menjadi lebih sibuk dengan segudang aktivitas

akademik. Di luar aktivitas akademik, anak-anak masa kini cenderung menghabiskan waktu bermainnya untuk memainkan perangkat elektronik yang tersedia di rumah. Oleh karena itu, permainan tradisional, termasuk *oray-orayan* sudah tidak ditemukan lagi.

Begitu pula dengan pernyataan perang yang disampaikan melalui pertanyaan *saha anu mandi?* yang telah berubah makna. Kini bait tersebut tidak lagi dapat dikatakan sebagai pernyataan perang. Bait tersebut tidak mengandung makna apapun, sebab tidak ada perubahan nada dan gerak. Selain itu, lantunan syair dalam bait tersebut juga tidak berdampak apapun pada partisipan pertunjukkan *oray-orayan*.

Begitu syair selesai dilantunkan, partisipan kembali ke belakang ‘panggung’ dan bersiap untuk menampilkan pertunjukkan berikutnya. Hal ini tentu bertolak belakang dengan yang berlaku pada permainan *oray-orayan*. Ini menunjukkan bahwa syair pertunjukkan *oray-orayan* mengalami perbedaan maksud dan tujuan yang cukup signifikan dengan syair permainan *oray-orayan*.

Berdasar pada pemaparan kedua maksud dan tujuan dari syair tersebut di atas, dapat diketahui bahwa syair permainan dan syair pertunjukkan *oray-orayan* memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan yang ada dalam kedua jenis syair tersebut adalah berkaitan dengan pesan yang tersirat, yaitu sebagai wujud syukur atas nikmat yang diberikan Tuhan melalui alam. Adapun perbedaan yang muncul di keduanya terletak pada kekuatan ritualnya yang cukup signifikan.

4.1.2 *Setting and Scene*

Komponen *setting* dan *scene* berkaitan erat dengan tempat dan waktu terjadinya interaksi tuturan. Syair permainan *oray-orayan* dibuat pada saat musim panen tiba. Hal ini direpresentasikan dengan syair pada bait pertama. *Paré na keur sedeng beukah* ‘padinya sedang merekah’ menunjukkan bahwa tuturan terbentuk pada saat musim panen. Pernyataan ini juga selaras dengan tujuan terciptanya syair yang telah terkuak dalam bahasan *Ends* sebelumnya, yaitu sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan atas hasil panen. Akan tetapi, pelaksanaan permainan justru tidak diperkenankan pada di tempat berpanen; sawah. Hal ini juga disebutkan pada syair bait pertama, *tong ka sawah* ‘jangan ke sawah’. Kandungan dalam syair tersebut secara tersirat mengungkapkan batasan interaksi di sawah, termasuk melakukan permainan. Di samping itu, apabila melihat dari pergerakan dan jumlah partisipannya, dibutuhkan lahan yang luas untuk memainkan permainan *oray-orayan*. Banyaknya pergerakan yang melebar dan mengeksplorasi wilayah serta banyaknya jumlah partisipan yang melakukan permainan membuat sawah menjadi lahan yang tidak memungkinkan untuk dijadikan tempat bermain *oray-orayan*. Oleh karena itu, tempat yang tepat untuk memainkan permainan *oray-orayan* adalah lapangan dan halaman yang luas.

Tuturan terjadi pada malam hari, utamanya pada malam bulan purnama. Hal ini ditunjukkan secara tersirat dalam syair yang menceritakan mengenai ular di sawah. Ular yang biasa berinteraksi di sawah adalah jenis ular gadung, ular koros, ular tanah dan ular tikus. Pernyataan tersebut tercatat dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia

(2004). Sebagian besar dari ular tersebut aktif pada malam hari. Pernyataan ini juga didukung oleh fakta sejarah yang mencatat bahwa sebagian besar permainan tradisional dimainkan pada malam hari, utamanya pada malam bulan purnama. Pernyataan tersebut disampaikan oleh informan yang merupakan pelaku budaya Sunda. Adapun fakta sejarah tersebut mengungkapkan keutamaan malam bulan purnama pada masa lalu, yaitu malam penuh perayaan. Berdasarkan keterangan dari informan yang menjadi pelaku sejarah dan praktisi pelestari budaya Sunda, malam bulan purnama dirayakan sebab merupakan malam yang berbeda dengan malam-malam lainnya. Pada masa lalu, malam hari merupakan waktu yang gelap dan menyeramkan sebab belum mendapatkan aliran listrik. Berbeda dengan malam bulan purnama, malam hari terasa terang dan hangat. Pada malam bulan purnama, masyarakat Sunda masa lalu merayakannya dengan berkumpul di luar rumah dengan sanak keluarga dan tetangga. Perkumpulan tersebut dibentuk berdasarkan kelompoknya, perempuan dewasa, pria dewasa, dan anak-anak. Perkumpulan perempuan dewasa dan pria dewasa diwarnai dengan obrolan hangat, sementara perkumpulan anak-anak diisi dengan melakukan aneka permainan tradisional, salah satunya permainan *oray-orayan*. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu saat listrik sudah masuk ke pedesaan, permainan tradisional termasuk *oray-orayan* mulai dimainkan pada siang dan sore hari. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran kekuatan ritual pada kaidah interaksinya.

Pergeseran kekuatan ritual dalam ranah *setting* dan *scene* terjadi pada PmO2. Permainan dapat dilakukan dimana saja menyesuaikan kegiatan yang sedang

dilaksanakan. PmO2 dapat dilakukan di dalam kelas. Hal ini ditemukan oleh peneliti dalam penelusuran data yang berkaitan dengan permainan *oray-orayan* yang dilaksanakan di kawasan pendidikan. Permainan *oray-orayan* menjadi bagian dari kurikulum di sebagian besar daerah Jawa Barat. Pernyataan tersebut didapatkan dari informan yang bertindak sebagai pendidik dan anggota MGMP bahasa Sunda dan seni budaya. Umumnya, permainan *oray-orayan* memang dilaksanakan di lapangan, akan tetapi, hal tersebut merupakan permasalahan yang kondisional. Apabila situasi tidak memungkinkan (hujan) sementara RPP menuntut untuk melakukan permainan *oray-orayan*, maka tenaga pendidik dituntut untuk kreatif mengondisikan ruangan agar menjadi lapang. Kelonggaran tersebut menandakan adanya kepatuhan terhadap hal lain yang lebih dipenuhi ketimbang kepatuhan terhadap kaidah permainan.

Pergeseran kekuatan ritual tersebut juga berlaku pada pertunjukkan *oray-orayan*. Dalam pertunjukkan *oray-orayan*, waktu pelaksanaannya mengikuti susunan acara yang telah dibuat oleh panitia *sérén taun*. Penentuan waktu tersebut dibuat dengan tanpa mempertimbangkan kaidah asal permainan atau pertunjukkan. Pernyataan tersebut ditulis berdasarkan keterangan dari informan yang merupakan panitia kegiatan *sérén taun*. Pada saat pengambilan data tahun 2016, pertunjukkan *oray-orayan* dilaksanakan pagi hari pukul 07.33. Sementara pengambilan data tahun 2017, pertunjukkan *oray-orayan* dilaksanakan pada pukul 18.30. Hal ini membuktikan bahwa penentuan waktu pelaksanaan pertunjukkan *oray-orayan* tidak berdasar pada kaidah tertentu.

4.1.3 *Participant*

Pembahasan dalam komponen ini adalah mengenai pihak yang terlibat dalam tuturan atau disebut dengan partisipan. Tuturan dalam penelitian ini berupa syair pengiring permainan. Dalam permainan *oray-orayan*, terdapat tiga jenis partisipan. Penyebutan ketiga partisipan ini selanjutnya menjadi P0, P1, dan P2. P0 merupakan partisipan yang tidak terlihat tapi memiliki peran penting dalam proses produksi tuturan. Dengan kata lain, P0 merupakan penutur primer dalam produk tuturan ini. Maksud dan pesan yang terkandung dalam tuturan sejatinya dimiliki oleh P0. Akan tetapi, peneliti berupaya membedah kandungannya berdasarkan fakta historis dan fakta linguistik yang didukung dengan piranti yang melekat dalam permainan. Hal ini telah disampaikan sebelumnya, bahwa sebuah karya sastra yang selesai ditulis oleh penciptanya memiliki kebebasan untuk diinterpretasi oleh pembaca.

Apabila menilik pada kaidah interaksinya, terdapat dua kelompok partisipan yang aktif memainkan permainan *oray-orayan*. Keduanya merupakan simbol dari ular dan manusia. Hal ini sesuai dengan analisa mengenai komponen *ends* pada bahasan sebelumnya, yakni permainan *oray-orayan* adalah simbol dari pertarungan antara ular dan manusia. Berdasar pada analisa tersebut, dapat diketahui bahwa P1 merupakan simbol dari ular dan P2 merupakan simbol dari manusia. Baik P1 maupun P2, keduanya berperan aktif dalam melantunkan syair pengiring permainan *oray-orayan*. Dengan kata lain, P1 dan P2 merupakan penutur sekunder dalam produk tuturan ini.

Jumlah partisipan dalam memainkan permainan ini minimal 10 orang. Seperti nama permainannya, permainan *oray-orayan* ini menuntut jumlah pemain yang banyak agar terbentuk *oray* (ular) yang dapat berjalan meliuk. Apabila jumlah pemain keseluruhan adalah 10 orang, maka jumlah pemain tiap kelompok adalah masing-masing lima orang. Angka tersebut dapat memenuhi kualifikasi anggota tubuh ular, yakni kepala, badan, dan ekor. Meskipun bagian tubuh ular hanya terdiri dari tiga komponen, akan tetapi ular adalah hewan dengan ciri khas tubuh yang panjang dan tidak memiliki pembagian tubuh yang sangat signifikan seperti makhluk hidup lainnya. Oleh karena itu, adanya tiga komponen bukan berarti hanya memerlukan tiga pemain dalam permainannya. Berikut ilustrasinya.



Ilustrasi 4. Tiga komponen partisipan

Dari ilustrasi tersebut dapat dilihat adanya pembagian tiga komponen tubuh ular. Warna kuning menunjukkan bagian kepala, hijau menunjukkan bagian tubuh, dan biru merupakan ekor. Dengan kata lain, dua orang atau lebih pemain dapat mewakili satu bagian tubuh.

Semakin banyak jumlah partisipan, semakin baik pula permainannya. Tubuh ular yang semakin panjang akan membuat permainan lebih menarik. Tidak hanya

menyoal angka, permainan ini juga mengisyaratkan sebuah kehidupan yang dapat berjalan lebih panjang dan lebih menantang.

Angka partisipanpun diharapkan merupakan angka genap. Dengan jumlah yang genap akan memudahkan pembagian anggota kedua kelompok permainan dengan adil. Meskipun pembagian anggota kelompok dilakukan secara acak, akan tetapi para pemain telah mengetahui kaidah baku yang tidak tertulis mengenai porsi masing-masing kelompok. Filosofi dari adanya kaidah angka genap ini yaitu harapan dapat berlangsungnya kehidupan yang adil dan jembar. Hal ini tampak dalam kehidupan sosial masyarakat Sunda yang senantiasa mengutamakan hak orang lain dan berupaya untuk membagi porsi kehidupannya secara berimbang. Pernyataan ini juga dibuktikan dengan pengamatan sederhana peneliti terhadap lingkungan masyarakat Sunda. Hasil dari pengamatan tersebut menyatakan bahwa sebagian besar masyarakat Sunda menghabiskan waktunya untuk diri sendiri, keluarga, tetangga, agama, dan pendidikan dengan porsi yang cukup. Menurut masyarakat Sunda, memenuhi hak diri sendiri dan orang lain merupakan bagian dari kekayaan diri. Oleh sebab itu, budaya berbagi dengan tetangga masih lekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Sunda.

Dalam memainkan permainan ini, partisipan membagi tugas berkelompok. Posisi yang harus dipenuhi adalah bagian depan atau disebut dengan 'kepala ular', bagian tengah atau badan ular, dan bagian belakang atau ekor ular. 'kepala ular' secara otomatis menjadi pemimpin bagi anggota tubuh yang lain. Tidak seperti bagian tubuh lainnya, pada bagian kepala hanya dibutuhkan satu orang. Orang

tersebut harus memenuhi kualifikasi menjadi seorang pemimpin. Untuk menjadi seorang pemimpin, dibutuhkan sosok yang cakap dalam mengatur strategi, dihormati dan dihargai setiap keputusannya. Hal ini akan tampak pada permainan. ‘kepala ular’ yang cakap dan pandai mengatur strategi akan mudah memenangkan permainan. Oleh sebab itu, rekomendasi bagi ‘kepala ular’ adalah partisipan yang memenuhi kualifikasi tersebut di atas.

Terdapat beberapa kaidah yang harus ditaati dalam menempatkan posisi partisipan. Kaidah tersebut berbeda-beda tiap dekade. Pada dekade 60-an, bagian ‘anggota tubuh’ dari ‘ular’ ditentukan oleh undian daun. Struktur daun tersebut harus memiliki lamina yang tebal dengan tulang daun yang menyirip. Karakter tersebut dapat ditemukan pada daun mangga, nangka, rambutan, dan lain sebagainya. Daun ditepukkan pada tangan kedua tangan partisipan yang hendak diundi. Sebelum kedua partisipan menepuk daun undian tersebut, masing-masing partisipan memilih bagian daun terlebih dahulu; bagian luar atau dalam. Setelah memilih, maka keduanya menepukkan daun undian tersebut. Daun undian akan jatuh dan menampakkan salah satu bagian daun; bagian luar atau dalam. Partisipan yang pilihan pada daun undiannya muncul maka berhak menentukan kelompoknya sendiri. Sedangkan partisipan yang pilihan daunnya tidak muncul maka harus menerima kelompok yang tidak dipilih partisipan sebelumnya. Dari proses undian ini, partisipan dapat belajar mengenai adil dan besar hati. Pada dekade tersebut, sistem undian belum menggunakan uang koin sebab uang bukan alat tukar utama dan satu-satunya. Selain itu, anak-anak pada masanya tidak lazim memegang uang sendiri terutama saat

bermain. Sebaliknya, daun merupakan benda yang sangat mudah ditemukan di sekitar halaman rumah masyarakat Sunda pada masa tersebut. Oleh karena itu, daun menjadi pilihan yang mudah bagi para partisipan. Berbeda dengan dekade 70-an, sistem perundian sudah ditentukan oleh koin. Pada tahun tersebut, uang mulai populer dan banyak digunakan oleh masyarakat sebagai alat tukar utama. Meskipun pada masa itu anak-anak belum terbiasa membawa uang saat bermain. Uang koin didapatkan dari pinjaman milik orangtua salah satu partisipan. Dekade 80-an, sistem perundian ditentukan oleh tinggi badan pemain. Pemain yang tinggi dan besar otomatis menjadi kepala, sementara yang kecil menjadi ekor. Ukuran badan dipercaya dapat memberikan pengaruh pada posisi kepala. Tubuh yang tinggi dan besar dipercaya dapat menghalau ‘ular’ lawan untuk masuk ke kawasannya. Sementara dekade 90-an ‘anggota tubuh ular’ tidak ditentukan oleh undian ataupun peraturan apapun. Hal ini menunjukkan adanya kaidah yang mulai tidak dipatuhi oleh partisipan.

Pembagian partisipan dalam PmO2 hampir sama dengan yang dilakukan pada PmO1. Akan tetapi, ada sedikit perbedaan yang nampak, yaitu partisipan pengiring musik (P4) dalam PmO2. Adapun alat musik yang mengiringi permainan ialah gitar dan kendang. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran komposisi dalam ranah partisipan. Pergeseran komposisi ini menandakan adanya inovasi dalam permainan *oray-orayan*.

Pemaknaan dan pembagian partisipan dalam pertunjukkan *oray-orayan* memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan versi permainan. Partisipan dalam pertunjukkan *oray-orayan* tidak dibatasi jumlah minimum dan maksimum. Selain itu,

tidak ada kaidah yang mengatur posisi tinggi badan dan jenis kelamin di dalamnya. Siapapun dapat menjadi ‘kepala ular’. Hal ini disebabkan oleh hilangnya fungsi ‘kepala ular’ dalam pertunjukkan *oray-orayan*. Posisi ‘kepala’, ‘tubuh’, dan ‘ekor’ hanya perkara urutan barisan. Simbolisasi dari P1 dan P2 juga sudah tidak dapat dipertahankan. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya unsur pertarungan antara simbol ular dan manusia dalam versi pertunjukkan. Oleh sebab itu, partisipan sekunder dalam pertunjukkan *oray-orayan* pada selanjutnya disebut P12. P12 hanya bertugas memainkan tarian dengan bentuk barisan memanjang tanpa harus melantunkan syair dan berkompetisi. Hal ini juga diperkuat dengan tidak adanya kompetitor dalam pertunjukkan *oray-orayan*. Berikut visualisasinya.



Gambar 1. Partisipan pertunjukkan *oray-orayan*

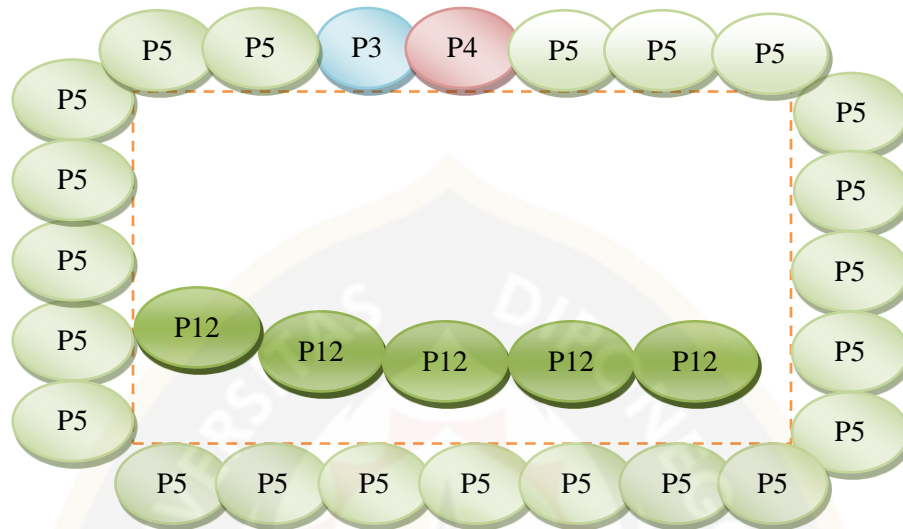
Berbeda dengan pembagian jenis partisipan dalam versi permainan, versi pertunjukkan *oray-orayan* memiliki lebih banyak partisipan yang terlibat. Di antaranya partisipan pelantun syair (P3), partisipan pengiring musik (P4), dan partisipan penikmat pertunjukkan (P5).

Dalam pertunjukkan *oray-orayan*, P12 tidak melantunkan syair pengiring permainan. P12 hanya berbaris memanjang dan saling memegang pundak partisipan

di depannya, lalu berjalan mengitari panggung pertunjukkan. Adapun P3 dibebankan pada tokoh masyarakat sekaligus praktisi budaya Sunda. P3 harus merupakan praktisi budaya yang terdaftar di Cagar Budaya. P3 juga merupakan pelatih pertunjukkan yang ditampilkan dalam kegiatan *sérén taun*.

Pertunjukkan *oray-orayan* memiliki piranti tambahan yang lebih lengkap ketimbang versi permainan. Selain dilengkapi P3, pertunjukkan *oray-orayan* juga dilengkapi P4. Adapun alat musik yang mengiringi P4 dalam pertunjukkan *oray-orayan* adalah gamelan. Hal ini tentu merupakan suatu inovasi dari permainan *oray-orayan*.

Persiapan dalam melakukan pertunjukkan juga lebih matang. Berbeda dengan permainan *oray-orayan* yang dapat dilakukan saat jumlah partisipan sudah memenuhi syarat, pertunjukkan *oray-orayan* melalui tahap latihan yang cukup lama. Partisipan yang terlibat di dalam pertunjukkan juga terlibat dalam proses latihan. Perbedaannya hanya terletak pada jumlah P5. Pada saat pertunjukkan, jumlah P5 dapat mencapai angka ratusan jiwa. Sementara pada saat proses latihan, P5 hanya berjumlah belasan jiwa. P5 dalam proses latihan terdiri dari orangtua dari P2. Sementara P5 dalam pertunjukkan terdiri dari orang yang memiliki ketertarikan dengan pelestarian budaya Sunda. P5 tidak dibatasi usia, jenis kelamin dan suku. Berikut adalah visualisasi posisi partisipan di dalam panggung pertunjukkan *oray-orayan*.



Skema 1. Posisi partisipan pertunjukkan *oray-orayan*

Berdasar pada perbandingan tersebut di atas, dapat diketahui bahwa partisipan yang terkandung dalam syair permainan *oray-orayan* ada dua jenis, yaitu partisipan primer (P0) dan partisipan sekunder (P1 dan P2). Sementara dalam pertunjukkan *oray-orayan*, partisipan terdiri dari tiga jenis, yakni partisipan primer (P0), partisipan sekunder (P1), dan partisipan tersier (P3, P4, dan P5).

4.1.4 Acts Sequence

Kaidah interaksi atau urutan interaksi dalam permainan *oray-orayan* awalnya merupakan hal yang baku. Terdapat dua kaidah baku, yaitu kaidah umum dan kaidah khusus. Berikut pemaparan kaidah dalam permainan *oray-orayan* (PmO1).

4.1.4.1 Kaidah Umum

Kaidah umum merupakan kaidah yang mengatur segala sesuatu di luar permainan. Berikut merupakan kaidah umum yang ditemukan dalam penelitian.

1. Permainan ini dimainkan oleh 10 sampai 20 anak.
2. Dipilih dua partisipan untuk menjadi garda yang kemudian menjadi ‘kepala ular’.

4.1.4.2 Kaidah Khusus

Kaidah khusus dalam permainan *oray-orayan* meliputi fase pemilihan partisipan dan fase permainan inti. Fase pemilihan partisipan merupakan sistem perundian yang berlaku pada dekade 90-an hingga permainan ini akhirnya perlahan hilang di masyarakat Sunda. Fase pemilihan partisipan ini hanya berlaku di beberapa wilayah di Jawa Barat termasuk lokasi penelitian, Kuningan. Sementara fase permainan inti merupakan permainan *oray-orayan* yang sesungguhnya. Permainan ini sama dengan permainan *oray-orayan* versi modern di sebagian besar wilayah Jawa Barat.

4.1.4.2.1 Fase Pemilihan Partisipan

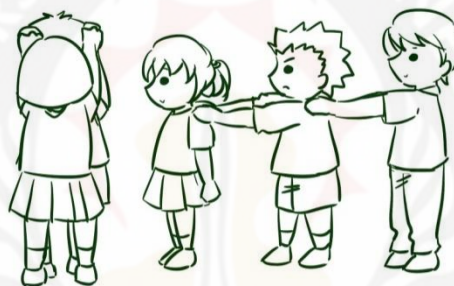
Fase ini merupakan adaptasi dari permainan asal Eropa *London Bridge is Falling Down*. Berdasar pada pengamatan yang dilakukan selama penelitian, berikut kaidah interaksi dalam fase pemilihan partisipan permainan *oray-orayan*.

1. Permainan dimulai dengan dua partisipan yang menjadi garda saling berhadapan dan memegang kedua tangannya seraya mengangkat ke atas membentuk sebuah jembatan.



Ilustrasi 5

2. Sementara itu, partisipan lainnya membentuk barisan memanjang.
3. Barisan tersebut berjalan meliuk kemudian melewati garda.



Ilustrasi 5

4. Sambil berjalan meliuk dan melewati jembatan, seluruh partisipan melantunkan syair *oray-orayan*.



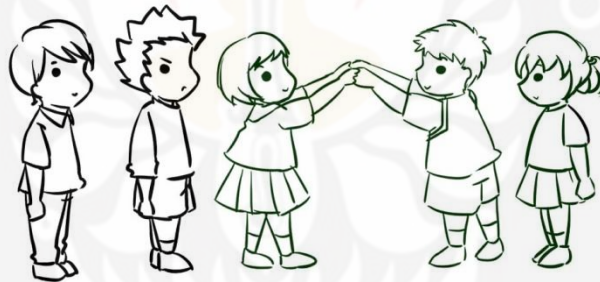
Ilustrasi 6

5. Jembatan akan runtuh (kedua tangan garda turun) setelah syair selesai dilantunkan.



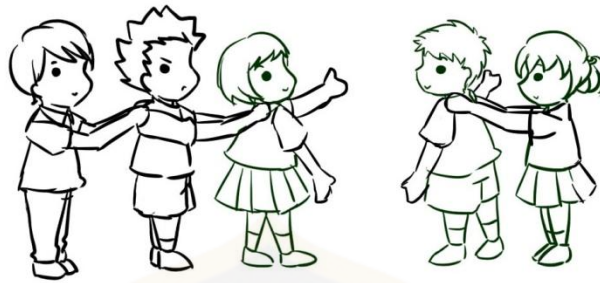
Ilustrasi 7

6. Partisipan yang tertimbun reruntuhan jembatan (tertangkap oleh kedua pasang tangan garda) harus terpisah dari barisan ular dan berdiri di belakang garda. Partisipan tersebut harus memilih berdiri di belakang garda yang mana.



Ilustrasi 8

7. Setelah seluruh partisipan tertangkap oleh kedua pasang tangan garda dan membentuk barisan di belakangnya, seluruh partisipan bersiap merapikan barisannya dan memegang pundak partisipan lain yang ada di depannya.
8. Kedua garda menurunkan tangannya dan mulai merentangkan tangannya sebagai tameng pertahanan kelompok masing-masing.
9. Setelah itu, partisipan yang menjadi bagian tubuh lainnya memegang pundak partisipan yang ada di depannya.



Ilustrasi 9

4.1.4.2.2 Fase Permainan Inti

Fase permainan inti berbentuk kompetisi. Fase ini merupakan inti dari permainan *oray-orayan*. Berikut urutan aksi yang ditemukan dalam penelitian ini.

1. Permainan dilakukan dengan cara membuat dua barisan yang berbaris ke belakang menyerupai panjangnya ular. Peserta yang berada di barisan depan disebut 'kepala ular', di tengah merupakan tubuh, dan yang berada di belakang disebut ekornya.
2. Para partisipan saling memegang pundak teman yang ada di depannya, kecuali yang menjadi kepala.
3. Kedua 'kepala ular' tersebut saling berhadapan dan saling mengejar untuk memperebutkan si ekor. Si kepala merentangkan tangannya sebagai benteng pertahanan agar barisan/ ular si lawan tidak masuk ke barisannya dan mengambil si ekor.
4. Anak yang menjadi ekor dipilih yang paling kecil tetapi lincah, karena harus mengelakkan dirinya dari tangkapan ular lawan.
5. Barisan ular akan meliuk mengikuti gerak si kepala. Saat meliuk tersebut, partisipan menyanyikan lagu di atas.

6. Saat syair selesai dinyanyikan, kedua kelompok saling mengejar ekor lawan sambil mengucap ‘kok kok kok kook.



Ilustrasi 10

7. Jika ekor lawan tertangkap, maka ia bergabung dengan kelompok tersebut. Begitu seterusnya.
8. Jumlah minimal anggota dari kelompok adalah 3 orang. 3 orang tersebut adalah kepala, tubuh, dan ekor sang ular. Jika kurang dari angka tersebut, maka ‘ular’ dianggap mati, dalam istilah permainan yaitu kalah telak.

Dari runtutan kaidah permainan di atas dapat diketahui adanya beberapa aktivitas inti, yaitu 1) berbaris, 2) mengangkat dan menurunkan tangan, 3) bernyanyi, 4) menangkap, 5) berlari, 6) menghindar. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya kegiatan olahraga yang baik untuk kesehatan jasmani partisipan. Selain itu, partisipan dituntut untuk senantiasa konsentrasi, fokus, cermat, tangkas dan mengutamakan kerjasama tim.

Kaidah interaksi permainan *oray-orayan* dewasa ini (PmO2) mengalami perubahan yang cukup signifikan. Letak perbedaannya ada pada pemilihan ‘kepala ular’ yang dilakukan dengan permainan undian *paciwit-ciwit lutung* dan *cingcangkelik*. Setelah permainan undian tersebut dilakukan, kaidah interaksi selanjutnya berlangsung sama, yaitu terdiri dari fase pemilihan partisipan dan fase permainan inti.

Berdasarkan pengamatan terhadap PmO2 ditemukan adanya lantunan syair yang tidak pakem. Syair pengiring permainan dapat dilantunkan dengan syair lengkap dan kerap dilantunkan dengan syair yang parsial. Permainan dengan syair parsial ini kerap ditemukan di kawasan pendidikan, yakni permainan yang dimainkan pada saat waktu istirahat. Partisipan melantunkan syair secara parsial karena mengetahui adanya keterbatasan waktu istirahat. Oleh sebab itu, permainan dengan syair parsial dilakukan guna mengefisienkan waktu yang tersedia. Adapun syair parsial yang dilantunkan adalah syair dengan bait terakhir. Berdasarkan pengamatan yang telah dibahas pada komponen *ends*, diketahui bahwa kekuatan syair dalam permainan terletak pada bait terakhir. Bait terakhir mengarahkan partisipan untuk bersegera melangsungkan permainan inti. Adanya pemangkasan terhadap syair pengiring permainan mengindikasikan dua (2) hal, yaitu lunturnya kepatuhan partisipan terhadap kaidah permainan dan mengutamakan kepraktisan.

Berbeda dengan kaidah interaksi permainan (PmO1 dan PmO2), kaidah interaksi dalam pertunjukkan *oray-orayan* (PtO) cenderung lebih sederhana. Hal ini

dapat dilihat melalui deskripsi interaksi di lapangan. Berdasar pada pengamatan di lapangan, berikut kaidah interaksi yang terjadi di dalam pertunjukkan *oray-orayan*.

1. P12 berbaris di bibir panggung seraya memegang pundak partisipan di depannya.
2. P12 mengikuti alunan musik dari P4 sambil menggerakkan badannya ke kanan dan ke kiri.
3. P4 melantunkan syair pengiring pertunjukkan *oray-orayan*. Pada saat yang bersamaan, P12 bergerak maju perlahan. Pergerakan tersebut berjalan biasa, tidak mengikuti liukan ular.
4. P12 mengelilingi panggung hingga syair habis dilantunkan.
5. Setelah P4 selesai melantunkan syair, P12 kembali ke belakang panggung.

Dari deskripsi kaidah interaksi tersebut, dapat dilihat adanya perbedaan yang signifikan antara permainan *oray-orayan* dengan versi pertunjukkan. Hal ini menunjukkan adanya inovasi yang dilakukan oleh masyarakat Sunda sebagai upaya dari revitalisasi budaya. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa permainan *oray-orayan* sudah tidak ditemukan di tanah Sunda, terutama di lokasi penelitian. Oleh karena itu, melalui pertunjukkan yang telah mengalami inovasi ini, leluhur Sunda mengharapkan *oray-orayan* akan tetap lestari di daftar kesenian Sunda.

4.1.5 Instruments

Instrumen atau saluran komunikasi dalam syair permainan *oray-orayan* adalah lantunan syair. Adapun wujud dari saluran komunikasi ini terdiri dari empat (4) dimensi kode, yakni verbal vokal, verbal nonvokal, nonverbal vokal, dan nonverbal

nonvokal (Saville-Troike, 2003: 115-116). Dimensi verbal vokal dalam penelitian ini adalah tuturan atau lantunan syair permainan *oray-orayan*. Adapun bahasa yang digunakan dalam tuturan tersebut adalah bahasa Sunda dengan tingkat kesantunan sedang (*lemes keur sorangan*). Pemaparan mengenai tingkat kesantunan berbahasa yang digunakan dalam syair permainan *oray-orayan* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Lemes keur batur	Lemes keur sorangan	Loma
<i>Oray-orayan</i>	<i>Oray-orayan</i>	Ula-ulaan
Luar-léor	Luar-léor	Luar-léor
Mapay	Mapay	Mapay
Sawah	Sawah	Sawah
Tong	Tong	Ulah
Ka	Ka	Ka
Paré na	Pare na	Paré na
Keur	Keur	Eukeur
Sedeng	Sedeng	Sedeng
Beukah	Beukah	Beukah
Kebon	Kebon	Kebon
Loba	Loba/ seueur	Ngayah
Nu ngangon	Nu ngangon	Nu ngangon
Langkung saé	Mending, Leuwih hade	Mending
Leuwi	Leuwi	Leuwi
Siram, ngebak	Mandi	Mandi
Saha	Saha	Saha
Anu	Anu	Anu
Di pengker	Di pandeuri	Di tukang

Tabel 9. Tingkat kesantunan bahasa Sunda dalam Syair Pengiring Permainan *Oray-orayan*

Melalui pengamatan terhadap tabel tersebut di atas, dapat diketahui bahwa syair dalam permainan *oray-orayan* menggunakan bahasa *lemes keur sorangan*. Hal

ini sesuai dengan peruntukkan bahasa *lemes keur sorangan*, yakni digunakan oleh sesama teman sebaya. Adapun penjelasan mengenai pembagian tingkatan kesantunan berbahasa telah disampaikan pada subbahasan latar belakang.

Selain berdasarkan pemilihan diksi, dimensi verbal vokal juga dapat dilihat berdasarkan pola rima yang ada di dalam syair. Menurut kaidah bahasa Sunda, pola rima yang terdapat pada syair permainan *oray-orayan* termasuk ke dalam pola rima atau *purwakanti* jenis *mindooan kawit*, *mindooan wekas*, *laras wekas*, serta *margaluyu*. Sedikit berbeda dengan tata bahasa dalam bahasa Indonesia yang mengenal rima hanya sebatas bunyi yang berselarang baik awal maupun akhir pada larik sebuah sajak. Kaidah puisi dalam bahasa Sunda mengenal pola rima yang tidak dikenal oleh kaidah puisi bahasa Indonesia, yakni *margaluyu*. Adapun pengertian *margaluyu* telah dijelaskan pada subbahasan latar belakang yakni *purwakanti* yang muncul sebab ada kata di akhir tulisan yang diulang pada awal tulisan baris berikutnya. Berikut pemaparan pola rima atau *purwakanti* dalam syair pengiring permainan *oray-orayan*.

¹*Oray-orayan*

²*Luar-leor mapay sawah*³

⁴*Tong ka sawah*³

*Pare na keur sedeng beukah*³

¹*Oray-orayan*

²*Luar-leor mapay kebon*⁵

⁴*Tong ka kebon*⁵

*Di kebon loba nu ngangon*⁵

*Mending ka leuwi*⁶

*Di leuwi loba nu mandi*⁶

*Saha*⁷*anu mandi*⁶?

⁷*Nu mandi na di pandeuri...ri...ri*⁶...

Keterangan

¹minoan kawit

²minoan kawit

³minoan kawit

⁴margaluyu

⁵laras wekas

⁶laras wekas

⁷laras wekas

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, dapat diketahui pola rima yang mendominasi dalam syair pengiring permainan *oray-orayan* adalah *laras wekas*. Terdapat sepuluh rima yang termasuk ke dalam *purwakanti laras wekas*, yaitu /ah-ah-ah/, /on-on-on/, dan /i-i-i/. Sementara *purwakanti mindoan kawit* ada tiga kata,

yaitu *oray-orayan*, *luar-leor*, *tong ka*. Sedangkan *purwakanti margaluyu* hanya memiliki satu frasa yang sama, yakni *nu mandi*.

Dimensi kode selanjutnya adalah verbal nonvokal. Dimensi kode verbal nonvokal tersebut berkaitan dengan penggunaan paralinguistik di dalam komponen pembangun tuturan. Adapun elemen paralinguistik yang terdapat pada pembangun tuturan diantaranya adalah artikulasi yang lugas, nada yang rendah dan meninggi, serta kecepatan tuturan yang standar di awal, dan bertambah frekuensinya di akhir tuturan. Ketiga jenis paralinguistik tersebut diaplikasikan oleh partisipan guna menyamakan frekuensi dengan sesama partisipan. Selain itu, ketiga paralinguistik tersebut menggambarkan suatu maksud tertentu. Artikulasi yang diucapkan selama tuturan berlangsung cenderung lugas dan jelas. Tuturan diucapkan bersamaan oleh seluruh partisipan sehingga kesamaan frekuensi perlu diperhatikan. Pelafalan artikulasi yang lugas dan jelas dapat membantu partisipan untuk saling menyamakan frekuensi. Sementara itu, nada yang pada bait pertama dan kedua cenderung rendah dan mendayu, pada bait ketiga perlahan naik saat melantunkan syair *mending ka leuwi / di leuwi loba nu mandi*, (/) *saha anu mandi*, (/) *nu mandi na di pandeuri*. Sama dengan nada yang cenderung rendah dan mendayu di bait pertama dan kedua, kecepatan dalam tuturanpun berlangsung rendah di awal namun pada bait terakhir mengalami peningkatan kecepatan. Perbedaan yang terjadi pada fitur paralinguistik ini hanya terjadi pada nada dan kecepatan. Oleh sebab itu, perlu adanya paparan sederhana berkaitan dengan dua paralinguistik tersebut melalui tabel khusus. Guna

menunjukkan adanya perbedaan, paparan yang disajikan dalam tabel hanya syair pada bait ketiga, yaitu bait yang di dalamnya terjadi perbedaan elemen paralinguistik nada dan kecepatan.

Tuturan	Fitur Nonverbal	
	Nada	Kecepatan
<i>Mending ka leuwi</i>	—/	..
<i>Di leuwi loba nu mandi</i>	—/—	...
<i>Saha anu mandi</i>	/
<i>Nu mandi na di pandeuri</i>	/

Tabel 8. Fitur Nonverbal dalam Tuturan *Oray-orayan*

Keterangan

- : Nada standar, tidak rendah tidak tinggi. Satu tanda garis bawah (_) digunakan untuk satu kata.
- / : Nada tinggi
- .. : Kecepatan standar. Semakin banyak tanda titik (.) maka tingkat kecepatan semakin tinggi.

Dimensi vokal verbal tersebut hanya terdapat pada permainan *oray-orayan* baik PmO1 maupun PmO2. Sementara pada pertunjukkan *oray-orayan* (PtO) tidak ditemukan adanya dinamika dalam dimensi vokal vokal. Dengan kata lain, dimensi vokal verbal dalam pertunjukkan *oray-orayan* cenderung standar.

Dimensi vokal nonverbal tidak terdapat pada syair permainan *oray-orayan* (PmO1). Akan tetapi, dimensi ini ditemukan pada PmO2 dan PtO, yakni iringan musik dalam pertunjukkan. Dalam PmO2, iringan musik dilantunkan selama syair pengiring permainan dilantunkan, tidak ditemukan adanya iringan musik di awal dan di akhir syair. Sementara iringan musik dalam PtO didengungkan menggunakan gamelan sunda dimulai dengan intro selama 19 detik, kemudian P4 melantunkan syair dan tetap diiringi dengan musik hingga pertunjukkan selesai.

Terakhir, dimensi nonverbal nonvokal ditunjukkan dalam kinesik dan proksemik. Fitur kinesik dalam tuturan terjadi pada ekspresi wajah, kontak mata, gerakan tangan, kepala dan kaki. Ekspresi wajah partisipan selama tuturan menunjukkan adanya kegembiraan yang dibalut dengan perasaan harap dan cemas. Kegembiraan tampak pada tawa dan senyum partisipan dalam sela-sela permainan. Sementara rasa harap dan cemas tampak pada raut wajah partisipan saat mulai memasuki fase permainan inti, yaitu berkompetisi. Sementara itu, gerakan anggota tubuh ditunjukkan melalui tangan, kepala, dan kaki. Adapun gerakan tangan meliputi genggam pundak, genggam tangan, rentangan tangan, serta tepuk pundak.

Genggam pundak dilakukan oleh partisipan yang berada pada barisan kedua dan seterusnya kepada partisipan yang ada di depannya. Genggaman tersebut tidak boleh lepas dan dilakukan guna terbentuk 'tubuh ular' yang kokoh. Apabila genggaman terlepas, maka kompetisi berakhir dengan kekalahan pada pihak partisipan tersebut. Adapun genggam tangan dilakukan oleh dua (2) calon 'kepala

ular' yang masih berposisi sebagai garda dalam fase pemilihan partisipan. Genggam tangan tersebut kemudia diangkat ke atas menyerupai bentuk jembatan London. Pada saat syair selesai dilantunkan, genggam tangan tersebut jatuh dan membentuk perangkat bagi partisipan terpilih. Perangkat genggam tangan kedua garda kepada partisipan terpilih baru terlepas saat partisipan tersebut telah menentukan pilihan. Pada saat itu, partisipan garda yang menginginkan partisipan terpilih masuk ke dalam kelompoknya melakukan kontak mata. Kontak mata tersebut merupakan paralinguistik yang mengandung muatan komunikasi nonverbal. Adapun maknanya adalah sebuah instruksi kepada partisipan terpilih agar masuk ke dalam barisan kelompoknya.

Gerakan tangan lainnya adalah rentangan tangan. Rentangan tangan baru dilakukan pada saat partisipan melantunkan bait terakhir. Rentang tangan tersebut menunjukkan kesiapsiagaan 'kepala ular' terhadap serangan lawan. Dengan kata lain, bait terakhir menjadi sebuah pertanda ancaman serangan lawan. Hal ini sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada bahasan komponen *ends*, yakni adanya muatan perkataan perang (*say war*) yang implisit pada bait ketiga tersebut. Rentang tangan juga memiliki tujuan guna melindungi partisipan lain di dalam kelompoknya sebagai bagian dari 'tubuh ular' yang harus dilindungi. Bentuk perlindungan tersebut menunjukkan pertahanan terhadap diri dan kelompoknya.

Gerakan tangan terakhir adalah tepuk pundak. Tepuk pundak kerap dilakukan oleh partisipan barisan belakang sebagai bentuk komunikasi kepada partisipan barisan

depan. Hal ini menunjukkan adanya sebuah saran atau pendapat yang dikomunikasikan secara nonverbal. Adapun komunikasi nonverbal ini dilakukan sebab tidak diperkenalkannya komunikasi verbal dalam permainan selain syair pengiring.

Dimensi nonvokal nonverbal pada tatar kinesik pada pertunjukkan *oray-orayan* ditemukan tidak sedinamis versi permainan. Gerakan yang terjadi pada pertunjukkan *oray-orayan* hanya meliputi genggam pundak dan gerakan kaki. Adapun gerakan kaki ke kanan dan ke kiri berlangsung dengan mengikuti alunan musik pengiring. Hal ini menunjukkan bahwa pertunjukkan *oray-orayan* merupakan jenis tarian.

Dimensi kode nonverbal nonvokal lainnya adalah proksemik. Elemen proksemik ialah bentuk perilaku nonverbal yang diwujudkan dalam jarak. Dalam permainan *oray-orayan* baik PmO1 maupun PmO2, jarak yang terjalin hanya jarak personal. Jarak personal meliputi hubungan antarrekan sepermainan atau rekan kerja. Jarak tersebut ditunjukkan melalui partisipan yang terlibat di dalam tuturan, yakni sesama rekan sepermainan.

Dimensi nonvokal nonverbal proksemik dalam pertunjukkan *oray-orayan* membawahi dua (2) jarak, yakni jarak personal dan sosial. Sama halnya dengan versi permainan, pertunjukkan *oray-orayan* pun dilakukan dengan anak-anak sebaya sebagai partisipan utama. Selain itu, jarak sosial ditunjukkan oleh partisipan lain (P4

dan P5) yang terlibat di dalam pertunjukkan. Kehadiran P4 dan P5 dalam PtO menunjukkan adanya kompleksitas dalam tatar proksemik.

Berdasar pada hasil analisis tersebut di atas, dapat diketahui bahwa dalam permainan *oray-orayan* terdapat tiga (3) dimensi kode, yakni dimensi vokal verbal, verbal nonvokal, dan nonvokal nonverbal. Sementara dalam pertunjukkan *oray-orayan*, terdapat satu (1) dimensi tambahan, yaitu dimensi vokal nonverbal.

4.1.6 Norms

Komponen komunikasi *norms* terbagi menjadi dua (2) bagian, yakni norma interaksi dan norma interpretasi. Norma interaksi berisi tentang aturan dalam interaksi yang ada di dalam permainan *oray-orayan*. Sementara norma interpretasi berisi tentang interpretasi atas isi syair dan tindakan sebagai bagian dari peristiwa komunikasi.

4.1.6.1 Norma Interaksi

Norma interaksi dalam permainan *oray-orayan* berhubungan dengan aturan tidak tertulis atas interaksi antarpartisipan. Oleh sebab itu, dalam bahasan ini, hubungan peran masing-masing partisipan merupakan fokus yang utama. Pada dasarnya, syair permainan *oray-orayan* dilantunkan secara bersamaan sehingga tidak ada pembagian porsi bicara satu sama lain. Akan tetapi, melantunkan syair secara bersamaan dan tidak ada pembagian porsi bertutur pada partisipan bukan berarti tidak ada komunikasi di dalamnya. Komunikasi berlangsung menggunakan paralinguistik. Hal ini telah dijelaskan pada bahasan komponen *instrument*. Komunikasi dalam

bentuk paralinguistik tersebut dilakukan guna menjaga nilai sakral yang ada pada tujuan syair (tujuan syair telah dipaparkan pada bahasan komponen *ends*).

Adapun norma interaksi dalam pertunjukkan *oray-orayan* ada pada urutan aksinya. Partisipan memulai pertunjukkan dengan menunggu di samping panggung dengan berbaris sambil menggerakkan kaki ke kanan dan ke kiri mengikuti alunan musik intro. Selanjutnya, partisipan baru mulai berjalan pada saat P3 melantunkan syair pengiringnya. Sesuai dengan prinsip pertunjukkan, dengan memerhatikan estetika pertunjukkan, para partisipan di balik layar dan di depan layar cenderung disiplin dengan pembagian porsi tugas masing-masing. P4 melantunkan alunan musiknya mulai dari intro hingga selesai, P12 menunggu lantunan syair sambil menggerakkan kaki ke kanan dan ke kiri, P3 melantunkan syair pada ketukan yang tepat sesuai dengan alunan musiknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, permainan *oray-orayan* memiliki norma interaksi yang ditunjukkan melalui komunikasi nonverbal. Sementara pertunjukkan *oray-orayan* cenderung memerhatikan interaksi antara P4, P12, dan P3 sebagai bentuk kerjasama yang apik.

4.1.6.2 Norma Interpretasi

Norma interpretasi yang berlaku dalam permainan *oray-orayan* dikelompokkan menjadi tujuh (7) aspek, yaitu aspek bahasa, spiritual, kognitif,

emosi, sosial, motorik, dan ekologi. Ketujuh aspek tersebut menunjukkan pengetahuan dan kandungan nilai dalam tuturan.

1. Aspek Bahasa

Kebiasaan masyarakat Sunda kuno dalam membuat *pupuh*, *pantun* dan *jangjawokan* merupakan upaya mereka dalam melestarikan nilai budaya dan menurunkan nilai kehidupan kepada generasi penerusnya. Pernyataan tersebut merupakan keterangan dari informan selaku pelestari budaya Sunda. Mereka percaya bahwa menyimpan harapan dalam sebuah karya sastra tidak hanya akan membuat nasihat menjadi terdengar lebih indah, tetapi juga lebih kekal dan mudah diingat. Apabila harapan atau nasihat mudah diingat, maka lambat laun hal tersebut akan menjadi kebiasaan dan karakter. Oleh karena itu, banyak dari orang pada masa lalu yang memiliki karakter dan prinsip yang kuat. Mereka menaruh kepercayaan dalam banyak hal yang rutin dilafalkan. Bagi anak-anak, hal tersebut adalah syair dalam permainan tradisional. Oleh sebab itu, syair pengiring permainan mengandung banyak nilai dan kaidah norma di dalamnya.

Syair permainan *oray-orayan* memiliki kandungan norma pada hampir setiap kata di dalamnya. Norma tersebut hendak ditanamkan secara tidak langsung pada anak-anak. Sebelum memulai pembahasan syair, berikut merupakan syair pengiring dalam permainan *oray-orayan* yang dapat dicermati kembali.

<i>Oray-orayan</i>	‘Ular-ularan’
<i>Luar-leor mapay sawah</i>	‘Meliuk susuri sawah’
<i>Tong ka sawah</i>	‘Jangan ke sawah’
<i>Pare na keur sedeng beukah</i>	‘Padinya sedang merekah’
<i>Oray-orayan</i>	‘Ular-ularan’
<i>Luar-leor mapay kebon</i>	‘Meliuk susuri kebon’
<i>Tong ka kebon</i>	‘Jangan ke kebon’
<i>Di kebon loba nu ngangon</i>	‘Di kebon ada yang menggembala’
<i>Mending ka leuwi</i>	‘Lebih baik ke lubuk’
<i>Di leuwi loba nu mandi</i>	‘Di lubuk banyak yang mandi’
<i>Saha anu mandi?</i>	‘Siapa yang mandi?’
<i>Nu mandi na di pandeuri...ri...ri...</i>	‘Yang mandinya di belakang...’

Verba *luar-léor* mengandung norma atau ajaran yang senantiasa mengingatkan partisipan untuk selalu mawas diri. Partisipan diharapkan siap dalam menghadapi dunia yang penuh liku. Selain itu, partisipan juga dituntut untuk menyadari bahwa hidup tidak selalu mulus dan lurus. Oleh karenanya, mawas diri merupakan sikap penjagaan terhadap diri sendiri agar dapat lebih bijak menghadapi kenyataan di hadapannya. Hal ini tampak dalam visualisasi permainan yang senantiasa mawas diri dan senantiasa siap menghadapi serangan lawan di hadapannya.

Sementara itu, dalam frasa *mapay sawah* terdapat sebuah pelajaran bahwa sesekali manusia melakukan kesalahan. Dilihat dari struktur luarnya, frasa tersebut tidak menunjukkan makna melakukan kesalahan. Akan tetapi, telaah lebih jauh mengenai syair tersebut akan didapati lirik selanjutnya yaitu sebuah larangan: *tong ka sawah*. Bait tersebut berisi sebuah peringatan sebab kesalahan yang dilakukan manusia. Pelajarannya adalah urgensi membangun mental yang terbuka untuk

senantiasa ditegur, diperingati, dan diingatkan ketika salah atau keliru dalam mengambil keputusan. Hal tersebut tampak dalam permainan, yaitu gerakan tarikan dari partisipan di belakang (bagian ‘tubuh’ dan ‘ekor ular’) kepada ‘kepala ular’ apabila ia memilih jalan yang salah. Seperti yang telah disampaikan dalam komponen *ends* bahwa pada saat permainan, P2 dan P3 tidak diperkenankan memproduksi tuturan selain syair pengiring permainan. Akan tetapi, partisipan dapat tetap saling berkomunikasi guna saling menyampaikan kritik dan saran. Komunikasi tersebut dapat disampaikan melalui gerakan tarikan atau estafet tepuk pundak. Bagi kelompok partisipan yang memiliki pemimpin yang cakap, sebelum permainan dimulai mereka membuat kesepakatan sandi terlebih dahulu. Sandi tersebut kemudian dijadikan media komunikasi antarpartisipan dalam membangun mental terbuka.

Baris selanjutnya memberikan sebuah penjelasan, *pare na keur sedeng beukah*. Dalam penjelasan tersebut mengandung pelajaran bahwa segala sesuatu terjadi atas sebuah alasan. Adanya anjuran atau larangan tidak berlaku begitu saja.

Bait kedua memiliki kandungan makna dan norma yang tidak jauh berbeda dengan sebelumnya. Adanya pengulangan kandungan makna dan norma yang sama disebabkan urgensi yang ingin disampaikan. Tak jarang manusia lupa dengan pelajaran yang telah ditanamkan padanya. Oleh karena itu, dalam sebuah pembelajaran, metode pengulangan senantiasa menjadi pilihan tepat. Adanya pengulangan juga berdampak pada semakin melekatnya pembelajaran yang didapat.

Bait terakhir merupakan sebuah nasehat atau saran yang direpresentasikan pada frasa *mending ka leuwi*. Pelajaran yang ingin disampaikan pada bait ini adalah urgensi melihat hal-hal lain di luar kebiasaan. Ada kalanya manusia terkurung dalam satu pandangan atau pilihan hidup dan tertutup untuk melihat pilihan lainnya. Hal ini mengajarkan manusia agar berpikir terbuka dalam menerima saran serta nasehat. Baris selanjutnya, *di leuwi loba nu mandi*, merupakan sebuah penjelasan atas saran tersebut di atas.

Dalam melakukan permainan *oray-orayan*, seluruh partisipan dituntut untuk menyanyikan syair pengiringnya. Makna dan norma dalam syair sudah dijelaskan sebelumnya. Aspek bahasa dalam permainan *oray-orayan* ada dalam pemahaman dan pengamalan terhadap makna dan norma dalam syair. Adanya peringatan untuk mawas diri dengan lingkungan dan keadaan sekitar membuat partisipan senantiasa berhati-hati dalam mengambil langkah. Selain itu, membangun mental terbuka juga dipahami oleh partisipan permainan *oray-orayan* untuk menerima keputusan undian dalam pemilihan kelompok partisipan dan juga keputusan ‘kepala ular’. Terakhir, apabila ‘ekor ular’ telah tertangkap oleh lawan, maka kejadian tersebut dapat membuat partisipan semakin paham akan adanya sebuah peringatan mengenai kewaspadaan.

2. Aspek Spiritual

Berdasar pada hasil analisis dalam komponen *ends* dapat diketahui adanya aspek spiritual yang kuat yaitu wujud syukur kepada Tuhannya. Bentuk syukur ini

diwujudkan dalam penjagaan terhadap sawah dan kebun sebagai alam yang menjadi perantara rezeki dari Tuhan. Hal ini tampak pada syair dalam bait pertama dan kedua yaitu *tong ka sawah, pare na keur sedeng beukah* ‘jangan ke sawah, padinya sedang merekah’, dan *tong ka kebon, di kebon loba nu ngangon* ‘jangan ke kebun, di kebun banyak yang menggembala’. Dalam bait kedua, bentuk perlindungan juga diberikan kepada manusia sebagai makhluk Tuhan. Bentuk perlindungan dan penjagaan tersebut merupakan wujud syukur manusia kepada Tuhannya. Adapun bersyukur merupakan anjuran agama. Hal ini tentu mengandung kekuatan spiritual yang tinggi. Dengan kata lain, syair dalam permainan *oray-orayan* juga mengandung nilai spiritual.

3. Aspek Kognitif

Pada saat melakukan permainan, yang partisipan ketahui hanyalah mengikuti kaidah baku permainan lalu berusaha untuk memenangkannya. Tanpa partisipan sadari, pada saat bermain mereka tengah mengasah banyak dari aspek kognitif dalam diri mereka. Aspek kognitif yang terkandung dalam permainan *oray-orayan* adalah menyusun strategi agar ‘ekor ular’ tidak ditangkap rival. Antisipatif yang dilakukan oleh ‘kepala ular’ untuk melindungi ‘badan’ dan ‘ekornya’, antisipatif juga dilakukan oleh ‘ekor ular’ untuk dapat menghindar dari ancaman rival. Imajinatif yang dimiliki oleh seluruh partisipan. Tanpa partisipan sadari, pada saat melakukan permainan *oray-orayan*, mereka menganggap dirinya merupakan ular yang sedang bertarung melawan ular lain. Norma kognitif lain yang ada di dalam permainan adalah terasahnya kemampuan memecahkan masalah atau disebut juga *problem solving*.

Dalam menghadapi serangan lawan, seluruh partisipan membagi diri mengambil perannya masing-masing. ‘Kepala ular’ menguasai dirinya sendiri sambil melindungi seluruh anggota ‘tubuhnya’. Pemecahan masalah yang dilakukannya dapat berupa tangan yang merentang untuk menghalau lawan masuk ke areanya. Selain itu, gerakan menghindar yang dilakukannya juga merupakan solusi yang dilakukan demi keselamatan dia dan anggota ‘tubuhnya’. ‘Badan ular’ memecahkan masalah dengan cara tetap berpegangan yang kuat kepada ‘kepala ular’. Hal tersebut dilakukan guna terjaganya barisan ‘ular’ yang utuh. Sebab, apabila pegangan ‘badan ular’ kepada ‘kepalanya’ lepas maka kelompok tersebut dikatakan kalah. Terakhir, ‘ekor ular’ memecahkan masalah dengan tetap menjaga diri dari serangan lawan. Ia harus melindungi diri, menghindar dan berpegangan kepada ‘badan ular’ dalam waktu yang bersamaan. Ketiga komponen tubuh ‘ular’ memiliki perannya masing-masing dalam memecahkan masalah; serangan lawan.

4. Aspek Emosi

Permainan *oray-orayan* yang merupakan jenis permainan kompetisi akan selalu menimbulkan visi dan misi yang lebih jelas dalam diri partisipan ketimbang permainan nonkompetitif. Visi seluruh partisipan hanya satu, yaitu memenangkan permainan. Oleh karena itu, emosi dalam menjalani permainan tersebut merupakan hal yang wajar terjadi. Sama halnya dengan olahraga, prinsip utama permainan adalah menjunjung tinggi sportivitas. Maka dari itu, sekalipun partisipan mulai merasa emosi, penguasaan diri merupakan hal yang krusial. Selain pengendalian diri dalam emosi, berempati juga merupakan norma emosi yang ada di dalam permainan *oray-*

orayan. Meskipun tujuan utama seluruh partisipan adalah memenangkan permainan, akan tetapi mereka tetap dituntut untuk menjaga sikap agar tidak menyakiti satu sama lain. Dalam permainan *oray-orayan*, menyerang lawan dan memegang pundak bagian ‘tubuh ular’ lainnya merupakan sikap kontak fisik. Kontak fisik tersebut tetap memiliki batasan yang tidak tertulis. Seluruh partisipan memahami bahwa adegan kontak fisik tersebut tidak diperkenankan untuk saling menyakiti. Hal tersebut menumbuhkan sifat empati dalam diri partisipan.

5. Aspek Sosial

Manusia tidak dapat lepas dari interaksi dengan pihak lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dalam bersosialisasi, manusia dituntut untuk menyelamatkan muka mitranya. Aktivitas menyelamatkan muka mitratatur dapat dilakukan dengan banyak hal. Dalam melakukan permainan, aktivitas menyelamatkan muka mitratatur adalah dengan cara saling melindungi. Saling melindungi dapat diwujudkan dalam banyak hal. Saling melindungi kawan dalam kelompok dapat diwujudkan dengan perlindungan dan penjagaan dari serangan lawan. Sementara sikap saling melindungi dengan pihak lawan diwujudkan dengan tetap menjaga diri agar tidak menyakiti dalam melakukan penyerangan. Selain memunculkan sikap saling melindungi, dalam melakukan permainan *oray-orayan*, partisipan juga akan secara otomatis melakukan kerjasama dengan anggota kelompoknya. Permainan *oray-orayan* merupakan permainan kompetisi berkelompok, sehingga kerjasama yang kuat di dalam kelompok merupakan syarat utama meraih kemenangan bermain. Terakhir, norma sosial yang didapatkan dalam

bermain permainan *oray-orayan* adalah bermain peran. Seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya, para partisipan menganggap dirinya ular pada saat bermain permainan *oray-orayan*. Partisipan yang berada paling depan benar-benar menganggap dirinya sebagai ‘kepala ular’ yang sedang berperang melawan rival. Partisipan yang berada di barisan tengah menganggap dirinya badan ular yang tidak bisa melepaskan diri dari kepala dan ekor. Sementara barisan paling belakang menganggap dirinya ekor ular yang merasa terancam dengan serangan lawan.

6. Aspek Motorik

Melalui permainan ini, para partisipan harus menjaga konsentrasi dan fokus. Hal ini disebabkan oleh jenis permainan yang merupakan kategori pertandingan. Dengan kata lain, terdapat kawan dan lawan yang berdampak pada hasil akhir menang dan kalah. Untuk memberikan yang terbaik, para partisipan harus tetap waspada dengan serangan lawan yang mengancam pertahanannya. Banyak dari anggota tubuh partisipan yang harus diperhatikan ketangkasannya, yakni mata yang harus senantiasa fokus melihat arah gerakan lawan. Selain itu, tangan partisipan harus senantiasa kuat dalam menjaga pertahanan regunya. Untuk ‘kepala ular’, tangan harus lebih kuat dalam menahan tim lawan masuk ke area pertahanannya. Sementara untuk posisi tubuh ular lainnya, tangan harus kuat memegang pundak partisipan di depannya. Sebab apabila tidak kuat, maka tubuh ular akan terpisah dan pertahanan akan menjadi hancur.

Pelajaran mengenai kepemimpinan pun ditanamkan dalam permainan ini. ‘kepala ular’ sebagai pemimpin dilatih untuk lebih fokus, waspada, konsentrasi, serta lebih kuat menjaga pertahanan timnya. Oleh karena itu, ‘kepala ular’ dituntut memiliki strategi yang cerdas dalam menyerang pertahanan lawan sambil menjaga pertahanan timnya sekaligus. ‘kepala ular’ pun diharapkan dapat bertanggungjawab dalam setiap keputusan yang diambilnya. Sementara itu, partisipan lainnya dituntut untuk patuh terhadap pemimpin. Kepatuhan tersebut ditunjukkan dengan menghormati setiap keputusan yang diambil pemimpin dan menjalankan seluruh instruksinya dengan baik. Tidak ada partisipan yang mementingkan egonya.

Sebagai permainan olahraga, penanaman aspek motorik di dalam permainan *oray-orayan* ini sangat melimpah. Aspek motorik ada di setiap gerakan permainan, mulai dari fase pemilihan kelompok partisipan sampai puncak atau akhir permainan. Pada permainan awal atau disebut juga fase pemilihan kelompok partisipan, terdapat lima aspek motorik, yaitu berdiri, menggerakkan tangan (naik-turun), berbaris, berjalan santai, serta berpegangan pundak. Sementara pada fase permainan inti, terdapat empat aspek motorik tambahan yaitu merentangkan tangan, berlari, menghindar, serta menangkap.

7. Aspek Ekologis

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa dalam melakukan permainan *oray-orayan*, dibutuhkan lahan yang sangat luas. Lahan tersebut harus dapat menampung setidaknya 10 partisipan untuk bebas berlari. Guna memenuhi

ketentuan tersebut, para partisipan memilih meminjam halaman rumah warga sekitar daripada menyewa gedung. Hal tersebut merupakan bagian dari norma ekologis yang dilakukan partisipan.

Berdasarkan sejarah permainan *oray-orayan*, pemanfaatan daun dan pecahan kenteng sebagai media undian pemilihan partisipan juga merupakan bagian dari norma ekologis. Aspek ekologis merupakan norma yang perlu dipertimbangkan dalam permainan tradisional. Hal tersebut merupakan ciri khas dari permainan tradisional, yaitu memanfaatkan kekayaan alam dan limbah dari industri rumah tangga. Aspek ekologis merupakan pembeda antara permainan tradisional dan permainan modern. Apabila aspek ekologis tidak ada di dalam suatu permainan, maka permainan tersebut sangsi dikatakan tradisional.

Adapun norma interpretasi dalam pertunjukkan *oray-orayan* menunjukkan adanya nilai rekreatif yang disajikan oleh seluruh partisipan di belakang dan depan layar. Rekreasi tersebut diterima oleh seluruh partisipan yang terlibat (P1, P12, P3, P4, dan P5).

Piranti yang melekat dalam pertunjukkan *oray-orayan* meliputi seluruh peralatan yang digunakan oleh partisipan yang terlibat. P12 menggunakan topi dari daun kering. Hal ini menunjukkan adanya aspek ekologis dalam pertunjukkan *oray-orayan*. Aspek ekologis tersebut sejalan dengan tujuan acara *sérén taun* yang telah disampaikan sebelumnya, yakni sebagai upacara syukur masyarakat Sunda atas hasil pertanian dan perkebunan.

Piranti lainnya adalah pakaian yang dikenakan oleh partisipan terlibat. Seluruh partisipan yang terlibat dalam pertunjukkan menggunakan pakaian adat Sunda. Penggunaan pakaian adat tersebut menunjukkan adanya kekuatan budaya yang sedang dipertahankan oleh seluruh partisipan. Pertahanan terhadap kekuatan budaya juga ditunjukkan dalam penggunaan gamelan sunda sebagai alat musik pengiring pertunjukkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui norma interpretasi dalam permainan *oray-orayan* meliputi tujuh (7) aspek, yaitu (1) aspek bahasa, (2) aspek spiritual, (3) aspek kognitif, (4) aspek emosi, (5) aspek sosial, (6) aspek motorik, dan (7) aspek ekologi. Sementara dalam pertunjukkan *oray-orayan*, norma interpretatif yang didapatkan adalah melalui sifat dan piranti yang menjadi bagian dari pertunjukkan.

4.1.7 Key

Tuturan yang dituangkan dalam syair pengiring permainan *oray-orayan* menggambarkan suasana yang sakral. Hal ini tampak pada tujuan diciptakannya syair yang telah disampaikan pada bahasan *ends*, yaitu sebagai wujud syukur pada Tuhan atas rezeki melalui alam. Meskipun demikian, kemasan dalam tuturan yang sakral tersebut berbentuk informal dan bersifat rekreatif. Tuturan yang informal ditunjukkan melalui diksi yang digunakan dalam syair, yaitu tuturan dengan tingkatan kesantunan sedang (*lemes keur batur*). Penjelasan ini telah disampaikan sebelumnya dalam subbahasan *instruments*. Sementara kemasan tuturan yang bersifat rekreatif nampak pada bentuk permainan yang diiringinya. Selama permainan, partisipan melantunkan

syairnya dengan riang gembira. Selain itu, pada saat memainkan permainan *oray-orayan*, partisipan juga kerap kali mewarnai permainan dengan gelak tawa. Hal tersebut menjadi indikator bahwa syair permainan *oray-orayan* sebagai bentuk dari peristiwa komunikasi memiliki kemasam yang bersifat rekreatif.

4.1.8 *Genre*

Karakter dari tuturan dalam penelitian ini memiliki bait yang terdiri dari empat baris dan rima yang terpol. Karakter tersebut menunjukkan bahwa tuturan termasuk ke dalam jenis syair. Hal ini sesuai dengan pengertian syair yaitu puisi lama yang terikat dengan aturan; terdiri dari empat larik dan memiliki bunyi akhir sama. Oleh karena itu, jenis tuturan dalam penelitian ini termasuk ke dalam syair.

Berdasar pada bentuk tuturannya, syair dalam permainan *oray-orayan* relatif pendek dan memiliki rima yang rapi. Hal tersebut nampak dalam syair sastra Sunda lainnya (telah dibahas pada bagian pendahuluan). Bait-bait pendek tersebut mengisyaratkan karakter masyarakat Sunda yang senantiasa menginginkan kepraktisan, persoalan yang mudah, serta tidak suka diajak berpikir hal-hal yang sukar. Secara fonologis, syair tersebut sesuai dengan kaidah baku dalam puisi lama. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Sunda menyukai keindahan dan taat pada peraturan.

Syair pengiring permainan *oray-orayan* mengandung diksi yang kasual. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisa pada bahasan *instrument* yang menyatakan bahwa syair permainan *oray-orayan* mengaplikasikan tingkatan kesantunan *lemes keur sorangan*. Tingkatan kesantunan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa diterapkan

untuk rekan sebaya. Berdasar pada kasualitasnya dapat diketahui bahwa jenis tuturan dalam penelitian ini merupakan syair dengan suasana informal.

Genre merupakan komponen yang memengaruhi komponen-komponen lainnya secara umum. Hal ini nampak pada hasil analisis komponen-komponen sebelumnya, yakni peristiwa komunikatif dibentuk berdasarkan jenis tuturannya.

4.2 Hubungan Antarkomponen Komunikasi

Delapan komponen komunikasi dalam syair permainan *oray-orayan* membentuk sebuah hubungan yang saling berkaitan dan kompleks. Berdasar pada hasil analisis tersebut di atas dapat diketahui bahwa *ends* adalah komponen yang paling mendominasi di antara komponen lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa syair permainan *oray-orayan* dibuat berdasarkan tujuan yang jelas. Tujuan yang telah dikemukakan dalam bahasan komponen *ends* memberikan pengaruh yang kuat terhadap komponen lainnya.

Komponen *ends* memberikan pengaruh secara langsung kepada komponen *setting and scene* dalam memaknai tempat dan waktu memainkan permainan *oray-orayan*. Hal ini ditunjukkan dalam syair bait pertama baris ketiga dan keempat, yaitu *tong ka sawah, pare na keur sedeng beukah* ‘jangan ke sawah, padinya sedang merekah’. Berdasar pada analisis syair yang dibahas dalam komponen *ends* diketahui bahwa sawah yang menjadi objek bahasan bait pertama bukanlah tempat bermain permainan *oray-orayan*. Hal ini tampak pada larangan dalam bait ketiga tersebut,

tong ka sawah ‘jangan ke sawah’. Kemudian, argumentasi dari larangan tersebut disampaikan melalui baris keempat, yaitu *pare na keur sedeng beukah* ‘padinya sedang merekah’. Di dalam komponen *ends* dijelaskan bahwa syair tersebut menunjukkan sawah berada dalam penjagaan yang ketat sebab telah masuk musim panen. Penjagaan tersebut dilakukan tentu dengan tujuan yaitu harapan akan hasil panen yang berkualitas. Syair tersebut juga sekaligus menjelaskan bahwa tuturan tersebut dibuat pada saat musim panen. Dengan kata lain, permainan *oray-orayan* juga umumnya dimainkan pada saat musim panen. Hubungan lain juga ada pada penjelasan mengenai makna ular yang disampaikan dalam subbahasan komponen *ends* juga memengaruhi proses analisis dalam komponen *setting*. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa karakter ular yang hidup di sawah biasanya aktif pada malam hari. Pemaknaan tersebut menghasilkan sebuah analisa bahwa permainan *oray-orayan* dimainkan pada malam hari.

Tujuan syair yang dijelaskan dalam komponen *ends* juga memiliki hubungan yang erat dengan komponen *participant*. Hal ini ditunjukkan dalam pemaknaan partisipan yang disimbolkan melalui ular dan manusia. Pemaknaan simbol tersebut diambil dari syair bait pertama baris pertama, bait kedua baris pertama dan keempat, dan bait ketiga baris kedua dan ketiga. Simbol ular didapatkan dari bait pertama dan kedua dalam baris pertama, yaitu *oray-orayan*. Simbol tersebut kemudian dimaknai sebagai P1 dalam visualisasi permainan *oray-orayan*. Sementara simbol manusia didapatkan dari syair bait kedua baris keempat, yaitu *di kebon loba nu ngangon* dan

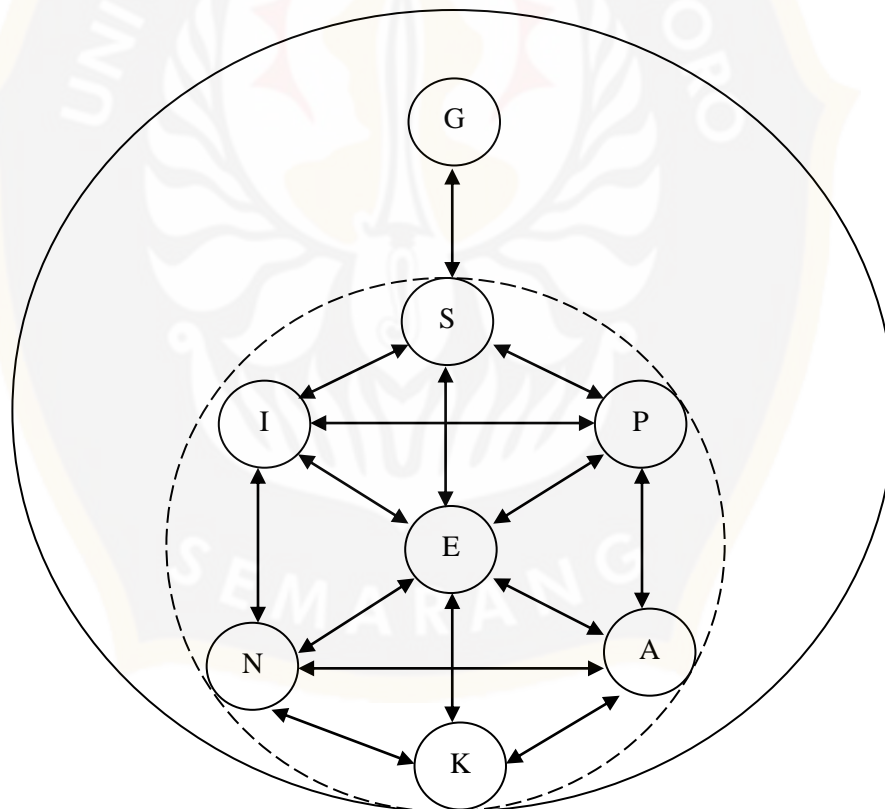
bait ketiga baris kedua dan ketiga, yaitu *di leuwi loba nu mandi, saha anu mandi*. Di dalam komponen *ends* syair tersebut mengandung implikasi pertarungan antara manusia dengan ular. Syair dalam bait-bait tersebut dimaknai dengan P2 sebagai simbol dari manusia dalam bahasan komponen *participant*.

Partisipan melakukan tindak komunikasi sesuai dengan peran masing-masing. P1 dan P2 yang bertindak sebagai ‘kepala ular’ menjalankan perannya sebagai pemimpin kelompok yang bertugas menjaga pertahanan. Bentuk pertahanan yang diberikan adalah dengan merentangkan tangannya sambil bergerak ke kanan dan ke kiri sesuai dengan gerakan lawan. Gerakan tersebut dilakukan guna menghalau lawan. Selain itu, partisipan di barisan belakang memberikan saran kepada ‘kepala ular’ dengan menepukkan pundak partisipan di depannya. Tepuk pundak tersebut merupakan bentuk komunikasi nonvokal nonverbal yang diberikan oleh partisipan barisan belakang. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara *participant*, *acts sequence*, dan *instruments*.

Komponen *genre* menunjukkan jenis peristiwa tutur. Jenis peristiwa tutur dalam penelitian ini berupa syair yang memiliki nada emotif informal dan bersifat rekreatif. Nada emotif informal ditunjukkan oleh diksi dalam syair permainan. Sementara sifat rekreatif ditunjukkan dalam suasana permainan. Meskipun demikian, syair permainan *oray-orayan* mengandung kekuatan yang sakral. Hal ini ditunjukkan dalam tujuan terciptanya syair, yakni sebagai wujud syukur terhadap Tuhan melalui alam. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa syair permainan *oray-orayan*

mengandung unsur psikologis yang ditunjukkan dalam aspek bahasa, spiritual, kognitif, emosi, sosial, motorik, dan ekologi. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui adanya hubungan antara komponen *genre*, *key*, *ends*, dan *norms*.

Analisis hubungan antarkomponen tersebut di atas menunjukkan bahwa komponen *ends* menjadi komponen sentra. Sementara kompone *genre* digambarkan melalui kesatuan komponen komunikasi lainnya. Berikut merupakan bagan yang dibuat guna memudahkan pemahaman terhadap hasil analisis hubungan antarkomponen komunikasi dalam syair permainan *oray-orayan*.

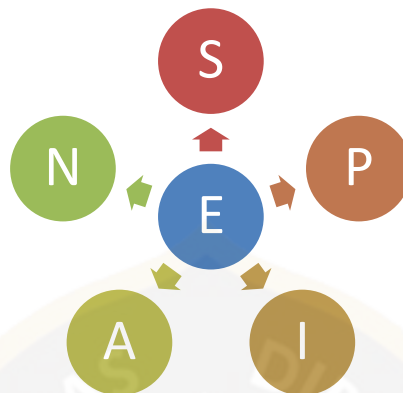


Bagan 1. Hubungan Antarkomponen Syair Permainan *Oray-orayan*

Keterangan

Lingkaran besar garis tidak putus	:	Kesatuan komponen yang membentuk peristiwa komunikasi
Lingkarang kecil garis putus	:	Kesatuan komponen yang memiliki hubungan kompleks yaitu memiliki hubungan dengan komponen di luar lingkarang garis putus, dan memiliki hubungan dengan komponen yang berada di dalam lingkarang garis putus.
Tanda panah dua arah	:	Penanda hubungan antarkomponen yang saling berkaitan

Berdasarkan hasil analisis pada subbahasan sebelumnya ditemukan adanya dua kekuatan yang mendasari syair pengiring *oray-orayan*, yakni kekuatan ritual dan kekuatan pertunjukkan. Kedua kekuatan tersebut tentu memiliki dua hubungan antarkomponen yang berbeda. Komponen komunikasi yang terdapat pada kekuatan ritual terdiri atas delapan komponen. Dengan kata lain, kekuatan ritual dalam syair permainan *oray-orayan* mengandung komponen komunikasi yang lengkap. Sementara komponen komunikasi yang terdapat pada kekuatan pertunjukkan terdiri atas lima komponen saja. Dengan kata lain, terdapat penyusutan komponen komunikasi di dalam kekuatan pertunjukkan. Berdasar pada dua kekuatan tersebut, ditemukan adanya hubungan obligatori dan hubungan opsional dalam syair pengiring *oray-orayan*. Adapun hubungan obligatori yang terdapat pada syair permainan *oray-orayan* adalah komponen *ends*, *setting*, *participant*, *acts sequence*, dan *norms*. Berikut adalah visualisasinya.



Bagan 2. Hubungan Obligatori

Adapun komponen yang terdapat pada hubungan opsional adalah komponen *instruments*, *key*, dan *genre*. Komponen tersebut tidak mengalami perubahan di dalam pertunjukkan *oray-orayan*. Dengan kata lain, tidak ada pergeseran dalam komponen tersebut di dalam pertunjukkan *oray-orayan*. Kedua komponen komunikasi tersebut memiliki hubungan timbal balik. Dengan kata lain, komponen *genre* dan komponen *key* saling memengaruhi satu sama lain. Berikut merupakan visualisasi sederhana dari deskripsi tersebut.



BAB V

4.3 Dinamika Perbedaan PmO1, PmO2, dan PtO

Paparan mengenai perbedaan PmO1, PmO2, dan PtO dilakukan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan secara sistemik dalam subbahasan sebelumnya. Paparan ini dilakukan guna memadankan ketiga jenis permainan *oray-orayan* yang ada pada masa kini. Paparan terhadap ketiga jenis permainan *oray-orayan* ini akan disajikan melalui tabel sistemik berikut ini.

KOMPONEN KOMUNIKASI	PmO1	PmO2	PtO
<i>Setting and Scene</i>	<ul style="list-style-type: none"> · Lapangan dan halaman luas · Malam hari (bulan purnama) 	<ul style="list-style-type: none"> · Tempat menyesuaikan kondisi · Siang atau sore hari 	<ul style="list-style-type: none"> · Depan Gedung Paseban Tritunggal · Pagi hingga malam hari
<i>Participant</i>	<ul style="list-style-type: none"> · 10-20 orang · Genap · Terdiri dari P0, P1 dan P2 · P1=symbol ular · P2=symbol manusia 	<ul style="list-style-type: none"> · 6-10 orang · Genap · Terdiri dari P0, P1, P2, dan P4 · P1=symbol ular · P2=symbol manusia 	<ul style="list-style-type: none"> · Jumlah tidak dibatasi · Terdiri dari P0, P12, P3, P4, dan P5
<i>Ends</i>	Sebagai wujud syukur atas hasil pertanian dan perkebunan yang didapatkan.	<ul style="list-style-type: none"> · Menggambarkan tujuan permainan, yaitu mengenai bagaimana caranya mendapatkan 'ekor ular' sebagai target kompetisi. · Tidak memiliki tujuan filosofis. 	Sebagai wujud syukur atas hasil pertanian dan perkebunan yang didapatkan sekaligus sebagai bentuk permohonan agar hasil yang sama didapatkan pada tahun berikutnya.
<i>Acts Sequence</i>	<ul style="list-style-type: none"> · Pakem · Terdiri dari fase pemilihan partisipan dan 	<ul style="list-style-type: none"> · Tidak pakem · Menyesuaikan situasi dan kondisi. · Terdiri dari fase 	Menari mengitari lokasi sambil mengikuti lantunan syair dan musik.

	fase permainan inti	pemilihan partisipan dan fase permainan inti.	
<i>Key</i>	Tuturan bersifat sakral dengan kemas informal dan rekreatif.	Tuturan bersifat santai, informal dan rekreatif.	Tuturan bersifat sakral, informal dan rekreatif.
<i>Instruments</i>	<ul style="list-style-type: none"> · DVV · DNV · DNVNV 	<ul style="list-style-type: none"> · DVV · DNV · DVNV · DNVNV 	<ul style="list-style-type: none"> · DVV · DNV · DVNV · DNVNV
<i>Norms of Interaction</i>	<ul style="list-style-type: none"> · Peran partisipan sesuai dengan posisi barisan · Dalam melantunkan syair, P1 dan P2 memiliki peran yang sama · Komunikasi di luar syair dilakukan menggunakan paralinguistik 	<ul style="list-style-type: none"> · Peran partisipan sesuai dengan barisan · Dalam melantunkan syair, P1 dan 2 memiliki peran yang sama · Komunikasi di luar syair dilakukan menggunakan paralinguistik 	<ul style="list-style-type: none"> · P12, P3, P4, dan P5 memiliki peran yang berbeda · Dentuman <i>goong</i> merupakan komunikasi paralinguistik antarpartisipan · Komunikasi diwujudkan dalam kerjasama yang apik antarpartisipan
	<i>Norms of Interpretation</i>	Terdiri atas tujuh (7) aspek, yakni aspek bahasa, aspek spiritual, aspek kognitif, aspek emosi (ditunjukkan dalam kegembiraan permainan), aspek sosial, aspek motorik, dan aspek ekologi.	Terdiri atas enam (6) aspek, yakni aspek bahasa, aspek kognitif, aspek emosi, aspek sosial, aspek motorik, dan aspek ekologi.
<i>Genre</i>	<ul style="list-style-type: none"> · Jenis tuturan=syair · Bentuk tuturan pendek dan memiliki rima yang rapi 	<ul style="list-style-type: none"> · Jenis tuturan= syair · Bentuk tuturan pendek dan memiliki rima yang rapi 	<ul style="list-style-type: none"> · Jenis tuturan=syair · Bentuk tuturan pendek dan memiliki rima yang rapi

	· Syair lengkap	· Syair parsial	· Syair lengkap
--	-----------------	-----------------	-----------------

Tabel 9. Perbandingan PmO1, PmO2, PtO

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa perbedaan mendasar antara PmO1, PmO2, dan PtO terletak pada seluruh komponen komunikasi di dalamnya. Adapun signifikansi dalam perbedaan tersebut berbeda-beda pada setiap komponen komunikasinya. Dalam komponen *setting* dan *scene* tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Inti dari komponen tersebut terletak pada tempat yang mampu menampung banyaknya jumlah partisipan dan interaksi di dalam permainan *oray-orayan*. Perbedaan yang terdapat di dalamnya adalah sebatas kepatuhan terhadap kaidah pakem. PmO1 tetap menjunjung tinggi kaidah interaksi yang telah menjadi pakem, yakni lapangan atau halaman luas. Sementara PmO2 cenderung menyesuaikan situasi dan kondisi yang terjadi di luar konteks. Adapun kelonggaran terhadap kaidah interaksi pakem permainan merupakan bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan yang diwujudkan oleh partisipan dalam PmO2. Begitupula dengan PtO yang menjadikan halaman depan gedung Paseban Tripanca Tunggal yang juga merupakan jalan umum sebagai lokasi pertunjukkan. Penentuan lokasi pertunjukkan dilakukan dengan mempertimbangkan penyelenggara kegiatan (*seren taun*) yang merupakan anggota dari komunitas adat karuhun (AKUR). Gedung Paseban Tripanca Tunggal merupakan tempat berkumpulnya komunitas AKUR. Guna memudahkan pelaksanaannya kegiatan *seren taun* sekaligus merekatkan *image* dari komunitas AKUR, maka tempat pelaksanaan kegiatan *seren taun* dilaksanakan di depan gedung Paseban Tripanca Tunggal.

Adapun pembeda partisipan dalam PmO1, PmO2, dan PtO terletak pada jumlah dan peran yang dimilikinya. Jenis partisipan dalam PmO1 hanya terdiri dari tiga (3), yaitu partisipan pembentuk tuturan (P0), partisipan sebagai simbol ular (P1), dan partisipan sebagai simbol manusia (P2). Sementara PmO2 memiliki satu (1) jenis partisipan tambahan, yaitu partisipan pengiring musik (P4). Adapun PtO memiliki jenis partisipan yang cukup berbeda signifikan, yaitu partisipan yang memainkan pertunjukkan (P12), partisipan pelantun syair (P3), partisipan pengiring musik (P4), dan partisipan penikmat pertunjukan (P5). Berdasarkan perbedaan tersebut dapat diketahui bahwa seiring berjalannya waktu, partisipan yang bertindak dalam permainan *oray-orayan* mengalami penambahan yang cukup variatif.

Perbedaan dalam komponen *ends* tidak menunjukkan signifikansi yang tinggi. Hal ini tampak pada tujuan dari PmO1 dan PtO yang cenderung mirip. Perbedaan di antara keduanya terletak pada tujuan futuristik yang dimiliki PtO. Adapun tujuan dalam syair PmO2 cenderung berhubungan dengan permainan dan tidak memiliki tujuan ideologis. Hal ini tampak pada lantunan syair yang ditampilkan yaitu bait ketiga. Adapun berdasar pada analisis sebelumnya yang menyatakan bahwa bait ketiga mengandung makna yang membuat partisipan tergerak untuk melakukan serangan kepada lawan. Adanya kekuatan yang menggerakkan partisipan tersebut menunjukkan bahwa bait ketiga berkaitan secara langsung terhadap permainan.

Signifikansi yang tinggi ditunjukkan pada komponen *acts sequence*. Hal ini tampak pada urutan interaksi yang berbeda antara PmO1, PmO2, dan PtO. PmO1 mengandung permainan *oray-orayan* murni tanpa mendapatkan campuran dari

permainan tradisional lainnya. Kemurnian dari urutan interaksi dalam PmO1 menunjukkan kaidah interaksi permainan yang kokoh dan jelas. Sementara PmO2 telah mendapatkan intervensi dari permainan tradisional lainnya, yakni permainan undian *paciwit-ciwit lutung* dan *cingcangkelik*. Adanya tambahan permainan tradisional di dalam PmO2 mengindikasikan kaidah interaksi yang telah mengalami pergeseran cukup signifikan. Pergeseran tersebut merupakan bentuk inovasi masa kini dalam melestarikan banyak permainan tradisional sekaligus. Adapun kaidah interaksi di dalam PtO menunjukkan upaya pelestarian budaya oleh suatu komunitas AKUR sebagai bentuk keprihatinan atas terkikisnya permainan tradisional dewasa ini. Bentuk pertunjukkan yang ditampilkan dalam upaya revitalisasi ini adalah merupakan inovasi yang dapat dinikmati dan diterima oleh masyarakat kini.

Key atau rima dari syair permainan *oray-orayan* cenderung sama, yakni bersifat rekreatif dan informal. Perbedaan di antara PmO1, PmO2, dan PtO terletak pada kekuatan ritual di dalamnya. PmO1 dan PtO memiliki kekuatan ritual di dalam syair, yakni membuat masyarakat Sunda yang melantungkannya bersyukur terhadap rezeki dalam bentuk hasil pertanian dan perkebunan yang diberikan Tuhan. Hal ini telah dipaparkan lebih rinci dalam komponen *ends*. Adapun rima dalam PmO2 cenderung tidak memiliki kekuatan ritual tersebut. Hal ini tampak pada lantunan syair yang parsial. Adapun syair parsial yang dilantunkan partisipan PmO2 merupakan bait yang tidak menunjukkan bentuk penajagan terhadap sawah dan kebun atas hama yang mengganggu, melainkan berupa syair yang mengisyaratkan kelanjutan fase permainan berikutnya.

Pembeda di dalam komponen *intrument* juga tidak menunjukkan signifikansi yang tinggi. Hal ini tampak pada dimensi kode yang cenderung dimiliki oleh PmO1, PmO2, dan PtO. Adapun perbedaan di antara ketiganya hanya terletak pada dimensi kode vokal nonverbal yang dimiliki PmO2 dan PtO, namun tidak dimiliki PmO1. PmO1 tidak memiliki dimensi kode vokal nonverbal sebab merupakan permainan murni yang cenderung menghibur diri mereka sendiri, bukan merupakan permainan yang menghibur orang lain yang tidak terlibat di dalamnya. Oleh sebab itu, komponen di dalam dimensi kode vokal nonverbal merupakan komponen yang tidak krusial bagi PmO1.

Norma yang terdapat pada PmO1, PmO2, dan PtO cenderung memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Hal ini tampak pada perspektif edukatif yang terkandung di dalamnya. Secara garis besar, perspektif edukatif dalam permainan *oray-orayan* cukup kaya, yakni 85,3% karakter positif. Hal ini tampak pada tujuh (7) aspek pembentuk karakter positif yang terdapat pada PmO1 dan PtO, dan enam (6) aspek pembentuk karakter positif pada PmO2.

Adapun *genre* yang terdapat pada PmO1, PmO2, dan PtO cenderung memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Perbedaan ketiganya terdapat pada lantunan syair penuh dan parsial. Perbedaan tersebut mengindikasikan adanya kaidah pakem yang perlahan ditinggalkan oleh partisipan sebagai bagian dari masyarakat Sunda dewasa ini.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, dapat diketahui bahwa PmO1, PmO2, dan PtO memiliki perbedaan yang tidak signifikan dalam lantunan syair pengiring,

rima, instrumen, genre, partisipan, *ends* dan norma. Sementara komponen *acts sequence* mengalami perbedaan yang cukup signifikan. Dengan kata lain, permainan *oray-orayan* mengalami perubahan yang cukup signifikan dari masa ke masa. Perubahan tersebut mengindikasikan lunturnya kekuatan ritual dalam permainan *oray-orayan* dalam perspektif masyarakat Sunda masa kini.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari dua subbab, yakni simpulan dan saran. Subbab simpulan berisi simpulan dari hasil analisis dari bab IV. Sementara subbab saran berisi rekomendasi penelitian yang dapat dilakukan berikutnya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang disampaikan pada bab sebelumnya dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Pertama, di dalam syair permainan *oray-orayan* terdapat dua kekuatan yaitu kekuatan ritual dan kekuatan pertunjukkan. Adapun komponen komunikasi yang terdapat pada kekuatan ritual ada delapan, yakni *setting*, *participant*, *ends*, *acts sequence*, *instruments*, *norms*, *key*, dan *genre*. Dengan kata lain, kekuatan ritua yang terdapat pada syair permainan *oray-orayan* memiliki komponen komunikasi yang lengkap. Sementara komponen komunikasi yang terdapat pada kekuatan pertunjukkan ada empat, yakni *ends*, *participant*, *acts sequence*, dan *norms*. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kekuatan pertunjukkan dalam syair permainan *oray-orayn* mengalami penyusutan komponen komunikasi.

Kedua, hubungan antarkomponen komunikasi di dalam syair permainan *oray-orayan* secara umum bertumpu pada komponen *ends*. Hasil ini menunjukkan bahwa syair permainan *oray-orayan* dibuat berdasarkan tujuan yang jelas. Sementara itu, di dalam analisis hubungan antarkomponen komunikasi syair permainan *oray-orayan*

ditemukan dua jenis hubungan, yakni hubungan obligatori dan hubungan opsional. Hubungan obligatori membawahi komponen komunikasi yang ada di dalam kekuatan ritual dan kekuatan pertunjukkan. Di dalam hubungan obligatori, komponen komunikasi yang paling dominan adalah komponen *ends*. Hal ini menunjukkan bahwa syair permainan *oray-orayan* memiliki tujuan yang jelas, yaitu sebagai wujud syukur manusia kepada Tuhannya melalui alam. Sementara hubungan opsional membawahi komponen yang ada di dalam kekuatan pertunjukkan, yaitu *ends*, *participant*, *acts sequence*, dan *norms*.

Ketiga, PmO1, PmO2, dan PtO mengalami perbedaan yang cukup signifikan dalam komponen *acts sequence*. Sementara komponen komunikasi lainnya memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Perbedaan tersebut mengindikasikan luntuhnya kekuatan ritual dalam permainan *oray-orayan* dalam perspektif masyarakat Sunda masa kini.

5.2 Saran

Komponen-komponen pembentuk peristiwa komunikasi dalam syair permainan *oray-orayan* mengindikasikan adanya nilai simbolik, kearifan lokal, dan kekuatan karya sastra pada masa lampau sebagai bentuk dari tuturan leluhurnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini dapat dimanfaatkan berbagai pihak seperti praktisi dan peneliti bahasa dan budaya Sunda.

Temuan dari karya ilmiah ini berpotensi menjadi gerbang pembuka bagi rangkaian penelitian lanjutan dengan berbagai fokus bahasan yang variatif dan lebih spesifik. Penelitian lanjutan tersebut dapat bergerak dalam bidang analisis syair

pengiring permainan *oray-orayan* versi kuno, dan analisis fungsi, makna, dan simbol dari pertunjukkan *oray-orayan*.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatna, Ade. 2011. *Di Balik Cerita Lagu Ayang-ayang Gung*. Diakses pada Senin, 15 Januari 2018 dari <http://adeadiyatna.blogspot.co.id/2011/02/ayang-ayang-gung.html>
- Alif, Mohamad Zaini. 2014. *Mainan dan Permainan Tradisional*. Bandung: Komunitas Hong.
- _____. 2016. "Konsep Desain Vernakular melalui Bentuk Transmisi Nilai Kaendahan pada Mainan dan Permainan Anak di baduy Dalam". Disertasi (Tidak Dipublikasikan). Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Alwi, Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru Alexindo.
- Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". Dalam *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. 1, 121-136.
- Azzahro, Nursyifa. 2015. "Makna Simbolik Permainan Tradisional *Cingciripit*" dalam *Language Maintenance and Shift*. Vol. 5, 345-349.
- Azwarni, Yessi. Sari, Inti Puspita Dewi. 2013. *Peduli Lingkungan dan Penelitian Rasulullah terhadap Hadist*. Diakses 17 Januari 2018 pukul 10.30 dari https://coretanyessyazwarni.wordpress.com/2013/04/18/makalah-hadits-penelitian-rasulullah-terhadap-syair/#_ftn2
- Bloomaert, Jan & Dong Jie. 2010. *Ethnographic Fieldwork: A Beginner's Guide*. Bristol: Multilingual Matters Publishers.
- Cahyani, dkk. 2014. "Model Pembelajaran Quantum melalui Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar" dalam *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1,
- Carlson, Neil., et al. 2010. *Psychology: The Science Behavior 7/E*. London: Sage Publication.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Graffiti Pers.
- Eco, Umberto. 1998. *Interpretation and Overinterpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Efendi, Dwi Imam. 2015. "Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini". Dalam *Jurnal Didaktika*, Vol. 13 No. 3, 11-18.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Giglio, Pier Paolo. 1972. *Language and Social Context*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Giyartini, Rosarina. 2014. "Makna Simbolik Permainan Tradisional *Oray-orayan*". dalam Jurnal *Panggung*, Vol. 24 No. 4, 376-386.
- Gumperz, John J & Hymes, Dell. 1972. *Directions in Sociolinguistics: Ethnography of Communication*. New York: Holt, Rinehartand Winston Inc.
- Hidayat, Dasrun. 2013. "Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat". dalam Jurnal *Academia*, Vol. 05 No. 02, 1057-1070.
- Hymes, Dell. 1972. *Foundation of Sociolinguistics: an Ethnography Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Isnendes, Chye Retty. 2010. *Kajian Sastra – Aplikasi Teori & Kritik pada Karya Sastra Sunda dan Indonesia*. Bandung: Dalung Publishing.
- _____. 2010. *Teori Sastra*. Bandung: Wahana Karya Grafika.
- Iswaningtyas, Veny. & Wijaya, Intan Prastihastari. 2015. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor". Dalam Jurnal *PINUS*, Vol. 1 No. 3, 249-251.
- Koentjaraningrat. 1985. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniasih, Euis. 2013. "Peragaan Simbol dalam Upacara Ngeuyeuh Seureuh". Thesis (Tidak Dipublikasikan). Semarang: Universitas Diponegoro.
- Mahsud. 2005. *Metode Penelitian Bahasa – Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Diakses 10 September 2017 dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/197507292005012-ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_peran_permainan_tradisional__revisi_final_.pdf
- Mohamad, Goenawan. 2011. *Puisi dan Antipuisi*. Jakarta: Tempo.
- Muawinah. 2012. "Nilai-nilai Pendidikan Akhlak dalam Syair Ikan Terubuk". Thesis (Tidak Dipublikasikan). Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Newman, Lawrence W. 1997. *Social Research Method: Quantitatives Approaches*. Boston: Allyn and Bacon.

- Nur, Haerani. 2013. "Membangun Anak melalui Permainan Anak Tradisional". dalam *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III No.1, 87-94.
- Saville-Troike, Muriel. 2003. *The Ethnography of Communication: An Introduction – Third Edition*. Oxford: Basil Blackwell.
- Schiffrin, Deborah. 1994. *Approaches to Discourse*. Cambridge: Blackwell Publishers.
- Setiaji, Denden. 2017. "Pembelajaran Lagu *Oray Bungka* dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini". dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 1-12.
- Setiwan, dkk. 2004. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Bekasi: Delta Pamungkas.
- Spradley, James P. 2009. *The Ethnographic Interview*. Belmont: Wadsworth, Cengage Learning.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa-Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sumarni, Hena. 2016. "Kalimat dalam *Sisindiran* dan *Wawangsalan Anyar* Karya Dedy Windyagiri". Dalam *Lokabasa*, Vol. 7, No. 1, 35-43.

DAFTAR INFORMAN

1. Nama : Muhammad Zaini Alif
Usia : 43 Tahun
Peran : Ketua komunitas permainan tradisional, Hong
Alamat : Jalan Bukit Pakar Utara 35 Bandung
2. Nama : P. Djatikusumah
Usia : 84 Tahun
Peran : Pupuhu Adat
Alamat : Cigugur, Kuningan
3. Nama : Endang Sutisna
Usia : 73 Tahun
Peran : Pelatih pertunjukkan
Alamat : Cigugur, Kuningan
4. Nama : Fiet Hartadi
Usia : 40 Tahun
Peran : Praktisi pendidikan bahasa dan budaya Sunda
Alamat : Babakan, Cirebon
5. Nama : Dania Partika Dewi
Usia : 27 Tahun
Peran : Praktisi pendidikan bahasa dan budaya Sunda
Alamat : Tasikmalaya
6. Nama : Ginna Hendriyast
Usia : 25 Tahun
Peran : Praktisi pendidikan seni dan budaya
Alamat : Cilengkrang, Kabupaten Cirebon

DAFTAR TANYAAN

1. Bagaimana syair permainan *oray-orayan* yang dilantunkan di masyarakat Kuningan?
2. Apakah syair tersebut sama dengan yang dilantunkan di tanah Sunda lainnya?
3. Bagaimana persebaran permainan *oray-orayan* di Jawa Barat?
4. Siapa penemu permainan *oray-orayan*?
5. Siapa pencipta syair permainan *oray-orayan*?
6. Ada berapa varian syair permainan *oray-orayan*?
7. Ada berapa varian permainan *oray-orayan*?
8. Bagaimana perjalanan permainan *oray-orayan* sejak awal kemunculannya hingga saat ini?
9. Mengapa syair permainan *oray-orayan* diganti?
10. Apa makna ular bagi masyarakat Sunda?
11. Apa makna sawah bagi masyarakat Sunda?
12. Apa makna kebun bagi masyarakat Sunda?
13. Apa makna *leuwi* (lubuk) bagi masyarakat Sunda?
14. Apa yang dimaksud dengan luar-leor?
15. Apakah luar-leor divisualisasi dalam bentuk permainan?
16. Bagaimana dengan permainan *oray-orayan* saat ini?
17. Apakah luar-leor masih merupakan visualisasi dari bentuk permainan?
18. Di dalam syair, mengapa ular dilarang memasuki sawah dan kebun?
19. Mengapa sawah dan kebun begitu dilindungi oleh masyarakat Sunda?
20. Di dalam syair, mengapa ular dianjurkan masuk ke *leuwi* (lubuk)?
21. Apa makna yang terkandung pada bait ketiga yang menyatakan bahwa ‘lebih baik ular pergi ke lubuk, padahal di lubuk adalah tempat anak-anak mandi’?

22. Apakah ular dalam syair permainan *oray-orayan* mengandung makna simbolik
23. Bagaimana makna simbolik ular dalam syair permainan *oray-orayan* dan implikasinya terhadap visualisasi permainan?
24. Apakah ada makna simbolik lain dalam syair permainan *oray-orayan*?
25. Apakah syair permainan *oray-orayan* sebenarnya mengandung makna ideologis?
26. Bagaimana makna ideologis yang dimiliki syair permainan *oray-orayan*?
27. Apakah implikasinya terhadap permainan?
28. Apakah pesan yang terkandung di dalam syair permainan *oray-orayan*?
29. Bagaimana hubungan antara syair terhadap gerakan permainan?
30. Apa makna permainan *oray-orayan*?
31. Bagaimana cara memainkannya?
32. Dimana permainan *oray-orayan* dimainkan?
33. Mengapa tidak di sawah atau kebun seperti yang disebutkan dalam syair?
34. Kapan permainan pertama kali diciptakan?
35. Untuk apa permainan *oray-orayan* dibuat?
36. Kapan permainan *oray-orayan* dimainkan?
37. Mengapa harus bulan purnama?
38. Apa makna bulan purnama bagi masyarakat Sunda?
39. Siapa saja yang boleh memainkan permainan *oray-orayan*?
40. Berapa orang pemain yang dibutuhkan?
41. Mengapa harus genap?
42. Bagaimana pembagian peran pemain dalam permainan?
43. Bagaimana urutan barisan pemain dalam permainan?
44. Bagaimana sistem undiannya?
45. Siapa yang berhak menentukan urutan barisan pemain?
46. Apa tujuan permainan ini?
47. Adakah kaidah yang harus ditaati?

48. Bagaimana aba-aba dalam permainan?
49. Bagaimana cara memainkannya?
50. Bagaimana tanda berakhirnya permainan?
51. Bagaimana permainan *oray-orayan* saat ini?
52. Apakah permainan *oray-orayan* masih eksis di Kuningan?
53. Apakah permainan *oray-orayan* masuk ke kurikulum pendidikan seni budaya Sunda?
54. Apakah permainan *oray-orayan* masuk ke kurikulum pendidikan bahasa Sunda?
55. Bagaimana sikap masyarakat Sunda masa kini terhadap permainan *oray-orayan*?
56. Mengapa permainan *oray-orayan* masa kini diiringi musik? Apa tujuannya?
57. Mengapa terjadi pemangkasan syair pengiring permainan *oray-orayan* dalam permainan yang dilakukan anak-anak masa kini?
58. Mengapa syair yang dilantunkan hanya bait terakhir?
59. Apa makna bait terakhir bagi Anda?
60. Apakah ada implikasinya terhadap permainan?
61. Bagaimana pertunjukkan *oray-orayan* ditampilkan?
62. Apa saja piranti yang dibutuhkan?
63. Berapa lama persiapannya?
64. Bagaimana cara merekrut pemainnya?
65. Mengapa tidak dalam bentuk permainan?
66. Mengapa pemain tidak melantunkan syair permainan?
67. Siapa yang berhak melantunkan syair pengiring permainan?
68. Siapa penonton dalam agenda *seren taun*?
69. Mengapa *oray-orayan* masuk ke dalam daftar pertunjukkan?
70. Bagaimana sikap anak-anak pemain pertunjukkan *oray-orayan* terhadap permainan *oray-orayan*?
71. Apakah mereka paham dan hafal syair pengiringnya?