

## TEKS PERMAINAN ANAK UCANG-UCANG ANGGE: ANALISIS STRUKTUR DAN KONTEKS PENUTURAN

David Setiadi<sup>1</sup>, Asep Firdaus<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: idaites10@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini mengungkapkan bentuk atau model-model struktur teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge*, beserta bagaimana konteks penciptaannya dalam masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif analitis. Data-data yang diperoleh dari informan ketika wawancara digambarkan sedetail mungkin, kemudian dianalisis dengan teori folklore, teori struktural dan teori Mitos. Penelitian ini menghasilkan temuan berupa deskripsi struktur teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* yang meliputi formula sintaksis dan formula bunyi. Selain itu, konteks penuturan memperlihatkan bahwa permainan ini dilakukan sebagai bentuk pola asuh terhadap anak yang dilakukan oleh orang tua. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi folklor yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan dalam bentuk permainan anak tradisional.

**Kata kunci:** folklor, permainan anak tradisional, sastra lisan

### Abstract

*This research is not only discussing about the structure model of the traditional kid games script, but also the utterance context created in the society. The research method applied is descriptive qualitative method, in which, data which has been collected from the informant is described in detail, then analyzed with folklore theory, structural theory and Myth theory. The discovery of the research is the structure of traditional kid games script consisted of both syntax formula, and sound formula. Furthermore, the utterance context shows that the game is played in order to be child rearing which could be categorized into folklore function showing the education values inside of the traditional kid games.*

**Key words:** *folklore, traditional kid games, oral literature*

## PENDAHULUAN

Sebuah karya sastra bisa dipandang sebagai sesuatu yang diperlukan dan dinikmati pada saat senggang. Ia menjadi sesuatu yang ringan, menarik, menyenangkan, dan bisa mengendurkan pikiran. Karya sastra bisa juga dipandang sebagai sesuatu yang berharga dan mulia, yang hanya bisa dipahami dan dihayati bila dikaji dan direnungkan dengan sungguh-sungguh karena di dalamnya terdapat hakikat kebenaran, kebaikan, keindahan yang diungkapkan secara artistik. Horatius (dalam Teeuw, 2003: 8) mengatakan bahwa karya seni (sastra) yang baik harus memenuhi aspek *dulce et utile*, yang berarti menghibur dan mendidik penikmatnya.

Dengan mengacu pada tiga paradigma peradaban, menurut Alvin Toffler (1980), ranah sastra dapat dipilah ke dalam tiga paradigma yang meliputi; peradaban agraris, industrial, dan informasi. Sastra dalam peradaban agraris didominasi genre sastra lisan, sedangkan sastra dalam peradaban industrial didominasi genre sastra tulis, dan sastra dalam peradaban informasi didominasi genre sastra

elektronik (sastra *cyber*). Berdasarkan kategori tersebut objek penelitian sastra dapat diklasifikasikan ke dalam sastra elektronik, sastra tulis, dan sastra lisan (sebagian lisan).

Sastra lisan yang dimiliki oleh suatu daerah, umumnya berbeda dengan daerah yang lain. Bahkan, dalam daerah yang sama terdapat kemungkinan adanya versi. Hal ini tidak menjadi persoalan karena ciri khas sebuah karya sastra lisan adalah adanya versi. Banyak peneliti yang telah mengkaji sastra lisan di Indonesia, tetapi masih banyak pula sastra lisan yang belum diteliti.

Sastra lisan merupakan warisan budaya yang kita miliki. Sudah seharusnya, sebagai bagian dari masyarakat, kita wajib melestarikan agar semua itu tidak sampai luntur. Sastra lisan merupakan kajian yang menarik jika kita mampu menelusurinya secara lebih dalam. Banyak hal yang terkandung dalam sebuah sastra lisan. Kandungan itu tidak hanya mencakup makna simbolik, fungsi, serta nilainya. Oleh Sebab itu, sastra lisan juga dapat kita kaji berdasarkan strukturnya.

Sastra lisan sebagai salah satu bentuk kebudayaan, tumbuh dan terpelihara dalam masyarakat pendukungnya secara turun-temurun. Sastra lisan merupakan cerminan situasi, kondisi, tata krama, dan kepercayaan masyarakat pendukungnya. Selain itu, sastra lisan merupakan salah satu bentuk folklor yang memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan folklor lainnya. Termasuk dalam jenis sastra lisan ini ialah permainan anak.

Kalau kita setuju dengan pendapat Danandjaja (2007:171) yang menyatakan bahwa setiap bangsa di dunia umumnya mempunyai permainan rakyat. Hampir sebagian besar permainan rakyat terwujud dalam sebuah permainan anak, terutama permainan anak tradisional yang banyak terdapat di Indonesia. Salah satunya ialah permainan anak *Ucang-Ucang Angge* yang menjadi objek penelitian tulisan ini.

Tradisi permainan anak *Ucang-Ucang Angge* merupakan warisan yang diturunkan secara turun-temurun. Hal ini menyebabkan timbulnya versi di beberapa daerah. Meskipun hampir punah dan semakin sedikit penggunaannya, permainan anak ini masih tetap hidup sampai sekarang. Warisan tersebut dijaga keasliannya dengan cara terus dipelihara dan dimainkan, walaupun hanya dalam lingkungan terbatas.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mencoba memecahkan masalah yang berkaitan dengan; (1) bagaimana struktur teks permainan anak *Ucang-ucang Angge*, dan (2) bagaimana konteks permainan anak *Ucang-ucang Angge* dalam masyarakatnya. Untuk menganalisis teks permainan anak *Ucang-ucang Angge* dibutuhkan beberapa teori pendukung. Teori itu ialah teori tentang folklor, permainan anak tradisional, dan teori mitos.

Istilah folklor merupakan peng-Indonesiaan dari istilah bahasa Inggris *folklore*. Kata tersebut merupakan kata mejemuk yang berasal dari dua kata *folk* dan *lore*. Dundes dalam Danandjaja, (2007:1-2) menyebutkan bahwa *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan yang sama sehingga dapat dibedakan dari kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenal itu antara lain dapat berupa: warna kulit, taraf pendidikan, dan agama. Namun, yang lebih penting lagi ialah kenyataan bahwa mereka memiliki satu tradisi yang telah mereka warisi secara turun-temurun, sedikitnya dua generasi. Tradisi itu mereka akui sebagai milik bersama. Di samping itu, yang paling penting mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri. Sementara itu, yang dimaksud dengan *lore* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaan, yang diwariskan turun-temurun secara lisan melalui contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).

Zaidan (2007:74) menyebutkan bahwa semua folklor adalah semua tradisi rakyat, seperti kepercayaan, warisan kebudayaan, dan adat istiadat yang tradisional. Istilah ini berasal dari tradisi Anglo Saxon, yaitu *folk* –rakyat- dan *lore* -pelajaran-. Folklor biasanya hanya mencakup bahan-bahan yang disebarkan secara lisan. Namun, sekarang folklor meliputi juga sumber tertulis tentang tradisi, pandangan hidup, kebiasaan rakyat, balada rakyat, dongeng, mitos, peribahasa, pepatah, dan tradisi lisan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, Brunvand (1978:3) membagi folklor secara umum dalam tiga bentuk, yaitu folklor lisan (*verbal folklore*), folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan folklor bukan lisan (*non verbal folklore*). Sementara itu, Danandjaja (2007:21) mengklasifikasi folklor ke dalam jenis-jenis tradisi yang ada di Indonesia. Berdasarkan bentuknya, folklore diperinci menjadi tiga:

- 1) folklor lisan; bahasa Rakyat (*folk speech*), ungkapan tradisional (peribahasa, pepatah, petiti, pameo), pertanyaan tradisional (teka-teki), puisi rakyat (pantun, gurindam, syair), prosa rakyat (dongeng, mite, legenda);
- 2) folklor sebagian lisan; kepercayaan rakyat, permainan rakyat, pesta rakyat, dan lainnya;
- 3) folklor bukan lisan; rumah adat, kerajinan tangan, gerak isyarat tradisional.

Dalam penelitian ini, bentuk folklor yang akan diteliti adalah folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*) yang berupa permainan anak tradisional. Bentuknya merupakan campuran antara unsur lisan dan bukan lisan. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang permainan anak tradisional, berikut dijelaskan pengertian permainan rakyat (*folk games*).

Permainan rakyat (*folk games*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari setiap kebudayaan. Oleh karena itu, setiap bangsa di dunia pasti memiliki permainan rakyat. Permainan rakyat merupakan bagian dari folklor jika dilihat dari sumber penyebarannya. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Danandjaja (2007: 171) bahwa permainan rakyat merupakan bagian dari folklor karena diperoleh melalui warisan lisan. Hal ini terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak, karena disebarluaskan murni melalui tradisi lisan.

Permainan rakyat untuk dewasa maupun anak biasanya dilakukan dengan mengandalkan aspek kinetik berupa gerakan tubuh. Gerakan tubuh tersebut bisa berupa lari, lompat, sembunyi, atau yang lainnya yang membutuhkan gerak tubuh. Permainan tersebut juga dilakukan dengan cara berkelompok. Dalam artian ada upaya untuk mendidik anak untuk bersosialisasi dengan anak lainnya dan juga lingkungan sekitar.

Hal ini akan berpengaruh bagi perkembangan anak, karena sesuai pendapat Bronfenbrenner dalam Hasanah (2015: 5) yang menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh konteks mikrosistem yang meliputi keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Dengan demikian, permainan anak penting dilakukan sebagai bagian dari pembelajaran anak dalam bersosialisasi.

Danandjaja (2007:171) membagi permainan rakyat dalam dua bagian besar yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*).

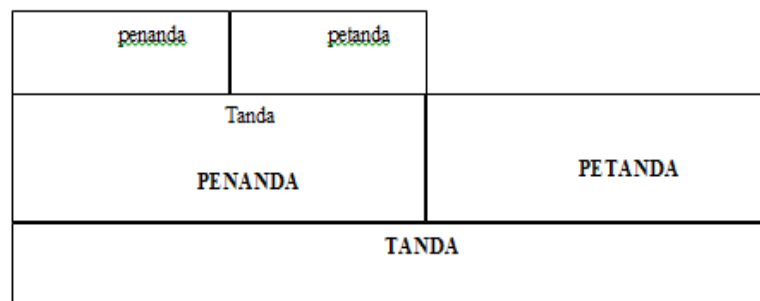
Perbedaan dua bagian permainan rakyat tersebut berkenaan dengan hal berikut. Yang pertama bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan yang kedua bersifat kompetisi untuk mendapatkan sesuatu. Namun, seperti yang dikemukakan Roberts, dkk. dalam Danandjaja (2007: 171), kedua jenis permainan rakyat tersebut selalu mempunyai lima sifat khusus, yaitu (1) terorganisasi, (2) perlombaan, (3) harus dimainkan sedikitnya oleh dua orang, (4) mempunyai kriteria yang

menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, serta (5) mempunyai peraturan permainan. Hal ini selaras dengan pendapat Firdaus (2016: 183) yang menyatakan bahwa folklor sebagian lisan (permainan anak) terbentuk dari unsur campuran antara unsur lisan dan unsur bukan lisan yang berfungsi sebagai alat pendidikan anak remaja (anak-anak). Selain itu, permainan anak berfungsi juga sebagai pembelajaran berbicara. Hal ini sesuai dengan pendapat Resmini dalam Sakmal (2015: 96) yang menyatakan bahwa berbicara adalah ekspresi kreatif individu dalam berkomunikasi. Sehingga kemampuan linguistik dan lingkungan berkaitan erat. Dengan demikian, permainan anak dengan campuran antara lisan dengan bukan lisan dapat digunakan sebagai bagian pembelajaran berbicara (berbahasa) bagi anak.

Dengan merujuk penjelasan di atas, permainan anak *Ucang-Ucang Angge* dapat disebut memenuhi kriteria sebagai permainan rakyat. Untuk lebih menjelaskan makna yang terkandung dalam teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge*, dibutuhkan teori mitos untuk mengkaji keberadaan makna tersebut.

Lebih awal perlu dikemukakan pengertian tentang *mythes* (mitos) yang berbeda dengan apa yang kita kenal sejauh ini. Teori mitos yang dikemukakan oleh Barthes (1996) merupakan salah satu jenis wicara (*a type of speech*). Mitos adalah sistem komunikasi. Mitos bukan suatu konsep atau gagasan, melainkan suatu cara signifikansi suatu bentuk. Mitos tidak ditentukan oleh objek ataupun oleh materi pesan yang disampaikan, tetapi oleh cara mitos itu disampaikan.

Sebagai suatu sistem semiologis Barthes (1996:115) mengemukakan teori tentang mitos sebagai berikut:



Sesuai dengan bagan di atas, proses pemaknaan berlangsung dalam dua tahap. Tanda pada tahap pertama, menjadi penanda pada tahap kedua. Penanda tahap pertama selanjutnya menjadi tanda pada pemaknaan kedua. Tanda merupakan proses akhir yang harus ditemukan. Dalam sebuah tafsiran, tanda menjadi sebuah makna.

Pendapat yang sama disampaikan oleh da Silva (dalam Sutrisno dan Hendar Putranto, 2010) bahwa aspek mendasar dari teori mitos ialah pembedaan penggunaan makna denotasi dan konotasi. Keduanya mengacu pada tatanan makna kata (*order of signification*). Denotasi adalah makna yang lugas atau literal, dalam arti menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya. Sedangkan konotasi menggunakan arti kiasan yang merujuk pada ekstramitologis.

Sementara itu, Chaer (2010:44) mengatakan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi ujaran yang mempunyai makna. Dengan demikian, pemaknaan terhadap teks sastra tidak bisa dilepaskan dari pemaknaan pada tahap kedua.

Sastra (baik lisan maupun tulisan) tidak ditulis dalam situasi kekosongan budaya (Teeuw, 2003). Pengarang atau pencerita dalam konteks ini merupakan bagian dari masyarakat budayanya, dan setiap karya yang tercipta merupakan bagian dari produk yang dihasilkan oleh suatu masyarakat. Kondisi sosial masyarakat yang ada dapat membentuk kepribadian seorang pengarang. Lebih lanjut dapat membentuk karakter dari setiap karya sastra yang tercipta. Cerita lisan dapat ditampilkan dengan komposisi yang bergaya, yaitu dengan menggunakan formula, ritme, metrum, dan kosakata yang teratur.

Dalam analisis ini, jenis tradisi masyarakat tersebut berupa permainan anak yang berasal dari kearifan budaya Sunda, yang menurut istilah bahasa Sunda sering disebut dengan *kaulinan budak*. Permainan anak tradisional merupakan warisan turun-temurun dari si empunya cerita yang hingga saat ini masih dipertahankan. Dengan kata lain, sampai saat penelitian ini dilakukan khazanah kebudayaan tersebut masih sering dilakukan. Untuk lebih jauhnya, permainan anak *Ucang-Ucang Angge* ini diajarkan guna melestarikan khazanah kebudayaan Sunda secara khususnya, dan kebudayaan Indonesia pada umumnya.

Berdasarkan tiga acuan teori tadi, penelitian ini mengikuti pendapat Endraswara (2003:154), menurut Endraswara penelitian sastra lisan harus meliputi; (1) kajian asal-usul sastra lisan, dengan mengungkap dari mana sastra itu lahir dan, apakah berhasil merefleksikan keadaan masyarakat, (2) kajian terhadap pesan dan makna, yaitu menggali nilai-nilai yang hendak disampaikan; merumuskan apakah simbol-simbol yang digunakan untuk membungkus pesan masih relevan bagi masyarakat sekarang, dan (3) mengkaji fungsi sastra lisan, antara lain untuk kontrol sosial politik, mendidik masyarakat, menyindir, dan sebagainya.

## METODE PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Sukmadinata (2008) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang sifatnya alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu variabel, gejala, ataupun keadaan seperti apa adanya (Arikunto, 2003). Selain itu, sesuai pendapat Ratna (2009) metode deskriptif merupakan metode yang digunakan dengan cara menguraikan yang diikuti dengan pemahaman dari dalam ke luar.

Penelitian ini mendeskripsikan analisis struktur teks dan konteks penuturan permainan anak *Ucang-Ucang Angge*. Lokasi penelitian di Desa Batu Karut, Kampung Sayang, Kabupaten Sukabumi. Adapun identitas informan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### Narasumber

**Nama** : Nining  
**Umur** : 72 Tahun  
**Pendidikan** : Sekolah dasar  
**Sumber tuturan** : Dilisankan  
**Perekaman** : Agustus-September  
2017

**Alamat informan :** Jl. Sukabumi-Cianjur (Batu Karut) Kp. Sayang, Desa Margaluyu, RT. 03/11 Kab. Sukabumi.

Pemilihan narasumber dalam penelitian ini ditentukan melalui pengamatan yang dilakukan saat observasi awal.

Pengumpulan data dilakukan dengan proses wawancara, perekaman, dan pencatatan. Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada informan. Teknik ini dimaksudkan untuk mendapatkan data mengenai teks dan cara permainan anak *Ucang-Ucang Angge*. Sifat wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini bebas. Dengan wawancara bebas, diharapkan informan dapat memberikan info secara terbuka. Perekaman dan pencatatan merupakan bagian dari upaya untuk mentranskripsi teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* dari lisan menjadi bentuk tulisan. Proses selanjutnya ialah menerjemahkan sebagai upaya mengalihbahasakan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran.

Bagian inti dari penelitian ini mengkaji struktur teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* berdasarkan hasil transkripsi dan penerjemahan. Sesudah itu, kajian teks dilanjutkan dengan membahas tataran konteks penuturan permainan anak *Ucang-Ucang Angge*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Permainan anak *Ucang-Ucang Angge* dimainkan dalam dua unsur, yaitu gerak dan lagu. Syair lagu dan gerak permainan menjadi unsur utama dalam permainan ini. Dengan demikian, syair dan gerak menjadi kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan ini. Bagian ini membahas struktur teks permainan *Ucang-Ucang Angge* yang meliputi formula sintaksis (fungsi dan kategori) dan formulasi bunyi. Untuk lebih memudahkan pembahasan struktur teks, berikut di bawah ini dipaparkan hasil transkripsi teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* (**Tabel 1**):

Tabel 1. Transkripsi dan terjemahan Teks *Ucang-Ucang Angge*

TRANSKRIPSI
/Cang-ucang angge/
/mulung muncang ka parangge//
/Digog-gog ku anjing gede/
/Anjing gede nu pa lebe//
/Ari gog, gog cungungung/
/Ari gog, gog cungungung/
TERJEMAHAN
/Cang-ucang angge/
(Klankmetaphoor untuk sebuah gerakan)
/Mengambil kemiri ke Parangge//
/Digong-gong Anjing Besar/
/Anjing Besar milik Pa Lebe//
/Ari gog, gog cungungung/

---

**/Ari gog, gog cungungung/**  
 (Onomatope anjing ketika menggong-gong)

---

Berdasarkan hasil transkripsi di atas, teks permainan *Ucang-Ucang Angge* memiliki tiga bait. Dengan demikian, hasil ini dapat memudahkan peneliti untuk mencari formula sintaksis dalam teks permainan anak ini. Formula sintaksis dalam penelitian ini meliputi analisis fungsi kalimat dan kategori kata dalam satuan formula sintaksis. Formula tersebut dapat dilihat pada bagian berikutnya.

Dalam pembahasan formula sintaksis, dipaparkan analisis terhadap teks syair lagu *Ucang-Ucang Angge* sebagai bagian dari permainan ini secara keseluruhan.

Teks syair lagu *Ucang-Ucang Angge* terdiri atas tiga bait yang tersusun dengan pola yang ajek. Ditambah repetisi larik pada bait ketiga sebagai bentuk penegasan di akhir permainan. Formula sintaksis teks syair lagu permainan anak *Ucang-Ucang Angge*, berdasarkan fungsi dan kategori katanya, dapat dilihat pada Tabel 2. di bawah ini:

**Tabel 2. Formula Sintaksis teks lagu *Ucang-Ucang Angge***

<b>Berdasarkan fungsinya</b>	( <u>u</u> jang/ <u>n</u> eng) ( <u>u</u> rang) <u>C</u> ang <u>u</u> cang <u>a</u> ngge,
	S P O
	( <u>u</u> jang/ <u>n</u> eng) <u>m</u> ulung <u>m</u> uncang <u>k</u> a <u>p</u> arangge
	S P O Ket.
	<u>D</u> igog- <u>g</u> og <u>k</u> u <u>a</u> njing <u>g</u> ede
	P S
<b>Berdasarkan kategori</b>	( <u>u</u> jang/ <u>n</u> eng) ( <u>u</u> rang) <u>C</u> ang <u>u</u> cang <u>a</u> ngge,
	N V N
	( <u>u</u> jang/ <u>n</u> eng) <u>m</u> ulung <u>m</u> uncang <u>k</u> a <u>p</u> arangge
	N V N V
	<u>D</u> igog- <u>g</u> og <u>k</u> u <u>a</u> njing <u>g</u> ede
	Adj. N
<u>A</u> njing <u>g</u> ede <u>n</u> u <u>p</u> a <u>l</u> ebe	
N N	
<u>A</u> ri <u>g</u> og.. <u>g</u> og <u>c</u> ungungung	
nonsense	
<u>A</u> ri <u>g</u> og.. <u>g</u> og <u>c</u> ungungung	
nonsense	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa teks lagu *Ucang-Ucang Angge* terdiri atas lima larik. Larik pertama memiliki dua kalimat. Kalimat pertama setelah melalui pembacaan secara heuristik terdiri atas satu frasa ditambah dua kata penunjang fungsi sintaksis. Frasa *Cang ucang angge* berfungsi sebagai objek (O) dan memiliki kategori nomina (kata benda). Walaupun dalam konteks permainan frasa *Cang ucang angge* sebagai kegiatan yang dilakukan (verba), dalam perlakuan secara sintaksis berubah menjadi nomina, sesuai fungsinya sebagai objek (O). Sebaliknya, kata (*Ujang/neng*) berfungsi sebagai subjek (S) dalam kalimat pertama di larik pertama. Kalimat kedua dalam larik pertama memiliki empat kata dan delapan suku kata. Kata *mulung* berfungsi sebagai predikat (P) dengan makna mengambil dan memiliki kategori verba (kata kerja). Kata *muncang* berfungsi sebagai objek (O) dengan kategori sebagai nomina (kata benda). Kata *muncang* berpadanan dengan kata kemiri dalam bahasa Indonesia. Kata *parangge* berfungsi sebagai keterangan tempat (Ket.) dengan makna sebagai tempat yang terdapat di dapur. Selebihnya, kata (*Ujang/neng*) berfungsi sebagai subjek (S) dalam kalimat kedua di larik pertama ini.

Larik kedua terdiri atas satu kalimat yang tersusun dari satu kata, satu frasa, dan 6 suku kata. Kalimat pada larik kedua ini memiliki kontruksi inversi. Kata *digog-gog* merupakan bentuk reduplikasi (pengulangan) dari kata *gog* yang disalin suara menjadi *gog-gog*. Kata *gog-gog* merupakan bentuk onomatope (tiruan bunyi) dari suara anjing yang dalam budaya Sunda, dikonvensi menjadi *gog-gog*. Dalam budaya Sunda, selain merupakan tiruan bunyi suara anjing, *gog-gog* juga merupakan bentuk eufemisme untuk menyebut binatang anjing. Kata *gog-gog* berfungsi sebagai predikat (P) dalam kalimat ini, dengan kategori berupa adjektiva (kata sifat). Frasa *ku anjing gede* berfungsi sebagai subjek dalam kalimat ini. Frasa itu berkategori nomina (benda). Frasa *ku anjing gede* menunjukkan bahwa ada anjing besar, yang dalam konteks kalimat ini, berhubungan dengan suaranya yang mengaung secara keras.

Larik ketiga terdiri atas satu kalimat yang tersusun dari satu kata, satu frasa, dan 6 suku kata. Kalimat dalam larik ketiga ini memiliki struktur kalimat inversi. Kata *anjing gede* berfungsi sebagai predikat (P) dengan kategori nomina (kata benda). Frasa *nu pa lebe* berfungsi sebagai subjek (S) dengan kategori berupa kata nomina (N). Frasa *nu pa lebe* dalam kalimat ini menunjukkan sebuah kepunyaan yang melekat pada subjek.

Larik keempat dan kelima diisi dengan satu kontruksi yang sama. Larik *Ari gog...gog cungungung* pada larik keempat direpetisi pada larik kelima dengan intonasi yang tinggi ketika diucapkan. Larik *Ari gog...gog cungungung*, jika dianalisis secara sintaksis, tidak memiliki fungsi yang jelas sehingga cenderung *nonsense*. Namun, kata *cungungung* merupakan ungkapan yang menunjukkan sebuah ekspresi dalam permainan anak *Ucang-Ucang Angge*.

Berdasarkan analisis sintaksis di atas, teks lagu permainan *Ucang-Ucang Angge* memiliki keteraturan pola sintaksis. Beberapa larik memang menunjukkan ketakkonsistenan dalam pola. Namun, perlu diperhatikan bahwa ketakkonsistenan itu terjadi untuk menunjang aspek estetik dalam penetapan ritme lagu. Dengan kata lain, penggunaan kata atau frasa dalam teks lagu disesuaikan dengan kebutuhan akan permainan ini secara keseluruhan. Selain tentang formula sintaksis, dibahas pula formula bunyi. Oleh karena itu, bagian selanjutnya membahas formula bunyi.

Analisis formula bunyi dalam penelitian ini didasari pada pendapat Pradopo (2009:22) yang mengemukakan bahwa bunyi di samping sebagai hiasan dalam puisi, juga mempunyai tugas yang lebih penting, yaitu memperdalam ucapan, menimbulkan rasa, membangun bayangan angan yang



jelas, dan menimbulkan suasana yang khusus. Analisis formula bunyi dalam penelitian ini meliputi pembahasan mengenai asonansi, aliterasi, serta efek bunyi yang ditimbulkan dari keduanya.

Pada larik pertama terdapat bunyi vocal, diantaranya /e/ dan /u/ dengan kombinasi konsonan seperti /p/, /m/, dan /c/. Kombinasi antara vokal dengan konsonan tersebut menimbulkan efek bunyi ringan ketika diucapkan. Hal tersebut dapat terlihat pada kata *angge*, *mulung*, *muncang* dan *parangge*.

Pada larik kedua, bunyi vokal yang muncul meliputi vokal /o/ dan /e/ yang dikombinasikan dengan konsonan /g/ sehingga menimbulkan efek bunyi yang ringan ketika diucapkan. Hal tersebut dapat terlihat pada kata *gog-gog* dan *gede*. Pada larik ketiga, vokal yang dominan muncul ialah vokal /e/ yang dikombinasikan dengan konsonan /g/ dan /l/. Efek bunyi yang dimunculkan dalam kombinasi masih berupa efek ringan ketika kata-kata tersebut diucapkan. Hal tersebut dapat terlihat pada kata *gede* dan *lebe*.

Larik keempat dan kelima berisi sebuah *onomatope* (tiruan bunyi) dan sebuah ungkapan yang diulang dua kali dengan perubahan intonasi pada larik terakhir untuk penegasan. Pada kedua larik itu (keempat dan kelima), vokal yang muncul didominasi oleh vokal /o/ dan /u/, konsonan yang dominan ialah /g/ dan /c/. Efek bunyi yang muncul masih sama dengan larik-larik sebelumnya, yaitu bunyi yang ringan ketika diucapkan. Hal itu terlihat pada kata *gog-gog* dan ungkapan *cungungung*.

Tabel 3. Asonansi dan Aliterasi Teks *Ucang-Ucang Angge*

LARIK	ASONANSI	ALITERASI
1	/e/ dan /u/	/p/, /m/, /c/
2	/o/ dan /e/	/g/
3	/e/	/g/ dan /l/
4	/o/ dan /u/	/g/ dan /c/
5	/o/ dan /u/	/g/ dan /c/

Berdasarkan Tabel 3, asonansi yang paling dominan ialah bunyi vokal /e/, /o/, dan /u/ yang menghasilkan efek pengucapan yang ringan. Untuk aliterasi, konsonan yang dominan muncul ialah konsonan /g/ dan /c/. Selain itu, konsonan /m/, /p/, dan /l/ menjadi pelengkap dari konsonan yang dominan. Hal itu mengindikasikan bahwa teks diucapkan dengan banyak memunculkan tekanan pada bunyi. Oleh karena itu, ketika kata-kata tersebut diucapkan, timbul efek ceria dan menyenangkan. Dengan demikian, pada analisis formula bunyi teks permainan *ucang angge*, pemilihan kata disajikan secara sederhana agar menimbulkan efek keceriaan ketika permainan dilaksanakan.

## PEMBAHASAN

Permainan *Ucang-Ucang Angge*, jika diklasifikasi dalam ilmu folklor, merupakan bagian dari folklor setengah lisan. Hal itu karena bentuk permainannya yang merupakan kombinasi antara gerakan dan nyanyian. Bunyi yang tercipta dari masing-masing larik erat hubungannya dengan anasir musik (nada) yang merupakan inti dari permainan ini. Syair lagu yang dinyanyikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan permainan.

Analisis struktur yang meliputi formula sintaksis dan formula bunyi merupakan upaya untuk memaknai susunan teks permainan *Ucang-Ucang Angge* sebagai makna kata yang lugas atau literal.

Sehingga analisis struktur ini merupakan upaya untuk memaknai teks permainan *Ucang-Ucang Angge* sebagai tahapan kedua dari tanda yang muncul pada tahapan pertama. Akhirnya, penanda pada tahapan kedua muncul sebagai tanda yang bermakna sehingga kita dapat memahami maksud dari teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* ini.

Berdasarkan analisis formula sintaksis dan formula bunyi, terlihat bahwa penggunaan kata atau frasa sebagai syair lagu dalam teks permainan *Ucang-Ucang Angge* merupakan pemaknaan pada tahap kedua. Hal itu terlihat dengan banyaknya kata atau frasa yang secara semantik tidak memiliki makna secara leksikal (misal: *cang ucang ange, di gog gog, cungungung*). Beberapa kata atau frasa yang muncul digunakan sebagai pelengkap permainan dengan mengandalkan rima sehingga sesuai dengan nada sebagai pengiring permainan.

Analisis formula sintaksis dan formula bunyi memperlihatkan bahwa teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* merupakan sebuah struktur tanda yang bermakna. Walaupun bentuknya disajikan dalam sebuah permainan, pemahamannya tidak bisa lepas dari sistem bahasa atau konvensi bahasa.

Selain itu, permainan *Ucang-Ucang Angge* merupakan permainan yang pada umumnya dilakukan oleh orang tua bersama anaknya. Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang sambil mengasuh anaknya. Pada permainan *Ucang-Ucang Angge* ini, orang tua akan bertindak sebagai pengungkit dan si anak sebagai yang diungkit. Orang tua berbaring dengan mengangkat kedua kaki yang diteuk pada lutut, sedangkan posisi kaki dirapatkan. Anak kemudian duduk di kaki orang tua yang sudah dirapatkan itu. Setelah posisi anak nyaman, si orang tua akan mengayun anaknya naik turun sambil mendendangkan syair lagu. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Gerakan Awal Permainan



Gambar 2. Gerakan Mengayun Anak



Gambar 3. Gerakan Akhir Permainan

Sesuai gambar atas, gerakan awal dilakukan bersama dengan nyayian dari syair lagu anak *Ucang-Ucang Angge*. Gerakan terus dilakukan bersama dengan nyayian. Di akhir gerakan si Ibu meninggikan nada pada larik *Ari gog...gog cungungung* sembari menaikkan ayunan sehingga si anak meninggi dalam ayunan si Ibu. Gerakan terakhir ini dilakukan berulang kali, bisa sampai tiga kali.

Berdasarkan konteks penuturan, permainan anak *Ucang-Ucang Angge* merupakan permainan yang ingin menanamkan nilai-nilai kebersamaan antara orang tua dan anaknya sejak dini. Orang tua hadir memberikan kasih sayang secara penuh kepada anaknya semenjak dini. Dengan kata lain, selain berfungsi sebagai pola asuh, permainan ini dapat pula dijadikan sebagai model pendidikan kasih sayang orang tua kepada anak. Peran bahasa menjadi menarik, karena permainan ini hanya terlaksana melalui perpaduan antara lagu dengan gerakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat diajukan simpulan sebagai berikut; Pertama, analisis struktur teks permainan anak *Ucang-Ucang Angge* yang meliputi analisis formula sintaksis dan formula bunyi menunjukkan bahwa pola penyusunan teks bersifat ajek dengan mempertimbangkan keselarasannya dengan gerak maupun lagu. Teks *Ucang-Ucang Angge*, sebagai struktur bahasa tidak dapat dipahami jika hanya didasarkan pada tahapan *meaning* (tahap pertama). Pemahaman harus dalam kedudukannya sebagai sistem tanda yang lebih tinggi (tahap kedua). Dengan demikian, diperlukan beberapa pemaknaan dengan mempertimbangkan konvensi bahasa, konvensi sastra, dan konvensi budaya.

Kedua, permainan *Ucang-ucang angge* dilakukan sebagai bentuk pola asuh orang tua terhadap anak. Konteks penuturan teks ini digunakan secara bersama sebagai bagian yang tidak terpisahkan antara gerak (fisik) dan nyayian. Sebagai bagian dari folklor setengah lisan, permainan anak *Ucang-Ucang Angge* telah memenuhi syarat sebagai permainan anak tradisional yang memadukan gerak dan lagu sebagai bentuk pola asuh anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Barthes, Roland. 1996. *Mythologies* (trans. Annette Lavers). New York: Hill and Wang.
- Brunvand, Jan Harold. 1978. *The Study of American Folklore—An Introduction*. New York: W.W. Norton & Co Inc.
- Chaer, Abdul. 2010. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- da Silva, G. du Carmo. 2010. “Strukturalisme dan analisis semiotik atas kebudayaan”. dalam *Teori-Teori Kebudayaan* (Editor: Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto). Yogyakarta: Kanisius.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: MedPress.

- Firdaus, Asep dan Hera W. H. 2016. "Struktur, Nilai dan Fungsi pada Kepercayaan Rakyat Masyarakat Desa Cikahuripan Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi. *Jurnal utile*. Vol. II, No. 2, Desember 2016. Hlm. 175-183.
- Hasanah, V. R. 2015. "Pengembangan Standar Kompetensi Pengasuh Anak Usia Dini". *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. Jilid 3, No. 1, Januari 2015. Hlm. 1-17.
- Pradopo, R. Djoko. 2009. *Pengkajian Puisi: analisis strata norma dan analisis struktural dan semiotic* (Cet. Ke-11). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, N. Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra: dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspekti Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sakmal, Juahana, A. N. Fitriyanti, dan S. Kustiawati. 2015. "Penggunaan Metode Permainan Bahasa Lihat Katakan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 13 Jakarta Barat. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. Jilid 3, No. 1, Januari 2015. Hlm. 92-112.
- Saputra Karsono H. (Ed.). 1997. *Tradisi Tulis Nusantara: Kumpulan Makalah Simposium Tradisi Tulis Indonesia*. Jakarta: Manasa.
- Sukmadinata, N.S (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kaflan, David. 1999. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuntjara, Esther. 2006. *Penelitian Kebudayaan*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Teeuw, A. 2003. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Toffler, Alvin. 1980. *The Future Shoc "Third Wave"*. New York: Banta Book.
- Zaidan, A.R. (*et.al*). 2007. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.