

### BAB III

#### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Pemakaian kosakata-kosakata Jawa pada permainan tradisional anak merupakan suatu bentuk pengaruh budaya Jawa terhadap permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak seperti permainan benteng-bentengan yang dimainkan oleh anak-anak SDK Santa Maria yang kebanyakan dari etnis keterunan cina yang sudah lama berada di Jawa mereka memakai istilah-istilah dalam bahasa Suroboyoan yaitu: *kenek* yang artinya kena, *lopot* yang artinya tidak kena dan masih banyak lagi kata-kata yang dipakai oleh mereka. Dapat kita lihat bahwa budaya Jawa sangat berpengaruh pada bahasa yang dipakai pada permainan tradisional anak tersebut.

Pengaruh budaya Jawa juga tampak dalam peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan tradisional anak, dalam bentuk norma-norma yang berlaku dalam masyarakat Jawa.

#### 3.1. Pengaruh Budaya Jawa

Seperti telah diuraikan diatas pengaruh budaya Jawa terlihat pada:

1. Makna Kosakata Jawa pada Permainan Tradisional Anak
2. Norma-norma dalam Masyarakat Jawa yang Berlaku pada Permainan Tradisional Anak

### 3.1.1. Makna Kosakata Jawa yang Berlaku pada Permainan Tradisional Anak

#### - Permainan Kenekeran (Kelerengan)

Arti dan pengertian kata *kenekeran* ini berasal dari bahasa Jawa *neker* yang artinya bola kecil yang terbuat dari kaca dan mendapat akhiran *an*. Sarana yang dipakai dalam permainan ini adalah *neker* itu sendiri yang dalam bahasa Indonesia disebut kelereng. Permainan *neker* adalah suatu permainan yang biasanya dilakukan pada siang hari pada jam-jam istirahat di sekolah-sekolah dasar yang mempunyai halaman cukup luas meskipun permainan ini sendiri tidak terlalu membutuhkan banyak tempat untuk dapat memainkannya. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki secara perorangan. Dalam permainan *nekeran* ini dapat dijumpai anak-anak yang hanya sekedar bermain dengan memakai skor (nilai) dan ada juga yang berbentuk semacam taruhan.

Kosakata-kosakata Jawa yang dijumpai dalam permainan ini adalah:

- a. *Bolongan*
- b. *Gantet/Prik*
- c. *Gundu*
- d. *Kil/Sak Tangan*

**e. Jartin****f. Ker/Keri****a. Bolongan**

Arti *bolongan* yaitu lubang tempat memasukkan kelereng agar mendapatkan angka atau nilai. Biasanya satu permainan dianggap selesai setelah salah satu peserta dapat mencapai angka 15 terlebih dahulu.

Pemakaian kata *bolongan* dalam kalimat adalah:

- A1 : Iki ta *bolongane*  
 A2 : Ya iki *bolongane*  
 A1 : Ya wis saiki dimulai ae permainanne  
 A2 : Kon ta aku sing mulai dhisik?  
 A1 : Kene sut ae dhisik.  
 A2 : Iya...iya  
 A1 : Kon dhisikan kon sing menang.  
 A2 : Asyik....!  
 Ket: A1= Anak Kesatu  
 A2= Anak Kedua

**b. Gantet/Prik**

Arti *prik* atau *gantet* adalah dua kelereng yang sejajar yang jaraknya berdekatan bahkan hampir menempel. Biasanya dipakai sebagai taktik agar musuh tidak menang dengan mudah. Taktik

ini dipakai bila permainan ini dimainkan oleh tiga orang atau lebih dimana musuh satu menempelkan kelerengnya kepada musuh kedua sehingga musuh ketiga sulit untuk membidik kelereng musuh satu ataupun musuh kedua karena bila mengenai salah satu kelereng tersebut maka musuh ketiga akan mendapat hukuman kehilangan giliran menembak.

Makna simbolik budaya Jawa yang ada dalam kata ini berhubungan dengan budaya gotong royong yang ada dalam budaya Jawa yaitu: *lara opo seneng dipikul bareng* dengan kata lain kesusahan dan kesenangan akan lebih baik bila dipikul bersama karena bebannya akan lebih ringan. Bila dihubungkan dengan kata *gantet/prik* ini maka pemain yang telah mengucapkan kata *prik* atau *gantet* ini siap menanggung resiko bersama-sama dengan temannya bila si musuh dapat menembak kelerengnya tanpa mengenai kelereng temannya tadi maka dia dan temannya akan kehilangan giliran untuk menembak.

Pemakaian kata *Gantet/Prik* dalam kalimat adalah:

- A1 : Sik...sik rek
- A2 : Ana opo?
- A1 : Aku katene *prik* ambek kelerengmu cik A3 angel  
Nembak kelerengku....!
- A3 : Licik kon..!

- A1 : Ya enggak se iki lak taktik.
- A2 : Endi kelerengmu iki *gantemo* ambek kelerengku.
- A1 : Awas yo ojek sampek kenek kelerengge A2  
Engkuk Kon kalah.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

### c. *Gundu*

Arti *gundu* adalah menanam kelereng di bawah tanah dengan maksud agar kelereng tersebut sulit untuk dikenai oleh musuhnya, yang terlihat hanya bagian atas kelerengnya saja ataupun disembunyikan dibalik batu.

Makna simbolik budaya Jawa yang ada dalam kata ini berhubungan dengan orang yang melarikan diri dari tanggung jawab maka orang itu akan tertimpa kesusahan yang lebih dalam yaitu *colong playu tinggal glangang*. Bila dihubungkan dengan kata *gundu* maka si pemain yang mengatakan *gundu* harus sudah mengetahui bahwa dia tidak bisa begitu saja untuk mengambil kelereng yang telah ditanam tadi dengan maksud menghindari tembakan lawannya, bila si musuh berhasil menembak kelerengnya maka si pemain yang mengatakan *gundu* tadi wajib menyerahkan kelerengnya yang ditanam tadi kepada musuhnya.

Pemakaian kata *gundu* dalam kalimat adalah:

- A1 : (bersiap-siap hendak menembak kelereng A2)  
 A2 : *Gundu....gundu*  
 A1 : Waduh gundu rek kangelan aku mbidik'e  
 A2 : Alah....kon lak titis se.  
 A1 : Titis....yo titis tapi nek *gundune* koyok ngono yo  
 Angel Rek.  
 A2 : Wis....ayo ndang tembak'en.  
 Ket: A1= Anak Kesatu  
 A2= Anak Kedua

#### *d. Kil/Sak Tangan*

Arti *kil* adalah ukuran satu telapak tangan yang direntangkan untuk mengukur jarak antara kelereng yang satu dengan yang lain. Dipakai bila kelereng musuh kesatu habis mengenai kelereng musuh kedua tetapi kebetulan kelerengnya mendekat ke musuh ketiga maka musuh ketiga berhak melakukan *kil* untuk mengukur jarak kelerengnya dengan musuh kesatu, dan bila kelereng musuh kesatu tepat satu *kil* maka musuh kesatu mendapat hukuman pengurangan nilai ataupun kehilangan giliran tergantung perjanjian di awal permainan.

Makna simbolik budaya Jawa yang ada dalam kata ini berhubungan dengan hukuman yaitu *ora ana wong salah sing*

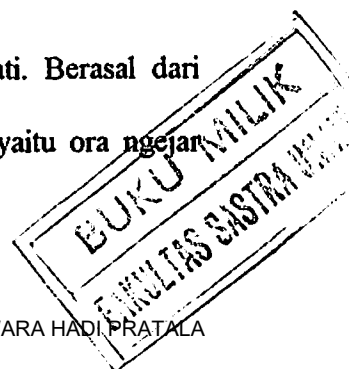
*ora diukum* maksudnya adalah tidak ada seorangpun yang bisa lolos dari jerat hukum bila dia melanggar hukum. Bila dihubungkan dengan kata *kil* maka si pemain yang mengatakan *kil* sudah tahu konsekuensinya bila dia berani mangatakan kata *kil*, bahwa dia sudah memperhitungkan apakah kelereng musuhnya masuk dalam jangkuan tangannya atau tidak, bila tidak maka giliran akan kembali kepada musuhnya dan akan merugikan pemain yang mengatakan *kil* tadi.

Pemakaian kata *kil* dalam kalimat adalah:

- A1 : Eh koyokane kelerengmu ambek kelerenge  
A3 *kil* yo.
- A2 : Endi *kil* ?
- A1 : Sik yo tak ukurure (sambil merentangkan telapak tangannya)
- A2 : Wek nggak to.
- A1 : *Kil...kil* iki lho delok'o
- A2 : Eh iyo...yo.
- Ket: A1= Anak Kesatu  
A2= Anak Kedua

#### e. *Jartin*

Arti *jartin* adalah tidak mengejar kalah atau mati. Berasal dari bahasa Jawa *jarti* yang mendapat sisipan (-in-) yaitu ora ngejar



mati. Dengan kata lain bagi pemain yang mengumpulkan nilai sama misalnya 14 sama maka salah satu pemain yang mencapai nilai 14 dahulu berhak menentukan *jartin*. Dimanapun kelereng musuh berada harus dikejar sampai dapat. Musuh yang satu mengejar musuh yang lain sampai kena tembak.

Makna simbolik budaya Jawa yang terdapat dalam kalimat ini berhubungan dengan keuletan yaitu *lara lapa tapa brata* maksudnya adalah untuk mencapai hasil yang maksimal dari suatu pekerjaan kita harus mau bersusah-susah dahulu. . Bila dihubungkan dengan kata *jartin* maka para pemain yang dengan susah payah mengikuti kelereng musuhnya yang sudah mengatakan *jartin*, suatu waktu pasti akan membuahkan hasil yang mengembirakan yaitu dapat mendatangkan kemenangan bagi dirinya.

Pemakaian kata *jartin* dalam kalimat adalah:

A1 : Lha wis podo-podo pat belas'e, ayo saiki *jartin*  
ae wani ta Kon ?

A2 : Opo *jartin*, wani ae mosok gak wani aku.

A1 : Temen yo gak ngejar mati lho yo.

A2 : Iyo...iyo

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua



*f. Ker/Keri*

Artinya tertinggal di dalam lubang. Bila kelereng salah satu musuh berada dekat bolongan (lubang) dan pada saat yang sama musuh yang lain menembak kelereng tersebut dan masuk ke dalam lubang maka musuh yang kelerengnya berada dekat lubang berhak mengucapkan kata *ker* singkatan dari kata *keri*, maka pada saat itu juga pemain tersebut mendapat hukuman denda satu buah kelereng dan kehilangan giliran sekali jalan.

Makna simbolik budaya Jawa yang terdapat dalam kata *ker* atau *keri* ini adalah *aturan digawe kunggo nata solah bawa* maksudnya adalah aturan itu dibuat untuk mengatur hidup manusia bila dihubungkan dengan kata *ker* ini jelas-jelas bahwa sudah ada larangan untuk menembak kelereng yang ada di dekat lubang bila sudah ada perkataan *ker* dari si pemain bila dilanggar maka si pemain akan mendapatkan hukuman.

Pemakaian kata *ker* dalam kalimat adalah:

- A1 : *Ker..ker*
- A2 : Jangkrik *ker* rek angel iki
- A1 : Kapok kon

A2 : Gak masalah (bersiap-siap memasukkan kelereng ke dalam lubang dan kemudian harus menembak kelereng lawannya yang dekat dengan lubang)

A1 : Nek kelerengmu mlebu nang bolongan kalah kon.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

Peraturan Perorangan:

1. Memasukkan kelereng ke dalam lubang terlebih dahulu ke dalam lubang baru kemudian membidik kelereng lawan.
2. Kehilangan giliran bila menembak kelereng lawan yang berada di dekat lubang tetapi kelerengnya sendiri yang masuk ke dalam lubang.
3. Bagi yang mendapat poin 15 terlebih dahulu dialah yang dinyatakan sebagai pemenangnya.
4. Permainan berakhir bila salah seorang pemain ada yang telah mencapai poin 15 terlebih dahulu.

Peraturan beregu:

1. Memasukkan kelereng ke dalam lubang terlebih dahulu ke dalam lubang baru kemudian membidik kelereng lawan.

2. Kehilangan giliran bila menembak kelereng lawan yang berada di dekat lubang tetapi kelerengnya sendiri yang masuk ke dalam lubang.
3. Bila kelerengnya mengenai kelereng anggota regu yang sama baik disengaja atau tidak akan mengalami pengurangan poin.
4. Bagi yang mendapat poin 15 terlebih dahulu dialah yang dinyatakan sebagai pemenangnya.
5. Permainan berakhir bila salah seorang pemain ada yang telah mencapai poin 15 terlebih dahulu.

- **Permainan Pal-palan (Benteng-bentengan)**

Dalam permainan ini yang dimaksud dengan *pal* adalah tiang yang dipakai sebagai markas atau benteng yang harus dijaga agar pemain lawan tidak dapat menyentuh tiang tersebut. Pemain lawan yang dapat menyentuh tiang tersebut maka akan memenangkan pertandingan. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang yang masing-masing menjaga satu *pal* (tiang). Regu yang satu harus dapat menyentuh *pal* yang dijaga regu yang lain. Jarak antara *pal* regu satu dengan regu dua sekitar 5 sampai 10 meter atau disesuaikan dengan besar halaman sekolah. Permainan ini dimainkan pada siang hari pada waktu jam istirahat. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki.

Kosakata-kosakata Jawa yang dijumpai dalam permainan tradisional ini adalah:

a. *Pal/Benteng*

b. *Kenek*

c. *Lopot*

d. *Buyar*

a. *Pal/Benteng*

Seperti telah dijelaskan diatas bahwa yang dimaksud *pal* atau benteng adalah tiang yang dipakai sebagai markas yang harus dijaga agar tidak disentuh oleh lawannya, apabila pihak lawannya sampai bisa menyentuh *pal* atau benteng tadi maka pihak lawannya tadi akan mengucapkan kata-kata *pal* atau benteng dengan keras dan itu berarti kemenangan untuk regu yang berhasil menyentuh *pal* atau benteng tadi.

Makna simbolik budaya Jawa yang terdapat dalam kata *pal* adalah *omah iku papane wong urip* maksudnya adalah bahwa rumah adalah tempat untuk berteduh bagi orang yang masih hidup dan wajib bagi penghuninya untuk merawatnya. Bila dihubungkan dengan kata *pal* maka *pal* ini merupakan tempat untuk berkumpul dan mengatur strategi penyerangan, para pemainnya wajib untuk menjaga *pal* tersebut agar jangan sampai diserang atau dikuasai musuh.

- R1 : Hayo...hayo ape nang endi kon, percuma kon wis  
Dikepung.
- R2 : Ayo kenekno aku kene
- R1 : (berlari mengejar A2 dan meninggalkan bentengnya)
- R2 : (berhasil menghindari sergapan A1 dan berlari ke arah benteng A1) *pal.....pal.....!*
- R1 : Jangkrik gesit rek arek'e
- R2 : Kalah kon 1-0
- R1 : Awas kon yo tak bales engkuk.
- Ket: R1= Regu Kesatu  
R2= Regu Kedua

### ***b. Kenek***

Kata-kata ini mempunyai arti kena atau tertangkap dalam bahasa Indonesia. Kata *kenek* berasal dari bahasa Jawa dengan logat Suroboyoan yang khas dan hanya didapati di daerah-daerah Surabaya dan sekitarnya. Kata-kata ini diucapkan bila salah seorang musuh tertangkap ketika hendak menyerang benteng lawannya, sebagai konsekwensinya maka musuh tadi untuk sementara tidak dapat bermain, sehingga anggota regu dari musuh yang tadi berkurang satu menjadi hanya berjumlah 4 orang.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *kenek* adalah *dadi wong kudu wani nanggung pakarti* maksudnya adalah sebagai manusia kita harus berani bertanggung jawab terhadap kesalahan yang kita perbuat. Bila dihubungkan dengan kata *kenek* itu sendiri maka pemain yang telah tertangkap atau *kenek tangkep* regu musuhnya maka pemain tadi harus berani menanggung konsekuensinya yaitu tidak dapat bermain bersama regunya untuk sementara waktu sampai salah satu regu berhasil diduduki bentengnya.

Pemakaian kata *kenek* dalam kalimat adalah:

- R1 : Ayo kepong-kepong arek iki gesit rek!  
 R2 : Jangrik aku dikepong rek.....  
 R1 : Hayo *kenek* kon  
 R2 : Ampun..ampun iyo aku *kenek* rek  
 R1 : *Kenek* kon akhire.  
 R2 : Yo terang ae rek wong siji dikeroyok wong  
 telu yo mesti *kenek'e*
- Ket: R1= Regu Kesatu  
 R2= Regu Kedua

**c. *Lopot***

Dalam bahasa Jawa logat Suroboyoan kata-kata ini sering diucapkan dengan ora kena tetapi orang Surabaya lebih senang menyebutnya dengan sebutan *lopot* yang dalam bahasa Indonesia berarti tidak kena. Kata-kata ini diucapkan oleh seorang anak yang pada waktu menyerang *pal* atau benteng lawannya dikejar musuh dan hendak ditangkap tetapi berkat kecerdikannya dia bisa menghindar dan lari kembali ke bentengnya.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *lopot* adalah *wong sing pinter mesti mujur* yang artinya orang yang pandai pasti dapat terhindar dari bahaya yang mengancam dirinya. Bila kita hubungkan dengan kata *lopot*, pemain yang berhasil mengecoh penjaga benteng lawannya akan dengan mudah menduduki benteng tersebut tanpa dapat ditahan oleh musuh-musuhnya itu.

Pemakaian kata *lopot* dalam kalimat adalah:

- R1 : (berlari dikejar A2)
- R2 : Hayo kon kalah banter mlayumu, makane  
ojok lemu-lemu.
- R1 : Ayo se kenekno aku
- R2 : Iyo..yo.. (berusaha menyergap A1)

R1 : (berhasil menghindari dari sergapan A2)

Wek *lopot*... lemu-lemu ngene gesit rek

R2 : Heh.. kok iso *lopot* yo?

Ket: R1= Regu Kesatu

R2= Regu Kedua

#### *d. Buyar*

Kata-kata ini diucapkan untuk mengakhiri permainan dimana regu yang kalah sudah merasa bosan untuk kembali melanjutkan permainan. Dalam bahasa Indonesia kata-kata ini berarti selesai.

Kata buyar merupakan bahasa Jawa dengan logat Suroboyoan dimana dalam bahasa Jawa kata *buyar* diucapkan dengan *bar*.

Pemakaian kata buyar dalam kalimat adalah:

R1 : *Buyar...buyar* ket mau kalah terus rek.

R2 : Iyo..wis kalah terus *buyar*

R1 : Lha yak opo maneh wis ketinggalan adoh  
yo *buyar* ae.

R2 : Yo wis nek *buyar* ayo mlebu kelas ae.

Ket: R1= Regu Kesatu

R2= Regu Kedua

Adapun aturan yang dijumpai dalam permainan ini adalah:

1. Permainan dapat dimulai bila ada dua regu yang bermain dimana satu regu terdiri dari 4 sampai 5 orang.



2. Pemain tidak diperbolehkan menyerang terlebih dahulu sebelum aba-aba dilakukan tanda permainan dimulai, bagi yang ketahuan akan dikenakan sanksi yaitu tidak diperbolehkan lagi mengikuti permainan dan tempatnya digantikan oleh pemain baru.

3. Permainan dilakukan dengan saling menyerang benteng yang dijaga oleh anggota regu masing-masing.

4. Permainan berakhir bila bel tanda istirahat berbunyi.

Pengaruh budaya Jawa tampak pada pemakaian kosakata-kosakata Jawa yang didapati pada permainan ini seperti kata *pal*, yang berarti tiang, kemudian *lopot*, *kenek* dan *buyar*. Kesemua kata-kata tersebut merupakan kosakata Jawa dengan logat Suroboyoan yang kental. Seorang informan dari SDK Santa Maria Surabaya, Bapak Yanto, mengatakan bahwa permainan *pal-palan* ini merupakan permainan yang paling disenangi anak-anak SDK Santa Maria Surabaya, karena hampir setiap waktu istirahat tiba anak-anak SDK Santa Maria selalu memainkan permainan tersebut. Disamping tidak membutuhkan banyak peralatan, permainan ini dimainkan secara beregu yang membuat permainan ini berlangsung lebih seru.

### - Permainan Delik-delikan (Petak Umpet)

Permainan ini merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa hanya saja tiap-tiap daerah menyebutnya dengan kata-kata yang berbeda-beda. Dalam bahasa Indonesia kata *delik-delikan* atau petak umpet mempunyai arti sembunyi-sembunyian. Permainan ini dimainkan pada waktu istirahat sekolah sampai berakhirnya istirahat sekolah tersebut. Dapat dimainkan lebih dari 3 orang peserta baik laki-laki maupun perempuan. Permainan ini tidak membutuhkan lahan yang luas. Yang dibutuhkan hanya sebuah tembok atau tiang yang dipakai sebagai sarana menutup mata. Permainan ini dilakukan dengan salah seorang peserta yang kalah dalam hom pim pa (menentukan undian dengan menggunakan telapak tangan) ataupun sut (menentukan undian dengan menggunakan jari, ibu jari, dan kelingking) dengan membalikkan badannya ke arah tembok atau tiang tersebut dengan menutup kedua matanya, kemudian peserta tersebut mulai menghitung 1-30 untuk memberikan kesempatan kepada teman-temannya untuk bersembunyi setelah itu peserta tadi mulai mencari tempat persembunyian teman-temannya dan bagi yang berhasil diketemukan maka dinyatakan kalah dan harus gantian berjaga.

Kosakata-kosakata Jawa yang dipakai dalam permainan tradisional ini adalah:

- a. *Tekong*
- b. *Kecekel*
- c. *Wis*
- d. *Ngintip*

a. *Tekong*

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa *teka* dengan mendapat sisipan (-ing-) atau ning yang dalam bahasa Indonesia berarti sampai ke.. . Kata-kata ini diucapkan pada saat salah seorang peserta berhasil mencapai tiang ataupun tembok yang dipakai untuk menutup mata tadi, maka peserta ini dinyatakan menang dan lawannya harus kembali berjaga.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *tekong* adalah *wong sing sabar iku mujur* artinya orang yang sabar dalam melaksanakan suatu pekerjaan maka dia akan mendapatkan keuntungan dari kesabarannya itu. Bila dihubungkan dengan kata *tekong*, pemain yang bersembunyi dengan sabar dan berhasil mencapai tembok tempat penjaga menutup mata sebelum penjaga tersebut menyadarinya maka pemain tersebut dinyatakan sebagai pemenangnya.

Pemakaian kata *tekong* dalam kalimat adalah:

- A1 : Wis ta ndelik'e.
- A2 : Wis...!
- A1 : Nang ndi yo kiro-kiro ndelik'e (mulai mencari teman-temannya yang bersembunyi)
- A2 : (tiba-tiba muncul dan berlari ke arah tiang tempat A1 menutup mata) *tekong.....tekong.....*
- A1 : Heh kok ana sing wis *tekong*, metu tekok endi kon?
- A2 : Ana ae lah...
- A1 : Waduh kecolongan aku rek!
- Ket: A1= Anak Kesatu  
A2= Anak Kedua

#### *b. Kecekel*

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia tertangkap. Kata-kata ini diucapkan pada saat peserta yang berjaga berhasil menemukan salah seorang peserta yang sedang bersembunyi, maka dengan cepat si penjaga akan berlari ke arah tembok atau tiang tempat dia berjaga dengan mengucapkan kata kecekel. Dapat dipastikan bahwa giliran berjaga jatuh kepada peserta yang tertangkap tadi.

Pemakaian kata *kecekel* pada kalimat adalah:

- A1 : Hei nang endi kabeh iki rek?  
 A2 : (Keluar dari tempat persembunyiannya  
 menuju tiang tempat A1 menutup mata)  
 A1 : (berlari mengejar A2) *Kecekel* kon... hayo  
 A2 : Aduh *kecekel* rek aku!  
 A1 : Gantian kon sing jaga saiki.  
 Ket: A1= Anak Kesatu  
 A2= Anak Kedua

*c. Wis*

Kata-kata ini juga berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sudah. Kata-kata ini diucapkan oleh si penjaga yang menutup mata untuk mengecek apakah teman-temannya yang lain sudah bersembunyi atau belum, bila tidak ada jawaban dari peserta-peserta yang lain maka si penjaga bisa memastikan bahwa semua peserta telah bersembunyi dan pencarian dapat mulai dilakukan.

Pemakaian kata *wis* pada kalimat adalah:

- A1 : 1,2,3,4.....30 *wis* ndelik kabeh ta?  
 (tidak ada jawaban dari para peserta  
 yang bersembunyi, A1 memulai pencarian)

A2 : Hei aku nang kene hei...! (sudah berada di dekat tiang)

A1 : Lho metu tekok ndi kon?

A2 : He...he..he

A1 : Waduh nek ngene carane kalah aku rek!

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

#### *d. Ngintip*

Kata *ngintip* berasal dari bahasa Jawa logat Suroboyoan yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah melihat secara sembunyi-sembunyi. Kata-kata ini diucapkan bila si penjaga ketahuan oleh peserta yang lain, tidak sepenuhnya menutup kedua matanya dan sekali-sekali berbalik untuk mengetahui dimana teman-temannya bersembunyi. Bila hal ini sampai terjadi maka permainan ini diulang kembali dari awal.

Pemakaian kata *ngintip* pada kalimat adalah:

A1 : 1,2,3,.....(hitungan baru sampai 20 A1 sudah melihat kebelakang)

A2 : Hayo *ngintip*, licik kon.

A1 : Sopo sing *ngintip*?

A2 : Yo kon iku sing *ngintip*, aku mau ndelok lho.

A1 : Iyo....iyo.

A2 : Baleni maneh ae.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

Adapun peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan *delik-dalikan* ini adalah:

1. Permainan dilakukan dengan wajah menghadap ke tembok sambil menutup mata.
2. Dilakukan hitungan 1-30 untuk memberi kesempatan kepada para pemain untuk bersembunyi.
3. Bila di tengah hitungan sudah ada yang mengatakan *wis* maka hitungan dihentikan dan pemain yang menutup mata dapat memulai pencarian.
4. Permainan berakhir bila ada salah satu pemain yang bersembunyi berhasil ditemukan oleh pemain yang menutup mata.

Permainan ini juga berasal dari Jawa mengingat kosakata yang dipakai rata-rata memakai kosakata Jawa dengan logat Suroboyoan seperti yang telah dibahas. Permainan ini di Surabaya lebih dikenal dengan nama petak umpet atau *delik-dalikan* tetapi di daerah Yogyakarta permainan ini lebih dikenal dengan nama *jilumpet*. Kata petak umpet sendiri mempunyai makna petak atau lahan untuk mengumpet atau bersembunyi.

### - Permainan Nguncal Watu

Permainan ini mempunyai arti melempar batu yang disusun. Batu-batu yang disusun ini dipilih yang pipih-pipih dan permukaannya halus. Dalam permainan ini yang dipentingkan adalah ketepatan peserta dalam membidik batu-batu tersebut. Permainan ini tidak membutuhkan banyak peralatan, hanya sebuah bola tenis dan batu-batu tersebut. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki secara beregu mengingat permainan ini membutuhkan ketahanan fisik. Banyak dimainkan pada waktu jam istirahat sekolah. Penentuan anggota regu dilakukan dengan memilih sendiri teman-teman yang disukai. Permainan ini dilakukan dengan melempar bola tenis ke arah batu-batu yang telah disusun tersebut oleh regu yang menang dalam undian sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) ataupun hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) Selanjutnya regu pelempar tadi cepat-cepat berlari untuk menghindari lemparan bola dari regu penjaga sedangkan anggota regu pelempar cepat-cepat menyusun kembali batu-batu tersebut. Bila salah satu anggota regu pelempar terkena lemparan bola dari regu penjaga sementara batu-batu tersebut belum dapat disusun sepenuhnya maka regu pelempar tadi dinyatakan kalah dan regu



penjaga yang berganti sebagai regu pelempar demikian pula sebaliknya.

Kosakata-kosakata Jawa yang dijumpai dalam permainan ini adalah:

- a. *Sawat*
- b. *Tata*
- c. *Kobong*
- a. *Sawat*

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa yang berarti lempar atau melempar. Kata-kata ini diucapkan pada saat regu pelempar sedang menyusun kembali batu-batu yang berserakan di tanah tetapi usahanya diketahui oleh anggota regu penjaga sehingga salah seorang anggota regu penjaga mengatakan sawat kepada temannya sesama regu penjaga yang memegang bola untuk melemparkan bola tersebut ke tubuh pemain regu pelempar. Bila kena maka regu pelempar dinyatakan kalah tetapi bila tidak kena maka regu penjaga harus berusaha mencari anggota regu pelempar yang lain. Permainan ini dinyatakan selesai setelah regu pelempar berhasil menyusun batu-batu tersebut maka posisi berganti, regu pelempar menjadi regu penjaga dan regu penjaga menjadi regu pelempar.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *sawat* adalah *dadi wong ojo ngege mongso* artinya dalam melakukan suatu perbuatan hendaknya tidak menuruti kemauan sendiri tetapi lebih mengedepankan pada kepentingan umum terlebih dahulu. Bila dihubungkan dengan kata *sawat* maka pemain yang memegang bola dan akan melemparkan kepada regu penyusun batu hendaknya selalu menuruti saran teman-temannya sebab kalau si pemegang bola sampai *lopot* tidak mengenai si penyusun batu maka pemegang bola tersebut menanggung kesalahan yang diperbuatnya yang mengakibatkan regunya menderita kekalahan.

Pemakaian kata *sawat* pada kalimat adalah:

Rpen : *Sawat....sawat* iku ana Rpel agek nyusun watu.

Rpel : *Sawaten* nek iso, paling-paling gak kobong.

Rpen : (melemparkan bola ke arah tubuh Rpel)

Rpel : (menghindari lemparan Rpen)Wek gak kobong...!

Rpen : Awas kon yo...!

Ket: Rpen= Regu Penjaga

Rpel= Regu Pelempar

#### **b. Tata**

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah merapikan. Kata-kata ini diucapkan oleh regu pelempar setelah bola yang dilempar berhasil mengenai batu

yang telah disusun tadi. Maka regu pelempar akan mengatakan *tata'en* kepada temannya yang lain agar cepat-cepat menata kembali batu-batu tersebut sebelum bola dikuasai oleh regu penjaga.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *tata* adalah *dadi wong ojo grusa-grusu* artinya dalam melakukan suatu pekerjaan hendaknya dilakukan secara cermat dan penuh perhitungan agar didapatkan hasil yang maksimal. Bila dihubungkan dengan kata *tata* maka pemain yang dengan telaten dan berhati-hati dalam menata kembali batu-batu tersebut akan memberikan kemenangan bagi regunya, sebaliknya bila dia tidak cermat dan tidak berhati-hati dalam menata batu-batu tersebut maka kekalahanlah yang didapat.

Pemakaian kata *tata* pada kalimat adalah:

Rpel : Ayo cepet *tata'en* rek engkuk Rpen selak teko.

Rpen : Percuma aku wis nang kene, tak sawat kon yo.

Rpel : Awas....awas waduh untung gak kobong

Rpen : Gaplek luput rek.

Ket: Rpen= Regu Penjaga

Rpel= Regu Pelempar

c. *Kobong*

Kata-kata inipun berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah terbakar. Kata-kata ini diucapkan setelah ada salah satu regu pelempar yang terkena lemparan bola dari regu penjaga maka regu penjaga akan mengatakan *kobong*, regu pelempar dinyatakan kalah dan harus berganti posisi dengan regu penjaga.

Makna simbolis budaya Jawa yang ada pada kata *kobong* ini adalah *dadi wong ojo meleng* artinya menjadi orang itu jangan telodor atau gegabah karena akibat yang ditimbulkan oleh keteledorannya itu bisa berdampak pada masyarakat luas. Bila kita hubungkan dengan kata *kobong*, regu pelempar yang teledor terhadap bahaya yang mengancam dirinya akan merugikan dirinya dan juga teman-temannya satu regu sebab keteledorannya itu dapat mengakibatkan kekalahan bagi satu regu.

Pemakaian kata *kobong* pada kalimat adalah:

- Rpel : Awas....awas bale wis digawa Rpen.  
 Rpen : Ape nang endi kon (bola langsung dilemparkan ke tubuh Rpel)  
 Rpel : (tidak sempat menghindar bola mengenai tubuhnya)  
 Rpen : *Kobong...kobong...kapok kon.*

Rpel : Aduh lara rek pas nang geger.

Ket: Rpen= Regu Penjaga

Rpel= Regu Pelempar

Peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan *nguncal watu* ini adalah:

1. Permainan ini hanya diperuntukkan bagi anak laki-laki, anak perempuan tidak diperbolehkan memainkan permainan ini mengingat permainan ini menjurus ke arah kasar.
2. Permainan ini dilakukan dengan melempar batu yang telah disusun dengan memakai bola tenis. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun kembali batu-batu tersebut.
3. Permainan ini dinyatakan selesai atau berganti giliran bila salah satu anggota regu pelempar terkena lemparan bola tenis dari regu penjaga. Pengaruh budaya Jawa yang tampak disini adalah dari kosakata-kosakata Jawa yang dipakai oleh anak-anak tersebut dengan memakai logat atau dialek Suroboyoan. Seperti telah dijelaskan kosakata-kosakata Jawa yang dipakai dalam permainan ini yaitu *tata*, *sawat*, dan *kobong* yang artinya seperti telah dijelaskan pada awal bab ini. Sama seperti permainan tradisional lainnya menurut keterangan Ibu Siyamah dan Bapak Yanto, permainan ini juga dimainkan secara turun-temurun seperti pada tiga jenis permainan lainnya yang telah disebut



terlebih dahulu. Nama permainan ini di daerah Jawa Tengah dan Surabaya memiliki kesamaan yaitu *nguncal watu* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan melempar batu.

- Permainan Layangan

Permainan ini dimainkan dengan menaikkan *layangan* dengan menggunakan seutas tali yang sering disebut dengan *gelasan*. Permainan ini dijumpai pada Sekolah Dasar Morokrembangan I/22 dan tidak dijumpai pada Sekolah Dasar Santa Maria. Hal ini terjadi karena resiko dari permainan layangan itu sendiri yang cukup besar dimana tangan dapat saja sewaktu-waktu tergores oleh benang *layangan* yang cukup tajam sehingga anak-anak dari Sekolah Dasar Santa Maria enggan untuk memainkannya. Disamping itu waktu istirahat yang tidak begitu banyak dan tingkat disiplin yang begitu tinggi dari Sekolah Dasar Santa Maria yang menyebabkan permainan *layangan* tidak dimainkan di sekolah ini. Setelah jam istirahat selesai maka anak-anak harus cepat-cepat masuk kedalam kelasnya masing-masing dan tidak boleh ada yang terlambat. Lain halnya dengan di Sekolah Dasar Morokrembangan I/22 Surabaya yang waktu istirahatnya relatif lebih lama dan tingkat kedisiplinannya yang agak longgar sehingga banyak diantara murid-muridnya yang mencuri-curi

waktu pada jam istirahat untuk tidak masuk kembali ke dalam kelas secepatnya.

Kosakata-kosakata Jawa yang dijumpai dalam permainan *layangan* ini adalah:

- a. *Los*
- b. *Lur*
- c. *Ganthol*
- d. *Tebal*
- e. *Panjer*
- a. *Los*

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa yaitu *ngelos* yang kemudian disingkat dengan sebutan *los* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah lepas. Kata-kata ini diucapkan saat anak yang mengendalikan layangan, telah siap menaikkan layangannya, kepada anak yang bertugas memegang *layangan* tersebut. Jarak antara anak yang memegang *layangan* dengan yang mengendalikan *layangan* sekitar 3 sampai 5 meter.

Pemakaian kata *los* dalam kalimat adalah:

- A1 : Tolong cekelno layangan iki
- A2 : Ngene ta.....?
- A1 : Iyo...iyo..
- A2 : Wis.....wis cukup ta aku mundure.

- A1 : Wis cukup...*los*...*los*...
- A2 : *Los*.....wah cepete munggahe.
- Ket: A1= Anak Kesatu  
A2= Anak Kedua

**b. *Lur***

Kata ini berasal dari bahasa Jawa yaitu *ulur* yang kemudian disingkat dengan *lur* yang dalam bahasa Indonesia artinya menambah. Kata ini dipakai untuk memberitahukan kepada pengendali layangan untuk menambah ketinggian layangannya. Biasanya hal ini terjadi setelah si pemegang layangan melihat ada layangan musuh yang berada di dekatnya dan mempunyai tinggi yang lebih tinggi dari layangan si pengendali tadi maka si pemegang layangan akan mengatakan *lur* kepada si pengendali layangan.

Pemakaian kata *lur* dalam kalimat adalah:

- A2 : Eh onok musuh he!
- A1 : Endi...endi ?
- A2 : Iku lho nang sebelah tengenmu!
- A1 : Oh iyo..iyo
- A2 : *Lur*'en layanganmu..
- A1 : Oke...*lur*...*lur*...



Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

**c. *Ganthol***

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah mengait. Kata-kata ini biasanya diucapkan oleh pemegang layangan setelah melihat ada musuh yang berusaha mendekati layangan si pengendali layangan dan si pengendali layangan diminta untuk segera mengadu layangannya dengan layangan musuhnya tadi dengan harapan layangan musuhnya akan kalah.

Pemakaian kata *ganthol* dalam kalimat adalah:

A1 : Koq sepi yo gak onok musuh?

A2 : Jare sopo gak onok musuh, iku nang  
kiwomu onok!

A1 : Iyo...yo...tak *ganthol* ae nek ngono

A2 : *Gantholen* cepetan selak lunga iku engkuk

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

**d. *Tebal***

Kata-kata ini berasal dari bahasa Jawa logat Suroboyoan yang artinya dalam bahasa Indonesia putus atau mati. Kata-kata ini biasanya diucapkan setelah layangan yang diadu salah satu kalah

dan putus benangnya maka pemainnya akan mengatakan *tebal-tebal* dan anak-anak yang berada di sekitarnya yang tidak sedang bermain akan berlomba-lomba mengejar layangan tersebut.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *tebal* adalah *kabeh wong urip iku mesti mati* artinya semua orang di dunia ini tidak ada yang abadi pastilah mereka nantinya akan mati. Bila kita hubungkan dengan kata *tebal* maka seperti juga manusia yang pasti akan mati maka layangan itu nantinya juga akan putus bila diadu dengan layangan lain. Tidak selamanya layangan itu bisa terbang dengan bebas di angkasa tanpa mendapatkan gangguan.

Pemakaian kata *tebal* dalam kalimat adalah:

- A1 : Asyik onok musuh tak ganthol ae.
- A2 : Isok menang ta awakmu
- A1 : Lho nremehno arek iki, ndeloken yo tak ganthol  
Layangan iku (mengarahkan layangannya  
menyabet layangan musuhnya).
- A2 : Eh *tebal...tebal* jangkrik menang kon.
- A1 : Yo jelas rek benange khusus iki, yo mesti ae *tebal*  
Musuh'e.
- Ket: A1= Anak Kesatu  
A2= Anak Kedua

*e. Panjer*

Kata-kata ini juga berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah membiarkan dalam keadaan yang sama dalam waktu yang lama. Kata-kata ini diucapkan bila pengendali *layangan* ingin bermain dalam waktu yang lama sedangkan di langit tidak dijumpai satupun *layangan*, yang ada hanya layangan si pengendali tadi.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat pada kata *panjer* adalah *dadi wong mesti sabar* artinya dalam melakukan suatu pekerjaan hendaknya kita melakukan dengan sabar dan nerimo. Bila kita hubungkan dengan kata *panjer* maka bermain layanganpun membutuhkan kesabaran dalam mengendalikan layangannya ataupun bersabar menantikan musuh yang datang.

Pemakaian kata *panjer* dalam kalimat adalah:

A1 : Sepi wis gak onok musuh rek!

A2 : *Dipanjer* ae layangane

A1 : *Dipanjer* ta?

A2 : Iyo *panjeren* ae layanganmu.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

Pengaruh budaya Jawa terlihat dari pemakaian kosakata-kosakata Jawa dengan logat Suroboyoan seperti pada kata *los, lur, tebal,*

dan *ganthol*. Permainan *layangan* ini berkembang sampai saat ini dan biasanya dimainkan pada bulan-bulan tertentu saja yaitu pada bulan Februari sampai pertengahan bulan April, atau dimainkan pada awal musim penghujan dimana curah hujannya belum terlalu sering dan banyak.

- Permainan Melompat Tali

Permainan ini dilakukan dengan melompati tali yang terbuat dari lilitan karet-karet gelang. Nama permainan ini berasal dari bahasa Jawa yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah meloncati tali. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak perempuan pada saat jam istirahat sekolah. Permainan ini dimainkan oleh 5 orang anak atau lebih, dimana dua orang anak bertugas sebagai pemegang tali karet tersebut. Permainan ini dimulai dengan undian seperti biasanya yaitu berupa sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan). Permainan ini dimainkan dengan salah seorang peserta meloncati tali karet tersebut yang mana pada awalnya para pemegang tali menempatkan ketinggian tali hampir menyentuh tanah, kemudian setelah dapat melewati maka pemegang tali menaikannya sebatas kaki, dinaikkan lagi sebatas lutut, dinaikkan lagi sampai sebatas pinggang, dan kalau masih

bisa dinaikkan lagi sampai sebatas pundak, terus naik sampai sebatas hidung, dan yang paling tinggi sampai sebatas kepala. Para pemegang tali dipilih yang mempunyai tinggi yang sama. Sehingga didapatkan ketinggian yang seimbang.

Kosakata-kosakata Jawa yang didapati dalam permainan tradisional ini adalah:

- a. *Iso*
- b. *Dhuwur*
- c. *Kenceng*
- d. *Nyangkut*

a. *Iso*

Kata-kata ini berasal juga dari bahasa Jawa yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah bisa. Kata-kata ini biasanya dipakai untuk menanyakan kepada yang hendak meloncati tali apakah dia yakin bisa meloncati tali dengan suatu ketinggian tertentu ataukah tidak. Bila dia tidak yakin bisa meloncati tali dengan suatu ketinggian tertentu tersebut maka dia menjawab *gak iso* yang artinya tidak bisa. Berarti pemain berikutnya yang akan mendapat giliran meloncati tali tersebut.

Pemakaian kata *iso* dalam kalimat adalah:

- A1 : Yak opo *iso* ta ngelewati tali iki?
- A2 : Sik..sik.. tak coba'e yo

A1 : Nek gak *iso* ngomongo timbang engkuk tibo.

A2 : Iyo..iyo

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

**b. *Dhuwur/Dhukur***

Kata inipun berasal dari bahasa Jawa yang bila kita artikan dalam bahasa Indonesia adalah tinggi. Kata ini biasanya dipakai untuk melakukan protes kepada pemegang tali karena memegang tali terlalu tinggi dari ukuran yang telah disepakati dengan mengatakan *dhuwure taline* atau *dhukure taline*.

Pemakaian kata *dhuwur* dalam kalimat adalah:

A1 : Yak opo *kedhuwuren* ta iki

A2 : Gak..gak pas iku...!

A1 : Temen ta...nek tibo ojok nyalahno aku yo.

A2 : Gak...gak nek tibo, paling-paling nyungsep

A1 : Pada ae rek.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

**c. *Kenceng***

Kata ini juga berasal dari bahasa Jawa yang bila kita artikan dalam bahasa Indonesia adalah erat atau kuat. Kata ini dipakai pada saat salah seorang pemain hendak melompati tali tetapi dia

melihat salah satu pemegang tali tidak memegang tali dengan cukup kuat maka dia akan mengatakan *sing kenceng nyekele*, karena bila tali sampai lepas maka pemain yang meloncati tadi didiskualifikasi dari permainan dengan kata lain dia kehilangan giliran untuk sementara dan digantikan oleh pemain lain.

Pemakaian kata *kenceng* dalam kalimat adalah:

A1 : Cekelono *sing kenceng* yo aku ape mlumpat

A2 : Iyo...iyo ayo cepetan iki *kenceng* kok

A1 : Awas sampek gak *kenceng* tak jiwit kon

A2 : Ha...ha..ha alah paling-paling lak tibo.

A1 : Tibone sih gak masalah tapi isin'e iku lho.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

#### *d. Nyangkut*

Kata *nyangkut* inipun berasal dari bahasa Jawa yang dalam bahasa Indonesia mempunyai arti mengenai sesuatu yang sulit untuk dilepaskan. Kata ini dipakai bila salah seorang pemain kakinya tersangkut pada tali yang direntangkan tersebut sehingga pemain tersebut jatuh ataupun gagal melakukan loncatan maka pemain lain yang melihat akan mengatakan *nyangkut nang tali sikile*. Pemain yang tersangkut tadi kehilangan giliran melompat

dan bahkan bisa menduduki posisi si pemegang tali sedangkan si pemegang tali berganti menjadi pemain.

Makna simbolis budaya Jawa yang terdapat dalam kata *nyangkut* adalah *dadi wong ojo grusa-grusu* artinya menjadi orang itu harus yang hati-hati jangan ceroboh. Bila dihubungkan dengan kata *nyangkut* maka pemain yang hendak melompati tali hendaknya melakukan lompatan dengan hati-hati dan tidak perlu terburu-buru sebab nanti akan menyebabkan pemain tersebut menjadi jatuh dan mengalami kegagalan dalam meloncat.

Pemakaian kata *nyangkut* dalam kalimat adalah:

- A1 : Ayo cepetan ndang mlumpat'to
- A2 : Ngosik ta, aku isik persiapan iki
- A1 : Alah... athik persiapan barang.
- A2 : (melakukan lompatan tapi sayang kakinya  
nyangkut di tali)
- A1 : Wah *nyangkut* sikilmu, gantian kon sing nyekel  
taline
- A2 : Elek'an kon nyekelmu mau gak kenceng
- A1 : Lho iki saking kencengge tak cekeli makane  
sikilmu sampek *nyangkut*.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua



Adapun peraturan-peraturan yang dijumpai dalam permainan *mlompat tali* ini adalah:

1. Permainan dilakukan dengan melompati tali karet yang direntangkan.
2. Tali yang dipakai adalah tali karet yang terdiri dari karet-karet gelang yang dililit-lilit menjadi satu. Tidak diperkenankan memakai tali jenis lain.
3. Pemain melompati tali dengan diawali dari ketinggian yang paling rendah yaitu sebatas mata kaki sampai ketinggian yang paling tinggi yaitu sebatas kepala.
4. Pemain yang mempunyai tinggi badan rendah diperkenankan memakai tangannya untuk sedikit merendahkan ketinggian tali karet.
5. Pemain yang gagal melakukan lompatan tiga kali berturut-turut dinyatakan kalah dan mendapat giliran menjadi pemegang tali.
6. Pemegang tali adalah anak-anak yang mempunyai tinggi badan yang sama atau sejajar.

Pengaruh budaya Jawa tampak pada kosakata-kosakata Jawa yang dipakai pada permainan ini seperti kata *nyangkut*, *dhuwur*, dan kata-kata lainnya seperti dijelaskan pada awal bab ini. Permainan ini menjadi favorit bagi anak-anak perempuan di

kedua Sekolah Dasar yakni Sekolah Dasar Morokrembangan I/22 dan Sekolah Dasar Santa Maria, mengingat sarana yang dipakai pada permainan ini relatif murah yaitu tali yang terbuat dari lilitan karet gelang yang dirangkai menjadi satu. Hampir dalam setiap jam istirahat permainan tradisional anak ini dimainkan.

### **3.1.1.1. Macam-macam Permainan Tradisional Anak**

Ada beberapa bentuk permainan anak yaitu:

#### **1. Permainan Anak Secara Umum**

Permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan melakukan gerakan-gerakan yang umum dilakukan dalam suatu permainan seperti misalnya kejar-kejaran, berlari-lari dan lain sebagainya yang lebih mementingkan pada hasil yang dicapai atau dalam hal ini kita dapat menyebutnya dengan kemenangan.

#### **2. Permainan Anak Dilihat Dari Perkembangan Kognitifnya.**

Permainan anak yang lebih terarah pada perkembangan kemampuan anak dalam mengeksplorasi suatu materi atau benda dan juga memberikan simbol-simbol dalam permainannya

#### **1. Permainan Anak Secara Umum**

Permainan anak secara umum dibagi menjadi:

- a. Permainan Fungsi
- b. Permainan Konstruktif
- c. Permainan Sukses

### a. Permainan Fungsi

Yang diutamakan dalam permainan fungsi ini adalah gerakannya seperti gerak tangan dan gerak kaki seperti berlari-lari, berkejar-kejaran dan masih banyak lagi . Bentuk permainan ini untuk melatih fungsi gerak dan perbuatan.

Permainan tradisional anak yang termasuk dalam permainan fungsi adalah:

#### - Permainan Pal-palan (Benteng-bentengan)

Cara memainkan permainan ini adalah:

Para pemain terlebih dahulu melakukan undian untuk menentukan para anggota regunya dengan ber sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) setelah itu regu yang mendapatkan undian yang sama dikumpulkan menjadi satu. Masing-masing anggota regu terdiri dari lima orang atau lebih. Setelah dikumpulkan menjadi satu salah seorang anggota regu ditunjuk untuk menjadi ketua regu tersebut yang tugasnya melakukan koordinasi kapan anggota regunya harus berjaga-jaga untuk kemudian melakukan serangan balasan. Setelah itu masing-masing regu menuju *palnya* yang berupa sebuah tiang atau dalam bahasa Jawa disebut dengan Cagak. Jarak antara *pal* yang satu dengan yang lain biasanya

antara 5 sampai 10 meter atau dapat juga lebih disesuaikan dengan halaman tempat anak-anak tersebut bermain. Setelah menduduki *pal* masing-masing permainan dimulai dengan kedua regu saling memulai melakukan penyerangan terhadap *pal* musuhnya. Permainan berakhir bila bel tanda istirahat dibunyikan, biasanya regu yang kalah akan mendapat hukuman mengendong regu yang menang. Permainan ini dimasukkan ke dalam permainan fungsi mengingat permainan ini dilakukan dengan kejar-mengejar antara regu yang satu dengan regu yang lain. Permainan ini lebih menonjolkan pada kecepatan lari dari masing-masing anggota regu dan juga kekuatan fisiknya serta kecerdikannya dalam menghindari sergapan musuh dan melakukan serangan terhadap lawan.

#### - Permainan Nguncal Watu

Cara memainkannya adalah:

Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing anggota regu terdiri dari lima orang. Anggota tiap-tiap regu dipilih sendiri oleh para pemainnya tanpa adanya unsur undian atau paksaan. Setelah mereka memilih sendiri anggota regunya maka tahap selanjutnya adalah menentukan siapa yang akan bertugas sebagai regu penjaga dan regu pelempar. Untuk menentukan siapa yang akan bertugas sebagai regu penjaga dan

regu pelempar terlebih dahulu dilakukan undian sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) yang diwakili oleh salah satu anggota regu yang telah ditunjuk. Tahap berikutnya anggota regu yang kalah bertugas sebagai regu penjaga yang tugasnya mengejar regu pelempar, sementara itu regu pelempar mempunyai tugas melempar bola untuk menjatuhkan batu-batu yang telah disusun tersebut. Permainan dimulai dengan regu pelempar terlebih dahulu melakukan lemparan ke arah batu-batu yang telah disusun dengan menggunakan bola tenis. Bila lemparan tersebut gagal maka lemparan berikutnya dilakukan oleh anggota berikutnya. Tetapi bila telah lima kali melakukan lemparan tidak ada yang kena maka regu pelempar tadi langsung secara otomatis kalah dan posisinya digantikan oleh regu penjaga. Bila pada lemparan kedua berhasil maka permainan dimulai. Regu penjaga harus cepat-cepat mengejar bola yang telah dilemparkan oleh regu pelempar tadi. Setelah regu penjaga berhasil mendapatkan bola tersebut maka regu penjaga harus secepatnya melemparkan bola tersebut ke arah badan anggota regu pelempar. Anggota regu pelempar harus selalu siap dan waspada untuk menghindari lemparan dari regu penjaga. Sementara itu anggota regu pelempar

yang lain bertugas menyusun kembali batu-batu tersebut dengan diawasi oleh anggota regu pelempar lainnya untuk melihat apakah regu penjaga sedang memegang bola atau tidak dan apakah regu penjaga sedang bersiap-siap melakukan lemparan terhadap regu pelempar yang berusaha menyusun batu-batu tersebut. Bila lemparan regu penjaga tidak kena maka regu penjaga harus secepatnya mengambil kembali bola yang telah dilemparkan tadi. Permainan ini berhasil dimenangkan salah satu regu setelah regu pelempar berhasil menyusun kembali batu-batu tersebut ataupun anggota regu penjaga berhasil melemparkan bola ke arah regu pelempar yang sedang menyusun batu-batu tersebut dan mengenai tubuh anggota regu pelempar. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan jarang ada anak perempuan yang ikut dalam permainan ini karena sifat dari permainan ini yang harus melemparkan bola ke badan anggota regu yang lain, dianggap bahwa permainan ini bersifat kasar.

Permainan ini dimasukkan ke dalam permainan fungsi mengingat bahwa permainan ini dimainkan dengan berkejar-kejaran, berlari-lari dan juga kemahiran di dalam menyusun batu-batu tersebut. Permainan fungsi merupakan permainan yang menitik beratkan pada gerak dan perbuatan yang dilakukan oleh tubuh itu sendiri.

### - Permainan Delik-delikan (Petak Umpet)

Cara memainkan permainan ini adalah:

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan juga anak perempuan. Dapat dimainkan oleh 5 sampai 6 orang anak. Dalam permainan ini sarana yang dibutuhkan adalah sebuah tembok atau tiang yang berfungsi sebagai tempat untuk menutup mata. Permainan dimulai dengan hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) untuk menentukan siapa yang mendapat giliran berjaga untuk pertama kalinya. Selanjutnya pemain yang kebagian menjaga, membalikkan tubuh ke arah tiang atau tembok sambil menutup mata dan menghitung dari 1 sampai 30, setelah selesai berhitung maka mulailah si penjaga melakukan pencarian. Tetapi bila belum sampai hitungan ke-30 ada seorang pemain lain yang mengatakan *wis* yang artinya sudah, maka hitungan segera dihentikan dan si penjaga mulai mencari teman-temannya yang bersembunyi. Bagi yang berhasil ditemukan terlebih dahulu maka akan kebagian giliran untuk berjaga. Permainan ini berakhir bila bel tanda istirahat dibunyikan. Permainan ini digolongkan ke dalam permainan fungsi karena meskipun permainan ini tidak dilakukan dengan berkejar-kejaran tetapi membutuhkan ketahanan fisik yang tinggi dan juga keuletan di dalam menemukan pemain-pemain lain yang

bersembunyi. Si penjaga kadang kala harus berjalan sampai jauh untuk menemukan pemain lain yang bersembunyi. Mengingat gerak dan perbuatan yang dilakukan oleh si penjaga dalam menemukan pemain yang bersembunyi dan juga kemampuan si pemain untuk menyembunyikan diri dari kejaran si penjaga membuat permainan ini membutuhkan gerakan yang banyak dan juga kemampuan untuk bertahan di dalam tempat persembunyian.

#### - Permainan Mlumpat Tali

Cara memainkan permainan ini adalah:

Permainan dilakukan oleh 5 sampai 6 orang pemain yang biasanya terdiri dari anak-anak perempuan. Adapun sarana yang dipakai disini adalah sebuah tali yang terbuat dari lilitan karet gelang yang panjangnya mencapai 1 meter. Permainan ini dimulai dengan menentukan terlebih dahulu siapa yang bertugas memegang tali dengan undian sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan). Biasanya para pemegang tali dicari yang mempunyai tinggi sama dan seimbang. Permainan dimulai dengan merentangkan tali yang dimulai dengan ketinggian mata kaki, kemudian bila berhasil melompati dinaikkan ke *uci-uci* (bagian bawah kaki yang ada benjolannya), bila masih bisa juga dinaikkan sampai sebatas



lutut, kemudian naik lagi sebatas pinggang, naik lagi sebatas telinga sampai yang paling tinggi yaitu sebatas kepala. Pemain dinyatakan menang bila berhasil melewati tali sampai sebatas kepala tanpa kakinya menyangkut pada tali karet yang direntangkan tadi. Masing-masing pemain diberikan jatah tiga kali lompatan dengan ukuran ketinggian yang sama. Bila telah tiga kali kesempatan tetapi pemain tersebut belum dapat melewati tali karet dengan ukuran ketinggian yang sama maka pemain tersebut dinyatakan kalah dan bergantian menjadi pemegang tali. Terdapat pengecualian dalam permainan ini, bila yang melompat mempunyai tinggi badan yang rendah atau kecil maka dia dapat menggunakan tangannya untuk sedikit merendahkan tali karet tersebut dari ukuran yang sebenarnya.

Permainan ini membutuhkan banyak gerakan dimana untuk sekali lompatan harus dilakukan dengan cermat dan tepat dengan memperhitungkan tinggi tali dengan tinggi anak yang melompat. Anak yang hendak melakukan lompatan harus mengetahui sampai sebatas apa kira-kira dia dapat melompat. Gerakan kaki yang *luwes* dan tidak terlalu kaku merupakan kunci sukses dalam permainan ini. Karena itu peneliti memasukkan permainan ini ke dalam permainan fungsi yang membutuhkan

kecermatan di dalam setiap gerakan baik gerakan kaki maupun gerakan tubuh.

#### **b. Permainan Konstruktif**

Permainan ini lebih mengutamakan pada hasil. Sangat penting bagi anak membuat mereka sibuk. Kebalikan dari permainan ini adalah permainan destruktif dimana dalam permainan destruktif ini lebih bersifat merusak seperti misalnya: merobek-robek, memecahkan, merusak sesuatu dan masih banyak lagi.

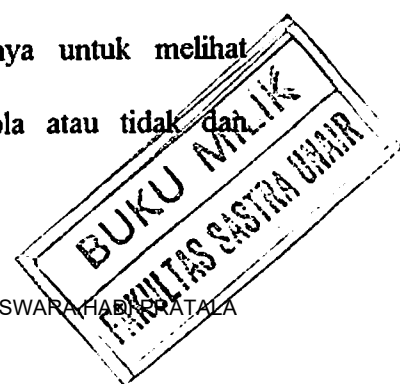
Adapun permainan tradisional anak yang termasuk dalam permainan konstruktif adalah:

##### **- Permainan Nguncal Watu**

Cara memainkannya adalah:

Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing anggota regu terdiri dari lima orang. Anggota tiap-tiap regu dipilih sendiri oleh para pemainnya tanpa adanya unsur undian atau paksaan. Setelah mereka memilih sendiri anggota regunya maka tahap selanjutnya adalah menentukan siapa yang akan bertugas sebagai regu penjaga dan regu pelempar. Untuk menentukan siapa yang akan bertugas sebagai regu penjaga dan regu pelempar terlebih dahulu dilakukan undian sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan

membalik telapak tangan) yang diwakili oleh salah satu anggota regu yang telah ditunjuk. Tahap berikutnya anggota regu yang kalah bertugas sebagai regu penjaga yang tugasnya mengejar regu pelempar, sementara itu regu pelempar mempunyai tugas melempar bola untuk menjatuhkan batu-batu yang telah disusun tersebut. Permainan dimulai dengan regu pelempar terlebih dahulu melakukan lemparan ke arah batu-batu yang telah disusun dengan menggunakan bola tenis. Bila lemparan tersebut gagal maka lemparan berikutnya dilakukan oleh anggota berikutnya. Tetapi bila telah lima kali melakukan lemparan tidak ada yang kena maka regu pelempar tadi langsung secara otomatis kalah dan posisinya digantikan oleh regu penjaga. Bila pada lemparan kedua berhasil maka permainan dimulai. Regu penjaga harus cepat-cepat mengejar bola yang telah dilemparkan oleh regu pelempar tadi. Setelah regu penjaga berhasil mendapatkan bola tersebut maka regu penjaga harus secepatnya melemparkan bola tersebut ke arah badan anggota regu pelempar. Anggota regu pelempar harus selalu siap dan waspada untuk menghindari lemparan dari regu penjaga. Sementara itu anggota regu pelempar yang lain bertugas menyusun kembali batu-batu tersebut dengan diawasi oleh anggota regu pelempar lainnya untuk melihat apakah regu penjaga sedang memegang bola atau tidak dan



apakah regu penjaga sedang bersiap-siap melakukan lemparan terhadap regu pelempar yang berusaha menyusun batu-batu tersebut. Bila lemparan regu penjaga tidak kena maka regu penjaga harus secepatnya mengambil kembali bola yang telah dilemparkan tadi. Permainan ini berhasil dimenangkan salah satu regu setelah regu pelempar berhasil menyusun kembali batu-batu tersebut ataupun anggota regu penjaga berhasil melemparkan bola ke arah regu pelempar yang sedang menyusun batu-batu tersebut dan mengenai tubuh anggota regu pelempar. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan jarang ada anak perempuan yang ikut dalam permainan ini karena sifat dari permainan ini yang harus melemparkan bola ke badan anggota regu yang lain, dianggap bahwa permainan ini bersifat kasar.

Permainan ini dimasukkan ke dalam permainan konstruktif karena disini anak-anak dilatih untuk menyusun atau membangun kembali batu-batu yang berserakan di tanah setelah dilempar oleh regu pelempar, dan yang menyusun batu-batu tersebut juga regu pelempar yang telah melempar batu-batu tersebut. Jadi permainan ini dapat digolongkan ke dalam permainan konstruktif dan destruktif sekaligus. Dari segi konstruktif mereka menyusun kembali batu-batu yang telah

dilempar sementara dari segi destruktif mereka memporak-porandakan batu-batu yang telah disusun tadi.

### c. Permainan Sukses

Pada permainan sukses ini yang diutamakan adalah prestasi. Untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan bahkan persaingan.

Permainan tradisional anak yang termasuk permainan ini adalah:

#### - Permainan Pal-palan (Benteng-bentengan)

Cara memainkan permainan ini adalah:

Para pemain terlebih dahulu melakukan undian untuk menentukan para anggota regunya dengan ber sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) setelah itu regu yang mendapatkan undian yang sama dikumpulkan menjadi satu. Masing-masing anggota regu terdiri dari lima orang atau lebih. Setelah dikumpulkan menjadi satu salah seorang anggota regu ditunjuk untuk menjadi ketua regu tersebut yang tugasnya melakukan koordinasi kapan anggota regunya harus berjaga-jaga untuk kemudian melakukan serangan balasan. Setelah itu masing-masing regu menuju *palnya* yang berupa sebuah tiang atau dalam bahasa Jawa disebut dengan *cagak*. Jarak antara *pal* yang satu dengan yang lain biasanya

antara 5 sampai 10 meter atau dapat juga lebih disesuaikan dengan halaman tempat anak-anak tersebut bermain. Setelah menduduki *pal* masing-masing permainan dimulai dengan kedua regu saling memulai melakukan penyerangan terhadap *pal* musuhnya. Permainan berakhir bila bel tanda istirahat dibunyikan, biasanya regu yang kalah akan mendapat hukuman mengendong regu yang menang.

Dalam permainan ini yang dipentingkan adalah mencapai kemenangan dengan memanfaatkan kekuatan fisik, kegesitan dalam berlari dan bahkan ketahanan fisik dalam menahan serangan lawan. Permainan ini menumbuhkan rasa saling berkompetisi di antara dua regu yang bertanding untuk mencapai kemenangan apapun caranya. Maka dari permainan ini digolongkan ke dalam permainan sukses yang membutuhkan ketangkasan dalam menghindari sergapan lawan, keberanian dalam menerobos pertahanan lawan, dan persaingan antara kedua regu untuk saling menyerang *pal* yang dijaganya.

#### - Permainan Nguncal Watu

Cara memainkannya adalah:

Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing anggota regu terdiri dari lima orang. Anggota tiap-tiap regu dipilih sendiri oleh para pemainnya tanpa adanya unsur undian

atau paksaan. Setelah mereka memilih sendiri anggota regunya maka tahap selanjutnya adalah menentukan siapa yang akan bertugas sebagai regu penjaga dan regu pelempar. Untuk menentukan siapa yang akan bertugas sebagai regu penjaga dan regu pelempar terlebih dahulu dilakukan undian sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) atau hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) yang diwakili oleh salah satu anggota regu yang telah ditunjuk. Tahap berikutnya anggota regu yang kalah bertugas sebagai regu penjaga yang tugasnya mengejar regu pelempar, sementara itu regu pelempar mempunyai tugas melempar bola untuk menjatuhkan batu-batu yang telah disusun tersebut. Permainan dimulai dengan regu pelempar terlebih dahulu melakukan lemparan ke arah batu-batu yang telah disusun dengan menggunakan bola tenis. Bila lemparan tersebut gagal maka lemparan berikutnya dilakukan oleh anggota berikutnya. Tetapi bila telah lima kali melakukan lemparan tidak ada yang kena maka regu pelempar tadi langsung secara otomatis kalah dan posisinya digantikan oleh regu penjaga. Bila pada lemparan kedua berhasil maka permainan dimulai. Regu penjaga harus cepat-cepat mengejar bola yang telah dilemparkan oleh regu pelempar tadi. Setelah regu penjaga berhasil mendapatkan bola

tersebut maka regu penjaga harus secepatnya melemparkan bola tersebut ke arah badan anggota regu pelempar. Anggota regu pelempar harus selalu siap dan waspada untuk menghindari lemparan dari regu penjaga. Sementara itu anggota regu pelempar yang lain bertugas menyusun kembali batu-batu tersebut dengan diawasi oleh anggota regu pelempar lainnya untuk melihat apakah regu penjaga sedang memegang bola atau tidak dan apakah regu penjaga sedang bersiap-siap melakukan lemparan terhadap regu pelempar yang berusaha menyusun batu-batu tersebut. Bila lemparan regu penjaga tidak kena maka regu penjaga harus secepatnya mengambil kembali bola yang telah dilemparkan tadi. Permainan ini berhasil dimenangkan salah satu regu setelah regu pelempar berhasil menyusun kembali batu-batu tersebut ataupun anggota regu penjaga berhasil melemparkan bola ke arah regu pelempar yang sedang menyusun batu-batu tersebut dan mengenai tubuh anggota regu pelempar. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan jarang ada anak perempuan yang ikut dalam permainan ini karena sifat dari permainan ini yang harus melemparkan bola ke badan anggota regu yang lain, dianggap bahwa permainan ini bersifat kasar.

Sama dengan permainan *pal-palan*, dalam permainan *nguncal watu* ini juga mementingkan ketangkasan atau kegesitan



dalam menghindari lemparan bola, kemahiran dalam menyusun batu-batu yang berserakan sehabis terkena lemparan bola dan bahkan ketahanan fisik dan kekuatan tubuh untuk lari secepat-cepatnya menghindari lemparan bola dari regu penjaga, walaupun sampai terkena lemparan bola diusahakan tidak menimbulkan rasa sakit yang berlebihan pada bagian tubuh yang terkena lemparan tersebut. Disini kita dapat melihat bahwa untuk mendapatkan suatu kesuksesan harus ditempuh dengan jalan yang tidak mudah. Harus membutuhkan keberanian, kemahiran, dan ketahanan fisik. Maka dari itu permainan tradisional anak ini dimasukkan ke dalam permainan sukses karena memerlukan ketangkasan, keberanian dan ketahanan tubuh dalam diri setiap pemainnya.

## **2. Permainan Anak Dilihat dari Perkembangan Kognitifnya**

Dilihat dari perkembangan kognitifnya permainan tradisional anak dibagi menjadi:

- a. Permainan Praktis
- b. Permainan Simbolik

### **a. Permainan Praktis**

Permainan praktis merupakan permainan dimana anak mengeksplorasi semua kemungkinan suatu materi. Contohnya,

anak yang bermain kartu domino dengan cara meraba, mencium, melempar, hingga mencoba menegakkannya diatas lantai.

Permainan tradisional anak yang digolongkan dalam permainan ini adalah:

- **Permainan Kenekeran (Kelerengan)**

Cara memainkan permainan ini adalah:

Permainan ini dimainkan oleh 3 sampai 4 orang pemain, dapat dilakukan secara beregu (*boloan*) dengan masing-masing regunya terdiri dari 2 orang pemain tetapi dapat juga dilakukan secara sendiri-sendiri. Sarana yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kelereng dan sebidang tanah yang tidak seberapa luas.

*Permainan Perorangan:*

Dilakukan dengan menentukan siapa yang melempar terlebih dahulu kelereng ke arah lubang yang telah dipersiapkan sebelum permainan berlangsung. Kedalaman lubang kelereng tidak terlalu dalam. Pemain yang kelerengnya paling dekat dengan lubang dapat memulai permainan terlebih dahulu. Jarak antara para pemain dengan lubang sekitar 1 sampai 1,5 meter. Pemain yang kelerengnya paling dekat dengan lubang dapat memasukkan kelerengnya ke dalam lubang terlebih dahulu baru kemudian membidik kelereng pemain yang lain. Tiap kali bidikan yang mengenai sasaran akan mendapatkan satu poin. Pemain yang

gagal mengenai kelereng lawannya akan kehilangan giliran untuk menembak selanjutnya giliran diberikan kepada pemain yang lain sesuai dengan urutan hasil pengundiannya. Undian biasanya dilakukan dengan sut (undian dengan menggunakan jari tangan, ibu jari tangan dan jari kelingking tangan) bila hanya terdiri dari dua pemain saja. dan dilakukan dengan hom pim pa (undian yang dilakukan membalik telapak tangan) bila pemainnya lebih dari 2 orang. Pemain yang terlebih dahulu mencapai angka 15 dinyatakan sebagai pemenangnya.

*Permainan Beregu:*

Tidak jauh berbeda dengan permainan *kenekeran* secara perorangan hanya saja disini kita mendapati antara pemain dalam satu regu saling membantu untuk mengalahkan regu yang lain. Kelereng para pemain yang tergabung dalam regu yang sama tidak boleh ditembak oleh anggota regu yang sama, bila sampai terkena tembak baik secara sengaja atau tidak maka akan mengalami pengurangan poin.

Permainan tradisional ini digolongkan ke dalam permainan praktis karena materi yang dipakai dalam permainan ini yaitu kelereng dieksploitasi sedemikian rupa oleh si anak agar sulit untuk ditembak atau dibidik musuhnya. Dapat kita jumpai seorang anak menanam kelerengnya sehingga hanya terlihat

bagian atas kelerengnya saja yang sering disebut dengan gundu, dijumpai juga seorang anak menyembunyikan kelerengnya di balik batu, dan masih banyak lagi. Hal-hal seperti inilah yang membuat permainan ini digolongkan dalam permainan praktis karena dengan materi (benda) yang sama seorang anak dapat berbuat apa saja dengan materi (benda) tersebut.

#### **b. Permainan Simbolik**

Permainan simbolik merupakan permainan dimana anak mulai menggunakan makna simbolis benda-benda, misalnya; kotak korek api sebagai simbol dari garasi mobil.

Permainan tradisional yang termasuk dalam permainan ini adalah:

##### **- Permainan Pal-palan (Benteng-bentengan)**

Cara memainkan permainan ini adalah:

Para pemain terlebih dahulu melakukan undian untuk menentukan para anggota regunya dengan ber sut atau hom pim pa setelah itu regu yang mendapatkan undian yang sama dikumpulkan menjadi satu. Masing-masing anggota regu terdiri dari lima orang atau lebih. Setelah dikumpulkan menjadi satu salah seorang anggota regu ditunjuk untuk menjadi ketua regu tersebut yang tugasnya melakukan koordinasi kapan anggota regunya harus berjaga-jaga untuk kemudian melakukan

serangan balasan. Setelah itu masing-masing regu menuju *pal*nya yang berupa sebuah tiang atau dalam bahasa Jawa disebut dengan *cagak*. Jarak antara *pal* yang satu dengan yang lain biasanya antara 5 sampai 10 meter atau dapat juga lebih disesuaikan dengan halaman tempat anak-anak tersebut bermain. Setelah menduduki *pal* masing-masing permainan dimulai dengan kedua regu saling memulai melakukan penyerangan terhadap *pal* musuhnya. Permainan berakhir bila bel tanda istirahat dibunyikan, biasanya regu yang kalah akan mendapat hukuman mengendong regu yang menang.

Dalam permainan ini dijumpai suatu simbol atau perumpamaan dimana tiang yang dipakai dianggap sebagai markas atau benteng yang harus dijaga. Karena itulah maka permainan ini digolongkan ke dalam permainan simbolik karena dijumpai pemberian makna simbolis pada benda-benda.

### 3.1.1.2. Fungsi-fungsi Komunikasi

Dibagi menjadi 2 yaitu:

#### 1. Fungsi Komunikasi Secara Individu

Merupakan komunikasi yang dilakukan antara individu dengan individu dalam lingkungan yang sama dalam hal ini adalah lingkungan permainan tradisional anak. Adapun fungsi komunikasi ini dibagi menjadi:

- a. Fungsi Komunikasi Emotif
- b. Fungsi Komunikasi Referensif
- c. Fungsi Komunikasi Fatik

## 2. Fungsi Komunikasi Segi Budaya

Merupakan komunikasi yang dilakukan dalam suatu bentuk budaya lisan yang berupa kata-kata yaitu kata-kata dalam bahasa Jawa dengan logat Suroboyoan.

Dilihat dari segi budayanya fungsi komunikasi dapat dibagi menjadi:

- a. Fungsi Sosialisasi
- b. Fungsi Internalisasi Individu

### 1. Fungsi Komunikasi Secara Individu

#### a. Fungsi Komunikasi Ekspresif atau Emotif

Merupakan suatu fungsi komunikasi secara individu yang dipengaruhi oleh faktor-faktor emosi atau perasaan seseorang dalam suatu pembicaraan ataupun dalam suatu kegiatan.

#### - Permainan Delik-delikan

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *delik-delikan* yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

- A1 : Hei ndelik nang endi kabeh iki rek, metuo pok'o
- A2 : (sedang bersembunyi di dalam kelas)
- A1 : Hayo sopo iku nang njero kelas. Lha kecekel

(cepat-cepat berlari ke arah tiang tempat A1  
menutup mata) Tekong.....tekong! A2 kecekel.

A2 : Licik kon, mesti kon ngintip mau!

A1 : Ngintip gendengmu iku!

Ket: A1=Anak Kesatu

A2=Anak Kedua

#### - Permainan Layangan

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *layangan*  
yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

A1 : Asyik onok musuh tak ganthol ae.

A2 : Isok menang ta awakmu

A1 : Lho nremehno arek iki, ndeloken yo tak ganthol  
Layangan iku (mengarahkan layangannya  
menyabet layangan musuhnya).

A2 : Eh tebal....tebal jangkrik menang kon.

A1 : Yo jelas rek benange khusus iki, yo mesti ae  
tebal musuh'e.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

#### b. Fungsi Referensial

Merupakan fungsi komunikasi yang berupa pernyataan-  
pernyataan tentang suatu hal atau suatu kegiatan dalam

permainan tradisional anak biasanya dipakai untuk menentukan siapa yang menang dan kalah, bagaimana suatu permainan dimulai.

- Permainan Kenekeran

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *kenekeran* yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

- A1 : Iki ta bolongane  
 A2 : Ya iki bolongane  
 A1 : Ya wis saiki dimulai ae permainanne  
 A2 : Kon ta aku sing mulai dhisik?  
 A1 : Kene sut ae dhisik.  
 A2 : Iya...iya  
 A1 : Kon dhisikan kon sing menang.  
 A2 : Asyik....!  
 Ket: A1= Anak Kesatu  
 A2= Anak Kedua

c. Fungsi Fatik

Merupakan fungsi komunikasi yang berupa ungkapan-ungkapan rasa solidaritas di saat seseorang terlibat dalam suatu masalah dan kita turut bersimpati padanya. Dalam permainan tradisional fungsi ini sangat mencolok karena kebanyakan permainan



tradisional mengasah anak untuk selalu solider terhadap teman-temannya dengan kata lain menajamkan rasa kesetiakawanan.

- **Permainan Nguncal Watu**

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *nguncal watu* yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

Rpel : Awas....awas bale wis digawa Rpen.

Rpen : Ape nang ngendi kon (bola langsung

Dilemparkan ke tubuh Rpel)

Rpel : Aduh loro rek gegerku

Rpen : Eh sori yo.. kebanteren yo?

Rpel : Aduh...aduh gak opo-opo kok

Ket: Rpen= Regu Penjaga

Rpel= Regu Pelempar

- **Permainan Pal-palan**

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *pal-palan* yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

A1 : Hayo ape nang endi kon

A2 : Iso ta kon ngenekno aku?

A1 : Awas kon yo....! (mengejar A2 tetapi jatuh

Terpeleset)

A2 : Lho apene ngoyak kok malah tibo. Loro yo.

A1 : Aduh....aduh...?

A2 : Buyar...buyar ana sing tibo rek!

Ket: A1=Anak Kesatu

A2=Anak Kedua

- Permainan Mlumpat Tali

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *mlumpat tali* yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

A1 : Ayo giliranmu mlumpat.

A2 : Iyo...iyo

A1 : Isok gak kon dhukure sak pundak?

A2 : Tak cobane yo.

Aduh sikilku nyrimpet nang tali (terjatuh).

A1 : Hei onok sing tibo. Kon gak opo-opo ta

A2 : Gak...gak po po koq aku

A1 : Wis...wis sampek sak mene ae yo dolane.

Ket: A1=Anak Kesatu

A2=Anak Kedua

## 2. Fungsi Komunikasi Segi Budaya

Merupakan komunikasi yang dilakukan dalam suatu bentuk budaya lisan yang berupa kata-kata yaitu kata-kata dalam bahasa Jawa dengan logat Suroboyoan.

Dilihat dari segi budayanya fungsi komunikasi dapat dibagi menjadi:

- a. Fungsi Sosialisasi
- b. Fungsi Internalisasi Individu

**a. Fungsi Sosialisasi**

Fungsi komunikasi ini adalah sistem komunikasi budaya dan kelompok masyarakat dimana fungsi ini dipakai sebagai sarana untuk melakukan sosialisasi dengan suatu lingkungan yang baru adapun permainan tradisional anak yang termasuk dalam fungsi ini adalah:

- **Permainan Kenekeran**

Percakapan-percakapan dalam permainan *kenekeran* yang termasuk dalam fungsi ini adalah:

A1 : Eh..dulinan opo kon

A2 : Biasa nekeran opo'o

A3 : Ape melok ta?

A1 : Oleh ta aku melok

A3 : Oleh ae...tapi awakmu ngawa kelereng ta

A1 : Ngawa—ngawa...aku melok yo

A2 : Ayo dimulai rek

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

A3= Anak Ketiga

### **b. Fungsi Internalisasi Individu**

Fungsi komunikasi ini adalah sistem komunikasi budaya yang dilakukan oleh seseorang dengan maksud untuk memperkenalkan keberadaan dirinya kepada lingkungan dimana dia berada. Permainan tradisional anak yang termasuk dalam fungsi ini adalah:

#### **- Permainan Pal-palan**

Percakapan-percakapan dalam permainan tradisional *pal-palan* yang dapat digolongkan dalam fungsi ini adalah:

- A1 : Eh Arek anyar mau nang endi  
 A2 : Iku lho arek'e  
 A3 : Golek'i aku ta  
 A1 : Eh iyo.....iyo  
 A2 : Awakmu iso main Pal-palan, nggak?  
 A3 : Isok-isok aku melok yo!  
 A1 : Temen isok ta, awakmu lak arek anyar?  
 A3 : Isok-isok jok kuwatir.

Ket: A1=Anak Kesatu

A2=Anak Kedua

A3=Anak Ketiga

### 3.1.2. Norma-norma Dalam Masyarakat Jawa yang Berlaku pada

#### Permainan Tradisional Anak

##### - Permainan Kenekeran

Dapat disimpulkan bahwa permainan *kenekeran* ini mempunyai makna mendidik anak untuk lebih memahami apa arti kegotongroyongan yang selama ini banyak kita jumpai dalam kehidupan masyarakat Jawa. Dalam permainan ini mereka diajarkan untuk saling membantu antara satu dengan yang lain bila permainan ini dimainkan secara beregu tetapi bila dimainkan secara perorangan permainan ini mengajarkan kepada kita bahwa *wong pinter iku mesti untung* dengan kata lain siapapun yang memainkan permainan kenekeran ini dengan cerdas dan teliti maka dia akan mendapatkan kemenangan. Bila kita hubungkan dengan kehidupan sehari-hari maka orang yang mempunyai banyak pengetahuan akan mulia hidupnya. Pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan makna simbolis *wong pinter iku mesti untung* adalah:

- A1 : Sik...sik rek  
 A2 : Ana opo?  
 A1 : Aku katene Prik ambek kelerengmu  
 cik A3 angel nembak kelerengku....!  
 A3 : Licik kon..!

- A1 : Ya enggak se iki lak taktik.
- A2 : Endi kelerengmu iki gantetno ambek  
kelerengku.
- A1 : Awas yo ojok sampek kenek kelerengge  
A2 engkuk Kon kalah.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

A3= Anak Ketiga

- **Permainan Pal-palan**

Dapat disimpulkan bahwa permainan *pal-palan* (Benteng-bentengan) ini mengajarkan kepada kita *amanat iku gedhe tanggung jawabe* dengan kata lain tiap-tiap orang yang tergabung dalam permainan ini mempunyai tugas atau amanat yang berlainan satu dengan yang lain, ada yang bertugas menjaga benteng, ada yang bertugas mengejar musuh dan bahkan ada yang bertugas menyerang benteng lawan, bila masing-masing anggota regu tidak menjalankan tugas-tugas yang telah diberikan kepadanya dengan baik maka mereka akan menuai kekalahan. Bila kita kaitkan dengan kehidupan yang ada di dunia maka dapat bermakna orang yang telah diserahi tugas atau amanat hendaknya melaksanakan amanat tersebut dengan penuh tanggung jawab.

Pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan makna simbolis *amanat iku gedhe tanggung jawabe* adalah:

A1 : Jogoen Pal'e awas ojok sampek kebobolan aku  
Ape nyerang dhisik!

A2 : Iyo...iyo ojok kuwatir.

A1 : Aku temenan iki ojok guyon kon!

A2 : Sing guyon yo sopo

A1 : Awas yo sampek kebobolan regune kene kalah  
Engkuk!

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

#### - Permainan Delik-dalikan

Dapat kita simpulkan bahwa permainan delik-dalikan ini mendidik anak untuk bersabar dalam melakukan suatu pekerjaan berhubungan dengan falsafah kebudayaan jawa yaitu *alon-alon asal kelakon*.

Hal ini terlihat dari anak-anak yang berusaha mencari teman-temannya yang bersembunyi meskipun jauh tempat sembunyinya tetapi mereka dengan sabar terus mencari.

Bila kita hubungkan dengan kehidupan nyata, orang-orang yang sabar, baik yang sabar dalam menjalankan suatu pekerjaan maupun sabar dalam menghadapi cobaan pastilah orang tersebut

akan mendapatkan harta yang tak ternilai baik itu dalam bentuk harta benda maupun dalam bentuk harta yang lain seperti misalnya ketenangan jiwa.

Pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan makna simbolis *alon-alon asal kelakon* adalah:

A1 : Wis ta ndelik'e.

A2 : Wis...!

A1 : Nang ndi yo kiro-kiro ndelik'e. Tak golek'i

Sampek ketemu kon yo. Alon-alon ae lah,

engkuk lak yo ketemu.

(sambil berjalan mulai mencari teman-temannya

yang bersembunyi)

A1 : Eh iku onok sing ndelik walik'e wit

A2 : Mugo-mugo gak mrene....

A1 : (berjalan mendekati pohon tempat A2

bersembunyi) Hayo kecekel kon akhire!

A2 : Cik adohe kon golek'i ne

A1 : Lho dolanan ngene iki kudu sabar rek?

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua



- **Permainan Nguncal Watu**

Dapat disimpulkan bahwa permainan *nguncal watu* ini mengajarkan pada kita *dadi wong aja meleng* dengan kata lain tiap-tiap orang yang tergabung dalam permainan ini tidak boleh ceroboh dengan segala tindakan yang dilakukan sebab sedikit saja kecerobohan akan mengakibatkan seluruh anggota regu menjadi celaka, dimana dalam permainan ini ada anak yang bertugas melempar bola ke arah batu-batu yang telah disusun dan ada pula yang bertugas mengawasi musuh, bila mereka meleng sedikit saja maka semua anggota regu akan menemui kesulitan bahkan yang lebih fatal lagi mereka akan kalah. Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menjumpai kecerobohan-kecerobohan misalnya saja lupa akan janji yang telah dibuat, atau melakukan suatu kesalahan terhadap teman kita tetapi kita tidak menyadari sehingga teman tersebut memusuhi kita yang pada akhirnya akan merugikan diri kita sendiri.

Pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan makna simbolis *dadi wong aja meleng* adalah:

Rpel : Awas....awas bale wis digawa Rpen.

Rpen : Ape nang ngendi kon (bola langsung  
Dilemparkan ke tubuh Rpel)

Rpel : Aduh loro rek gegerku

Rpen : Makane ojok teledor kon, yo ngono iku akibate.

Rpel : Iyo aku mau gak eruh nek bal'e mbok cekel.

Rpen : Ayo gantian njogo kon.

#### - Permainan Layangan

Sama dengan permainan delik-dalikan permainan *layangan* ini juga membutuhkan kesabaran dengan kata lain falsafah Jawa yang berlaku dalam permainan ini adalah *wong sabar iku akeh rejekine*. Mereka dituntut sabar dalam memainkan permainan layangan ini karena untuk menaikkan layangan saja mereka harus menunggu datangnya angin.

Bila kita hubungkan dengan kehidupan nyata, orang-orang yang sabar, baik yang sabar dalam menjalankan suatu pekerjaan maupun sabar dalam menghadapi cobaan pastilah orang tersebut akan mendapatkan harta yang tak ternilai baik itu dalam bentuk harta benda maupun dalam bentuk harta yang lain seperti misalnya ketenangan jiwa.

Pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan makna simbolis *wong sabar iku akeh rejekine* adalah:

A1 : Sepi wis gak onok musuh rek!

A2 : Dipanjer ae layangane

A1 : Dipanjer ta?

A2 : Iyo panjeren ae layanganmu.

- A2 : (selang beberapa lama) Iku..iku onok musuh A1
- A1 : Asyik akhire entuk musuh, nek kalah tak pek  
Layanganmu.
- A2 : Eh kalah musuhmu A1
- A1 : A2 tolong oyakno layangane sing pedhot mau.
- A2 : Oke bos! (berlari mengejar layangan yang putus  
Sehabis diadu dengan layangan A1)
- A1 : (melihat A2 sudah kembali)  
Yak opo entuk ta...
- A2 : Yo entuk rek iki layangane sing pedhot mau.

Ket: A1= Anak Kesatu

A2= Anak Kedua

#### - Permainan Mlumpat Tali

Dalam permainan ini makna falsafah Jawa yang dapat kita ambil adalah *wong jujur iku mujur* dengan kata lain permainan ini mengajarkan kepada kita bahwa antara pemain dengan pemegang tali dibutuhkan rasa saling percaya satu dengan yang lain seperti misalnya bila si pemain meminta ketinggian tali sebatas lutut maka si pemegang tali harus memenuhi permintaan pemain dengan memasang tali sampai sebatas lutut bila pada waktu pemain melompat dan si pemegang tali tiba-tiba menaikkan

ketinggian maka si pemain akan jatuh maka permainan akan berjalan kacau.

Dalam kehidupan nyata kejujuran sangatlah diperlukan dalam setiap kesempatan tetapi perlu diingat bahwa tidak setiap kejujuran akan membawa kebaikan.

Pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan makna simbolis *wong jujur iku mujur* adalah:

- A1 : Ayo giliranmu mlumpat.
- A2 : Iyo...iyo
- A1 : Isok gak kon dhukure sak pundak?
- A2 : Awas ojok mbok munggah-munggahno lho!
- A1 : Gak...gak...ayo cepetan mlumpat'to
- A2 : (berhasil melompati tali setinggi pundak)  
Eh suwun yo awakmu gak ngerubah dhuwure  
Tali.
- A1 : Lho opok'o.
- A2 : Ngene lho soale wingi pas aku dolinan mlumpat  
Tali iki, pas apene mlumpat sing nyekeli urik.
- A1 : Urik yak opo
- A2 : Iku dhuwure taline diunggahno pas aku mlumpat  
Dadine sikilku kesrimpet.
- A1 : Terus..awakmu tibo.

- A2 : Yo....iyo, makane aku mau salut soale kon gak  
Licik'an
- A1 : Aku nek main mesti jujur rek
- A2 : Ayo saiki nang omahku ae...ibuku mau ngawe  
Roti ..... ,enak lho.
- A1 : Asyik entuk rejeki rek.
- Ket A1= Anak Kesatu  
A2= Anak Kedua

### 3.1.2.1. Fungsi Atavistis

Dalam fungsi ini dikatakan bahwa anak-anak selalu mengulangi apa yang pernah dikerjakan atau diperbuat nenek moyangnya sejak dari masa dahulu sampai sekarang. Karena alasan itulah maka fungsi ini dinamakan atavistis. Dalam bahasa latin atavis artinya nenek moyang. Jadi atavistis artinya kembali pada sifat nenek moyang. Permainan-permainan tradisional seperti *kenekeran, pal-palan, delik-dalikan, layangan, mlumpat tali,* dan *nguncal watu* merupakan permainan-permainan yang berasal dari anak-anak generasi terdahulu yang diturunkan pada anak-anak sekarang. Adapun permainan tradisional anak yang termasuk dalam fungsi atavistis ini adalah:

- Permainan Kenekeran (Kelerengan)

Permainan *kenekeran* ini selalu dijumpai dari generasi ke generasi dimana permainan ini dilakukan secara turun-temurun dari generasi terdahulu sampai ke generasi sekarang. Permainan *kenekeran* ini hampir pasti dijumpai dalam setiap generasi dengan memakai aturan-aturan yang selalu sama dan alat yang dipakaipun juga sama. Maka dari itu peneliti memasukkan permainan ini ke dalam fungsi atavistis. Sejak peneliti kecil permainan ini sudah dimainkan dan ternyata sampai saat ini masih pula dimainkan meskipun saat ini telah banyak dijumpai permainan-permainan yang lebih modern.

Kalimat-kalimat dalam permainan ini yang menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dalam fungsi atavistis.

P : Yak opo kabare dik?

A : Apik-apik ae mas!

P : Eh iyo dhisik masmu dulinan *nekeran* iki nggak

A : Yo..iyo mas kene iki lak mek melu-melu  
sing dhisik-dhisik ae.

Ket: P=Peneliti

A=Anak

- **Permainan Layangan**

Permainan ini sejak lama menjadi permainan turun-temurun sejak jaman dahulu. Mengingat alat-alat permainan ini yang mudah didapatkan maka permainan ini sering dimainkan disamping permainan kenekeran. Permainan *layangan* hanya membutuhkan *layangan* berbentuk segi empat, dan benang gelasan untuk menaikkan *layangan*. Pada masa peneliti masih anak-anak permainan ini sudah sering dimainkan hanya saja pada saat itu layangan yang dipakai masih dalam bentuk standar yaitu segi empat tadi tetapi pada masa sekarang ini bentuk layangan yang dimainkan bermacam-macam, ada yang berbentuk burung-burungan, ikan-ikanan dan masih banyak lagi.

Kalimat-kalimat dalam permainan ini yang menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dalam fungsi atavistic.

P : Wah dulinan *layangan* yo!

A : Iyo mas, koq sampeyan ngerti?

P : Lho dhesik pas aku cilik dulinan ini wis onok dhik.

A : Iyo ta mas.

P : Yo..iyo dhik laopo aku mbujuki kon.

Ket: P=Peneliti

A=Anak



- **Permainan Pal-palan (Benteng-bentengan)**

Permainan *pal-palan* ini selalu dijumpai dari generasi ke generasi dimana permainan ini dilakukan secara turun-temurun dari generasi terdahulu sampai ke generasi sekarang, dengan memakai aturan-aturan yang selalu sama dan alat yang dipakaipun juga sama. Maka dari peneliti memasukkan permainan ini ke dalam fungsi atavistik. Sejak peneliti kecil permainan ini sudah dimainkan dan ternyata sampai saat ini masih pula dimainkan meskipun saat ini telah banyak dijumpai permainan-permainan yang jauh lebih modern.

Kalimat-kalimat dalam permainan ini yang menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dalam fungsi atavistik.

P : Hei ati-ati dik nek mlayu ndelok-ndelok!

A : Sorry mas gak sengojo.

P : Eh kon dulinan *pal-palan* yo?

A : Iyo mas, ape melu ta?

P : Gak wis, ndhisik aku wis sering dulinan koq.

Ket: P=Peneliti

A=Anak

- **Permainan Nguncal Watu**

Seperti juga pada tiga permainan lainnya diatas permainan *nguncal watu* ini mempunyai fungsi atavistik dimana permainan



ini merupakan warisan dari nenek moyang atau dari para pendahulunya. Permainan *nguncal watu* ini diturunkan atau dilakukan dari masa-kemasa tanpa memperhatikan perbedaan suku, status sosial, dan juga agama. Permainan-permainan yang mempunyai fungsi atavistik biasanya tidak terlalu mempermasalahkan status sosial para pemainnya, dari suku apa para pemainnya dan juga agama dari para pemainnya. Yang dibutuhkan disini adalah para pemain mengerti cara memainkan permainan tersebut dan mematuhi segala aturan yang berlaku dalam permainan tersebut. Di dalam permainan dengan fungsi atavistik ini peraturan-peraturan permainan yang berlaku diturunkan secara turun-temurun demikian juga pada cara memainkannya.

Kalimat-kalimat dalam permainan ini yang menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dalam fungsi atavistik.

P : Awas hei bal'e kenek aku rek.

A : Wah gak sengojo mas.

P : Nek mbidik watune sing tepak yo. Nek sampek gak kenek, awakmu engkuk iso kalah.

A : Lho sampeyan eruh ta cara maine *nguncal watu* iki.

P : Yo eruh ae dhik iku lak permainan kuno.

Ket: P=Peneliti

A=Anak

- **Permainan Mlumpat Tali**

Permainan ini juga dimasukkan ke dalam permainan dengan fungsi atavistic karena dimainkan dari waktu-kewaktu sejak jaman dahulu sampai saat ini masih dimainkan. Permainan-permainan dengan fungsi atavistic ini biasanya dimainkan secara periodik tanpa memandang apakah permainan tersebut layak untuk dimainkan atau tidak. Bila kita lihat permainan-permainan warisan ini merupakan permainan yang tidak bisa dilepaskan begitu saja dari pengaruh budaya masyarakat setempat dimana di masing-masing daerah mempunyai nama yang berbeda-beda untuk menyebutkan permainan yang sama disesuaikan dengan budaya yang berlaku di daerah masing-masing.

Kalimat-kalimat dalam permainan ini yang menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dalam fungsi atavistic adalah:

P : Ati-ati dhik mlumpate engkuk iso kesrimpet lho

A : Gak-gak mas iki wis ahli koq

P : Iyo..iyo percoyo dhik

A : Ape nyobak mlumpat ta mas.

P : Lho oleh ta, aku lak lanang

A : He..hee...hee sampeyan ngerti ta mas nek

dulinan iki kanggo arek wedok.

P : Yo ngerti dhik, ket dhisik wis ngono koq aturan  
maine.

Ket P=Peneliti

A=Anak

- **Permainan Delik-delikan (Petak Umpet)**

Permainan ini juga dimasukkan ke dalam permainan dengan fungsi atavistik karena dimainkan dari waktu-kewaktu sejak jaman dahulu sampai saat ini masih dimainkan. Permainan-permainan dengan fungsi atavistik ini biasanya dimainkan secara periodik tanpa memandang apakah permainan tersebut layak untuk dimainkan atau tidak. Bila kita lihat permainan-permainan warisan ini merupakan permainan yang tidak bisa dilepaskan begitu saja dari pengaruh budaya masyarakat setempat dimana di masing-masing daerah mempunyai nama yang berbeda-beda untuk menyebutkan permainan yang sama disesuaikan dengan budaya yang berlaku di daerah masing-masing.

Kalimat-kalimat dalam permainan ini yang menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dalam fungsi atavistik adalah:

P : Ngolek'i sopo dhik

A : Iku lho mas, koncoku iku mau ndelik gak ketemu-  
ketemu.

- P** : Yo pantes ae gak ketemu, wong ndelik'e nang  
WC bok golek'i nang kene.
- A** : Iyo ta mas
- P** : Lheh gak percaya ta, wis golek ana dhewe kono.
- A** : Eh suwun yo mas.
- P** : Pisan-pisan nek ndelik intipen ae.
- A** : Ah mas iki koq ngerti'se
- P** : Yo ngerti ae kon mau dulinan Delik-delikan tho.
- A** : Iyo mas bener sampeyan.

**Ket:** P=Peneliti

A=Anak

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**