

BAB II INFORMASI KAWIH KAULINAN BARUDAK DAN OPINI MASYARAKAT

II.1 *Kaulinan Barudak*

Kaulinan barudak merupakan permainan khas Sunda yang memiliki arti permainan anak-anak dalam bahasa Indonesia. Permainan ini berasal dari sejarah bangsa yang telah tertanam sejak dahulu kala. Bukti tersebut diperkuat dengan adanya temuan arkeologis yang menunjukkan keberadaannya. Seperti yang ada pada relief Candi Borobudur dan Prambanan.



Gambar II.1 Relief Candi

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bkborobudur/relief-musik-di-candi-borobudur/>

Kaulinan barudak termasuk kebudayaan yang mengandung nilai kearifan lokal di dalamnya (Dermawan, Purnama & Mahyudin 2020). Kearifan lokal atau tradisional adalah tatanan kehidupan dan kebudayaan lokal yang berasal dari kehidupan tradisional masa lalu (Lubis 2002). Anak-anak Sunda dulu, sejak pagi hingga malam hari disuguhkan dengan sarana bermain yang sangat banyak, contohnya *Gatrik*, *Sondah*, *Galah*, *Ucing Kalangkang*, dan *Pakaleng-kaleng Agung*. Permainan tersebut membuat anak-anak sangat tertantang oleh alam sehingga memaksakannya untuk berpikir kreatif dalam menciptakan permainannya (Kosasih 2007). Anak-anak bermain di alam, salah satu contohnya pesawahan. Masyarakat pedesaan Sunda dulu, banyak yang bermata pencaharian sebagai petani. Petani tersebut sering membawa anak-anaknya berladang. Pada saat di ladang anak-anak berkumpul dan menciptakan permainan *Oray-orayan* yang terinspirasi dari hewan sawah yaitu ular (Depdikbud 1993).



Gambar II.2 *Kaulinan Barudak*

Sumber: <https://www.westjavatoday.com/kenal-lagi-kaulinan-barudak-sunda-yang-makin-langka>

Permainan tradisional seperti *kaulinan barudak* menekankan kebahagiaan pada *output* yang diraihinya. Kemenangan dan kekalahan bukanlah tujuan, melainkan kebahagiaan yang didapatkan dari kekompakan, tanggung jawab, sportivitas, kejujuran, dan kreatifitas menjadi ciri dari permainan tradisional (Dermawan, Purnama & Mahyudin 2020). Memainkan *kaulinan barudak* juga membantu anak dalam mengelola emosi dirinya sendiri (Mulyadiprana, Ganda & Ruswono 2017). Oleh karena itu, anak-anak akan memiliki karakter yang positif setelah fisik dan psikisnya terbangun (Amirudin & Mukarom 2018). *Kaulinan barudak* juga melibatkan banyak orang dalam memainkannya, sehingga anak-anak bisa melihat berbagai keragaman masyarakat dan membentuk kerukunan serta ketahanan yang saat ini sedang mengalami kerapuhan (Saepudin, Damayani & Samson 2017). Anak-anak pun bisa memperbaiki kecerdasan sosialnya sesuai dengan beragam aspek positif yang didapatkan dari bermain *kaulinan barudak* tradisional (Lestari & Putra 2016).

II.1.1 Ragam *Kaulinan Barudak*

Kaulinan barudak memiliki ragam jenis permainannya. Menurut RRI Sintang (2024) bahwasannya *kaulinan barudak* adalah permainan tradisional yang memiliki kesamaan dengan beberapa permainan lainnya di wilayah Indonesia. Hanya saja dalam pemahaman masyarakat Sunda beberapa permainan tradisional tersebut memiliki penyebutan dengan nama Bahasa Sunda. Diantara banyaknya *kaulinan*,

beberapa yang diketahui adalah, *Ucing Dua Lima*, *Ucing Sumput*, *Ucing Beunang*, *Ucing Patung*, *Cing Go*, *Ucing Baledog*, *Ucing Kupu-Kupu*, *Ucing Monyet*, *Ucing Jidar*, *Ucing Beh*, *Ucing Bal*, *Ucing Sirah*, *Gatrik*, *Sondah*, *Galah*, *Ucing Kalangkang*, *Pakaleng-kaleng Agung*, *Ucing Benteng*, *Ucing nongkrong*, *Galaksin*, *Sorodot Gaplok*, *Bancakan*, *Dam-Daman*, *Engrang*, *Ucing beling*, *Jeblag Panto*, *Sepdur*, *Mama Pergi.. Papa Pergi*, *Donal Bebek*, *Dampuh*, *Encuy (Cuy)*, *Sapiring Dua Piring*, *Ngo.. Ongo.. Ongo*, *A-B-C-D*, *Tete-mute*, *Huhunian*, *Samangkok Dua Mangkok*, *Congklak*, *Oray-Orayan*, *Mi-mi-mi*, *Gempar*, *Gala Santang*, *Kokojongan*, *Loncat Tinggi*, *Iimahan*, *Panggal*, *Kaleci*, *Perepet Jengkol*, *Anjang-Anjangan*, *Bandule*, *Rerebononan/Baren*, *Enggrang*, *Babandringan*, *Selop Kaleng*, *Sasalimpetan*, *Selop Batok*, *Ban-banan*, *Bebeludugan*, *Bebeletokan*, *Mahkota daun Nangka*, *Susumplitan*, *Jajalangkungan*, dan, *Momobilan (Dodongkaran)* (Amirudin & Mukarom 2018).



Gambar II.3 *Enggrang*

Sumber : [https://fokuspriangan.id20240510kaulinan-barudak-sunda-permainan-anak-sunda-penulis-ambu-rita-laraswati-penulis-budayawati\(diakses pada 29 Oktober 2024\)](https://fokuspriangan.id20240510kaulinan-barudak-sunda-permainan-anak-sunda-penulis-ambu-rita-laraswati-penulis-budayawati(diakses pada 29 Oktober 2024))

Dari banyaknya contoh yang dipaparkan, *kaulinan barudak* ini memiliki cara untuk memainkannya. Permainan *kaulinan barudak* biasanya dimainkan dengan alat, dan juga tidak dimainkan dengan alat. Tetapi semua permainan dimainkan secara bersama-sama dan tidak secara individu. *Kaulinan barudak* yang menggunakan alat sebagai pendukung permainan, didapatkan dari bahan yang telah tersedia dari alam. Dalam beberapa permainan, alat pendukungnya dibuat terlebih dahulu sebelum bermain. Seperti *Enggrang* yang perlu dibuat terlebih dahulu sebelum siap

dimainkan. Permainan tersebut sederhana namun anak-anak menikmati kebersamaan dan kebahagiaannya.



Gambar II.4 Oray-orayan

Sumber : <https://www.westjavatoday.comkenal-lagi-kaulinan-barudak-sunda-yang-makin-langka> (diakses pada 29 Oktober 2024)

Kaulinan tanpa alat atau benda merupakan jenis permainan tradisional Sunda yang tidak menggunakan alat pendukung dalam memainkannya. *Kaulinan* ini biasanya dimainkan dengan melibatkan anggota tubuh anak-anak. Anggota tubuh yang digunakan tersebut seperti kaki untuk berjalan atau tangan untuk memegang pada permainan tertentu. Dalam memainkannya juga beberapa sering didendangkan dengan sebuah nyanyian yang disebut *kawih kaulinan*.

II.2 *Kawih Kaulinan*

Kawih kaulinan adalah lagu pengiring permainan tradisional yang berasal dari Sunda. *Kawih* ini termasuk *kakawihan barudak* atau lagu anak-anak Sunda. *Kawih kaulinan* termasuk nyanyian rakyat yang terbentuk dari folklor lisan tersusun dari kata-kata serta lagu (Brunvand dalam Danandjaja 1991). Nyanyian ini berasal dari beragam sumber yang timbul dari banyaknya media (Danandjaja 1991). Terdapat tiga pengelompokan *kawih kaulinan* yaitu, *nursery rhyme*, *play rhyme*, dan *counting out rhyme* (Kosasih 2007). Jenis yang pertama adalah *nursery rhyme*, yaitu sajak rakyat yang dikhususkan untuk mengasuh anak-anak. Kedua adalah *play rhyme*, biasanya menjadi lantunan alunan musik pengiring ketika anak-anak bermain. Terakhir *kakawihan* dalam jenis *counting out rhyme* yaitu jenis yang

digunakan sebagai alat penuduh siapa yang jadi apa, atau juga bisa menjadi sebuah lantunan teka-teki atau tebak-tebakan.

Kawih kaulinan mengiringi bermacam-macam jenis *kaulinan*. Tetapi jika dikelompokkan pada sifatnya, *kawih* ini bersifat aktif dan pasif. Hal itu didasarkan pada gerakan dari *kaulinan* yang dimainkan. *Kawih kaulinan* yang mengiringi *kaulinan* dengan gerakan yang aktif disebut *kawih kaulinan* aktif. *Kawih* tersebut mengiringi gerakan seperti melompat, berlari, ataupun gerakan yang memerlukan anggota badan yang kompleks. Sementara *kawih* yang mengiringi *kaulinan* dengan gerakan yang tidak terlalu aktif atau minim pergerakan adalah *kawih kaulinan* pasif. *Kawih* ini mengiringi gerakan kecil, seperti tangan yang bergerak, atau bermain santai dan duduk.

II.2.1 *Kawih Kaulinan* Aktif

Kawih kaulinan aktif didendangkan pada *kaulinan barudak* yang membutuhkan gerakan bebas atau pemain yang banyak. Banyaknya *kaulinan barudak* ini merupakan *kaulinan* yang membutuhkan area permainan yang luas. Biasanya *kawih* ini termasuk ke dalam *play rhyme* atau pengiring ketika anak-anak bermain. Contoh beberapa *kawih* ini adalah *Ayang-ayang Gung*, *Oray-orayan*, dan *Perepet Jengkol*.

1. *Ayang-ayang Gung*



Gambar II.5 *Ayang-ayang Gung*

Sumber : <https://apuy-puye.com/ini-dia-permainan-tradisional-khas-sunda-yang-terkenal-di-masanya/ayang-ayang-gung/> (diakses pada 3 November 2024)

*Ayang-ayang gung,
Gung goongna rame,
Menak Ki Wastanu,
Nu jadi Wadana,
Naha maneh kitu,
Tukang olo-olo,
Loba anu giruk,
Ruket jeung kumpeni,
Niat jadi pangkat,
Katon kagorengan,
Ngantos Kanjeng Dalem,
Lempa-lempi lemping
Ngadu pipi jeung nu ompong
Jalan ka Batawi ngemplong!*

Kakawihan ini merupakan musik pengiring permainan anak-anak yang jauh dari daerah perkotaan. Biasanya dijadikan musik pengiring *ucing peungpeun* yang dimainkan oleh 10 orang. Dari 10 orang tersebut, satu orang menjadi *ucing*. *Ucing* merupakan penyebutan bagi anak yang menjadi pengejar. Anak yang menjadi *ucing* harus menutup matanya. Pada saat anak-anak telah dalam lingkaran, si *ucing* tepat di tengahnya. Anak-anak yang lainnya akan berpegangan tangan mengelilingi si *ucing* sembari melantunkan lagu *Ayang-ayang Gung*. Si *ucing* yang mendengarkan suara anak-anak lainnya dan menunggu menghentikan lagunya. Pada saat lagu berhenti si *ucing* akan mulai menangkap anak-anak tersebut.

Permainan *kawih* ini seperti menggambarkan masa penjajahan. Melihat peragaan *ucing* yang seperti penjajah dan anak-anak lainnya sebagai pribumi. Anak-anak yang mengelilingi seperti akan disergap oleh penjajah. Melihat pada kalimat *kakawihan*-nya, ternyata mengandung makna sindiran. Makna sindiran tersebut mengajarkan agar anak-anak tidak seperti Ki Wastanu yang merupakan seorang pengkhianat.

2. Oray-Orayan



Gambar II.6 Oray-orayan 2

Sumber : <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/oray-orayan-permainan-tradisional-masyarakat-sunda-yang-tak-lekang-oleh-waktu/> (diakses pada 3 November 2024)

*Oray Orayan luar leor mapay sawah
Ntong ka sawah parena keur sedeng beukah
Oray Orayan luar leor mapay kebon
Ntong ka kebon di kebon loba nu ngangon
Oray Orayan luar leor mapay leuwi
Ntong ka leuwi di leuwi aya NU mandi*

Lagu ini merupakan *kawih* pengiring permainan yang hampir sering dijumpai di wilayah Jawa Barat. Cara memainkannya yaitu dengan membuat baris berjejer ke belakang dengan tangan pada bahu teman di depannya. Kemudian anak-anak berjalan meliuk-liuk ibarat ular yang berjalan. Pada saat berjalan anak-anak menyanyikan *kawihan*-nya, dan pada saat lagunya berhenti, maka kepala ular (anak yang paling depan) akan mengincar bagian ekornya. Anak yang paling belakang yang menjadi ekor tersebut akan menghindari tangkapan si kepala (anak yang paling depan). Ketika anak yang menjadi ekor tertangkap maka ia harus keluar.

Permainan *Oray-orayan* mungkin saja tercipta karena kebiasaan orang tua Sunda dulu yang sering bertani sambil membawa anak-anaknya. Anak-anak itu kemudian bermain dan seringnya melihat ular. Liukan ular dan panjangnya menginspirasi anak-anak membuat permainan *Oray-orayan*.

3. *Perepet Jengkol*



Gambar II.7 *Perepet Jengkol*

Sumber: <https://disparbud.jabarprov.go.id/tag/perepet-jengkol/>

Perepet jengkol jajahean
Kadempet kohkol jejeretean
Eh jaja eh jaja eh jaja eh jaja

Perepet Jengkol merupakan *kaulinan barudak* dengan *kawih* pengiring. Penggunaan nama *Perepet Jengkol* belum diketahui dengan jelas apa maksudnya. Dulu anak-anak sering memainkan permainan ini, sehingga dahulunya permainan ini sangat populer dikalangan anak-anak Sunda. Anak-anak memainkannya pada saat bulan menyinari malam. Permainan *Perepet Jengkol* memiliki tingkat kesulitan dalam memainkannya. Karena permainan ini dimainkan oleh tiga orang anak. Setiap anak saling menumpukan kakinya ke bagian belakang, lalu meloncat-loncat. Namun dibalik kesulitannya, permainan ini bisa melatih keseimbangan, kekompakan, dan kerja sama tim. Sehingga permainan patut dicoba oleh anak-anak.

II.2.2 *Kawih Kaulinan Pasif*

Kawih kaulinan pasif banyak contohnya, dan berupa-rupa jenisnya seperti, *nursery rhyme*, *play rhyme*, juga, *counting out rhyme*. Pengelompokan tersebut dikarenakan *kaulinan* dengan *kawih* ini lebih toleran, sehingga *kaulinan*-nya bisa dimainkan oleh siapapun dan dimanapun tanpa memerlukan ruang gerak yang luas. *Kawih* ini juga bukan hanya didendangkan oleh anak-anak, melainkan orang tua atau keluarga yang bermain dengan anaknya, karena beberapa *kawih* merupakan jenis *nursery rhyme*.

1. *Ambil-ambilan*



Gambar II.8 *Ambil-ambilan*

Sumber : <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-5-permainan-tradisional-khas-sunda-yang-hampir-punah-digemari-pada-masanya.html> (diakses pada 3 November 2024)

- + *Ambil-ambilan turugtug hayam samantu*
- *Saha nu diambil kami mah teu boga incu boga ge anak pahatu*
- + *Pahatu ge keun bae, purah nutu purah ngejo, purah ngasakan baligo, purah calik dina lampit*
- *Nyerieun sukuna, kacugak ku kaliage*
- + *Aya ubarna, urat guling campurage, tiguling nyocolan dage.*

Ambil-ambilan berasal dari kata ambil dari bahasa Indonesia. Seperti namanya, permainan yang dilakukan adalah mengambil. Permainan ini berasal dari daerah pedesaan Garut. Memainkan permainannya harus terdiri dari 7-8 orang anak-anak. Pemain akan memilih menjadi si Nenek dan si Pengambil. Pada saat permainan berlangsung, dilakukanlah tanya jawab yang menggunakan lirik *kawih* saat permainan berlangsung. Ketika menyebutkan kata “*nyocolan dage*” maka anak yang disebutkan namanya harus keluar dari rombongan si Nenek. Anak yang tadi berpisah akan menghampiri sang pengambil dengan lari kecil. Permainan selesai ketika anggota si Nenek telah habis. Meskipun memiliki sifat menghibur, *Kaulinan* ini memiliki makna nilai kehidupan di dalamnya. Nilai tersebut seperti gotong royong karena pada maksud *kakawihan*-nya meminta atau mengajak untuk membantu pekerjaan.

2. *Ucang Angge*



Gambar II.9 *Ucang angge*

Sumber : <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6288594/ucang-ucang-angge-lirik-lagu-arti-dan-cara-bermainnya> (diakses pada 3 November 2024)

*Ucang-ucang angge
Mulung muncang ka parangge
Digog-gog ku anjing gede
Anjing gede nu pa lebe
Ari gog, gog cungungung
Ari gog, gog cungungung*

Kakawihan kaulinan barudak ini termasuk *nursery rhyme*. Biasanya *kawih* ini dilantunkan oleh orang tua terhadap anaknya yang masih balita. Sambil bermain mengayunkan anaknya, orang tua menyanyikan *kakawihan* ini sesuai dengan ketukan irama pada setiap ayunannya. Anak-anak pun akan merasa senang, tertawa-tawa merasakan ayunan-ayunan yang mengasyikan.

Cara bermain dengan anak memakai *kakawihan Ucang Angge*, baringkan badan, lalu tekuk kaki pada lutut dan rapatkan posisi kedua kaki. Selanjutnya, anak ditempatkan pada punggung kaki yang sudah dirapatkan. Pegang tangan anak, kemudian ayunkan kaki naik dan turun sambil bernyanyi. Setelah bait syair menuju akhir, tinggikanlah ayunannya. Permainan bisa diulang beberapa kali atau hingga terasa lelah.

3. *Tat Tit Tut*



Gambar II.10 *Tat Tit Tut*

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=9ECOeLYcwTw> (diakses pada 12 November 2024)

*Tat Tit Tut, daun sampeu
Saha nu hitut eta nu ngambeu
Dibawa ka saung butut
Ari balik pak burusut*

Kakawihan ini termasuk *counting out rhyme*. Biasanya dinyanyikan ketika perkumpulan dikagetkan dengan semerbak bau kentut. Untuk memperkirakan siapa yang kentut, *kawih* ini kemudian dilantunkan. Salah seorang dari kelompok anak akan berinisiatif mengundi dengan candaan memakai *kawih* ini. Anak itu akan menggunakan telunjuknya, menunjuk satu persatu anak sesuai ritme nada *kawih*. Perkiraan yang kentut akan tertunjuk pada ketukan ritme terakhir.

4. *Cing Ciripit*



Gambar II.11 *Cing Ciripit*

Sumber : <https://www.bbpmj Jabar.id/cingciripit/> (diakses pada 3 November 2024)

*Cingciripit tulang baging kacapit
kacapit ku bulu pare
bulu pare sesekeutna
jol pa dalang mawa wayang
jrek-jrek nong.....*

Pada permainan ini anak-anak akan berkumpul membentuk lingkaran. Salah seorang anak akan membuka telapak tangannya. Anak-anak yang berkumpul tadi akan meletakkan jari telunjuk anak-anak di atas telapak tangan tersebut. Ketika permainan sedang berlangsung, anak-anak akan menghentakan telunjuknya sambil bernyanyi. Pada saat bait lagu mencapai akhirnya, telapak tangan tersebut akan menutup. Jika ada anak yang terjepit oleh tangan itu, maka ia kalah.

5. *Prang Pring*



Gambar II.12 *Prang Pring*

Sumber :https://web.facebook.com/photo.php?fbid=498954982786&id=114633007786&set=a.380922402786&locale=id_ID&_rdc=1&_rdr# (diakses pada 3 November 2024)

*Prang Pring, prang pring
Sabulu-bulu gading
Gading ka Sunda perang
Angge-angge perah jambe
Kucubung kuruwek dugel
Ari dugel ka si Jindel*

Lagu yang disukai di daerah Priangan ini merupakan lagu pengiring permainan. *Prang Pring* berarti habis, permainan ini hanya perlu keterampilan saja dalam memainkannya. Anak-anak akan berjejer ke arah samping atau memutar membentuk lingkaran sambil kaki diselonjorkan. Lalu anak-anak akan menepuk-nepuk kakinya sesuai ketukan ritme *kawih*. Ketika seorang anak mendapatkan ketukan terakhir pada salah satu kakinya, maka ia perlu menekuk kakinya tersebut.

Lagu *Prang Pring* menyiratkan kata habis sebagai pembuka peperangan yang tiada hentinya. Makna tersebut dilatarbelakangi oleh prediksi orang tua dulu yang menyatakan bahwa akan ada penjajahan orang berkulit kuning di tanah Sunda. Prediksi tersebut ternyata terjadi, Indonesia benar-benar dijajah oleh orang luar.

6. *Sur-Ser*



Gambar II.13 *Sur Ser*

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=CAYpaZgPPMA> (diakses pada 3 November 2024)

Sur-ser, sur-ser
Angeun aing acan asak
Disuluhan ku taraje
Taraje beunang meulahan
Meulahan ku peso petok
Peso petok gagang timah
Talektok jeung mu diimah
Dug-dug bro dug-dug bro sambel jala saboboko
El-el tai manukan, el tai manukan.

Sur-ser adalah kependekan dari *susur-sasar* yang berarti mencari sesuatu dengan *disasar*. Lagu ini menceritakan tentang orang yang sedang memasak sayur. Lagu ini juga merupakan nyanyian pengiring permainan. Dalam memainkan permainannya anak-anak akan berderet melonjorkan kakinya. Pada saat permainan berlangsung anak-anak akan menyelusuri punggung kaki dari lutut hingga ke sela-sela jari. Ketika sampai pada kalimat *talektok jeung mu diimah*, anak-anak menghentikan lagunya lalu berkata *em.. bau tai kotok*, bagian itu dilakukan secara berulang-ulang. Kemudian anak-anak berganti posisi menjadi kaki dilipat ke belakang. Lalu tangan anak-anak dirangkulkan pada punggung hingga berderet. Dengan serentak anak-anak mengatakan *kiara runtuh* sambil membungkuk, selanjutnya berkata *dorokdog gubrag* seraya menjengkangkan diri ke belakang dengan cepat.

Makna dari lagu tersebut menyatakan agar supaya anak perempuan ketika jadi ibu harus bisa memasak. Amanat yang tersirat dalam syairnya adalah masyarakat Sunda memiliki selera humor. Humor tersebut dapat menyehatkan dan mengurangi rasa tegang.

7. *Paciwit-ciwit Lutung*



Gambar II.14 *Paciwit-ciwit*

Sumber : <https://ciburial.desa.id/category/desa/keuangan-desa/> (diakses pada 3 November 2024)

Paciwit-ciwit lutung
Si lutung pindah ka luhur

Paciwit-ciwit lutung merupakan *kaulinan barudak* yang sering dimainkan oleh anak-anak baik di kota maupun desa. Kata *ciwit* serta *lutung* merupakan arti kata dari cubit dan kera. Permainannya dilakukan oleh 3 orang atau lebih. Cara memainkan permainan ini adalah dengan saling mencubit punggung tangan hingga menjadi tumpukan. Semua anak mencubit punggung tangan dan semuanya merasakan cubitan tersebut kecuali tangan paling atas. Tapi tangan paling atas juga akan merasakan cubitan tersebut setelah akhir lirik lagu ketika tangan yang paling bawah berpindah posisi ke atas. Permainan ini mengasah empati anak-anak karena dalam permainannya setiap pemain bergantian merasakan rasa sakit tercubit.

II.3 Analisis Lapangan

II.3.1 Observasi

Observasi dilakukan di sekolah dan luar sekolah. Jenjang sekolah yang dipilih merupakan jenjang sekolah dasar. Lalu untuk luar sekolah, perancang mencoba berkeliling sekitaran Kota Bandung untuk melihat permainan atau aktivitas anak-anak yang dilakukan saat ini.

1. Sekolah



Gambar II.15 Sekolah Penggerak SDN 222 Pasir Pogor
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Observasi di sekolah dilakukan di SDN 222 Pasir Pogor terletak di Jl. Pasir Suci Kecamatan Rancasari Kota Bandung. Observasi dilakukan pada hari Sabtu, 9

November 2024. Dalam observasi tersebut dilakukan penelitian terkait permainan dan apa yang menjadi kesibukan anak-anak dikala mendapatkan waktu luangnya di sekolah.



Gambar II.16 Anak-anak Bermain Kartu Bergambar
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Pertama, didapati anak-anak sedang asik bermain permainan kartu. Anak-anak tersebut merupakan siswa kelas 2 sekolah dasar yang sedang menunggu jadwal kelasnya pada pukul 9 pagi.



Gambar II.17 Anak-anak Bermain Sepak Bola
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Kedua, menjelang siang ketika kelas atas berdatangan dan menunggu giliran kelasnya, anak-anak tersebut memainkan sepakbola di lapangan sekolah. Didapatkan juga anak di kelas atas yang menunggu kelasnya dengan memainkan *smartphone*-nya.



Gambar II.18 Anak Memainkan Smartphone
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.19 Anak Mengundi Memakai *Kawih*
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Tak disangka ketika Perancang sedang memperhatikan kegiatan anak-anak, didapati anak-anak yang sedang mengundi menggunakan *kawih*. *Kawih* tersebut merupakan *kawih kaulinan* bertipe *counting out rhyme*. Tetapi tidak diketahui jelas judul dari *kakawihan* tersebut, hanya terdengar kata “*pong-opong hiji*”.

2. Luar Sekolah

Ketika ditemukan kebanyakan dari anak-anak merupakan perkumpulan yang sedang bermain di area lapangan ataupun taman. Tentunya lapangan dan taman tersebut merupakan fasilitas buatan yang bukan beralaskan tanah murni dan rerumputan. Tetapi sayangnya, walaupun area tersebut terbilang luas dan tepat

untuk memainkan *kaulinan*, anak-anak lebih memilih bermain permainan lainnya, terutama sepakbola. Sebagian juga ditemukan di gang-gang berukuran sedang maupun kecil dengan perkumpulan 2 hingga 3 orang anak. Anak-anak tersebut memiliki kegiatan lain tanpa didapatkan satu pun yang sedang memainkan *kaulinan barudak*. Jalan raya pun tidak luput dari adanya anak-anak. Anak-anak ditemukan sedang memainkan ponselnya seperti merekam jalanan dan aktivitas bermain lainnya.



Gambar II.20 Foto Bersama anak-anak yang sedang Bermain I
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

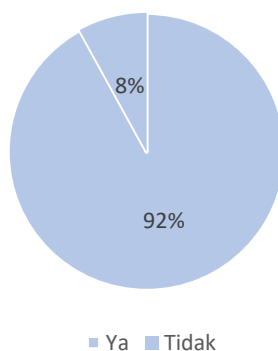


Gambar II.21 Foto Bersama anak-anak yang sedang Bermain II
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

II.3.2 Kuesioner

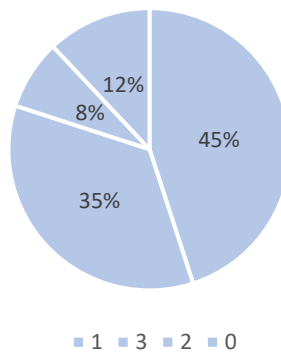
Kuesioner dilakukan secara langsung (luring) di beberapa kecamatan di Kota Bandung, yaitu Antapani, Sumur Bandung, Gedebage, Rancasari, Buah Batu, dan Coblong. Kuesioner berisi pertanyaan terkait pengetahuan tentang *kawih kaulinan*. Target yang ditanyakan adalah orang tua dan anak-anak jenjang sekolah dasar. Dipilihnya kalangan tersebut karena berkaitan dengan objek penelitian.

Kuesioner dilakukan dengan menanyakan pertanyaan secara langsung kepada anak-anak dan orang tua. Pertanyaan yang diajukan merupakan peninjauan kembali pengetahuan responden terhadap *kawih kaulinan* dan eksistensinya. Responden berjumlah 86 orang diantaranya yaitu 59 anak-anak serta 27 orang tua.



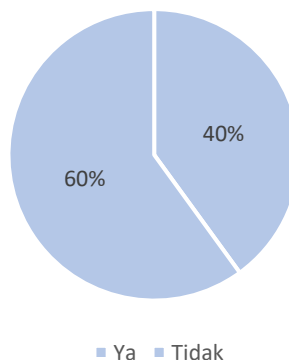
Gambar II.22 Pie Chart Apakah anda mengetahui *kawih kaulinan* ?
Sumber : Dokumen Pribadi (9 November 2024)

Pertanyaan pertama yaitu menanyakan tentang *kawih kaulinan*. Sebagian besar atau 79 dari 86 responden mengetahui tentang *kawih kaulinan*. Hanya saja responden harus diberikan petunjuk terlebih dahulu mengenai *kawih* tersebut. Setelah diberitahukan petunjuk tersebut responden baru memahami, dan ingat tentang lagu *kawih kaulinan*. Tapi ketika diperintahkan untuk mendendangkannya, responden butuh proses mengingat kembali. Sebagian besar responden anak-anak seperti itu, hanya mengetahui sepintas tentang *kawih* tersebut, bahkan hanya terbatas pada judulnya saja tanpa mengetahui atau bisa mendendangkan liriknya.



Gambar II.23 Pie Chart Berapa banyak *kawih kaulinan* yang diketahui?
Sumber : Dokumen Pribadi (9 November 2024)

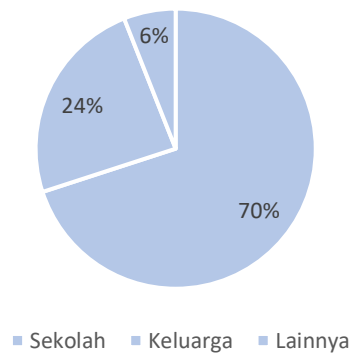
Pertanyaan ini ditanyakan pada 59 anak-anak. Hasilnya anak-anak tidak ada yang mengetahui lebih dari 3 lagu *kawih kaulinan* itupun hanya 21 anak tidak mencapai setengahnya, 25 anak hanya mengetahui satu *kawih* saja, 5 orang anak hanya dua *kawih* saja, dan 7 orang anak tidak mengetahui. Kebanyakan anak-anak tidak mengetahui judulnya. Tetapi jenis atau judul yang diketahui anak-anak pun merupakan jenis *kawih kaulinan* populer seperti *Oray-Orayan*, dan *Tokecang*. Beberapa anak juga hanya mengetahui judul *kawih*-nya tanpa mengetahui lirik, begitu pun sebaliknya.



Gambar II.24 Pie Chart Bagaimana cara memainkan *kaulinan*-nya?
Sumber : Dokumen Pribadi (9 November 2024)

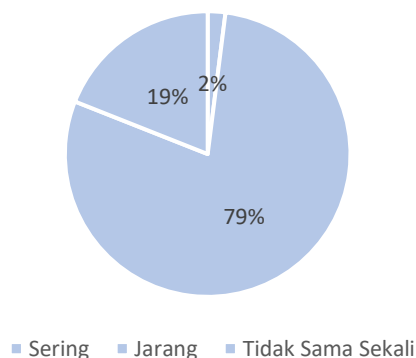
Pertanyaan ini juga ditanyakan pada anak-anak. Sama halnya dengan pengetahuan judul *kawih kaulinan*, beberapa dari anak-anak mengetahui judulnya tanpa

mengetahui bagaimana cara memainkannya. Walaupun juga sebagian mengetahui cara bermain tersebut tetapi sebagian besar harus diberikan petunjuk baru mengingat.



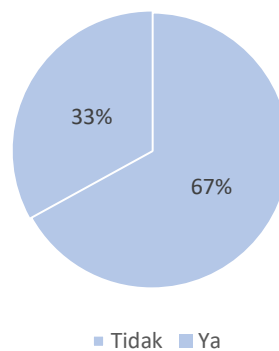
Gambar II.25 *Pie Chart* Darimana informasi *kawih kaulinan* diketahui?
Sumber : Dokumen Pribadi (9 November 2024)

Setelah ditanyakan pengetahuannya, anak-anak ditanyakan mengenai pengetahuan *kawih kaulinan* didapatkan. Data hasilnya menunjukkan sebagian besar dari anak-anak atau 41 anak mengetahui *kawih* dari sekolahnya masing-masing. Lalu 14 anak dari keluarganya. Untuk jawaban lainnya, anak-anak mendapatkan informasi *kawih kaulinan* melalui media sosial, dan temannya termasuk yang tidak mengetahui.



Gambar II.26 *Pie Chart* Apakah permainan tersebut masih dimainkan?
Sumber : Dokumen Pribadi (9 November 2024)

Sudah sangat jarang ditemukan anak-anak bermain permainan tradisional yang menggunakan *kawih kaulinan*. Hasil tertinggi dengan 41 orang anak dan 21 orang tua sudah jarang memainkannya, bahkan 6 orang tua menyatakan sudah tidak memainkan lagi. Banyak faktor yang menjadi alasannya terutama anak-anak lebih memilih tren permainan di lingkungannya seperti olah raga, dan permainan lainnya.



Gambar II.27 *Pie Chart* Apakah anda pernah mengenalkan *kawih kaulinan* ?
Sumber : Dokumen Pribadi (9 November 2024)

Pertanyaan ini hanya ditanyakan pada orang tua. Sebagian besar atau sebanyak 18 orang tua menyatakan tidak pernah mengenalkan secara spesifik tentang rincian detail lirik serta judul. Hanya 9 orang tua yang pernah mengenalkannya. Alasan tidak mengenalkan karena sudah diajarkan disekolahnya, dan karena anak sekarang sudah terlena dengan gawainya orang tua enggan mengajarkan *kawih* tersebut kepada anak-anak.

II.3.3 Wawancara

1. Tokoh *Kawih* Sunda (Ida Rosida)



Gambar II.28 Foto Bersama Ibu Ida Rosida
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Kawih kaulinan merupakan *kakawihan barudak* yang didendangkan dengan sebuah gerakan khas anak-anak atau permainan. Jadi *kakawihan barudak* bukan hanya sebuah *kawih* pengiring *kaulinan* atau *kawih kaulinan*, akan tetapi *kakawihan barudak* merupakan nyanyian anak-anak atau lagu anak-anak. *Kakawihan barudak* merupakan cabang dari *kawih* Sunda yang dikhususkan untuk anak-anak. Bedanya dengan *kawih* biasa atau *kawih* yang sering dilagukan oleh orang dewasa, adalah tingkat kesulitannya. Sama halnya dengan *pupuh* yang terdiri dari *sekar alit* dan *sekar ageung*. *Pupuh sekar alit* memiliki tingkat kesulitan rendah, sehingga banyak dijadikan materi perlombaan *pupuh* bagi anak-anak. *Pupuh* juga ternyata bisa termasuk bagian dari *kakawihan barudak* karena alasan tersebut.

Berbagai pelestarian *kawih* telah dilakukan baik itu dengan cara daring ataupun luring. Beliau sebagai ketua dari Yayasan *Cangkurileung* Mang Koko melakukan kegiatan pelestarian *kawih*, salah satunya dengan melakukan kegiatan *pasanggiri kawih*. Biasanya *kakawihan barudak* yang dipakai di lingkup anak sekolah dasar adalah *pupuh*, contoh *pupuh* yang biasanya dibawa adalah *Pucung*, *Mijil*, dan *Maskumambang*.

2. Guru (Oneng Juangsih, S.Pd. & Yanti Suryanti, S.Pd.)



Gambar II.29 Foto Bersama Ibu Yanti Suryanti S.Pd
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Kakawihan barudak masih menjadi bahan ajar di sekolah. Materinya terdapat di mata pelajaran muatan lokal *Basa Sunda*. Biasanya *kawih* yang termasuk *kaulinan* didendangkan pada kelas tingkat bawah. Sementara untuk kelas tingkat atas, *kawih* yang diajarkan merupakan *kawih pupuh*.

Akan tetapi sangat jarang bila anak-anak memainkan *kaulinan* Sunda yang menggunakan *kakawihan barudak* ketika di luar pembelajaran *Basa Sunda*. Banyaknya anak terutama ditingkat atas yang memiliki waktu istirahat, bermain dengan media lainnya, seperti sepak bola serta gawainya. Kebiasaan bermain gawai yang dilakukan oleh sebagian besar anak kelas atas, berpengaruh membentuk karakter anak yang lebih individualis.

Pemerintah juga telah memberikan keleluasaan kepada pelestarian budaya di lingkungan sekolah. Contohnya melalui program kurikulum merdeka dengan tema kearifan lokal, anak-anak diberikan kesempatan untuk berkarya dengan tema budaya setempat. Program P5 ini sangat membantu pelestarian budaya termasuk kelestarian *kakawihan barudak*.

3. Komunitas Hong (Kang Cecep)



Gambar II.30 Foto Bersama Kang Cecep
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Komunitas Hong adalah sebuah komunitas yang melestarikan kembali permainan tradisional khas Indonesia. Komunitas ini didirikan oleh Dr. Zaini Alif. S.Sn., M.Ds. di tahun 2003. Komunitas Hong telah bekerja sama dengan Kemendikbud terkait penelitian, serta pengumpulan data permainan tradisional yang dibukukan. Dalam buku tersebut telah tercantum permainan tradisional Indonesia yang jumlahnya mencapai hingga 2600-an. Buku ini tersedia di *website* olahmain dengan format buku elektronik berjudul “Data Permainan Rakyat Indonesia”. Buku itu digunakan untuk keperluan pengenalan permainan tradisional Indonesia, dalam acara tertentu atau sekolah-sekolah.

Program yang baru saja hadir untuk membentuk karakter anak melalui permainan tradisional adalah sekolah sehat. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan karakter pada anak-anak yang sebenarnya bukan diajarkan tetapi dibiasakan. Salah satu pembiasaan tersebut didapatkan dari media permainan tradisional karena di dalam memainkan permainan tersebut anak-anak diajarkan untuk berempati, jujur, fokus, dan bersama. Program itu merupakan hasil gagasan dari Kang Zaini serta Kemendikbud.

Komunitas Hong juga bukan menekankan pada permainan *kaulinan* Sunda saja, tetapi permainan lainnya di luar Sunda. Maka dari itu, tamu yang datang bukan hanya dari daerah Jawa Barat, tetapi daerah lainnya di seluruh Indonesia. Jika tamu yang datang dari luar maka pembawaan bahasanya akan memakai bahasa Indonesia.

Pada permainan yang didendangkan dengan *kawih*, *kawihan*-nya tidak diajarkan secara olah vokal, atau khusus. Tetapi dalam penerapan tersebut digunakan untuk belajar melafalkan Bahasa Sunda yang diketahui banyak anak zaman sekarang yang tidak terbiasa dengan bahasa Sunda atau daerahnya sendiri. *Kawih* itu bisa memfasihkan bahasa daerah dan agar bahasa daerah tidak menjadi hal yang tabu.

Sejatinya anak-anak bukan tidak mau bermain permainan tradisional, tetapi karena ada beberapa alasan, yaitu tidak ada data, tidak ada yang mengajarkan, dan tidak ada lahan untuk bermain. Hadirnya Komunitas Hong yaitu sebagai penggagas bahwasannya permainan itu bukan hanya dimainkan di tempat luas tetapi bisa juga di dalam rumah, halaman, atau tempat yang terbatas lainnya. Permainan yang bisa dimainkan di halaman dengan area yang terbatas yaitu *Salam Sabrang* dan *Sur Ser* yang melatih otak kiri otak kanan, tenggang rasa, dan melatih ketukan nada. *Perepet Jengkol*, untuk belajar keseimbangan, dan bertanggung jawab. *Tete Mute*, untuk melatih psikologi anak-anak. *Paciwit-ciwit lutung* yang melatih empati.

II.3.4 Resume

Kaulinan barudak merupakan permainan tradisional anak-anak khas Sunda. Memainkan *kaulinan barudak* menumbuhkan banyak manfaat bagi anak-anak. Diantaranya membentuk karakter yang baik bagi anak-anak. Permainan ini juga memiliki ragam macamnya. Dari berbagai macam ragamnya, *kaulinan barudak* memiliki jenis yang dimainkan dengan iringan lagu. Iringan lagu tersebut termasuk *kakawihan barudak*. *Kakawihan barudak* yang dijadikan lagu untuk bermain disebut *kawih kaulinan*. *Kawih* ini terdiri dari *kawih kaulinan* aktif dan pasif. *Kawih kaulinan* aktif merupakan *kawih* yang dilantunkan dengan permainan yang memiliki gerakan yang aktif. Sementara *kawih kaulinan* pasif merupakan *kawih* yang mengiringi *kaulinan* dengan minim pergerakan. Dalam hasil observasi di lapangan, ditemukan anak-anak sudah jarang memainkan *kaulinan* dengan *kawih*-

kawih tersebut. Anak-anak lebih memilih permainan yang menjadi tren di lingkungannya. Kuesioner juga dilakukan secara langsung dengan bertanya pada target yang terkait, yaitu anak dan orang tua. Hasil kuesioner menunjukkan bahwasannya hampir seluruhnya tahu tentang *kawih* tersebut, akan tetapi yang diketahui sangat sedikit dan anak-anak memerlukan petunjuk terlebih dahulu tentang *kakawihan* itu ketika pertanyaan-pertanyaan diberikan. Sebagian besar orang tua juga tidak pernah mengenalkan *kawih kaulinan* serta sudah jarang memainkannya bersama kembali dengan anak-anak. Guru pun mengatakan bahwasannya hampir tidak ada anak-anak yang memainkan *kaulinan* jika di luar pembelajaran Basa Sunda. Pelestarian *kawih kaulinan* dari berbagai pihak juga dilakukan, seperti pelestarian yang dilakukan oleh pemerintah melalui sekolah, Komunitas Hong dan Yayasan *Cangkurileng* Mang Koko. Komunitas Hong melestarikan bentuk permainan tradisional khas Indonesia salah satunya *kaulinan barudak* Sunda yang memakai *kawihan*-nya. Komunitas Hong juga memiliki program dengan pemerintah yakni sekolah sehat yang mengusahakan pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Yayasan *Cangkurileung* juga mengusahakan pelestarian *kawih* melalui *pasanggiri*. Hingga sekolah yang terus mengenalkan kebudayaan Sunda terkhusus *kawih* dalam mata pelajaran muatan lokal *Basa Sunda*.

II.4 Solusi Perancangan

Melihat permasalahan yang terjadi pada eksistensi *kakawihan kaulinan barudak* dan kebiasaan anak saat ini, maka diperlukan perancangan media yang dekat dengan anak-anak. Media tersebut bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran pada sekolah atau dimanapun. Visualisasi yang digambarkan merupakan bentuk imajinatif yang disukai anak-anak. Media juga akan berbentuk praktis dan di aplikasikan pada media modern yang dekat dengan anak-anak saat ini yaitu aplikasi android.