

MAKNA LEKSIKAL DAN GRAMATIKAL PADA LIRIK LAGU PERMAINAN TRADISIONAL DI TASIKMALAYA

LEXICAL AND GRAMMATICAL MEANINGS OF TRADITIONAL GAME SONG LYRICS IN TASIKMALAYA

Irma Rahmawati¹, Muhammad Irgi Fahrezi², Neng Aropah Wasilah³, Aveny Septi Astriani⁴

¹²³⁴ Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

FKIP, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Indonesia

¹irmarahmawati0804@gmail.com, ²irgifahrezi587@gmail.com, ³aropahneng@gmail.com,

⁴aveny.septi@unsil.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna leksikal dan makna gramatikal pada lirik lagu permainan tradisional meliputi oray-orayan, cingciripit, dan perepet jengkol. Permainan tersebut merupakan salah satu permainan tradisional yang berada di Tasikmalaya, Jawa Barat. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lirik lagu oray-orayan, cingciripit, dan perepet jengkol memiliki makna leksikal dan makna gramatikal yang terkandung didalamnya. Lirik lagu menggunakan Bahasa Sunda yang di terjemahkan pada Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Makna Leksikal, Makna Gramatikal

Abstract

This research aims to determine the lexical meaning and grammatical meaning of the lyrics of traditional game songs including oray-orayan, cingciripit, and perepet jengkol. This game is one of the traditional games in Tasikmalaya, West Java. The method used in this research is a qualitative descriptive method. The results of this research indicate that the lyrics of the songs oray-orayan, cingciripit, and perepet jengkol have lexical meaning and grammatical meaning contained therein. The song lyrics are in Sundanese which were translated into Indonesian.

Keywords: Traditional Games, Lexical Meaning, Grammatical Meaning

PENDAHULUAN

Permainan tradisional di Indonesia lahir dan berkembang dari budaya daerah yang menjadi penciri khas bagi kebudayaan setempat. Kekayaan budaya di Indonesia dilahirkan melalui proses pewarisan kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan secara lisan maupun perilaku. Di antara permainan yang ada, terdapat bentuk permainan yang mengandung edukasi di dalamnya. Menurut Mulyani Novi (2016) permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang dan mengandung nilai kearifan lokal, sehingga sangat penting dan perlu dilestarikan. Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu permainan tradisional menjadi alat edukatif bersifat natural yang tumbuh dan berkembang sejak lama dengan menghubungkan secara sinergis antara akar kebudayaan dan alam.

Salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki warisan budaya berupa permainan tradisional yaitu Tasikmalaya, Jawa Barat. Jawa Barat terutama Tasikmalaya memiliki keberagaman seni budaya dan tradisi yang berakar pada masyarakatnya. Keberagaman seni budaya dan tradisi ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang tertanam di dalam sistem sosial budaya, artefak, kuliner, kesenian dan jenis permainan tradisional anak.

Permainan tradisional secara tidak langsung dapat merangsang anak-anak dalam kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Walaupun banyak manfaat dari permainan tradisional ini, keberadaannya sekarang tinggal dalam bentuk tulisan dan mulai terlupakan karena dianggap kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman.

Adapun beberapa penelitian relevan yang menjadi acuan dalam penelitian ini diantaranya adalah penelitian oleh Gina Kristina Sitinjak dan Herna Hirza (2023) mengenai "Makna Lagu Permainan Tradisional Budaya Martumba di Sanggar Jolo New Samosir" dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam syair lagu pada permainan tradisional budaya martumba. Selain itu memberi tahu kepada para pembaca mengenai Konsep Permainan Tradisional Budaya Martumba. Martumba dikenal berbeda dan unik dari permainan lain dilihat dari perbedaan konsep permainannya. Adapun konsep martumba harus disesuaikan dengan maksud lagunya. Ada tiga tahapan dalam martumba yaitu 1) pendahuluan, 2) inti dan 3) penutup. Dalam Martumba bagian pesan lagu harus tersampaikan di bagian inti. Peneliti ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dan pembahasan pada penelitian ini yaitu Makna pada syair lagu martumba dan Adapun konsep gerak dalam Martumba terdiri dari 1) komposisi Lingkaran artinya begandengan tangan, 2) komposisi lurus satu artinya sederajat, dan 3) komposisi segitiga artinya adanya kesenjangan (dalihan na tolu)Pendahuluan harus berisi (secara berurutan) latar belakang umum, kajian literatur.

KAJIAN TEORI SEMANTIK

Semantik Makna Leksikal dan Gramatikal Kata semantik berasal dari bahasa Yunani, sema yaitu kata benda yang artinya "tanda" atau "lambang". Kata kerjanya adalah semaino yang artinya "menandai" atau "melambangkan". Yang dimaksud dengan tanda atau lambang di sini yaitu sebagai padanan kata sema itu adalah tanda linguistik (perancis: signe liguistique) seperti dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure (1996), yaitu terdiri dari (1) komponen yang mengartikan, yang berwujud bentuk-bentuk bunyi bahasa dan 2 komponen yang diartikan atau makna dari komponen yang pertama. Kedua komponen ini merupakan tanda atau lambang, sedangkan yang ditandai atau dilambangi adalah sesuatu yang berada di luar bahasa yang lazim disebut referen atau hal yang ditunjuk.

Kata semantik ini kemudian disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Atau dengan kata lain, bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa. Oleh karena itu, kata semantik dapat diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti, yaitu salah satu dari tiga tataran analisis bahasa yaitu fonologi, gramatikal, dan semantik. (Chaer 2009: 2).

Menurut tataran analisis bahasa lainnya, semantik merupakan cabang lingusitik yang mempunyai hubungan erat dengan ilmu-ilmu sosial lain seperti sosiologi dan antropologi bahkan juga dengan filsafat dan psikologi. Kemudian dalam analisis semantik juga harus disadari bahwa bahasa itu bersifat unik, dan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan budaya masyarakat dalam pemakaian dan penggunaannya. Maka analisis semantik suatu bahasa hanya berlaku untuk bahasa itu sendiri, tidak dapat digunakan untuk menganalisis bahasa lain.

Menurut Chaer (2009: 6-11) Semantik berdasarkan tataran atau bagian dari bahasa yang menjadi objek penyelidikan dapat dibedakan menjadi empat, yaitu (1) semantik leksikal yang objek penelitiannya adalah leksikon dari suatu bahasa, (2) semantik gramatikal yang objek penelitiannya adalah makna-makna gramatikal dari tataran morfologi, (3) semantik sintaksikal yang objek penelitiannya berkaitan dengan sintaksis, dan (4) semantik yang berkenaan dengan pemakaian bentuk-bentuk gaya bahasa.

Dalam semantik leksikal yang diselidiki yaitu makna yang terdapat pada leksem-leksem maka disebut makna leksikal. Leksem merupakan istilah yang digunakan dalam studi semantik untuk menyebut satuan bahasa bermakna. Istilah leksem dapat dipadankan dengan istilah kata yang lazim digunakan dalam studi morfologi dan sintaksis, dan yang lazim didefinisikan sebagai satuan gramatikal bebas terkecil. Hanya perbedaannya yaitu sebagai satuan semantik, leksem juga dapat berupa sebuah kata seperti meja, kucing, dan makan; dapat juga berupa sebuah gabungan kata seperti meja hijau, dalam arti pengadilan. Kumpulan dari leksem suatu bahasa disebut leksikon (Chaer, 2009: 8).

Menurut aristoteles kata merupakan satuan terkecil yang mengandung makna. Kemudian dijelaskan pula bahwa kata tersebut memiliki dua macam makna, yaitu (1) makna yang hadir dari kata itu sendiri secara otonom, dan (2) makna yang hadir sebagai akibat terjadinya proses gramatikal (Ullman 1977: 3). Makna Gramatikal adalah kemungkinan makna suatu kata jika menjadi bagian dari struktur kalimat. Definisi tersebut diberikan oleh penulis sendiri setelah mengamati sejumlah definisi makna gramatikal. Namun sebagai renungan, penulis juga mengajak pembaca untuk memperhatikan beberapa definisi makna gramatikal yang dikemukakan oleh beberapa ahli bahasa. Menurut Abdul Chaer makna gramatikal adalah makna yang muncul hanya setelah proses gramatikal berlangsung, seperti pelekatan, pengulangan, komposisi atau penghukuman (Abdul Chaer, 2003; 290).

PERMAINAN TRADISIONAL

Gutiana Mega Anggita dkk (Hakimeh Albari dkk, 2009: 126) berpendapat bahwa permainan tradisional adalah salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Kemudian permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar. Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan (Tatjana Kovačević and Siniša Opić, 2014: 100).

Budi Santoso (Dharmamulya, 2008: 28-29) juga menyatakan permainan tradisional merupakan suatu unsur dari kebudayaan yang memberikan dampak lebih besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Kemudian permainan tradisional dianggap sebagai suatu unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh sebab itu permainan tradisional bagi anak-anak dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya dalam masyarakat.

NAMA PERMAINAN TRADISIONAL

Oray-orayan merupakan permainan dengan menirukan bentuk dan perilaku dua ekor ular yang sedang berkelahi. Jadi, nantinya dua orang akan berhadapan sambil berpegangan tangan membentuk terowongan. Sementara pemain lainnya akan berbaris seperti kereta dan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu. Di akhir lagu, dua orang pemain yang berpegangan tangan akan menangkap satu pemain yang lewat. Permainan ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan Ular Naga, biasanya dimainkan oleh 10-20 orang anak laki-laki dan perempuan, usia 3-6 tahun dibagi menjadi dua kelompok.

Cing ciripit merupakan lagu yang digunakan dalam kaulinan barudak ditujukan untuk berhitung/undian sebelum anak-anak melakukan permainan ucing-ucingan atau permainan sentuh berlarian. Untuk cara bermainnya adalah para pemain Cingciripit harus berkumpul membentuk lingkaran. Kemudian, salah seorang pemain harus membuka

telapak tangan agar pemain lainnya dapat meletakkan satu telunjuk di atasnya. Setelah formasi siap, seluruh pemain akan menyanyikan lagu Cingciripit.

Perepet jengkol merupakan permainan tradisional yang berbahasa Sunda yang bisa di mainkan oleh Perempuan maupun laki-laki. Cara bermainnya yaitu setiap anggota membelakangi satu sama lain, kemudian masing-masing kaki kanannya diangkat ke betis dan disatukan agar tidak lepas apabila jatuh. Setelah itu tangan di lepaskan dan memutar kea rah yang akan di sepakati kelompok ke kiri atau ke kanan. Setelah itu, memutar sembari menyanyikan lagu perepet jengkol.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk menganalisis lirik lagu permainan tradisional menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Gina Kristina Sitinjak dan Herna Hirza (Moleong 2017) penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi, situasi, atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam sesuai dengan yang dibutuhkan penelitian serta masalah penelitian.

Analisis data yang digunakan peneliti terhadap lirik lagu permainan tradisional yaitu dengan observasi makna leksikal dan gramatikal secara sistematis. Fokus peneliti ini yaitu untuk lebih mengetahui dan memahami secara mendalam terhadap makna kata dari lirik atau lagu permainan tradisional baik secara leksikal maupun gramatikal dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Oleh karena itu, pembaca akan lebih memahami dari apa yang telah kami analisis pada lirik lagu permainan tradisional tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek kajian dalam penelitian ini yaitu makna leksikal dan makna gramatikal pada lirik lagu permainan tradisional oray-orayan, cingciripit, dan perepet jengkol. Banyak permainan tradisional di tasikmalaya yang tidak menggunakan syair lagu, hanya cukup menggunakan peralatan sederhana seperti sandal, batu, genteng, dan bola kasti. Yohana Rina Kurniasari dan R. Kunjana Rahardi (Baedowi 2016:61) menyatakan bahwa kearifan lokal biasanya terdapat pada cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Permainan oray-orayan, cingciripit, dan perepet jengkol merupakan salah satu permainan tradisional Tasikmalaya. Setiap lirik pada lagu permainan tradisional terdapat makna tertentu. Adapun makna leksikal dan makna gramatikal pada lirik lagu permainan tradisional *oray-oray*, *cingciripit*, *perepet jengkol* sebagai berikut.

Makna yang Terkandung pada Lirik Lagu Permainan Tradisional Tasikmalaya Oray-Orayan, Cingciripit, dan Pérépét Jéngkol.

Tri Junia Kristiyanti (Moeliono (peny.), 2003:678) berpendapat bahwa lirik mempunyai dua pengertian yaitu karya sastra (puisi) berisi curahan hati yang di susun menjadi sebuah lirik untuk di nyanyikan. Maka dapat di simpulkan bahwa lagu adalah karya seni suara dan seni bahasa yang puitis yang diiringi irama atau bunyi yang padu, diksi yang imajinatif dan melodi yang di lantunkan penyanyi.

Lagu adalah gabungan antara syair dan melodi yang menciptakan sebuah karya yang doi dalamnya memiliki makna tersirat maupun tersurat. Adapun makna pada syair lagu *oray-orayan*, *cingciripit*, dan *Pérépét Jéngkol* sebagai berikut:

ORAY-ORAYAN

Oray-orayan

(Ular-ularan)

Luar-léor ka sawah

(Bulak-belok ke sawah)

Entong ka sawah
(Jangan ke sawah)
Paréna keur sedeung beukah
(Padinya menuju matang)

Oray-orayan
(Ular-ularan)
Luar-léor mapay kebon
(Bulak-belok di kebun)
Entong ka kebon
(Jangan ke kebun)
Di kebon loba nu ngangon
(Di kebun banyak yang ngembala)
Mending ka leuwi
(Lebih baik ke lubuk)
Di leuwi loba nu mandi
(Di lubuk banyak yang mandi)
Saha anu mandi
(Siapa yang mandi)
Anu mandi na pandeuri
(Yang mandi yang terakhir)

Oray-orayan
(Ular-ularan)
Oray naon
(Ular apa)
Oray bungka
(Ular bungka)
Bungka naon
(Bungka apa)
Bungka laut
(Bungka Pantai)
Laut naon
(Pantai apa)
Laut dipa
(Pantai dipa)
Dipa naon
(Dipa apa)
Di pandeuri, ri, ri, ri, ri . . . blos!
(Yangterakhir)

Syair lagu permainan tradisional oray-orayan menggambarkan tentang ular yang di larang ke sawah karena padinya belum matang, ular di larang ke kebun karena di kebun banyak orang yang sedang menggembala. Ular lebih baik main ke lubuk karena di sana banyak orang yang mandi, yang mandi itu orangnya yang terakhir di urutan permainan.

CING CIRIPIT

Cing ciripit
(Mencicit)

Tulang bajing kacapit

(Tulang tupai terjepit)

Kacapit ku bulu pare
(Terjepit oleh bulu padi)

Bulu pare seuseukeutna
(Bulu padi yang tajamnya)

Jol pa dalang mawa wayang
(Tiba-tiba pak dalang bawa wayang)

Jrek-jrek nong, jrek-jrek nong
(Jrek-jrek nong, jrek-jrek nong)

Syair lagu permainan tradisional cingciripit menggambarkan tupai yang mencicit karena terjepit bulu padi yang tajam, tiba-tiba pa dalang membawa wayang dan memainkan wayang tersebut dengan music jrek-jrek nong.

Pérépét Jéngkol

Pérépét Jéngkol
(Pérépét Jéngkol)

Jajahean
(seperti jahe)

Kadempet kohkol
(kejepit kohkol)

Jejeretean
(Tidak bisa diam)

Syair lagu permainan tradisional perepet jengkol menggambarkan keseimbangan kaki yang seperti jahe, dan harus merapat seperti makanan jengkol. Bila diibarkan, ketika kaki yang di kaitkan satu sama lain itu membentuk seperti jahe dan serapt jengkol ketika kejepit kohkol akan terasa sakit dan menimbulkan tidak bisa diam. Jadi, pada makna sayir lagu perepet jengkol ini yaitu menjaga keseimbangan satu sama lain.

Makna Leksikal dan Makna Gramatikal pada Lirik Lagu Oray-orayan, Cingciripit, dan Pérépét Jéngkol.

Tabel.1 Adapun makna leksikal dan gramatikal pada lirik lagu permainan *oray-orayan*.

No	Lirik lagu	Arti	Makna leksikal/gramatikal	Alasan
1.	Oray-orayan	Ular-ularan	Gramatikal	Kata ular-ularan merupakan kata pengulangan dari kata dasar “ular” yang merujuk pada hewan yang memiliki sisik, tidak punya kaki dan tangan. Kata ular-ularan merujuk pada permainan

				anak yang berjalan seperti ular.
2.	Luar-leor ka sawah	Meliak-liuk kesawah	Leksikal	Frasa “meliak-liuk” menggambarkan Gerakan berbelok-belok dan “ ke sawah” tujuan dari Gerakan bulak-belok tersebut. “meliak-liuk ke sawah” mendeskripsikan perjalanan menuju ke sawah .
3.	Entong ka sawah	Jangan ke sawah	Leksikal	Kata “jangan” menunjukkan larangan dan kata “ ke sawah” tujuan dari larangan tersebut. “jangan ke sawah” medeskripsikan larangan untuk pergi ke sawah.
4.	Parena keur sedeung beukah	Padinya belum matang	Leksikal	Kata “padinya” merujuk pada tanaman yang berada di sawah, kata “belum” merupakan keadaan yang menunjukkan sesuatu hal yang belum selesai, dan kata “matang” merupakan rujukan yang menggambarkan kondisi dari padi tersebut. Jadi, kalimat “ padinya belum matang “menggambarkan bahwa padi tersebut belum mencapai target kematangan yang diinginkan.
5.	Oray-orayan	Ular-ularan	Gramatikal	Kata ular-ularan merupakan kata pengulangan dari kata dasar “ular” yang merujuk pada hewan yang memiliki sisik, tidak punya kaki dan tangan. Kata ular-ularan merujuk pada permainan anak yang berjalan seperti ular.
6.	Luar-léor mapay kebon	Meliak-liuk menyusuri kebon	Leksikal	Frasa “meliak-liuk” menggambarkan Gerakan berbelok-belok dan “menyusuri kebon” tujuan dari Gerakan bulak-belok tersebut. “meliak-liuk ke sawah” mendeskripsikan perjalanan menyusuri kebon.
7.	Entong ka kebon	Jangan ke kebon	Leksikal	Kata “jangan” merupakan larangan, kata “ke kebon” tujuan dari larangan tersebut. Jadi, “jangan ke kebon” menggambarkan

				larangan untuk tidak ke kebun.
8.	Di kebon loba nu ngagon	Di kebun banyak yang menggembala	Leksikal	Kata “di kebun” menunjukkan sebuah tempat penggembala itu beraktivitas, kata “banyak” menunjukkan jumlah yang tidak sedikit, dan kata “yang menggembala” mengacu pada orang yang melakukan gembala pada hewan di kebun tersebut.
9.	Mending ka leuwi	Lebih baik ke lubuk	Leksikal	Kata “lebih baik” menggambarkan suatu kondisi yang memiliki tingkat kebaikan tinggi dari pada yang lain. Kata “lebih” merujuk pada tingkat yang lebih tinggi dan kata “baik” memiliki arti jujur dan benar. Kata “ ke lubuk” merupakan sebuah tempat yang di yakini pilihan yang benar.
10.	Di leuwi loba nu mandi	Di lubuk banyak yang mandi	Leksikal	Kata “ di lubuk” menggambarkan tempat, kata “banyak” menunjukkan jumlah yang tidak sedikit, kata “yang mandi” merujuk pada kata di lubuk yang menandakan bahwa tempat yang banyak orang mandi yaitu di lubuk.
11.	Saha anu mandi	Siapa yang mandi	Gramatikal	Kata “siapa” menunjukkan kata tanya untuk menanyakan suatu hal, frasa “yang mandi” suatu tindakan yang merujuk dari pertanyaan. Makna pada kalimat “siapa yang mandi” yaitu untuk mengajukan pertanyaan siapa orang yang mandi.
12.	Anu mandi na pandeuri	Yang mandi yang terakhir	Leksikal dan gramatikal	Kata “yang” merupakan kata yang merujuk pada mereka yang sedang mandi, kata “mandi” kata kerja yang menunjukkan tindakan, kata “terakhir” urutan waktu yang di lakukan oleh subjek yang digantikan dengan kata “yang”. Jadi, makna leksikal yang menggambarkan tindakan mandi sesuai urutan, sedangkan pada

				makna gramatikal yaitu kata “yang” sebagai kata ganti yang menghubungkan aktivitas Tindakan mandi tersebut.
13.	Oray-orayan	Ular-ularan	Gramatikal	Kata ular-ularan merupakan kata pengulangan dari kata dasar “ular” yang merujuk pada hewan yang memiliki sisik, tidak punya kaki dan tangan. Kata ular-ularan merujuk pada permainan anak yang berjalan seperti ular.
14.	Oray naon	Ular apa	Gramatikal	Kata “ular” merujuk pada hewan yang bersisik, kata “apa” kata tanya yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan. “ular apa” menggambarkan pertanyaan yang diajukan tentang jenis ular tersebut.
15.	Oray bungka	Ular bungka	Leksikal	Kata “ular” merujuk pada hewan reptile yang tidak memiliki kaki dan tangan, kata “bungka” merupakan ular bangkai laut yang memiliki bisa paling berbahaya.
16.	Bungka naon	Bungka apa	Gramatikal	Kata “bungka” merupakan hewan bebisa tertinggi, kata “apa” merupakan kata tanya yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan. Jadi, kata “bungka apa” yaitu pertanyaan yang diajukan tentang ular bungka tersebut.
17.	Bungka laut	Bungka ke pantai	Leksikal	Kata “bungka” merujuk pada ular bangkai laut, kata “ke Pantai” daerah yang daratannya bertemu laut, yang merujuk pada ular bungka itu ke Pantai.
18.	Laut naon	Pantai apa	Gramatikal	Kata “Pantai” kata yang mengacu pada Batasan daratan dengan air laut, kata “apa” merupakan kata tanya yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan.
19.	Laut dipa	Pantai dipa	Leksikal	Kata “Pantai” tepi laut yang memiliki daratan dengan air laut. Kata “dipa” merupakan kata yang belum selesai.

20.	Dipa naon	Dipa apa	Gramatikal	Kata “dipa” merupakan satu kata yang belum rampung. Sedangkan kata “apa” kata tanya untuk mengajukan sebuah pertanyaan.
21.	Dipandeuri	Yang terakhir	Leksikal dan gramatikal	Kata “yang” kata ganti yang merujuk suatu subjek atau objek, kata “terakhir” keterangan yang menjelaskan urutan waktu. Jadi, kata “yang terakhir:” memiliki makna bahwa subjek dan objek yang diacu yaitu orang yang terakhir dalam urutan tersebut.

Tabel.2 Adapun makna leksikal dan gramatikal pada lirik lagu permainan *cing ciripit*.

No.	Lirik lagu	Arti	Makna leksikal/gramatikal	Alasan
1.	Cing ciripit	Mencicit	Gramatikal	Kata “mencicit” merupakan berdasar kata cicit yang mengalami prefiks. Karena ada kata tambahan me-. Lalu mencicit bermakna suara jeritan tupai.
2.	Tulang bajing kacapit	Tulang tupai terjepit	Leksikal dan Gramatikal	Kata “tulang dan tupai” bersifat leksikal karena gambaran nyata mengenai maknanya dilambangkan langsung oleh kata tersebut. Sedangkan kata “terjepit” bersifat gramatikal karena ada proses prefiks. Yaitu kata depan ter- dan jepit. Sehingga bermakna sesuatu yang terhimpit erat-erat.
3.	Kacapit ku bulu pare	Terjepit oleh bulu padi	Gramatikal dan Leksikal	Kata “terjepit” bersifat gramatikal karena ada proses prefiks. Yaitu kata depan ter- dan jepit. Sehingga bermakna sesuatu yang terhimpit erat-erat. Kata “bulu padi” bersifat leksikal karena bermakna salah satu bagian dari tumbuhan padi.
4.	Jol pa dalang mawa wayang	Tiba-tiba pak dalang bawa wayang	Gramatikal dan Leksikal	Kata “tiba-tiba” merupakan kata pengulangan dari kata dasar “tiba” sehingga bersifat gramatikal karena terjadi proses reduplikasi. Serta merujuk pada sesuatu yang datang secara mendadak. Kata “pak dalang” menggambarkan seseorang yang bekerja di dunia kesenian. Kata “bawa wayang” merujuk pada kepemilikan.

5.	Jrek-jrek nong, jrek-jrek nong	Jrek-jrek nong, jrek-jrek nong	Gramatikal	Kata “jrek-jrek nong” jika dimaknakan memiliki arti pertanda akhir dari segala zaman yang mana manusia hanyalah makhluk yang tak berdaya dan wajib untuk beribadah kepada-Nya.
----	--------------------------------	--------------------------------	------------	--

Tabel.3 Makna leksikal dan gramatikal pada lirik lagu permainan *Pérépét Jéngkol*.

No.	Lirik lagu	Arti	Makna leksikal/gramatikal	Alasan
1.	Pérépét Jéngkol	Pérépét jéngkol	Makna leksikal	Kata “Pérépét” dalam Bahasa Indonesia seperti merapat yang artinya harus bergabung Bersama-sama, kata “jengkol” merujuk pada jenis sayuran yang bisa di makan yaitu buah jengkol
2.	Jajahean	Seperti jahe	Makna leksikal dan gramatikal	Kata jahe (jajahean) merujuk pada tumbuhan yang di gunakan untuk rempah-rempah dan obat tradisional. Bentuk jahe seperti jari jari kaki atau tangan yang panjang. Jadi, bentuk dari jahe itu seperti kaki orang yang mengikuti permainan tersebut.
3.	Kadempet kohkol	Kejepit kohkol	Makna leksikal dan gramatikal	Kata kejepit memiliki makna terjepit, pada lirik lagu pérépét Jéngkol merujuk pada suatu kegiatan kaki dan kaki saling bertemu kemudian saling jepit. Kata kohkol adalah suatu alat kentongan. Yang memiliki bentuk bulat dan ditengahnya bolong apabila di pukul akan keluar bunyi. Makna “kejepit kohkol” menggambarkan kai yang telah di satukan itu seperti kejepit kentongan atau kohkol.
4.	Jejeretean	Tidak bisa diam	Makna leksikal dan gramatikal	Kata “tidak bisa” memiliki makna kuasa untuk melakukan sesuatu, kata “diam” memiliki arti tidak bergerak. Jadi, “tidak bisa diam” (jejeretean) memiliki makna bergerak karena ada sesuatu hal yang di rasakan seperti kesakitan atau bahagia yang merujuk pada suatu kegiatan bermain dan beraktivitas dengan tidak santai atau disebut terburu-buru. Ketika kaki sudah di satukan satu sama lain, di lakukan Gerakan memutar

				itulah mengapa ada kata jejeretean, karena apabila diam tidak akan seimbang.
--	--	--	--	--

KESIMPULAN

Warisan kebudayaan di Indonesia begitu beragam, salah satu budaya yang harus di lestarikan di Taikmalaya, Jawa Barat yaitu permainan tradisional. Di dalam lirik lagu pada permainan oray-orayan, cing ciripit, dan pérépét jéngkol memiliki makna leksikal dan makna gramatikal. Lagu permainan tradisional ini merupakan kesenian perpaduan dari Gerakan dan vocal. Makna leksikal pada lirik lagu oray-orayan terdapat 13 makna, pada lirik lagu cing ciripit terdapat 3 makna, dan pada lirik lagu pérépét jéngkol terdapat 4 makna. Disimpulkan, pada lirik lagu permainan tradisional tersebut menggunakan kata yang dasar yang belum mengalami konotasi, proses morfofonemik, atau pemajemukan. Selain itu, makna gramatikal pada lirik lagu oray-orayan terdapat 10 makna, pada lirik lagu cing ciripit terdapat 5 makna, dan pada lirik lagu pérépét jéngkol terdapat 3 makna. Disimpulkan, pada lirik lagu permainan tradisional tersebut menggunakan kata yang dapat berubah-ubah maknanya, karena tela mengalami proses pengimbuhan, pengulangan, dan pemajemukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. A., & Bidari. (2021). Analisis Kesalahan Makna Pada Terjemahan (Arab-Indonesia) Santriwati Kelas Iii Reguler a Tmi Al-Amien Prenduan Sumenep. *Al-Ibrah*, 6(1), 1–5.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Antika, T. R., Ningsih, N., & Sastika, I. (2020). Analisis Makna Denotasi , Konotasi , Mitos Pada Lagu “ Lathi ” Karya Weird Genius. *Asas : Jurnal Sastra*, 9(2), 61–71.
- Aprila, N. R. D., & Fauziyah, N. (2022). Makna Gramatikal pada Slogan Detergen Daia : Kajian Semantik (Gramatical Meaning of Slogan Daia ’ s Detergent : Semantic Study). *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1, 334–345.
- Chaer, A., & Liliana Muliastuti. (2012). Makna dan Semantik. *Semantik Bahasa Indonesia*, 5, 1–39. <http://repository.ut.ac.id/4770/1/PBIN4215-M1.pdf>
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- Encang Saepudin, N. A. D. (2016). Nilai-Nilai Budaya Sunda dalam Permainan. *Jispo*, 6(1-Januari-Juni), 1–22.
- Ginting, H., & Ginting, A. (2019). Beberapa Teori Dan Pendekatan Semantik. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 71–78. <https://doi.org/10.54367/pendistra.v2i2.594>
- Kurniasari, Y. R., & Rahardi, R. K. (2019). Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng di Yogyakarta: Kajian Ekolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 134–142. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/30877/15838>
- Martha Laura, H., Fharieza Rufaidah, M., Hizbullah, N., Ari Asfar, D., Al Azhar Indonesia, U., & Riset dan Inovasi Nasional, B. (2022). Makna Leksikal dan Kontekstual Sinonimi Kata حزب /Hizb/ dalam Berita Politik Media Arab Daring. *SINASTRA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, Dan Sastra*, 1(0), 401–416. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinastara/article/view/6179>

- Muzaiyanah. (2015). Jenis Makna Dan Perubahan Makna. *Wardah*, 25, 145–152.
- Putra, I. K. M., & Dewi PF, K. A. P. (2018). Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Dalam Pendidikan. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 22–33. <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i1.1036>
- Rahmat. (2015). Makna Leksikal dan Makna Gramatikal Ruwatan, Sukerta dan Murwakala. *Jurnal Ilmu-Ilmu Humaniora*, 5(2), 150–157. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/LIT/article/view/6096/4514>
- Sabaria, R. (2020). Cingciripit: Permainan Anak-Anak Sunda dalam Pembelajaran Tari. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.24114/gondang.v4i1.18039>
- Satriana, M. (2013). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Etnografi di Desa Jatitujuh Kabupaten Majalengka-Jawa Barat, Tahun 2011). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 65–84.
- Setiowati, S. P. (2020). Pembentukan Karakter Anak Pada Lagu Tokecang, Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(1), 172. <https://doi.org/10.34050/jib.v8i1.9980>
- Sitinjak, D. K., & Hirza, H. (2023). Makna Lagu Permainan Tradisional Budaya Martumba Di Sanggar Jolo New Samosir. *Grenek Music Journal*, 12(1), 24. <https://doi.org/10.24114/grenek.v12i1.44233>
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Ula, T., & Aditia, P. (2014). Perancangan Buku Visual Permainan Tradisional Sunda.