

LEKSIKON-LEKSIKON TRADISIONAL DALAM PERMAINAN *EKAL* DAN *LAYANGAN* DI JAMBI

The Traditional Lexicons on Ekal and Layangan Games in Jambi

Rengki Afria¹ dan Dimas Sanjaya¹

¹Universitas Jambi

Pos-el: rengki_afria@unja.ac.id; dimassanjaya5@yahoo.co.id

Naskah diterima: 7 April 2020; direvisi: 20 Mei 2020; disetujui: 15 Juni 2020

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan leksikon-leksikon tradisional dalam permainan *ekal* dan *layangan* di Jambi. Deskripsi leksikon-leksikon tersebut untuk mendokumentasikan dan merevitalisasi permainan tradisional yang sudah mulai hilang. Metode penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ditemukan leksikon dalam permainan *ekal*, terdapat 20 kosakata dan 6 gabungan kata. Terdiri dari 15 nomina, 4 verba, dan 8 adjektiva. Sedangkan pada permainan *layangan* terdapat 17 kosakata dan 1 kata turunan. Terdiri dari 4 nomina, 9 verba, dan 7 adjektiva. Setelah dianalisis, ada beberapa kosakata yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari tetapi berbeda makna dalam permainan tradisional yaitu, *batas*, *buah*, *bobot*, *buncit*, *gondol*, *mati*, *kilan*, *les*, *pot*, *ulur*, *tangsi*, *kendor*, dan *pecian*. Lalu beberapa leksikon berdasarkan pelesetan dari kosakata sebelumnya yaitu, *dekok*, *trek mundur*, *nyinteng*, dan *gedek*. Dan terakhir leksikon yang memang digunakan dalam permainan tradisional secara khusus, *ekal*, *epek*, *kuju*, *pala ulo*, *porces*, *traju*, *lego*, *singgareng*, *ambat*, *ambatan*, *anjung*, *timpo*, *gelasan*, *ceracahan* dan *nyate*.

Kata Kunci: *permainan tradisional; leksikon; ekal; layangan.*

Abstract

The purpose of this study is to describe the traditional lexicon lexicons in the game of eaves and kites in Jambi. Description of these lexicons to document and revitalize traditional games that have begun to disappear. This research method is a descriptive qualitative research. The results of the study found a lexicon in the game, there are 20 vocabulary words and 6 combined words. Consists of 15 nouns, 4 verbs, and 8 adjektiva. While in the kite game there are 17 vocabularies and 1 derived word. Consists of 4 nouns, 9 verbs, and 7 adjectives. After being analyzed, there are some vocabularies that already exist in daily life but differ in meaning in traditional games, namely, batas, buah, bobot, buncit, gondol, mati, kilan, les, pot, ulur, tangsi, kendor, and pecian. Then a number of lexicon based on the punctuation from the previous vocabulary, namely, dekok, trek mundur, nyinteng, and gedek. And lastly the lexicon is indeed used in traditional games, ekal, epek, kuju, pala ulo, porces, traju, lego, singgareng, ambat, ambatan, anjung, timpo, gelasan, ceracahan and nyate.

Keywords: *traditional games; lexicon; ekal; layangan*

PENDAHULUAN

Keanekaragaman budaya di Indonesia mencerminkan kekayaan budaya baik benda maupun tidak benda, baik lisan maupun tulisan, serta kebiasaan sehari-hari. Budaya merupakan warisan nenek moyang

berdasarkan aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Aktivitas sehari-hari itu meliputi bidang-bidang yang sudah terwaris dari leluhur baik seni, politik, ekonomi, dan sosial budaya. dalam hal ini tradisi tersebut ada yang masih dijalani, ada yang terancam punah, dan

ada yang bahkan sudah punah. Dalam penelitian ini difokus pada tradisi pada permainan tradisional.

Permainan tradisional biasanya dimainkan anak-anak sebagai sarana untuk bersenang-senang. Permainan tradisional memiliki nilai urgensi yang tinggi saat ini, karena keberadaannya yang terancam punah. Perkembangan teknologi membuat permainan tradisional tersebut ditinggalkan. Kecenderungan ini difaktori dengan perkembangan gawai yang sudah dapat diakses oleh anak-anak.

Tanpa disadari permainan tradisional menyimpan banyak manfaat untuk anak-anak. Danandjaja (1987) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar di antara kolektif tertentu. Perkembangan motoris anak-anak dapat terjadi ditahap ia mulai mengenali permainan tradisional. Pada dasarnya, anak-anak membutuhkan aktivitas fisik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Aktivitas fisik ini pula berguna bagi kesehatan fisik anak. Dengan bermain, manfaat yang didapatkan oleh anak-anak dapat menjalin persahabatan dan keterampilan baru.

Kondisi saat ini, permainan anak mulai tergerus dengan permainan modern. Permainan tradisional banyak ditinggalkan, semenjak berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak. Bahkan sejak dini, anak sudah dijejalkan dengan permainan di gawai baik daring maupun luring. Dalam permainan di gawai, anak cenderung pasif, diam atau hanya duduk, tanpa bergerak. Sehingga berefek ke kehidupan sosial anak, dan akan cenderung abai dengan lingkungan sekitarnya.

Selain faktor perkembangan teknologi, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena wadah, tempat, atau lapangan untuk anak bermain sudah tidak ada lagi. Lahan-lahan kosong yang biasa ditempati untuk bermain mulai dibangun rumah, gedung, dan sebagainya. Selain itu adanya penyempitan waktu bermain anak, karena tuntutan-tuntutan belajar anak itu sendiri. Terlebih sekolah yang saat ini dengan sistem *fullday*. Lalu, permainan modern cenderung gampang, fleksibel, dan mudah dimainkan dimana saja, tak kenal waktu dan tempat. Selanjutnya, faktor lain yang mendesak ialah, saat

peralihan dari permainan tradisional ke modern terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan dari generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mendokumentasi, mencatat, mendata, serta memberikan informasi dari generasi sekarang ke generasi berikutnya.

Sebagian besar permainan tradisional merupakan ekspresi budaya asli masyarakat setempat. Sehingga memberikan kontribusi terhadap identitas umum masyarakat. Permainan tradisional sebenarnya banyak menyumbang leksikon-leksikon bahasa daerah. Istilah-istilah tersebut keberadaannya masih bebas di alam, karena tak ada yang menuliskannya bahkan beberapa leksikon tersebut tak masuk dalam kamus, dalam hal ini KBBI, khususnya kamus bahasa daerah. Faktor inilah yang perlu dilakukan agar menyadarkan ingatan-ingatan lampau mengenai permainan-permainan tradisional.

Dalam ini tulisan ini hanya menjadikan dua permainan tradisional yaitu, *ekal*, dan layangan. Sekiranya permainan tersebut banyak mengandung istilah yang perlu didokumentasikan. Dua permainan tersebut dijadikan sebagai objek kajian karena jarang

dimainkan. Dibandingkan dengan permainan tradisional lain yang sekiranya masih sering dimainkan di lingkungan sekolah, biasanya di saat pelajaran olahraga. Kedua permainan ini tidak bisa dimainkan pada saat jam sekolah karena membutuhkan waktu, alat, media, dan ruang. Permainan tradisional seperti, *singitan*, *ladang*, *polisian*, dan *bentengan*, terkadang masih dimainkan. Bahkan dimasukkan dalam kurikulum mata pelajaran Penjas, yang setidaknya di beberapa pertemuan harus dimainkan. Tentunya, beberapa permainan tradisional yang tidak dijadikan objek karena tidak banyak memberikan leksikon atau istilah-istilah. Istilah tergolong dalam beberapa kelas kata, nomina, verba, dan adjektiva, serta beberapa kata turunan, dan gabungan kata.

Berdasarkan fakta empiris, permainan tradisional *ekal* dan layangan memang tidak lagi dimainkan; tidak ada lagi tanah-tanah yang digores untuk bermain *ekal*; begitu pula di langit juga tidak ada lagi tampak layangan yang dinaikan. Untuk itu, perlu adanya langkah yang diambil agar permainan tersebut dapat dieskistensikan kembali. Permainan tradisional saat ini hampir dipinggirkan dan diganti dengan

permainan modern, dengan alat serbaguna modern pula. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan menghasilkan berbagai jenis permainan modern sehingga membuat anak-anak di Indonesia tidak mengenal permainan tradisional kuno mereka. Padahal permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus dilestarikan dan memiliki banyak nilai positif yang baik untuk perkembangan anak. Permainan anak-anak tradisional memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan kepribadian anak.

Tulisan ini sebagai usaha untuk menginventarisasikan leksikon-leksikon dalam permainan tradisional di Jambi. Walaupun secara kultural, ideologis dan historis permainan kelereng dan layangan ini tidak hanya digunakan di daerah Jambi, melainkan dipermainkan di daerah-daerah di Indonesia, bahkan setiap daerah memiliki istilah masing-masing. Hal tersebut tak lepas dari faktor lingkungan, sosial, dan geografis. Untuk itu secara akademik usaha pendokumentasian ini dalam rangka pemertahanan, pembinaan, dan pengembangan bahasa daerah di Jambi.

Sejalan dengan usaha Badan Bahasa Kemdikbud, “tidak berlebihan jika bangsa Indonesia sudah saatnya melakukan berbagai upaya konservasi dan revitalisasi bahasa” dikutip dari Buku Pedoman Konservasi dan Revitalisasi Bahasa Kemdikbud. Tidak hanya itu, secara yuridis permainan tradisional juga merupakan salah satu dari sepuluh objek pemajuan kebudayaan dalam Undang-undang Pemajuan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2017 Pasal 5 huruf j (Perpres, 2017). Artinya permainan tradisional ini dilindungi oleh undang-undang dan hokum yang berlaku.

Penelitian sebelumnya yang membahas tentang permainan tradisional adalah Gustiana, dkk., (2018) dengan judul Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional masih dimainkan, namun hanya permainan tertentu saja yang sering dimainkan oleh anak-anak. Artinya warisan budaya berupa permainan cenderung menurun disebabkan oleh beberapa faktor.

Selanjutnya, Jafar (2014) meneliti tentang *Penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional sebagai*

upaya pelestarian warisan budaya lokal. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada 4 macam permainan yang sangat populer saat itu, yaitu *Engklek*, *Dakon*, *Patil Lele* dan *Egrang* yang dianggap memiliki nilai terapiutik yang tinggi.

Ilham Sandi (2014) dengan judul *Pergeseran Bahasa Dalam Permainan Tradisional Mandailing: Kajian Ekolinguistik*. Dalam penelitiannya membahas tentang permainan tradisional dalam persepektif ekolinguistik. Terjadinya penyusutan pemahaman leksikon pada Permainan Tradisional Mandailing disebabkan karena faktor internal, yaitu karena anak-anak pada masa sekarang tidak lagi menggunakan permainan Tradisional Mandailing tersebut dan dipengaruhi juga faktor eksternal yaitu dengan perkembangan teknologi yang lebih menarik dari permainan-permainan Tradisional tersebut tergantikan oleh permainan yang menggunakan teknologi. Oleh sebab itu permainan-permainan Tradisional Mandailing tidak lagi dipakai atau dimainkan, maka leksikon-leksikon yang ada di dalam permainan tersebut tidak dipakai lagi dan mulai punah. Dari data yang disajikan ditemukan beberapa

leksikon yang hilang yaitu 6 nomina dan 13verba.

Nurhadijah Gita Priana (2017) dengan judul *Ekoleksikon Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna*. Penelitian tersebut bertujuan mendeskripsikan beberapa leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional, seperti: *kalego* (permainan dari tempurung kelapa), *pongkuda* (kasungki), *hule* (gasing), *pokadudi* (kadudi), dan *kaghati* (layang-layang). Menariknya dalam penelitian ini, penulis mengkorelasikan dengan pembelajaran di sekolah. Sehingga capaian yang diharapkan, Pertama, Pengajar dapat mengetahui Ekoleksikon dalam permainan tradisional masyarakat Muna, sehingga mereka memiliki potensi dalam proses pembelajaran berlangsung. Kedua, Peserta didik memperoleh informasi tentang ekoleksikon dalam permainan tradisional masyarakat muna, untuk meningkatkan kembali kosakata siswa dalam bahasa daerah. Ketiga Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan ajar di sekolah terutama yang menggunakan bahasa Muna sebagai muatan lokal.

Dari empat penelitian terdahulu tersebut mempunyai perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini.

Kesamaan tersebut terletak pada objek kajian, yakni permainan tradisional, sedangkan perbedaan terletak pada teori dan pendekatan penelitian. Penelitian ini berlandaskan pada kajian leksikologi, namun penelitian terdahulu berlandaskan pada kajian etnografi, seni, dan olahraga. Oleh karena itu, tentu saja hasil penelitian juga berbeda.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Deskripsi data dengan teori leksikologi. Artinya, penelitian ini dengan sajian data leksikon yang telah diberi makna, serta klasifikasinya dalam kelas kata. Data dan sumber data dari melalui pendekatan empiris. Artinya, peneliti menjadi sumber data. Disamping itu, data juga didapatkan di lapangan. Pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi leksikal. Metode analisis data menggunakan metode distribusi leksikal, dengan cakupan; 1. Identifikasi leksikon, 2. Transkripsi fonetis 3. Pemerian makna leksikon, 4. Pemerian kelas kata, 5. Jika ada ada dalam data klasifikasi kata turunan dan gabungan kata.

TEORI

Dalam permainan tradisional, istilah-istilah yang muncul atau leksikon berdasarkan bagaimana leksikon tersebut di lingkungannya menempati fungsinya, baik lingkungan ragawi dan lingkungan sosial. Leksikon tersebut muncul secara khusus digunakan hanya untuk dalam permainan itu saja. Selain itu, ada beberapa leksikon lain yang dalam konteks berbahasa sehari-hari berbeda makna dibandingkan saat digunakan dalam permainan tradisional.

Leksikologi merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang pembendaharaan kata yang disebut leksem. Chaer (2007:3) berpendapat bahwa konsep leksikologi merupakan ilmu yang mengambil leksikon sebagai objek kajiannya.

Setiawan (2015:2) Secara sederhana leksikografi dikonsepsi sebagai cabang linguistik yang mencakup pengumpulan data, seleksi data, dan pendeskripsian unit kata atau kombinasi kata dalam satu atau lebih bahasa. Dalam beberapa kasus ada dua atau lebih bahasa yang dimasukkan dalam kamus secara serentak. Dengan kata lain, leksikografi dapat dikonsepsi sebagai cabang linguistik yang berkaitan dengan penyusunan kamus,

dari perencanaan hingga penerbitan. Persepsi itu wajar karena pada umumnya produk leksikografi adalah kamus. Definisi di atas menempatkan leksikografi sebagai bidang ilmu yang hanya berkaitan dengan pembuatan kamus. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa leksikografi tidak sekadar mengumpulkan kata dan menyusunnya secara alfabetis sebagaimana anggapan umum. Halliday (2004:5) berpendapat bahwa dalam konsep distribusi leksikal, maka hal yang perlu diperhatikan adalah: Lema (headword), Pelafalan, Kelas kata, Etimologi, Definisi, dan Kutipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan *Ekal*

Leksikon-leksikon yang muncul pada permainan *ekal* terdiri dari nomina, verba, dan adjektiva, serta kata turunan dan gabungan kata. Data ini disajikan sebagai berikut.

Ba.tas /*batas*/ *adj* dalam permainan pala ulo, jarak minimal pemain dalam melempar kelereng ke arah sasaran. *Jalan la luan, aku – be (jalan la dulu, saya batas aja).*

Bo.bot /*bɔbɔt*/ *v* Istilah ini digunakan untuk pemain yang menghabiskan buah terakhir di badan porces. Pemain tersebut harus mengejar *kuju* lawan yang tersisa. *Abis buah dio harus – (habis buah dia harus bobot).*

Kata turunan, *ngebobot; dibobot.*

Bu.ah /*buah*/ *n* kelereng yang ada dipasang dalam permainan. *Aku dapat sikok – (aku dapat satu buah).*

bun.cit /*bɔncit*/ *adj* pemain yang berkesempatan jalan terakhir. *Kau jalan – (kamu jalan terakhir).*

de.kok i.tam /*d kɔ? itam*/ *n* hukuman untuk pemain yang kalah dalam permainan *lobangan* dengan membidik kelereng ke bagian luar telapak tangan pemain yang kalah. *Merah jarinyo keno – (merah jarinya kena dekok itam).*

de.kok pu.te /*d kɔ? put*/ *n* hukuman untuk pemain yang kalah dalam permainan *lobangan* dengan membidik kelereng ke bagian dalam telapak tangan pemain yang kalah.

e.kal /*ekal*/ *n* bola kecil yang terbuat dari kaca; kelereng. Kata gabungan: *ekal susu; ekal petir; ekal tokek; ekal peang.*

ek.al su.su /*ekal susu*/ *n* jenis kelereng yang memiliki warna seperti susu. Biasanya ada sedikit goresan warna lain seperti merah, kuning, dan biru. *Dio banyak punyo – (dia banyak punya ekal susu)*

e.kal pe.tir /*ekal petir*/ *n* jenis kelereng ini biasanya berupa ornamen petir di dalamnya. Biasanya jenis kelereng ini sangat langka atau sedikit, sehingga sering dijadikan *kuju*.

e.kal to.kek /*ekal toke?*/ *n* jenis kelereng yang sudah pecah atau bagian

kelereng tersebut sudah tidak sempurna. Kelereng jenis ini biasanya dibuang atau tidak dimainkan lagi.

e.kal pe.ang /*ekal pea* / *n* Jenis ekal yang tidak bulat sempurna. Ada bagian menekuk ke dalam, sehingga tidak bisa bergulir baik di tanah.

e.pek /*pe?*/ *v* dalam permainan porces, untuk pemain yang sama-sama belum memiliki buah, salah satu pemain yang sedang jalan mengkeker *kuju* teman lain yang berdekatan, agar bisa mendapat kesempatan jalan dua kali. – *kuju aku ke sano, biak dekat buah (Epek aku ke sana, biar dapat buah).*

gem /*gem*/ *adj* dalam permainan lobangan, pemain yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan; selesai. *Sikok lagi – (satu lagi selesai).*

gon.dol /*gɔndɔl*/ *n* jenis permainan kelereng, berbentuk garis bulat (diameter 15-20 cm) dan di tengah telah diberi kelereng yang bertumpuk, pemain harus mengambil buah tersebut dengan membidik agar buahnya keluar dari garis bulat tersebut. *Litak main --, dak pernah menang (Lelah main gundul, tidak pernah menang).*

ki.lan /*kilan*/ *n* ukuran jarak dari ibu jari ke jari keliling. Istilah ini digunakan untuk mengetahui bahwa *kuju* pemain mengenai *kuju* lawan dan *kuju* tersebut hanya berjarak sekilan. Jika sekilan artinya pemain tidak boleh jalan lagi. Biasa digunakan saat *lobangan*. *Kuju kau -- dengan punyo aku (Kuju kamu kilan dengan punyaku).*

ku.ju /*kuju*/ *n* kelerang andalan.

les /*les*/ *adj* istilah yang digunakan jika *kuju* hanya menyenggol buah di badan porces atau buah keluar sedikit, sehingga tidak bisa dikatakan bahwa mendapat buah. – *kau, dak dapat buah. (les kau, tidak dapat buah).*

lo.ba.ngan /*loba an*/ *n* jenis permainan kelereng, yang mana pemain harus memasukan kelereng ke lubang yang sudah dibuat (biasanya di tanah sedalam 2-4 cm). *main --, tapi lobangnya kecil mano la biso (main lobangan, tapi lubangnya kecil tidak bisa).*

ma.ti /*mati*/ *adj* dalam permainan porces, pemain yang dibunuh oleh pemain lain yang sudah memiliki buah, sehingga ia tidak bisa melanjutkan permainan. *Dio la --, ekalnya abis. (dia sudah mati, kelerengnya habis).*

pa.la u.lo /*pala? ulo*/ *n* jenis permainan kelereng, dengan cara pemain melemparkan kelereng ke garis yang memanjang seperti ular dan telah diberi buah (kelereng). *Payo main – (ayo main pala ulo).*

pe.ci /*peci*/ *v* mengeker; menembak *kuju* lawan.

por.ces /*porces*/ *n* jenis permainan kelereng yang mana pemain harus mengambil buah sebanyak-banyaknya di dalam badan porces. Badan *porces* berbentuk segitiga. Jika buah dalam badan *porces* habis, pemain diberi kesempatan satu kali untuk saling membunuh lawan.

pot /*pot*/ *adj* dalam permainan porces, untuk pemain yang *kuju*-nya masuk ke dalam badan porces, dan ia tidak bisa melanjutkan permainan. Pemain yang *pot* ini

harus mengembalikan buah yang sudah ia dapat dan menggabungkan dengan buah yang masih ada di badan porces, dan ia harus menentukan jenis pot. *Kalo la – dak biso jalan lagi (kalau sudah pot tidak bisa melanjutkan permainan lagi)* Gabungan kata: pot tumpuk; pot pencar.

pot tum.puk /pot tompɔ?/ **adj**
kelereng yang ditumpukan di tengah badan porces.

pot pen.car /pot pencar/ **adj**
kelereng yang ditumpuk secara dipencar di dalam badan porces. Biasanya pertiga buah di setiap sisi.

trek mun.dur /tr ? mɔndɔR/ **v** istilah ini digunakan untuk pemain yang dapat membidik buah keluar dari badan porces tetapi kaju-nya berputar ke belakang setelah mengenai buah. --, *dah tu bobot budak tu (trek mundur, setelah itu bidik lawan).*

Pada permainan *ekal*, terdapat 20 kosakata dan 6 gabungan kata. Terdiri dari 15 nomina, 4 verba, dan 8 adejktiva. Beberapa leksikon adalah leksikon yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari seperti, *batas, buah, bobot, buncit, gondol, mati, kilan, les,* dan *pot*. Leksikon tersebut memiliki arti khusus dalam permainan *ekal* yang berbeda dari arti ketika dalam kehidupan sehari-hari. Kemungkinan lain kosakata yang muncul karena plesetan dari kosakata yang ada seperti

dekok. Kata *dekok* dalam kehidupan sehari dapat dimaknai dengan *cekot*, yang artinya meninju dengan jari yang ditekukan dan diarahkan ke badan lawan. Begitu pula pada kata *trek mundur*, yang kemungkinan diambil dari istilah tarik mundur sesuai dengan maknanya.

Permainan Layangan

Leksikon-leksikon yang muncul pada permainan layangan terdiri dari nomina, verba, dan adjektiva, serta kata turunan dan gabungan kata. Data ini disajikan sebagai berikut.

tra.ju /traju/ **n** benang yang dililitkan di layangan, diantara kedua kerangka simpul bagian atas dan di bawah kerangka. Tali ini menentukan baik tidaknya jika layangan dinaikan. *Sebelum dinaiki pasang dulu tali --.*

le.go /l go/ **v** peristiwa layang-layang yang putus karena beradu dengan lawan; layangan putus. *Aku abis ngejar – di sawah (Aku habis mengejar layang putus di sawah).* Gabungan Kata: *layangan lego.*

sing.ga.reng /si gar / **n** jenis layangan yang berbentuk seperti ikan. Bentuknya besar, hanya untuk hiasan dan hiburan, bukan untuk aduan. *Layangan – jangan dipeci (layangan singgareng jangan diajak aduan).*

nyin.teng / int / **adj** layangan yang tidak memiliki keseimbangan, berat sebelah, baik sebelah kanan atau kiri. *Layangannyo –, dak biso dinaiki (layangannya nyinteng, tidak bisa dinaikan).*

Gabungan kata: nyinteng kanan; nyinteng kiri.

ge.de? /g d ?/ *adj* layangan yang selalu bergoyang-goyang ke kanan dan kiri secara pelan saat dinaikan. *berat nian kalo layangan –*

u.lur /ʉlʉr/ *v* memanjangkan benang layangan yang sedang dinaikkan. – *lagi kalo mau pecian.*

am.bat /ambat/ *v* menarik benang layangan yang sedang dinaikkan. – *lagi, jangan tinggi nian.* Kata turunan: *ambatan.*

am.ba.tan /ambatan/ *v* Istilah yang digunakan pada saat layangan beradu tetapi keduanya tidak ada yang putus, kedua pemain saling menarik benangnya sampai ada yang putus. – *be, paling lego dio (Ambatan aja, paling putus layangannya).*

an.jung /anju / *v* memegang layangan yang sudah terikat untuk menaikan layangan. *Dio nyuruh adeknyo – (dia menyuruh adiknya anjung).* Kata turunan: *anjungi; menganjung;*

an.ju.ngi /anju i/ *v* meminta seseorang untuk menganjung. *Tolong --.*

tim.po /timpo/ *v* istilah yang digunakan pada saat layangan beradu, dengan cara menukikan layang ke arah layangan lawan. *Gelasan tebal ni, bagusnyo main – (gelasan tebal gini, bagunsya main timpo).*

ang.kit /a kit/ *v* istilah yang digunakan pada saat layangan beradu, dengan cara menyerong layang lawan dari bawah. *Main – be, benang dio buruk (main angkit aja, benang dia buruk (kualitas)).*

ge.la.san /gelasan/ *n* jenis benang layangan yang terbuat dari

adonan pecahan kaca yang sudah halus sebagai pelapis benang serta diberi warna. – *cap cangklong mantap.*

tang.si /ta si/ *n* jenis benang layangan yang terbuat dari bahan plastik, dan memiliki sifat yang licin. *Pake – be kalo mau naikin singgareng (Pakai tangsi aja kalau mau menaikan singgareng)*

ce.ra.ca.han /ceracahan/ *adj* istilah yang digunakan untuk layangan yang putus tidak sengaja atau bukan karena aduan. *Layangan dio --, nyo tegesek seng (layang dio ceracahan, karno tergesek seng)*

pe.cian /p cian/ *v* aduan layangan. *Payo – (Ayo pecian).*

nyan.te / ant / *adj* istilah yang digunakan untuk menyatakan layangan lawan tersangkut dilayangan pemain karena putus ketika aduan. *Layangan dio – di aku (layangan dia nyante di aku).*

ken.dor /k ndʉr/ *adj* istilah yang digunakan pada saat benang layangan kendur, biasanya karena tidak ada angin. *Ambat lagi, kalo kendor kagek lego pas pecian (ambat lagi, kalau kendor nanti putus ketika pecian).*

Pada permainan layangan, terdapat 17 kosakata dan 1 kata turunan. Terdiri dari 4 nomina, 9 verba, dan 7 adjektiva. Sama seperti permainan ekal, dalam permainan layangan terdapat beberapa kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari tetapi beda makna. Misalnya, *ulur, tangsi, kendor,* dan *pecian.* Beberapa leksikon yang

kemungkinan diambil dari pelesetan dari kata sebelumnya. Seperti *nyinteng*, leksikon ini kemungkinan pelesetan dari kata *sinting*. Kata *sinting* sendiri dimaknai gila, begitu pula pada *nyinteng* yaitu kondisi dimana layangan seperti “gila”, tidak bisa dikendalikan. Lalu pada *gedek*, leksikon ini diambil dari kosakata *gedek* yang mempunyai arti menggeleng-gelengkan kepala. Begitu pula dalam permainan layangan, kosakata ini dipakai untuk memaknai layangan seperti “menggelengkan kepala”, ke kiri dan ke kanan atau selalu bergetar.

Leksikon-leksikon *layangan* dan *ekal* di Jambi merupakan contoh dari beberapa permainan tradisional yang ada di daerah Jambi. Tidak tertutup kemungkinan bahwa masih banyak permainan-permainan lain yang belum diinventarisasi dan dikaji secara ilmiah. Sebagaimana diketahui bahwa permainan merupakan salah satu cara untuk melatih anak agar cakap, sehat, dan kreatif. Disamping itu, juga membuat anak untuk aktif dalam bersosial, bertanggung jawab, serta untuk mengenal budaya-budaya yang ada dilingkungannya.

Pada akhirnya, dengan adanya permainan tradisional akan

menghasilkan istilah dan leksikon-leksikon yang muncul sebagai khazanah kekayaan pengembangan bahasa daerah. Dengan demikian, istilah dan leksikon-leksikon tersebut digunakan sebagai pemertahanan bahasa dan tetap eksis sebagai identitas penuturnya.

SIMPULAN

Hasil penelitian disimpulkan bahwa ditemukan leksikon dalam permainan *ekal*, terdapat 20 kosakata dan 6 gabungan kata. Terdiri dari 15 nomina, 4 verba, dan 8 adjektiva. Sedangkan pada permainan layangan terdapat 17 kosakata dan 1 kata turunan. Terdiri dari 4 nomina, 9 verba, dan 7 adjektiva. Setelah dianalisis, ada beberapa kosakata yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari tetapi berbeda makna dalam permainan tradisional yaitu, *batas, buah, bobot, buncit, gondol, mati, kilan, les, pot, ulur, tangsi, kendor, dan pecian*. Lalu beberapa leksikon berdasarkan pelesetan dari kosakata sebelumnya yaitu, *dekok, trek mundur, nyinteng, dan gedek*. Dan terakhir leksikon yang memang digunakan dalam permainan tradisional secara khusus, *ekal, epek, kuju, pala ulo, porces, traju, lego, singgareng, ambat, ambatan, anjung, timpo, gelasan, ceracahan dan nyate*.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud. (2017). *Pedoman Konservasi dan Revitalisasi Bahasa*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/7309>
- Chaer, Abdul. (2007). *Leksikologi dan leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gustiana, Mega Anggita. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59. <http://dx.doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Halliday, M.A.K. and Matthiessen, C.M.I.M. (2004). *An introduction functional grammar*. Third Edition. London: Arnold.
- Jafar, Aljuk, dkk. (2014). Penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional sebagai upaya pelestarian warisan budaya lokal. *Jurnal Art Nouveaw*, 3(1), 56-64. <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/ArtNouveau/article/view/578>
- James Danandjaja. (1987). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jevalitera: Jogjakarta.
- Kemdikbud. (2017). Undang-undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Budaya. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lubis, Sahdi Ilham. (2014). Pergeseran Bahasa dalam Permainan Tradisional Masyarakat Mandailing; Kajian Ekolingustik. *Jurnal Telangkai*, 8(2), 54-61.
- Priana, Nurhadijah Gita. (2017). Ekoleksikon dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna. *Jurnal Basastra*, 1(4), 1-14. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/ASTRA/article/view/2370>
- Setiawan, Teguh. (2015). *Leksikografi*. Yogyakarta: Ombak.