

Oray-Orayan dalam Perspektif Struktural: Menelisik Tradisi Lisan dan Kearifan Lokal Kota Cimahi

Ayu Widiyani Sigid^{1,*}, Yulianeta¹, Tedi Permadi¹, dan Khairul Fuad²

¹Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding author: ayuwidiyani.sigid@upi.edu

¹Universitas Pendidikan Indonesia

Email: yulianeta@upi.edu

¹Universitas Pendidikan Indonesia

Email: tedipermadi@upi.edu

²Badan Riset dan Inovasi Nasional

Email: khai012@brin.go.id

Artikel disubmit: 10-06-2025

Artikel direvisi: 09-07-2026

Artikel disetujui: 22-07-2026

DOI: 10.55981/tambo.2026.11592

ABSTRACT

This study was motivated by the decline of traditional games in urban areas, which has hindered the process of cultural value inheritance. The study focused on the narratives found in the children's game "Oray-orayan" played by children in three areas in the Cimahi Tengah sub-district, Cimahi City. Data was collected through observation, documentation, and transcription of the game songs. The study employed a qualitative method with Claude Lévi-Strauss's structural approach. The analysis revealed that the game songs contain a narrative structure that incorporates ethical values, social norms, and cultural symbols of an agrarian society. Binary oppositions such as sawah (rice field) versus leuwi (deep river) and entong (don't) versus mending (rather than) reflect symbolic conflicts that construct cultural meaning within the game song. These findings affirm that traditional games like Oray-orayan serve an important function as a medium for transmitting local wisdom while also functioning as an educational tool in shaping children's character.

Keywords: Structural Analysis; Oray-orayan; Cultural Symbol; Oral Tradition

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya eksistensi permainan tradisional di kawasan perkotaan yang berdampak pada terhambatnya proses pewarisan nilai budaya. Penelitian difokuskan pada tuturan yang terdapat dalam permainan anak "Oray-orayan" yang dimainkan anak-anak di tiga wilayah di Kecamatan Cimahi Tengah, Kota Cimahi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan transkripsi lagu permainan. Kajian dalam penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan struktural Claude Lévi-Strauss. Hasil analisis menunjukkan bahwa lagu permainan mengandung struktur naratif yang memuat nilai etika, norma sosial, serta simbol-simbol budaya masyarakat agraris. Oposisi biner seperti sawah (sawah) versus leuwi (sungai dalam) dan entong (jangan) versus mending (daripada) mencerminkan konflik-konflik simbolik yang membangun makna budaya dalam lagu permainan. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional seperti Oray-orayan memiliki fungsi penting sebagai media pewarisan kearifan lokal sekaligus sarana edukatif dalam pembentukan karakter anak.

Kata Kunci : Analisis Struktural; Oray-orayan; Simbol Budaya; Tradisi Lisan

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun, salah satunya melalui permainan tradisional yang menyimpan nilai-nilai tradisi. Tradisi lisan merupakan bagian integral dari warisan budaya takbenda yang mencerminkan jati diri dan cara pandang suatu komunitas terhadap kehidupan (Danandjaja, 2002). Permainan tradisional bukan sekadar bentuk hiburan anak-anak, melainkan juga media pembelajaran sosial,

budaya, dan moral yang ditransmisikan secara pelisanan dan kolektif dari generasi ke generasi (Haris, 2016). Salah satu bentuk permainan tradisional yang sarat nilai-nilai tersebut adalah *Oray-Orayan*, permainan khas masyarakat Sunda yang masih dikenal di beberapa wilayah Jawa Barat, termasuk Kota Cimahi.

Permainan *Oray-Orayan* tidak hanya menekankan aspek fisik dan kebersamaan, tetapi terdapat lagu permainan berbahasa Sunda yang memiliki struktur naratif dan kaya akan makna simbolik. Dalam konteks ini, permainan tersebut dapat dilihat sebagai bentuk praktik tradisi lisan yang merepresentasikan nilai-nilai sosial, moral, dan budaya dalam kehidupan masyarakat Sunda. Namun demikian, dalam kenyataan mutakhir, keberadaan permainan ini semakin terpinggirkan oleh bentuk permainan modern yang lebih diminati anak-anak. Gejala mulai punahnya permainan tradisional seperti *Oray-Orayan* menjadi persoalan serius di tengah dominasi budaya digital dan penggunaan gawai yang kian masif di kalangan anak-anak (Kurniawan, 2023).

Realitas menunjukkan bahwa permainan semacam ini mulai jarang dimainkan bahkan mulai dilupakan, termasuk di wilayah urban seperti Kota Cimahi. Akibatnya, tidak hanya bentuk fisik permainannya yang menghilang, tetapi juga lagu permainan simbol, dan struktur naratifnya turut terkikis. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara teori pelestarian budaya dan praktik aktual di lapangan. Padahal, jika dikaji lebih dalam, permainan ini memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar yang berakar pada budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul sejumlah persoalan yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan. Dalam konteks tersebut, penelitian ini bertujuan mengungkap struktur naratif lagu permainan yang terdapat dalam permainan *Oray-Orayan* di Kota Cimahi, mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang termuat di dalamnya, serta menganalisis relevansi permainan tersebut dalam upaya pelestarian budaya lokal.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya penelitian tradisi lisan melalui pendekatan struktural, khususnya dalam konteks lagu permainan rakyat Sunda yang selama ini belum banyak dikaji secara mendalam. Adapun secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pelestarian budaya lokal berbasis kearifan tradisional serta menjadi sumber pengembangan bahan ajar muatan lokal di lingkungan pendidikan formal dan nonformal; juga berkontribusi nyata dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya di era modern.

Beberapa penelitian relevan telah dilakukan mengenai permainan tradisional dan tradisi lisan. Afiati (2012) meneliti struktur *kakawihan kaulinan barudak* (lagu-lagu permainan anak) di masyarakat Sunda dan menemukan bahwa permainan seperti *Oray-Orayan* memiliki pola-pola simbolik yang mengandung pesan moral dan sosial. Sementara itu, penelitian Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa dominasi permainan digital telah menyebabkan turunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional, termasuk potensi hilangnya nilai-nilai lisan yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini akan memperluas dan menyempurnakan hasil-hasil terdahulu dengan melakukan analisis mendalam terhadap struktur lisan permainan *Oray-Orayan* di Kota Cimahi, wilayah urban yang merepresentasikan tantangan aktual dalam pelestarian budaya lokal.

Penelitian ini menggunakan kerangka teori strukturalisme yang dikembangkan oleh Claude Lévi-Strauss (1963). Strukturalisme memandang bahwa unsur-unsur budaya, termasuk tradisi lisan, memiliki struktur tertentu yang saling terkait dan membentuk makna budaya. Permainan *Oray-Orayan* memang belum terlihat didekati dengan strukturalisme. Oleh karena itu, melalui pendekatan ini, permainan *Oray-Orayan* dilihat dari aspek bentuk (struktur lagu permainan), fungsi sosial, dan makna simboliknya. Teori ini relevan karena dapat membongkar pola-pola naratif dalam nyanyian dan gerakan permainan yang tidak kasatmata namun berfungsi sebagai sistem penyampai nilai budaya.

KERANGKA TEORI

Pendekatan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah strukturalisme, sebagaimana dikembangkan oleh Claude Lévi-Strauss (1963). Strukturalisme memandang budaya sebagai sistem tanda yang saling berhubungan dan dapat dianalisis melalui struktur internalnya. Dalam

konteks permainan *Oray-Orayan*, lagu, gerakan berbaris, serta pola permainan yang membentuk ular-ularan mencerminkan relasi sosial dan nilai simbolik masyarakat Cimahi. Lévi-Strauss menekankan bahwa pemaknaan budaya dapat ditemukan melalui oposisi biner, pola naratif, dan simbolisme yang membentuk pengalaman kolektif masyarakat (Lévi-Strauss, 1963). Dengan demikian, analisis terhadap permainan ini mengarah pada pembacaan mendalam tentang pola pengulangan, struktur peran dalam permainan, serta narasi lagu yang sarat nilai.

Selain pendekatan struktural, teori tradisi lisan memberikan dasar konseptual yang penting dalam memahami dimensi oral permainan ini. Tradisi lisan merupakan media utama dalam mentransmisikan pengetahuan, nilai, dan identitas kolektif masyarakat melalui tuturan, lagu, dan ungkapan. Finnegan (2012) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk lisan seperti lagu anak, nyanyian rakyat, dan permainan kata dalam aktivitas budaya anak merupakan wujud dari memori sosial yang hidup. Dalam permainan *Oray-Orayan*, lirik lagu yang dinyanyikan saat bermain bukan sekadar pengiring gerakan, melainkan sarana edukatif untuk menyampaikan norma sosial seperti kebersamaan, keceriaan, kerja sama, dan kohesi kelompok.

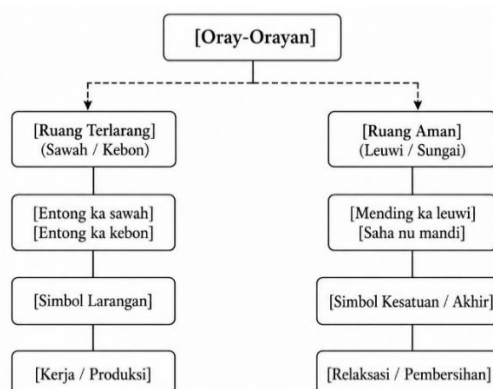
Sejalan dengan hal tersebut, Permana dan Suparta (2022) mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai moral dan karakter bangsa seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama yang ditanamkan secara implisit melalui struktur permainan anak-anak. Permainan anak tidak hanya mengandung pola ritmik yang khas, tetapi juga sarat dengan nilai edukatif dan kebersamaan yang berfungsi sebagai media pelestarian budaya lokal.

Untuk memperjelas fokus penelitian ini, beberapa istilah pokok dalam penelitian dirumuskan secara konseptual dan operasional. Tradisi lisan secara konseptual adalah bentuk ekspresi budaya yang diwariskan secara oral dan memuat nilai-nilai sosial masyarakat (Finnegan, 2012). Secara operasional, tradisi lisan dalam konteks ini mencakup lagu dan ekspresi verbal yang muncul dalam permainan *Oray-Orayan*. Permainan tradisional dipahami sebagai aktivitas bermain yang diwariskan secara lisan dari nenek moyang, penuh variasi, dan mengandung makna budaya serta nilai sosial-folklor (Danandjaja, 2002). Indikator permainan ini meliputi gerak berbaris, interaksi verbal, dan struktur permainan. Adapun *struktur budaya lisan* merujuk pada pola-pola yang dapat dianalisis secara sistematis dari ekspresi verbal dan gerakan yang menyampaikan makna-makna tertentu.

Pendekatan konseptual ini tidak hanya membantu menjelaskan bagaimana permainan *Oray-Orayan* berfungsi sebagai media budaya, tetapi juga memperjelas posisi pentingnya dalam mempertahankan identitas lokal di tengah perubahan zaman. Teori yang digunakan memungkinkan untuk memprediksi hilangnya permainan tradisional akibat arus modernisasi, serta mengevaluasi kebijakan pelestarian budaya melalui pendidikan atau kebijakan kebudayaan. Lebih dari itu, pendekatan ini juga membuka ruang transformasi, yaitu mengubah persepsi masyarakat agar permainan tradisional bukan hanya dianggap sebagai aktivitas fisik semata, melainkan sebagai wahana pewarisan nilai, simbol, dan jati diri budaya.

Berikut ini adalah visualisasi hubungan antarkonsep utama berdasarkan pendekatan struktural Lévi-Strauss:

Diagram Kerangka Pemikiran Struktural



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan dasar paradigma konstruktivistik yang bertujuan untuk memahami makna tradisi lisan dalam permainan tradisional *Oray-Orayan* secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik objek penelitian yang berupa fenomena budaya yang hidup dalam masyarakat serta dipertahankan melalui pewarisan lisan dan praktik sosial (Creswell & Poth, 2018). Pendekatan kualitatif memberikan fleksibilitas dalam memahami realitas sosial dan budaya dari perspektif pelaku serta menekankan makna, simbol, dan narasi yang berkembang dalam masyarakat (Denzin & Lincoln, 2018).

Sasaran penelitian ini adalah anak-anak yang memainkan permainan tradisional *Oray-Orayan* di tiga wilayah di Kota Cimahi, di antaranya; di (1) Gang Nuryasik, Jalan Kebon Manggu Kelurahan Padasuka; (2) di Lapangan Pussen Arhanud Jl. Sriwijaya Kelurahan Setiamanah, dan (3) Jl. Setiabakti No.13, Cigugur Tengah, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40522. Lokasi ini dipilih secara *purp osive* karena masih terdapat praktik aktif permainan *Oray-Orayan* yang dilakukan secara spontan oleh anak-anak, serta komunitas masyarakat yang menjaga keberlangsungan permainan tradisional tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan beberapa lokasi ini memberikan potret nyata praktik budaya lokal di tengah arus modernisasi, yang menjadi konteks penting dalam penelitian kualitatif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Pemilihan subjek merupakan dasar penentuan sesuatu untuk diteliti dengan segala pertimbangan. Penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ekelompok usia anak merupakan pelaku utama dalam pelestarian permainan tradisional, serta menjadi media utama dalam pewarisan nilai-nilai budaya secara lisan. Selain itu, anak-anak sebagai pelaku utama dapat menjadi sumber data autentik tentang bagaimana bentuk, lagu permainan, serta struktur permainan ini diwariskan dan dimainkan secara turun-temurun (Bogdan & Biklen, 2007).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi dan observasi partisipatif terhadap praktik permainan tradisional *Oray-Orayan*. Dokumentasi dilakukan dengan merekam aktivitas permainan, termasuk lagu atau lagu permainan yang dinyanyikan, gerakan fisik dalam permainan, serta konteks sosial yang mengiringinya. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk merekam data otentik yang mencerminkan realitas kultural dari lisan dan tindakan simbolik yang muncul dalam permainan (Sugiyono, 2019). Selain itu, wawancara informal dengan informan dari Kang Fajar Budhi Wibowo DP3 (Dewan Penasehat, Pakar, dan Pengawas) di bidang Pengetahuan, Teknologi dan Permainan forum DKKC (Dewan Kebudayaan Kota Cimahi) juga dilakukan untuk memperkuat pemahaman makna permainan dalam pandangan pelaku budaya itu sendiri.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis struktural terhadap lagu permainan permainan *Oray-Orayan*, mencakup analisis pola, struktur naratif, makna simbolik, serta oposisi biner yang muncul dalam ekspresi verbal permainan. Analisis struktural memungkinkan peneliti untuk mengurai relasi antara elemen-elemen dalam teks lisan serta menemukan struktur yang mendasari sistem budaya dalam permainan (Lévi-Strauss, 1963). Langkah-langkah analisis mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara induktif, sebagaimana dianjurkan dalam metode analisis kualitatif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aspek pengamatan Oray-orayan

Permainan tradisional *Oray-orayan* merupakan salah satu bentuk warisan budaya lisan yang mengandung nilai-nilai edukatif dan sosial, serta mencerminkan kekayaan budaya masyarakat Sunda. Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, permainan ini memiliki lima aspek utama yang dapat dianalisis secara struktural dan fungsional, yaitu lagu permainan, struktur permainan, makna dan simbol, respons sosial anak/pelaku, serta konteks waktu dan tempat pelaksanaan.

Aspek pertama yang diamati dalam penelitian ini adalah lagu atau lirik permainan Oray-Orayan yang dianalisis dari segi bunyi bahasa, pola pengulangan, dan tema yang dikandungnya. Data diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi audio-visual, serta wawancara dengan pelaku tradisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lirik seperti “*Luar-léor ka sawah, entong ka sawah, paréna keur sedeung beukah*” dan “*oray-orayan ka kebon kai*” menggunakan bahasa Sunda sederhana yang kaya akan repetisi dan ritme. Unsur bunyi dan musikalitas tersebut memperkuat daya tarik lisan, memudahkan penghafalan dan transmisi antargenerasi, serta mendukung fungsi puitik bahasa yang menitikberatkan perhatian pada bentuk dan struktur pesan (Jakobson, 1960). Selain berfungsi sebagai sarana keterlibatan anak dalam permainan, lirik ini juga menjadi media internalisasi nilai sosial dan budaya. Tema yang diangkat, seperti alam, kehidupan agraris, dan simbol hewan, merefleksikan pengalaman keseharian masyarakat Sunda sekaligus mengandung pesan edukatif tentang pentingnya menghormati ruang dan aktivitas tertentu, misalnya larangan memasuki sawah saat padi sedang tumbuh. Dalam perspektif strukturalisme Lévi-Strauss, lirik tersebut merepresentasikan oposisi biner antara ruang yang dilarang dan diperbolehkan, kerja dan rekreasi, serta kesakralan dan profanitas. Dengan demikian, lagu Oray-Orayan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk sastra lisan yang memadukan dimensi performatif, edukatif, dan kultural sekaligus menjadi sarana pewarisan norma dan etika sosial dalam masyarakat Sunda (Finnegan, 2012).

Aspek kedua adalah struktur permainan yang mencakup alur gerak dan relasi antar peran. Permainan ini disusun dengan formasi barisan menyerupai ular, di mana anak-anak berpegangan dan mengikuti gerakan anak yang berada di depan. Terdapat urutan yang sistematis dan peran yang saling terhubung, menunjukkan adanya organisasi sosial sederhana. Relasi antar peran terlihat dari kebutuhan untuk bekerja sama, menjaga irama gerakan, dan mengikuti pemimpin. Struktur permainan ini sejalan dengan pendapat Gump dan Sutton-Smith (1971), yang menyatakan bahwa permainan anak mencerminkan sistem sosial miniatur yang membantu anak memahami peran, aturan, dan dinamika kelompok.

Aspek ketiga menyoroti makna dan simbol yang terkandung dalam permainan. Gerakan tubuh yang meliuk-liuk menyerupai ular bukan hanya sekadar ekspresi fisik, tetapi mengandung simbol ketangkasan, kelincahan, dan fleksibilitas. Kata “oray” (ular) itu sendiri menjadi metafora atas kemampuan beradaptasi dan bertahan. Permainan ini mengandung makna simbolik yang kuat dan dapat dikaji dalam konteks perkembangan kognitif anak. Creaghe (2022) menyatakan bahwa permainan simbolik menjadi bagian dari *zone of proximal development* di mana anak-anak menciptakan dan memahami makna sosial melalui representasi dan interaksi simbolis.

Aspek keempat berkaitan dengan respons sosial anak atau pelaku permainan. Dalam permainan *Oray-orayan*, anak-anak menunjukkan ekspresi emosional yang kuat, seperti tertawa, bersorak, atau berteriak riang. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini mampu menumbuhkan suasana emosional positif serta meningkatkan kohesi sosial antar pemain. Permainan tersebut memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan emosi dan membangun empati serta kerja sama. Studi yang dilakukan Garaigordobil, Berruete, & Celume (2022) menegaskan bahwa permainan simbolik tradisional berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi sosial-emosional anak, termasuk kemampuan berkomunikasi, memahami emosi orang lain, dan membentuk hubungan sosial yang sehat.

Aspek kelima mengkaji konteks waktu dan tempat pelaksanaan permainan. Permainan ini umumnya dilakukan pada waktu sore hari, di ruang terbuka seperti halaman rumah atau lapangan kecil yang mudah diakses. Situasi sosial dan lingkungan yang kondusif memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan bergerak bebas. Konteks ini menunjukkan bahwa permainan *Oray-Orayan* tidak hanya hadir sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran sosial yang berbasis partisipasi. Rogoff (2003) menjelaskan bahwa dalam konteks masyarakat tradisional, pembelajaran terjadi melalui partisipasi langsung dalam praktik sosial, di mana anak belajar dengan mengamati dan terlibat secara aktif dalam kegiatan yang dilakukan kelompoknya.

Struktur Lirik Oray-orayan

Lagu permainan dalam permainan *Oray-Orayan* dianalisis sebagai teks yang memiliki struktur naratif, simbolik, dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Tabel 1. menunjukkan lagu permainan yang dilantunkan anak-anak di ketiga wilayah di Kota Cimahi terdapat kesamaan, hanya di bagian akhir permainan sebelum ke tahap saling mengejar dan berebut anggota pemain dari ketua tim terdapat perbedaan.

Tabel 1. Lagu permainan *Oray-Orayan*

Bagian Permainan	Lagu Permainan	Terjemahan
Bagian 1	Oray-orayan	Ular-ularan
	Luar-léor ka sawah	Berkeliaran ke sawah
	Entong ka sawah	Jangan ke sawah
	Paréna keur sedeung beukah	Padinya sedang mulai tumbuh
Bagian 2	Oray-orayan	Ular-ularan
	Luar-léor ka kebon	Berkeliaran ke kebun
	Entong ka kebon	Jangan ke kebun
	Di kebon loba nu ngangon	Di kebun banyak yang menggembala
Bagian 3	Mending ka leuwi	Lebih baik ke sungai
	Di leuwi loba nu mandi	Di sungai banyak yang mandi
	Saha anu mandi	Siapa yang mandi?
	Anu mandi na pandeuri	Yang mandi adalah yang paling belakang

Sumber: olah data peneliti

Lagu permainan yang ditranskripsikan terdiri atas tiga bagian utama yang menunjukkan pola repetisi, oposisi biner, dan ritme kolektif. Setiap bait atau baris dalam lagu permainan merepresentasikan struktur sosial dan ruang budaya masyarakat agraris Sunda. Misalnya, larangan masuk ke sawah atau kebun menjadi simbol penghormatan terhadap ruang kerja dan produktivitas, sementara "leuwi" atau sungai yang dalam, merepresentasikan ruang rekreatif yang lebih bebas. Penggunaan pertanyaan seperti "*Saha anu mandi?*" dan penunjukan "*Anu mandi na pandeuri*" dalam akhir lagu permainan menunjukkan adanya seleksi sosial dalam permainan yang dilandasi prinsip kolektivitas dan partisipasi.

Selanjutnya, analisis struktural lagu permainan permainan *Oray-Orayan* berdasarkan pendekatan Lévi-Strauss dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Struktural Oray-Orayan

No.	Bait / Baris Lagu permainan	Struktur Naratif	Simbol/Tokoh	Makna / Nilai Budaya	Oposisi Biner
1.	<i>Oray-orayan</i>	Pembuka permainan	Oray (ular)	Tokoh utama permainan; simbol kewaspadaan & dinamika sosial	Oray ↔ Manusia (anak-anak yang mengejar)
2.	<i>Luar-léor ka sawah</i>	Larangan (lokasi kerja)	Sawah	Ruang produksi; tempat sakral dalam budaya agraris	Sawah ↔ Leuwi (sungai, ruang santai)
3.	<i>Entong ka sawah</i>	Larangan eksplisit	Larangan	Tunduk pada norma agraris; penghormatan terhadap alam	Entong ↔ Mending (hindari ↔ dianjurkan)
4.	<i>Paréna keur sedeung beukah</i>	Musim tanam (siklus alam)	Parena	Perempuan sebagai penjaga tanaman; fase kesuburan	Produksi ↔ Istirahat
5.	<i>Luar-léor ka kebon</i>	Lokasi baru (kebun)	Kebon	Ruang kerja lainnya; tempat manusia bertani atau memelihara	Kebon ↔ Leuwi
6.	<i>Entong ka kebon</i>	Pengulangan larangan	Larangan	Memperkuat pola larangan; etika kolektif	Entong ↔ Mending
7.	<i>Di kebon loba nu ngangon</i>	Adanya pengawasan	Nu ngangon	Sosok penjaga (penggembala); figur otoritas lokal	Gembala ↔ Anak-anak bebas

8.	<i>Mending ka leuwi</i>	Anjuran berpindah tempat	Leuwi	Simbol relaksasi, pembersihan, atau rekreasi	Larangan ↔ Anjuran
9.	<i>Di leuwi loba nu mandi</i>	Aktivitas sosial	Nu mandi	Kebersamaan; interaksi sosial di alam	Kerja ↔ Rekreasi
10.	<i>Saha anu mandi</i>	Tanya kolektif	Partisipasi	Inklusivitas; permainan sebagai alat pemilihan	Anonim ↔ Personal
11.	<i>Anu mandi na pandeuri</i>	Pemilihan tokoh akhir	Pandeuri	Penutup siklus; ritme permainan berhenti, lalu diulang	Awal ↔ Akhir
12.	(teks lagu tambahan): Oray naon – Di pandeuri ri...	Pengulangan lisan	Irama/ritme	Estetika suara; daya ingat kolektif, hiburan	Lisan ↔ Tertulis

Sumber: olah data peneliti

Pada awal lagu permainan disebutkan “*Oray-orayan*”, yang menunjukkan tokoh utama berupa ular sebagai pusat perhatian dalam permainan. Tokoh ular memiliki nilai simbolik yang ambigu dalam kebudayaan masyarakat—di satu sisi dianggap menakutkan, namun di sisi lain menjadi bagian penting dalam struktur permainan. Konsep ambiguitas ini sesuai dengan pandangan Lévi-Strauss (1963) bahwa mitos dan tradisi lisan sering menempatkan tokoh-tokoh simbolik sebagai representasi dari konflik atau kontradiksi sosial.

Lagu permainan kemudian dilanjutkan dengan larangan seperti “*Luar-léor ka sawah*” (Berkeliaran ke sawah) dan “*Entong ka sawah*” (Jangan ke sawah), yang merupakan bentuk kontrol sosial terhadap perilaku anak-anak. Sawah dalam konteks ini merupakan ruang sakral yang tidak boleh dimasuki sembarangan, khususnya saat masa tanam, seperti yang dijelaskan dalam baris “*Paréna keur sedeung beukah*” (Padinya sedang mulai tumbuh). Di sinilah struktur oposisi biner mulai tampak jelas: antara ruang yang diperbolehkan dan dilarang, kerja dan permainan, serta kesakralan dan profanitas. Lévi-Strauss menegaskan bahwa masyarakat manusia cenderung menyusun pemahamannya atas dunia melalui oposisi-oposisi biner seperti ini.

Larangan yang sama kemudian diulang untuk ruang kebun melalui baris “*Luar-leor ka kebon*” (Berkeliaran ke kebun) dan “*Entong ka kebon*” (Jangan ke kebun). Repetisi ini mencerminkan stabilitas nilai dan norma dalam masyarakat Sunda. Menurut Lévi-Strauss (1960), pengulangan dalam tradisi lisan bukan sekadar penguatan narasi, melainkan cara untuk meneguhkan struktur sosial yang dipegang bersama. Ketika disebutkan “*Di kebon loba nu ngangon*” (Di kebun banyak yang menggembala), muncul figur otoritas berupa penggembala yang menjaga batasan ruang sosial. Figur ini memperkuat peran struktur hierarkis dalam komunitas, di mana anak-anak sebagai pemain diawasi oleh figur pengontrol.

Sebagai solusi atas larangan-larangan tersebut, anak-anak kemudian diajak menuju ruang alternatif yang lebih bebas melalui baris “*Mending ka leuwi*” (Lebih baik ke sungai), yakni sungai. Sungai dalam budaya lokal menjadi simbol kebebasan, kebersamaan, dan interaksi sosial yang cair. “*Di leuwi loba nu mandi*” (Di sungai banyak yang mandi) menggambarkan suasana komunal yang lebih santai, di mana aturan sosial bersifat lebih longgar. Kontras antara sawah/kebun dan sungai memperjelas struktur biner antara kerja dan rekreasi yang hidup dalam kehidupan masyarakat Sunda.

Pergeseran struktur kemudian mencapai puncaknya ketika lagu permainan memasuki fase interaktif, seperti “*Saha anu mandi?*” (Siapa yang mandi?) dan “*Anu mandi na pandeuri*” (Yang mandi yang paling belakang). Di sinilah terjadi seleksi peran dalam permainan, di mana anak yang berada di posisi paling belakang terpilih untuk menjadi tokoh “ular” berikutnya. Proses ini mencerminkan sistem rotasi dan keadilan dalam bermain, sekaligus menjadi bentuk simulasi peran sosial dalam komunitas. Dalam struktur Lévi-Strauss, ini disebut fase *liminal*, yakni masa transisi yang memisahkan antara status sosial yang satu dengan yang lainnya.

Akhir dari lagu permainan ini, yakni bagian berirama seperti “*Oray naon – Di pandeuri ri...*”, menampilkan aspek musikal dan performatif dari tradisi lisan. Bunyi dan irama bukan hanya pemanis, melainkan bagian dari struktur makna yang diturunkan secara turun-temurun. Hal ini

mempertegas pandangan Lévi-Strauss (1963) bahwa bahasa mitis tidak hanya disusun oleh logika verbal, tetapi juga oleh unsur suara, ritme, dan struktur repetitif.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa lagu permainan *Oray-Orayan* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan anak, tetapi juga sebagai cerminan struktur berpikir masyarakat Sunda. Tradisi ini mengajarkan norma, peran sosial, dan struktur ruang dalam kehidupan melalui simbol dan larangan-larangan yang dikemas secara lisan. Pendekatan struktural Lévi-Strauss membantu mengungkap bahwa di balik teks sederhana permainan anak terdapat sistem pemikiran yang kompleks dan penuh makna.

Makna Simbolik Oray-Orayan

Lagu permainan tradisional *Oray-orayan* menunjukkan struktur naratif yang khas dan tersusun dalam beberapa segmen berulang. Struktur ini dapat dibagi ke dalam tiga bagian utama serta satu bagian tambahan yang bersifat pengulangan simbolik. Setiap unsur dalam lagu permainan *Oray-orayan* memiliki makna simbolik yang kaya dan mencerminkan sistem nilai masyarakat Sunda. Kata “*Oray*” (ular) adalah tokoh sentral yang menggerakkan seluruh permainan. Dalam banyak budaya, termasuk Sunda, ular melambangkan ambiguitas: ia bisa licik, berbahaya, tetapi juga bijak dan sakral. Dalam konteks permainan, *oray* mencerminkan dinamika sosial dan kekuatan kolektif, di mana anak-anak membentuk formasi mengikuti gerakan “kepala oray”.

Kata “*leuwi*” (sungai yang dalam) melambangkan ruang netral dan bebas. Sungai dalam banyak cerita rakyat merupakan tempat penyucian atau transformasi. Dalam permainan ini, *leuwi* adalah ruang aman untuk bermain, tempat pelarian dari larangan, sekaligus simbol kebebasan.

Kata “*sawah*” dan “*kebon*” mewakili ruang produktif yang harus dihormati. Keduanya adalah lambang kerja keras dan kehidupan agraris, yang keberadaannya tidak boleh diganggu. Anak-anak diajari untuk menghargai ruang-ruang ini melalui larangan dalam lagu permainan.

Dialog ritmis dan repetitif (“*ri, ri, ri...*”) bukan hanya elemen musikal, tetapi juga memperkuat ikatan kelompok, menciptakan keselarasan gerak, dan mempertegas pola permainan. Ini sesuai dengan ciri khas lisan dalam budaya tradisional yang menggunakan repetisi untuk memperkuat memori kolektif dan ekspresi budaya.

Makna-makna simbolik ini menggambarkan bahwa permainan *Oray-orayan* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga sarana pewarisan nilai-nilai sosial, budaya, dan spiritual secara turun-temurun melalui bentuk yang menyenangkan dan mudah diingat.

Selain temuan lapangan, hasil ini diperkuat oleh penelitian Aulia dan Suyatno (2021) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak sekadar aktivitas fisik, tetapi juga menjadi ruang edukatif yang memperkenalkan struktur sosial, norma, dan nilai-nilai budaya secara kolektif. Dalam permainan seperti *Oray-Orayan*, aspek verbal yang dinyanyikan anak-anak membentuk relasi sosial yang menginternalisasi norma melalui cara yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Syafrida dan Suparno (2020) yang mendokumentasikan kosakata unik dan arkais dalam permainan tradisional Melayu di Kapuas Hulu. Mereka menekankan pentingnya pelestarian aspek lisan dalam permainan sebagai warisan budaya yang memperkaya leksikon dan narasi lokal.

Dengan demikian, permainan *Oray-Orayan* sebagai bentuk tradisi lisan tidak hanya mencerminkan struktur berpikir masyarakat Sunda, tetapi juga berperan dalam proses edukatif dan pelestarian memori kolektif generasi muda. Sebagaimana dinyatakan dalam penelitian oleh Sari et al. (2022), tradisi lisan dalam permainan rakyat mampu menyampaikan nilai-nilai sosial dan spiritual dengan pendekatan estetis dan fungsional.

Oposisi Biner Oray-Orayan

Dalam pendekatan struktural, oposisi biner merupakan kerangka dasar untuk memahami bagaimana makna dibentuk melalui pertentangan simbolik dalam struktur naratif sebuah teks budaya (Lévi-Strauss, dalam Endraswara, 2003). Lagu permainan *Oray-Orayan*, yang merupakan

bagian dari tradisi lisan anak-anak Sunda, menyimpan struktur oposisi yang mencerminkan pandangan hidup masyarakat agraris dan nilai-nilai sosialnya.

Pada bait pertama, tokoh utama yang muncul adalah *oray* (ular), simbol yang beroposisi dengan tokoh-tokoh anak-anak yang menjadi pelaku permainan. Di sini, *oray* merepresentasikan ancaman, kecerdikan, dan dinamika sosial, sementara anak-anak mencerminkan komunitas, kehati-hatian, serta strategi kolektif. Pertentangan *oray* ↔ *manusia* membangun ketegangan yang menjadi inti dramatik permainan.

Selanjutnya, muncul oposisi antara *sawah* sebagai lokasi kerja yang sakral dalam budaya agraris, dan *leuwi* (sungai) sebagai ruang santai dan rekreasi. Pada bait "Luar-léor ka sawah" dan "Mending ka leuwi", tergambar larangan terhadap aktivitas santai di tempat yang dianggap tempat produksi dan kesuburan. Oposisi ini mengonstruksi pemisahan ruang antara kerja ↔ istirahat dan sakral ↔ profan, yang menggambarkan kearifan lokal tentang penghormatan terhadap alam.

Bait seperti "Entong ka sawah" dan "Entong ka kebon" memperkuat pola larangan, yang diikuti dengan anjuran pada bait "Mending ka leuwi". Oposisi *entong* ↔ *mending* memperlihatkan strategi pedagogis dalam permainan yang tidak hanya mendidik anak-anak untuk mengenali batasan ruang gerak, tetapi juga membimbing mereka ke tempat yang secara simbolik lebih aman dan sosial.

Tokoh *nu ngangon* (penggembala) dalam bait "Di kebon loba nu ngangon" hadir sebagai figur otoritas yang beroposisi dengan anak-anak sebagai simbol kebebasan. Pertentangan *otoritas* ↔ *kebebasan* ini mencerminkan hubungan sosial dan hierarki dalam masyarakat, sekaligus memberi pesan tentang adanya pengawasan sosial terhadap perilaku anak-anak.

Menarik pula ketika permainan mencapai puncaknya pada bait "Saha anu mandi" dan "Anu mandi na pandeuri," yang memperlihatkan transisi dari anonim ke personal. Oposisi *anonim* ↔ *personal* digunakan sebagai strategi pemilihan pemain yang akan mengambil peran sebagai *oray* selanjutnya, dan dengan demikian menandai awal ↔ akhir dari siklus permainan. Siklus ini berulang, mengindikasikan pola naratif sirkular dalam budaya lisan (Finnegan, 2012).

Akhirnya, penambahan bait repetitif seperti "Oray naon – Di pandeuri ri..." menegaskan kehadiran struktur lisan yang hidup, berbasis suara dan ritme. Dalam konteks ini, terbangun oposisi *lisan* ↔ *tertulis*, yang mencerminkan karakter orisinal dari tradisi lisan sebagai budaya yang diwariskan secara verbal dan kolektif (Finnegan, 2012).

Dengan demikian, struktur oposisi biner dalam lagu permainan *Oray-Orayan* tidak hanya berfungsi sebagai pola naratif yang memperkaya nilai estetis permainan, tetapi juga sebagai representasi sistem nilai dan norma budaya masyarakat Sunda, khususnya dalam membentuk identitas kolektif dan membangun kesadaran ruang, waktu, serta hubungan sosial dalam konteks agraris.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa lagu permainan tradisional *Oray-orayan* bukan sekadar bentuk hiburan anak-anak, melainkan merupakan representasi budaya yang sarat akan nilai-nilai sosial dan simbolik masyarakat Sunda. Melalui pendekatan struktural Lévi-Strauss, dapat disimpulkan bahwa struktur naratif lagu permainan terbagi ke dalam beberapa segmen yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan moral, aturan sosial, dan pembentukan identitas kolektif secara implisit.

Struktur naratif permainan ini mengandung pola pengulangan dan peralihan ruang yang menggambarkan larangan dan anjuran secara bergantian. Hal ini memperlihatkan mekanisme pendidikan sosial yang dijalankan secara lisan dan partisipatif oleh anak-anak. Kedua, terdapat oposisi-oposisi biner seperti larangan/anjuran, sawah/leuwi, dan ular/manusia, yang mencerminkan pandangan dualistik masyarakat terhadap ruang dan perilaku. Ketiga, simbol-simbol seperti *oray*, *sawah*, *kebon*, dan *leuwi* mengandung makna mendalam yang berkaitan erat dengan sistem nilai budaya agraris, penghormatan terhadap alam, dan pentingnya menjaga harmoni sosial.

Permainan ini mencerminkan nilai-nilai sosial dan tradisi masyarakat yang diwariskan secara lisan dan melalui gerakan dari generasi ke generasi. Dengan demikian, disarankan agar permainan tradisional seperti *Oray-orayan* dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya takbenda yang mengandung nilai-nilai sosial, pendidikan karakter, dan kearifan lokal. Permainan ini tidak hanya memperkaya khasanah budaya, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis budaya dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan konseptual yang tepat untuk menggali dan memahami struktur budaya yang tersembunyi di balik ekspresi verbal dan pola gerakannya, guna mendukung pelestarian serta pengembangan nilai-nilai budaya lokal secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, N. (2012). *Struktur Kakawihan Kaulinan Barudak di Masyarakat Sunda* [Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu>
- Aulia, A., & Suyatno. (2021). Esensi Budaya Permainan Tradisional Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1801–1812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.6030>
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods* (5th ed.). Boston: Pearson.
- Creaghe, S. (2022). Symbolic play as a zone of proximal development: An analysis of informational exchange. *Social Development*, 31(3), 564–577. <https://doi.org/10.1111/sode.12592>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dundes, A. (1997). Binary opposition in myth: A structuralist approach. In *Myth and mythmaking*. University of California Press.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi penelitian folklor: Konsep, teori, dan aplikasi*. Yogyakarta: Omkara.
- Kurniawan, D. (2023). Pergeseran minat anak terhadap permainan tradisional: Studi kasus di perkotaan Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 15(1), 45–59. <https://doi.org/10.25077/jisb.v15i1.2023.45-59>
- Finnegan, R. H. (2012). *Oral literature in Africa* (Rev. ed.). Cambridge, UK: Open Book Publishers. Diakses dari <http://library.oapen.org/bitstream/20.500.12657/31251/1/612580.pdf>
- Garaigordobil, M., Berruoco, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". *Journal of Intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Gump, P. V., & Sutton-Smith, B. (1971). The "it" role in children's games. In E. M. Avedon & B. Sutton-Smith (Eds.), *The study of games* (pp. 390–397). New York: Wiley.
- Haris, I., & Hastuti, D. (2016). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan aspek moral dan bahasa anak. *Eksplorasi: Jurnal Pendidikan dan Kajian Ilmu Sosial*, 28(2), 45–52. <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/Exsplorasi/article/view/1297>
- Jakobson, R. (1960). Linguistics and poetics. In T. A. Sebeok (Ed.), *Style in language* (pp. 350–377). Cambridge, MA: MIT Press.
- Lévi-Strauss, C. (1963). *Structural anthropology*. New York: Basic Books.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Permana, D., & Suparta, I. N. (2022). Penelitian struktural dan etnopedagogik permainan anak di Sumedang. *Lokabasa*, 13(1), 10–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/view/3162>
- Rogoff, B. (2003). Firsthand learning through intent participation. *Annual Review of Psychology*, 54, 175–203. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.54.101601.145118>
- Sari, D. P., Mulyadi, D., & Hartati, R. (2022). Tradisi lisan sebagai media pembelajaran nilai sosial dan budaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(2), 188–197. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/pbs/article/view/3232>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*.
<https://ich.unesco.org/en/convention>
- Syafrida, Y., & Suparno. (2020). Penelitian folklor dan nilai edukasi pada permainan tradisional Melayu Kapuas Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 9(3), 311–320.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45853>