

KAKAWIHAN BARUDAK SUNDA

Oleh Dede Kosasih

A. PURWACARITA

Manusia, kebudayaan, lingkungan, merupakan tiga faktor yang saling jalin menjalin secara integral. Lingkungan tempat manusia hidup selain berupa lingkungan alam juga berupa lingkungan sosiobudayanya. Sehubungan dengan itu, maka konsep manusia harus dipahami sebagai makhluk yang bersifat *biosoiobudaya*. Kaidah biologis yang menurut kemampuan organisme melalui penyesuaian diri terhadap lingkungan, berlaku pula untuk lingkungan sosiobudayanya. *The organism and its environment must be suited to each other*, begitu kata Slotkin.¹ Dengan demikian, suatu jenis makhluk hidup akan dapat mempertahankan kelangsungan eksistensinya sepanjang ia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam hubungan ini amatlah penting memahami cara-cara manusia melakukan upaya penyesuaian diri itu.

Wujud kebudayaan dalam suatu masyarakat merupakan pengikat para pendukungnya dalam menghadapi lingkungannya, baik lingkungan alam sekitar, maupun lingkungan sosial. Wujud kebudayaan tersebut mencerminkan suatu masyarakat tentang pola berpikir dan totalitas perilaku suatu masyarakat dalam menjalani kehidupannya. Manusia sebagai pendukung kebudayaan dalam suatu masyarakat itu cenderung menunjukkan kebersamaan dan secara terus menerus tergantung dan banyak dipengaruhi oleh sesamanya dan lingkungannya.

Masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang majemuk yang mempunyai keanekaragaman kebudayaan. Tentu saja keberadaan ini memiliki konsekuensi logis dengan adanya perbedaan-perbedaan, baik suku-bangsa, agama, adat-istiadat, pola perilaku, maupun sipat kedaerahannya. Namun nampaknya dari perbedaan-perbedaan itu justru mengisyaratkan adanya karakteristik budaya yang sama yang mendasari heterogenitas itu². Dari kemajemukan yang ada itu diharapkan dapat menjadi sumber informasi sehubungan dengan kepentingan pembangunan bangsa ini.

Dewasa ini sangat dirasakan adanya kemajuan-kemajuan di berbagai aspek, yang disebabkan oleh adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Namun, dari perkembangan itu akibatnya muncul berbagai pengaruh pembangunan yang tidak bisa dihindari itu adalah terjadinya pergeseran nilai-nilai hidup dan kehidupan, terutama dalam cara berfikir dan cara bertindak.

Mengenai arah perubahan masyarakat, seorang sosiolog yang juga dikenal sebagai bapak sosiologi, **Auguste Comte**³ mengatakan bahwa perkembangan masyarakat melalui tiga "tahap intelektual", yang masing-masing merupakan perkembangan dari tahap sebelumnya. Tahap *pertama* dinamakannya tahap **teologis** atau **fiktif**, yaitu suatu tahap di mana manusia menafsirkan gejala-gejala di sekelilingnya secara teologis, yakni dengan kekuatan-kekuatan yang dikendalikan roh dewa-dewa atau Tuhan. Tahap *kedua* merupakan perkembangan dari tahap pertama, adalah tahap **metafisika**. Pada tahap ini manusia menganggap bahwa dalam setiap gejala terdapat kekuatan-kekuatan atau inti tertentu yang pada akhirnya akan dapat diungkapkan. Tahap yang *ketiga* inilah yang merupakan tugas dari pada ilmu pengetahuan **positif** yang merupakan tahap terakhir dari perkembangan manusia.

¹ Kusnaka Adimihardja, *Kebudayaan dan Lingkungan: Studi Bibliografi*. Ilham Jaya, Bandung, 1993. hlm.1

² W.F. Wertheim, *Masyarakat Indonesia dalam Transisi: Studi Perubahan Sosial*. Tiara Wacana: Jogjakarta, 1999. hlm 1-2.

³ dalam Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*. Universitas Indonesia (UI Press): Jakarta.1981 hlm. 43

Secara ekonomis dan politis, **W.W. Rostow**⁴, mengemukakan bahwa perkembangan masyarakat melalui lima tahap pertumbuhan, yaitu: *tahap masyarakat tradisional, prasyarat menuju lepas landas, lepas landas, gerak menuju kematangan, dan kemudian tahap konsumsi massa tinggi*. Sementara itu, **Alvin Toffler**⁵ (1980), berpendapat bahwa hingga kini dunia telah dilanda tiga gelombang peradaban. Gelombang peradaban *pertama* ditandai dengan ketergantungan manusia pada alam, gelombang peradaban *kedua* mengutamakan kekuatan fisik manusia, dan gelombang peradaban *ketiga* yang melanda dunia sejak tahun 1970-an lebih mengutamakan kekuatan otak manusia.

Perubahan-perubahan sosial semacam itu juga terjadi dalam masyarakat Indonesia. Namun demikian, ada kesan bahwa perubahan-perubahan tersebut berbeda dengan yang terjadi di negara-negara maju. Bila di negara maju perubahan sosial dan kebudayaannya berkembang secara bertahap, mulai dari tahap yang pertama hingga terbentuknya masyarakat yang modern sekarang ini. Akan tetapi, faktor kemajuan atau modernitas dari setiap tahap perkembangan di negara-negara maju yang melanda masyarakat Indonesia terbentuk justru secara serempak, akibatnya mendesak nilai-nilai luhur budaya tradisional dan sistem sosial kita.

Diketahui benar bahwa kebudayaan Indonesia itu mengandung nilai-nilai *etik, estetik* dan *artistik* yang sungguh agung. Namun dari keagungan nilai-nilai budaya bangsa itu mulai terdesak dan terlupakan, sementara nilai-nilai yang baru belum terbentuk dengan kokoh dan mantap. Oleh karena itu, masyarakat seakan-akan kehilangan pegangan dalam menentukan sikap dan tingkah laku. Hal ini tentunya dapat menimbulkan kebingungan dan pertentangan yang merupakan hambatan dalam pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

Jadi, pengaruh pembangunan yang tidak dapat dihindari adalah terjadinya pergeseran nilai-nilai yang berlaku pada suatu masyarakat. Masyarakat menjadi labil⁶ karena tidak ada nilai yang bisa dijadikan acuan untuk mencapai tujuan hidup.

Sementara perwujudan kebudayaan nasional yang tunggal dan baku belum berkembang sepenuhnya, maka sangat dirasakan perlu adanya upaya untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Salah satu upaya tersebut adalah pembinaan kebudayaan daerah melalui pengkajian nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kegiatan kehidupan bermasyarakat. Upaya ini diharapkan dapat mewujudkan kebudayaan nasional yang tangguh dan utuh, yaitu mampu memperkuat solidaritas dan mempersatukan kehidupan bangsa, sekaligus dapat menjadi kebanggaan nasional serta memperkuat ketahanan nasional.

Pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional, harus dimulai dengan inventarisasi unsur-unsur budaya yang masih bertahan dan hidup dalam masyarakat. Salah satu unsur budaya yang dianggap masih tetap bertahan adalah folklor lisan dalam bentuk nyanyian rakyat (Kakawihan Barudak)

Adapun tradisi lisan itu berfungsi antara lain sebagai pengkokoh norma-norma serta nilai-nilai budaya yang telah berlaku secara turun-temurun. Norma-norma serta nilai-nilai budaya itu ditampilkan dengan peragaan secara simbolis dalam bentuk nyanyian rakyat ini, dilakukan secara riang oleh masyarakat yang mendukungnya, dan dirasakan sebagai bagian yang integral dan akrab serta komunikatif dalam kehidupan kulturalnya.

⁴ Andre Gunder Frank, *Sosiologi Pembangunan dan Keterbelakangan Sosiologi*, Pustaka Pulsar: Jakarta, 1984 hlm. 22-32

Untuk pembahasan mengenai Teori Rostow ini bisa dibaca dalam beberapa literatur di antaranya Yudistira K. Garna. *Teori Pembangunan menurut Perspektif Dunia Ketiga*, Primaco Akademica: Bandung, 1997 hlm. 13-14

⁵ lihat H. Nursid Sumaatmaja, *Manusia Dalam Konteks Sosial, Budaya dan Lingkungan Hidup*, Alfabeta Bandung, 1996 hlm.60-61

⁶ lihat Muchtar. *Ungkapan Tradisional sebagai Informasi Kebudayaan Daerah Jawa Barat*, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional (Jarahnitra), 1982/1983 hlm.6

Pengungkapan *kakawihan barudak* yang banyak mengandung simbol ini merupakan suatu cara yang dapat mempercepat terjadinya sosialisasi. Juga, terkandung di dalamnya ungkapan-ungkapan emosional yang merangsang terciptanya kekukuhan norma dan nilai yang bersifat kohesif di antara para pendukungnya.

Dunia Anak-Anak: Sebuah Ancaman Kultural

Berkaitan dengan pernyataan di atas, apalagi lebih diperparah lagi oleh hiruk pikuknya lalu-lintas teknologi informasi yang begitu mengglobal sekarang ini, masyarakat kita termasuk salah satu yang tidak bisa berbuat banyak. Salah satunya yang dirasakan sangat terpuruk adalah dunia anak-anak⁷ (telah lama para orang tua, pendidik serta mereka pemerhati dunia anak-anak melontarkan keprihatinan bahwa anak-anak sedang kehilangan dunianya). Maksudnya keprihatinan yang dirasakannya itu bila dibandingkan dengan dunia orang tua mereka tempo dulu.

Buktinya memang sangat nyata dan gamblang bahwa perilaku kehidupan anak-anak sekarang sudah sangat lain dengan pola kehidupan orang tua mereka semasa kanak-kanan. Menurut pengamatan dan penilaian berbagai pihak, perilaku kehidupan anak terutama dalam bermain, sekarang ini tidak mendidik dan cenderung ke arah sikap yang konsumtif dan individualistis.

Dari gejala itu, banyak orang yang sepakat bahwa sinyalemen seperti itu memang tepat adanya. Anak-anak tempo dulu sangat tertantang oleh alam dan lingkungan hidupnya berada. Mereka memanfaatkan apa yang ada di lingkungannya. Sebagai akibatnya, mereka harus kreatif, selalu siap menghadapi tantangan dan rintangan yang muncul setiap saat.

Dunia anak-anak, termasuk fantasi, imajinasi serta tantangan-tantangan kreativitasnya, menurut para ahli merupakan modal yang sangat vital terhadap kemungkinan terbentuknya sebuah kepribadian seorang manusia secara utuh. Jika kepribadian seorang manusia nantinya diterima sebagai hasil sebuah proses, maka bahan dasarnya adalah dunia anak-anak itu. Bagaimana format yang akan terbentuk nanti, sangatlah bergantung pada bahan dasarnya.

Bagi anak-anak yang dibesarkan dalam kultur Sunda tempo dulu, sangat banyak tersedia sarana bermain bagi mereka. Bahkan sejak pagi hingga malam hari, anak laki-laki dan anak perempuan masing-masing memiliki jenis permainan sendiri-sendiri. Ada *gatrik* buat anak laki-laki, dan *sondah* buat anak perempuan, semua itu umumnya dimainkan pada siang hari. Di malam haripun, terutama jika bulan sedang purnama, anak-anak masa lalu tidak pernah melewatkan diri dengan tidur sore-sore. Mereka sangat terbiasa bermain dan bernyanyi dengan penuh kegembiraan sampai larut malam di halaman, ada yang bermain *ucing kalangkang*, *galah*, *pakaleng-kaleng agung* dan sebagainya, tanpa khawatir berisik dan mengganggu orang tua yang mestinya sedang istirahat. Orang tua masa lalu juga biasanya tidak tidur sore-sore karena mereka juga terus bekerja (biasanya membuat anyaman) atau ngobrol sampai larut malam.

Umumnya dalam permainan anak-anak yang sifatnya rekreatif sangat bertautan dengan *kakawihan barudak*. Antara permainan dan *kakawihan* itu merupakan dwitunggal yang tidak bisa dipisahkan. Umpamanya dalam permainan *oray-orayan*, tidak terlepas dari iringan *kakawihan barudak*. Begitu juga dalam cara bermainnya biasanya harus melibatkan lebih dari lima orang.

Pada permainan ini sejumlah anak berkumpul di suatu halaman rumah yang cukup luas. Biasanya hal ini dilakukan baik sore hari maupun malam hari ketika bulan sedang purnama. Lalu untuk menentukan siapa yang menjadi kepala ular, biasanya dilakukan dengan diundi yang menggunakan nyanyian (kakawihan) **Hompimpah** atau **Cingcipit**.

⁷ Abdullah Mustappa. *Dunia Anak-Anak Kita yang Sedang Terancam, Pikiran Rakyat*. edisi Lembaran Khusus, Kamis, 24 April 1997 hlm.10.

Setelah terpilih, yang lainnya saling berebutan untuk berada di belakang sang kepala ular. Mereka berbaris saling berpelukan dan berjalan meliuk-liuk sambil mendendangkan lagu: *"Oray-orayan. Orang naon? Orang bungka! Bungka naon? Bungka Laut! Laut naon? Laut dipa! Dipa naon? Di pandeuril kok...kok...kok...!"* Setelah berakhir lagu ini maka riuh rendahlah suara anak-anak, ada yang tertawa cekikikan, menjerit dan sebagainya, karena dalam permainan ini sang kepala ular harus menangkap ekornya atau anak yang berada pada barisan paling belakang.

Meskipun jenis maupun bentuk permainan di atas sangat sederhana, tetapi secara tidak langsung mengandung makna yang sangat berguna terutama bagi pemupukan sikap mental anak-anak. Dengan jenis permainan tersebut, anak-anak bisa menikmati kegembiraan hidup tanpa harus dibeli oleh nilai rupiah. Selain itu, nampak pula sikap kebersamaan dan rasa solidaritas anak-anak dalam bermain di masa lalu, hampir dapat dipastikan jauh lebih komunikatif satu sama lainnya. Karena jenis permainannya yang memerlukan teman secara kelompok, antara empat hingga delapan bahkan bisa lebih.

Dunia seperti itulah yang sekarang sudah berangsur-angsur hilang. Dunia anak-anak sekarang ini umumnya merupakan dunia yang pasif. Sebagian waktu senggang mereka yang seharusnya dipakai untuk bermain, dihabiskan dengan menongkrong di depan TV atau *game-watch* atau *video-game*. Bahkan, jika dihampiri oleh temannya akan merasa terganggu karena memerlukan konsentrasi dalam bermain alat itu. Mereka benar-benar menjadi objek, dalam arti bukan sebagai pelaku yang aktif (subjek).

Melihat kondisi semacam itu, besar kemungkinan tercerabutnya anak-anak dari dunianya yang asli, bahkan bisa dikatakan sebagai ancaman yang sangat serius. Dalam transformasi budaya yang bisa menimbulkan konflik kepribadian itu yang sebenarnya tersembunyi ancaman kultural yang tidak bisa dianggap enteng.

Kakawihan Barudak Sunda dalam Persimpangan Jalan

Sehubungan dengan hal di atas, sementara perwujudan kebudayaan nasional yang tunggal dan baku belum terbentuk sepenuhnya, dirasakan perlu adanya upaya-upaya untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Salah satu upaya tersebut adalah pembinaan kebudayaan daerah berupa *Kakawihan Barudak Sunda* (KBS) melalui pengkajian nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Upaya ini diharapkan dapat mewujudkan kebudayaan nasional yang tangguh dan utuh yaitu mampu memperkokoh solidaritas dan mempersatukan kehidupan bangsa, sekaligus dapat menjadi kebanggaan nasional.

Berkaitan dengan hal ini, Keesing⁸ melalui Damono (1979 : 4) mengemukakan bahwa pola, pandangan, sikap, dan perilaku manusia di berbagai belahan bumi dapat diamati, dipelajari, dan diungkapkan melalui kebudayaannya. Melalui kebudayaan itulah, manusia membina interaksi dengan sesamanya, dengan alam, serta mewariskan nilai-nilai yang dianggap bermanfaat bagi kelangsungan hidup mereka dari generasi ke generasi. Hal itu berarti bahwa kebudayaan secara langsung ataupun tidak langsung, mampu memberikan identitas tertentu bagi individu dan masyarakat pendukungnya.

Pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional harus dimulai dengan inventarisasi, pendokumentasian serta penelitian yang menyingkap latar belakang sosiokulturalnya, terhadap KBS sebagai bagian dari folklor. Usaha-usaha ini jelas akan besar manfaatnya bagi pembangunan kebudayaan nasional yang sedang kita bina bersama, karena diyakini bahwa dalam KBS itu terkandung nilai-nilai sosial budaya masyarakat dan mempunyai fungsi sosial sebagai pengkokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Jawa Barat.

⁸ Roger M Keesing, *Antropologi Budaya: Suatu Perspektif Kontemporer*. Edisi Kedua. Jilid I Alih Bahasa: Samuel Gunawan, Erlangga Jakarta, 1989 hlm.83

Mengapa kita perlu meneliti folklor, khususnya folklor lisan dan folklor sebagian lisan? Sebab fungsinya sangat banyak dan menjadikan sangat menarik serta penting untuk diungkap dalam rangka melaksanakan pembangunan kebudayaan bangsa kita.

Fungsi-fungsi itu menurut William R. Bascom⁹ (Dananjaya, 1984 : 19), ada empat, yaitu a) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif; b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; c) sebagai alat pendidikan (*pedagogical device*); dan d) sebagai alat pemaksa dan pengawasan agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Di antara fungsi-fungsi yang dikemukakan di atas, yang paling menonjol adalah fungsi rekreatif, yaitu untuk merenggut kita dari kebosanan hidup sehari-hari walaupun untuk sementara waktu, atau untuk menghibur diri dari kesukaran hidup, sehingga dapat pula menjadi semacam pelipur lara, atau untuk melepaskan diri dari segala ketegangan perasaan, sehingga dapat memperoleh kedamaian jiwa.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, ternyata KBS itu perlu dikaji karena merupakan warisan budaya yang tak ternilai. Dan penggalian serta pemeliharaan budaya Sunda itu sangat bermanfaat, yang salah satunya adalah bermanfaat bagi pendidikan, seperti yang dikemukakan oleh Astuti Hendrato¹⁰ bahwa :

"Penggalian budaya daerah itu akan memberikan kepuasan rohani serta menimbulkan kecintaan terhadap budaya sendiri dan menjadi penghambat kokoh terhadap arus masuknya kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian atau kepentingan pembangunan bangsa. Keselarasan kemajuan teknologi dan pengetahuan dengan pembangunan jiwa akan besar sekali artinya bagi pembangunan lahir dan batin"

Kajian mengenai KBS secara lengkap menyangkut aspek sosial budaya yang menyingkap latar belakang sosiokultural, kehidupan masyarakatnya belum pernah dilakukan orang.

Atik Sopandi dkk, pernah meneliti mengenai ***Kakawihan Barudak; Nyanyian Anak-anak Sunda*** yang dipublikasikan oleh Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (1985). Deskripsinya menyangkut aspek-aspek yang berkaitan dengan musik tradisional daerah (karawitan) serta sastra lisan yang terkandung di dalam nyanyian anak-anak. Sedangkan buku-buku yang menyangkut kaulinan dan kakawihan barudak pernah ditulis oleh Akkub Sumarna (1987) yang berjudul ***Warna-warna Kaulinan*** dan Sali Iskandar dkk (1996) yang berjudul ***Kaulinan Barudak Lembur***.

Dalam kajian ini akan dipusatkan pada penelaahan tentang KBS sebagai bentuk nyanyian permainan (*play song*), yakni nyanyian yang mempunyai irama gembira serta kata-kata lucu dan selalu dikaitkan dengan permainan bermain (*play*) atau permainan bertanding (*game*), yang dicerminkan oleh perilaku kehidupan anak sebagai masyarakat pendukungnya.

Kakawihan Barudak dalam Perspektif Sosial Budaya

Dalam KBS itu terkandung nilai-nilai sosial budaya masyarakat yang mendukung dan mempunyai fungsi sosial yang beraneka ragam sebagai pengkokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat yang bersangkutan.

Sehubungan dengan itu KBS diharapkan dapat menyingkap latar belakang sosiokultur kehidupan masyarakatnya serta nilai-nilai mana yang dapat menunjang

⁹ lihat James Danandjaja. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-lain*. Grafiti. Jakarta, 1994 hlm. 19

¹⁰ dalam. Yetty Kusmiati. *Puisi Saver Sunda*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986 hlm.2

terbinanya pergaulan nasional yang baik dan serasi serta nilai-nilai mana yang tidak relevan lagi bagi masyarakat sekarang dan di mana depan. Penyingkapan latar belakang sosiokultur kehidupan masyarakat di daerah bersangkutan akan memberikan informasi mengenai kebudayaannya. Informasi yang demikian akan dapat memberikan pengertian yang positif tentang kebudayaan kelompok etnis kepada masyarakat luas di Indonesia sehingga dapat membantu melenyapkan prasangka-prasangka yang disebabkan oleh kekurangtahuan tentang masyarakat dan kebudayaan daerah yang bersangkutan.

Di samping kegunaan praktis bagi pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional, tentu saja data mengenai KBS ini dapat dipakai untuk mengembangkan teori-teori dan ilmu pengetahuan yang memerlukan data ini, yakni *folklore* dan antropologi budaya.

Dalam rangka pengkajian dan pembahasan *Kakawihan Barudak Sunda* (KBS) ini, perlu dikemukakan terlebih dahulu hakekat folklor. Mengapa hal ini dipandang perlu?

Folklor sebagai suatu disiplin ilmu pengetahuan yang berdiri sendiri di Indonesia, belum lama dikembangkan orang. Secara etimologis kata folklor merupakan bentuk pengindonesiaan dari kata berbahasa Inggris *folklore*, yang berasal dari dua kata yakni *folk* dan *lore*. Kata **folk** sama artinya dengan kata kolektif (*collectivity*) yaitu sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik maupun kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan yang dimaksud **lore** adalah tradisi masyarakat yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai sengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Jadi pengertian folklor secara keseluruhan menurut Dananjaya adalah:

"folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (nemonik device)".¹¹

Adapun kakawihan barudak menurut Dananjaya (1984) dapat digolongkan pada *folklor lisan*.

Setiap bangsa di dunia umumnya memiliki nyanyian rakyat. Hal ini terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak (kaulinan barudak), karena nyanyian ini hampir murni disebarkan melalui lisan dan banyak di antaranya disebarkan tanpa bantuan orang tua ataupun guru sekolahnya.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, sangat jelas bahwa antara KBS dengan kaulinan barudak Sunda sangat erat kaitannya. Istilah kakawihan berasal dari kata *kawih* yang artinya lagu atau nyanyian. Dan istilah *kawih* ini telah lama dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat Sunda, sebagaimana termaktub dalam naskah *Siksa Kanda Ng Karesian (1581 M)* yang berbunyi sebagai berikut:

"Hayang nyaho disakweh ning kawih ma kawih bwatuha kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyaraman, kawih sisi(n)diran, kawih pangpeledan, kawih bongbongkaso, kawih pererane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tangtung, kawih sasa(m)batan, kawih igel-igelan, sing sawatek kawih ma, paraguna tanya."¹²

(Bila ingin tahu segala macam lagu batuha, kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyaraman, kawih sisindiran, kawih pengpeledan, kawih

¹¹ *loc. cit.* 1994 hlm.2

¹² lihat Saleh Danasasmita dkk. *Sewaka Darma, Sanghyang Siksa Kanda Ng Karesian, Amanat Galunggung, Transkripsi dan Terjemahan*, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda (Sundanologi): Bandung 1987: 83

bongbongkaso, perane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tangtung, kawih sasambatan, kawih igel-igelan, sagala macam lagu tanyalah paraguna/akhli karawitan).

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan ternyata istilah kawih lebih dahulu dipergunakan masyarakat Sunda. Dalam budaya Sunda, selain dikenal istilah *kawih* juga ada yang dinamakan *tembang*. Istilah *tembang* baru dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat Sunda setelah memperoleh pengaruh dari Mataram (abad ke 17).

KBS bisa dimasukkan ke dalam bentuk puisi kakawihan (puisi nyanyian) yaitu sebagai bagian dari cerita rakyat, seperti dikemukakan oleh Yus Rusyana¹³:

"Dalam sastra dikenal berbagai bentuk karangan seperti halnya dengan sastra tulisan yaitu bentuk cerita, drama, puisi dan bahasan. Dalam sastra Sunda dikenal cerita rakyat seperti dongeng dan cerita pantun, teater rakyat seperti banjet, topeng, longser, ubrug, dan tarling, puisi rakyat seperti mantra, sawer, pupujian, kakawihan dan paparikan serta bahasan seperti uraian tentang pandangan hidup".

Sedangkan sosok kakawihan barudak menurut Dananjaya¹⁴ bisa dimasukkan sebagai puisi rakyat, nyanyian rakyat dan permainan rakyat. Hal ini memang bisa dibuktikan bahwa kakawihan barudak mengandung puisi dan lagu serta media untuk mengungkapkannya.

Kakawihan dipandang sebagai puisi rakyat (sajak rakyat) dibagi menjadi tiga kategori yaitu, a) sajak untuk anak-anak (*nursery rhyme*); b) sajak permainan (*play rhyme*); dan c) sajak untuk menentukan siapa yang "jadi" dalam suatu permainan atau tuduhan (*counting out rhyme*).

Contoh sajak kanak-kanak (*nursery rhyme*) adalah **Ucang angge**.

*"Ucang-ucang angge
Mulung muncang ka parangge
Digogog ku anjing gede
Anjing Gede nu Mang lebe
Anjing leutik nu Ki Santri
Ari gog gog cungungung....."*

Sajak di atas biasanya dibawakan dalam pola pengsuhan anak, agar anak itu tertawa dan gembira. Si anak (biasanya umur balita akan tertawa dan merasa senang, karena selain diiringi sajak dan lagu, juga ditimang oleh orang tua atau pengasuhnya di tempatkan di kedua kaki. Posisinya bisa sambil duduk di *golodog* atau bisa terlentang, dengan kedua kakinya ditunggangi oleh anak.

Contoh sajak permainan (*play rhyme*) adalah **Huhuian**. Permainan ini dilakukan oleh sejumlah anak, biasanya lebih dari lima orang. Kemudian ditentukan seorang pimpinan serta tokoh "**nini dan aki**". Tangan sang pimpinan biasanya memegang erat sebuah pohon atau sebuah tonggak yang kuat sambil jongkok. Setelah itu, kemudian diikuti teman lainnya sambil memegang erat pinggang sang pimpinan. Ini pun dilakukan secara berbaris dan berpelukan. Setelah itu "si nini" bernyanyi,

*"Kelenang-keleneng samping koneng
Keledat-keledut samping butut"*

Sambil "ngawih" si nini ini memukul kepala teman-temannya dari yang pertama sampai yang terakhir. Selesai mendendangkan lagu terjadilah dialog antara sang pimpinan dengan si nini.

¹³ lihat Yus Rusyana. *Cerita Rakyat Nusantara*, FPBS IKIP Bandung. 1981 hal.43

¹⁴ *op. cit* 1994, hlm.21

+Saha di dapur? (ucap sang pimpinan)
- Nini jeung aki.
+ Rek ngala naon?
- Ngala hui.
+ Pek we ala!

Maka ramailah suara jeritan anak-anak penuh gembira karena si nini ini dengan sekuat tenaga mencoba menarik anak-anak agar terlepas dari ikatan teman-temannya.

Contoh sajak untuk menentukan siapa yang "jadi" dalam suatu permainan atau tuduhan (*counting out rhyme*) adalah **Hompimpah** atau **Cingciripit**.

Melalui *hompimpah* ini diundi siapa yang menang dan siapa yang kalah. Caranya dengan mengangsurkan tangan secara bersamaan. Tahap pertama dicari mana yang terbanyak, apakah tangan tertelungkup atau terbuka. Pihak terbanyak lulus dalam tahap pertama, sisanya kembali mengayunkan tangan, lalu kembali bersama-sama diangsurkan ke depan. Sampai akhirnya tinggal satu yang berbeda, dialah yang menjadi kucing. Dan ketika mengayunkan tangan, biasanya dilantunkan pula sebuah kakawihan secara serempak.

*"Hompimpah kaliwahon dodol jebred,
Saha nu eleh eta nu jadi **ucing**".....*

Selain dengan *hompimpah*, bisa juga diundi dengan cara lain, yaitu dengan *cingciripit*. Semua anak meletakkan telunjuknya pada telapak tangan salah seorang anak yang juga ikut undian. Anak-anak itu harus trampil menarik telunjuknya kembali bila lagu sudah habis atau ketika sudah bersamaan dengan *engang* (suku kata) terakhir **nong**, dalam kakawihan di bawah ini:

*"Cingciripit tulang bajing kacapit
kacapit ku bulu pare
bulu pare memencosna
jol pa dalang mawa wayang
jrek-jrek nong".....*

Hap! Semua segera menarik telunjuknya. Yang tinggal dan terjepit tangan pengundi, harus menjadi **kucing**.

Ada pula sajak untuk menentukan siapa, yang jadi dalam satu tuduhan, khususnya dipergunakan untuk menentukan **siapa** di antara kawan-kawan sekelompoknya yang telah mengeluarkan kentut yang bau, tanpa suara. Biasanya hal ini diuji dengan kakawihan di bawah ini.

*"Tat tit tut, daun jambu
Saha nu hitut bujurna bau....."*

Sajak ini dilagukan seorang anak sambil menunjukan jari telunjuknya ke arah orang-orang yang berkumpul dalam suatu ruangan atau kumpulan. Setiap hadirin mendapat satu suku kata dari sajak itu. Orang pertama misalnya mendapat suku kata **tat**, orang kedua **tit** dan orang ketiga **tut**, dan demikian seterusnya. Penunjukan ini dilakukan dengan kitaran arah jarum jam. Orang yang **jadi** atau yang dianggap **kentut** adalah yang mendapat suku kata terakhir dari sajak itu, yaitu suku kata **u** dari kata bau.

Nyanyian sejenis KBS menurut beberapa ahli, sebenarnya secara universal terdapat di berbagai negara, kakawihan barudak dipergunakan untuk mengiringi anak-anak kecil bermain (*play song*), sebagai warisan secara turun-temurun dan sangat erat kaitannya dengan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda.

Tulisan mengenai permainan rakyat orang Jawa (dan orang Indonesia lainnya) ada dua buah karya yang sangat penting dan dapat dianggap sebagai klasik. Yang pertama adalah dari H. Overbeck yang berjudul *Javaansche Mejes spelen en Kinderliedjes* (**Permainan Anak-anak Perempuan dan Nyanyian Kanak-kanak Jawa**) (1939 dan 1939a). Yang kedua adalah buku Catharina H. Kool yang berjudul *Das Kinderspiel Im Indischen Archipel* (**Permainan Kanak-kanak di Indonesia**) (1923).

PENUTUP

Dilihat dari segi fungsinya, kaulinan barudak dengan kakawihan barudaknya, yang paling menonjol adalah fungsi rekreatifnya. Fungsi ini menjadi sangat penting bagi petani pedesaan yang bertempat tinggal di daerah pedalaman yang sangat terpencil dan kurang mempunyai hiburan yang lain kecuali permainan dan kegiatan kesenian. Fungsi yang lain adalah sebagai media belajar. Hal ini penting terutama bagi anak-anak. Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik, misalnya, berfungsi mengembangkan kecekatan gerakan otot-otot para pemain kecil itu. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya berpikir. Sedangkan fungsi yang lain adalah fungsi pedagogik yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa, untuk menjadi orang yang berjiwa sportif. Dari semua fungsi-fungsi itu, dapat diperas menjadi satu, yaitu apa yang oleh R.E. Herron dan B. Sutton-Smith disebut sebagai fungsi untuk menyiapkan kanak-kanak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa (1971 : 4).

Selain itu KBS dapat pula digolongkan berdasarkan perbedaan umur (orang dewasa dan kanak-kanak), berdasarkan perbedaan jenis kelamin (pria dan wanita), berdasarkan perbedaan kedudukan dalam masyarakat atau lapisan sosial (kalangan atas dan kalangan bawah, para bangsawan, dan orang kebanyakan).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Mustappa. (1997) *Dunia Anak-Anak Kita yang Sedang Terancam*. Pikiran Rakyat, Edisi Khusus. Kamis, 24 April 1997.
- Adimiharja, Kusnaka Dkk. (1991/1992) *Pola Pengasuhan Anak Secara Tradisional pada orang Sunda*, Bandung : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Depdikbud.
- (1993) *Kebudayaan dan Lingkungan: Studi Bibliografi*. Bandung: Ilham Jaya.
- Andre Gunder Frank (1984) *Sosiologi Pembangunan Dan Keterbelakangan Sosiologi*. Jakarta: Pustaka Pulsar.
- Atja dan Saleh Danasasmita (1981) *Siksa Kanda Ng Karesian*, Bandung. Proyek Pengembangan Permuseum Jawa Barat.
- Dananjaya, James (1984) *Folklor Indonesia*, Jakarta : Graditipers
- Dorson, Richard M. (1971) *Folklore and Folklife*. Chicago : The University of Chicago
- Ihromi, T.O. (1996) *Pokok-Pokok Antropologi Budaya (Terjemahan)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Iskandar, Sali dkk. (1996) *Kaulinan Barudak Lembur*. Bandung : CV karang Sewu.
- Iskandarwassid (1992). *Kamus Istilah Sastra*. Bandung : .CV Geger Sunten.
- Kamus Umum Bahasa Indonesia (1996)*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Keesing, Roger M (1989) *Antropologi Budaya: Suatu Perspektif Kontemporer*. Jakarta: Erlangga
- Koentjaraningrat (1980). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Aksara Baru
- (1980). *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta : UI_Press.
- (1974). *Beberapa Pokok-Pokok Antropologi Sosial*. Bandung Bina Tjipta.
- Kusmiaty Hadish, Yetty spk. (1986) *Puisi Sawer Sunda*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud.
- Muchtar dkk (1982) *Ungkapan Tradisional sebagai Informasi Kebudayaan Daerah Jawa Barat*. Bandung : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Depdikbud.
- Nursid Sumaatmaja (1996) *Manusia Dalam Konteks Sosial, Budaya dan Lingkungan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Roberts, J.M & B. Sutton-Smith (1971) *Child Training and Games Involvement (The Study of Games)* New York : John Wiley & Sous.
- Rostow, W.W. (1971) *The Stages of Economic Growth : A Non-Communist Manifesto*. London : Cambridge University Press.
- Rusyana, Yus (1981). *Cerita Rakyat Nusantara*. Bandung : Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung.
- Soekanto, Soerjono (1981) *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : UI Press
- Soepandi, Atik, dkk (1985) *Kakawihan Barudak, Nyanyian Anak-anak Sunda*. Bandung : Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Sumarna, Akub (1987) *Warna-Warna Kaulinan*. Bandung : Tarate.
- Toffler, Alfin (1980). *The Third Wave*. New York : William Morrow & Company.
