


Register Tuturan Anak dalam Permainan *Ucing Sumput* di Kampung Babakan Salam: Analisis Sociolinguistik

Nurul Linda Rahmawati

Sastra Sunda, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran, Jl. Ir. Soekarno km. 21 Jatinangor, Sumedang 45363, Indonesia

E-mail : nurul22021@mail.unpad.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5586>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Februari 2026

Revised: 26 Februari 2026

Accepted: 10 Maret 2026

Kata Kunci
 Register, Sociolinguistik, Ucing Sumput, Tuturan Anak, Bahasa Sunda.

Keywords
Register, Sociolinguistics, Ucing Sumput, Children's Speech, Sundanese Language



ABSTRACT

Permainan tradisional menjadi ruang penting bagi anak untuk mengembangkan kompetensi sociolinguistik melalui interaksi sebaya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk leksikal dan fungsi sociolinguistik register tuturan anak dalam permainan ucing sumput di Kampung Babakan Salam, Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan observasi partisipatif, rekaman, dan pencatatan terhadap tuturan anak laki-laki usia 6–11 tahun yang bermain secara alamiah. Data ditranskripsikan, diklasifikasikan ke dalam leksikon peran, tindakan, status, formula hitungan, serta ungkapan ekspresif dan eliptis, kemudian dianalisis dengan konsep register, gaya, dan komunitas praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ucing sumput membentuk register khas yang ditandai leksikon teknis (*ucing, dua lima, hong, asin, katepel*), formula hitungan tereduksi (*ji, wa, lu, pat*), dan struktur eliptis yang mendukung respons cepat. Register ini berfungsi mengatur alur permainan, menegosiasikan aturan dan sanksi, serta memperkuat solidaritas kelompok melalui gaya tutur santai, alih kode Sunda–Indonesia, dan interjeksi populer. Penelitian menyimpulkan bahwa ucing sumput berperan sebagai “laboratorium bahasa” tempat anak Sunda belajar mengelola peran sosial, keadilan, dan identitas linguistik dalam komunitas lokal mereka.

Traditional games provide an important space for children to develop sociolinguistic competence through peer interaction. This study describes the lexical forms and sociolinguistic functions of children's speech register in the Sundanese hide-and-seek game ucing sumput in Kampung Babakan Salam, Garut. A descriptive qualitative approach was used, involving participatory observation, audio recording, and note-taking of naturally occurring play among boys aged 6–11 years. The utterances were transcribed, classified into role, action, and status lexicon, counting formulas, and expressive and elliptical expressions, then analyzed using the concepts of register, style, and community of practice. The findings show that ucing sumput forms a distinctive register marked by technical lexical items (ucing, dua lima, hong, asin, katepel), reduced counting formulas (ji, wa, lu, pat), and elliptical structures that support rapid responses. This register regulates the flow of the game, mediates rule and sanction negotiation, and strengthens peer solidarity through casual style, Sundanese–Indonesian code-switching, and popular interjections. The study concludes that ucing sumput functions as a “language laboratory” where Sundanese children learn to manage social roles, fairness, and linguistic identity within their local peer community.



This is an open access article under the CC–BY–SA license.

How to Cite: Nurul Linda Rahmawati et al (2026) Register Tuturan Anak dalam Permainan *Ucing Sumput* di Kampung Babakan Salam: Analisis Sociolinguistik <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5586>

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi, bekerja sama, dan menegaskan identitas sosialnya. Variasi cara bertutur muncul ketika penutur menyesuaikan pilihan kata dan gaya bahasa dengan situasi, lawan bicara, serta tujuan komunikasi, sehingga terbentuk ragam bahasa tertentu, salah satunya berupa register. Register dipahami sebagai ragam bahasa yang berkaitan dengan suatu kegiatan atau bidang tertentu dan ditandai oleh leksikon serta pola ujaran khas untuk kegiatan itu, misalnya bahasa di kelas, di tempat ibadah, atau dalam permainan (Wardhaugh & Fuller, 2015). Dalam kerangka sociolinguistik, kajian register memungkinkan peneliti menelaah bagaimana pilihan bahasa mencerminkan relasi sosial, struktur kegiatan, dan identitas kelompok penutur (Chaer & Agustina, 2010; Mesthrie dkk., 2009).

Di era globalisasi dan digitalisasi, perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh dinamika sosial budaya yang mencerminkan interaksi antara tradisi lokal dan pengaruh global. Penggunaan gawai dan permainan digital berpotensi menggeser pola bermain dari ruang fisik ke ruang virtual, sehingga mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara lisan dalam kelompok sebaya. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional menyediakan konteks sosial yang kaya bagi perkembangan bahasa anak, baik dalam hal kemampuan memahami instruksi, menyusun tuturan, maupun menggunakan ungkapan secara tepat sesuai konteks sosial (Rahnan, 2023; JPTAM, 2021; Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional, 2022). Dalam penelitian-penelitian tersebut, permainan tradisional diposisikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berbahasa, tetapi fokusnya cenderung pada capaian kemampuan bahasa secara umum, bukan pada struktur variasi bahasa atau register yang digunakan anak ketika bermain.

Dalam budaya Sunda, permainan ucing sumput (petak umpet) merupakan salah satu warisan budaya takbenda yang sarat nilai kerja sama, strategi, dan kedisiplinan. Permainan ini telah lama dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab (Pratama, 2020; Kemdikbud, 2020). Penelitian terdahulu tentang ucing sumput cenderung menyoroti aspek pedagogis dan psikologis, misalnya pembentukan karakter tanggung jawab dan pengembangan kecerdasan emosional siswa, atau menginventarisasi permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya (Ismail, 2024; Munawaroh, 2021; Tim KKN UMSU, 2018). Namun, kajian terhadap aspek linguistik, khususnya variasi register dalam tuturan anak selama permainan, masih relatif terbatas dan sering luput dari perhatian.

Pada hal, pemahaman terhadap register permainan sangat penting untuk melihat bagaimana anak-anak Sunda melakukan kodifikasi aturan dan identitas sosial melalui bahasa daerah di tingkat lokal. Dalam konteks Kampung Babakan Salam, Desa Margacinta, Kabupaten Garut, permainan ucing sumput masih dimainkan secara intensif dan ditandai oleh kemunculan leksikon unik seperti “hong dua lima”, “asin”, dan “katepel”. Kosakata ini menunjukkan adanya register khusus yang terikat pada aktivitas komunitas anak di Babakan Salam dan berfungsi sebagai alat pengorganisasi tindakan kolektif. Temuan-temuan ini sejalan dengan kajian variasi bahasa anak di lingkungan multibahasa yang menunjukkan bahwa anak aktif memanfaatkan variasi bahasa, alih kode, dan gaya tutur santai untuk menandai kedekatan dan identitas kelompok sebaya (Prihandini & Isnendes, 2020).

Pada ranah pendidikan tinggi, Rhegita Egidia dkk. (2026) menganalisis variasi bahasa mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Bone dengan fokus pada alih kode, campur kode, dan *interlanguage* dalam konteks kelas EFL. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa secara aktif menggunakan pergantian bahasa (Bahasa Indonesia, bahasa daerah, bahasa gaul, dan Bahasa Inggris) sebagai strategi komunikasi untuk menjelaskan konsep sulit, menyesuaikan diri dengan lawan bicara, dan menjaga kelancaran interaksi; konteks sosial formal–informal di kelas terbukti sangat memengaruhi pilihan bahasa dan bentuk variasi yang muncul. Temuan Rhegita Egidia dkk. menguatkan bahwa variasi bahasa dan fenomena sociolinguistik seperti alih kode merupakan bagian penting dari proses belajar, tetapi objek dan konteks kajiannya adalah mahasiswa EFL di ruang kelas, bukan register bahasa anak dalam permainan tradisional di ruang bermain terbuka.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus kajian dan sudut pandang analisis yang digunakan. Penelitian Ismail (2024) dan Munawaroh (2021) sama-sama menempatkan permainan ucing sumput sebagai sarana pembentukan karakter, seperti tanggung jawab dan kecerdasan

emosional siswa, sedangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), Tim KKN UMSU (2018), serta Asyahidah (2015) menekankan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal tanpa membedah praktik kebahasaan yang menyertai permainan tersebut. Di sisi lain, kajian Prihandini & Isnendes (2020) berfokus pada variasi bahasa seorang anak di lingkungan multibahasa, bukan pada register permainan tertentu, sementara Mesthrie dkk. (2009), Wardhaugh & Fuller (2015), serta Chaer & Agustina (2010) lebih banyak memberikan landasan teoretis umum tentang sosiolinguistik dan register tanpa data khusus permainan tradisional anak. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, studi ini secara khusus mengkaji register tuturan anak dalam permainan ucing sumput di Kampung Babakan Salam dengan menyoroti leksikon peran, tindakan, status, dan formula hitungan, serta fungsi sosiolinguistiknya dalam pengaturan alur permainan, negosiasi aturan dan sanksi, pembentukan solidaritas, dan konstruksi identitas linguistik anak Sunda di ranah permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk leksikal, formula hitungan, serta fungsi sosiolinguistik dari register ucing sumput di Kp. Babakan Salam. Secara khusus, penelitian ini berupaya menjawab bagaimana leksikon peran, tindakan, status, dan formula hitungan digunakan untuk mengatur alur permainan, menegosiasikan aturan dan sanksi, serta memelihara solidaritas kelompok sebaya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengayaan data sosiolinguistik mengenai ragam bahasa anak Sunda dalam situasi nonformal, sekaligus menegaskan pentingnya permainan tradisional sebagai ruang pembentukan identitas linguistik dan sosial anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk membedah fenomena kebahasaan secara mendalam dan kontekstual. Sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif diterapkan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, sementara hasil penelitian lebih mengedepankan makna daripada generalisasi. Lokasi penelitian dipusatkan di Kampung Babakan Salam, Desa Margacinta, Kecamatan Leuwigoong, Kabupaten Garut, dengan fokus pengamatan pada interaksi anak-anak saat bermain di lapangan pada sore hari. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yakni anak laki-laki berusia 6–11 tahun yang terlibat aktif dalam permainan *ucing sumput* dan menunjukkan intensitas komunikasi verbal yang dominan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan rekam yang disertai dengan teknik catat. Peneliti melakukan observasi partisipatif untuk memahami konteks situasional permainan sembari merekam tuturan anak-anak secara spontan guna menjamin orisinalitas dan naturalitas data. Data lisan yang terkumpul kemudian ditranskripsikan ke dalam bentuk teks ortografis untuk mengidentifikasi bagian-bagian tuturan yang mengandung register khusus. Komponen tuturan tersebut selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori leksikon peran, formula hitungan, seruan penanda, serta ungkapan ekspresif untuk memudahkan proses pemetaan data.

Analisis data dilakukan mengikuti model analisis interaktif yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2019). Pada tahap reduksi, peneliti memilah dan menyederhanakan tuturan hasil transkripsi agar tetap fokus pada variabel register permainan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel klasifikasi dan deskripsi naratif untuk memaparkan keterkaitan antara bentuk linguistik dengan fungsi sosiolinguistiknya. Analisis akhir difokuskan pada pemaknaan data berdasarkan konsep register, gaya (*style*), dan domain dalam sosiolinguistik guna menggambarkan secara komprehensif bagaimana register tuturan anak dalam permainan *ucing sumput* terbentuk dan berfungsi sebagai instrumen pengaturan sosial di komunitas Babakan Salam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi anak-anak dalam permainan ucing sumput di Kampung Babakan Salam membentuk sebuah komunitas praktik yang secara rutin berbagi repertoar kebahasaan khas. Register yang muncul berkaitan langsung dengan domain permainan, yakni

pengaturan peran, tindakan fisik, dan status sosial antar pemain, sehingga memperlihatkan keterkaitan erat antara variasi bahasa dan konteks kegiatan (Wardhaugh & Fuller, 2015). Register ini mencakup leksikon khusus, formula hitungan semi-beku, dan pola tuturan eliptis yang terikat kuat pada situasi bermain sebaya, sehingga tidak lazim digunakan di luar konteks permainan.

Dalam perspektif sociolinguistik, fenomena ini memperjelas bahwa bahasa anak dalam permainan bukan sekadar cermin kemampuan gramatikal, tetapi juga sarana pengelolaan relasi sosial dan peneguhan identitas kelompok (Chaer & Agustina, 2010; Mesthrie dkk., 2009). Anak-anak menyesuaikan pilihan kata, gaya tutur, dan bahkan alih kode untuk mencapai tujuan yang berbeda: mengatur jalannya permainan, memprotes ketidakadilan, atau menegaskan solidaritas. Dengan demikian, permainan tradisional bertindak sebagai wahana pembelajaran sociolinguistik alami di mana kompetensi sociopragmatik anak berkembang melalui praktik sehari-hari (Speech and Language UK, 2024; Munawaroh, 2021).

Tabel 1. Klasifikasi Leksikon dalam Register *Ucing Sumput*

No.	Kategori Leksikon	Kosakata	Makna
1.	Leksikon peran	Ucing	Pemain yang bertugas menjaga gawang (tiang) dan mencari pemain lain.
2.		<i>Nu kapanggih kahiji</i>	Pemain yang pertama kali ditemukan, calon <i>ucing</i> berikutnya,
3.	Leksikon Tindakan	<i>Dua lima/hong</i>	Seruan wajib saat melihat seseorang yang dicari dan selanjutnya akan menjaga gawang.
4.		<i>Keprok</i>	Tindakan menepuk gawang sebagai syarat sah dalam proses negosiasi peran.
5.		<i>Katepel</i>	Istilah untuk pemain yang terkena/tertemukan dalam posisi yang merugikan
6.	Leksikon Status	<i>Gol</i>	Pernyataan bahwa pemain berhasil mencapai gawang sebelum <i>ucing</i> .
7.		<i>Asin</i>	Status "hukuman" bagi penjaga yang kalah tiga kali berturut-turut.
8.	Leksikon Formula	<i>Ji, wa, lu, pat</i>	Variasi hitungan cepat (reduksi) untuk memulai permainan.

Register Permainan dan Taksonomi Leksikal

Dalam domain permainan *ucing sumput* tampak jelas terbentuknya sebuah register permainan, yaitu ragam bahasa yang secara khusus digunakan ketika permainan berlangsung. Register ini tampak pada penggunaan leksikon dan formula khas seperti *ucing, hong dua lima, katepel, asin, gol*, serta ungkapan *ucing tilu kali* yang berfungsi mengodekan peran, proses, dan hasil permainan. Istilah-istilah tersebut tidak hanya menyebut peran atau peristiwa, tetapi juga mengatur aturan internal permainan: siapa yang menjadi penjaga, siapa yang pertama kali ketahuan, bagaimana status *asin* diberlakukan, dan kapan seseorang harus kembali menjadi *ucing*. Dalam kerangka Halliday (1978), bahasa di sini berfungsi sebagai sistem tanda sosial yang mengorganisasi tindakan kolektif, bukan sekadar sarana penyampaian informasi.

Kosakata khas pada register permainan *ucing sumput* di Babakan Salam dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori fungsional agar fungsi sosialnya terbaca lebih jelas. Tabel berikut merangkum klasifikasi leksikon yang ditemukan dalam data.

Leksikon peran, seperti *ucing* dan *nu kapanggih kahiji*, berfungsi mengatur distribusi tugas di antara pemain, menentukan siapa yang menjadi penjaga dan siapa yang berada dalam posisi “berisiko” untuk menjadi penjaga berikutnya. Leksikon ini mempermudah penetapan peran secara cepat tanpa penjelasan panjang, karena seluruh anggota komunitas telah berbagi pemahaman yang sama mengenai makna istilah tersebut. Dalam pengertian ini, register permainan menjadi kode internal yang menandai keanggotaan dalam komunitas praktik bermain (Wenger, 1998).

Leksikon status, seperti *gol* dan *asin*, menandai hasil akhir dan konsekuensi sosial dari suatu rangkaian tindakan. Istilah *asin* misalnya, tidak hanya menandai kekalahan penjaga tiga kali berturut-turut, tetapi juga memicu prosedur permainan khusus berupa kesempatan menebak siapa yang *ngeprok* tiang; jika tebakan salah, penjaga tetap mempertahankan status sebagai *ucing*. Di sini tampak bahwa kosakata menjadi perangkat untuk menegosiasikan keadilan dan sanksi sosial dalam

permainan, sejalan dengan temuan penelitian lain tentang permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter dan etika interaksi (Kemdikbud, 2020; Ismail, 2024; Asyahidah, 2015).

Leksikon tindakan (*dua lima, hong, keprok, katepel*) menunjukkan bagaimana tindakan fisik dipadatkan ke dalam bentuk linguistik yang singkat namun kaya makna. Seruan *dua lima* atau *hong* berfungsi sebagai deklarasi resmi bahwa seorang pemain telah terlihat dan statusnya berubah dari “tersembunyi” menjadi “tertangkap”. Tindakan *keprok* terhadap tiang menjadi syarat sah pengakuan status “selamat” atau penentuan siapa yang harus menjadi *ucing* berikutnya. Secara semiotik, bentuk-bentuk ini merupakan tanda yang menghubungkan bahasa, tubuh, dan struktur permainan, sehingga merefleksikan apa yang disebut Halliday (1978) sebagai keterjalinan fungsi ideasional dan interpersonal dalam praktik bahasa.

Leksikon formula hitungan, seperti *hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh geuss* dan bentuk padat *ji, wa, lu, pat, ma, nam, juh, pan, lan, luh, las, dalas*, menunjukkan terjadinya reduksi fonologis yang sistematis demi efisiensi. Reduksi ini tidak mengurangi fungsi semantis, karena seluruh pemain memahami bahwa hitungan tersebut menandai fase persiapan dan batas waktu bersembunyi. Fenomena serupa juga ditemukan pada rima hitung dalam permainan tradisional lain di berbagai budaya, di mana irama dan kepadatan bunyi lebih diutamakan daripada struktur gramatikal lengkap (Mesthrie dkk., 2009).

Struktur Pragmatik: Tindak Tutur dan Elipsis

Selain aspek leksikal, register permainan *ucing* sumput ditandai oleh struktur kalimat yang pendek, eliptis, dan kaya implikatur, namun tetap memiliki daya komunikatif tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan Kridalaksana (2007) bahwa elipsis dapat dipahami sebagai peniadaan unsur kalimat yang wujud asalnya dapat diramalkan dari konteks bahasa atau konteks luar bahasa. Dalam situasi intim dan serba cepat seperti permainan anak, pemendekan tuturan menjadi strategi komunikasi yang efisien.

Tuturan seperti “Si Robi kahiji?” dan “Cannnn” merupakan contoh elipsis yang mengandalkan pengetahuan bersama (*mutual knowledge*). Pertanyaan “Si Robi kahiji?” tidak menyebutkan secara eksplisit “nu kapanggih kahiji jadi *ucing*”, tetapi partisipan memahami bahwa yang dipertanyakan adalah status Robi dalam urutan temuan penjaga. Seruan “Cannnn” juga berfungsi sebagai respon emosional terhadap situasi permainan yang dipahami secara kolektif, seperti keberhasilan, kekecewaan, atau kejutan. Dalam kerangka pragmatik, bentuk-bentuk ini dapat dipandang sebagai realisasi implikatur percakapan yang bergantung kuat pada konteks (Mesthrie dkk., 2009).

Dari sudut pandang tindak tutur, data menunjukkan dominasi tindak tutur direktif yang berfungsi mengatur pergerakan dan tindakan pemain lain. Ujaran seperti “Geus caricing ditempatna” atau “Geus tong diitung weh, buru-buru” mengandung ilokusi perintah yang secara langsung memengaruhi jalannya permainan. Tindak tutur komisif muncul pada tuturan negosiasi aturan, misalnya “mun urang salah nebak... jadi *ucing* deui”, di mana penutur menyatakan komitmen terhadap konsekuensi tertentu. Hal ini menggambarkan bahwa anak-anak sudah mempraktikkan bentuk-bentuk tindak tutur yang kompleks untuk mengelola aturan dan keadilan, sejalan dengan temuan kajian permainan tradisional sebagai media pembelajaran tanggung jawab dan kecerdasan emosional (Ismail, 2024; Munawaroh, 2021).

Gaya Tutur, Solidaritas, dan Alih Kode

Gaya tutur yang muncul dalam data sangat santai dan akrab, khas interaksi sebaya dalam bahasa Sunda ragam *loma*. Struktur kalimat sering kali tidak baku, namun tetap mudah dipahami karena didukung oleh konteks situasi permainan. Ujaran seperti “Bae anteupkeunlah” menunjukkan ekspresi pasrah bercampur kesal, sedangkan “Jing da teu ngebejaan” menandakan rasa kecewa karena teman tidak memberi tahu bahwa suatu situasi bisa di-*gol*-kan. Di sini tampak penggunaan bentuk *jing* sebagai reduksi dari kata tabu, yang dalam komunitas sebaya justru memiliki nilai *covert prestige* (Labov, 1972).

Pilihan pronomina “aing” dan “maneh”, serta sapaan seperti “cup” dan “bi”, memperlihatkan relasi sejajar dan solidaritas yang kuat di antara pemain. Bentuk-bentuk nonbaku ini inilah yang diinternalisasi sebagai gaya tutur yang “benar” dan “tepat” untuk konteks bermain, sekaligus membedakan ruang tutur anak dari gaya tutur orang dewasa yang lebih formal. Fenomena ini sejalan dengan kajian variasi bahasa anak di masyarakat multibahasa yang menunjukkan bahwa anak memanfaatkan pilihan pronomina dan gaya tutur untuk menandai kedekatan dan identitas kelompok (Prihandini & Isnendes, 2020).

Penelitian ini juga menemukan integrasi unsur bahasa Indonesia dan bahasa asing ke dalam struktur bahasa Sunda yang dominan. Tuturan “Omayygatt, kunaon cup” menunjukkan adopsi interjeksi populer dari budaya global (versi kreatif dari *oh my God*), sedangkan “Hitungan sapuluh nu acan ieu ditahan langsung” menampilkan alih kode ke bahasa Indonesia pada bagian *hitungan sapuluh* dan *ditahan langsung*. Alih kode semacam ini umumnya digunakan untuk menandai momen ketika penutur ingin mempertegas aturan atau memberi kesan “resmi” terhadap instruksi (Wardhaugh & Fuller, 2015; studi tentang alih kode anak bilingual di Indonesia juga menegaskan fungsi ekspresif dan identitas dalam praktik ini).

Temuan di Babakan Salam sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa anak-anak dalam konteks multilingual sering menggunakan alih kode dan campur kode sebagai alat pembentukan identitas dan penyesuaian sosial (Tim KKN UMSU, 2018; studi code switching pada anak bilingual Indonesia). Hal ini menegaskan bahwa register permainan bersifat adaptif dan dinamis, menyerap pengaruh budaya populer tanpa melepaskan akar lokalnya.

Komunitas Praktik dan “Laboratorium Bahasa”

Anak-anak yang bermain ucing sumput di Babakan Salam dapat dipahami sebagai sebuah komunitas praktik karena mereka secara rutin berpartisipasi dalam aktivitas yang sama, berbagi repertoar kebahasaan khas, dan memelihara norma permainan secara kolektif (Wenger, 1998). Melalui pengulangan hitungan, seruan, protes, dan canda, mereka belajar kapan dan bagaimana menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertentu, serta bagaimana membaca peran, status sementara, dan batas keadilan dalam permainan.

Dalam kerangka ini, permainan tradisional berfungsi sebagai “laboratorium bahasa” di mana anak-anak menguji dan mengembangkan strategi tutur—misalnya elipsis, penguatan prosodik, alih kode, dan pemilihan gaya santai—untuk mencapai tujuan sosial tertentu. Temuan ini menguatkan kajian lain yang menempatkan permainan tradisional sebagai ruang penting bagi pengembangan kesantunan bahasa (contohnya pada permainan tradisional Jawa) dan kecakapan komunikasi anak (Speech and Language UK, 2024; studi tentang permainan tradisional Jawa untuk kesantunan bahasa). Dengan demikian, ucing sumput di Babakan Salam tidak hanya relevan untuk pelestarian budaya, tetapi juga signifikan bagi pemeliharaan dan pengembangan identitas linguistik anak Sunda di tingkat lokal.

Selain aspek leksikal, register ini ditandai dengan struktur kalimat yang pendek dan tidak lengkap secara gramatikal atau elipsis, namun memiliki daya komunikatif yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan Wardhaugh & Fuller (2015) bahwa dalam situasi komunikasi yang sangat akrab (*intimate*), penutur cenderung meminimalkan struktur sintaksis karena konteks situasi sudah dipahami secara bersama.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi verbal dalam permainan *ucing sumput* di Kampung Babakan Salam membentuk sebuah register tuturan yang sangat terstruktur secara fungsional dan situasional. Register ini ditandai oleh penggunaan leksikon teknis (*ucing, dua lima, hong, asin, katepel*), formula hitungan yang mengalami reduksi fonologis (*ji, wa, lu, pat*), serta pola tuturan eliptis yang efisien untuk mendukung respons fisik cepat. Kehadiran istilah-istilah ini bukan sekadar label, melainkan instrumen untuk mengodekan aturan, menegosiasikan sanksi sosial, dan menentukan distribusi peran di antara pemain secara adil.

Lebih jauh lagi, register ini mencerminkan dinamika sociolinguistik yang fleksibel, di mana anak-anak melakukan alih kode (*code-switching*) dan menyerap unsur bahasa populer (*Omayygatt*) sebagai bentuk adaptasi terhadap budaya kontemporer tanpa menanggalkan identitas bahasa lokal mereka. Aktivitas bermain ini terbukti menjadi ruang strategis bagi pembentukan kompetensi sociolinguistik anak, di mana solidaritas dan identitas sosial kelompok sebaya diperkuat melalui gaya tutur yang santai namun terikat oleh norma komunitas praktik. Dengan demikian, *ucing sumput* bukan sekadar sarana hiburan fisik, melainkan laboratorium linguistik alami yang mendukung perkembangan bahasa dan maturitas sosial anak di lingkungan masyarakat Sunda.

Transcript

Bagas : Obi, Arman, Tomi daaarr

Ucup : aawww

Arman : Bongan saha miluan

Tommi : Omayyagatt, kunaon cup
Robi : Buru cup abi ucing cup, buruuu ihh urang ucing. Hijiiiiii
Teni : Bae antepkeunlah
Arman : Tadi saha nu kahiji ka panggih bi?
Robi : Si Aka tadi kahijinya nya Ka
Aka : Ya abi ayeuna ucingnya. Hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh geussss?
Arman dkk : Cannnnnn
Aka : hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh geussss? Arman dkk : cannnn
Aka : ji, wa, lu, pat, ma, nam, juh, pan, lan, luh, las, dalas, geussss. Geusnya ku abi ayeuna diteangan. Obi dua lima
Aka : geus ka cabak bieu ku abi, katepel
Teni : Ka saha sia
Robi : Misalkeunna teh, urang teh, can aya nu kapanggih. Urang ka panggih kahiji, kudu ku urang di golkeun bisa.
Teni : etamah kan, heeh bisa
Arman : Huuh atuh,
Aka : Si saha tah, nu can kapanggih teh?
Arman : Si cahya, ucap,
Teni : Kan can kaburu si aka di golkeun.
Robi : Jadi maneh ka cing deui, kan maneh ucing didieu. Arman : Sok buru ucing deui. Aka : Jing da teu ngebejaan
Robi : kan 3 kali nya, dua kali deui nya, geus dua kali asin, mun si aka teh kateubak kieu nya, jadi nu kapanggih kahiji ucing nya.
Aka : Hiji, dua, tilu, geus tong diitung wehh. Buru-buru
Arman dkk : Can, can, cannnn, kelaaaaa
Aka : Geussss
Arman dkk : cannn
Aka : Hitungan sapuluh nu acan ieu ditahan langsung. Hijii, duaa, tiluu, opattt, limaa, geneppp, tujuh, dalapan, salapan, sapuluhhhhhh geussss, buruuuu
Aka : Hong obi, arman dua lima T
eni : Golllllll, heula urang, naha maneh teu itu heula, kan kudu itu heula, kudu menang heula, mun maneh kieu ninggali urang.
Aka : Aing ihhh
Aka : maneh bi,
Robi : Geus ka sakali deui ucing, lamun misalkeunna teh urang geus teu kapanggih, loba keneh ku si teni di golkeun.
Aka : Hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh, sabelas, dua belas, tilu belass, opat belas, lima belas, genep belas, tujuh belas, dalapan belas, salapan belas, dua puluhhh. Geussss
Arman dkk : Cann
Aka : Geussss
Arman dkk : cannn
Aka : Hitungan sapuluh nu acan ieu diteangan, hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh. Geussssss? Geus caricing ditempatna
Aka : Robi dua lima, arman dua lima.
Arman : Si robie kahiji? Si teni mana?
Arman : Tuh si teni tuhh, bieu sora didieu eyyy, tuhhh. Da aweuh deui didinya mah, itu didaritu, da aweuh kajalanna ai maneh aka. Tuh teangan eyyyyy, tahh Arman dkk : Teangaannnn eyyyy
Arman : Tuhh
Teni : Goll
Arman : Maneh dimana
Teni : Diditu, naha ka teu kapanggih urang

Robi : Geus asin nya, lamun misalkeunna teh si Arman keprok terus salah nebakna ucing deui heeh
Aka : Mun si arman keprok terus ka tebak, si arman ucing
Arman : Heeh, mun misal
Aka : Heeh nyaho, mun urang salah nebak misalkeun nu ngeprokna teh si robi urang malah nebak si arman, jadi ucing deui
Arman : Heeh
Robi : Henteu atuh, kan misalkeunna teh
Arman : Kan ucing tilu kali deui
Robi : Henteu, kan geus ucing tilu kali jadi ke lamun si arman keprok, terus ku maneh ka ditebak si arman. Jadi geus nu ucing si arman geus we kitu.
Teni : Kadariieu atuhh euyyyy,
Robi : Nu cicing wae moal dibawaaan Teni : Kaluar euyy, kalaluarr cahyaa, ucupp.

REFERENSI

- Asyahidah, N. L. (2015). *Internalisasi Nilai Karakter Budaya Sunda melalui Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sociolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismail, K. (2024). Karakter Bertanggung Jawab dalam Permainan Ucing Sumput Siswa Sekolah Dasar di Kampung Pasirmulya Kecamatan Pangalengan. *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 155–163. <https://doi.org/10.58988/almubtadi.v2i1.283>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Permainan Ucing Sumput: Panduan Kegiatan Permainan Tradisional bagi Guru dan Orang Tua*. Lembang: PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat.
- Kridalaksana, H. (2007). *Kamus Linguistik* (Edisi ke-4). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mesthrie, R., Swann, J., Deumert, A., & Leap, W. L. (2009). *Introducing Sociolinguistics* (2nd ed.). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Munawaroh, S. (2021). *Efektivitas Permainan Ucing Sumput sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa*. (Skripsi). UIN Sunan Gunung Djati, Bandung.
- Prihandini, A., & Isnendes, R. (2020). Variasi Bahasa pada Tuturan Seorang Anak di Masyarakat Multibahasa (Studi Kasus pada Anak Usia 12 Tahun di Sebuah Keluarga di Kota Bandung). *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)*. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>
- Speech and Language UK. (2024). *Supporting Children's Language Development* (Factsheet). London: Speech and Language UK.
- Tim KKN UMSU. (2018). *Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal pada Anak Sekolah Dasar*. Laporan KKN Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan: UMSU Press.
- Wardhaugh, R., & Fuller, J. M. (2015). *An Introduction to Sociolinguistics* (7th ed.). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice*:
- Rhegita Egidia, R., Virna, L., Sryanti, Hidayah, A. N., & Ramadany, F. (2026). Variasi Bahasa Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Bone Pendidikan Bahasa Inggris Semester V. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan (JERKIN)*, 4(3), 14676–14685. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4111>