

## TEMBANG DOLANAN DALAM MASYARAKAT OSING KABUPATEN BANYUWANGI (KAJIAN ETNOGRAFI)

### *Nursery Rhyme of Osing Society in Banyuwangi Regency (Ethnography Research)*

Moch. Tsalis Nurhidayatullah[1], Sukatman[2], Rusdhianti Wuryaningrum [3]

FKIP, Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Jember

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail: [DPUHYPERLINK](mailto:DPUHYPERLINK) "<mailto:DPU@unej.ac.id>"@[unej.ac.id](http://unej.ac.id)

#### Abstrak

*Tembang dolanan dalam masyarakat Osing merupakan tembang yang dituturkan oleh anak-anak Osing untuk membuat permainan lebih meriah. Tembang dolanan juga digunakan untuk mengiringi permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Berdasarkan bentuk permainan, proses penuturan, nilai budaya, dan fungsi tembangnya, tembang dolanan masyarakat Osing memiliki kemiripan dengan tembang dolanan masyarakat Jawa. Dari fungsi konteks permainan, tembang dolanan masyarakat Osing dibagi menjadi sindiran, kecoh dan tebakan, dan humor balita selain dari fungsi konteks permainan, bentuk tembang dolanan dalam masyarakat Osing berupa reduplikasi, akronimi, dan dialog. Tembang dolanan dalam masyarakat Osing dituturkan sendiri tanpa permainan, dituturkan sendiri dalam permainan, dituturkan bersama tanpa permainan, dan dituturkan bersama dalam permainan. Nilai budaya yang terkandung dalam tembang dolanan diantaranya nilai tanggung jawab, percaya diri dalam bergaul, gotong-royong, nilai menghargai HAM dan perlindungan anak, dan nilai mencintai tanah air. Fungsi tembang dolanan yaitu fungsi pendidikan karakter, fungsi kontrol sosial agar anak bersikap jujur, fungsi wahana hiburan informal, dan fungsi pelestarian budaya Osing. Disarankan bagi guru, siswa, dan mahasiswa untuk menjadikan penelitian ini sebagai bahan pembelajaran sastra dan bahan diskusi mata kuliah tradisi lisan. caranya menjadikan tembang dolanan sebagai contoh tradisi lisan daerah pada materi memahami kesamaan dan keberagaman bahasa dan dialek, serta menjelaskan perkembangan tradisi lisan pada masyarakat setempat. Bagi masyarakat penggiat budaya disarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengenalkan kembali tembang dolanan. Kemudian, disarankan juga untuk peneliti selanjutnya untuk mengkaji proses tembang dolanan secara rinci.*

**Kata Kunci :** *tembang dolanan; masyarakat Osing.*

#### Abstract

*Nursery rhyme in Osing society is rhyme that's spoken by osing children to make fun game. Nursery rhyme is also used to escort the game that's played by children. According the game form, the speaking process, the culture value and the rhyme function, nursery rhyme has the same characteristic with the Java's nursery rhyme. From the context game, nursery rhyme is divided to be allusion, deceit and riddle, baby joke. Beside that, the nursery rhyme forms in Osing society are reduplication, acronym, and dialog. The speaking process of nursery rhyme are spoken by self without game, spoken by self with game, spoken together without game, and spoken together with game. The culture values of nursery rhyme are responsibility, confidence, solidarity, human right, child protect, and patriotism. The nursery rhyme functions are for education, social control, informal entertain, and to remain the Osing culture. The suggestion for teacher, student, and university student to use the nursery rhyme as the example of folklore in society. For the culture humans are suggestion to use this research value as element to reintroduce the nursery rhyme. For next researcher, to investigate the nursery rhyme process specificly.*

**Keywords:** *nursery rhyme; Osing society.*

---

[1] Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

[2] Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

[3] Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

#### Pendahuluan

Tembang dolanan anak merupakan bagian dari tradisi masyarakat Osing. Terutama anak-anak yang menggunakan tembang dolanan anak sebagai salah satu

hiburan dan media pendidikan. Sama halnya dengan anak-anak lain, kegiatan anak Osing yang dalam penelitian ini disebutkan sebagai Lare Osing (sebutan khas Banyuwangi) sehari-hari adalah belajar dan bermain. Permainan tertentu terutama yang bersifat tradisional, ada tembang-tembang

yang dinyanyikan untuk menambah semarak permainan tersebut. Di Kabupaten Banyuwangi, tembang-tembang dolanan mayoritas berbahasa Jawa namun budaya Jawa di Banyuwangi diwarnai pula oleh budaya Osing. Sundari (2000:35) menyatakan bahwa lebih bagus lagi apabila tembang dolanan anak menjadi bagian dari materi dalam pelajaran bahasa daerah yang merupakan muatan lokal sekolah di beberapa daerah.

Tembang dolanan masyarakat Osing mengadopsi dari tembang dolanan masyarakat Jawa dan masyarakat Indonesia. Ada yang secara penuh diaksinya menggunakan dialek Osing, ada pula yang sebagian diaksinya menggunakan bahasa Jawa dan sebagian lagi menggunakan bahasa Osing. Hal ini menguatkan bahwa kultur Osing merupakan sub-kultur Suku Jawa. Jika Lare-Lare Osing mendendangkan tembang dolanan saat bermain, maka lantunan tembang dolanan tersebut akan diiringi oleh gerakan-gerakan khas yang menyerupai tarian. Tembang dolanan anak dapat dikaji lebih dalam pada bagian bentuk tembang, proses penuturan, nilai budaya, dan fungsinya dalam masyarakat Osing.

Keunikan bentuk tembang dolanan anak selalu memiliki gerakan yang berbeda dengan tembang dolanan lainnya, gerakan tersebut selalu khas dan tidak dapat diubah karena merupakan implementasi dari permainan yang dimainkan. Di dalamnya terdapat konteks yang beragam seperti gerakan dan alat yang digunakan untuk bermain. Dalam tembang dolanan Osing, gerakannya memiliki nilai dan fungsi tertentu untuk menjaga kelestarian budaya.

Makna dan maksud tidak pernah terlepas dari nilai dan fungsi. Tembang dolanan Lare Osing memiliki nilai kearifan lokal yang sangat kental diantaranya untuk edukasi, menumbuhkan rasa tanggung jawab, menambah ilmu pengetahuan, sindiran, pengetahuan politik dan menentukan hak individu. Fungsi terpenting adalah menjaga agar tembang-tembang dolanan Lare Osing tidak punah seiring arus globalisasi dan hedonisme yang sangat kuat, ketika dirunut secara vertikal pelestarian tembang dolanan hanya disampaikan dari mulut ke mulut antargenerasi.

Masalah yang diteliti adalah: (1) bagaimana bentuk tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi?, (2) bagaimana proses penuturan tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi?, (3) bagaimana kandungan nilai budaya dalam tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi?, dan (4) bagaimana fungsi tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi?. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan: (1) bentuk tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi, (2) proses penuturan tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi, (3) kandungan nilai budaya dalam tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi, dan (4) fungsi tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi.

Danandjaja (dalam Sukatman, 2009:6) menjelaskan bahwa folklor di bagi atas tiga golongan, yakni (1) folklor lisan yang lisan (*verbal folklore*), (2) folklor sebagian lisan (*party verbal folklore*), (3) folklor material (*non verbal folklore*).

Menurut Sukatman (2009:6) Folklor lisan yang murni berbentuk lisan termasuk kedalam genre ini antara lain (a) bahasa rakyat (*folk speech*) seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan gelar kebangsawanan, (b) ungkapan seperti

pribahasa, pepatah, pameo, (c) pertanyaan-pertanyaan tradisional (teka-teki), (d) Puisi rakyat seperti gurindam, pantun, dan syair, (e) cerita prosa rakyat seperti mitos, legenda, dan dongeng, serta (f) nyayian rakyat atau tembang dolanan.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Kualitatif Etnografi. Bodgan dan Taylor (dalam Moleong, 1994: 30) menyatakan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang atau perilaku yang diamati. Sejalan dengan itu Strauss (2007:4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik dan hitungan lainnya, contohnya dapat berupa penelitian tentang kehidupan, riwayat, dan perilaku seseorang, disamping itu juga tentang peranan organisasi, pergerakan sosial, atau timbal balik. Oleh karena itu, berdasarkan paparan diatas penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif.

Menurut Koentjaraningrat (1979: 329) Etnografi adalah jenis karangan yang terpenting yang mengandung bahan pokok dari pengolahan dan analisa antropologi. Isi sebuah karangan etnografi adalah suatu deskripsi mengenai kebudayaan suatu suku bangsa, namun di dunia ini ada suku-suku bangsa yang kecil yang terdiri dari hanya beberapa ratus penduduk tetapi juga ada suku-suku bangsa yang besar yang terdiri dari berjuta-juta penduduk, maka seorang ahli antropologi yang mengarang sebuah etnografi sudah tentu tidak dapat mencakup keseluruhan dari suku bangsa yang besar itu dalam deskripsinya.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Kualitatif Etnografi yaitu cara kerja dalam penelitian yang mendeskripsikan keadaan objek budaya atau suku tertentu berdasarkan fakta yang ada atau fenomena secara nyata dan nampak apa adanya. Mengacu pada definisi tersebut, dalam penelitian ini akan dijelaskan bentuk tembang dolanan anak Osing, proses penuturan tembang dolanan anak Osing, nilai budaya dan fungsi yang terkandung didalamnya.

Data-data dalam penelitian ini adalah tuturan langsung, konteks (gerakan dan benda-benda yang digunakan dalam permainan), dan video tembang dolanan anak yang terdapat pada masyarakat Osing Dusun Kedayunan Kecamatan Kabat, Desa Kemiren, Desa Segobang, dan Masyarakat Pulau Santen Kabupaten Banyuwangi. Sumber data dari penelitian ini adalah anak-anak, orang-orang dewasa hingga manula di Desa Kedayunan, Desa Kemiren, Desa Segobang, dan Masyarakat Pulau Santen Kabupaten Banyuwangi yang masa kecilnya sering menyanyikan tembang-tembang dolanan yang sampai saat ini masih hafal tembang tersebut. Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yaitu teknik dokumentasi, teknik wawancara, teknik survey, dan teknik simak catat. Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap yaitu: 1) tahap persiapan meliputi: (a) pemilihan dan pemantapan judul, (b) pengadaan studi pustaka, dan (c) penyusunan metodologi penelitian; 2) tahap pelaksanaan meliputi: (a) pengumpulan data, (b) menganalisis data, dan (c) menyimpulkan data; 3) tahap penyelesaian meliputi: (a)

penyusunan laporan penelitian, (b) revisi laporan, dan (c) penggandaan hasil penelitian.

## Hasil Penelitian

### 1. Bentuk Tembang Dolanan dalam Masyarakat Osing

#### 1.1. Berdasarkan Fungsi Konteks Permainan

Berdasarkan fungsi konteks permainan terdapat beberapa bentuk yaitu:

##### a) Undian

Tembang dolanan yang berbentuk undian:

*Maling karo polisi*

*Ling-ling-ling....*

*Sopo hang dadi maling?*

*Si-si-si...*

*Sopo hang dadi polisi?*

Tembang dolanan *Maling karo Polisi* (MKP) tersebut merupakan salah satu dari beberapa tembang dolanan dalam masyarakat Osing yang berbentuk undian. Tembang dolanan MKP dimainkan oleh beberapa anak yang masing-masing bertugas menjadi polisi dan menjadi maling. Salah seorang anak akan mengundi dengan cara menunjuk satu persatu peserta permainan, anak yang tertunjuk saat tembang dolanan MKP selesai dinyanyikan maka dia berhak menjadi maling atau polisi sesuai urutan tembang.

##### b) Sindiran

Tembang dolanan yang berbentuk sindiran yaitu:

*Aku duwe seseh*

*Aku duwe seseh..*

*Seseh'e nang Fitri*

Tembang dolanan ADS dinyanyikan secara berulang-ulang sampai anak yang menjadi objek nyanyian tersadar. Tembang ini dinyanyikan ketika ada kotoran yang tersangkut di tubuh anak tertentu dan kotoran itu tidak kunjung jatuh. Secara bersamaan anak Osing akan bernyanyi sampai anak tersebut tersadar dan segera membersihkannya.

##### c) Tebakan dan Kecohan

Tembang dolanan yang berbentuk tebakan dan kecohian yaitu:

*Cerece-cerece*

*Cerece-cerece...*

*Cetolan bawang...*

*Nasi kuning dipanggang ayam*

*Hemmm...sopo hang nggowo?...*

*Hemmm...sopo hang nggowo?...*

Bentuk permainan yang diiringi tembang dolanan CRC juga khas. Peserta permainan akan duduk melingkar dan salah satu diantaranya harus tengkurap membelah lingkaran yang terdiri dari para peserta permainan. Tangan semua peserta permainan diletakkan di atas pinggang peserta yang tengkurap membelah lingkaran kecuali yang tengkurap tidak perlu meletakkan tangannya. Posisi telapak tangan terbuka dan salah satu peserta memegang kerikil yang digunakan untuk instrumen permainan. Selanjutnya semua peserta permainan kecuali yang tengkurap akan bernyanyi tembang dolanan CRC bersama-sama. Searah dengan nyanyian, kerikil yang sudah disiapkan diputar dari telapak tangan satu

peserta permainan ke telapak tangan peserta permainan yang lain sampai tembang dolanan habis.

##### d) Humor Balita

Tembang dolanan yang berbentuk humor balita yaitu:

*Pok Ami-Ami*

*Pok ami-ami...*

*Belalang kupu-kupu...*

*Siang makan nasi...*

*Kalau malam mimik susu..*

Tembang dolanan PMI memiliki gerakan yang khas. Tembang dolanan PMI diiringi dengan tepukan tangan untuk menyesuaikan nada. Diakhir lantunan tembang dolanan PMI, balita merasa bahagia dan terhibur sehingga balita tersebut tertawa dan terlihat sangat ceria.

#### 1.2. Berdasarkan Proses Fonologis

Tembang dolanan berdasarkan proses fonologis yaitu:

*Pippo*

*Pippo-pippo..*

*Laba-laba sersero...*

*Alamnaro...*

*Ham tere ham tere...*

*Piiippo...*

Tembang dolanan *Pippo* dapat dianalisis dari sistem fonologisnya. *Pippo* terdiri dari lima fonem yaitu [P], [I], [P], [P], [O] lalu diikuti baris berikutnya yaitu "*Laba-Laba Sersero*" yang terdiri dari fonem [L], [A], [B], [A]-[L], [A], [B], [A] dan fonem [S], [E], [R], [S], [E], [R], [O]. Baris ketiga diakhiri dengan kata "*Alamnaro*", yang terdiri dari fonem [A], [L], [A], [M], [N], [A], [R], [O] lalu baris keempat berbunyi "*Hamtere-Hamtere*" dan ditutup dengan baris kelima yang mana berupa pengulangan dari baris pertama yakni berbunyi "*Piiippo*". Dari analisis fonologi tersebut menimbulkan fakta bahwa tembang dolanan *Pippo* begitu banyak menggunakan fonem [O] pada kata terakhir setiap baris. Jika fakta tersebut dihubungkan dengan permainan yang diiringi tembang dolanan *Pippo* akan membentuk sebuah kesinergian atau membentuk sebuah kesesuaian karena permainan yang diiringi tembang dolanan *Pippo* dimainkan dengan menggenggamkan tangan dan menciptakan bentuk yang mirip dengan fonem [O].

#### 1.3 Berdasarkan Proses Morfologis

##### a) Reduplikasi

Tembang dolanan berdasarkan reduplikasi adalah:

*Mi-Mi-Mi*

*Mi-mi-mi, mi atas mi bawah...*

*Mi depan mi belakang...*

*Mi ciu-ciu-ciu...*

*Geleng-geleng kasur...*

Tembang dolanan *Mi-Mi-Mi* (M3) mengalami proses morfologi berupa reduplikasi. Suku kata "Mi" adalah suku kata yang diulang-ulang dalam tembang dolanan M3. Terlihat jelas pada lirik tersebut suku kata "Mi" selalu diulang di awal baris pertama, awal baris kedua, dan awal baris ketiga. Pada baris ketiga ada kata yang diulang sampai tiga kali yaitu kata "Ciu-ciu-ciu". Pada baris keempat ada kata ulang penuh yaitu kata "Geleng-geleng".

## b) Akronimi

tembang dolanan yang berbentuk akronimi yaitu:

Ring Sepiring

*Ring sepiring...*

*Adanya dua perak...*

*Siapa menjadi buah...*

*Mbak O'on minta huruf apa?*

*"S", salak, strawberry, sirsak, semangka, dst*

Tembang dolanan *Ring-Sepiring* (RSP) merupakan tembang dolanan dalam masyarakat Osing yang berbentuk akronimi satu huruf. Tembang dolanan RSP mengharuskan para peserta permainan menebak nama buah dengan huruf awal tertentu. Permainan ini sangat menarik dan mengasah kecepatan dan ketepatan berfikir anak.

## 1.4 Dialog

tembang dolanan yang berbentuk dialog:

Poh-Pohan

*Poh-pohan...*

*Opoh'e bajang-bajang...*

*Dihurak semembur...*

*Ijai, loro, telu, papat, limok,*

*Enem, pitu, wolu, songok,*

*Sepoloh..*

Dialog:

*A: Titep sereg...*

*B: Njaluk blarak'e...*

*A: Ati-ati keno pucuk'e...*

*B: Endi sereg'e...*

*A: Sereg'e kulo buang...*

*B: Kadung gelem anak riko sun kislamber...*

Tembang dolanan dalam masyarakat Osing salah satunya berbentuk dialog. Dialog tersebut dilakukan oleh dua pemimpin permainan. Fungsi dialog dalam permainan yaitu mendapatkan dukungan atau pengikut. Pemimpin yang paling banyak pengikutnya dianggap menang.

## 2. Proses Penuturan Tembang Dolanan dalam Masyarakat Osing di Banyuwangi

## a) Tuturan Sendiri tanpa Permainan

Tembang dolanan yang dituturkan sendiri tanpa permainan yaitu:

Pok Ami-Ami

*Pok ami-ami...*

*Belalang kupu-kupu...*

*Siang makan nasi...*

*Kalau malam mimik susu...*

Tembang dolanan dalam masyarakat Osing yang dituturkan sendiri tanpa permainan adalah tembang dolanan *Pok Ami-Ami* (PAA). Tembang dolanan *Pok Ami-Ami* berbentuk mirip dengan pantun namun tidak bisa dikatakan sebagai pantun murni karena meskipun bersajak a-b-a-b namun tidak memenuhi syarat minimal suku kata pantun. Tidak ada permainan yang diiringi tembang PAA.

## b) Tuturan Sendiri dalam Permainan

Tembang dolanan yang proses penuturannya sendiri dalam permainan yaitu:

Wo-Dowo

*Wo dowo...*

*Hang dowo dadi...*

*Wo-Dowo* (WDW) dituturkan oleh salah satu peserta permainan ketika sebuah undian dilakukan. Tembang dolanan *Wo-Dowo* dinyanyikan untuk menentukan siapa peserta permainan yang berhak menang dan berhak kalah (jaga) dalam berbagai permainan anak, misalnya *Jumpritan* (petak umpet) dan kejar-kejaran. Tembang dolanan *Wo-Dowo* dinyanyikan dengan diiringi gerakan yang khas, awalnya peserta permainan akan membentuk formasi lingkaran kemudian tangan kanan diayunkan ke depan dan ke belakang mengikuti irama nyanyian yang di tuturkan oleh salah satu peserta permainan. diakhir permainan anak yang posisi tangannya tidak tepat berarti kalah.

## c) Tuturan Bersama tanpa Permainan

Tembang dolanan berdasarkan proses tuturan bersama tanpa permainan yaitu:

Sayonara

*Bunga disirami, kembang dipetik'i...*

*Hai bunga mawar subur enak rasanya...*

*Sayonara-sayonara...*

*Sampai berjumpa pulang...*

*Buat apa susah-buat apa susah...*

*Susah itu tak ada gunanya...*

*Buat apa susah-buat apa susah...*

*Susah itu tak ada gunanya...*

*Hilang sepatu Papa hilang...*

*Kecepat lawang...*

*Mama dirumah menanti saya...*

Tembang dolanan dalam masyarakat Osing di Banyuwangi yang dituturkan bersama-sama tanpa sebuah permainan berikutnya adalah tembang dolanan *Sayonara* (SYN). Lirik tembang dolanan *Sayonara* menggunakan campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Tembang dolanan *Sayonara* pernah sangat populer dikalangan masyarakat Indonesia. Kata "*Sayonara*" sendiri berasal dari bahasa Jepang yang artinya selamat tinggal. Tembang dolanan *Sayonara* dinyanyikan bersama-sama tanpa ada permainan yang dimainkan.

## d) Tuturan bersama dalam permainan

Tembang dolanan berdasarkan tuturan bersama dalam permainan yaitu:

Do-Mi-Ka-Do

*Do mi ka do...*

*Es ka es ka do bera beri...*

*Srit, srit, srit...*

*One, two, three, four...*

Proses penuturan dalam tembang dolanan *Do-Mi-Ka-Do* dituturkan bersama-sama oleh semua peserta permainan. Tuturan tersebut dilakukan dalam sebuah permainan yang unik seperti paparan di atas. Lare Osing menuturkan tembang dolanan *Do-Mi-Ka-Do* dengan sangat antusias dan riang karena tembang dolanan tersebut dilantunkan mengiringi permainan yang sangat menarik dan seru. Permainan tersebut berformasi melingkar dan pemain saling menepuk tangan.

### 3. Nilai Budaya dalam Tembang Dolanan

#### a) Nilai Tanggung Jawab

Tembang dolanan yang mengandung nilai tanggung jawab yaitu:

##### Hompimpah

*Hom pimpah alaihom gambreng...*

*Mak Lampir pakai baju rombeng...*

Nilai tanggung jawab dalam tembang dolanan yang berbentuk undian memiliki peran penting dalam perkembangan karakter anak. Melalui tembang dolanan tersebut anak diajarkan berani menerima kekalahan. Kekalahan biasanya akan diwujudkan sebagai sebuah hukuman dan anak yang kalah harus mau dihukum sebagai wujud tanggung jawabnya dalam sebuah permainan. Nilai tanggung jawab yang sederhana tersebut dapat mempengaruhi karakter anak saat anak tersebut dewasa.

#### b) Nilai Percaya Diri dalam Bergaul

Tembang dolanan yang mengandung nilai percaya diri dalam bergaul yaitu:

##### Kotak Pos

*Kotak pos belum diisi..*

*Mari kita isi dengan isi-isian..*

*Mbak O'on minta huruf apa?*

*Kotak Pos (KTP)* dimainkan secara bersama-sama dalam sebuah permainan. anak-anak akan membentuk formasi melingkar dan telapak tangan saling menepuk antara satu pemain dengan pemain lainnya. Permainan tersebut akan diiringi dengan tembang dolanan *KTP* dan dinyanyikan bersama-sama. Pada akhir permainan akan ada pertanyaan yang meminta salah satu peserta permainan menyebutkan sebuah huruf lalu pemain lain akan mencari nama buah-buahan yang huruf pertamanya sesuai dengan yang disebutkan salah satu pemain tersebut secara bergantian. Kepercayaan diri dan keberanian dibutuhkan oleh seorang anak dalam setiap permainan. Kepercayaan diri dan keberanian dalam bergaul seorang anak akan diuji ketika memainkan permainan *KTP*.

#### c) Nilai Gotong Royong

Tembang dolanan yang mengandung nilai gotong royong yaitu:

##### Jamuran

*Jamuran gegetan...*

*Jamur opo?...*

*Jamur gajih...*

*Gajih'e sak orang-orang...*

*Siro gege dadi opo?...*

*Jamur gedang...*

*Jamuran (JMR)* dimainkan dengan cara yang unik. Beberapa anak akan memainkan permainan ini dengan cara membuat formasi lingkaran lalu menepuk-nempukkan tangan antara satu pemain dengan pemain lainnya dengan posisi mengangkat tangan setinggi bahu, sedangkan di dalam lingkaran tersebut sudah ada seorang anak yang bertugas jaga (jadi). Bersama-sama mereka akan menyanyikan tembang dolanan *JMR* sampai selesai, setelah selesai akan ada pertanyaan yang berbunyi "*Siro gege dadi opo?*" dan anak yang bertugas jaga menjawab sesuka hatinya harus menjadi jamur apa. Misalnya jamur pisang maka semua

pemain kecuali yang jaga harus membentuk posisi badan seperti pohon pisang dengan cara mengangkat dua tangan ke samping bahu dan mengangkat satu kaki ke belakang dan melipatnya kedalam. Jika anak yang jaga minta menjadi "*Jamur Kuping*" (jamur telinga) maka anak yang lain harus menjewer sendiri kedua telinganya sambil mengangkat kaki ke belakang dan melipatnya kedalam. Saat peserta permainan melakukan posisi yang dimintanya, anak yang jaga bertugas melucu dan menggoda pemain lain agar tertawa. Jika ada yang tertawa maka yang tertawa tersebut harus jaga menggantikan temannya.

#### d) Nilai Menghargai Hak Asasi Manusia dan Perlindungan Anak

Tembang dolanan yang mengandung nilai menghargai hak asasi manusia dan perlindungan anak yaitu:

##### Poh-Pohan

*Poh-pohan...*

*Opoh'e bajang-bajang...*

*Dihurak semembur...*

*Ijai, loro, telu, papat, limok,*

*Enem, pitu, wolu, songok,*

*Sepuluh..*

##### Dialog:

*A: Titep sereg...*

*B: Njaluk blarak'e...*

*A: Ati-ati keno pucuk'e...*

*B: Endi sereg'e...*

*A: Sereg'e kulo buang...*

*B: Kadung gelem anak riko sun kislamber...*

Tembang dolanan masyarakat Osing yang didalamnya terkandung budaya perlindungan anak adalah tembang dolanan *Poh-Pohan (PPH)*. Tembang dolanan *Poh-Pohan* merupakan tembang dolanan yang berbentuk dialog. Budaya perlindungan anak terdapat dalam dialog tersebut dimana salah satu peserta permainan berperan sebagai seorang Ibu yang melindungi anaknya dari kejaran pemain lain yang berperan sebagai musuh. Ibu tersebut melindungi anaknya karena pemain yang berperan sebagai musuh hendak mengambil anaknya.

#### e) Nilai Mencintai Tanah Air

Tembang dolanan yang mengandung nilai mencintai tanah air yaitu:

##### Ojo Rame-Rame

*Ojo rame-rame...*

*Ono bocah lewat kene...*

*Suklat klambine...*

*Merah putih benderane...*

Lirik tersebut menunjukkan adanya budaya mencintai tanah air yang harus ditanamkan ke jiwa anak-anak. Lirik tersebut menceritakan tentang larangan berisik karena akan ada anak-anak berbaju coklat (PRAMUKA) dan membawa bendera berwarna merah putih segera lewat. Oleh karena itu tembang dolanan anak dalam masyarakat Osing di Banyuwangi memiliki kandungan nilai budaya yang harus dilestarikan karena memberikan dampak positif dan bermanfaat bagi penuturnya.

#### 4. Fungsi Tembang Dolanan dalam Masyarakat Osing di Banyuwangi

Tembang dolanan memiliki fungsi dalam masyarakat, terutama bagi anak-anak. Fungsi tembang dolanan tersebut antara lain:

- a) fungsi tradisi lisan sebagai alat pendidikan karakter anak;
- b) fungsi tradisi lisan sebagai alat pengontrol norma sosial agar anak bersikap jujur;
- c) fungsi tradisi lisan sebagai wahana hiburan informal;
- d) fungsi tradisi lisan sebagai alat pelestari budaya Osing.

#### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uraian data dan temuan penelitian pada pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Bentuk tembang dolanan dalam masyarakat Osing sangat beragam mulai dari fungsi konteks permainan, proses fonologis, proses morfologis, dan dialog. Bentuk tembang dolanan masyarakat Osing dapat membuat anak lebih aktif, kreatif, dan cerdas karena diantara tembang dolanan tersebut mengiringi sebuah permainan yang sering dimainkan anak-anak.
- 2) Tembang dolanan dalam masyarakat Osing dituturkan dengan berbagai cara, diantaranya dituturkan sendiri tanpa permainan, dituturkan sendiri dalam permainan, dituturkan bersama tanpa permainan, dan dituturkan bersama dalam permainan. proses penuturan tembang dolanan masyarakat Osing memiliki kemiripan dengan proses penuturan tembang dolanan masyarakat Jawa. Proses penuturan ini membuat anak percaya diri dalam bergaul.
- 3) Nilai budaya yang terkandung dalam tembang dolanan masyarakat Osing diantaranya adalah nilai tanggung jawab, nilai percaya diri dalam bergaul, nilai gotong-royong, nilai menghargai HAM dan perlindungan anak, serta nilai mencintai tanah air. Nilai budaya yang terkandung dalam tembang dolanan membentuk karakter anak agar peduli dan mampu menghargai pluralisme.
- 4) Adapun fungsi tembang dolanan anak diantaranya adalah fungsi pendidikan karakter, fungsi kontrol sosial agar anak bersikap jujur, fungsi wahana hiburan informal, dan fungsi pelestarian budaya Osing. Fungsi tembang tersebut dapat mendidik anak supaya lebih pintar dan mencintai budaya lokal.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan yaitu bagi guru, siswa, dan mahasiswa untuk menjadikan penelitian ini sebagai bahan pembelajaran sastra dan bahan diskusi mata kuliah tradisi lisan. caranya menjadikan tembang dolanan sebagai contoh tradisi lisan daerah pada materi memahami kesamaan dan keberagaman bahasa dan dialek, serta menjelaskan perkembangan tradisi lisan pada masyarakat setempat. Bagi masyarakat penggiat budaya disarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengenalkan kembali tembang dolanan. Kemudian, disarankan juga untuk peneliti selanjutnya untuk mengkaji proses tembang dolanan secara rinci.

#### Daftar Pustaka

- Koentjaraningrat. 1996. *Pengantar Antropologi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Moleong, J. Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukatman. 2009. *Butir-Butir Tradisi Lisan Indonesia*. Jogjakarta: Laksbang Pressindo.
- Sundari, Asri. 2000. *Bentuk Gaya Bahasa Dalam Bahasa Jawa*. Jember: Sanggar Mustika Budaya.
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. 2007. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.