

**ISTILAH-ISTILAH DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA MASYARAKAT
MADURA DI KABUPATEN SITUBONDO**

(SUATU TINJAUAN SEMANTIK DAN ETIMOLOGI)

***TRADITIONAL GAME TERMINOLOGIES ON MADURESE COMMUNITY IN SITUBONDO
REGENCY
(REVIEWS OF SEMANTIC AND ETYMOLOGY)***

Gazali, Bambang Wibisono, Kusnadi,
Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Jember, Jalan Kalimantan 37 Kampus
Tegal Boto, Jember 68121, Telepon/Faks 0331-330224,
E-mail: Gazali_sasind@yahoo.co.id, 085330205246.

Abstrak

Artikel ini membahas tentang bentuk-bentuk, penggunaan dan makna istilah yang digunakan dalam permainan tradisional masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara yang dilengkapi dengan teknik dasar simak catat, dengan teknik lanjutan teknik cakap semuka, dan teknik catat. Analisis data menggunakan metode kualitatif yang dilanjutkan dengan metode deskriptif. Data diklasifikasikan atas beberapa bentuk yaitu: nomina, verba, ajektiva dan frasa. Data berupa nomina terdiri atas nomina dasar, nomina turunan. Data berupa verba terdiri atas verba asal dan verba turunan. Berdasarkan ada tidaknya nomina yang mendampinginya, data berupa verba terdiri atas verba transitif dan verba intransitif, sedangkan berdasarkan maknanya, data berupa verba terdiri atas verba kausatif. Secara semantik istilah dalam permainan tradisional ada yang bermakna khusus, bermakna deskriptif, dan bermakna referensial.

Kata Kunci: istilah, permainan tradisional, bahasa Madura, etimologi semantik.

Abstract

This article discusses about the forms, the use and the meaning of the terms used in traditional games Madurese community in Situbondo. This research is a descriptive qualitative research. The data were obtained through interviews equipped with basic techniques of note-taking with the advanced technique of direct talking (face to face) and note-taking technique. Analysis of data using qualitative methods followed by descriptive method. Data are classified into several types: nouns, verbs, adjectives and phrases. Data in the form of nouns consist of basic nouns, and noun derivative. Data in the form of verbs consisting of a basic verbs and derived verbs. Based on the presence or absence of accompanying noun, the data in form of verbs consisting of transitive verb and intransitive verbs, while based on its meaning, the data is in the form of verb consists of causative verbs. In semantic the traditional game terms are special meaning, descriptive meaning, and referential meaning.

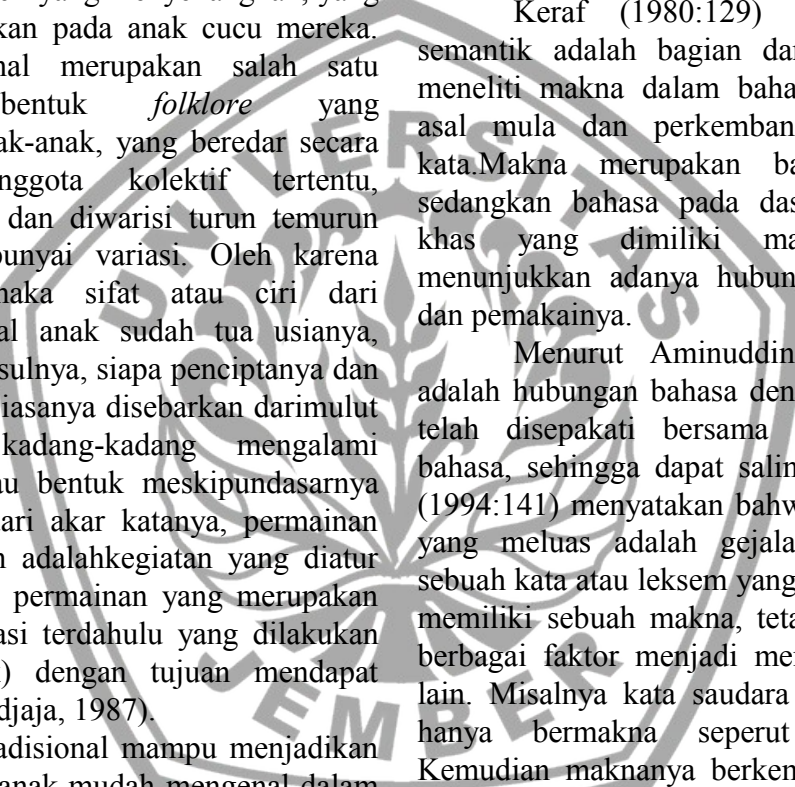
Key word : terminology, traditional game, Madura's language, semantic etymology.

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang didominasi dengan berbagai macam kecanggihan teknologi dan bahasa menjadi alat dalam komunikasi sehari-hari dapat menggeser kesenangan anak-anak pada berbagai macam permainan tradisional yang biasa terus dikembangkan. Tanpa disadari hal tersebut berpengaruh bagi perkembangan anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa. Permainan tradisional, selain dijadikan sebagai hiburan dan ajang permainan, juga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak, salah satunya adalah anak-anak lebih berbahagia, serta memiliki pengalaman masa kecil yang menyenangkan, yang kelak dapat diceritakan pada anak cucu mereka. Permainan tradisional merupakan salah satu *genre* (gaya) atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarluaskan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja, 1987).

Permainan tradisional mampu menjadikan perkembangan anak-anak mudah mengenal dalam interaksinya sehari-hari. Dalam beraktivitas tidak akan terlepas dari bahasa yang digunakan sebagai alat dalam berinteraksi, baik bahasa lisan maupun tulisan. Suwito (1983:148) menegaskan bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer. Bahasa digunakan masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Ragam bahasa adalah istilah yang digunakan menuju salah satu dari berbagai variasi yang terdapat dalam pemakaiannya.

Menurut Keraf (1980:3) setidaknya terdapat beberapa fungsi bahasa, yaitu: (1) bahasa sebagai alat menyatakan ekspresi diri, (2) bahasa sebagai alat komunikasi, (3) bahasa sebagai alat

untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, dan (4) bahasa sebagai alat untuk kontrol sosial. Dengan bahasa dalam beraktivitas sehari-hari menghasilkan keunikan bahasa dalam berkomunikasi. Contoh bahasa yang digunakan Masyarakat Madura kata dasar *lajâng* ditinjau dari terjemahan Kamus Bahasa Madura yang berarti 'kopè'an' permainan layangan. Akan tetapi ditinjau dari keunikan bahasa, kata *lajâng* digunakan dalam aktivitas penjualan ikan di pasar yang berarti 'nama ikan laut yang besar berbentuk bulat panjang bermoncong besar dan membentuk tombak bulat' dan arti lain kata dasar *lajâng* yang berarti 'tulisan (surat)', dan 'teman (kawan)'.


Keraf (1980:129) menyatakan bahwa semantik adalah bagian dari tata bahasa yang meneliti makna dalam bahasa tertentu, mencari asal mula dan perkembangan dan arti suku kata. Makna merupakan bagian dari bahasa, sedangkan bahasa pada dasarnya sesuatu yang khas yang dimiliki manusia. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan bahasa, makna, dan pemakainya.

Menurut Aminuddin (1988:70), makna adalah hubungan bahasa dengan dunia luar yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa, sehingga dapat saling dimengerti. Chaer (1994:141) menyatakan bahwa, perubahan makna yang meluas adalah gejala yang terjadi pada sebuah kata atau leksem yang pada mulanya hanya memiliki sebuah makna, tetapi kemudian karena berbagai faktor menjadi memiliki makna-makna lain. Misalnya kata saudara yang pada mulanya hanya bermakna seperut atau sekandung. Kemudian maknanya berkembang menjadi siapa saja yang seperutian darah. Akibatnya anak pamanpun disebut saudara. Perubahan makna yang menyempit, gejala yang terjadi pada sebuah kata yang pada mulanya mempunyai makna yang cukup luas, kemudian berubah menjadi terbatas hanya pada sebuah makna saja. Misalnya, kata sarjana yang pada mulanya berarti orang pandai atau cendekiawan, kemudian hanya berarti orang yang lulus dari perguruan tinggi.

Menurut Chaer (1994:13), etimologi studi tentang asal-usul kata, perubahan kata, dan perubahan makna. Badudu (2003:100) menegaskan bahwa etimologi berasal dari bahasa Latin yaitu ilmu yang menyelidiki tentang asal-

usul kata, perubahan bentuknya, serta makna dan arti yang dikandungnya.

Menurut Kridalaksana (1985:73), istilah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu. Istilah adalah kata atau gabungan kata yang mempunyai makna (definisi) tertentu dalam bidang pemakaian. Kridalaksana (1980:53) menyatakan bahwa, istilah mengelompokkan 3 ciri. *Pertama* dari segi makna, (a) hubungan antara ungkapan dan makna tetap dan tegas, (b) istilah itu secara gramatikal bebas konteks, artinya makna tidak, tergantung dari konteks dalam kalimat, dan (c) makna dapat dinyatakan dengan definisi atau rumus dalam ilmu yang bersangkutan. *Kedua* dari segi ungkapan, (a) istilah itu bisa berupa kata benda, kata kerja atau kata sifat, (b) bangun istilah, sepadan dengan kata tunggal, kata majemuk, kata bersambungan, kata ulang, dan frase. *Ketiga* istilah bersifat internasional, artinya makna istilah dikenal dalam ilmu yang bersangkutan, bentuk ungkapan dalam suatu bahasa yang tidak jauh berbeda dari bahasa lain. Istilah juga bersifat nasional, artinya mempunyai ciri-ciri linguistik yang menandai unsur-unsur bahasa yang bersangkutan, ciri-ciri linguistik lahiriah yang menandainya yaitu ciri-ciri fonologis dari ciri gramatikal.

Penelitian ini secara spesifik akan membahas tentang istilah-istilah bahwa, permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk dan makna istilah yang terdapat pada permainan tradisional masyarakat Madura Kabupaten Situbondo?

2. Dari mana asal-usul istilah pada permainan tradisional masyarakat Madura Kabupaten Situbondo?

Sesuai dengan permasalahan yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk-bentuk, penggunaan, dan makna istilah permainan tradisional Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman atau sumber rujukan untuk penelitian sejenis dengan kajian yang lebih luas lagi, khususnya Bahasa Madura. Penelitian ini juga diharapkan dapat

membantu masyarakat, khususnya masyarakat Madura untuk memahami istilah-istilah yang digunakan dalam bidang permainan tradisional baik secara teoritis maupun aplikatif.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini melalui tiga tahap, (1) tahap penyediaan data; (2) tahap analisis data; dan (3) tahap penyajian analisis data. Metode penyediaan data dan tekniknya dalam penelitian ini melalui cara wawancara yang dilanjutkan dengan teknik dasar simak catat. Teknik lanjutan adalah teknik cakap semukan yang dilanjutkan dengan teknik catat. Peneliti mencatat segala bentuk tuturan yang dapat dijadikan sebagai data. Data dianalisis menggunakan metode padan berupa metode padan intralingual dan metode padan ekstralingual. Data yang dianalisis kemudian disajikan dengan menggunakan metode formal dan metode informal (Sudaryanto, 1993:137).

3. Hasil dan Pembahasan

Istilah-istilah permainan tradisional yang digunakan oleh masyarakat Madura di Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo dapat diklasifikasikan sesuai dengan perumusan masalah penelitian, dalam bagian ini ada dua, yaitu (1) bentuk-bentuk istilah yang terdapat pada permainan tradisional masyarakat Madura, dan (2) asal-usul istilah yang digunakan pada permainan tradisional masyarakat Madura.

Data yang akan dibahas dan dideskripsikan dalam pembahasan ini berasal dari bidang permainan tradisional Masyarakat Madura dalam bidang permainan *cakaran*, *cicca'an*, *kètekan*, *caklughân*, *lèker*, *tènjhâk*, *cakcèkan*, *jhârânan*, *kateppèl*, *lajângan*, *ajâman*, *nyotok bandan ghâsèng*.

A. Bentuk-bentuk istilah

Dari beberapa jenis permainan diklasifikasikan dalam bentuk verba, nomina dan frasa verba, frasa nomina. Bentuk verba terdiri atas verba asal dan verba turunan.

(1). Verba asal ditemukan istilah *nas*, *kala*, *jur*, *dhek* dan *narè'*.

Ditinjau dari segi semantik, bentuk verba asal bermakna tetap dan pasti. Ketetapan makna pada masing-masing bentuk istilah disebabkan

karena pengguna hanya menggunakan dalam bidang yang tidak pasti berubah. Seperti bentuk istilah *kala*, dalam penggunaan di bidang permainan hanya bermakna ketidakmenangan dalam pertandingan, yang merupakan terjadinya kekalahan.

(2). Verba turunan ditemukan istilah *cicca'an*, *kètekan*, *ngocol*, *acicca'*, *ngonju'*, *ngarèn*, *ngendèr*, *nyema'è*, *mako*, *ngale^h*, *nyerapat*, *aghuləng*, *ngambhāt*, *ngonjhuk*, *ngokor*, *nyenta'*, dan *nyakcèk*.

Dari beberapa bentuk istilah verba, dapat diklasifikasikan salah satu bentuk istilah *aghulung*. Istilah *aghulung* merupakan bentuk verba turunan. Bentuk *aghulung* ditinjau dari segi semantik yang berarti proses atau melakukan penggulungan dalam satu jenis permainan layangan. Berdasarkan ada tidaknya nomina, *aghulung* dapat digolongkan sebagai verba transitif yaitu verba yang didampingi nomina atau memerlukan nomina sebagai objek dalam kalimat aktif (Sofyan, dkk, 2008:126).

Bentuk-bentuk istilah berupa nomina terdiri atas nomina dasar, nomina turunan.

(1). Nomina dasar

Bentuk-bentuk istilah yang berupa nomina dasar ditemukan istilah *ghāsəng*, *lèker*, *tənjhāk*, *kateppèl*, *ghəntəng*, *bintang*, *ghunong*, *roma*, *pot*, *ghāris*, *jur*, *lobāng*, *perrəng*, *kaju*, *pako*, *pettèl*, *guru'*, *bikel*, *blikèr*, *pappa*, *lèntè*, *katephung*, *latdhing*, *ban*, *kolo*, *paghār*, *mosəng*, *ajām*, *ghālāng*, *kaləp*, dan *blikèr*.

Dari beberapa bentuk istilah yang didapatkan, dapat diklasifikasikan satu bentuk nomina dasar *ghāsəng*. Bentuk istilah *ghāsəng* ditinjau dari segi semantik yang berarti 'gasing', permainan yang dibuat dari potongan kayu berukuran 5 cm, diperkecil bagian bawahnya guna dililitkan benang berukuran panjang 1 cm. Istilah *ghāsəng* memacu pada bentuk benda dalam bidang permainan.

(2). Nomina turunan

Bentuk nomina turunan ditemukan istilah *cakaran*, *cakcèkan*, *karèt*, *jherenan*, *lajengan*, dan *ajāman*.

Dari beberapa penemuan bentuk istilah, dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk istilah *cakaran*. Istilah *cakaran* ditinjau dari segi semantik yang berarti permainan yang menyerupai

bentuk cakar ayam. *cakaran* bentuk kata dasar *cakar* 'kaki ayam' dan mendapat imbuhan (sufiks-an), menjadi *cakaran*.

(3). Bentuk istilah yang berupa frasa dihasilkan frasa verba dan frasa nomina. Frasa verba ditemukan istilah *nyotok ban*, *aghuləng bula* dan bentuk istilah yang berupa frasa benda ditemukan istilah *kaju cangka*, *karèt bintèl*, *kolo dālem*, dan *kolo lowar*.

Jenis permainan bagi pemeran laki laki dan pemeran perempuan.

Bentuk istilah yang dimainkan kelompok laki-laki dihasilkan istilah *lèker*, *kateppèl*, *tənjhāk*, *lajengan*, *ghesəng*, *ban*, *jherenan*.

Istilah permainan, pemeran perempuan dihasilkan istilah *bikel*, *cakaran*, dan *cakcèkan*.

Istilah permainan tradisional pemeran campuran antara pemeran laki-laki dan perempuan dihasilkan istilah *ajeman*, *cicca'an*, dan *kètekan*.

Bentuk istilah dalam permainan tradisional ditinjau dari segi semantik terdapat beberapa istilah yang terjadi pergeseran makna, baik makna meluas maupun makna menyempit. Istilah bermakna meluas dihasilkan istilah *nas*. Istilah bermakna khusus dihasilkan istilah *pot*.

Istilah *nas* dari makna khusus yang berarti 'perkataan atau kalimat dr Alquran atau hadis yg dipakai sbg alasan atau dasar untuk memutuskan suatu masalah (sbg pegangan dl hukum syarak)', bermakna meluas yang berarti ucapan yang digunakan dalam permainan guna kesalahan yang terjadi bisa dimaafkan. Istilah yang bermakna khusus dihasilkan istilah *pot* yang asalnya bermakna wadah bunga, dalam permainan tradisional *pot* yang berarti batas kelereng.

B. Asal-usul bentuk istilah

Asal-usul bentuk istilah dapat diklasifikasikan melalui proses adopsi (penyerapan secara langsung) dan adaptasi (penyerapan disesuaikan dengan kaidah bahasa) dan proses penerjemahan. Bentuk istilah permainan tradisional melalui proses adopsi dihasilkan istilah *ngocol* 'melepaskan' *ngancan* 'proses melepaskan kelereng dalam posisi pada bagian atas', *blikèr* 'batu kerikil', *guru* 'gergaji', *lèker* 'kelereng', *cakcèkan* 'permainan teknik pengambilan batu kerikil satu per satu dari beberapa jumlah. Dari beberapa temuan istilah,

diklasifikasikan melalui proses adopsi (penyerapan secara langsung).

Proses adaptasi dihasilkan istilah *kaju* yang berarti 'kayu', *pako* 'yang berarti 'paku', *bikel* 'bekel', *ajeman* yang berarti 'ayam-ayaman', *lajânganyang* berarti layang-layang', dan *jhârânanyang* berarti 'kuda-kudaan atau jaranan'. Beberapa bentuk istilah diklasifikasikan melalui proses adaptasi (penyerapan yang disesuaikan dengan kaidah bahasa).

Proses penerjemahan dihasilkan istilah *oncèt* masyarakat Madura mengartikan proses pelepasan kelereng diposisikan pada bagian lurus di atas kelereng yang lain, *kalep* berasal dari penerjemahan yang berarti benda yang terbuat dari kain atau kulit sapi, diperkecil sampai berukuran 8 cm yang digunakan dalam permainan katapel, *nyerapat* proses melepaskan kelereng pada bagian tengah-tengah batas kelereng dengan gerakan lebih ditekan dari jarak agak jauh dan posisi tangan menyentuh pada pelataran tanah, *ngancan* teknik dalam permainan kelereng mengarah pada salah satu kelereng saja, *caklughân* dihasilkan melalui proses terjemahan yang berarti permainan hukum-hukuman, *cicca'an* masyarakat Madura menerjemahkan bentuk istilah yang sama dengan permainan yang disebut engklek, dan *kolo* dihasilkan melalui proses penerjemahan yang berarti potongan bambu berukuran 7 cm digunakan dalam permainan guna mendorong ban.

Bentuk istilah dalam permainan tradisional berasal dari bahasa daerah (Madura), bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Arab. Hasil dari bahasa daerah ditemukan istilah *nyotok* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti melakukan pendorongan, *nyenta* berasal dari bahasa Madura yang berarti proses penarikan kuat, *sotok* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti dorong, dan *nyema'è* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti proses memperdekat. Istilah yang berasal dari bahasa Indonesia ditemukan istilah *mako*, *ajâman*, *plastik*, *ban*, *senar*, *okor*, *roma*, *g^hunong*, *kapor*, *kala*, *lobâng*, *kaju^h*, *pako^h*, dan *bintang*. Istilah *makod* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti maku dari kata dasar paku, istilah *ajâman* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti aya-ayaman, istilah *plastik* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti plaste,

istilah *ban* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti ban atau roda, istilah *senar* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti tali, istilah *okor* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti 'ukur atau ukuran, *roma* istilah ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti rumah, istilah *ghunong* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti gunung, istilah *kapor* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kapur, *kala* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kalah, *lobâng* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti lubang, *kaju^h* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kayu, *pako^h* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia paku, dan *bintang* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti bintang.

Istilah yang berasal dari bahasa Inggris ditemukan istilah *bikel*. Istilah *bikel* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Inggris yang berarti 'bekel', dan istilah yang berasal dari bahasa Arab, dihasilkan istilah *nas*. Istilah *nas* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Arab yang berarti pegangan dalam hukum syarak.

Berdasarkan bentuknya, istilah yang berupa verba, dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk verba asal dan verba turunan, nomina asal dan nomina turunan, dan frasa verba dan frasa nomina.

Istilah berbentuk verba dasar dihasilkan istilah *nas*, *kala*, *jur*, dan *dek*. Dari beberapa bentuk verba asal, dapat diklasifikasikan istilah *kalat* termasuk verba asal bentuk yang belum mendapat awalan atau akhiran.

Bentuk istilah verba turunan dihasilkan istilah *ngocol*, *ngonju'*, *ngendèr*, *nyema'è*, *mako*, *ngalè*, *agulung*, *ngambât*, *ngonju'*, *ngokor*, dan *nyakcèk*. Berdasarkan bentuk verba, dihasilkan verba turunan seperti istilah *ngocol* berbentuk verba turunan yang berarti 'melepaskan' verba yang memerlukan nomina benda yang dilepaskan yang pasti benda. Bentuk lain pada contoh *ngokor* yang berarti 'melakukan pengukuran' dari kata dasar *okor* 'ukur' mendapat prefiks nasal {ng} menjadi verba turunan *ngokor* verba yang memerlukan dan bisa ditambah dengan bentuk nomina.

Bentuk istilah nomina dasar dihasilkan istilah *g^hâsèng, lèkər, tèn^hâk, kateppèl, g^həntèng, bintang, g^hunong, roma, pot, g^hâris, jur, lobâng, perrèng, kaju, pako, pettèl, guru', bikəl, blikèr, pappə, lèntè^h, katep^hung, lad^hing, ban, pag^hâr, kaləp, dan blikèr*. Dari beberapa bentuk istilah yang berupa nomina dasar seperti istilah *roma* adalah nomina dasar yang berarti 'rumah'. Istilah *roma* bentuk dasar yang digunakan dalam permainan tradisional belum mendapat afiks baik awalan atau akhiran. Bentuk lain seperti istilah *blikèr* bentuk nomina dasar yang berarti 'batu kerikil' bentuk istilah yang belum mendapat imbuhan, baik awalan maupun akhiran.

Bentuk istilah nomina turunan dihasilkan istilah *j^hârânan, lajângan, dan ajâman*. Istilah yang berbentuk nomina turunan seperti *j^hârânan* merupakan bentuk nomina yang sudah mendapat akhiran */-an/* dari bentuk dasar *j^hârân* yang berarti 'kuda atau jaran' menjadi *j^hârânan* yang berarti 'kuda-kudan'.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan masalah yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo dapat diklasifikasi berdasarkan bentuk penggunaan, makna (semantik), dan asal-usul bentuk istilah (etimologi). Berdasarkan bentuknya, ditemukan beberapa istilah berupa nomina, verba dan frasa. Istilah-istilah berupa nomina terdiri atas nomina dasar, nomina turunan, dan istilah-istilah berupa verba berdasarkan bentuknya diklasifikasi atas verba asal dan verba turunan.

Secara semantik, makna istilah yang dianalisis terdiri atas makna meluas dan makna menyempit. Beberapa istilah merupakan bahasa konvensional yang khas, sehingga bentuk, penggunaan, dan maknanya berbeda walaupun terdiri dari kosa kata yang sama, seperti penggunaan istilah *nas, cakaran*.

Berdasarkan istilah yang dihasilkan, ditemukan istilah yang berasal dari bahasa yang berbeda. Sebagian istilah ditemukan dari bahasa Inggris seperti bentuk istilah *bikel*, berasal dari bahasa Indonesia ditemukan bentuk istilah seperti

ghâsèng, ajâman, dan tenjâk. dan istilah yang berasal dari bahasa daerah, menjadi bahasa yang khas ditemukan istilah seperti *nyema'è, cettolan, cakkèkan, dan kètekan*.

Daftar Pustaka

- Aminuddin. 1988. *Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru.
- Badudu, J.S. 2003. *Kamus Kata-kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Chaer, A. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Angkasa.
- Danandjaya, James. 1987. *Floklora Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Keraf, Gorys. 1980. *Komposisi*. Jakarta: Arnoldus Ende-Flores.
- Kridalaksana, Harimurti. 1980. *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Kridalaksana, Harimurti. 1985. *Fungsi dan Sikap Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Sofyan, Bambang Wibisono, Amir Mahmud, dan Foriyani Subiyatningsih. 2008. *Tata Bahasa Bahasa Madura*. Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguis)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sociolinguistik Teori dan Problem*. Surakarta: Henary Offsed Solo.