

# Makna Simbolik *Kaulinan Barudak Oray-Orayan*

Rosarina Giyartini  
PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
Jl. Dadaha No 18 Tasikmalaya, 46115

## ABSTRACT

*This research seeks to uncover the meaning behind the kids game Oray-orayan. The goal is that the values of local wisdom in it can be understood and applied by a generation of people, especially people of West Java suit the demands of time so that the game can be sustainable. Assessment methods used for the benefit of the above hermeneutic within the framework of effective history and theory of fusion of horizons. Results of the study showed that the kids game Oray-orayan is symbolic form of the rite of purification through behavior back to the room of origin. This symbolic wisdom can be brought into the present context as the source of the idea of creating art or dance lessons in primary school.*

*Keywords: Oray-orayan, local wisdom, meaning*

## ABSTRAK

Penelitian ini berupaya mengungkap makna di balik permainan anak *Oray-orayan*. Tujuannya agar nilai-nilai kearifan lokal di dalamnya dapat dipahami dan diaplikasikan oleh generasi bangsa khususnya masyarakat Jawa Barat sesuai tuntutan jaman sehingga permainan tersebut dapat lestari. Metode kajian yang digunakan adalah hermeneutik dalam kerangka *effective history* dan teori *fusion of horizons*. Hasil telaah menunjukkan bahwa permainan *Oray-orayan* adalah bentuk simbolik dari ritus penyucian melalui laku kembali ke ruang asal. Kearifan simbolik ini dapat dibawa ke konteks kekinian sebagai sumber gagasan penciptaan seni atau pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Oray-orayan*, kearifan lokal, makna

---

## PENDAHULUAN

Persoalan mendasar dalam tulisan ini adalah belum tergalinya makna permainan anak (*kaulinan barudak*) *Oray-orayan* yang produktif, bukan sekedar rekonstruktif. Penggalian makna secara produktif adalah penggalian makna berdasar konteks waktu penafsiran. Konteks ini penting karena akan melahirkan makna yang lebih dari sekedar makna literal, namun makna yang selaras dengan perkembangan jaman. Hal ini pen-

ting karena dapat dijadikan salah satu titik pijak pelestarian pesan dan nilai-nilai luhur yang ada di dalamnya, seperti sebagai sumber gagasan pembelajaran seni di Sekolah Dasar, penciptaan karya seni untuk anak, dan lain sebagainya.

Sebagai produk budaya Sunda, *Oray-orayan* tentu mewadahi nilai-nilai kearifan lokal dari budaya Sunda. Pertanyaannya, nilai apa yang terkandung dalam permainan itu? Mengapa nilai-nilai tersebut dikemas dalam bentuk permainan untuk anak?

Mengapa bentuknya ular? Mengapa pola inti permainan kepala ular menangkap ekornya?

Pertanyaan di atas tentu bukan perkara mudah dijawab jika harus menemukan jawaban aslinya sesuai konteks penciptaannya sebagaimana dipahami Schleiermacher dan Dilthey, yakni kerja reproduktif: kembali kepada apa yang dihayati dan mau dikatakan kreatornya. Bagi Schleiermacher dan Dilthey, kerja interpretasi adalah kerja rekonstruksi sebuah teks untuk mendulang sebuah makna asli (Bertens, 2002: 261). Konsekuensi logis dari hal ini adalah peneliti harus masuk ke dalam alam pikiran kreatornya. Hal inilah yang tidak mungkin bisa dilakukan karena hingga saat ini tidak ditemukan siapa yang pertama kali membuat permainan *Oray-orayan*.

Sehubungan dengan hal di atas, bahasan tulisan ini berpijak pada pandangan Gadamer, bahwa arti suatu teks tetap terbuka dan tidak terbatas pada maksud pengarang teks tersebut (Sumaryono, 1999:109). Arti suatu teks tidak terbatas pada konteks ia dibuat, namun juga konteks masa kini dan masa mendatang. Dengan demikian, interpretasi tidak bersifat reproduktif semata, namun juga produktif (Bertens, 2002:263). Oleh sebab itu cukup mendasar jika Hardiman (2003:44) menyebutkan, bahwa makna teks bukanlah makna bagi pengarangnya, namun bagi kita yang hidup di zaman ini, sehingga menafsirkan adalah proses kreatif. Walaupun demikian, tulisan ini tetap berupaya membuka kemungkinan mendekati makna aslinya dengan menempatkan *Oray-orayan* sebagai fenomena budaya yang universal.

## METODE

Sekaitan dengan persoalan di atas, langkah kajian yang dilakukan adalah menempatkan *Oray-orayan* sebagai teks historis

sehingga proses penafsirannya ada dalam kerangka waktu yang dalam istilah Gadamer disebut *effective history* (Hidayat, 1996: 22). Kerangka waktu yang dipilih adalah masa kini, yakni penafsir datang dengan membawa sejumlah praanggapan untuk didialogkan dengan masa lalu sehingga melahirkan makna baru (pesan) sesuai kondisi saat penafsiran. Sudah barang tentu pesan yang diaplikasikan pada masa penafsiran bukan makna literal teks, tetapi *meaningfull sense* sebagaimana dipahami Gadamer (Syamsuddin, 2006:9). Hal ini penting dilakukan agar keberadaan *Oray-orayan* akan terus lestari.

Sehubungan dengan hal di atas, tulisan ini menempatkan teori *fusion of horizons* sebagai objek formal. Teori ini beranggapan bahwa penafsiran seseorang dipengaruhi oleh dua horison, yakni horison (cakrawala pandang/pengetahuan) penafsir dan cakrawala/ horison yang ada di dalam teks yang ditafsir. Kedua bentuk horison tersebut harus dikomunikasikan, dan interaksi keduanya disebut *hermeneutical circle*. Dalam proses ini, teks dan penafsir menjalani suatu keterbukaan satu sama lain sehingga keduanya saling memberi dan menerima yang kemudian memungkinkan lahirnya pemahaman yang baru (Mulyono, 2003:142).

Mengikuti Gadamer, dalam proses interaksi itu horison pembaca [penafsir] hanya berperan sebagai titik berpijak dalam memahami teks, berupa sebuah 'pendapat' atau 'kemungkinan' bahwa teks berbicara tentang sesuatu. Titik pijak ini harus bisa membantu memahami apa yang dimaksud oleh teks, bukan justru memaksa teks berbicara sesuai dengan titik pijaknya. Dalam proses ini subjektivitas pembaca dan objektivitas teks bertemu, dan makna objektif teks harus lebih diutamakan oleh penafsir (Syamsuddin, 2006:8-9).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Atmadibrata (1980/1981:93-98) menjelaskan bahwa permainan *Oray-orayan* sudah dikenal sejak dahulu dan terdapat hampir di seluruh Jawa Barat. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman rumah atau di lapangan saat pagi, siang, atau malam. Durasi permainan kira-kira 10 sampai 15 menit, namun dapat pula sampai berjam-jam. Peserta permainan bisa anak laki-laki, perempuan, atau campuran dengan umur antara 5 – 12 tahun. Jumlah pemain sekitar 7 sampai 20 anak, bahkan lebih banyak lebih baik, karena akan lebih indah kelihatannya bagaikan ular yang sebenarnya.

Permainan *Oray-orayan* tidak memerlukan alat bantu dari benda, hanya memakai kata-kata yang isinya tanya jawab dan dilakukan sendiri oleh pemainnya secara bersahutan. Berikut adalah kata-kata tersebut:

- + *Oray-orayan...*
- *oray naon?*
- + *oray bungka...*
- *bungka naon*
- + *bungka laut...*
- *laut naon?*
- + *laut dipa...*
- *dipa naon?*
- + *dipandeuri...kok...kok...kok...*

Selain dalam bentuk kata-kata (disuarakan tanpa nyanyian), ada juga yang dinyanyikan seperti yang dibuat oleh Koko Kuswara sebagai berikut:

- + *Oray-orayan luar leor mapay sawah,*
- *entong ka sawah parena keur sedeng beukah,*
- + *Oray-orayan luar leor mapay kebon,*
- *entong ka kebon, di kebon loba nu ngan gon,*
- + *mending ge ka leuwi,*
- *di leuwi loba nu mandi,*
- + *saha nu mandi,*

- *anu mandina pandeuri...*
- kok...kok...kok...*

Pola permainan *Oray-orayan* adalah sebagai berikut. Pertama, pemain membuat barisan berjejer ke belakang membentuk ular. Urutan barisannya adalah: pemain yang badannya tinggi ada di depan sebagai kepala ular, kemudian semakin ke arah ekor semakin yang berbadan kecil. Semua tangan pemain memegang bahu atau pinggang teman yang ada di depannya, kecuali yang menjadi kepala ular (paling depan) tangannya bebas.

Kedua, barisan yang sudah terbentuk tersebut berjalan meliuk-liuk menyerupai ular melata sambil bernyanyi/bertanya jawab sebagaimana diutarakan di atas. Selama barisan berjalan, yang menjadi ekor selalu besiap-siap untuk mengelak, karena begitu lagu/tanya jawab selesai dan si kepala ular berbunyi "*Kok... kok... kok...*", maka 'ular' akan berlari-lari kecil mengikuti kepala yang berusaha menangkap ekor. Pada gerakan ini pemain yang menjadi badan harus dapat mengikuti kemana kepala ular bergerak. Apabila badan ular putus, mereka kembali menyusun bentuk ular dan memulai permainan seperti semula.

Ketiga, jika si ekor tertangkap ia harus keluar arena permainan, sehingga makin lama badan ular makin pendek. Walau demikian, tanya jawab/nyanyian bersahutan tetap ramai karena yang telah tertangkap dan tidak boleh mainpun ikut bernyanyi/tanya jawab. Keempat, jika pemain tinggal 3 atau 5 orang anak, permainan dimulai lagi dari awal dan kepala ular diganti oleh yang lain. Demikian seterusnya hingga permainan diakhiri. Pola permainan ini menurut Kosasih sarat dengan nilai-nilai kebersamaan, karena cara bermainnya harus melibatkan lebih dari lima orang (*Pikiran Rakyat*, 23 Mei 2009).

Salah satu bentuk permainan *Oray-orayan* yang dilakukan siswa- siswi Sekolah



Gambar 1  
Pemain berbaris urut dari yang tinggi ke yang pendek (dokumentasi penulis, 2012)



Gambar 2  
Membentuk liukan ular (dokumentasi penulis, 2012)



Gambar 3  
Menangkap ekor (dokumentasi penulis, 2012)

Dasar Negeri Nagara Sari V Kota Tasikmalaya dapat dilihat pada gambar 1 sampai 3.

### Nama dan Makna

Pemberian nama pada sesuatu tentu memiliki maksud tertentu. Orang Jawa mempunyai istilah *asma kinarya japa*, bahwa suatu nama adalah suatu doa. Oleh sebab itu tidak mengherankan jika ada anak yang sering sakit-sakitan kemudian diganti namanya agar sembuh. Demikian halnya dengan penamaan suatu tempat, umumnya dikaitkan dengan mitos kosmogoni, yakni mitos asal-usul tempat tersebut. Nama-nama daerah di Jawa Barat yang umumnya berawalan 'Ci' seperti Cihideung, Cibiru, Cimahi, Cicalengka, dan seterusnya, tentu memiliki latar belakang dan maksud tertentu pula. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penamaan *Oray-orayan* tentu memiliki maksud tertentu.

Penamaan permainan *Oray-orayan* nampaknya didasari oleh wujud permainannya yang menyerupai ular. Hal inilah yang menjadi pijakan Atmadibrata (1980/1981: 93-98) mengartikan permainan *Oray-orayan* sebagai permainan meniru ular. Definisi ini tentu kurang komprehensif karena walaupun meniru ular, namun yang ditiru hanyalah bentuk dan gerakan ular. Esensi permainan yakni ular memakan ekornya, tidak ada dalam kenyataan yang sesung-

gunya. Hal ini tentu memiliki makna tersembunyi.

Pilihan ular sebagai media permainan kiranya juga memiliki tujuan tertentu. Ular secara umum dianggap sebagai binatang yang berbahaya karena bisanya mematikan, namun sekaligus binatang mitologi yang dipuja karena berkaitan dengan keberlangsungan hidup. Bermain *Oray-orayan* dengan demikian adalah memainkan peran sebagai binatang mitologi sekaligus binatang dalam arti yang sesungguhnya. Artinya *Oray-orayan* menyatukan dunia mitos (dunia para dewa, leluhur) dengan dunia yang sesungguhnya. Dengan kata lain, *Oray-orayan* merupakan wujud penyatuan dunia mitos dengan dunia manusia yang melahirkan 'kehidupan baru'. *Oray-orayan* dengan demikian adalah sebuah ritus yang dikemas dalam permainan untuk anak. Mengapa untuk anak? Anak memiliki dimensi kesucian, polos, jujur apa adanya. Hal ini sejalan dengan syarat ritus pada umumnya, bahwa yang boleh menjadi perantara adalah mereka yang dianggap masih suci.

### Ular dalam Mitologi

Ular atau naga dalam mitologi di berbagai negara Asia hampir selalu dimaknai sebagai air (periksa Snodgrass, 1985: 292-294). Ular juga lambang kekuatan supernatural, kebijaksanaan, kebebasan, kekuatan,

pengetahuan tersembunyi (Cooper, 1978: 55). Hal inilah yang kemudian menjadikan ular atau naga menjadi bagian ritus dari berbagai budaya suku.

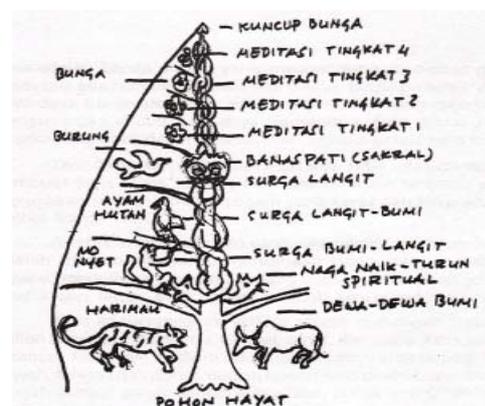
Bagi masyarakat Tionghoa, naga adalah binatang mitologi yang hampir mendasari hidup dan kehidupannya. Oleh sebab itu, ikon naga selalu muncul dalam segala segi kehidupan masyarakat Tionghoa dan telah bertahan berabad-abad, seperti pada busana, peralatan rumah tangga, bangunan, teori fengshui, pemerintahan, festival, kepercayaan, dan ritual (Kustedja, Sudikno, dan Salura, 2013: 526. Periksa pula Yoswara, Imam Santosa, Naomi Haswantodalam [http://journal.fsr.d.itb.ac.id/jurnal-desain/pdf\\_dir/issue\\_2\\_3\\_2\\_2.pdf](http://journal.fsr.d.itb.ac.id/jurnal-desain/pdf_dir/issue_2_3_2_2.pdf).)

Artefak budaya berbentuk ular di keraton Jogjakarta dan percandian Jawa Tengah dan Jawa Timur juga menunjukkan peran penting binatang mitologi tersebut. Di keraton Jogjakarta, artefak berbentuk naga dapat dilihat pada kronograf (*sengkalan memet*), benda upacara, dan benda hias lainnya. Menurut Sunaryo (2013:179-181) motif hias naga pada tiga buah *sengkalan memet* (*Dwi Naga Rasa Tunggal*, *Catur Naga Rasa Tunggal* dan *Pandhita Cakra Naga Wani*), motif hias naga pada *Hardawalika* (benda upacara), motif naga bersama simbol kerajaan di atas *buffet* yang ada dalam museum HB IX, dan motif hias naga bersayap pada salah satu *jempna* masa HB VII, menunjukkan bahwa secara simbolik motif hias naga di keraton tersebut memiliki makna kesucian, kesuburan, dan kekuasaan atas suatu wilayah.

Pentingnya binatang mitologi ular di Jawa juga nampak jelas pada penempatan ornamen naga pada bangunan candi. Di komplek candi Panataran di Jawa Timur terdapat candi naga, satu-satunya candi di Indonesia yang bagian tubuh candinya dibelit oleh ular besar. Candi ini merupakan tempat raja dalam wujud sebagai inkarnasi dewa yang dikukuhkan penyatuannya dengan dewa melalui meditasi (lihat [\[aliguftron.multiply.com/journal/item/99/Candi-Naga-di-Kompleks-Penataran-Bli-tar-Jawa-Timur?&show\\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem\]\(http://aliguftron.multiply.com/journal/item/99/Candi-Naga-di-Kompleks-Penataran-Bli-tar-Jawa-Timur?&show\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem\). Diunduh, 10 Maret 2012\). Hal ini menunjukkan bahwa, ular adalah penghubung dunia manusia dengan dunia dewa.](http://</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

Ragam hias naga pada candi Borobudur dan Prambanan juga menunjukkan bahwa naga adalah lambang kebijaksanaan dan kekekalan, simbol atman/jiwa, penjaga kekayaan candi, penghubung dunia bawah dan atas, lambang dunia bawah/perempuan, dan kekuatan magis (periksa Wiwit Kasiyati, Sutanto, Sugiyono, dan Wagiman, 2006). Fungsi naga sebagai simbol tangga naik turun manusia dari dunia manusia ke dunia spiritual ini nampak pula pada artefak gunung wayang kulit purwa, yakni naga melilit pohon hayat (Sumardjo, 2006:209), seperti terlihat pada gambar 4.

Selain artefak yang bersifat material, pentingnya ular sebagai lambang perantara dunia bawah dengan dunia atas juga terdapat dalam artefak yang *intangibile*, yakni kisah Dewaruci, cerita wayang asli Jawa walaupun tokoh-tokohnya bersumber dari Mahabarata. Dalam cerita tersebut dikisahkan untuk bisa menemukan air suci, Bhima harus masuk ke dalam samodra. Ketika



Gambar 4

Naga dalam gunung wayang kulit purwa sebagai simbol tangga naik turun manusia dari dunia manusia ke dunia spiritual (Sumber: Sumardjo, 2006:211)

Gambar 5  
Bhima melawan naga  
sebelum bertemu  
dengan Dewaruci  
(Sumber gambar: <http://kerajinan.yolasite.com/wayang-kulit.php>. diunduh 13 November 2014)



Gambar 6  
Motif ular di situs batu  
naga. Sumber: <https://ah-madsamantho.wordpress.com/2014/05/26/16693/>.  
Diunduh 4 November 2014

masuk ke dalam lautan, Bhima diserang seekor ular. Setelah ular dikalahkan, Bhima menemukan apa yang dicarinya (pengetahuan sejati) dari Dewaruci. Pengetahuan itu didapat setelah Bhima masuk ke dalam tubuh Dewaruci, sosok kecil sebesar kelingkingnya yang wujudnya persis sama dengan dirinya. Cerita ini menunjukkan bahwa ular adalah simbol air, dunia bawah, dan perantara menuju dunia atas sebagaimana fungsi ornamen ular di setiap gerbang tingkatan komologis candi di Borobudur (Kamadhatu, Rupadhatu, dan Arupadhatu) dan candi Prambanan (Bhurloka, Bhuwarloka, dan Swarloka).

Ular bagi masyarakat Sunda kuno juga merupakan bagian dari ritus kesuburan dan penghubung ke dunia atas. Hal ini nampak dari jejak peradaban Sunda Kuno di situs batu naga yang terletak di puncak Gunung Tilu, Dusun Banjaran, Desa Jabranti, Kecamatan Karangkencana, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Walaupun namanya batu naga, namun naga yang diukir dalam batu monolit tersebut bukan ular berkaki (lihat gambar 6). Peninggalan megalitikum berwujud naga yang mungkin satu-satunya di Jawa Barat ini, diyakini berasal dari masa prasejarah sekitar tahun 500 SM. Adapun ukirannya dibuat masa Sunda Kuno di sekitar abad 14-15 M saat Majapahit masih berjaya. Mengacu pada letaknya di ketinggian, arkeolog Universitas Indonesia Ali Akbar menduga bahwa pada masa megalitikum

tempat tersebut digunakan untuk pemujaan arwah leluhur. Pada masa Sunda Kuno berubah menjadi tempat para resi dan pendeta menyepi dan melepaskan dari agama Hindu dan Budha yang merupakan dua agama utama pada masa itu (Samantho, 2014). Bila asumsi ini benar, maka semakin meneguhkan tesis bahwa ular bagi masyarakat Sunda Kuno juga sebagai penghubung ke dunia atas. Hal ini dikarenakan menyepi bagi resi dan pendeta artinya bukan hanya menjauhkan dari keramaian secara fisik, namun juga laku meditasi, untuk masuk ke alam ke-Illahian. Berdasarkan pemahaman ini, pilihan binatang ular dalam permainan *Oray-orayan* menunjukkan ular menempati posisi penting dalam masyarakat Sunda.

Selain batu naga, artefak ular sebagai manifestasi ritus kesuburan juga masih bisa dilihat saat ritus *ngahuma* pada masyarakat Kanekes, yakni 'tali naga'. *Ngahuma* (berladang) bagi masyarakat Kanekes adalah salah satu wujud pemujaan kepada Nyi Pohaci. Menurut Jamaludin, proses tanam padibagi masyarakat Baduy adalah simbol menikahkan Nyi Pohaci (simbol perempuan) dengan bumi (ladang, simbol laki-laki). Sebagai simbol laki-laki, di tengah huma terdapat *pupuhan*, yakni bujur sangkar berdiameter kurang lebih satu meter yang setiap sudutnya diberi tiang setinggi satu meter. Pada tiang inilah 'tali naga' diikatkan (Jamaludin, 2012: 1, 5). Posisi 'tali naga' yang ada di pusat huma (*pupuhunan*)



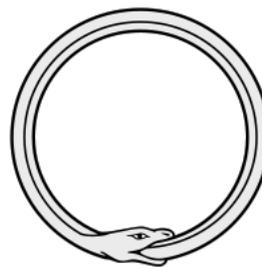
Gambar 7  
Dewi Sri dalam  
Wayang Kulit Purwa  
Sumbergambar: <http://archive.kaskus.co.id/thread/1484156/6880>.  
Diunduh 12  
November 2014)

menunjukkan bahwa ular bukan hanya sebagai simbol air dan kesuburan, namun juga perantara turunnya Nyi Pohaci. Pernyataan ini cukup mendasar karena Nyi Pohaci atau Dewi Sri erat kaitannya dengan Çri, istri Vishnu. Çri dan Vishnu yang dalam kehidupan berperan sebagai Dewi Kesuburan/Kemakmuran dan Dewa Kekayaan/Kesejahteraan (Wojowasito, 1976:62). Dikisahkan, bahwa selama musim hujan, Vishnu tidur di atas naga besar, dan karena itulah naga dimitoskan sebagai ciri-ciri kesuburan. Berangkat dari mitologi Hindu ini nampak jelas, bahwa 'tali naga' dalam *puhunan* erat kaitannya dengan 'kehadiran' Vishnu.

Salah satu artefak keterkaitan ular dengan Dewi Sri dalam konteks budaya Jawa dapat dilihat dalam tokoh Dewi Sri dalam wayang kulit purwa. Tokoh ini digambarkan berdiri dengan ular di kakinya (gambar 7).

### Makna Permainan

Inti permainan *Oray-orayan* adalah kepala ular menangkap ekornya. Inti permainan ini identik dengan simbol *Ouroboros* atau *Uroborus*. *Ouroboros* merupakan simbol kuno yang menggambarkan seekor ular atau naga yang memakan ekornya sendiri. Simbol ini melambangkan refleksi diri atau siklus, terutama sesuatu yang bermakna



Gambar 8  
Simbol *Ouroboros*

penciptaan diri kembali secara konstan, kembalinya keabadian, dan hal-hal lain yang dianggap sebagai siklus yang memulai kembali segera setelah berakhir. *Ouroboros* juga melambangkan ide kesatuan primordial yang terkait dengan sesuatu yang ada atau bertahan sebelum permulaan. *Ouroboros* telah menjadi simbol agama dan mitologis yang penting di dunia. Dalam *Gnostisisme*, *Ouroboros* melambangkan keabadian dan jiwa dunia (periksa <http://sosbud.kompasiana.com/2011/03/30/a-z-meningkap-makna-simbol-kuno/>). Diunduh, 10 Juli 2012)

Makna simbol *Ouroboros* di atas namanya selaras dengan makna pola permainan *Oray-orayan*. Bentuk dasar permainan *Oray-orayan* adalah ular. Pola permainan dasarnya adalah kepala ular menangkap ekor ular. Puncak permainannya adalah jikakepala ular berhasil menangkap/memakan ekornya.

Kepala ular adalah besar, dan ekor ular kecil. Besar dan kecil ini bisa diibaratkan jagad besar dan jagad kecil. Jagad besar adalah semesta dan jagad kecil adalah diri manusia. Kepala ular makan ekornya, dengan demikian berarti menyatunya jagad besar dengan jagad kecil. Pola ini berdimensi awal-akhir, *sangkan-paran* (dari mana-kemana). Intinya, manusia harus memiliki kesadaran spiritual bahwa keberhasilan hidup adalah jika mampu kembali ke ruang asal, menyatu dengan Tuhan. Oleh sebab itu, upaya kepala ular menangkap ekornya adalah bentuk simbolik upaya refleksi diri, menangkap 'diri dalam'-nya sendiri (*inner self*), bahwa di dalam pusat diri bersemayam dzat Tuhan. Keberhasilan menangkap ekor adalah keberhasilan hamba menyatu dengan Tuhannya.

Ular menangkap ekornya sendiri dalam *Oray-orayan* nampaknya sejalan pula dengan pandangan masyarakat Bali. Menurut Paramadyaksa (2009: 69), ada dua elemen penting dari naga dalam perspektif budaya Bali, yakni ekor dan mulut naga. Ekor naga diinterpretasikan sebagai air bersih alami yang berasal dari pegunungan, sedangkan mulut naga yang menganga dengan taring beracun adalah simbul hilir yang telah mengandung limbah. Berpijak dari pandangan ini, momentum kepala ular menangkap ekornya sendiri adalah momentum kembalinya ke sumber air, sumber kehidupan, dzat yang Maha Tinggi.

Ular menangkap ekornya sendiri dalam *Oray-orayan* juga identik dengan cerita Dewaruci yang telah dipaparkan di atas. Bhima (bertubuh besar) masuk ke dalam tubuh Dewaruci ('diri dalam'nya Bhima, *inner self*) yang besarnya sekeliling Bhima. Bhima identik kepala ular dalam *Oray-orayan*, dan Dewaruci identik dengan ekor ular tersebut. Momentum Bhima masuk ke dalam dirinya (Dewaruci) adalah identik dengan kepala ular menangkap ekornya.

Ekor ular adalah bagian terkecil dari struktur tubuh ular. Ujung ekor yang kecil ini jika dilanjutkan akan semakin kecil, menjadi titik dan akhirnya lenyap, kosong, tiada, namun isi (keberadaannya ada). Momentum menangkap ekor adalah keberhasilan menangkap ketiadaan sekaligus yang ada, kosong namun isi. Tuhan itu ada, namun wujudnya tidak ada.

Mengapa jika ekor tertangkap oleh kepala ular permainan berhenti dan permainan bisa dilanjutkan lagi dengan mengganti ekor yang baru? Penghentian sementara permainan ini merupakan bentuk simbolik, bahwa refleksi diri seseorang akan awal-akhir hidupnya harus dilakukan terus menerus.

Berpijak dari paparan di atas, nampak bahwa *kaulinan barudak Oray-orayan* memiliki makna yang mendalam, makna yang berdimensi spiritual. Permainan ini me-

ngandung pesan bahwa orang hidup harus selalu mawas diri, melihat diri dalamnya sendiri, karena dalam mawas diri ada garis vertikal dan horisontal yang menghubungkan dirinya dengan Tuhan dan sesama makhluk. Mawas diri yang sempurna akan menghasilkan pribadi yang apa adanya, sebagaimana kepribadian Bhima.

### Kearifan Lokal dalam *Oray-orayan*

Kearifan lokal adalah nilai-nilai dari budaya suku yang mendasari berbagai segi kehidupan suku tersebut. Nilai-nilai tersebut mewujud dalam artefak fisik dan non fisik. Artefak fisik misalnya bentuk simbolik bangunan rumah, benda hias, benda upacara, dan sebagainya. Artefak non fisiknya seperti petuah tersembunyi (*pamali*), nyanyian/syair, kepercayaan, dan lain sebagainya.

Semua bentuk di atas memiliki fungsi sama, yakni menjaga keharmonisan hidup, baik secara vertikal maupun horisontal. Adapun kearifan lokal yang mewujud dalam *Oray-orayan* adalah nilai religius dan spiritual. Nilai ini melampaui dimensi agama apapun, karena orang yang secara *de facto* memeluk agama tertentu belum tentu religius, namun orang yang religius pasti menjalankan nilai-nilai agama. Nilai religius nampak dari keharusan pemain *Oray-orayan* untuk memiliki kesadaran total dalam menjalankan peran dan tanggungjawab masing-masing dalam nuansa kebersamaan. Adapun nilai spiritual nampak dari penghormatan kepada padi (Nyi Pohaci) seperti nampak pada syair lagunya "*Oray-orayan luar leor mapay sawah, entong ka sawah parena keur sedeng beukah*" (*Oray-orayan* melata di pematang sawah, jangan ke sawah padinya sedang mengembang).

Nilai spiritual lain dari *Oray-orayan* adalah pada inti permainan, yakni ular menangkap ekornya sendiri. Seperti telah

dijelaskan sebelumnya, momentum ular menangkap ekornya sendiri bisa nerujuk pada momentum mawas diri, masuk ke dalam kediriannya di ruang asal mula yang suci. *Oray-orayan* dengan demikian selain merupakan manifestasi bentuk pemujaan kepada Nyi Pohaci, juga manifestasi ritus penyucian.

### Transformasi Nilai

*Oray-orayan* merupakan unsur budaya daerah yang potensial sebagai *local genius* karena memiliki salah satu ciri sebagaimana dipahami Moendardjito yang dikutip Ayatrohaedi (1986:40-41), yakni mampu bertahan terhadap budaya luar. Walaupun demikian, harus diakui bahwa permainan ini sudah mulai tergerus oleh permainan canggih modern yang individualistik.

Salah satu upaya melestarikannya adalah mentransformasikan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di dalamnya ke dalam konteks kekinian. Salah satunya adalah menempatkannya sebagai sumber gagasan pembelajaran seni tari kreatif di Sekolah Dasar (periksa Giyartini 2013: 69-82; Suharno dan Giyartini, 2013: 443-448). Gagasan ini cukup mendasar karena menurut Wahab (2013: 27-32) mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pelestarian kebudayaan.

Sudah barang tentu untuk keperluan tersebut diperlukan kebijakan dan tindakan nyata dari pihak terkait serta praktisi seni maupun pendidikan. Untuk itu, penulis telah melakukan tindakan kecil dengan melakukan pelatihan pembelajaran tari kreatif berbasis kearifan lokal kepada guru-guru SD di Kota Tasikmalaya melalui Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian, "Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar sebagai Pengajar Tari melalui Pelatihan Tari Kreatif Berbasis Kearifan Lokaldi Kota Tasikmalaya" (2014). Ha-

sil PKM menunjukkan para guru mampu mengeksplorasi nilai-nilai kearifan lokal daerah setempat sebagai sumber gagasan penciptaan seni tari kreatif untuk anak Sekolah Dasar. Walau demikian, tanpa dukungan dari para pemangku kebijakan, hasil PKM tersebut tidak akan memiliki makna konservasi yang signifikan.

### PENUTUP

*Oray-orayan* bukanlah sekedar permainan yang tanpa makna. Ia mengandung filosofi mendalam yang berkaitan dengan persoalan hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam, dan manusia dengan sesamanya. Tujuan filosofis yang dikemas dalam bentuk permainan untuk anak tersebut jelas mengindikasikan, bahwa pendidikan religiusitas dan spiritual-transenden bagi masyarakat Sunda sudah dimulai sejak dini melalui media seni-budaya. Hal ini menegaskan, bahwa leluhur Sunda bukan hanya memahami esensi kebudayaannya, namun juga mampu mengemasnya sebagai media pendidikan anak selaras dengan kebutuhan zamannya. Sudah barang tentu, hal ini menjadi bahan mawas diri masyarakat modern saat ini, khususnya masyarakat Sunda sebagai pewaris kultural dari *Oray-orayan*.

### Daftar Pustaka

- Andrian, Snodgrass  
1985 *The symbolism of The Stupa*. New York: Cornell University, Ithaca
- Antariksa Sudikno Kustedja & Purnama Salura  
2013 "Makna Ikon Naga, sebagai Elemen Utama Arsitektur Tradisional Tionghoa". *Jurnal Sositologi* Edisi 30 Tahun 12, Desember 2013

- Aryo Sunaryo  
2013 "Aneka Motif Hias Naga di Keraton Yogyakarta", dalam Subiyantoro, Supriyadi, dan Sulisty, ed., *Keberagaman dan Kearifan Lokal: Konteks Pembelajaran Seni Budaya Bermartabat*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Ayatrohaedi  
1986 *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Bertens, K.  
2002 *Filsafat Barat Kontemporer: Inggris-Jerman*. Jakarta: Gramedia
- Cooper  
1978 *An Illustrated Encyclopedic of Traditional Symbols*. London: Thames and Hudson, Ltd
- Edi Mulyono  
2003 "Hermeneutika Linguistik-Dialektis Hans-Georg Gadamer", dalam Nafisul Atho' dan Arif Fahrudin (ed.), *Hermeneutika Transendental: dari Konfigurasi Filosofis Menuju Praksis Islamic Studies*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Enoch Atmadibrata  
1980/1981 *Permainan Rakyat Daerah Jawa Barat*. Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat sejarah dan Nilai Tradisional. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah
- F. Budi Hardiman  
2003 *Melampaui Positivisme dan Modernitas: Diskursus Filosofis tentang Metode Ilmiah dan Problem Modernitas*. Yogyakarta: Kanisius
- I Nyoman Widya Paramadyaksa  
2009 "Makna-makna Figur naga dalam Seni Arsitektur Bangunan Suci Tradisional Bali", dalam Jurnal *Dewa Ruci* vol. 6 No 1. Desember 2009
- Jakob Sumardjo  
2006 *Esetetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press
- Komaruddin Hidayat  
1996 *Memahami Bahasa Agama: Sebuah Kajian Hermeneutik*. Jakarta: Paramadina
- Rohidin Wahab  
2013 "Pengembangan Mutu Pendidikan Melalui Pelestarian Kebudayaan", dalam Subiyantoro, Supriyadi, dan Sulisty, ed., *Keberagaman dan Kearifan Lokal: Konteks Pembelajaran Seni Budaya Bermartabat*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Rosarina Giyartini  
2013 "Kaulinan barudak Oray-orayan sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal", dalam Subiyantoro, Supriyadi, dan Sulisty, ed., *Keberagaman dan Kearifan Lokal: Konteks Pembelajaran Seni Budaya Bermartabat*. Surakarta: Yuma Pustaka
- ,  
2014 "Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar sebagai Pengajar Tari melalui Pelatihan Tari Kreatif Berbasis Kearifan Lokaldi Kota Tasikmalaya". *Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian*. Bandung: LPPM UPI
- S. Wojowasito  
1976 *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Bandung: Shinta Dharma
- Suharno dan Rosarina Giyartini  
2013 "Model Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal untuk Anak Usia Dini", dalam Tatat Hartati, Mu-

biar Agustin, dan Mubarak Sumantri, ed., *Prosiding Konferensi Nasional Anak usia Dini dan Pendidikan Dasar SPS UPI Menyongsong Generasi Emas 2045*. Bandung: Prodi Pendidikan Dasar SPS UPI

Sumaryono

1999 *Hermeneutik: Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius

Syahiron Syamsuddin

2006 "Integrasi Hermeneutika Hans-Georg Gadamer ke dalam Ilmu Tafsir: Sebuah Proyek Pengembangan Metode Pembacaan Al-Qur'an pada Masa Kontemporer", *Makalah pada Annual Conference Islamic Studies (ACIS)* yang dilaksanakan oleh Ditperta Islam Departemen Agama RI, Bandung, 26-30 November 2006

Sumber Koran dan Internet:

[http://aligufon.multiply.com/journal/item/99/Candi-Naga-di-Kompleks-Penataran-Blitar-Jawa-Timur?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://aligufon.multiply.com/journal/item/99/Candi-Naga-di-Kompleks-Penataran-Blitar-Jawa-Timur?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem). Diunduh, 10 Maret 2012)

<http://archive.kaskus.co.id/thread/1484156/6880>. Diunduh 12 November 2014)

<http://kerajinan.yolasite.com/wayang-kulit.php>. Diunduh 13 November 2014)

<http://sosbud.kompasiana.com/2011/03/30/>

[a-z-meningkap-makna-simbol-kuno/Diunduh](#), 10 Juli 2012.

Jamaludin, "Makna Simbolik Huma (Ladang) Di Masyarakat Baduy", dalam *Mozaik*, Jurnal Ilmu Humaniora Vol. 11 no 1 Januari-Juni 2012. Tersedia di [http://journal.unair.ac.id/filerPDF/1%20MAKNA%20SIMBOLIK%20HUMA%20LADANG%20DI%20MASYARAKAT%20BADUY\\_Jamalud.pdf](http://journal.unair.ac.id/filerPDF/1%20MAKNA%20SIMBOLIK%20HUMA%20LADANG%20DI%20MASYARAKAT%20BADUY_Jamalud.pdf). Diunduh 15 November 2014).

Kasiyati, Wiwit, Sutanto, Sugiyono, dan Wagiman, "Makna Ragam Hias/Naga pada Candi Borobudur". Laporan Penelitian. Magelang: Balai Konservasi Peninggalan Borobudur, dalam [http://lib.konservasiborobudur.org/index.php?p=show\\_detail&id=371](http://lib.konservasiborobudur.org/index.php?p=show_detail&id=371). Diunduh, 10 Juni 2012.

Kosasih, Dede. "Etnopedagogi dalam *Kaulinan barudak Sunda*" dalam *Pikiran Rakyat*, 23 Mei 2009

Samantho, Ahmad Yanuana, "Megalitikum Batu Naga Kuningan Jawa Barat", dalam <https://ahmadsamantho.wordpress.com/2014/05/26/16693/>. Diunduh 4 November 2014

Yoswara, Harry Pujiyanto, Imam Santosa, Naomi Haswanto. "Simbol dan Makna Bentuk Naga (Studi Kasus: Vihara satya Budhi Bandung)", dalam [http://journal.fsrd.itb.ac.id/jurnal-desain/pdf\\_dir/issue\\_2\\_3\\_2\\_2.pdf](http://journal.fsrd.itb.ac.id/jurnal-desain/pdf_dir/issue_2_3_2_2.pdf). Diunduh 3 Agustus 2014.