

# UCING CORONA: MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU

Yostiani Noor Asmi Harini<sup>1</sup>, Ai Siti Zenab<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1</sup>, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung<sup>2</sup>  
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154<sup>1</sup>, Jl. Buah Batu No. 212 Lengkong, Bandung  
Tlp.08157172928, E-mail: [yostiani@upi.edu](mailto:yostiani@upi.edu)<sup>1</sup>, Tlp.082217405641, Email: [aisiti@gmail.com](mailto:aisiti@gmail.com)<sup>2</sup>

## ABSTRACT

*In the era of the covid pandemic, the Ucing-ucingan game is no longer played even though the game has an important function for children's motoric, cognitive, language, and affective development. The purpose of this article is to offer the Ucing Corona game which is a modification of the Ucing-ucingan game which is suitable to be played in the era of adopting new habits. Ucing Corona was developed through the perspective of folklore and transformation. Ucing Corona was created through the stages of identifying game patterns, identifying game slices, and transforming games that are tailored to the needs of adopting new habits. The results of this study are the structure and functions of the Ucing Corona game. The results of this study are expected to provide alternative games that suit the need of adapting to new habits.*

**Keywords:** *adaptations of new habits, folklore, modification, and Ucing Corona.*

## ABSTRAK

Pada era Pandemi Covid, permainan *Ucing-ucingan* tidak lagi dimainkan, padahal permainan tersebut memiliki fungsi penting bagi perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan afektif anak. Tujuan artikel ini menawarkan permainan *Ucing Corona* yang merupakan modifikasi dari permainan *Ucing-ucingan* yang cocok dimainkan pada era adaptasi kebiasaan baru. *Ucing Corona* dikembangkan melalui perspektif ilmu folklor dan transformasi. *Ucing Corona* diciptakan melalui tahapan identifikasi pola permainan, identifikasi irisan permainan, dan transformasi permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan adaptasi kebiasaan baru. Hasil penelitian ini menghasilkan struktur permainan *Ucing Corona* dan fungsinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif permainan yang sesuai dengan kebutuhan adaptasi kebiasaan baru.

**Kata kunci:** adaptasi kebiasaan baru, folklor, modifikasi, dan *Ucing Corona*.

## PENDAHULUAN

*Ucing-ucingan* pada era pandemi covid-19 tidak lagi dimainkan padahal permainan tradisional Jawa Barat tersebut memiliki fungsi yang penting bagi perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan afektif anak. *Ucing-ucingan* yaitu permainan

meniru kucing yang sedang mengejar tikus (Danadibrata, 2006, hlm. 722). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *ucing-ucingan* dapat menjadi sarana perkembangan motorik anak yang berfungsi meningkatkan kebugaran jasmani (Arifin & Haris, 2018, hlm. 1; Lestari, 2016, hlm. 43; Nurmahanani,

2017, hlm. 2; Satriana, 2013, hlm. 66). Hasil riset membuktikan bahwa permainan *ucing-ucingan* dapat menjadi sarana perkembangan kognitif anak terutama dalam aspek pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal (Masunah, 2010, hlm. 2; Nurmahanani, 2017, hlm. 1; Satriana, 2013, hlm. 66; Sunarni, 2017, hlm. 83; Supratman et al., 2016, hlm. 81). Hasil penelitian memperlihatkan bahwa permainan *ucing-ucingan* dapat menjadi sarana perkembangan bahasa anak terutama melalui *kawih kulinan budak* yang dituturkan sewaktu memulai *ucing-ucingan* (Lestari, 2016, hlm. 44; Lestari & Putra, 2019, hlm. 470; Satriana, 2013, hlm. 67). Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan *ucing-ucingan* berfungsi meningkatkan aspek afektif anak terutama aspek kasih sayang sehingga mereka memiliki karakter positif seperti mampu berinteraksi, belajar mentaati peraturan untuk menghargai temannya, belajar bekerjasama, mengontrol diri, dan menyesuaikan diri (Alif, 2013, hlm 2; Hamdani, 2015, hlm. 135; Kurniati, 2016, hlm. 10; Lestari, 2016, hlm. 43; Mayakania, 2013, hlm. 452; Nurmahanani, 2017, hlm. 5).

Pada era Pandemi Covid-19, pemerintah mengimbau seluruh masyarakat untuk berperan aktif memutus transmisi penularan agar tidak menjadi sumber penularan baru yang diakibatkan oleh adanya interaksi sosial. Oleh sebab itu, masyarakat diimbau untuk membersihkan tangan, menggunakan masker, tetap menjaga jarak dengan orang lain minimal satu meter, membatasi interaksi dengan orang lain, segera membersihkan diri saat tiba di rumah, dan menjaga pola hidup untuk meningkatkan daya tahan tubuh supaya kesehatan tetap terjaga (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020). Berdasarkan himbauan

tersebut, tampak bahwa permainan tradisional *ucing-ucingan* belum memungkinkan untuk dimainkan. Hal tersebut terjadi karena beberapa hal. Pertama, permainan ini berisiko menimbulkan penularan karena karakteristik permainan yang menuntut adanya interaksi lebih dari tiga orang sehingga dapat menimbulkan kerumunan. Kedua, varian permainan ini tidak memungkinkan masing-masing pemain berjarak lebih dari satu meter. Ketiga, permainan ini dimainkan di luar rumah sehingga berisiko terjadi penularan di luar rumah. Oleh sebab itu, untuk membantu perkembangan sosial anak usia dini tetap terjaga, permainan tradisional yang bisa dimainkan di dalam rumah bisa menjadi pilihan yang aman dibandingkan dengan permainan tradisional yang dimainkan di luar rumah. Hal tersebut tampak dari penelitian yang dilakukan oleh Ali et al., (2021, hlm. 105). Berbeda dengan Ali et al., (2021, hlm. 105), artikel ini menunjukkan permainan di luar rumah seperti *Ucing-ucingan* dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan.

Modifikasi berarti pengubahan (Kemdikbud.go.id, 2023). Pengubahan tersebut dapat berupa pengubahan unsur permainan dengan menyisipkan berbagai hal yang dianggap relevan. Sebagai contoh, modifikasi permainan *congklak*. Permainan *congklak* atau *congkak* biasanya dimainkan dengan kulit lokan, kulit kerang, biji sirsak, atau biji-biji lainnya, dan yang digunakan sebagai media adalah kayu yang berbentuk persegi panjang dengan ujung oval, di tengah-tengah kayu terdapat empat belas lubang-lubang kecil saling berhadapan dan satu lubang besar di tiap ujung kayu yang berfungsi untuk menyimpang biji (di Jawa disebut Dakon) (Kemdikbud.go.id, 2023).

Permainan *Congklak* biasanya menggunakan biji *Congklak* yang satu warna. Susilawati et al., (2021, hlm. 25) memodifikasi dengan cara menggunakan biji *Congklak* yang beraneka warna. Hal tersebut dilakukan agar anak lebih mengenal warna.

Pengubahan terhadap unsur permainan tradisional yang dimanfaatkan untuk kepentingan olah raga terbukti memiliki dampak yang positif. Hal tersebut terlihat dari adanya modifikasi atau pengubahan bentuk permainan tradisional *engklék* dengan tujuan untuk lebih meningkatkan kemampuan motoric pada anak (Firmansyah dkk., 2019, hlm.111; Lorena dkk., 2020, hlm.68) interesting, varied, interactive, effective and help students improve gross motor skills in elementary school student. In this study, researchers used a development model referring to research and development. Learning media required data at 81.25%, learning experts at 75.00%, learning expert models obtained 87.50%, trials with 8 subjects (small groups) interesting, varied, interactive, effective and help students improve gross motor skills in elementary school student. In this study, researchers used a development model referring to research and development. Learning media required data at 81.25%, learning experts at 75.00%, learning expert models obtained 87.50%, trials with 8 subjects (small groups) *Éngklék* adalah permainan tradisional yang dalam proses permainannya kaki pemain yang satu berdiri sedangkan yang satu lagi dilipat (Danadibrata, 2006, hlm. 184). Modifikasi yang dilakukan (Lorena dkk., 2020, hlm. 76) pada permainan tradisional *Éngklék* dilakukan dengan menambah gerakan melompat, berdiri, dan berjongkok. Sementara itu, modifikasi yang dilakukan (Firmansyah dkk.,

2019, hlm. 111) interesting, varied, interactive, effective and help students improve gross motor skills in elementary school student. In this study, researchers used a development model referring to research and development. Learning media required data at 81.25%, learning experts at 75.00%, learning expert models obtained 87.50%, trials with 8 subjects (small groups dilakukan dengan memodifikasi gerak dasar melompat.

Selain *Éngklék*, terdapat pula permainan tradisional Bintang Beralih, Tupai dan Pohon, serta Tangkap Jadi yang dimodifikasi. Astiati dkk., (2021, hlm. 85) memodifikasi permainan tersebut ke dalam fase pemanasan dalam berolah raga. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa modifikasi tersebut meningkatkan ketertarikan anak untuk bermain, meningkatkan kesenangan, dan meminimalisasi risiko cedera. Berbeda dengan Astiati dkk. (2021, hlm. 85), Riduansyah dkk., (2021, hlm. 20) memodifikasi permainan tersebut dan membaginya ke dalam tiga fase pemanasan. Fase pertama, modifikasi permainan Tupai dan Pohon. Fase kedua, modifikasi permainan Bintang Beralih. Fase ketiga, modifikasi permainan Tangkap Jadi.

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, tampak bahwa modifikasi lazim dilakukan dengan menyisipkan berbagai hal yang relevan dengan tujuan pemodifikasi. Permainan *ucing-ucingan* belum dimodifikasi berdasarkan kebutuhan adaptasi kebiasaan baru padahal permainan tersebut memiliki fungsi penting bagi perkembangan motorik, bahasa, dan afektif anak. Oleh sebab itu, modifikasi terhadap permainan *ucing-ucingan* penting dilakukan.

## METODE

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan interpretasi. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data permainan *Ucing-ucingan*. Data tersebut kemudian diidentifikasi berdasarkan prosedur permainan. Setelah diidentifikasi, permainan tersebut kemudian dicari irisan dari setiap permainan. Irisan bermakna potongan atau keratan (Kemdikbud.go.id, 2023). Irisan digunakan di bidang matematika untuk memberi nama bagian yang menjadi anggota dua himpunan secara bersamaan. Irisan pun digunakan untuk menamai bagian yang tetap ada ketika suatu folklor ditransformasi (Harini, 2016, hlm. 80). Dalam konteks penelitian ini, irisan merupakan bagian yang terdapat dalam seluruh permainan *Ucing-ucingan*. Irisan merupakan bagian inti dari setiap permainan *Ucing-ucingan*.

Setelah diperoleh irisan, permainan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan adaptasi kebiasaan pada kehidupan yang baru. Istilah adaptasi kebiasaan hidup baru digunakan untuk mengganti istilah new normal. Adaptasi kebiasaan hidup yang baru disusun sebagai upaya pemulihan untuk mendukung keberlangsungan setiap sektor kehidupan dengan memerhatikan upaya pencegahan penularan virus corona/covid-19 (Br Sembring & Lim, 2020, hlm. 61). Pencegahan penularan virus dapat dilakukan dengan membersihkan tangan, menggunakan masker, menjaga jarak minimal satu meter dengan orang lain, membatasi interaksi dengan orang lain, segera membersihkan diri saat tiba di rumah, dan meningkatkan daya tahan tubuh dengan pola hidup sehat (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020) yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pustaka, diperoleh data permainan *Ucing-ucingan*. Data tersebut disusun berdasarkan alfabet kemudian dicari makna kata setelah kata *ucing* di dalam kamus Bahasa Sunda. Setelah diperoleh maknanya dalam kamus, kata tersebut kemudian diterjemahkan oleh peneliti. Setiap permainan dicantumkan sumber pustakanya untuk memudahkan siapa pun untuk melakukan penelusuran. Berikut adalah hasil identifikasi yang telah dilakukan.

No.	Nama Permainan	Terjemahan
1	<i>Ucing 25</i>	Kucing 25 Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016; Sumiyadi dkk., 2008)
2	<i>Ucing Babuk</i>	Kucing Pukul (Danadibrata, 2006, hlm. 46) Sumber Pustaka: (Hamdani, 2015)
3	<i>Ucing Bal</i>	Kucing Bola (terbuat dari karet di dalamnya terdapat rongga untuk diisi udara) (Danadibrata, 2006, hlm. 52) Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016)
4	<i>Ucing Balédog</i>	Kucing Pukul (menggunakan kayu kecil) (Danadibrata, 2006, hlm. 55) Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016; Nurmahanani, 2017)
5	<i>Ucing Batu</i>	Kucing Batu Sumber Pustaka (Harini, 2014; Sumarna, 1983)
6	<i>Ucing Béh</i>	Kucing Beh (Singkatan dari <i>Kabéh</i> yang artinya semuanya) (Danadibrata, 2006, hlm. 302) Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016; Harini, 2008; Sumiyadi dkk., 2008))

7	<i>Ucing Beling</i>	Kucing Pecahan Kaca (Danadibrata, 2006, hlm. 83)	17	<i>Ucing Jidar</i>	Kucing Penggaris (Danadibrata, 2006, hlm. 292)
		Sumber Pustaka: (Harini, 2014; Sumarna, 1983; Sumiyadi dkk., 2008)			Sumber Pustaka: (Harini, 2014; Kurniati, 2016; Sumiyadi dkk., 2008)
8	<i>Ucing Betadin</i>	Kucing Betadin (nama merek obat merah)	18	<i>Ucing Jongkok</i>	Kucing Jongkok
		Sumber Pustaka: (Yusniati, 2017)			Sumber Pustaka: (Hamdani, 2015)
9	<i>Ucing Beunang</i>	Kucing Tangkap (Danadibrata, 2006, hlm. 89)	19	<i>Ucing Kuriling</i>	Kucing Berkeliling (Danadibrata, 2006, hlm. 377)
		Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016)			(Alif, 2014; Harini, 2014; Sumiyadi dkk., 2008)
10	<i>Ucing Buaya</i>	Kucing Buaya	20	<i>Ucing Kupu-kupu</i>	Kucing Kupu-kupu
		Sumber Pustaka: (Hamdani, 2015)			Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016; Yanto dkk., 2020)
11	<i>Ucing Dangko</i>	Tubuh kucing agak condong ke depan dalam posisi berdiri (Danadibrata, 2006, hlm. 175)	21	<i>Ucing Léngkah</i>	Kucing Langkah (Danadibrata, 2006, hlm. 397)
		Sumber Pustaka: (Yusniati, 2017)			(Kurniati, 2016; Sumiyadi dkk., 2008)
12	<i>Ucing Dongko</i>	Tubuh kucing agak condong ke depan dalam posisi berdiri (Danadibrata, 2006, hlm. 175)	22	<i>Ucing Monyet</i>	Kucing Monyet
		Sumber Pustaka: (Harini, 2014; Sumiyadi dkk., 2008)			Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016)
13	<i>Ucing Gajah Bau</i>	Kucing Gajah Bau (Satjadibrata, 1948, hlm. 106)	23	<i>Ucing Patung</i>	Kucing Patung
		Sumber Pustaka: (Yusniati, 2017)			Sumber Pustaka: (Kurniati, 2016; Satriana, 2013)
14	<i>Ucing Guliweng</i>	Kucing Lingkaran	24	<i>Ucing Sair</i>	Kucing Perkakas untuk menangkap ikan (Danadibrata, 2006, hlm. 596)
		Sumber Pustaka: (Harini, 2014; Sumarna, 1983; Sumiyadi dkk., 2008)			Sumber Pustaka: (Alif, 2014)
15	<i>Ucing Hui</i>	Kucing Ubi (Danadibrata, 2006, hlm. 260)	25	<i>Ucing Sandal</i>	Kucing Sandal
		Sumber Pustaka: (Harini, 2014; Sumarna, 1983; Sumiyadi dkk., 2008)			Sumber Pustaka: (Hamdani, 2015; Nurmahanani, 2017; Yusniati, 2017)
16	<i>Ucing Jibeh</i>	Kucing Jibeh (singkatan dari Kucing Satu Kucing Semua)	26	<i>Ucing Sendal</i>	Kucing Sandal (Danadibrata, 2006, hlm. 628)
		Sumber Pustaka: (Yusniati, 2017)			Sumber Pustaka: (Hamdani, 2015; Nurmahanani, 2017; Yusniati, 2017)
			27	<i>Ucing Setruman</i>	Kucing Arus Listrik
					Sumber Pustaka: (Satriana, 2013)
			28	<i>Ucing Nyetrum</i>	Kucing yang memiliki arus listrik
					Sumber Pustaka: (Fad, 2014)

29	<i>Ucing Sumput</i>	Kucing Sembunyi (Danadibrata, 2006, hlm. 659)
Sumber Pustaka: (Alif, 2014; Hamdani, 2015; Kurniati, 2016; Nurmahanani, 2017; Sumarna, 1983; Sumiyadi dkk., 2008; Sunarni, 2017; Yusniati, 2017)		
30	<i>Ucing Sumputan</i>	Kucing Sembunyi (Danadibrata, 2006, hlm. 659)
Sumber Pustaka: (Satriana, 2013)		
31	<i>Ucing Peungpeun</i>	Kucing Sembunyi dengan cara menutup wajah menggunakan telapak tangan (Danadibrata, 2006, hlm. 527)
Sumber Pustaka: (Alif, 2014)		
32	<i>Ucing Tépa</i>	Kucing Menular (Danadibrata, 2006, hlm. 689)
Sumber Pustaka: (Hamdani, 2015)		
33	<i>Uncrak Ucing Sumput</i>	Kucing Sembunyi (Danadibrata, 2006, hlm. 659)
Sumber Pustaka: (Aryani, 2015)		
34	<i>Ucing-ucingan</i>	Kucing-kucingan (Danadibrata, 2006, hlm. 722)
Sumber Pustaka: (Alif, 2014; Arifin & Haris, 2018; Fad, 2014; Harini, 2014; Lestari, 2016; Lestari & Putra, 2019; Masunah, 2010; Mayakania, 2013; Nurmahanani, 2017; Sumiyadi dkk., 2008; Sunarni, 2017; Supratman dkk., 2016; Yusniati, 2017)		
35	<i>Ucing Udag</i>	Kucing Kejar (Danadibrata, 2006, hlm. 722)
Sumber Pustaka: (Nurmahanani, 2017)		
36	<i>Ucing Uambang</i>	Kucing Wajah (Danadibrata, 2006, hlm. 726)
Sumber Pustaka: (Gloriani, 2015)		
37	Kucing-kucingan	
Sumber Pustaka: (Fad, 2014)		
38	Kucing dan Tikus	
Sumber Pustaka: (Fad, 2014)		

**Tabel 2. Identifikasi Permainan Ucing-ucingan**

Sumber: Hasil identifikasi yang dilakukan oleh Yostiani Noor

Asmi Harini (2021)

Pada tabel 1, tampak bahwa nama permainan menggunakan kata pertama *ucing*. Adapun penggunaan kata kucing seperti pada nomor 37 peneliti cantumkan karena merupakan terjemahan bahasa Indonesia dari permainan *Ucing-ucingan*. Pada tabel 1 nomor 38, peneliti cantumkan karena struktur permainan tersebut diklasifikasikan ke dalam permainan *Ucing-ucingan*. Penggunaan Bahasa Indonesia bukan hanya saja ada pada nomor 37 dan 38 tetapi juga ada pada nomor 18 dan 25. Penggunaan bahasa Indonesia menurut hemat peneliti menunjukkan adanya upaya nasionalisasi permainan tradisional. Meskipun demikian, permainan tersebut tetap memiliki identitas tradisional dalam struktur permainannya.

Penggunaan kata pertama *ucing* pada setiap nama permainan menunjukkan adanya irisan. Sementara itu, kata kedua setelah *ucing* ada yang diklasifikasikan ke dalam penyebutan alat yang digunakan dalam permainan seperti *bal*, *batu*, *beling*, *betadin*, *jidar*, *sair*, dan *sendal* (sandal). Kata kedua setelah *ucing* ada yang berupa penyebutan nama hewan lain seperti buaya, gajah, kupu-kupu, monyet, dan tikus. Kemudian, kata kedua setelah *ucing* ada yang berupa penyebutan cara yang dilakukan dalam permainan yaitu 25, *babuk*, *balédog*, *béh*, *dangko* atau *dongko*, *guliweng*, *jibeh*, *jongkok*, *kuriling*, *setruman*, *nyetrum*, *sumput*, *sumputan*, *peungpeun*, *tépa*, *uncrak ucing sumput*, *ucing-ucingan*, *ucing udag*, dan *ucing uambang*. Selain itu, terdapat pula penyebutan benda lain sebagai asosiasi yaitu *hui* dan patung. Berikut adalah ilustrasi irisan tersebut. Berikut adalah ilustrasi irisan pada penamaan permainan.

Diagram 1 menunjukkan bahwa *ucing* merupakan irisan bagian yang terdapat dalam seluruh permainan *Ucing-ucingan* dan merupakan inti dari setiap permainan tersebut. Oleh sebab itu, kata *ucing* dalam modifikasi permainan tradisional *Ucing-ucingan* perlu dicantumkan sebagai nama pada kata pertama nama permainan. Penentuan nama *ucing* dalam permainan menunjukkan pula identitas permainan yang berasal dari Jawa Barat khususnya sebagai folklor sebagian lisan masyarakat Sunda.

Masyarakat Sunda dalam folklornya direpresentasikan sebagai masyarakat yang memiliki kedekatan dengan kucing. Dalam cerita rakyat, kedekatan masyarakat Sunda dengan kucing direpresentasikan melalui cerita Nini Anteh (Harini, 2014, hlm. 315; Harini & Rostiyati, 2018, hlm. 455). Dalam tradisi meminta hujan, kucing menjadi hewan yang diarak dalam upacara meminta hujan (Suhaeti, 2012, hlm. 5). Dalam kehidupan masyarakat Sunda terdapat metafora konseptual tentang kucing (Sukmawan, 2019, hlm. 89). Dalam permainan tradisional Sunda, terdapat 36 nama permainan yang menggunakan kata kucing (*ucing*). Dengan demikian, kucing bagi masyarakat Sunda merupakan hewan yang dekat dengan kehidupannya.



**Diagram 1 Irisan Penamaan Permainan**

Keterangan: Diagram dibuat oleh Yostiani Noor Asmi Harini (2021)

Pola penamaan permainan *ucing-ucingan* tampak pada diagram 1. Melalui diagram tersebut, terdapat penamaan berdasarkan cara melakukan permainan, alat yang digunakan dalam permainan, benda asosiasi, dan hewan. Kata kedua dalam nama permainan dapat ditentukan berdasarkan pola tersebut. Karena Indonesia saat ini tengah menghadapi era adaptasi kebiasaan baru, saya memilih kata *Corona* sebagai kata kedua dalam nama permainan.

Kata *Corona* dipilih atas dua pertimbangan. Pertama, *Corona* termasuk ke dalam nama hewan (virus) sehingga pemilihan nama ini mengikuti pola penamaan permainan *ucing-ucingan* berdasarkan penamaan hewan. Kedua, peristiwa pandemi yang diakibatkan oleh virus ini memiliki dampak besar bagi masyarakat bukan hanya saja bagi masyarakat Indonesia melainkan juga bagi masyarakat di seluruh dunia. Oleh sebab itu, penamaan ini dapat dilakukan untuk mengingat peristiwa pandemi ini. Hal ini peneliti gunakan untuk menunjukkan bahwa folklor yang dapat digunakan sebagai *mnemonic device* bukan hanya saja folklor lisan (cerita rakyat) seperti yang dikemukakan oleh Dundes (1961, hlm. 139) dan Danandjaja (2002, hlm. 2) melainkan juga folklor setengah lisan (permainan tradisional). Berdasarkan sistem penamaan dan peristiwa Pandemi, peneliti memutuskan menggunakan nama *Ucing Corona* untuk menamai modifikasi permainan *Ucing-ucingan*. Adapun struktur permainan disesuaikan dengan irisan yang terdapat dalam permainan *Ucing-ucingan* yang sudah diidentifikasi pada tabel 1.

Berdasarkan hasil analisis struktur permainan *ucing-ucingan* diperoleh irisan pola permainan. Irisan tersebut meliputi

adanya prosedur pemilihan *ucing*, jalannya permainan, dan pergantian posisi *ucing*. Untuk memainkan *Ucing Corona*, sebelum pemilihan *ucing* perlu diperhatikan hal-hal berikut ini. Pertama, permainan ini diharapkan dimainkan dalam pengawasan orang tua atau guru. Sebelum memulai permainan, orang tua atau guru memastikan seluruh anak yang akan bermain dalam kondisi sehat. Selain itu, orang tua dan guru pun dapat mengecek suhu tubuh anak yang akan bermain. Jika suhunya di atas 37 derajat, anak tidak diperbolehkan mengikuti permainan. Kedua, anak yang akan bermain harus sudah divaksin. Ketiga, anak yang akan bermain dibatasi jumlahnya agar tidak berpotensi terjadinya penularan virus. Jumlah anak yang diperbolehkan bermain disesuaikan dengan luas arena permainan. Jika anak-anak yang ingin ikut bermain banyak jumlahnya, maka dapat dibagi menjadi beberapa kelompok dan dibatasi waktu main setiap kelompoknya. Keempat, setiap pemain menggunakan masker. Kelima, setiap pemain membawa kertas yang digulung panjang sebagai pengganti tangan untuk menyentuh bagian tubuh lawan bermain. Hal ini dilakukan agar jarak antarpemain tetap terjaga.

Setelah itu, barulah masuk pada tahap prosedur pemilihan *ucing*. Pemilihan *ucing* dilakukan dengan berbagai cara. Biasanya, para pemain menyanyikan *kawih kaulinan budak* (lagu permainan anak-anak) untuk menentukan siapa yang berperan sebagai *ucing*. *Kawih kaulinan budak* yang digunakan sangat beragam seperti "*Hompimpah*", "*Ditembak ngajelegur*", "*Kulunang-keleneng samping koneng*", "*Cingcangkeling*", "*Cingciripit*", dan lain-lain. Setiap permainan *Ucing-ucingan* biasanya memiliki *kawih kaulinan budak*-nya sendiri. Sebagai contoh, para pemain *Ucing*

25 menyanyikan "*Cing Ma Cing Ma*" dengan cara membentuk posisi melingkar dengan kaki dikedepankan. Kemudian, salah seorang anak menunjuk kaki teman-temannya sampai lagu selesai. Saat lagu selesai, maka anak yang terakhir ditunjuklah yang menjadi *ucing*. Contoh lain anak-anak yang bermain *Ucing Beunang* menyanyikan "*Dongdanglayang*" dengan cara melingkar dan mengepalkan tangan kanan. Ketika lagu selesai dinyanyikan, anak yang terakhir terkena pukulan tangannya maka dialah yang menjadi *ucing* (Kurniati, 2016, hlm. 38).

Berdasarkan hasil analisis terhadap prosedur pemilihan *ucing* dalam permainan *Ucing-ucingan* yang telah diidentifikasi pada tabel 1, tampak kirisan bahwa prosedur pemilihan *ucing* dilakukan dengan cara bernyanyi sambil berkerumun. Untuk menghindari terjadinya penyebaran virus, prosedur pemilihan *ucing* harus dimodifikasi. Modifikasi dapat dilakukan dengan tetap bernyanyi tetapi dengan menjaga jarak minimal antarpemain satu meter, tidak ada kontak fisik, dan semua pemain menggunakan maskernya. Dengan demikian, diharapkan setiap pemain dapat tetap menikmati permainan tanpa khawatir terhadap penularan virus.

Setelah *ucing* terpilih, tahap selanjutnya adalah modifikasi prosedur jalannya permainan. Dalam setiap permainan *Ucing-ucingan*, terdapat konsekuensi yang harus ditanggung oleh pemeran *ucing*. Sebagai contoh, dalam permainan *Ucing Batu*, *ucing* harus menyelam dan menemukan batu yang disembunyikan kawannya di dalam air. Dalam permainan ini, pemain *Ucing-ucingan* harus dapat berenang. Dalam permainan *Ucing Beling*, pemain *Ucing-ucingan* tidak harus dapat berenang namun pemeran *ucing* harus

bisa menemukan pecahan kaca atau *beling* yang sebelumnya disembunyikan rekannya di dalam tanah. Pada permainan *Ucing Dongko*, pemeran *ucing* harus dapat mengejar temannya yang berlarian sebelum temannya tersebut *dongko* (jongkok). Pada permainan *Ucing Hui*, *ucing* harus dapat menarik dengan kuat orang yang berjongkok dan saling berpegangan pinggang menyerupai umbi yang sulit ditarik dari tanah. Pada permainan *Ucing Jidar*, pemeran *ucing* harus dapat mengukur dengan persis kemampuan teman-temannya dalam melangkahi pembatas atau *jidar*. Pada permainan *Ucing Guliweng*, *ucing* harus bisa menyentuh teman-temannya yang berada dalam lingkaran. Pada permainan *Ucing Kuriling*, pemeran *ucing* harus sanggup menyentuh teman-temannya yang berada dalam lingkaran. Pada permainan *Ucing-ucingan*, *ucing* harus mempunyai kemampuan berlari sangat kencang agar mampu menangkap teman-temannya yang berlarian.

Berdasarkan hasil analisis terhadap irisan yang terdapat dalam permainan *Ucing-ucingan* yang diidentifikasi pada tabel 1, permainan *Ucing-ucingan* menuntut setiap pemain memiliki kemampuan fisik yang kuat. Permainan ini pun dapat melatih kemampuan fisik. *Ucing* harus mampu berlari kencang, teliti, dan memiliki kekuatan. Selain itu, *ucing* harus sanggup berstrategi agar tidak kehabisan energi saat mengejar dalam upaya melepaskan dirinya dari perannya. Pemeran lawan bermain *ucing* pun harus mampu berstrategi untuk mempertahankan perannya.

Permainan *ucing-ucingan* mengharuskan setiap pemain berlarian atau menyembunyikan sesuatu sehingga tempat yang luas atau ruang terbuka merupakan syarat utama agar permainan ini dapat

dilakukan. Para pemain dapat mengeksplorasi gerak dan melatih ketahanan fisiknya di tempat yang luas. Dalam konteks ini, *ucing* direpresentasikan sebagai sosok yang harus memiliki kemampuan gerak dan memahami lingkungan sekitarnya.

Selain itu, pihak yang terlibat dalam permainan ini tidak dibedakan berdasarkan kelamin. Setiap pemain, baik perempuan maupun laki-laki dapat bermain bersama. Posisi perempuan dan laki-laki dipandang sama, yakni sama-sama berkesempatan menjadi *ucing*, sama-sama berkesempatan menjadi yang dikejar *ucing*. Dalam konteks ini terlihat bahwa dalam permainan ini, perempuan dan laki-laki memiliki kedudukan yang sama. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Sunda sebagai *folk* permainan tradisional ini memandang perempuan dan laki-laki memiliki potensi yang sama.

Permainan yang dalam penamaannya menggunakan kata *ucing* ialah permainan kolektif. Permainan ini tidak bisa dimainkan seorang diri. Semakin banyak pihak yang terlibat dalam permainan ini maka jalannya permainan akan semakin menarik. Dalam permainan masyarakat Sunda, kita tidak akan menemukan nama permainan yang dapat dimainkan seorang diri ataupun hanya berdua, yang menggunakan kata *ucing*. Hal ini dapat dipandang sebagai representasi masyarakat Sunda sebagai *folk* permainan *Ucing-ucingan* sebagai masyarakat yang mencintai kebersamaan.

Dalam permainan *Ucing-ucingan*, menjadi pemeran *ucing* merupakan konsekuensi yang harus ditanggung saat kalah dalam pengundian. Meskipun peran sebagai *ucing* kerap kali dihindari dan menjadi bahan olok-olok teman sehingga dipersepsi

sebagai sesuatu yang buruk, permainan ini justru merupakan sarana pembuktian diri bagi seseorang yang berperan sebagai *ucing* berusaha mendayagunakan seluruh kemampuan dirinya agar dapat bangkit dari keterpurukan. Hal ini melatih ketahanan pribadi untuk mampu meraih apa yang diinginkan. Para pemain tidak akan mudah menyerah terhadap apa yang terjadi. Jika salah satu pemain merasa lelah, pemain dapat menyatakannya kepada pemain lainnya. Dengan demikian, permainan dapat sementara dihentikan untuk kemudian dilanjutkan kembali beberapa menit setelah para pemain beristirahat. Hal tersebut menunjukkan adanya kebersamaan kolektif pemain yang dibangun dalam permainan ini.

Berdasarkan hasil analisis terhadap prosedur jalannya permainan, tampak bahwa irisan permainan *Ucing-ucingan* adalah permainan kolektif yang terdiri dari aktivitas saling mengejar. Oleh sebab itu, permainan *Ucing Corona* harus terdapat aktivitas saling mengejar. Agar aktivitas saling mengejar tersebut tidak membahayakan, setiap pemain diharuskan menjaga jarak amannya dan tidak melakukan kontak fisik antar pemain. Interaksi dengan pemain lain dilakukan dengan menggunakan semacam tongkat yang terbuat dari kertas atau lainnya yang dianggap aman. Berikut adalah ilustrasi permainan *Ucing Corona*.

Pada gambar 1, tampak empat pemain *Ucing Corona*. Satu orang berperan sebagai *ucing* sementara tiga pemain lainnya berperan sebagai orang yang dikejar *ucing*. Perkakas yang digunakan dalam permainan ini adalah gulungan kertas sebagai kepanjangan tangan. Gulungan kertas tersebut digunakan para pemain untuk menghindari kontak

fisik saat berupaya melepaskan diri sebagai *ucing*. *Ucing* mengejar pemain yang tidak menggunakan masker. Saat pemain yang dikejanya kemudian menggunakan masker, *ucing* tidak dapat mengenainya. Pada gambar 1 tampak anak perempuan yang berdiri santai dan tidak berlari karena dia memakai masker. Pemakaian masker menjadikan pemain kebal terhadap serangan *ucing*. Sementara itu, dua anak lainnya berlarian karena tidak memakai masker. Saat menggunakan masker, kedua anak lainnya tersebut pun akan kebal terhadap serangan *ucing*. Modifikasi jalannya permainan dibuat untuk mengedukasi pentingnya menggunakan masker pada era adaptasi kebiasaan baru.

Pergantian posisi *ucing* dalam permainan *Ucing-ucingan* yang diidentifikasi pada tabel 1 dilakukan dengan cara menangkap atau menyentuh pemain lain yang karakteristik permainannya menggunakan pola nama kedua hewan, asosiasi benda, dan beberapa permainan dengan pola nama kedua cara seperti tampak pada diagram 1. Sementara itu, pergantian posisi *ucing* dalam permainan *Ucing-ucingan* yang diidentifikasi pada tabel 1 dilakukan dengan menemukan benda atau menggunakan alat yang menggunakan pola nama kedua alat permainan pada diagram 1. Berdasarkan analisis irisan tersebut, maka untuk permainan *Ucing Corona* dipilih pergantian posisi *ucing* dengan pola menggunakan alat permainan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak fisik antarpemain.

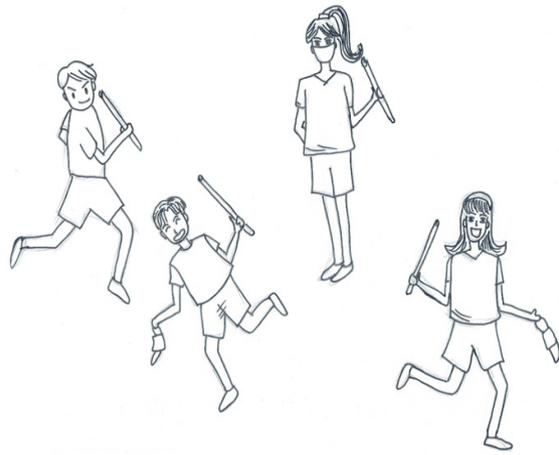
Pergantian peran *ucing* memungkinkan setiap pemain merasakan sensasi menjadi *ucing*. Dengan peran tersebut, pemain dapat merasakan “beratnya” menjadi *ucing* sehingga akan terbangun tenggang rasa. Sebagai contoh,

A berperan sebagai *ucing* dan B berperan sebagai orang yang dikejar *ucing*. Jika saat A menjadi *ucing* B mengolok-olok A kemudian saat B menjadi *ucing* kemudian A mengolok-olok, B pasti dapat merasakan betapa tidak nyamannya diolok-olok dan B akan menyadari perbuatan dia kepada A itu tidak baik. Dengan demikian, B akan memperbaiki perilakunya. Pergantian peran *ucing* memungkinkan setiap pemain mengeluarkan daya upaya agar dapat melepaskan diri dari peran *ucing* tersebut.

Peran *ucing* yang disandang oleh pihak yang kalah dalam proses pemilihan peran, dapat dipandang sebagai sarana untuk bangkit dari keterpurukan. Saat dirinya mampu berlari kencang, teliti, memiliki strategi, dan memiliki energi tinggi, sehingga mampu menangkap atau menemukan sesuatu yang disembunyikan lawannya, dia dapat menanggalkan peran *ucing*-nya. Ia dianggap sebagai pemenang dan penakluk pihak lain yang kemudian harus menjadi *ucing*.

Permainan ini sangat fleksibel karena dapat dimainkan kapan saja. Meskipun demikian, biasanya permainan ini dilakukan saat jam istirahat sekolah ataupun saat pulang sekolah. Permainan dapat diakhiri apabila pemain yang terlibat telah lelah atau permainan disepakati berakhir. Hal ini menunjukkan bahwa dalam permainan ini terdapat unsur kebersamaan dan kasih sayang.

Dalam situasi adaptasi kebiasaan baru, permainan *Ucing Corona* dapat dilakukan dengan mempertimbangkan waktu bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan pemainnya. Jika permainan usai, setiap pemain diharapkan pulang, mencuci tangan, dan mengganti pakaiannya untuk kemudian beristirahat.



**Gambar 1. Ilustrasi permainan Ucing Corona**

(Keterangan: Ilustrasi dibuat oleh Yostiani Noor Asmi Harini, 24 November 2021)

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional *Ucing-ucingan* untuk kebutuhan adaptasi kebiasaan baru dapat dilakukan melalui analisis irisan yang terdapat dalam setiap versi permainan. Modifikasi dilakukan dengan cara mengembangkan irisan permainan dengan menambah syarat memulai permainan, prosedur pemilihan *ucing*, jalannya permainan, dan pergantian *ucing*. Dengan adanya permainan *Ucing Corona* sebagai modifikasi dari permainan *Ucing-ucingan*, diharapkan para pemainnya dapat memetik manfaat penting dari permainan yaitu bagi perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan afektif anak dengan tetap mematuhi anjuran protokol kesehatan dari pemerintah dalam rangka beradaptasi dengan kebiasaan baru.

\*\*\*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Nugraha, H., & Aqobah, Q. J. (2021). Traditional Games and Social Skills of Children in the Pandemic Era. *JPSD*, 7(1), 105–117.
- Alif, Z. (2013). *Pendidikan Karakter dalam Mainan dan Permainan Tradisional Jawa Barat*. Pemerintahan Provinsi Jawa Barat.
- Alif, Z. (2014). *Mainan dan Permainan Tradisional Sunda*. Komunitas Hong.
- Arifin, L. T., & Haris, I. N. (2018). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ciasem Kabupaten Subang (Studi eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ciasem). *Jurnal Biomekanika*, 4(1), 1–7. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/222>
- Aryani, R. F. (2015). *Mengenal Budaya Sunda*. Satu Nusa.
- Astiati, Samodra, T. J., & Gustian, U. (2021). Tanggapan siswa terhadap pemanasan yang dilakukan dengan modifikasi permainan tradisional Student responses to the warm-up carried out by modifying traditional games. *Edu Sportivo*, 2(2), 85–91.
- Br Sembring, E., & Lim, P. (2020). Edukasi Adaptasi Kebiasaan Baru Di Lingkungan Kampus (Studi Kasus : Motion Graphic Penggunaan Lift). *Journal Teknik Informatika*, 3(2), 61–76.
- Danadibrata, R. A. (2006). *Kamus Basa Sunda*. Kiblat & Unpad.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Grafiti Pers.
- Dundes, A. (1961). Mnemonic Devices. *Midwest Folklore*, 11(3), 139–147.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah. (2019). Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 111–117. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.17822>
- Gloriani, Y. (2015). *Nilai Sosial dan Budaya dalam Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur di Kabupaten Kuningan serta Internalisasi Nilainya di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamdani, M. Y. (2015). Permainan Anak-anak di Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang: Kajian Struktural dan Etnopedagogik. *Lokabasa*, 6(2), 135–140.
- Harini, Y. N. A. (2014). Dari Candramawat hingga Ucing-ucingan: Representasi Kucing dalam Folklor Sunda. *Seminar Internasional Pedagogi Bahasa Melayu, Bahasa Indonesia, Dan Bahasa-Bahasa Lain II*, 315–325.
- Harini, Y. N. A. (2016). Transformasi Folklor Lisan Nini Anteh Ke Novel Dongeng Nini Anteh Karya a.S. Kesuma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 8312.
- Harini, Y. N. A., & Rostiyati, A. (2018). Keterdidikan Perempuan Sunda dalam Cerita Nini Anteh. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 10(3), 455–469. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v10i3.454>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional*

- dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak: Panduan Praktis bagi Guru TK/PAUD, SD, serta Orang Tua. Prenadamedia Grup.
- Lestari, D. J. (2016). Model Pembelajaran Tematik “Kaulinan Barudak” untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 1(1), 43–53.
- Lestari, D. J., & Putra, A. P. (2019). Makna Simbolik Kakawihan Barudak Banten : Cing Ciripit Sebagai Penguatan Karakter Dalam Tindakan, Motif, Dan Prinsip Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 769–773. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5800>
- Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 68–76.
- Masunah, J. (2010). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Berbasis Potensi Lokal bagi Guru Sekolah Dasar*.
- Mayakania, N. D. (2013). Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun di Komunitas “Hong” Bandung. *Panggung*, 23(4). <https://doi.org/10.26742/panggung.v23i4.156>
- Nurmahanani, I. (2017). Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda di Kampung Cikondang Jawa Barat dan Internalisasi Nilai Didaktisnya di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 12(2), 23–36.
- Riduansyah, Samodra, T. J., & Gustian, U. (2021). Desain Modifikasi Permainan Tradisional sebagai Alternatif untuk Pemanasan. *Journal Respecs: Research Physical Education and Sport*, 3(2), 20–31.
- Satriana, M. (2013). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Etnografi di Desa Jatitujuh Kabupaten Majalengka-Jawa Barat, Tahun 2011). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 65–84.
- Suhaeti, E. (2012). Perubahan Bentuk dan Fungsi Pertunjukan Ronggeng Gunung. *Panggung*, 22(4), 1–24. <https://doi.org/10.26742/panggung.v22i4.69>
- Sumarna, A. (1983). *Ulin di Pilemburan*. Tarate.
- Sumiyadi, Durachman, M., Permadi, T., Yulianeta, Wiyanti, S., & Harini, Y. N. A. (2008). *Laporan Penelitian Hibah Kompetitif Permainan Tradisional Anak-anak Priangan*.
- Sunarni, N. (2017). Komparasi Kearifan Lokal Sunda Dan Jepang: Pembentuk Karakter Anak. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.26499/jentera.v6i1.327>
- Supratman, Setialesmana, D., & Heryanti, Y. (2016). Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Sunda untuk Guru-Guru MIPA SMP Kecamatan Karangnunggal Tasikmalaya. *Siliwangi*, 2(1), 81–88.
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanah, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional “Congklak” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <http://114.7.97.221/index.php/NERS/article/view/1297/1256>
- Yusniati, N. (2017). *Model Pangajaran Kaulinan Barudak: Studi Eksplorasi di SMP Negeri Wilayah Bandung Tenggara*. Universitas Pendidikan Indonesia.