

**KAJIAN ANTROPOLINGUISTIK PERMAINAN TRADISIONAL CIP BALA KA CIP DI KALANGAN ANAK USIA SD/MI**

**Lailiyatul Nur Fadilah<sup>1</sup>, Heny Sulistyowati<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>STKIP PGRI Jombang

E-mail: heny.sulistyowati@gmail.com<sup>2</sup>

**Abstrak**

Permainan tradisional perlu diteliti lebih jauh karena dari segi teks, ko-teks, dan konteks permainan tradisional mengandung satu nilai budaya yang luhur dan membentuk pribadi anak yang baik dari segi fisik dan mental. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, dan observasi. Data yang digali dalam penelitian ini adalah tentang proses permainan, analisis teks, koteks, dan konteks permainan, dan kelebihan permainan tradisional Cip Bala Ka Cip. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa secara teks terdiri dari kalimat Cip Bala Ka Cip yang diucapkan pada awal permainan permainan berlangsung. Ko-teks dengan penekanan pada suku kata “cip”, dan konteks dengan dilakukannya permainan ini di suasana santai dan saat bermain dengan teman sebaya baik di sekolah maupun di rumah. fungsi *Cip Bala Ka Cip* adalah sebagai bentuk hiburan, alat pendidikan anak, alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial dan pengendali social, dan sebagai penguat ikatan pertemanan.

**Kata kunci: Permainan Tradisional, Cip Bala Ka Cip**

**Abstract**

*Traditional games need to be investigated further because in terms of text, co-texts, and the context of traditional games contain a noble cultural value and shape the child's personality both physically and mentally. This research uses a descriptive qualitative approach with interview and observation techniques. The data collected in this study is about the text, context, and context of the traditional game Cip Bala Ka Cip. The results of this study are that the text consists of Cip Bala Ka Cip sentences that are pronounced at the beginning of the game play. Co-texts with an emphasis on the syllable "chip", and the context with which the game is played in a relaxed atmosphere and when playing with peers both at school and at home. The function of Cip Bala Ka Cip is as a form of entertainment, a child's educational tool, a means of enforcing social norms and social controls, and as a reinforcement of friendship ties.*

**Keywords: Permainan Tradisional, Cip Bala Ka Cip**

**PENDAHULUAN**

Permainan tradisional merupakan kebiasaan atau adat yang berkembang dalam

suatu komunitas masyarakat, yang direkam dan diwariskan dari generasi ke generasi melalui bahasa lisan. Jumlah permainan

tradisional di Indonesia sebanyak ribuan. Menurut Yanita menyatakan bahwa sebagaimana hasil penelitian di Indonesia telah ditemukan kurang lebih 2.500 permainan tradisional. Permainan tradisional perlu dilestarikan dan dikembangkan keberadaannya karena dengan berkembangnya zaman, teknologi, dan gaya hidup modern, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi milenial. Generasi milenial sebagian anak-anak sekarang lebih menikmati terhadap gawai yang memanjakan aktifitas sehari-hari. Gelombang arus teknologi yang semakin kuat di era milenial seperti sekarang ini bisa menjadi ancaman tersendiri bagi kalangan anak-anak terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari kehidupan anak. Keberadaan permainan tradisional jika tidak dilestarikan maka akan hilang dan tinggal kisah yang hanya diceritakan saja.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional juga merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Oleh karena itu

perlu adanya sosialisasi dan pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan (Anggita, 2018:58)

Permainan tradisional merupakan warisan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya yang disampaikan secara turun temurun baik secara lisan maupun non lisan. karena berbentuk lisan, permainan tradisional termasuk bagian dari tradisi lisan sebagaimana yang ditetapkan oleh UNESCO. Menurut Pudentia, (2007:27) dan Sibarani, (2012:15), tradisi lisan adalah wacana yang diucapkan atau disampaikan secara turun-temurun meliputi yang lisan dan yang beraksara, yang kesemuanya disampaikan secara lisan. Tradisi lisan, dengan tradisi dan adat istiadat masyarakat, merupakan aset budaya yang penting dan berharga yang layak untuk dikaji dan dilestarikan karena tradisi lisan merupakan kekuatan kultural dalam pembentukan identitas dan karakter bangsa.

Permainan tradisional perlu diteliti lebih jauh karena dari segi teks, ko-teks, dan konteks permainan tradisional mengandung satu nilai budaya yang luhur dan membentuk pribadi anak yang baik dari segi fisik dan mental. Permainan tradisional sebagai bagian dari tradisi lisan, tidak hanya bentuk lisan saja yang diteliti melainkan bentuk nonverbal dan selalu menjadi objek kajian

antropolinguistik dengan mengkaji bahasa dalam sistem kerja antropologi, budaya dalam sistem kerja linguistik, dan kehidupan manusia sebagai gabungan dari studi antropologi dan linguistik. (Sibarani, 2012:314)

Pemahaman nilai-nilai budaya dan karakter pada permainan *cip bala ka cip* perlu dilakukan sebagai bentuk upaya pemanfaatan permainan tradisional dalam kehidupan anak. Pemahaman makna dalam permainan ini menggunakan analisis pada aspek teks, koteks, dan konteks ketika permainan dilakukan. Memahami makna teks dan koteks dalam artikel ini menggunakan teori semiotik. Teori semiotik adalah sebuah teori mengenai lambang yang dikomunikasikan. De Saussure (perintis *semiotic* dan ahli bahasa), menyatakan *semiotik* adalah *the study of "the life of signs within society."* Secara harfiah diartikan sebagai studi dari tanda-tanda kehidupan dalam masyarakat.

Penjelasan konteks menggunakan teori Halliday & Hasan (1985) yang menjelaskan *something accompanying text*, yaitu sesuatu yang inheren dan hadir bersama teks. Halliday & Hasan (1992:8) mengenalkan dua gagasan terkait dengan konteks yaitu konteks situasi dan konteks budaya.

## **KERANGKA TEORI**

Konteks situasi adalah lingkungan langsung tempat teks itu benar-benar terjadi, yang lebu mengacu kepada lingkungan secara keseluruhan. Tiga unsur dalam konteks situasi, yaitu sebagai berikut. a) Medan wacana (permainan): jenis kegiatan, sebagaimana dikenal dalam kebudayaan, yang sebagian diperankan oleh bahasa (memprakirakan makna pengalaman), b) Pelibat wacana (pemain): pelaku atau person interaksi antara yang terlibat dalam penciptaan teks (memprakirakan makna antar pelibat), c) Sarana wacana (bagian): fungsi khas yang diberikan kepada bahasa, dan saluran retorisnya (memprakirakan makna tekstual).

Kontek budaya dapat diartikan sebagai Konteks situasi yang telah membentuk teks seperti susunan medan tertentu, pelibat, dan sarana bukanlah suatu kumpulan ciri yang acak, melainkan suatu kesatuan yang secara khas bergandengan langsung dengan suatu budaya. Khalayak melakukan hal tertentu pada kesempatan tertentu kemudian memberi makna dan nilai, inilah yang dimaksud dengan kebudayaan (Halliday dan Hasan, 1992:63).

Bagaimana konsep pada masyarakat, penulis menggunakan Teori Etnosain. Menurut Eastman (1975: 85). Etnosains

mengutamakan penekanan konsep berdasarkan pemikiran masyarakat pendukung.

Formula dan struktur unsur verbal dan non-verbal pada tradisi lisan dapat dijelaskan melalui pemahaman struktur teks, ko-teks, dan konteksnya dalam suatu performansi sehingga pemahaman bentuk itu juga menjadi pemahaman keseluruhan performansi tradisi lisan. Antropolinguistik dalam hal ini mempelajari teks tradisi lisan dalam kerangka kerja antropologi, mempelajari koteks dan konteks (budaya, situasi, sosial, dan ideologi) dalam tradisi lisan dengan kerangka kerja linguistik, dan mempelajari aspek lain kehidupan manusia melalui tradisi lisan seperti aspek religi, politik, komunikasi, hukum, manajemen, dan pemasaran dalam kerangka kerja bersama linguistik dan antropologi. Dengan ketiga cakupan tersebut, antropolinguistik mendekati dan mengkaji performansi tradisi lisan secara holistik dengan mempertimbangkan keseluruhan aspek-aspek tradisi lisan tersebut. (Gapur, 2018:142)

Permainan tradisional *cip bala ka cip* terdiri dari teks berupa ungkapan kalimat “*cip bala ka cip*”, ko-teks dengan penekanan pada suku kata “*cip*”, dan konteks dengan dilakukannya permainan ini di suasana

santai dan saat bermain dengan teman sebaya baik di sekolah maupun di rumah. Pada kalangan anak-anak di dusun Sumoyono dan Sumbermulyo Jombang, permainan ini dimainkan oleh anak-anak pada saat bermain, baik di sekolah maupun di rumah. Permainan anak ini biasanya dilakukan secara kolektif oleh anak laki-laki maupun perempuan yang jumlahnya minimal 2 orang. Objek yang dijadikan perebutan berbagi dalam permainan ini dapat berupa jajan, makanan, uang, dan semua barang kebutuhan anak. Zaman sekarang, permainan anak ini sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak, khususnya pada anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan. Permainan anak ini hanya dilakukan oleh anak usia SD/MI yang tinggal di pedesaan. Oleh karena itu pendokumentasikan, penelitian dan kajian secara khusus permainan tersebut harus dilakukan dan didukung oleh pihak terkait sebagai bentuk kepedulian pelestarian permainan tradisional.

Beberapa kegiatan sudah dijadwalkan oleh orang tua agar anaknya tidak bosan dan tetap terpenuhi hak-haknya yaitu bermain. Memang, selama masa pandemic menjaga jarak dan tidak keluar rumah menjadi hal yang diharuskan. Namun, tak berarti orang tua tidak bisa

mengenalkan berbagai macam permainan tradisional kepada anak. Permainan Cip Bala Ka Cip menjadi salah satu permainan tradisional yang tetap dapat dilakukan pada masa Pandemi Covid-19 karena tidak mengharuskan banyak anggota.

Pada saat pandemi Covid-19 seperti saat ini, permainan *Cip Bala Ka Cip* tetap dilakukan oleh anak-anak tetapi dalam skala kecil mengingat aturan pemerintah agar tidak berkerumun dalam jumlah besar maksimal 5 orang. Permainan ini juga dapat menjadi media hiburan anak dari kejenuhan berdiam diri di rumah selama masa pandemi Covid-19 dan tentunya tetap di bawah pengawasan orang tua masing-masing.

Berdasarkan ulasan fenomena di atas, maka artikel ini membahas keberadaan (*existence*) permainan anak *Cip Bala Ka Cip* pada anak usia SD/MI di dusun Sumoyono meliputi teks, koteks dan konteks serta fungsi dan makna permainan yang terangkum dalam tujuan penelitian ini yaitu, 1) proses permainan tradisional Cip Bala Ka Cip, 2) analisis teks, koteks, dan konteks permainan tradisional Cip Bala Ka Cip, dan 3) kelebihan permainan tradisional Cip Bala Ka Cip.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif

deskriptif. Menurut Moleong (2011:3) yang mengutip pendapat Bogdan dan Taylor, menjelaskan bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif juga digunakan untuk mendapatkan data yang bermakna sebagai data yang sebenarnya dan mempunyai nilai dari data yang tampak (Sugiyono, 2017:15). Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggambarkan keadaan sebenarnya tentang teks, koteks, dan konteks serta makna permainan Cip Bala Ka Cip.

Penelitian kualitatif selalu terkait dengan data sebagai sumber kajian hasil penelitian. Menurut Hasan (2002:82) menyatakan bahwa data merupakan keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau suatu fakta yang digambarkan lewat keterangan, angka, simbol, kode dan lain-lain. Data dalam penelitian ini berupa data tentang proses permainan tradisional Cip Bala ka Cip, teks, koteks, konteks permainan, kelebihan dan kekurangan permainan tradisional Cip bala ka Cip

Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh (Hasan, 2002:82). Menurut Lofland,

(Moleong, 2002:157) Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan teknik catat. Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak dengan maksud tertentu. Dalam buku Lexy J. Moleong “metodologi penelitian kualitatif”, Lincoln dan Guba (2017:186) menyatakan bahwa maksud melakukan wawancara yaitu mengonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain.

Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah teknik catat. Teknik catat menurut Sudaryanto (2015:135) bertujuan untuk mencatat data yang diperoleh dari observasi. Data yang diperoleh dicatat pada kartu data atau pencatatan dapat memanfaatkan komputer.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode informal. Yaitu metode dengan perumusan dengan kata-kata biasa, maksudnya menjelaskan analisis dengan menggunakan kata-kata dan kalimat dalam bentuk wacana. (Sudaryanto, 2015:145). Selain itu Proses analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Miles, Huberman dan Saldana

(2014:14), yaitu dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pertama data yang telah dikumpulkan direduksi dan diklasifikasikan. Data juga ditranskrip dari kalimat *cip bala ka cip* dari permainan anak tersebut ke dalam Bahasa Indonesia. Setelah proses tersebut langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu keberadaan permainan anak di Dusun Sumoyono, fungsi dan makna dan konteks, lalu membuat kesimpulan dari hasil penelitian tersebut

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Prose Permainan Cip Bala Ka Cip**

Sebagaimana permainan tradisional lainnya yang mempunyai alur permainan dan aturan permainan, permainan Cip Bala Ka Cip juga mempunyai alur permainan yang disepakati bersama antar anak. Permainan ini diawali dengan kegiatan Hompimpah untuk menentukan pemain (anak yang berbagi) dengan tanpa paksaan dan tekanan dari teman-teman yang lain. Setelah pemain utama (yang membagikan jajan) terpilih langkah berikutnya adalah anak tersebut bersiap-siap untuk mengucapkan Cip Bala Ka Cip. Anak-anak yang lain juga bersiap-siap mengucapkan kata Cip. Kemudian, secara tiba-tiba pemain

utama mengucapkan kalimat Cip Bala Ka Cip. Pemain yang lain secara cepat dan tepat mengucapkan kata Cip sebagai jawaban kata Cip Bala Ka Cip. Anak yang lebih cepat mengucapkan kata Cipa dialah yang menjadi pemenang dalam permainan ini. Konsentrasi dan ketepatan serta kecepatan ucapan sangat menentukan menang kalahnya dalam permainan. Pemain utama juga dituntut untuk lebih jeli dalam melihat siapakah pemain lain yang paling cepat mengucapkan kata Cip.

**b. Analisis teks, koteks, dan konteks permainan tradisional Cip Bala Ka Cip**

Secara ringkas, permainan ini terdiri dari unsur tekas, koteks, dan konteks. Aspek teks permainan ini terletak pada kalimat “Cip Bala Ka Cip”. Kalimat tersebut adalah bagian dari teks lisan karena diucapkan oleh pemain utama dan tidak dalam bentuk tulisan.

Aspek koteks dalam permainan ini adalah permainan ini didahului oleh kata Cip dan diakhiri juga oleh kata cip yang kemudian dijawab secara cepat oleh pemain yang lain dengan mengatakan kata Cip.

Segi konteks dalam permainan tradisional ini ditunjukkan dengan aspek lingkungan fisik dan sosial saat permainan ini berlangsung. Lingkungan fisik

permainan ini terdiri dari lingkungan sekitar rumah, dalam kelas, maupun dalam rumah menyesuaikan kondisi dan situasi yang memungkinkan seperti saat ini lebih banyak dilakukan di dalam rumah mengingat saat sekarang masih dalam masa pandemic Covid-19 sehingga harus memperhatikan *fisikal distancing dan social distancing*.

**Tabel 1.** Analisis Teks, Koteks, dan Konteks

Teks	Cip Bala Ka Cip.
Koteks	Diawali dengan kata Cip dan diakhiri dengan kata Cip. penekanan ucapan lebih ditekankan pada kata Cip.
Konteks	Konteks fisik/ lingkungan fisi dan lingkungan social. Menjadi terbatas karena ada aturan fisikal distancing dan social distancing pada masa pandemic Covid-19.

**c. Kelebihan Permainan Cip Bala Ka Cip**

Berdasarkan hasil wawancara pada aspek kelebihan permainan tradisional Cip Bala Ka Cip dapat dinyatakan bahwa permainan ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a) Meningkatkan kreatifitas anak. Permainan ini dapat meningkatkan kreatifitas anak mulai dari model permainan sampai ke modifikasi media yang dibagikan mulai dari media jajan/makanan ringan, barang dapat berupa kerikil kayu dan semua benda yang murah serta mudah didapat karena berada di sekitar kehidupan anak.

- b) Meningkatkan kemampuan berbahasa. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama kemampuan berbicara karena anak dituntut dan secara suka rela untuk mengucapkan kata Cip dengan cepat dan tepat. Kecepatan dan ketepatan pengucapan menentukan pemenang permainan Cip Bala Ka Cip.
- c) Meningkatkan interaksi social. Permainan ini dapat meningkatkan interaksi sosial anak karena permainan ini membutuhkan beberapa pemain. Anak-anak menjadi lebih akrab dan saling menganal antar satu dengan yang lainnya.
- d) Membentuk karakter kepribadian anak. Permainan ini dapat membentuk karakter kepribadian anak disebabkan anak harus berani bermain, berani menerima kekalahan, dan memahami peraturan-peraturan permainan. Anak akan memahami bahwa di dunia ini ada konsekuensi-konsekuensi yang harus diterima oleh anak sebagai bentuk sebab akibat kehidupan

Permainan Cip Bala Kacip ini adalah anak-anak itu sendiri. Tetapi, sehubungan dengan nyanyian permainan ini dilakukan di luar rumah, maka petutur atau penikmat permainan ini bisa juga masyarakat atau orang yang berada di sekitar lokasi, seperti: orang yang kebetulan lewat, ataupun orang-orang yang dengan sengaja ingin menonton anak-anak yang sedang bermain permainan ini.

Keberadaan permainan anak saat ini sudah mulai sulit ditemukan. Ini terlihat dengan adanya pergeseran dan perubahan budaya yang dipengaruhi oleh mobilitas zaman yang dinamis dan sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat. Teknologi yang mengalami kemajuan semakin merata baik di desa maupun di kota turut mempengaruhi keberlangsungan permainan ini.

Sekarang, di zaman yang canggih dan modern ini para orangtua lebih suka memperdengarkan permainan melalui Internet serta media elektronik seperti CD, DVD, VCD, radio, dan media elektronik lainnya. Mereka cenderung lebih suka permainan game berbasis android daripada permainan tradisional. Keberadaan permainan tradisional anak akhir-akhir ini juga sudah mulai mengalami kepunahan.

Salah satu faktor penyebab ditinggalkannya permainan tradisional adalah perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan bagi manusia. Permainan modern dalam komputer yang dikenal dengan *games* yang kaya dengan sensasi, mengasyikkan, dan penuh fantasi diciptakan. Sebagai bayarannya permainan anak tradisional kini mulai ditinggalkan. Permainan anak tradisional yang kaya nilai digantikan dengan permainan anak modern produk teknologi. *Games* modern dirasa lebih praktis karena tidak memerlukan tanah lapang dan banyak teman, cukup sendirian di depan komputer seseorang bisa terjun dalam permainan yang mengasyikkan. Padahal di balik semua itu anak-anak tersebut tidak menyadari bahwa bermain *games* di komputer lama kelamaan akan berpengaruh buruk bagi mereka.

Fungsi permainan *Cip Bala Ka Cip* dapat digunakan sebagai bentuk hiburan, alat pendidikan anak, alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial dan pengendali social, dan sebagai penguat ikatan pertemanan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil observasi dan wawancara dalam mini riset ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan Cip Bala Ka Cip diawali dengan permainan hompimpah sebagai penentu pemain utama, diteruskan dengan proses permainan dan diakhiri dengan penentuan pemenang.
2. Secara teks lisan permainan Cip Bala Ka Cip terdiri dari teks lisan berupa teks Cip Bala Ka Cip. Aspek koteksnya ditunjukkan dengan permainan ini diawali dan diakhiri kata Cip dan diucapkan dengan penuh tekanan. Sedangkan aspek konteksnya terdiri dari kontek fisik dan social anak ketika bermain
3. Permainan anak-anak Cip Bala Ka Cip diketahui terdiri ungkapan kalimat Cip Bala Ka Cip dan dijawab dengan cepat oleh anak yang lain dengan mengucap Cip kemudian dilakukan penyerahan obyek permainan secara suka rela. keberadaan Permainan anak-anak Cip Bala Ka Cip saat ini sudah mulai sulit ditemukan.
4. Adanya pergeseran dan perubahan budaya yang dipengaruhi oleh teknologi dan pendidikan. Anak-anak lebih cenderung dirumah bermain dengan alat-

5. alat elektronik modern seperti handphone, komputer, game dan sebagainya. Disisi lain anak-anak disibukkan dengan aktifitas belajar disekolah dan dirumah. Hal ini menyebabkan berkurangnya ruang anak-anak untuk berkumpul dan bermain bersama. Jika dipandang dari konteks sosial Permainan anak-anak Cip Bala Ka Cip yaitu sebagai suatu permainan kebersamaan. Oleh karena itu, tradisi ini dikhawatirkan berangsur-angsur akan hilang.
6. Fungsi Permainan anak-anak Cip Bala Ka Cip adalah sebagai bentuk hiburan, sebagai alat pendidikan anak, sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial dan pengendali sosial dan sebagai penguat ikatan pertemanan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggitaa, Mega, G., Mukarromah, Baitul, S., Ali, Arif M. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Journal Of Sport Science And Education (Jossae) Vol: 3, No: 2 October (2018)
- Eastman, Carol M. (1975). *Aspects of Language and Culture*. San Fransisco: Chandler and Sharp Publishers, Inc.
- Gapur, Abdul. Rivai Baiquni, Rivai., Mhd. Pujiono. *Tunda-Tunda Bamban Dalam Kebudayaan Masyarakat Melayu Tamiang Di Aceh (Analisis Teks, Koteks dan Konteks)* Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia Volume 3 Edisi 2, Desember 2018.
- Halliday, M.A.K. and Ruqaiya Hasan. (1985). *Language, context, and text: aspects of language in a sosial-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Halliday, M.A.K. dan Ruqaiya Hasan. (1992). *Bahasa, Teks, dan Konteks: Aspek-Aspek Bahasa*. Press
- M. Iqbal Hasan, (2002) *Pokok-pokok Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Penerbit Galia Indonesia.
- Miles, Metthew B, A. Michael Huberman and Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Third Edition*. Sage Publications, Inc.
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pudentia. (2007). *Hakikat Kelisanan dalam Tradisi Melayu Mak Yong*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya (FIB) Universitas Jakarta.
- Sibarani, R. (2012). *Kearifan Lokal: Hakikat, Peran dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.