

KONSERVASI BAHASA BETAWI DEPOK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Ahmad Muzaki¹, Nuruddin², Syamsi Setiadi³

¹Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

¹²³Universitas Negeri Jakarta

¹ahmadmuzaki8@gmail.com, ²nuruddin.unj@unj.ac.id, ³syamsi.setiadi@unj.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan bahasa Betawi yang ada di Kota Depok melalui permainan tradisional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Objek penelitian ini adalah mencakup bahasa Betawi di Kota Depok yang digunakan dalam permainan tradisional yang dimainkan masyarakat di Kota Depok. Berdasarkan analisis data, penulis dapat menyimpulkan: bahasa Betawi di Kota Depok sudah mulai hilang digunakan oleh generasi muda. Hal ini dikhawatirkan jika sudah tidak ada lagi yang peduli terhadap bahasa Betawi yang ada di Kota Depok dikhawatirkan sudah tidak ada lagi pengguna bahasa tersebut. Agar menarik perhatian masyarakat, penulis menyajikan pelestarian bahasa Betawi Kota Depok melalui permainan tradisional yang masih ada di Kota Depok.

Kata Kunci: Konservasi; Bahasa Betawi; Permainan tradisional

Abstract

The purpose of this research is to describe and explain the Betawi language in Depok City through traditional games. The method used in this research is descriptive using a qualitative approach. The object of this research includes the Betawi language in Depok City which is used in traditional games played by the people in Depok City. Based on data analysis, the authors can conclude: the Betawi language in Depok City has begun to be lost to use by the younger generation. This is feared if there is no longer anyone who cares about the Betawi language in the city of Depok, it is feared that there will no longer be users of this language. In order to attract people's attention, the author presents the preservation of the Betawi language in Depok City through traditional games that still exist in Depok City.

Keywords: Conservation; Betawi language; Traditional games



Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENDAHULUAN

Bahasa dan masyarakat adalah dua hal yang saling berkaitan. Sejak zaman dahulu bahasa terus berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa dibuat dalam bentuk yang sangat baik, komunikatif, serta efektif. Oleh karena itu, bahasa dapat memudahkan penggunaannya ketika berinteraksi. Bahasa juga diciptakan dan disesuaikan dengan kelompok budaya masing-masing daerah.

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok masyarakat dalam bekerja sama, berkomunikasi, serta mengidentifikasi dirinya. Karena bahasa bersifat arbitrer atau manasuka, maka terciptalah bahasa yang beragam, dan variasi yang berbeda-beda. Faktor yang memengaruhi terciptanya bahasa yang beragam dan variasi yang berbeda antara lain karena letak geografis dan kelompok sosial yang berbeda. Salah satunya bahasa Betawi yang memiliki sedikit perbedaan antara bahasa Betawi tengah dengan Betawi pinggiran.(Ayuwandira, 2021).

Masyarakat Depok banyak menggunakan bahasa Betawi sebagai bahasa keseharian karena faktor migrasi masyarakat Betawi. Padahal berdasarkan wilayah kedaerahan, Depok adalah bagian dari Provinsi Jawa Barat yang didominasi oleh suku Sunda. Depok merupakan salah satu Kota yang terletak di Provinsi Jawa Barat. Tepatnya jika dilihat dari peta berada di sebelah selatan kota Jakarta. Kota Depok memiliki luas wilayah kurang lebih sekitar 202 KM. Berdasarkan sensus penduduk tahun 2018, Kota Depok dihuni oleh lebih dari 1,8 juta jiwa. Kota Depok terdiri dari 11 kecamatan dan 63 kelurahan. Dilihat dari peta Kota Depok memiliki perbatasan langsung dengan Kota Jakarta Selatan, Kota Tangerang Selatan, dan Kabupaten Bogor.



Gambar 1 Peta Kota Depok yang berbatasan dengan kota di sekitarnya.

Karena Kota Depok berada di pinggir Jakarta, ada yang mengatakan bahwa bahasa Betawi yang digunakan di Kota Depok dikenal dengan bahasa Betawi Ora. Ciri-ciri bahasa Betawi Ora sama dengan Dialek Pinggiran hanya saja terdapat satu perbedaan, yakni ada kata *ora* 'tidak' yang berasal dari bahasa Jawa yang disandingkan pada kosakata lainnya. Kosakata tersebut digunakan saat menyatakan *tidak*.(Khairina & Hum, 2016)

Sosiodialektologi merupakan kajian antarbidang, yakni bidang dialektologi dan sosiolinguistik. Dasar kajiannya adalah dialektologi yang diilhami oleh metode sosiodialektologi dalam pemetaan variabel sosial penutur dialek itu (Astuti, 2014). Dalam proses kajiannya, struktur formal suatu dialek dikaji oleh linguistik, metode

penelitian dikaji oleh dialektologi, dan variabel sosial penuturnya dikaji oleh sosiolinguistik (Sabrina et al., 2021)

Bahasa Betawi tersebar menurut perbedaan dialektal, yaitu bahasa Betawi Tengahan dan Pinggiran (Irwansyah, 2020). Bahasa Betawi Tengahan memiliki ciri-ciri, antara lain: Kosakata berakhiran vokal *a* dilafalkan ϵ , misalnya kata *saya* diucapkan sebagai *saye*; Konsonan *h* yang terdapat di akhir kata dilafalkan ϵ , misalnya *belah, darah*, dan *muntah* diucapkan sebagai *bele*, *dare*, dan *munte*.; Ucapan konsonan bersuara: *b*, *d*, dan *g* diucapkan tidak bersuara, misalnya *bedug* diucapkan sebagai *beduk*.

Sementara itu, bahasa Betawi Pinggiran memiliki ciri-ciri, yaitu: 1) Kosakata berakhiran vokal *a* dilafalkan *a* atau *ah*, misalnya kata *saya* diucapkan sebagai *saya* atau *sayah*. 2) Konsonan *h* yang terdapat di akhir kata dilafalkan seperti dalam bahasa Indonesia, seperti *belah, darah, muntah*, dan sebagainya. 3) Ucapan konsonan bersuara: *b*, *d*, dan *g* diucapkan bersuara, misalnya *bedug* diucapkan sebagai *bedug*.

Konservasi bahasa dalam konteks kebahasaan berarti pemeliharaan serta perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan bahasa dan kemusnahan dengan cara mengawetkan atau melestarikan, menghidupkan kembali atau memberikan vitalitas atau energi baru pada bahasa Indonesia, sehingga dapat kembali pada norma-norma atau kaidah-kaidah yang telah ditetapkan sebagai acuan berbahasa yang benar. Sikap acuh tak acuh terhadap penggunaan bahasa Betawi menyebabkan hilangnya penggunaan bahasa Betawi di Kota Depok untuk generasi yang akan datang.

Adapun usaha yang telah digunakan untuk mengonservasi bahasa Betawi di Kota Depok salah satunya adalah terus menggunakan bahasa Betawi Depok dalam aktivitas sehari-hari. Pengguna bahasa Betawi Depok sangat mustahil untuk digaungkan tanpa pelaksanaan dan kerja sama dari berbagai pihak. Saat ini, usaha yang telah dilakukan oleh pegiat bahasa yang ada di Depok adalah terus konsisten menggaungkan bahasa Depok untuk masyarakat. Salah satunya alat yang digunakan untuk mengonservasi bahasa Betawi Depok adalah dengan permainan tradisional. Diharapkan melalui permainan tradisional minat masyarakat terus meningkat di dalam melestarikan bahasa Betawi yang ada di Kota Depok.

Dengan menggunakan kembali bahasa Betawi yang pernah ada di Kota Depok, diharapkan masyarakat memiliki sikap peduli terhadap bahasa daerahnya tersebut. Sikap bahasa ditandai oleh tiga ciri (Garvin dan Mathiot, 1968:149), yaitu (1) kesetiaan bahasa (*language loyalty*), (2) kebanggaan bahasa (*language pride*), dan (3) kesadaran adanya norma bahasa (*awareness of the norm*). Kesetiaan bahasa adalah sikap suatu masyarakat untuk turut mempertahankan kemandirian bahasanya dari pengaruh asing. Kebanggaan bahasa pada konsep tersebut adalah sikap yang mendorong seseorang atau kelompok menjadikan bahasanya sebagai lambang identitas pribadi atau kelompoknya untuk membedakannya dari orang atau kelompok lain. Kesadaran adanya norma bahasa akan mendorong seseorang menggunakan bahasa secara cermat, korek, santun, dan layak. Hal tersebut merupakan faktor penentu dari perilaku tutur dalam pemakaian bahasa seseorang.

Selain Bahasa, dikenal juga permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu warisan dari budaya bangsa Indonesia. Di dalam permainan tradisional yang ada di Indonesia, memiliki ciri khas dan memiliki kearifan lokal masing-masing wilayah. Dengan adanya permainan tradisional, interaksi masyarakat dapat mempertahankan keberadaan permainan tradisional di suatu wilayah tersebut. Permainan tradisional merupakan sarana bagi masyarakat untuk mendapatkan kesehatan jasmani dan rohani.

Anggita (2018) menyatakan bahwa aktivitas anak cenderung tidak adanya pergerakan ketika memainkan permainan yang sudah menggunakan teknologi. Anak hanya duduk di hadapan layar televisi dan bermain dengan media kekinian tanpa banyak bergerak. Hal tersebut pada akhirnya mengakibatkan anak tersebut cenderung untuk mengalami kegemukan atau obesitas. Tidak hanya berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan fisik anak tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial, emosional dan mental anak. Perkembangan jasmani atau fisik pada anak-anak tidak hanya bergantung pada proses kematangan. Perkembangan lainnya juga dipengaruhi oleh adanya perubahan fisikis lainnya yang ditinjau dari aspek mutu atau banyaknya pengalaman. Anak haruslah memiliki kesempatan yang luas di dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Sebagian besar permainan tradisional serta olahraga merupakan ekspresi budaya luhur Indonesia serta cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap sisi kemanusiaan masyarakat. Identitas tersebut akan menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang dan punah karena pengaruh globalisasi serta keharmonisan keragaman warisan olahraga dunia. (Mega et al., 2018).

Permainan tradisional sama seperti halnya cerita rakyat, permainan tradisional terlahir sebagai bentuk pewarisan nilai dari para orangtua terdahulu terhadap generasi muda saat ini. Permainan tradisional juga terlahir dari kondisi alam dan lingkungan sekitar. Sehingga sangat dikhawatirkan apabila warisan para leluhur harus hilang tanpa jejak dengan perkembangan zaman yang begitu cepat dan dahsyat. (Jaya et al., n.d.)

Permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak (Sonjaya et al., 2021), seperti perkembangan pada: 1) Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, serta motorik halus; 2) Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual; 3) Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasahempati, dan pengendalian diri; 4) Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai; 5) Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/ masyarakat; 6) Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*); 7) Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; 8) Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan disajikan secara deskriptif. Artinya, data yang disajikan adalah hasil pengamatan penulis tanpa menilai salah atau benar suatu data serta mengumpulkan data secara langsung di lokasi penelitian.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang terjadi di dalam masyarakat memainkan permainan tradisional yang telah ada di Kota Depok.

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur (*semi structure interview*). (Linarwati et al., 2016)

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi langsung dan menggunakan observasi pasif kepada masyarakat. Dengan observasi langsung, peneliti melakukan pengamatan untuk mencari data yang nantinya menjadi salah satu sumber data yang kemudian dapat diolah menjadi bahan analisis

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan dokumen yang didapat dari hasil pengamatan di lapangan. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan menjadi lebih kuat dan dapat dipercaya apabila didukung oleh adanya dokumen (Dewi et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Data Bahasa Betawi dalam Permainan Tradisional di Kota Depok

No	Data/Permainan	Bahasa Betawi Depok	Arti
1	Egrang	nibla	lompat
2		kedagar-dagar	terburu-buru
3		bungсут	luka
4		locot	luka hingga kulit terkupas
5		meluang	pegal-pegal
6		Jatoh	jatuh
7		kesusuban	tertusuk belahan kecil dari kayu/bambu
8	Kasti	kepel	kepal
9		jidad	kening
10		jontor	memar pada bibir
11		sabet	pukul
12	Layangan	kedet	tarik
13		Petel/telap	putus
14		jerorong	pandangan gelap pada mata
15		bangkis	bersin
16	Lompat Tali/Karet	owel	menyentuh batas karet
17		turun bero	sakit pada bagian bawah perut/rahim
18		gancangan	cepat
19		betot	tarik
20		dangak	menengadah ke atas
21		libet	ikat
22		mesem	senyum
23		ngongkong	mengangkang
24	Congklak	ngulon	ke barat
25		nganan	ke kanan
26		murag	berhamburan
27	Petak Umpet	geroan	manggil
28		nyeloncong	songong
29		cericikan	selasar

30	Gobak Sodor/Gala Asin	Ngos-ngosan	terengah-engah
31		sengkat	mencegat dengan kaki
32		jedod	berbenturan kepala
33		nyungseb	tersungkur
34	Tapak Gunung	ningkling	berjinjit
35		gancang	cepat
36		lempeng	lurus

Pembahasan

Konservasi Bahasa Betawi melalui Permainan Tradisional yang ada di Kota Depok

Pada penelitian ini, penulis membahas 8 (delapan) permainan tradisional yang ada di Kota Depok sebagai berikut.

1. Permainan egrang/jangkungan

Egrang bahkan ada juga yang mengatakan jangkungan adalah permainan tradisional yang awalnya populer di daerah Jawa Barat. Itulah sebabnya permainan ini menjadi permainan tradisional khas Jawa Barat (daerah Sunda). Karena seru dan menarik, permainan tradisional egrang kemudian banyak diminati oleh masyarakat dari daerah-daerah lain di Jawa. Cara memainkan egrang menggunakan sepasang bambu, lalu dibuat tumpuan sebagai alas kaki.

a. Nibla

Ente nibla duluan, entar ane belakangan bae!
(kamu lompat duluan, nanti saya belakangan saja!)

b. Kedagar-dagar

Si Rodemah kedagar-dagar banget jalannya
(Si Rodemah jalannya terburu-buru)

c. Bungsut

Tangan ane bungsut nyerempet tembok
(Tangan saya lecet mengenai tembok)

d. Locot

Ujung jempol si Didin sampe locot tuh!
(ujung jempol si Didin luka hingga kulitnya terkelupas)

e. Meluang

Abis maen egrang badan ane pada meluang
(setelah bermain egrang badan saya pegal-pegal)

f. Jatoh

Dengkulnya tutupin, jangan sampe jatoh
Tutup lututnya, jangan sampai jatuh

g. Kesusuban

Tangannya kesusuban bambu
Tangannya tertusuk bambu

2. Kasti

Kasti atau Bola kasti merupakan permainan tradisional yang membutuhkan banyak tenaga yang kuat. Dalam permainan ini, pemain diharuskan untuk memukul bola kasti hingga jauh ke arah lawan dan dilanjutkan dengan berlari ke tiang jaga. Selanjutnya teman yang lain melempar pukulan bola dan diikuti pemain yang telah menjaga di tiang jaga.

- a. *Kepel*
Kepelan tangannya gede banget
(Kepalan tangannya besar sekali)
- b. *Jidat*
Bola kena jidatnya tuh
(bola itu terkena jidatnya)
- c. *Jontor*
Ehhh Masyaallah, bibirnya nyampe jontor ketonjok gagang bambu
(Masyaallah, bibirnya hingga bengkak terpukul bambu)
- d. *Sabet*
Sabetannya kenceng bener
(sabetannya kencang sekali)

3. Layangan

Layangan Permainan tradisional ini populer di kalangan anak laki-laki. Layangan mempunyai nama lain, seperti layang-layang. Layangan merupakan lembaran kertas tipis berkerangka yang diterbangkan oleh pemainnya ke udara di area yang lapang. Untuk mengendalikan layangan, ada seutas benang yang dipegang pemain. Permainan permainan tradisional ini memanfaatkan kekuatan angin untuk menerbangkannya sehingga umumnya dimainkan saat musim kemarau, di mana angin berhembus cukup kencang. Di Kota Depok ada berbagai macam bentuk layangan. Ada yang untuk mengadu da nada yang untuk hiasan yang biasa disebut layangan kowang.

- a. *Kedet*
Buruan kedet layangannya
(segera tarik layangannya)
- b. *Petel*
Petel juga layangan si Rohidin
(putus juga akhirnya layangan si Rohidin)
- c. *Jerorongan*
Ngeliatin matahari mata ane jerorongan
(ngeliatin matahari mata saya jadi gelap/melihat tidak jelas)
- d. *Bangkis*
Bangkis mulu ente, lagian lagi pilek maen layangan
(kamu bersin terus, lagian sedang flu main layangan)

4. Lompat tali/karet

Lompat Tali Permainan tradisional lompat tali biasanya digemari oleh anak perempuan. Sebelum bermain lompat tali, siapkan karet gelang yang disambung satu per satu hingga menjadi panjang dan ujung karet masing-masing diikat. Permainan permainan tradisional ini biasanya dimainkan lebih dari 2 orang karena untuk memegang tali dibutuhkan 2 orang. Namun, jika kekurangan pemain atau tali tidak ingin dipegang, tali bisa diikatkan ke tiang atau pohon. Cara memainkan permainan tradisional ini dimulai dengan posisi tali paling rendah. Para pemain melompati tali tersebut. Jika sudah berhasil tali dinaikkan lebih tinggi hingga sejengkal di atas kepala. Jika tidak bisa melompati pada

ketinggian di atas kepala maka pemain harus mengulang dari posisi paling rendah (mengulang dari awal).

- a. Owel
Palanya owel tuh
(kepala menyentuh karet)
- b. Turun bero
Si Nasiin kaga maen dulu, dia lagi turun bero
(Nasiin tidak main, dia sedang sakit di bagian perut bawah/rahim)
- c. Gancangan
Jalannya gancangan dikit
(jalannya lebih cepat)
- d. Betot
Jangan maen betot bae, sakit kena karet tauuu
(Jangan ditarik, sakit terkena karet)
- e. Dangak
Jangan dangak bae, awas kelilipan
(jangan menengadah terus, awas kelilipan)
- f. Libet
Karetnya libetin di kaki ya...
(karetnya ikat di kaki ya...)
- g. Mesem
Mesem bae, kaga boleh keliatan gigi
(senyum saja, tidak boleh terlihat gigi)
- h. Ngongkong
Jangan ngongkong, tutupin androknnya
(jangan mengangkang, tutup roknya)

5. Congklak

Congklak atau disebut juga dakon adalah permainan tradisional yang membutuhkan papan congklak dan kerikil atau biji-bijian. Papan congklak memiliki 16 lubang yang terdiri dari 2 lubang besar dan 14 lubang kecil. Permainan tradisional ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang dan membutuhkan 98 kerikil atau biji. Sebelum bermain, tentukan siapa yang akan jalan duluan dengan suit. Orang yang menang akan mengambil semua biji pada satu lubang dan mengisi lubang papan satu per satu dari kiri ke kanan sampai biji habis dan ambil lagi biji dari tempat terakhir menaruh biji. Begitu seterusnya sampai ada yang memiliki jumlah biji terbanyak, dan dialah yang menang.

- a. Ngulonin
Jalannya ngulonin ya...
(jalannya ke arah barat ya...)
- b. Nganan
Jalannya nganan
(jalannya ke kanan)
- c. Murag
Biji congklak pada murag tuh
(biji congklaknya jatuh berserakan tuh)

6. Petak umpet

Petak umpet merupakan permainan tradisional yang sangat sederhana karena tidak menggunakan alat bantu. Petak umpet semakin seru jika dimainkan oleh banyak orang. Cara bermain petak umpet dimulai dengan salah seorang yang menutup mata dan yang lainnya bersembunyi. Pemain yang “jaga” akan menghitung sampai jumlah bilangan tertentu untuk memberi kesempatan pemain lain agar bersembunyi. Setelah waktu habis, pemain yang “jaga” akan mencari teman-temannya yang bersembunyi hingga semuanya ditemukan. Teman yang pertama kali ditemukan nantinya yang akan kebagian “jaga”. Jika semua sudah ditemukan, selanjutnya permainan pun berulang. Giliran yang “jaga” harus mencari teman yang sedang bersembunyi.

a. Gegeroan

Jangan gegeroan bae lah, berisik tau
(jangan memanggil terus, berisik)

b. Nyeloncong

Itu bocah nyeloncong banget
(anak itu, songong sekali)

c. Cericikan

Jangan duduk di cericikan, udah Magrib
(sudah Magrib, jangan duduk di selasar)

7. Gobak sodor/gala asin

Gobak Sodor atau yang biasa disebut gala asin adalah permainan tradisional yang sangat seru dan membuat jantung berdegup kencang. Gobak sodor dimainkan oleh banyak orang. Semakin banyak, semakin seru. Dalam permainan ini, setiap kelompok harus menjaga benteng mereka masing-masing. Sebelum permainan tradisional ini dimulai, buatlah garis membentuk kotak atau persegi. Bagi kotak tersebut menjadi dua bagian dengan garis vertikal dan bagi lagi dengan garis horizontal. Permainan dimulai dengan cara hompimpa atau suit lalu lihat siapa yang menang. Pemenang bisa memulai permainan duluan. Setiap pemain juga harus cerdas dan mampu bekerja sama. Bermain permainan ini kamu harus bergerak cepat ya. Jika tidak, lawan akan menangkapmu. Tim akan mendapatkan poin jika berhasil sampai di garis finis atau keluar dari kotak. Siapa yang mendapatkan poin terbanyak akan menjadi pemenangnya.

a. Ngos-ngosan

Ambekan ente ngos-ngosan sih
(nafas kamu terengah-engah, sih)

b. Sengkat

Kaki ane disengkat si Rafi
(kaki saya dicegat si Rafi)

c. Jedod

Pala ane kejedod dia tuh
(Kepala saya berbenturan dia)

d. Nyungseb

Bae-bae nyungseb!
(hati-hati tersungkur)

8. Tapak gunung/kebrek/ engklek
Tapak gunung atau engklek adalah permainan yang membutuhkan tenaga dan kefokusannya. Cara memainkan engklek adalah sebelum melompat, pemain harus melemparkan sebilah batu gepeng (biasanya pecahan genteng) yang dilemparkan ke dalam kotak. Selanjutnya dengan melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang telah dibuat. Namun, untuk kotak-kotak yang letaknya bersebelahan seperti sayap, pemain tidak perlu melompat dengan satu kaki, melainkan meletakkan kakinya pada kedua kotak tersebut secara bersamaan.
 - a. Ningkring
Jalannya ningkring ya....
(jalannya berjinjit ya....)
 - b. Gancang
Jalannya jangan gancang-gancang, pelan- pelan bae
(jalannya jangan tergesa-gesa, pelan-pelan saja)
 - c. Lempeng
Yang lempeng ngelemparnya
(yang lurus melemparnya)

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik simpulan bahwa konservasi bahasa melalui permainan tradisional sangat dibutuhkan untuk melestarikan bahasa yang ada di Kota Depok. Perlu upaya yang lebih serius untuk pemerintah Kota Depok di dalam melestarikan bahasa Betawi di Kota Depok. Diharapkan generasi muda dapat menjaga dan melestarikan bahasa Betawi Kota Depok melalui permainan tradisional. Sikap bahasa seperti itulah yang membuat bahasa Betawi di Kota Depok tetap dilestarikan oleh masyarakat. Dengan sikap seperti itulah, bahasa Betawi di Kota Depok dapat terjaga kelestariannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, B. S. (2014). Varian Leksikon Bahasa Jawa Masyarakat Samin Desa Klopodhuwur Kabupaten Blora. *Culture*, 1(1), 54–70.
- Ayuwandira, A. H. (2021). Diksi dan Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu Kelompok Musik “Kraftklub.” *Jurnal ...*, 42.
- Dewi, A. S., Fitriani, E., & Amelia, L. (2022). Modal Sosial Tradisi Rewang pada Masyarakat Jawa Desa Beringin Talang Muandau Riau. *Culture & Society: Journal Of Anthropological Research*, 4(1), 19–29.
- Irwansyah, N. (2020). the Use of Batavia Language in East Jakarta (Study of Sociodialectology). *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 31–39.
- Jaya, A., Sekolah, S., Agama, T., Negeri, H., & Kuturan, M. (n.d.). *Permainan Tradisional Sebagai Media*. 1–10.
- Khairina, D. L., & Hum, S. (2016). Sikap Bahasa pada Bahasa Betawi sebagai Bahasa Ibu di Wilayah Marunda: Langkah Awal Pencegahan Kepunahan Bahasa Betawi. *Researchgate.Net*, February.
- Linarwati, M., Fathoni, A., & Minarsih, M. M. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia Serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview Dalam Merekrut Karyawan Baru Di Bank Mega Cabang Kudus. *Journal of Management*, 2(2), 1–8.
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). 3392-Article Text-12774-1-10-20190404.
- Sabrina, T., Idris, N. S., & Wijayanti, S. (2021). Sebaran Dialek di Kecamatan Babelan Kabupaten

Bekasi: Kajian Sosiodialektologi. *Bahtera Sastra Indonesia*, 3(1), 76–88.
Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385.