



Pepadu Name System In Traditional Peresean Games In Sasak Community In Lombok

Sistem Penamaan Pepadu dalam Permainan Tradisional Peresean Masyarakat Sasak di Lombok

Masdarul Amni¹, Burhanuddin², Khairul Paridi³

Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Mataram, email:
amnimasdarul0307@gmail.com

²Universitas Mataram, Indonesia, email: burhanuddin.ali.fkip@unram.ac.id

³Universitas Mataram³, Indonesia, email: khaerul_paridi.fkipunram.co.id

Received: 26 Februari 2023

Accepted: 23 Maret 2023

Published: 25 Maret 2023

DOI: <https://doi.org/10.29303/kopula.v5i1.2728>

Abstrak

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah sistem penamaan pepadu dalam permainan tradisional peresean pada masyarakat sasak di Lombok. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk menjelaskan bagaimana sistem penamaan *pepadu* dalam permainan tradisional *peresean* pada masyarakat sasak di Lombok. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini berupa nama-nama pepadu dalam permainan peresean ketika bertarung di lapangan. Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode simak dengan teknik catat, metode cakap (wawancara) dengan tehnik pancing dan tehnik cakap semuka, sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode padan intralingual dan padan ekstralingual. Hasil dalam penelitian ini (1) penamaan pepadu berdasarkan sifat khas secara fisik. (2), penamaan berdasarkan tempat asal. (3) penamaan dengan tokoh fiktif. (4), penamaan dengan tokoh legenda. (5), penamaan dengan nama benda.

Kata Kunci: *pepadu, peresean, fiktif*

Abstract

The problem discussed in this study is how is the pepadu naming system in the traditional Peresean game in the Sasak community in Lombok. The aim of this research is to explain how the pepadu naming system is used in traditional peresean games in the Sasak community in Lombok. The type of research used in this research is descriptive qualitative. The object of this research is the unified names in the game peresean when fighting in the field. The data collection methods and techniques used were the listening method with the note-taking technique, the conversational method (interview) with the fishing line and the face-to-face technique, while the data analysis method used was the intralingual equivalent and the extralingual equivalent method. The results in this study (1) naming cohesive based on its physical characteristics. (2), naming based on the place of origin. (3) naming with fictitious characters. (4), naming with legendary figures. (5), naming with the name of the object..

Keywords: *pepadu, peresean, fictitious*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan berbagai suku dan budaya yang masih dilestarikan. Salah satu pulau yang ada di Indonesia, yaitu pulau Lombok. Masyarakat Lombok hingga saat ini tetap melestarikan kebudayaan daerah karena dapat dikatakan kebudayaan tersebut telah menyatu dengan kehidupan masyarakat setempat, walaupun saat ini pengaruh globalisasi di tanah air telah menyebar hingga pelosok nusantara. Salah satu kebudayaan yang masih eksis hingga saat ini adalah *peresean*.

Peresean merupakan permainan tradisional suku Sasak. *Peresean* dalam sejarahnya merupakan bentuk pelampiasan emosi raja-raja pada zaman dulu ketika berhasil mengusir penjajah. *Peresean* di mainkan oleh empat orang yang dimana, dua disebut dengan *pepadu* dan dua lainnya disebut *pakembar*. *Pepadu* merupakan pemain dari *peresean* yang diyakini sebagai orang yang pilih tanding. Sedangkan *pakembar* merupakan wasit yang memimpin berjalannya permainan. *Pakembar* dibagi dua yaitu *pakembar sedi* 'wasit pinggir' dan *pakembar tengaq* 'wasit tengah'. Kedua pemain dilengkapi dengan tongkat dan perisai. Tongkat atau pemukul terbuat dari rotan atau dalam bahasa sasak disebut *Penyalin*. Tongkat tersebut digunakan pemain untuk menyerang. Sedangkan perisai terbuat dari kulit kerbau atau sapi yang dalam bahasa Sasak disebut *Ende*. *Ende* digunakan untuk menangkis serangan lawan. Selain itu pemain diwajibkan menggunakan *sapuq* dan kereng. *Sapuq* merupakan kain pengikat kepala sebagai lambang kegagahan suku Sasak. *Sapuq* juga dimaknai sebagai mahkota untuk menjaga pemakainya dari pikiran yang kotor. Adapun *kereng* 'sarung' melambangkan kesederhanaan dan kerendahan hati.

Keunikan dari permainan *peresean* adalah berubahnya nama *pepadu*. Masing-masing *pepadu* memiliki nama tersendiri yang unik dan khas. Nama tersebut diantaranya *Arya kamandanu*, *Angling Darma*, *Pelor Emas*, *Cikar Rarat* dan lain sebagainya. Jika dilihat dari nama tersebut 2 nama pertama termasuk nama tokoh fiktif sedangkan 2 nama setelahnya termasuk nama benda. Selain itu tak jarang yang memberikan dirinya dengan sebutan mahluk mitologi. contohnya *Selak Marong*, *Bajil ijo* dan lain sebagainya. Nama *pepadu* diganti berdasarkan keunikan dan kekhasan yang ada pada *pepadu* tersebut. Nama tersebut diberikan oleh masyarakat setempat bahkan ada yang memberikan nama pada dirinya sendiri. Penamaan *pepadu* dikaitkan dengan ilmu dan mitos yang berlaku di daerah setempat. Sehingga nama tersebut sangat melekat pada dirinya, bahkan nama tersebut tidak hanya berlaku ketika mereka bertarung di arena. Tetapi, dalam kehidupan sehari-hari nama itu sudah lazim digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah sistem penamaan *pepadu* dalam permainan tradisional *peresean* pada masyarakat sasak di Lombok. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk menjelaskan bagaimana sistem penamaan *pepadu* dalam permainan tradisional *peresean* pada masyarakat sasak di Lombok.

REVIEW TEORI

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hilman dkk (2020), Arrozi dkk (2020), Syahrawati dkk (2022), Anggraini dkk (2022), Yuliana dkk (2022), dan Halas dkk (2023). Hilman dkk (2020) mengkaji wujud kebudayaan dalam tradisi suna ro ndoso kajian etnolinguistik. Arrozi dkk (2020)

mengkaji berjudul leksikon etnomedisin dalam pengobatan tradisional sasak kajian antropolinguistik. Syahrawati dkk (2022) mengkaji lanskap bahasa Indonesia pada penamaan tempat makan dan minum di Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat. Anggraini dkk (2022) mengkaji bentuk dan penggunaan bahasa tabu pada anak di Lingkungan Bertais Kota Mataram. Yuliana dkk (2022) mengkaji sistem simbol dalam ritual *Maulid Adat Bayan* Analisis Teori Victor Turner. Adapun Halas dkk (2023) mengkaji kekerasan verbal pada nama julukan bahasa Sasak masyarakat Bebuak, Kopang, Lombok Tengah. Penelitian-penelitian secara jelas berbeda dengan penelitian ini baik dari segi tujuan maupun objek pengkajiannya.

Menurut Sudaryat (2008: 59) proses penamaan berkaitan dengan acuannya. Penamaan bersifat arbitrer dan konvensional. Konvensional berdasarkan kebiasaan masyarakat pemakainya sedangkan arbitrer kemauan masyarakat pemakainya. Nama merupakan kata-kata yang menjadi label setiap makhluk, benda, aktivitas, dan peristiwa dunia ini (Djajasudarma, 2009: 47). Menurut Poerwadarminta (2006: 793) nama merupakan panggilan atau sebutan orang yang diberikan oleh orang tuanya sejak lahir. Jadi, penamaan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan acuan bersifat arbitrer dan konvensional sebagai lambang atau label yang diberikan oleh orang tuanya.

Chaer (2013: 43) mengungkapkan ada beberapa cara penamaan, yaitu: (a) peniruan bunyi, (b) penyebutan bagian (c) penyebutan sifat khas, (d) penyebutan penemu dan pembuat, (e) penyebutan tempat asal (f) penyebutan bahan, (g) penyebutan keserupaan, (h) penyebutan pemendekan, (i) penyebutan penamaan baru, (j) penyebutan pengistilahan, dan (k) penyebutan pendefinisian (bandingkan dengan Sudaryat, 2008: 59). Menurut Soeharno, dkk. (1987: 97) ada tiga penamaan yaitu (a) nama yang bernilai rasa akrab, (b) nama yang bernilai rasa olok-olok, dan (c) nama sebagai identitas pembeda. Penelitian ini menggunakan pandangan Chaer (2013) dan Sudaryat (2008) dengan memodifikasi menjadi lima, yaitu (a) penyebutan sifat khas berdasarkan ciri fisik, (b) penyebutan tempat asal, (c) penyebutan dengan tokoh fiktif, (d) penyebutan dengan tokoh legenda, (e) penyebutan dengan nama benda

Penamaan berdasarkan sifat khas ciri fisik merupakan penamaan karena ciri fisik yang dimiliki oleh suatu benda. Hal itu, sering dijumpai dalam lingkungan masyarakat maupun di luar lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu dapat terbentuk berdasarkan ciri fisik yang menonjol pada benda sehingga mendesak kata bendanya. Sifat khas dari ciri fisik itulah yang dijadikan nama benda tersebut. Ciri fisik ini dapat dilihat seperti pada anak yang tidak dapat tumbuh menjadi besar, tetap saja kecil disebut *si kerdil* dan yang kepalanya botak disebut *si botak*. Dengan demikian, menunjukkan bahwa penamaan terbentuk berdasarkan ciri fisik yang ada pada benda tersebut.

Dalam permainan persean tak sedikit dari *pepadu* menamai dirinya dengan nama tokoh fiktif. Alasan penamaannya bermacam-macam, salah satunya adalah untuk menambah daya tarik dan menghibur para penonton dan penggemar. Selain itu, penamaan juga dikaitkan dengan sesuatu yang magis dan mistis, karena *pepadu* meyakini bahwa nama yang digunakannya memiliki kekuatan yang sama dengan tokoh yang digambarkan.

Tokoh legenda merupakan tokoh yang populer dan ada yang diyakini nyata keberadaannya, dan adapula hanya dijadikan sebagai cerita fiktif atau khayalan semata. Salah satu tokoh legenda yang populer adalah *Arya Kamandanu*, *Ken Arok*, *Jaka tingkir*, *Raden Kian Santang* dan sebagainya. Dalam permainan *peresean*, beberapa *pepadu* menggunakan nama tokoh-tokoh legenda yang menyebar dikalangan masyarakat yang dianggap memiliki kekuatan mistis. Untuk menambah daya tarik penggemar dan percaya diri *pepadu*, tidak sedikit dari *pepadu* menggunakan nama benda sebagai identitas ketika

bertarung. Penamaan tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan dirinya bahwa seolah-olah ia memiliki sifat sama dengan benda tersebut. Selain itu penamaan tersebut bertujuan untuk menambah eksistensi dari pemakai nama tersebut. Adapun benda yang digunakan untuk penamaan *pepadu* tersebut di antaranya *angin, ombak, gong, gunung, cambuk* dan sebagainya.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor (dalam Muhammad, 2011:19) kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian kali ini menggunakan metode simak dengan teknik lanjutannya, yakni teknik catat. Metode ini dipilih karena objek dalam penelitian ini merupakan kalimat atau tuturan yang terdapat dalam permainan *peresean*. Metode simak dikatakan teknik dasar karena peneliti secara langsung menyimak pertandingan yang ada di lapangan dan melihat audio-visual untuk mempelajari dan memeriksa penggunaan bahasa di dalamnya. Metode ini memiliki teknik lanjutan, yaitu berupa teknik simak libat cakap, dimana peneliti ikut andil dalam percakapan dengan informan.

Metode yang dapat digunakan dalam tahap analisis data yaitu padan ekstralingual. Metode padan ekstralingual adalah menghubungkan-bandingkan hal-hal yang berada di luar bahasa (Mahsun, 2017:123). Dalam penelitian ini, metode padan ekstralingual digunakan untuk menghubungkan-bandingkan bentuk repetisi dan bentuk kata tidak kolokial berdasarkan konteks di luar bahasa.

Metode penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode informal. Menurut Kesuma (2007:71-73) penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa. Dalam penyajian ini, rumus-rumus atau kaidah-kaidah disampaikan dengan menggunakan kata-kata biasa, kata-kata yang apabila dibaca dengan serta merta dapat langsung dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis menganalisis bagaimana sistem penamaan *pepadu* dalam permainan tradisional *peresean* pada masyarakat sasak di Lombok.

Penamaan Berdasarkan Sifat Khas Secara Fisik

a. Pendekar Mata Satu Alias Amaq Safar

Pendekar mata satu merupakan seorang tokoh dalam film fiksi Indonesia. Dalam film tersebut digambarkan seorang laki-laki yang mengalami kebutaan sejak usia lima tahun akibat bambu yang mengenai mata kirinya. Kemudian anak tersebut di tolong dan dijadikan murid oleh seorang tokoh sakti yang memiliki ilmu kanuragan cukup tinggi. Sampai saat ini, nama Pendekar mata satu cukup populer dikalangan masyarakat Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan masih banyaknya masyarakat yang mengkaitkan dirinya dengan nama tersebut. Salah satunya Amaq Safar. Amaq safar merupakan seorang *pepadu* asal Aikmel yang berusia 40 tahun. Amaq safar di namai dengan Pendekar mata satu. Penamaan tersebut tentu bukan tanpa alasan, Amaq Safar memiliki ciri-ciri yang sama dengan tokoh dalam film tersebut yaitu, mengalami kebutaan pada mata kirinya. Namun itu bukan halangan untuk menaklukkan lawannya ketika bertarung diarena.

b. Ampan Lolat Alias Nasir

Dalam permainan Peresean, petarung atau *Pepadu* tidak sedikit memiliki nama yang disamakan dengan sifat suatu benda. Penamaan tersebut bertujuan untuk menambah percaya diri setiap petarung. Salah satunya adalah Nasir yang memiliki julukan Ampan Lolat. Dalam bahasa sasak kata “Ampan” memiliki arti tanah yang keras atau bisa berarti tanah pada tebing atau jurang, dan “Lolat” memiliki arti *licin*. Jadi Ampan Lolat memiliki makna tanah yang keras dan licin. Pemberian nama tersebut didasarkan pada ciri kulit dan tubuh Nasir yang terlihat keras dan licin, dan ketika bertarung Nasir tidak merasakan sakit. Selain itu, setiap pukulan yang mengenai tubuh Nasir tidak berbekas sedikitpun, dengan kata lain tidak ada pukulan yang berbekas dikulitnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penamaan *pepadu* tersebut berdasarkan sifat yang ada pada kulit dan tubuhnya seperti tebing yang keras dan licin.

c. *Mpu Tong Bajil* Alias Luqman

Mpu tong bajil merupakan nama tokoh fiksi dalam film *Tutur tinular*, digambarkan dengan tubuh yang pendek namun memiliki kesaktian yang cukup tinggi. Namun nama mpu tong bajil tidak semata-mata ada dalam dunia film melainkan tertulis pula dalam prasasti Bendosari. Dalam prasasti Bendosari diyakini bahwa tokoh Mpu Tong Bajil benar-benar nyata yang hidup pada zaman kerajaan Majapahit. Selain itu nama Mpu Tong Bajil juga dilekatkan pada Lukman *pepadu Peresean*. Lukman di namai dengan Mpu Tong Bajil karena ia memiliki tubuh yang mirip dengan tokoh yang ada pada film *Tutur Tinular* (Mpu Tong Bajil). Cirinya adalah bertubuh pendek dan licin. Meskipun bertubuh pendek namun ia cukup beringas ketika menghadapi lawannya. Lukman dikenal dengan *Pepadu* yang lincah dan tangguh ketika bertarung, kelincihan dan ketangguhannya menangkis pukulan lawan membuat nama tersebut semakin melekat pada Lukman. Penamaan Lukman dengan Mpu Tong Bajil diberikan oleh pembawa acara ketika ia bertarung melawan Bungul Kering.

2. Penamaan Berdasarkan Tempat Asal

a. *Selak Marong* Alias Suminggah

Penyebutan *Selak Marong* pertama kali disematkan kepada Amaq Katun, karena ia memiliki ilmu yang cukup tinggi. Amaq Katun merupakan *pepadu* dengan ciri tubuh yang kekar, janggut yang lebat serta memiliki mata yang tajam. Konon ketika bertarung mata Amaq Katun berubah menjadi Merah seperti mata Selaq, oleh sebab itu ia diberi nama Selaq Marong. Kata “Selak” memiliki makna hantu dan “Marong” merupakan nama suatu desa di Lombok yang lebih tepatnya di Lombok Tengah. Dengan demikian “Selak Marong” artinya hantu dari marong.

Suminggah merupakan salah seorang *pepadu* yang cukup populer. Namun kepopulerannya tidak didapatkan dengan nama Suminggah, melainkan dengan nama Selaq Marong. Ia dinamai dengan Selak marong karena ia memiliki fisik yang cukup seram, dengan kulit yang hitam, janggut yang panjang serta mata yang tajam dan merah ketika bertarung. Menurut beberapa sumber, Suminggah mewarisi ilmu yang dimiliki oleh Amaq Katun yaitu ilmu *Megat Male*. Dalam bahasa Sasak *megat* artinya ‘putus’ sedangkan *male* artinya ‘nyawa’, jika digabungkan *Megat Male* artinya ‘putus nyawa atau ilmu pemutus nyawa’.

b. *Siluman Gunung Pengsong* Alias Vicky

Gunung pengsong merupakan nama suatu tempat yang berada di desa Perampuan Lombok Barat. Tempat ini merupakan lokasi sekertariat paguyuban gunung pengsong.

Salah satu *pepadu* andalan dari paguyuban ini adalah Vicky dengan julukan Siluman Gunung pengsong. Dinamakan siluman gunung pengsong karena dahulu di tempat tersebut dilakukan ritual untuk mendapat ilmu kanuragan yang dibutuhkan. Dengan sebutan siluman gunung pengsong, Vicky cukup dikenal oleh masyarakat karena pernah memenangkan pertarungan sebanyak dua kali.

c. Raden Rungkang Alias Marwan hadi

Marwan Hadi merupakan salah satu *pepadu* dari paguyuban Garuda Muda Mataram yang diberi sebutan dengan Raden Rungkang. Raden merupakan gelar untuk kasta bangsawan pada masyarakat sasak sedangkan Rungkang merupakan nama suatu desa di kota Mataram, jika digabungkan artinya Raden dari Rungkang. Saat ini iya merupakan salah satu *pepadu* muda yang cukup hebat, hal tersebut dapat dibuktikan dengan bagaimana aksinya di lapangan melawan *pepadu* yang lebih senior darinya. Seringkali iya dihadapkan dengan *pepadu* yang lebih berpebgalaman dan jauh lebih tua darinya, namun iya tak pernah mundur ataupun menolak untuk bertanding. Salah satu *pepadu* yang pernah dilawannya adalah *Angin Alus* alias Mas'ud.

3. Penamaan Dengan Tokoh Fiktif

a. Grandong Alias Jamal

Jamal merupakan salah satu *pepadu* yang masih eksis saat ini. Iya merupakan salah satu *pepadu* yang cukup senior dan populer. Gaya main yang khas serta fisik yang cukup seram membuatnya diberi nama Gerandong. Gerandong merupakan salah satu tokoh fiksi dalam film Misteri Gunung Merapi, dalam film tersebut digambarkan bahwa gerandong merupakan tokoh yang beringas, seram dengan mata yang merah, dan memiliki rambut yang panjang. Penamaan Jamal dengan gerandong didasarkan pada gaya bertarungnya yang mirip dengan tokoh tersebut. Salah satu gaya bertarungnya adalah langsung menyerang tanpa ampun, pukulan-demi pukulan di layangkan dan pantang mundur. Selain itu rambutnya yang panjang serta mata yang besar dan tajam membuat penampilannya semakin menyeramkan.

b. Upin Ipin

Upin Ipin merupakan tokoh dalam film fantasi berbasis kartun. Dalam film tersebut digambarkan dua bocah kembar yang memiliki kepala botak dengan Upin sebagai kakak dan Ipin sebagai adik. Penamaan *pepadu* dengan nama tokoh fiktif dilakukan oleh *pepadu peresean*. Namun sampai saat ini peneliti belum mengetahui nama asli dari *pepadu* Upin ipin, hal tersebut dikarenakan kurangnya referensi yang bisa menjelaskan pemilik nama tersebut. Selain itu *pepadu* tersebut jarang bertarung diarena dan ketika dipanggil untuk bertarung iya hanya menyebutkan nama Upin ipin saja, tanpa menyebutkan nama yang sebenarnya. Dinamai dengan UpinIpin bukan karena kembar atau botak, namun iya dinamai dengan Upin Ipin karena tingkahnya yang konyol serta lucu yang membuat penonton terlawa. Selain itu pemilik nama UpinIpin juga cukup lincah ketika bertarung sambil menari.

c. Avatar

Avatar merupakan salah satu nama tokoh fiksi dalam film kartun. Dalam film tersebut digambarkan seorang anak yang mampu mengendalikan empat elemen yang ada di bumi yaitu api, air, api, dan udara. Dalam permainan *peresean* salah satu *pepadu* dinamai dengan sebutan Avatar. Penamaan tersebut dilakukan oleh pembawa acara

ketika memanggil *pepadu* untuk bertanding. Menurut beberapa sumber, penamaan tersebut hanya sekedar penyebutan, pembawa acara tidak pernah mengkaitkan penamaan tersebut dengan sesuatu yang mistis maupun sesuatu lainnya. Hanya untuk menambah semangat dan menambah daya tarik penonton.

4. Penaman Dengan Tokoh Legenda

a. Arya Kamandanu Alias Haji Rizal

Arya Kamandanu merupakan seorang tokoh nyata yang hidup pada zaman runtuhnya kerajaan Singasari sampai berdirinya kerajaan Majapahit. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya makam Arya Kamandanu yang tepatnya berada di lereng gunung Arjuna Jawa Timur. Arya Kamandanu merupakan tokoh yang sakti dan pilih tanding, iya memiliki ilmu kanuragan yang cukup tinggi. Sehingga sampai saat ini nama Arya Kamandanu masih eksis di Indonesia, salah satunya di Lombok. Dalam permainan tradisional *peresean*, salah satu *pepadu* diberi nama Arya kamandanu, penamaan tersebut dilatar belakangi oleh penonton ketika melihat bagaimana keunikan gaya bertarung serta ketangguhannya menangkis setiap seraan lawan. Semua penggemar *peresean* sudah pasti mengenal Arya Kamandanu alias Haji Rizal. Haji Rizal disebut sebagai Arya Kamandanu ketika sedang bertarung di arena *peresean*. Dengan nama tersebut haji Rizal dinilai memiliki kemampuan yang sama dengan Arya Kamandanu, hal tersebut terbukti dari lincah dan tangguhnyanya Haji Rizal di arena *peresaen*.

b. Raden Kian Santang

Raden kian santang merupakan salah satu tokoh legenda yang masih simpang siur, terutama mengenai nama, keturunan, dan agamanya. Sampai saat ini sejarah nama Raden kian santang masih simpang siur. Beberapa sumber menjelaskan bahwa iya beragama islam, dan beberapa sumber lagi membahtah pernyataan tersebut. Namun dalam dunia *peresean* nama Raden kian santang merupakan seorang *pepadu* asal Mataram. Iya memiliki tubuh yang kekar dan berisi, sampai saat ini peneliti belum mengetahui nama asli dari *pepadu* tersebut, karena *pepadu* tersebut belum muncul untuk bertanding lagi, terlebih lagi *pepadu* tersebut tidak mau menyebutkan nama aslinya, iya hanya menyebutkan nama Raden kian santang. Penamaan dengan raden kian santang tentu bukan karena iya memiliki hubungan darah atau hubungan spesies dengan Raden kian santang pada sejarah yang ada, namun penamaan tersebut hanya untuk menambah percaya diri dan mengikuti tren yang ada saat ini, karena setiap *pepadu* memiliki penamaan tersendiri menurut ciri dan khasnya masing-masing.

c. Ken Arok

Ken arok merupakan nama dari tokoh legenda yang cukup terkenal, dalam sejarahnya Ken arok merupakan pemimpin dari perampok, pencuri, dan penjahat. Namun setelah berhasil membunuh Tunggul Ametung iya berkuasa dan menikasi Ken Dedes. Dalam permainan *peresean*, ken arok dikenal dengan seorang *pepadu* yang cukup kuat dan pilih tanding. Penamaan ken arok di dapatkan dari pamannya yaitu Nasir (Ampan Lolat), penamaan tersebut semata-mata untuk memberi percaya diri dan menambah semangat bertarung, tanpa hubungan yang khusus dengan legenda Ken arok pada cerita legenda tersebut. Sampai saat ini pepneliti belum mengetahui nama asli dari *pepadu* Ken arok karena beliau tidak menyebutkan nama asli. Ketika wawancara dilakukan dengan Ken arok, iya hanya berkata itu sebagai privasinya sendiri, tidak perlu menyebutkan nama asli, cukup nama Ken arok yang disebutkan.

5. Penaman Dengan Nama Benda

a. *AnginAlus* Alias Mas Id

Mas Id merupakan salah satu *pepadu* yang sangat populer dikalangan penggemar *peresean*, Iya dikenal dengan AnginAlus. Angin Alus merupakan penamaan yang diberikan kepada Mas Id oleh penonton, “angin” memiliki arti “udara” sedangkan “Alus” memiliki arti “halus atau lembut”. Jika di gabungkan “AnginAlus” memiliki arti “Udara yang bertiup dengan halus atau lembut. Mas Id dinamai dengan Angin Alus karena penonton mengkaitkannya dengan pukulan yang di milikinya, pukulant ersebut seolah-olah tidak terlihat namun membekas pada tubuh lawannya, bahkan pukulan tersebut bisa membuat lawannya mengeluarkan darah jika terkena pada bagian kepala. Selain itu pukulan yang di miliki Mas Id di ibaratkan seperti iangin yang halus namun membekas.

b. *Ombak Tenang* Alias Mas Ud

Ombak Tenang merupakan penamaan salah satu *pepadu* di Lombok. Ombak tenang memiliki nama asli Mas Ud, iya merupakan adik kandung dari Angin Alus alias Mas Ud. Penamaan ombak tenang didasarkan kepada ketenangan dari Mas Ud ketika menghadapi musuhnya. Nama tersebut diberikan oleh pembawa acara ketika iya bertarung melawan salah satu *Pepadu* asal Jurit yaitu paguyuban Panji Anom. Menurut beberapa sumber, penamaan Mas Ud dengan Ombak Tenang merupakan penyimbolan dari sifat dari Mas Ud, sifat yang dimaksud adalah ketenangannya ketika bertarung yang membuat lawannya kewalahan dan merasa emosi, ketika emosi lawan keluar maka konsentrasinya hilang dan setelah itu serangan balik dilakukan sehingga iya bisa membuat lawannya menyerah. Selain itu penamaan tersebut juga bertujuan untuk menambah keseruan dan menambah daya tarik permainan.

c. *Peluru Nyasar* Alias Rapiin

Rapiin merupakan salah satu *pepadu* yang dinamai dengan nama benda yaitu Peluru Nyasar. Sampai saat ini penamaan yang diberikan kepadanya belum diketahui pasti alasannya, namun menurut beberapa sumber, penamaan tersebut merupakan penyimbolan bagaimana kerasnya pukulan yang dilayangkan Rapiin kepada lawannya. Pukulan tersebut seolah-olah tidak terlihat namun mematikan, pukulan itu mengenai bagian mana saja seperti pinggang, dada, perut, kepala maupun bagian tubuh lainnya. Selain itu, pukulan yang dimilikinya sering membuat lawannya tiba-tiba terjatuh kemudian mengalah, seolah-olah seperti peluru yang tidak tahu datang dari mana.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sistem penamaan *pepadu* dalam permainan tradisional *peresean* pada masyarakat sasak di Lombok didasarkan pada lima dasar yaitu: (a) penamaan berdasarkan ciri khas secara fisik, (b) penamaan berdasarkan tempat asal, (c) penamaan dengan tokoh fiktif, (d) penamaan dengan tokoh legenda, (e) penamaan dengan nama benda. Dalam penelitian yang dilakukan terdapat beberapa penamaan menggunakan nama benda seperti *Angin alus*, *Ombak tenang*, *Peluru nyasar*, *Cambuk sakti*, *Gunung Pertapaan*, dan lain sebagainya. Selain itu adapula yang menggunakan nama tokoh legenda seperti Arya kamandanu, Ken arok, Raden kian santang, dan lain sebagainya. Selanjutnya penamaan dengan tokoh fiktif misalnya *Upin ipin*, *Avatar*,

Angling darma, Gerandong, dan lain sebagainya. Kemudian penamaan dengan tempat asal misalnya Selak Marong, Raden rungang, Siluman gunung pensong, dan lain-lain. Dan yang terakhir penamaan dengan sifat khas secara fisik misalnya Pendekar Mata Satu, Mpu Tong Bajil, Ampan Lolat, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriati, Yudhi. 2016. "Jenis Makna dan Penamaan Nama Panggilan Unik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto Tahun 2015-2016". https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.ump.ac.id/2417/1/Yudhi%2520Amriati_JUDUL.pdf&ved=2ahUKEwj2m8bylY70AhU9wzgGHaVXDUoQ6sMDegQIBBAC&usg=AOvVaw3V4gwS717wcOt9DodUQH8B. Diunduh pada tanggal 5 juni2021.
- Anggraini, N.A., Mahyuni, dan Burhanuddin. 2022. Bentuk dan Penggunaan Bahasa Tabu Pada Anak di Lingkungan Bertais Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8 (3).
- Arrozi, Buehanuddin, Saharudin. 2020. Leksikon Etnomedisin Dalam Pengobatan Tradisional Sasak Kajian Antropolinguistik. *Mabasan*, 14 (1), 17-30.
- Dewi, 2018. "Nama Julukan dalam Bahasa Sasak di Dusun Penyembak Desa Beleka Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah". Skripsi. Mataram: Universitas Mataram.
- Hadi, Septian. 2014. "Karakteristik Musik Pengiring Peresean Di Kecamatan Praya Lombok Tengah NTB". https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.uny.ac.id/19625/1/Muh.%2520Septian%2520Hadi%252007208244037.pdf&ved=2ahUKEwjusoap_430AhXLcn0KHcU9BzEQFnoECAYQAQ&usg=AOvVaw0xspXoJIRppNOGvsCcAva8. Diunduh pada tanggal 11 Maret 2021.
- Hadi, Septian. 2014. "Karakteristik Musik Pengiring Peresean di Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah-NTB". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Halas, L.T., Burhanuddin, dan Saharudin. 2023. Kekerasan Verbal pada Nama Julukan Bahasa Sasak Masyarakat Bebuak, Kopang, Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 8(1), 32-36.
- Hilman, Burhanuddin, Saharudin. 2020. Wujud Kebudayaan Dalam Tradisi Suno Ro Ndosok Kajian Etnolinguistik. *Basastra*, 9(3), 255-270
- Kompas.com. (14 oktober2019). "Mengenal Tradisi Peresean Budaya Adu Cambuk Dari Lombok". <https://pesonaindonesia.kompas.com/read/2019/10/14/201900627/mengenal-tradisi-peresean-budaya-adu-cambuk-dari-lombok>
- Kreatif, Lombok. (2019, Desember, 11). *Ombak Tenang Membuat Guntur Nyasar Balik Ende* (Video). Youtube. <https://youtu.be/hsjl2e5mWNE>.
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa: Aneka Tahapan dan Tekniknya*. Depok: Raja Grafindo Persada.

- Momot, Timbang. (2019, September, 3). *Angin Alus Diserang Pemuda Asal Masbagik Edi Alias Predot Kecamatan Masbagek* (Video). YYoutube. <https://youtu.be/F7f6WJHrpOo>
- Official, Peresean. (2020, September, 18). *Top 5 Pertarungan Peresean Haji Rijal* (Video). Youtube. <http://youtu.be/LUJcIB9xczk>.
- Official, Peresean 2020, Juli, 5). *10 Kumpulan Peresean Ombak Tenang* (Video). Youtube. <http://youtu.be/UdVrRMexTfw> .
- Supyan, 2014. "Nama Diri dalam Akun Jejaring Sosial Facebook". Skripsi. Mataram: UniversitasMataram.
- Syahrawati, Burhanuddin, Mahyudi. 2022. Lanskap Bahasa Indonesia pada Penamaan Tempat Makan dan Minum di Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat. *Basastra*, 11 (1) 41-55
- Yuliana, Burhanuddin, Mahyudi. 2022. Sistem Simbol dalam Ritual Maulid Adat Bayan (Analisis Teori Victor Turner). *Journal of Social Community*, 7(1): 157-166.