

INTISARI

Penelitian ini membahas nama-nama permainan tradisional anak laki-laki yang bersumber pada salinan naskah *Platenalbum Yogyakarta 1-10* (PB B.32/F.28) koleksi Perpustakaan Museum Sonobudoyo unit II, Yogyakarta. Nama-nama permainan tersebut dikaji menggunakan analisis kebahasaan yang meliputi morfologi dan sintaksis khususnya kalimat, serta semantik khususnya analisis penamaan. Metode yang digunakan untuk menganalisis adalah metode agih untuk mengkaji struktur kebahasaan dan metode padan referensial untuk mengkaji analisis penamaan.

Hasil dari penelitian ini adalah nama-nama permainan tradisional anak laki-laki berbentuk kata dan kalimat. Nama permainan yang berbentuk kata dibagi berdasarkan jumlah morfem yang menyusunnya menjadi monomorfemis dan polimorfemis. Kata yang termasuk ke dalam polimorfemis meliputi kata berafiks, kata ulang, dan kata majemuk. Nama-nama permainan yang berstruktur kalimat dibagi berdasarkan jumlah klausa yang menyusunnya menjadi kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Dalam analisis penamaan, ditemukan penamaan nama permainan berdasarkan unsur aktivitas, unsur keadaan, unsur nama binatang, unsur nyanyian dan ujaran, unsur pemain, unsur pertunjukan, dan unsur properti.

Kata kunci: Permainan tradisional, *Platenalbum Yogyakarta*, Morfologi, Kalimat, Penamaan

ABSTRACT

This study discusses the names of boys' traditional games which are sourced from a copy of the *Platenalbum Yogyakarta 1-10* (PB B.32/F.28) manuscript collection of the Sonobudoyo Museum Library unit II, Yogyakarta. The names of the games will be analyzed using linguistic analysis which includes morphology, syntax especially sentences, also semantics especially naming analysis. The method used to analyzed are agih method to study the linguistic structure and referential equivalent method to study the naming analysis.

The results of this study are the names of boys' traditional games in the form of words and sentences. The name of the game in the form of words is divided based on the number of morphemes that compose it into monomorphemic and polymorphemic. Words that are included in polymorphisms includes affixation, reduplication, and compound words. The names of games with sentence structures are divided based on the number of clauses that make them into single sentences and compound sentences. In the naming analysis, it was found that the naming of game names was based on activity elements, state elements, animal names elements, singing and speech elements, player elements, performance elements, and property elements.

Keywords: **Traditional children's games, *Platenalbum Yogyakarta*, Morphology, Sentences, Naming**