

PELESTARIAN NILAI-NILAI BUDAYA SUNDA MELALUI KAULINAN BARUDAK LEMBUR DI KABUPATEN TASIKMALAYA

Encang Saepudin¹

NinisAgustini Damayani²

Samson CMS³

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji mengenai *Model Pelestarian Kaulinan Barudak Lembur* (Sunda) di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. Dengan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, *Focus Group Discussion*, dan studi pustaka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis permainan, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, dan model pelestarian *kaulinan barudak lembur* di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. Responden dalam penelitian ini adalah Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah dan para tokoh masyarakat Desa Sindang Kerta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis permainan yang dilestarikan oleh masyarakat Desa Sindangkerta ada 12 jenis permainan, setiap permainan memiliki nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan *nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh*. Nilai-nilai dalam permainan adalah kebersamaan, kepemimpinan, kejujuran, lapang dada, kesederhanaan, dan lain-lain, sedangkan pelestarian kaulinan barudak lembur yang dilaksanakan oleh *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah* terbagi dalam dua bentuk yaitu *Culture Experience* dan *Culture Knowledge*.

Indeks: pelestarian, model pelestarian, kaulinan barudak lembur

ABSTRACT

This study examines the Kaulinan Budak Lembur 'traditional games of Sundanese village children' preservation model in Sindangkerta District of Cipatujah Tasikmalaya. With qualitative methods and techniques of collecting data through interviews, observation, focus group discussions, and the literature study, this study aims to identify the type of game, the values contained in the game, and the preservation of the children games in Sindangkerta District of Cipatujah Tasikmalaya. Respondents in this study are managers of Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah and village community leaders of Sindangkerta. The results of this research show that there are twelve types of games that are preserved by Sindangkerta community. Every game has life values applied by the mutual love, mutual teaching, and mutual care 'silih asih, silih asah, and silih asuh'. The values in the game are togetherness, leadership, honesty, tolerance, moderation, etc while the preservation of the traditional games of children in Sundanese village conducted by managers of Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah is divided into two forms namely Culture Experience and Culture Knowledge.

Keywords: *preservation, model of preservation, traditional games of children in Sundanese village*

I PENDAHULUAN

Kemampuan beradaptasi kebudayaan Sunda, terutama dalam merespon berbagai tantangan yang muncul, memperlihatkan tampilan yang kurang begitu menggembirakan. Bahkan, kebudayaan Sunda seperti tidak memiliki daya hidup apabila berhadapan dengan tantangan dari luar, sehingga tidak mengherankan bila banyak unsur kebudayaan Sunda yang tergeser oleh kebudayaan luar.

Modernisasi selama ini menjadi kambing hitam pudarnya nilai-nilai tradisional di masyarakat. Seperti yang disampaikan oleh Nana Munajat, pada acara *Seni jeung Kaulinan Barudak Lembur* di Paguron Buana Dangiang Domas, Kamp Nyenang RT 01 RW 02 Ds. Nyenang, Kec. Cipeundeuy Kab. Bandung Barat. “Pluralisme atau sebuah kerangka di mana ada interaksi beberapa kelompok yang menunjukkan rasa saling menghormati dan toleransi satu sama lain yang dijunjung masyarakat dulu-kini semakin terkikis desakan kebutuhan ekonomi, bukan karena modernisasi,”

Selain itu, ia menyebutkan bahwa “permainan tradisional merupakan sarana paling efektif untuk menyampaikan nilai-nilai tradisional yang masih sangat relevan dengan kondisi saat ini”. Sebagai contoh permainan tradisional seperti Ayun Ambing, Paciwit-ciwit lutung, Oray-orayan dan lain-lain. Permainan ini selalu melibatkan banyak orang. Dengan demikian, permainan ini membentuk anak terhadap sebuah keragaman hidup di masyarakat sehingga permainan ini berfungsi untuk menjaga kerukunan dan ketahanan di masyarakat yang saat ini sudah sedemikian rapuh dan mudah dipengaruhi serta memunculkan konflik.

Di samping itu, permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai filosofi. Sebagai contoh permainan Paciwit-ciwit Lutung. Permainan ini tidak semata-mata menggambarkan aktivitas saling mencubit di ujung lengan, tetapi kata lutung jadi kunci maknawi kepongahan sikap yang selalu ingin berkuasa. Si lutung selalu berada di atas tangan siapa pun. Paciwit-ciwit Lutung juga merupakan ekspresi satu rasa ihwal kejujuran dan suratan betapa jadi juragan dan bawahan. Namun di samping itu, permainan ini menggambarkan nilai-nilai senasib-sepenanggungan yang digambarkan oleh setiap anggota dalam permainan itu pasti mengalami dicubit.

Salah satu tradisi lisan yang sangat dekat dengan masyarakat penuturnya adalah nyanyian rakyat. Jan Harold Brunvand dalam Danandjaja (1991:141) mengemukakan bahwa “nyanyian rakyat adalah salah satu *genre* atau bentuk folklor yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara kolektif tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai varian. Keberadaan nyanyian rakyat sebagai salah satu bentuk dari tradisi lisan pada saat ini mulai dikhawatirkan akan keberlangsungannya yang telah di ambang kepunahan”. Misalnya, nyanyian permainan (*play song*) yang pada masa lalu begitu populer digunakan anak-anak dalam mengiringi permainan mereka. Berbeda dengan masa sekarang, anak-anak umumnya sudah tidak menggunakan bahkan tidak mengenal lagi nyanyian-nyanyian rakyat tersebut.

Tradisi lisan yang dimaksud adalah nyanyian rakyat, berupa lagu yang menjadi pengiring dalam permainan tradisional anak-anak (*kakawihan kaulinan barudak lembur*) pada masyarakat Sunda. *Kaulinan barudak Sunda* pada awalnya adalah jenis permainan yang biasa dilakukan oleh *barudak urang lembur* atau *kaulinan* di pedesaan. Dalam *kaulinan* tersebut terdapat *lalaguan* atau *kakawihan barudak* yang merupakan bagian dari sastra rakyat. Adapun beberapa contoh *kakawihan kaulinan barudak lembur* pada masyarakat Sunda yakni *Ucang Anggè*, *Sur-ser*, *Tuk-tuk Brung*, *Pakaleng-kaleng Agung*, dan *Ambil-ambilan*. Seluruh lagu tersebut memiliki irama gembira yang di dalamnya terdapat kata-kata lucu. Kemudian, pada umumnya anak-anak mempunyai cara dan gaya tersendiri dalam melantunkan nyanyian-nyanyian tersebut, artinya anak-anak mengetahui isi dan iramanya serta pada waktu kapan mereka dapat melantunkannya.

Adanya kondisi yang menunjukkan lemahnya daya hidup dan mutu hidup kebudayaan Sunda ini disebabkan ketidakjelasan strategi dalam mengembangkan kebudayaan Sunda. Ketidakjelasan strategi kebudayaan yang benar dan tahan uji dalam mengembangkan kebudayaan Sunda tampak dari tidak adanya “pegangan bersama” yang lahir dari suatu proses yang mengedepankan prinsip-prinsip keadilan tentang upaya melestarikan dan mengembangkan secara lebih berkualitas kebudayaan Sunda.

Lemahnya budaya baca, tulis, dan lisan ditengarai juga menjadi penyebab lemahnya daya hidup dan mutu hidup kebudayaan Sunda. Lemahnya budaya baca telah menyebabkan lemahnya budaya tulis. Lemahnya budaya tulis pada komunitas Sunda secara tidak langsung merupakan representasi pula dari lemahnya budaya tulis dari bangsa Indonesia. Fakta paling menonjol dari semua ini adalah minimnya karya-karya tulis tentang kebudayaan Sunda ataupun karya tulis yang ditulis oleh orang Sunda.

Awal mula tradisi lisan berkembang di Indonesia adalah adanya bentuk interaksi secara lisan dalam suatu masyarakat yang memiliki adat-istiadat atau tradisi, sehingga pada saat itu tradisi kelisanan lebih mendominasi daripada tradisi keberaksaraan. Adapun bentuk tradisi lisan yang berkembang dalam masyarakat pada saat itu menurut Danandjaja (1991:21-22) terdiri atas tiga bentuk tradisi lisan, yakni (1) tradisi lisan yang lisan, seperti bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat; (2) tradisi lisan yang sebagian lisan, seperti permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat-istiadat, upacara, dan pesta rakyat; (3) tradisi lisan yang bukan lisan terbagi menjadi dua sub kelompok, yakni *yang material* (arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, makanan dan minuman rakyat, dan obat-obatan tradisional) dan *yang bukan material* (gerak isyarat tradisional, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, dan musik rakyat).

Salah satu tradisi lisan yang sangat dekat dengan masyarakat penuturnya adalah nyanyian rakyat. Jan Harold Brunvand dalam Danandjaja (1991:141) mengemukakan bahwa, “nyanyian rakyat adalah salah satu *genre* atau bentuk folklor yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara kolektif tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai varian. Keberadaan nyanyian rakyat sebagai salah satu bentuk dari tradisi lisan pada saat ini mulai dikhawatirkan akan keberlangsungannya yang telah di ambang kepunahan”. Misalnya, nyanyian permainan (*play song*) yang pada masa lalu begitu populer digunakan anak-anak dalam mengiringi permainan mereka. Berbeda dengan masa sekarang, anak-anak umumnya sudah tidak menggunakan bahkan tidak mengenal lagi nyanyian-nyanyian rakyat tersebut.

Berbagai jenis kebudayaan seperti kesenian tradisional asli Sunda khususnya seni Sunda *buhun* seperti yang telah disampaikan di atas hampir punah akibat banyak ditinggalkan masyarakatnya sendiri. Sebagai seni yang menjadi kekayaan budaya lokal, seni Sunda *buhun* terus kehilangan penerusnya akibat para pelaku seninya kurang mendapat tempat dan dihargai publik. Selain itu, seni sunda buhun ini terdesak oleh seni pop modern yang dianggap lebih menarik.

Guru Besar Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia Prof. Dr. Yus Rusyana mengatakan, “Kondisi tradisional Sunda *buhun* saat ini secara berangsur mulai menghilang. Dewasa ini generasi muda lebih menyenangi seni yang datangnya dari luar dibandingkan kesenian asli milik bangsa sendiri,” Hal tersebut disampaikan dalam acara Rembuk Tokoh Sunda, Menggali Akar Budaya Sunda Buhun, Senin (14/3) di Aula Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat, Jalan R.E. Martadinata 209 Bandung.

Selain itu, Prof. Dr. Yus Rusyana menyatakan “Seni budaya Sunda terus mengalami pergeseran. Bahkan seni Sunda *buhun* yang merupakan seni leluhur sudah sulit ditemui. Padahal, seni budaya Sunda buhun dikenal sangat kaya nilai.

Mulai dari hubungan antara manusia dengan Tuhannya, manusia dengan manusia lain, hingga hubungan manusia dengan alamnya". Seni budaya Sunda *buhun* semakin ditinggalkan masyarakat karena dinilai monoton sehingga tidak memiliki daya jual yang menarik. Kondisi itu diperparah oleh tidak adanya dukungan publik dan modal dari pemerintah sehingga jarang bisa ditampilkan lagi di tengah masyarakat.

II METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini dipakai agar kajian ini memperoleh informasi detail dan mendalam mengenai informasi atau suatu gejala sosial tertentu yang bersifat fenomenologis. Berdasarkan tujuannya, kajian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yakni penelitian yang berusaha menggambarkan rincian-rincian spesifik dari situasi, setting atau relasi-relasi sosial yang berlangsung dalam lingkup subyek penelitian. Teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, *Indepth Interview* (Wawancara Mendalam), *Focus Group Discussion*, dan Studi Dokumentasi. Langkah-langkah teknik analisis data sesuai dengan penelitian deskriptif yakni Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan/Verifikasi. Informan dalam penelitian ini yakni para *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya berjumlah 9 orang.

III HASIL DAN BAHASAN

Seni budaya Sunda terus mengalami pergeseran. Bahkan seni Sunda *buhun* yang merupakan seni leluhur sudah sulit ditemui. Padahal, seni budaya Sunda *buhun* dikenal sangat kaya nilai. Mulai dari hubungan antara manusia dengan Tuhannya, manusia dengan manusia lain hingga hubungan manusia dengan alamnya". Seni budaya Sunda *buhun* semakin ditinggalkan masyarakat karena dinilai monoton sehingga tidak memiliki daya jual yang menarik. Kondisi itu diperparah oleh tidak adanya dukungan publik dan modal dari pemerintah sehingga jarang bisa ditampilkan lagi di tengah masyarakat. Oleh karena itu, berbagai seni budaya perlu dilestarikan dan dikembangkan melalui pembelajaran kepada para generasi muda.

Pelestarian, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI offline, QT Media, 2014) Berasal dari kata dasar *lestari*, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Berdasarkan kata kunci *lestari* ditambah awalan pe- dan akhiran -an, maka yang dimaksud pelestarian adalah upaya atau proses untuk membuat sesuatu tetap selama-lamanya tidak berubah. Bisa pula didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu supaya tetap sebagaimana adanya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat A.W. Widjaja (1986) yang dikutip oleh Jacobus. Ia lebih menegaskan bahwa pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif (Jacobus, 2006:115). Namun, Hal yang sedikit berbeda dengan hal yang dikemukakan oleh Soekanto. Ia menjelaskan bahwa kelestarian tidak mungkin berdiri sendiri. Oleh karenanya, kelestarian senantiasa berpasangan dengan perkembangan dan kelangsungan hidup. Kelestarian merupakan aspek stabilisasi kehidupan manusia, sedangkan kelangsungan hidup merupakan percerminan dinamika. (Soekanto, 2003: 432)

Mengenai pelestarian budaya local Jacobus Ranjabar (2006:114) mengemukakan bahwa pelestarian norma lama bangsa adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang. Salah satu tujuan diadakannya pelestarian budaya adalah untuk melakukan revitalisasi

budaya (penguatan). Mengenai revitalisasi budaya Alwasilah mengatakan adanya tiga langkah, yaitu : (1) pemahaman untuk menimbulkan kesadaran, (2) perencanaan secara kolektif, dan (2) pembangkitan kreatifitas kebudayaan.

Selain itu, tujuan pelestarian berdasarkan pada peraturan menteri dalam negeri nomor 52 tahun 2007 tentang Pedoman Pelestarian Dan Pengembangan Adat Istiadat Dan Nilai Sosial Budaya Masyarakat Pasal 2 yakni (1) Pelestarian dan pengembangan adat istiadat dan nilai sosial budaya masyarakat dimaksudkan untuk memperkuat jati diri individu dan masyarakat dalam mendukung kelancaran penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan. (2) Pelestarian dan pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bertujuan untuk mendukung pengembangan budaya nasional dalam mencapai peningkatan kualitas ketahanan nasional dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Menjadi sebuah ketentuan dalam pelestarian budaya akan adanya wujud budaya. Hal ini artinya bahwa budaya yang dilestarikan memang masih ada dan diketahui, walaupun pada perkembangannya semakin terkisis atau dilupakan. Pelestarian itu hanya bisa dilakukan secara efektif manakala benda yang dilestarikan itu tetap digunakan dan tetap ada dijalankan. Kapan budaya itu tak lagi digunakan maka budaya itu akan hilang. Kapan alat-alat itu tak lagi digunakan oleh masyarakat, alat-alat itu dengan sendirinya akan hilang (Pitana, Bali Post, 2003)

Mengingat suatu kebudayaan pasti akan mengalami suatu perubahan sebagai akibat perkembangan zaman, maka perlulah dipikirkan mengenai kebudayaan itu sendiri, mana yang dari suatu unsur kebudayaan patut dijaga dan dilestarikan atau di pertahankan, dan mana unsur dari kebudayaan dapat mengalami perubahan. Namun, terjadinya proses perubahan yang di lakukan terhadap kebudayaan diharapkan tidak sampai dirasakan sekali bagi masyarakat (Koentjaraningrat, dalam Sudhartha, 1991: 48). Yang terpenting dalam perubahan ini, eksistensi pendukung kebudayaan (fundamental budayanya) itu tidak hilang tidak tergoncangkan. Apabila hal ini hilang maka akan berimplikasi pada kehilangan identitas kultural yang menjadi tulang punggung (Soko guru) keberadaan pendukung budaya tersebut.

Berlandaskan pada hal di atas, maka sangat keliru jika kita memandang bahwa nilai-nilai suatu kebudayaan itu tidak dapat disesuaikan dan tidak berubah (Dube, dalam Atal dan Pairis, 1980: 94). Oleh karena itu, janganlah mengartikan bahwa pelestarian budaya adalah sebagai upaya mempertahankan budaya, tidak dapat berubah, sesuai dengan keadaan aslinya, tetapi maknailah bahwa pelestarian budaya mencakup hal-hal yang sangat pokok di antaranya sebagai berikut (Sudhartha, Ardana, Ardika, Geriya, Sukartha, Medere, 1993):

1. Pelestarian budaya lebih diarahkan pada upaya menjaga semangat atau jiwa kualitas esensi nilai-nilai fundamental Bangsa dari pada wujud fisik/ luar budaya yang lebih terbuka bagi perubahan sesuai selera zaman.
2. Pelestarian budaya lebih menitik beratkan peningkatan kesadaran akan pentingnya akar budaya yang dapat dipakai sebagai faundasi agar dapat berdiri kokoh serta tegar didalam menghadapi segala bentuk ancaman kebudayaan sebagai akibat dari kemajuan era globalisasi informasi seperti yang terjadi sekarang ini.
3. Pelestarian kebudayaan pada dasarnya tidaklah menghalang-halangi perubahan (termasuk yang di timbulkan oleh penerimaan unsur-unsur budaya luar) apalagi yang memang diperlukan dalam upaya peningkatan harkat serta kualitas hidup bangsa. Namun yang terpenting dalam hal ini perubahan atau unsur-unsur luar itu tidak sampai mengggoncangkan atau meruntuhkan kerangka dasar kehidupan budaya (Supra struktur)

4. Pelestarian budaya menuntut agar selalu mencari atau mengembangkan upaya agar kita tidak lepas dari akar budaya kita yang secara dialektis harus diartikan sebagai upaya untuk mendinamisasikan budaya (unsur-unsur budaya) agar mampu tetap seirama dengan derap kehidupan pendukungnya selalu berubah sebagai akibat imbas perubahan zaman. Hal ini diperkuat oleh alasan yang menyatakan bahwa tanpa upaya dinamisasi budaya itu akan cepat dirasakan sangat usang, ketinggalan zaman, atau tidak menjiwai diri pendukungnya yang selalu bersifat dinamis.

Selain itu, kebudayaan dapat dilestarikan dalam dua bentuk yaitu (1) *Culture Experience* dan (2) *Culture Knowledge*. *Culture Experience* merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung kedalam sebuah pengalaman kultural. Misalnya, sebuah kebudayaan berbentuk tarian, maka masyarakat dianjurkan untuk belajar dan berlatih dalam menguasai tarian tersebut. Sedangkan *Culture Knowledge* adalah pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi kedalam banyak bentuk. Tujuannya adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu sendiri dan potensi kepariwisataan daerah.

1. Pelestarian melalui *Culture Experience*

Kegiatan pelestarian Nilai-nilai budaya sunda melalui *kaulinan barudak lembur* yang dilakukan oleh Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah melalui beberapa cara dan beberapa tahap. Tahapan tersebut yakni pendokumentasian kaulinan dalam berbagai bentuk (catatan, foto, dan film), penggalian nilai-nilai yang terkandung dalam setiap kaulinan, dan pembelajaran kepada anak-anak melalui sanggar.

Untuk melestarikan Nilai-nilai budaya sunda melalui *kaulinan barudak lembur* perlu adanya pemeliharaan pengetahuan, baik dengan cara saling berbagi pengalaman, dialog, maupun men-simulasi-kan permainan sehingga menjadikan pengetahuan baru untuk setiap anak-anak. Proses transfer pengetahuan tentang Kaulinan barudak lembur yakni dengan menggunakan empat model konversi pengetahuan, yakni: sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi, dan internalisasi.

Sebuah pengetahuan yang masih bersifat *tacit* akan hilang tanpa ada pengembangan sejalan dengan lajunya usia orang yang memilikinya. Akan tetapi, pengetahuan yang bersifat *tacit* ini bila dikembangkan menjadi pengetahuan yang bersifat *explicit* akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu, orang, sosial, dan budaya. Pada dasarnya pengetahuan *tacit* bisa dikembangkan menjadi pengetahuan *explicit* dengan proses pembelajaran. Namun demikian, dalam mengelola pengetahuan mengenai *kaulinan barudak lembur* masih banyak mengalami hambatan. Salah satu hambatan besar yang dihadapi adalah kesadaran untuk berbagi pengetahuan. Hal ini, merupakan salah satu hal yang menjadi penghalang dalam pendataan dan pendokumentasian pengetahuan kaulinan *barudak lembur*. Seperti kita ketahui bahwa permainan seperti ini sifatnya turun-temurun secara lisan. Oleh karena itu, bagi masyarakat sangat sulit menemukan dokumen tertulis mengenai permainan ini.

Kesulitan untuk saling berbagi pengetahuan ini disebabkan beberapa faktor antara lain:

1. Alat yang digunakan untuk saling berbagi pengetahuan masih sangat sulit ditemukan dan belum semua orang bisa menggunakan.
2. Sebagian orang menganggap bahwa untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan memakan banyak biaya dan *resources*.
3. Adanya pihak yang fokus dalam mengelola pengetahuan itu sendiri menjadi faktor penghambat berbagi pengetahuan. Sebenarnya pengetahuan sudah sangat

banyak, baik dalam bentuk tacit ataupun *explicit knowledge*, namun belum ada yang fokus untuk membuat tools agar setiap orang mudah mengakses *knowledge*.

4. Kultur masyarakat yang belum sepenuhnya sadar tentang pentingnya berbagai pengetahuan juga sangat menghambat.

Dengan berdirinya *Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah* beberapa kesulitan dalam berbagi pengetahuan bisa teratasi. Proses berbagi pengetahuan ini dapat berjalan dengan konsep *silis asih, silih asah dan silih asuh*. Konsep tersebut merupakan *world view orang sunda*. Melalui konsep ini, proses pemeliharaan pengetahuan mengenai *kaulinan barudak lembur* di wilayah Sindangkerta dilaksanakan melalui empat proses yaitu *Socialization* (Sosialisasi), *Externalization* (Eksternalisasi), *Combination* (Kombinasi), dan *Internalization* (Internalisasi).

Model sosialisasi merupakan bentuk *direct communication*. Melalui model sosialisasi, proses konversi pengetahuan *tacit* baru dapat dilakukan melalui berbagi pengalaman. Adapun sistem yang di pakai oleh masyarakat desa Cipatujah dalam menciptakan suasana untuk saling berbagi pengetahuan (ide dan pengalaman) adalah sebagai berikut:

1. Melalui proses pembelajaran dengan seseorang yang mengerti tentang permainan *Kaulinan Barudak Lembur*.

Proses pembelajaran yang diberikan oleh orang yang mengetahui berbagai permainan kepada anak-anak dengan konsep *ngawanohkeun*. Dalam konsep *ngawanohkeun* atau memperkenalkan sebuah permainan tidak ada unsur paksaan. Dalam artian setiap anak-anak tidak disuruh untuk mengetahui permainan ini atau pun disuruh untuk ikut bermain. Namun, melalui proses pengenalan. Proses pengenalan ini adalah anak-anak yang sudah mengetahui permainan diminta untuk memperagakan setiap permainan. Sedangkan anak-anak yang belum mengetahui cukup menonton pelaksanaan permainan tersebut.

Dengan seringnya proses *ngawanohkeun* semakin banyak anak-anak yang mengenal permainan tersebut. Semakin sering pelaksanaan permainan anak-anak semakin tertarik untuk ikut serta dalam permainan. Melalui proses ini maka anak-anak menjadi memiliki *rasa resep* 'suka terhadap permainan ini.

Setelah tumbuhnya *rasa resep* pada diri anak tersebut, mereka akan *keyeng* dalam berlatih sehingga muncul lah anak-anak dengan bakat-bakat baru. Namun, kegiatan pelestarian ini tidak mungkin bisa berjalan baik apabila tidak didukung oleh keluarga dan masyarakat. Dalam hal ini keluarga anak-anak yang sudah mulai memiliki *rasa resep* terhadap permainan anak-anak.

Sedangkan untuk mendapatkan dukungan dari masyarakat sekitar yaitu masyarakat Desa Sindangkerta para pengelola *saung tatar karang* menggunakan strategi *anjang sono*. Konsep *anjang sono* dipilih karena memiliki kelebihan yakni konsep ini penuh rasa kekeluargaan.

2. Melalui diskusi informal antaranggota masyarakat.

Proses diskusi terjadi antaranggota masyarakat dengan pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah. Proses diskusi ini dilaksanakan secara terjadwal yakni setiap dua minggu atau sebulan sekali. Hal yang menjadi pokok pembicaraan dalam diskusi ini tidak terpokus pada permainan anak-anak saja. Namun, bernagai permasalahan kehidupan masyarakat Cipatujah menjadi pokok pembicaraan. Hanya saja tema mengenai pemeliharaan budaya sering menjadi tema pokok dalam pertemuan. Hal ini terjadi karena Cipatujah akan menjadi desa wisata dan budaya.

3. Obrolan santai yang dilakukan masyarakat dengan masyarakat lainnya melalui interaksi untuk membahas secara rileks masalah yang sedang dihadapi.

Model Eksternalisasi adalah proses mengungkapkan pengetahuan *tacit* menjadi pengetahuan eksplisit. Setelah menjadi eksplisit, pengetahuan mengkristal dan menjadi

dasar bagi pengetahuan baru. Proses transformasi pengetahuan mengenai permainan kaulinan barudak lembur sudah terlaksana cukup baik. Hal ini terjadi karena pengetahuan tentang Kaulinan barudak lembur sudah terdokumentasi secara baik. *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* berusaha mencatat semua jenis permainan, nilai-nilai dalam permainan bahkan beberapa permainan sudah terdokumentasikan dalam bentuk foto dan video. Oleh karena itu, pengembangan pengetahuan kaulinan barudak lembur pada Masyarakat Desa Cipatujah sudah terjadi konversi pengetahuan dari tacit ke eksplisit.

Model internalisasi merupakan proses memanifestasikan pengetahuan eksplisit menjadi tacit. Melalui internalisasi pengetahuan eksplisit yang terbentuk kemudian disebarkan dan diubah menjadi pengetahuan tacit oleh tiap-tiap individu. Jadi, seluruh pengetahuan baru yang telah diberikan kepada masyarakat kemudian diproses serta disaring oleh masing-masing individu, akan tersimpan dalam memori individu tersebut dalam bentuk *tacit knowledge*, yang kemudian hasil penyaringan itulah yang kemudian menjadi pengetahuan baru bagi individu tersebut sehingga berbeda dan disesuaikan dengan kebutuhannya untuk diterapkan dalam kegiatannya setiap hari dalam rutinitas kerja. Nonaka (1998:45) mengatakan bahwa *the internalization of newly created knowledge is the conversion of explicit knowledge into organization's tacit knowledge*.

Proses transfer secara internalisasi pengetahuan yang dilakukan pada masyarakat desa Cipatujah yaitu konsep “belajar bersama sambil bermain”. Masyarakat terutama anak-anak yang tergabung dalam Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah dilibatkan langsung dalam permainan kaulinan barudak lembur. Anak-anak diminta untuk bersimulasi dalam permainan. Setiap berkumpul mereka diminta untuk memainkan satu jenis permainan. Setelah mereka bermain para pengelola member penjelasan secara umum mengenai teknik permainan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut.

Walaupun proses transfer pengetahuan sudah berjalan namun masih ada hambatan yang sering terjadi dalam proses transfer pengetahuan di lingkungan Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah. Hambatan tersebut yakni kurangnya penyerapan dari si penerima informasi. Hal ini terjadi karena proses transfer informasi sering dilakukan dengan metode lisan. Hal ini mengakibatkan sering terjadi perbedaan pemahaman dari setiap orang yang memperoleh informasi tersebut.

2. Pelestarian melalui *Culture Knowledge*

Culture Knowledge adalah pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi kedalam banyak bentuk. Tujuannya adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu sendiri dan potensi kepariwisataan daerah. Berkaitan dengan pelestarian budaya kaulinan barudak lembur di daerah Sindangkerta ini, telah dibentuk pusat informasi dan dokumentasi budaya yang diberi nama Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah. Melalui pusat informasi ini diharapkan berbagai seni dan budaya –termasuk kaulinan barudak lembur– dapat terdokumentasikan secara baik dengan sistem pendokumentasian yang tepat.

Fungsi utama dari pusat informasi Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah yakni penyimpanan dan penggunaan kembali berbagai informasi budaya yang ada dan berkembang di wilayah Cipatujah. Penyimpanan dan Penggunaan kembali pengetahuan berlangsung di dalam empat bentuk, yaitu (1) menangkap atau mendokumentasikan pengetahuan, (2) pengemasan pengetahuan untuk digunakan kembali, (3) distribusi atau penyebaran pengetahuan, dan (4) penggunaan kembali

pengetahuan. Dalam proses penggunaan kembali pengetahuan terdapat tiga pihak yang berperan yaitu yang memproduksi pengetahuan, yang memediasi pengetahuan, dan pengguna pengetahuan.

Pertama yang memproduksi pengetahuan yakni apakah peranannya menciptakan atau melakukan pendokumentasian pengetahuan, mencatat *explicit knowledge* atau mereka yang membuat *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge*. Kedua, mereka yang memediasi pengetahuan, yakni mereka yang mempersiapkan pengetahuan untuk digunakan kembali dengan terlebih dahulu mengindeks, meringkas, membersihkan, mengemas, serta mereka yang berperan memfasilitasi dan menyebarkan pengetahuan. Ketiga, pengguna pengetahuan, yakni mereka yang menggunakan kembali pengetahuan, mencari kembali isi pengetahuan dan menerapkannya ke dalam berbagai macam cara.

Dalam menyimpan pengetahuan, organisasi terlebih dulu harus menentukan hal-hal penting yang harus dipertahankan dan bagaimana cara mempertahankannya. Penyimpanan pengetahuan meliputi teknis (catatan, *database*, dan lain-lain) dan proses manusia (memori kolektif dan individu, konsensus).

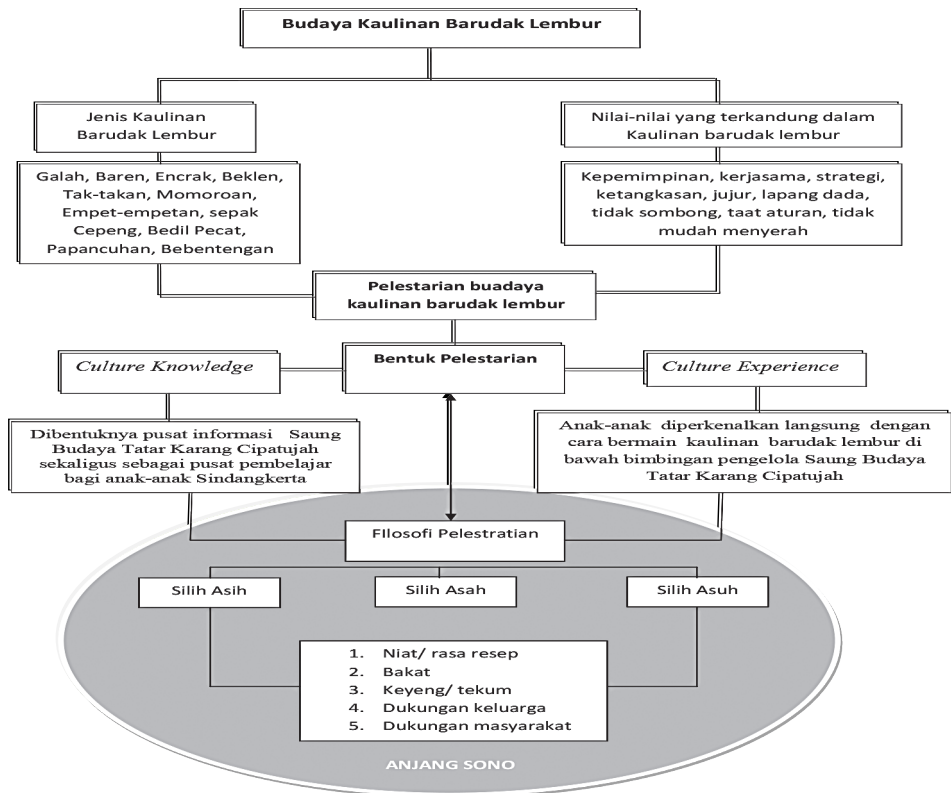
Konsep penyimpanan dan penggunaan kembali pengetahuan ini di lingkungan penggerak *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* sudah dilakukan. Hal ini terjadi karena mereka menyadari penuh bahwa pengetahuan tentang Kaulinan barudak lembur ini sangat bermanfaat bila didokumentasikan secara baik. Dalam hal ini semua pengetahuan yang dimiliki disimpan dan dikelola secara sistematis sehingga mudah untuk dipergunakan kembali.

Terkait dengan konsep pelestarian kebudayaan, pelestarian *kaulinan barudak lembur* di desa Sindangkerta sudah berjalan dengan konsep tersebut. Konsep pelestarian ini dimotori oleh lembaga informasi Saung Budaya Tatar Karang yang dibentuk oleh kelompok masyarakat pencinta budaya Cipatujah. Pelestarian kaulinan barudak lembur tersebut menggunakan konsep *silih asih*, *Silih asah*, *silih asuh*. Konsep ini mengacu pada konsep *world view* budaya Sunda yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*)

Budaya Sunda memiliki *world view* berisi "*silih asih*, *Silih asah*, *silih asuh*". *Silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan saksama agar selamat lahir dan batin. *Silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus (Suryalaga, 2003).

Kegiatan pelestarian ini bila dibuat dalam sebuah bagan alir dapat digambarkan sebagai berikut

Model Pelestarian Kaulinan Barudak Lembur



IV PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian mengenai *Model Pelestraian Kaulinan Barudak Lembur (Sudna) di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya* dapat disimpulkan bahwa setiap permainan memiliki nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan *nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh*. Nilai-nilai tersebut adalah kebersamaan, kepemimpinan, kejujuran, lapang dada, kederhanaan, dan lain-lain. Mengacu pada konsep pelestarian budaya, pelestarian kaulinan barudak lembur yang dilaksanakan oleh *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang cipatujah* terbagi dalam dua bentuk yaitu (1) *Culture Experience* dan (2) *Culture Knowledge*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Secara Khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Komunikasi Unpad, Ketua LPPM Unpad, Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunkasi Unpad, dan Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah.

DAFTAR SUMBER

- Achmad. 2007. Literasi Informasi: Ketrampilan Penting di Era Global. *Seminar Literasi Informasi dan Library Software*. Surabaya, 13 April 2007.
- Aliadi. 2002. *Sistem Pengetahuan dan Teknologi Lokal dalam Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Makalah.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Balick, JM., dan Cox, PA. 1996. *Plants, People and Culture: The Science of Ethnobotany*. New York: Scientific American Library.
- Barker, Chris. et. al. 2002. *Research Methods in Clinical Psychology: An Introduction for Students and Practitioners*. London: Wiley & Sons.
- Effendi, Onong Uchjana. 1996. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Mandar Maju.
- Faust, B. 2010. "Implementation Of Tacit Knowledge Preservation And Transfer Method." IAEA-CN-153/2/P/24: 1-11.
- Hess, C.G. 2013. *Knowledge Management and Knowledge Systems for Rural Development*. Bonn, Germany: Deutsche Gesellschaft für Technische Zusammenarbeit (GTZ).
- Honeycutt, Jerry. 2000. *Knowledge Management Strategies: Strategi Manajemen Pengetahuan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Koentjaraningrat. 1984. *Pengantar Antropologi*. Jakarta, Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1993. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Maryam, Siti. 2007. *Pemaknaan Tradisi Lisan dan Tulisan pada Masyarakat Kampung Naga*.
- Moleong, Lexy J. 1988. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, Deddy. 2013. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Nasution, S. 1989. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Neuman, Lawrence W (1994), *Social Research Methods Qualitative and Quantitative Approachs*. Boston: Allyn and Bacon.
- Nonaka, Ikujiro. 1998. "The Concept of "Ba" Building A Foundation For Knowledge Creation." *California Management Review* Vol.4 No.3: 40-54.
- Pendit, Putu Laxman, 2003, *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: Suatu Pengantar Diskusi, Epistemologi dan Metodologi*, Jurusan Ilmu Perpustakaan-Fakultas Sastra, UI, Jakarta.
- Poewanto, Hari. 2000. *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*. Cetakan I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmawati, T. S., Budiono, A., & Saepudin, E. (2016). Literasi Informasi Masyarakat Pedesaan dalam Program Pemberdayaan Masyarakat di Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 3(2).
- Ritzer, George, et.al., *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta, Prenada Media, 2005.
- Saepudin, E., Rusmana, A., Budiono, A., & Bandung, U. P. (2013). *Model Manajemen Pengetahuan Sebagai Bentuk Diseminasi Informasi Tanaman Obat Herbal Dan Tanaman Obat Keluarga*.
- Saepudin, E., & Budiono, A. (2017). *Communication Strategy in the Development of Agro-Tourism Village in West Bandung Regency*. *EduLib*, 6(2).

- Saepudin, E. (2016). *Literasi Media Bagi Guru Paud Di Kecamatan Cicalengka. Dharmakarya*, 5(1).
- Saepudin, E. (2016). *Tingkat Budaya Membaca Masyarakat (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kabupaten Bandung). Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 3(2).
- Sangkala. 2013. *Knowledge Management*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Setiarso, Bambang, Triyono, Nazir Harjanto, dan Subagyo, Hendro. 2009. *Penerapan Knowledge Management pada Organisasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiowulan, Wiwiek. 2007. *Pola Stimulasi Literasi Dini oleh Ibu pada Anak Usia Balita di Daerah Miskin Perkotaan*.
- Soekarman dan Riswan, 1992, *Status Pengetahuan Etnotani di Indonesia dalam Nasution dkk* (ed), Prosiding Seminar dan Lokakarya Nasional Etnobotani I, LIPI, Bogor.
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo-Basuki. 2007. *Knowledge Management dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. http://komunitaskm.multiply.com/journal/item/6/Knowledge_Management_dan_Ilmu_Perpustakaan.
- Tang, Shanhong. "Knowledge Management in Libraries in the 21st Century." 66th IFLA Council and General Conference. October 2013. www.ifla.org/IV/ifla66/papers/057-110e.htm.
- Tobing, Paul. 2013. *Knowledge Management: Konsep Arsitektur dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Travers, Max. 2001. *Qualitative Research through Case Studies*, London: Sage Publications.
- Travers, Max, *Qualitative Research through Case Studies*, London: Sage Publications, 2001.
- Yin, Robert K. 2009. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press.
- Yusup, Pawit M. 2013. *Perilaku Pencarian Informasi Penghidupan Pada Penduduk Miskin Perdesaan*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- The research that lead to this paper was supported in part by the European Commission under contract FP7-ICT-601170 (RePlay), <http://www.fp7-replay.eu> 4 See: <http://www.sportencyclopedia.com/>
- UNESCO. 2006. UNESCO Round Table Meeting on Traditional Sports and Games 5-6 November 2006. Final Report. Almaty, Kazakhstan. UNESCO.