

Strategi Pengembangan *E-Culture* Berbasis *Ap Iwol* Menggunakan *Seci Model*

Melkior N.N Sitokdana
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga,
melkior.sitokdana@staff.uksw.edu

Abstrak- Bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang majemuk, mempunyai beraneka ragam suku bangsa menjadikan Indonesia sebagai negara yang kaya akan kebudayaannya. Keanekaragaman budaya bangsa Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya, oleh karena itu seluruh komponen bangsa wajib melestarikan dan mendayagunakan kebudayaan tersebut untuk kemakmuran bangsa, terlebih untuk menunjukkan eksistensi bangsa Indonesia ditengah arus globalisasi dan modernisasi yang melanda seluruh nusantara. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah pengembangan *e-Culture* berbasis kebudayaan lokal, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengangkat topik pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Sedangkan perumusan strategi menggunakan SECI model dalam *Knowledge Management*.

Berdasarkan hasil analisis, pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan dan dayagunakan untuk berbagai kepentingan. Potensi tersebut tercermin dari *Alut* (kebijaksanaan), *Masop* (ilmu pengetahuan) dan *Ngolki* (*Expert*) yang terdapat dalam *Ap Iwol*. Atas dasar itulah maka pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* perlu dikembangkan karena para *Ngolki* yang berperan di *Ap Iwol* kini sudah berkurang, sementara generasi muda saat ini tidak banyak yang berniat untuk mendalami potensi lokal ini sehingga ancaman degradasi nilai-nilai lokal diambang kepunahan.

Kata Kunci: *Strategi, e-Culture, Knowledge Management, Ap Iwol*.

I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang majemuk, mempunyai beraneka ragam suku bangsa menjadikan Indonesia sebagai negara yang kaya akan kebudayaannya.

Keanekaragaman budaya bangsa Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya, oleh karena itu seluruh komponen bangsa wajib melestarikan dan mendayagunakan kebudayaan tersebut untuk kemakmuran bangsa, terlebih untuk menunjukkan eksistensi bangsa Indonesia ditengah arus globalisasi dan modernisasi yang melanda seluruh nusantara. Upaya pengembangan kebudayaan Indonesia merupakan amanah yang sangat penting dari para leluhur dan *funding father* bangsa dan negara, seperti yang tercermin dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 32 bahwa (1) memajukan kebudayaan nasional Indonesia ditengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. (2) Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional. Atas dasar regulasi tersebut telah dibuat regulasi turunan tentang kebudayaan dalam bentuk undang-undang maupun peraturan dari tingkat pusat hingga daerah.

Dengan diberlakukannya berbagai regulasi telah dilakukan pelestarian dan pengembangan kebudayaan secara nasional maupun lokal sehingga manfaatnya dirasakan oleh seluruh komponen, namun dalam proses pembangunannya terkesan dilakukan secara parsial dan tidak berkelanjutan sehingga ancaman degradasi budaya sudah dan sedang terjadi di seantero nusantara akibat gelombang globalisasi dan modernisasi. Disisi lain globalisasi dan modernisasi memberikan peluang bagi bangsa Indonesia untuk mengelola dan mendayagunakan sumber daya kebudayaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Manfaat dari TIK memungkinkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan, penyimpanan dan penyebaran informasi tentang sumber daya kebudayaan.

Kepedulian akan pelestarian kebudayaan suku bangsa Indonesia belum terlalu nampak dibandingkan dengan negara lain, misalnya di Eropa sejak tahun 1990-an mulai

Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

mengelektroonisasi unsur-unsur kebudayaan, sejak itu istilah *e-Culture (Electronic Culture)* dipopulerkan. Istilah *e-Culture* berkaitan dengan pengelolaan, pendokumentasian, penyebarluasan informasi dan pengetahuan tentang unsur-unsur kebudayaan berbasis elektronik atau internet [1].

Pengembangan *e-Culture* merupakan suatu keharusan bagi seluruh komponen bangsa Indonesia guna menyelamatkan, melestarikan dan mendayagunakan sumber daya kebudayaan dengan memanfaatkan peluang kemajuan teknologi informasi yang semakin canggih dari waktu ke waktu. Salah satu upaya yang dilakukan adalah pengembangan *e-Culture* berbasis kebudayaan lokal, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, dengan mengangkat topik tentang pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* atau dalam bahasa suku Hubulu-Wamena adalah “*Honai*”. *Ap Iwol* berasal dari bahasa suku Ngalum Ok, Kabupaten Pegunungan Bintang, Provinsi Papua. Secara harfiah *Ap Iwol* dipilah menjadi 3 kata, yaitu *Ap* (rumah), *I* (Mereka), *Wol* (Jalan). Menurut susunan kata, **rumah** menempati urutan pertama kemudian diikuti kata **mereka** dan diakhiri kata **jalan**. Meskipun demikian, kata *Ap Iwol* bukan semata-mata persoalan bahasa (*linguistik*) atau permasalahan akar kata (*etimologi*) atau permainan tata bahasa (*grammatikal*). Namun, kata *Ap Iwol* mengandung makna yang sangat luas dan mendalam. Kata ini memiliki multi makna dan berdimensi filosofis, spiritual, ekologis, ekonomis dan teologis.

Suku Ngalum Ok memandang *Ap Iwol* sebagai rumah kehidupan, sehingga rumah tersebut menjadi jalan menuju rumah kehidupan yang sebenarnya. Penekanannya pada pengertian rumah kehidupan. Pengertian ini memiliki makna yang sangat mendalam dan mendasar bagi kehidupan manusia *Aplim Apom-* Pegunungan Bintang. Tentu akan muncul beragam interpretasi sesuai konteks, perspektif dan latar belakang sudut pandang.

Ap Iwol juga diartikan sebagai tempat pertemuan secara spritual dengan sang Pencipta dan *Kaka I Ase* (Sang Ayah/Bapa); sebagai pusat kebudayaan suku *Ngalum Ok*, tempat berdiamnya Sang Pencipta sebagai sumber hidup yang dapat menggerakkan keseluruhan sistem kehidupan.

Pengertian *Ap Iwol* secara luas sebagai sebuah supra sistem, artinya induk dari berbagai sistem atau bagian dari sistem yang lebih besar. Supra sistem menggerakkan seluruh aspek kehidupan manusia Ngalum Ok, sehingga *Ap Iwol* dipandang sebagai pusat kehidupan (*center of life*) bagi manusia, baik secara individu maupun kelompok. Sistem yang dimaksud di sini adalah kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan, yang berada dalam satu kesatuan dengan memiliki unsur-unsur penggerak adalah masyarakat yang tergabung dalam klan atau lintas klan atas dasar hubungan

kekerabatan secara historis, terlebih keluarga atau individu yang tergabung dalam *Ap Iwol*. Secara fisik *Ap Iwol* dilihat sebagai sebuah rumah adat bagi klan tertentu atau identitas klan dari kelompok masyarakat yang memiliki hubungan historis menurut mitos dan peradaban manusia *Aplim Apom*. *Ap Iwol* sebagai supra sistemnya, maka sistemnya adalah sistem pemerintahan (*government system*), sistem politik (*political and leadership system*), sistem sosial/hubungan kekerabatan (*Social/Kinship System*), sistem ekonomi (*economic system*), sistem pendidikan dan ilmu pengetahuan (*educational and scientific system*), sistem religi/teologi (*religion system*), sistem kesenian (*Art system*) dan sebagainya. Semua ini dikendalikan oleh sistem pemerintahan *Ap Iwol* dengan tujuan menjaga kestabilan masyarakat yang tergabung dalam *Ap Iwol*, menjaga tingkah laku masyarakat, menjaga fondasi *Ap Iwol*, menjaga kestabilan keamanan, perekonomian, sosial, nilai-nilai religi dan pemerintahannya.

Dengan demikian penamaan *Ap Iwol* merupakan bagian dari upaya pelestarian dan pengembangan kebudayaan berbasis teknologi informasi kontekstual Papua, dan merupakan bagian dari rencana penelitian jangka panjang yaitu perancangan dan implementasi *e-Apiwol* yang lebih integratif, komprehensif dan berkelanjutan.

Untuk itu pemilihan judul strategi pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* didasari atas degradasi budaya Indonesia yang cukup mengkhawatirkan, baik yang bersifat *Tangible* (fisik) maupun *Intangible* (dalam ingatan manusia). Terutama degrassi kebudayaan suku-suku di Papua yang semakin diambang kepunahan. Gencarnya pembangunan di Tanah Papua setiap waktu semakin berkembang, baik aspek sosial politik, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan semakin maju, namun disisi lain budaya suku semakin terdegrasi. Nilai budaya luhur dan sakral yang dimiliki komunitas masyarakat adat Papua yang diturunkan dan dihidupkan para leluhur itu sedikit demi sedikit berubah seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Dampak tersebut turut mempengaruhi perilaku manusia Papua saat ini, sehingga budaya yang merupakan harga diri dan jati diri-nya kini semakin ditinggalkan dan mulai mengikuti budaya-budaya luar yang identik dengan westernisasi.

Secara umum di Tanah Papua, pengetahuan dan kebijakan tentang budaya suku hanya dimiliki oleh para tetua adat sementara generasi saat ini rata-rata tidak tahu akan budaya suku-nya. Tetua adat-pun kini semakin berkurang sehingga warisan budaya *intangible* (dalam ingatan personal) juga turut berkurang bahkan hilang, dengan demikian ancaman kepunahan budaya suku sedang diambang kepunahan. Salah satu gejala yang dapat dirasakan sekarang adalah rata-rata generasi muda Papua saat ini tidak bisa

Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

berbicara bahasa suku-nya, padahal bahasa sebagai subsistem dari sistem kebudayaan yang fundamental, karena dengan bahasa mereka bisa dapat mengetahui unsur-unsur kebudayaan *Tangible* maupun *Intangible* dari sukunya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dilakukan penelitian tentang strategi pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* sebagai upaya pengembangan dan pelestarian budaya suku di tanah Papua berbasis *Knowledge Management* menggunakan SECI Model. Dengan demikian pengetahuan dan kebijaksanaan dari budaya suku dapat ditangkap, dikelola, didokumentasikan dan disebarluaskan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Dengan terdigitalisasikannya unsur-unsur pengetahuan dan kebijaksanaan budaya suku diharapkan terjadi *knowledge transfer* sehingga nilai-nilai budaya dapat dilestarikan dan dayagunakan sebagai wujud eksistensi diri-nya sebagai manusia berbudaya.

II. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.14. *Penelitian Terdahulu*

Penelitian tentang *e-Culture* atau digitalisasi kebudayaan di Indonesia sudah banyak diteliti dan dipublikasikan dalam bentuk jurnal maupun prosiding, beberapa yang menjadi rujukan dalam konteks penelitian ini adalah:

Penelitian tentang Strategi Pembangunan *e-Culture* di Indonesia membahas tentang pemetaan domain *e-Culture* berbasis pada unsur-unsur kebudayaan benda dan tak benda. Dari penelitian ini ditemukan bahwa proses pengembangan dan pemanfaatan *e-Culture* secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan bidang lainnya, seperti pariwisata, olahraga, bisnis, pemerintahan, lingkungan hidup dan pendidikan. Oleh karena itu pembangunan *e-Culture* selalu sinkron atau terintegrasi dengan bidang lainnya. Kemudian berdasarkan hasil analisis-nya menggunakan SWOT direkomendasikan untuk perlu adanya regulasi dan *roadmap* pengembangan *e-Culture* skala nasional, sehingga kelaknya pembangunan dapat terintegrasi dengan bidang pembangunan lainnya [1].

Penelitian tentang Digitalisasi Kebudayaan Jawa di Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Dalam Rangka Perancangan dan Implementasi *Knowledge Management System* Menggunakan Model SECI. Hasil identifikasi dan pengembangan *Knowledge* Keraton Surakarta, maka digitalisasi dalam rangka pengembangan model SECI (*socialization, externalization, combination* dan *internalization*) dalam pengelolaan pengetahuan kebudayaan dapat memungkinkan pemenuhan kebutuhan Keraton Kasunanan Surakarta dalam melakukan pendokumentasian,

serta penyebarluasan pengetahuan yang dimiliki. Disisi lain, model ini juga dapat memenuhi kebutuhan Keraton Kasunanan Surakarta dalam pengembangan wadah atau sarana pengelolaan pengetahuan (*Knowledge Management*) berbasis web, baik untuk pengetahuan bersifat *tangible*, seperti benda-benda bersejarah, maupun *intangible*, seperti berita, *event*, kesenian, upacara adat, primbon, falsafah hidup dan informasi kegiatan keraton lainnya [2].

Penelitian tentang Digitalisasi Kebudayaan di Indonesia. Penelitian tersebut mengkaji digitalisasi kebudayaan terhadap 7 unsur kebudayaan, yaitu sistem religi, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi, dan sistem peralatan hidup atau teknologi. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia [3].

Beberapa penelitian terdahulu tersebut diatas menjadi landasan untuk penelitian ini, terutama untuk merancang strategi pembangunan *e-Culture* kontekstual Papua yaitu "*Ap Iwol*" menggunakan SECI model.

2.15. *Kajian Teori*

1) *Strategi*

Menurut Quinn (1990) strategi adalah pola atau rencana yang mengintegrasikan tujuan, kebijakan dan aksi utama dalam hubungan yang kohesif. Suatu strategi yang baik akan membantu organisasi dalam mengalokasikan sumber daya yang dimiliki dalam bentuk *unique* berbasis kompetensi internal serta kemampuan mengantisipasi lingkungan [4].

Strategi dapat didefinisikan juga sebagai formulasi misi dan tujuan organisasi, termasuk di dalamnya adalah rencana aksi (*action plans*) untuk mencapai tujuan tersebut dengan secara eksplisit mempertimbangkan kondisi persaingan dan pengaruh-pengaruh kekuatan di luar organisasi yang secara langsung atau tidak berpengaruh terhadap kelangsungan organisasi [5].

Dengan demikian untuk konteks pengembangan *e-Culture*, strategi diartikan sebagai suatu formulasi pola atau rencana yang akan dicapai dengan memanfaatkan sumber daya internal dan eksternal organisasi untuk mewujudkan eksistensinya.

2) *e-Culture*

Menurut Dirk dan Esmans (2006) *e-Culture (Electronic Culture)* mengacu pada hubungan antara Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan media digital di satu sisi, dan

Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

produksi dan konsumsi seni dan budaya. Dengan munculnya media digital di sektor seni dan budaya menciptakan bentuk seni baru dan kemungkinan baru untuk produksi, presentasi dan pengarsipan seni dan produk budaya. ICT mengubah cara kita menciptakan budaya, menyebarkan, melestarikan dan berpartisipasi. Pengertian ini menunjukkan bahwa ada dua hal dalam mengartikan *e-Culture* yaitu gaya hidup masyarakat yang berbasis pada teknologi digital dan mendigitalisasikan atau mengelektronisasikan unsur-unsur budaya [1].

e-Culture atau digitalisasi kebudayaan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang kebudayaan, terutama dalam hal pengelolaan, pendokumentasian, penyebarluasan informasi dan pengetahuan dari unsur-unsur kebudayaan. *e-Culture* diartikan juga sebagai kegiatan mengelektronikan warisan kebudayaan dan pembentukan budaya baru melalui cipta, karsa dan rasa berbasis teknologi informasi dan komunikasi [1].

Domain *e-Culture* (*electronic culture*) terdiri atas 5 (lima) unsur Budaya Benda, yakni: (1) Kesenian (membawahi dua bidang yaitu seni pertunjukkan, rupa, tata rias dan sastra; dan layanan kreatif). (2) sistem ilmu dan pengetahuan (pendidikan, tulisan dan penerbitan), (3) peralatan hidup dan teknologi (membawahi dua bidang yaitu: audio-visual dan media interaktif; warisan budaya dan alam), (4) mata pencaharian (makanan dan berdagang), (5) kesehatan (pengobatan dan pencegahan). Untuk unsur budaya tak benda terdiri dari 3 (tiga) bidang yaitu: Sistem Religi, Bahasa, Sistem Sosial dan Kemasyarakatan. Kedua unsur budaya ini tidak berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dan mempengaruhi antara semua unsur budaya, baik untuk Budaya Benda maupun Tak Benda [1].

Dalam proses pembangunan kebudayaan ada 3 (tiga) hal yang tidak terpisahkan yaitu (1) pendidikan dan pelatihan, bertujuan untuk membangun jati diri dan karakter bangsa dan penguatan diplomasi budaya. (2) Tatakelola dan Dukungan Kelembagaan (Organisasi dan SDM), bertujuan untuk pelesterian karya dan warisan budaya dan membangun kelembagaan yang kokoh dari tingkat akar rumput hingga tingkat pusat. (3) Membangun sarana dan prasarana budaya, bertujuan untuk aksesibilitas atau kemudahan untuk mendapat akses atas kekayaan kebudayaan. Kemudian seperti dikemukakan sebelumnya bahwa Kebudayaan tidak berdiri sendiri, sehingga dalam pemetakaan domain *e-Culture* dimasukan juga bidang-bidang diluar unsur-unsur kebudayaan yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung, yakni Pariwisata (*e-Tourism*), Olahraga dan Rekreasi (*e-Sport*), Bisnis (*e-Business*), Pemerintahan (*e-Government*), Lingkungan (*e-Environment*) dan Pendidikan (*e-Learning*). Bidang-bidang ini termasuk dalam ekosistem pengembangan

e-Culture sehingga tidak bisa dipisahkan misalnya dibidang pariwisata, jasa objek wisata budaya dipromosikan atau pasarkan melalui konten *e-Tourism*, atau jual-beli produk budaya melalui sistem *e-Bussines*, dsb. Untuk itulah maka hal-hal yang dimasukan dalam domain *e-Culture* merupakan ekosistem kebudayaan[1].

3) *Knowledge Management*

Knowledge Management (KM) dianggap sebagai suatu entitas yang sistematis yang berupaya untuk memperluas, mengolah dan menerapkan pengetahuan yang tersedia dengan cara memberikan nilai tambah pada entitas dalam mencapai tujuannya [6]. Pengertian lainnya, manajemen pengetahuan adalah sebuah proses yang membantu organisasi mengidentifikasi, memilih, mengorganisasikan, menyalurkan, dan mentransfer informasi penting dan kepakaran yang merupakan bagian dari memori organisasi yang pada umumnya berada dalam organisasi dalam keadaan tidak terstruktur [7].

Jadi *Knowledge Management* dapat di artikan sebagai suatu kegiatan menangkap, mengidentifikasi, memilih, mengolah, menyimpan dan menyalurkan pengetahuan untuk membantu pengambilan keputusan.

Knowledge management memiliki komponen yang saling terkait satu sama lain, adapun komponennya: *People*, *Technology* dan *Process* [8]. Kombinasi ketiga komponen ini menghasilkan suatu pengetahuan yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Dari ketiga komponen ini sumber daya manusia menjadi faktor penting penerapan *knowledge management* karena pada dasarnya pengetahuan berasal dari manusia dan didayagunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Ada dua jenis pengetahuan dalam *Knowledge Management* yaitu: (1) *Explicit Knowledge*, yaitu pengetahuan yang tertulis, tersarip, tersebar (cetak maupun elektronik) dan bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran / referensi untuk orang lain. (2) *Tacit Knowledge*, yaitu pengetahuan yang berbentuk *know-how*, pengalaman, skill, pemahaman, perasaan pribadi, intuisi, bahasa tubuh, maupun petunjuk praktis (*rules of thumb*).

Manajemen pengetahuan merupakan aspek yang sangat penting, terbukti beberapa perusahaan Jepang sukses karena keterampilan dan pengalaman mereka terdapat pada penciptaan *organizational knowledge*. Penciptaan *knowledge* dicapai melalui pengenalan hubungan sinergis antara *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* [9].

4) *SECI MODEL*

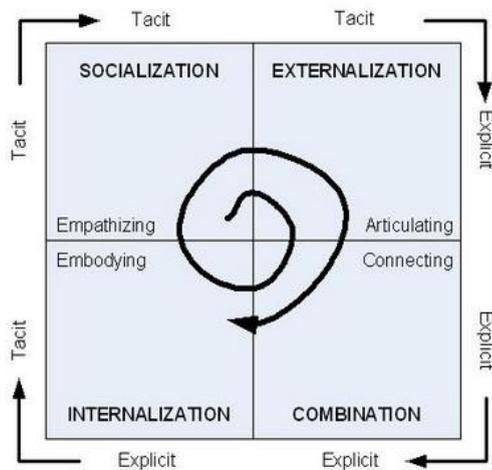
Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

Pengetahuan dianggap sebagai suatu hal yang dinamis dan dapat berubah bentuk antara *Tacit* dan *Explicit* [9]. Oleh karena itu Nonakai dan Takeuchi mengusulkan suatu model dalam proses penciptaan pengetahuan. Mereka mengajukan empat langkah penciptaan pengetahuan disebut model SECI atau *Socialization, Externalization, Combination, dan Internalization*. SECI model dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar Spiralisasi Pengetahuan

Gambar Spiralisasi Pengetahuan diatas dijelaskan sebagai berikut [10]:

1. Proses sosialisasi (*socialization*), adalah proses mengubah *tacit knowledge* ke *tacit knowledge* lain. Ini adalah hal yang juga terkadang sering dilupakan. Kita tidak memanfaatkan keberadaan kita pada suatu pekerjaan untuk belajar dari orang lain, yang mungkin lebih berpengalaman. Proses ini membuat pengetahuan kita terasah dan juga penting untuk peningkatan diri sendiri. Yang tentu saja ini nanti akan berputar pada proses pertama yaitu eksternalisasi. Semakin sukses kita menjalani proses perolehan *tacit knowledge* baru, semakin banyak *explicit knowledge* yang berhasil kita produksi pada proses eksternalisasi.
2. Proses eksternalisasi (*externalization*) adalah proses mengubah *tacit knowledge* yang dimiliki oleh seorang individu, untuk menjadi *explicit knowledge*. Hal ini dapat dilakukan dengan menuliskan pengalaman yang kita dapatkan dalam bentuk tulisan, maupun artikel.
3. Proses kombinasi (*combination*) adalah proses memanfaatkan *explicit knowledge* yang ada untuk diimplementasikan menjadi *explicit knowledge* lain. Proses ini sangat berguna untuk meningkatkan skill dan

produktifitas diri sendiri. Dari proses ini, seorang individu bisa menghubungkan dan mengkombinasikan *explicit knowledge* yang ada menjadi *explicit knowledge* baru yang lebih bermanfaat.

4. Proses internalisasi (*internalization*), adalah proses mengubah *explicit knowledge* sebagai inspirasi datangnya *tacit knowledge*. Dari keempat proses yang ada, mungkin proses inilah yang paling sering dilakukan. Proses ini juga disebut sebagai *learning by doing*, yaitu proses menemukan hal baru yang didapat dari mengembangkan apa yang sudah dibaca diketahui.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan yang ada [11]. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, yakni diperoleh melalui kajian literatur dari berbagai sumber, yakni dari jurnal, prosiding, buku dan dari media massa. Sedangkan perumusan strategi menggunakan SECI model dalam *Knowledge Management*. Dengan model ini membantu perumusan langkah-langka yang akan dilakukan dalam pengelolaan pengetahuan berbasis *Ap Iwol*.

IV. PEMBAHASAN

2.16. *Ap Iwol*

Ap Iwol merupakan pusat kehidupan manusia suku Ngalum Ok. *Ap Iwol* dipandang juga sebagai supra sistem, oleh karena *Ap Iwol* mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan manusia, seperti sistem pemerintahan (*government system*), sistem politik (*political and leadership system*), sistem sosial/hubungan kekerabatan (*Social/Kinship System*), sistem ekonomi (*economic system*), sistem pendidikan dan ilmu pengetahuan (*educational and scientific system*), sistem religi/teologi (*religion system*), sistem kesenian (*Art system*) dan sebagainya. Semua ini dikendalikan oleh otoritas pemerintahan *Ap Iwol* dengan tujuan menjaga kestabilan masyarakat yang tergabung dalam *Ap Iwol*, menjaga tingkah laku masyarakat, menjaga fondasi *Ap Iwol*, menjaga kestabilan keamanan, perekonomian, sosial, nilai-nilai religi dan pemerintahannya. Manusia Ngalum Ok memandang *Ap Iwol* sebagai “*Wol*” (jalan) untuk mewujudkan

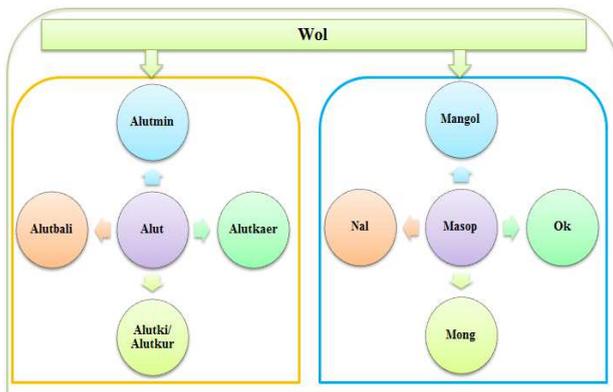
Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

kehidupan yang lebih baik didunia maupun diakhirat. Mereka yang sungguh-sungguh mengikuti “*Ap Iwol*” adalah mereka mengikuti “*Alut*” (kebijaksanaan) dan memiliki “*Masop*” (ilmu pengetahuan). *Alut* (kebijaksanaan) dan *Masop* (Pengetahuan) dikelola dan dikontrol oleh otoritas *Ap Iwol* sehingga kehidupan manusia Ngalum Ok dahulu hidup terpola sesuai dengan falsafah hidup-nya. Dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Alut dan Masop dalam Ap Iwol*

1) *Alut (Kebijaksanaan)*

Alut merupakan produk *Ap Iwol* yang mengandung nilai-nilai moral dan etika. *Alut* berkaitan tentang peraturan yang berupa norma dan sanksi yang dibuat dalam *Ap Iwol* dengan tujuan untuk mengatur tingkah laku manusia, menjaga ketertiban, keadilan, mencegah terjadinya kekacauan, dan menjaga alam. Dengan *Alut* membatasi tingkah laku manusia agar tingkah laku manusia dapat terkontrol sehingga hidup sesuai falsafah hidup manusia Ngalum Ok. Ada beberapa hal yang diatur dalam “*Alut*”, yaitu:

- a. *Alutmin* adalah peraturan yang berhubungan dengan benda-benda, baik benda hidup maupun mati. Misalnya ada barang-barang tertentu dianggap sakral sehingga disebut *Alutmin*, seperti pisang sakral (*Yop Alut*), buah merah sakral (*Kaep Alut*), burung sakral (*Nal Alut*), dsb. Selain itu berhubungan dengan sifat dan sikap manusia, misalnya berhubungan badan dengan perempuan diluar nikah, berkelahi, mencuri, membunuh orang, marah, dsb merupakan bagian dari *Alutmin*.
- b. *Alutkaer* adalah peraturan yang berhubungan antara manusia dengan manusia dalam hal kekerabatan. Ada beberapa klan yang memiliki hubungan kekerabatan atau ada suatu masalah yang belum selesai tuntas makanya harus ada peraturan mengatur hal ini. Misalnya marga yang dilarang untuk berhubungan badan ataupun menikah

karena memiliki hubungan kekerabatan adalah Singpanki dan Mimin, menurut mitos klan Singpanki berasal dari Mimin, oleh karena itu dilarang untuk menikah, begitupun dengan klan lainnya. Selain itu, ada klan yang disebut “*Kaka Alut*”, seperti klan Sitokdana memiliki *Kaka Alut* klan Kalaka, Lilim dan Malo. Klan-klan yang disebut *Kaka Alut* dilarang untuk berhubungan badan dan menikah.

- c. *Alutki/Alutkur* adalah peraturan yang berhubungan antara manusia dengan manusia dalam hal etika. Setiap orang diwajibkan untuk harus saling menghormati antar golongan. Kaum muda harus menghormati yang tua begitupun sebaliknya. Misalnya mereka yang memiliki keahlian khusus dan telah mengikuti jenjang pendidikan tertinggi dalam kebudayaan manusia Ngalum Ok disebut “*Alutki*” (laki), “*Alutkur*” (perempuan) sehingga dianggap orang-orang suci yang harus dihormati oleh semua kalangan.

- d. *Alutbali* adalah peraturan yang hubungan antara manusia dengan tempat dan alam. Misalnya batasan dalam tempat tinggal, dimana manusia Ngalum Ok memiliki 3 jenis rumah yaitu: *Bokam Iwol* (rumah khusus laki-laki), *Aip* (Rumah Keluarga) dan *Sukam* (Rumah Khusus Perempuan). Di setiap rumah-pun dibuat ruang-ruang khusus berdasarkan jenis kelamin maupun golongan. Selain tempat tinggal, ada peraturan tentang alam, dimana tempat tertentu disebut sakral karena dipercaya sebagai tempat berlindungnya pelindung atau roh leluhur mereka.

2) *Masop (Ilmu Pengetahuan)*

Ap Iwol disebut juga sebagai pusat “*Masop*” atau merupakan basis pengetahuan dari manusia Ngalum Ok. Segala ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang *Abison-Mangol* (Langit dan Bumi), *Dongmin* (segala jenis makhluk hidup dan benda-benda di darat), *Okmin* (segala sesuatu yang ada di air), *Dammin* (Segala sesuatu yang ada di udara) dikelola dan ditransfer melalui pola-pola pendidikan tersistematis dan berjenjang melalui *Ap Iwol*. Kurang lebih ada 3 jenjang pendidikan yaitu: *Kupet* (Pendidikan Dasar), *Kamil* (Pendidikan Menengah) dan Pendidikan Tinggi (*Basen/Iwol*). Pendidikan tersebut diselenggarakan untuk membentuk manusia Ngalum Ok dari aspek intelektual, emosional, dan spritual.

Bidang ilmu yang diajarkan dalam pendidikan ini adalah: *Ok*, *Mong*, *Nal*, dan *Mangol*. Semua bidang ilmu tersebut mengandung makna filosofis, teologis, ekologis dan ekonomis, sehingga pemaknaannya tergantung sudut pandang masing-masing orang. Melalui bidang ini manusia Ngalum Ok menyatakan seluruh realitas kehidupannya. Dengan bidang

Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

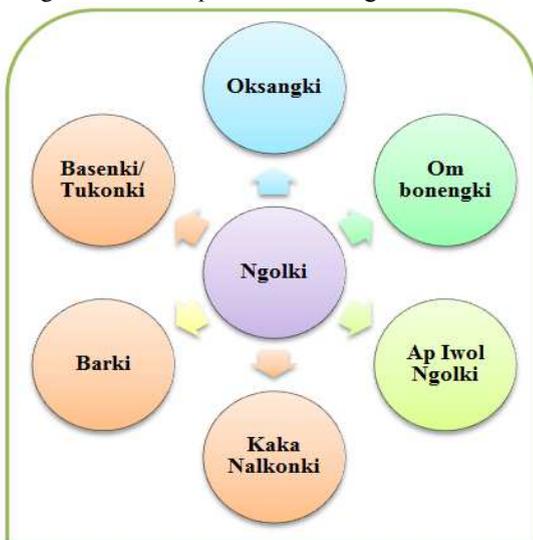
6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

ini mereka meyakini bahwa dirinya dan alam sebagai satu kekuatan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Dengan keyakinan tersebut, pola pikir manusia Ngalum Ok adalah monosti, holistik, dan totalistik. Artinya, seluruh kenyataan alam semesta dan manusia adalah satu kesatuan yang utuh, kekuatan yang total dan manusia merupakan satu unsur dalam totalitas tersebut. Penamaan bidang ilmu menggunakan simbol-simbol benda yang mewakili segala sesuatu yang ada dimuka bumi. **Pertama**, *Mangol* (tanah) ilmu tentang segala sesuatu yang bisa ditanam atau dipelihara diatas tanah. berkebum, meramu, berburu, membangun rumah, membuat kebun, beternak, dsb. **Kedua**, *Ok* (air) ilmu tentang segala sesuatu yang ada di air, dan segala sesuatu yang berkaitan tentang kesuburan manusia maupun tanaman. **Tiga**, *"Mong"* (tabuan) ilmu tentang interaksi manusia dengan alam (religi). **Empat**, *"Nal"* (burung) ilmu tentang segala sesuatu di udara. Orang yang memiliki *"Masop"* dalam bidang *"Mong"* orang Ngalum menyebut dia *"Mong Buromarki"* (Ahli dalam bidang *Mong*) atau *"Mangol Dependkerki"* (Ahli dalam bidang *Mangol*), dsb.

Dalam *Ap Iwol* terdapat beberapa *"Ngolki"* (pemimpin) yang menguasai *"Masop"* dalam bidang tertentu.



Gambar 3 Ngolki Dalam Ap Iwol

Berdasarkan gambar diatas kurang lebih ada 6 (enam) *Ngolki* dalam *Ap Iwol* yaitu: 1) *Oksangki*, pemimpin yang memiliki keahlian dibidang kesenian dan upacara-upacara sakral yang melibatkan tari-tarian. 2) *Om Bonengki*, memiliki keahlian dalam hal pengelolaan lahan perkebunan dan peternakan. 3) *Ap Iwol Ngolki*, seorang pemimpin *bokam* (rumah adat laki-laki) yang memiliki keahlian dalam

mengatur masalah-masalah keagamaan dan menjadi pemuka upacara dan ritus yang berkenaan dengan daur hidup, dengan kekuatan-kekuatan di alam gaib dan manusia. 4) *Kaka Nalkonki*, memilki keahlian dalam bidang keamanan, sebagai pemimpin perang, tetapi juga harus mahir dalam mengatur taktik perang, dapat menghidupkan atau menghentikan suatu permusuhan yang berlarut-larut dengan jalan mendamaikan pihak-pihak yang bermusuhan. Kekuasaannya sangat luas sehingga ia mempunyai hak dan kemampuan untuk mengalahkan kampung-kampung atau daerah-daerah lain dan mempersatukannya ke dalam daerah kekuasaannya. 5) *Basenki/Tukonki*, bertanggung jawab dalam menjaga dan menyimpan barang-barang sakral yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Dari uraian diatas sangat jelas bahwa di *Ap Iwol* terdapat *Alut* (Kebijaksanaan), *Masop* (ilmu pengetahuan) dan *Ngolki* (*Expert*). Hal ini menjadi dasar untuk pengembangan *Knowledge Management system*, dengan alasan bahwa para ahli yang berperan di *Ap Iwol* kini sudah berkurang, sementara generasi muda saat ini tidak ada yang berniat untuk mendalami potensi lokal ini sehingga ancaman degradasi nilai-nilai lokal diambang kepunahan. Hal ini menjadi dasar perlu adanya manajemen pengetahuan, agar *Alut* dan *Masop* dalam *Ap Iwol* ditangkap, disimpan, dikelola, dan disebarakan untuk kepentingan pembelajaran dan mendukung pengambilan keputusan.

2.17. Strategi Pengembangan e-Culture Berbasis Ap Iwol

Berdasarkan pemaparan tentang *Ap Iwol*, dibangun metode dan tahapan penerapan atau implementasi *Knowledge Management* berbasis *Ap Iwol*.

1) Kegiatan Penciptaan Pengetahuan (Knowledge Creation)

Kegiatan penciptaan pengetahuan dilakukan menggunakan SECI Model (Sosialisasi, Eksternalisasi, Kombinasi dan Internalisasi).

- a. Proses *sosialisasi* dilakukan melalui pembicaraan informal, seperti diskusi tukar pikiran pengalaman baru (*best practices exchange*) dengan *"Ngolki"* di setiap *Ap Iwol*, observasi, dialog dengan para *stakeholders* dan pengalaman pihak lain yang berkaitan tentang *Ap Iwol*. Proses sosialisasi ini juga dapat dilakukan dengan orang Ngalum Ok yang telah mengikuti jenjang pendidikan *Kupet* (pendidikan dasar), *Kamil* (pendidikan menengah) dan *Basenki/Tukonki* (pendidikan tinggi). Dengan harapan mereka dapat membagikan ilmu ataupun informasi yang didapatkan selama pendidikan inisiasi adat (informasi

Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

- atau pengetahuan yang tidak bersifat sakral). Proses *eksternalisasi* dilakukan melalui pendokumentasian hasil-hasil diskusi, sidang adat, musyawarah adat, pendidikan adat, ataupun festival-festival adat (yang merupakan bentuk eksplisit dari *knowledge* yang tercipta saat diadakannya pembicaraan dalam kelompok) ke dalam bentuk file dokumentasi atau elektronik. Upaya mendokumentasikan hasil kegiatan *knowledge sharing* melalui sosialisasi yang sudah dilakukan itu, perlu mendapatkan perhatian khusus baik untuk semua *stakeholder*, terutama pemerintah daerah dapat mengadopsi dan menerapkannya dalam berbagai bidang, misalnya di bidang pendidikan dibuat kurikulum muatan lokal, dibidang pariwisata dibangun museum atau perpustakaan untuk menyimpan barang-barang yang sudah di *explicit*-kan.
- b. Proses kombinasi merupakan perubahan pengetahuan dari *explicit knowledge* menjadi *explicit knowledge*. Proses ini dilakukan dengan cara mengkombinasikan berbagai *explicit knowledge* yang berbeda kemudian disusun ke dalam *sistem knowledge management*. Misalnya kombinasi kebijaksanaan (*Alut*) lokal yang sudah terdokumentasi melalui proses sosialisasi dan eksternalisasi mendukung pembuatan produk hukum peraturan daerah yang mengacu pada *explicit knowledge* berupa regulasi yang sudah berlaku secara resmi. Dalam dunia pendidikan mengkombinasikan pengetahuan lokal (*Masop*) dengan ilmu pengetahuan global sehingga tercipta suatu pengetahuan baru yang kontekstual dengan budaya suku Ngalum Ok, dan sebagainya. Proses kombinasi itu dapat dimediasi melalui pemanfaatan teknologi informasi (*Content Management System*) baik dalam hal kegiatan kombinasi sampai dengan penyimpanan dan penyebarluasan pengetahuan. Ketersediaan berbagai fasilitas teknologi informasi berbasis web maupun desktop memungkinkan proses tersebut.
- c. Proses internalisasi merupakan perubahan dari *explicit knowledge* ke *tacit knowledge* yang dapat dilakukan dengan cara memperoleh pengetahuan atau informasi yang sudah didokumentasikan dalam elektronik maupun cetak. Pada tahap ini tidak hanya dilakukan untuk menambah pengetahuan tetapi juga bisa untuk disebarkan/transfer orang lain. Untuk dapat mendukung proses internalisasi, teknologi informasi mutlak digunakan untuk membantu pencarian dan pengambilan dokumen, sehingga memudahkan transfer pengetahuan dimana saja dan kapan saja selama terhubung jaringan teknologi informasi. Pada tahap ini, dibangun "*e-learning*" sebagai media *sharing*

file, juga dapat digunakan untuk diskusi-diskusi seputar *explicit knowledge* yang sudah didokumentasikan.

2) *Kegiatan Berbagi Pengetahuan (Knowledge Sharing)*

Kegiatan berbagi pengetahuan dapat dilakukan di antaranya dengan cara :

- a. Membangun portal yang diberinama "*e-Apiwol*" atau *electronic Ap Iwol*. Di portal ini memuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan "*Alut*" dan "*Masop*" dalam suku Ngalum Ok. Disajikan dalam bentuk teks (artikel), video maupun gambar. *Sharing Knowledge* berupa *Tacit* dari *expert (Ngolki)* menggunakan bantuan teknologi informasi tidak memungkinkan karena belum menguasai IT, oleh karena itu tetap dilakukan secara manual. Namun pada tataran generasi muda Ngalum Ok yang sudah mengikuti berbagai jenjang pendidikan ataupun para pemangku kepentingan bisa melakukan transfer pengetahuan melalui forum diskusi yang disediakan dalam portal.
- b. Penggunaan media teknologi informasi pada *Ap Iwol* disesuaikan sesuai dengan kebutuhannya.
- c. Dokumentasi hasil diskusi, sidang adat, pendidikan adat, musyawarah adat atau dalam bentuk lainnya didokumentasikan dalam bentuk artikel, buku, video, maupun gambar dan disebarkan melalui portal "*e-apiwol*" dan juga dalam bentuk buku disebarluaskan kepada unsur-unsur organisasi pemerintah agar dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

V. KEGIATAN PENERAPAN PENGETAHUAN (*KNOWLEDGE IMPLEMENTING*)

Penerapan *Knowledge Management* di *Ap Iwol* dapat dilakukan melalui empat tahapan :

- a. Tahap identifikasi kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mencatat data dan informasi tentang sumber daya yang ada dalam *Ap Iwol* yang berwujud maupun tidak berwujud. Selain itu identifikasi terhadap prasarana pendukung pengembangan *e-Apiwol*. Dari kajian ini paling tidak teridentifikasi masalahnya, sumber daya dan tujuan yang akan dicapai.
- b. Tahap membangun *e-Apiwol*, terdiri dari mendesain sistemnya, mendesain pengetahuannya, membangun *software*-nya dan membangun *teamwork*.
- c. Tahap implementasi, sistem *e-Apiwol* yang dibangun digunakan/dilaksanakan oleh para pemangku kepentingan.
- d. Tahap evaluasi dan pengembangan, dilakukan evaluasi secara berkala terhadap infrastruktur maupun suprastruktur

Prosiding
ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016
6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

agar dilakukan perbaikan dan pengembangan berkelanjutan. Pengembangan dilakukan dengan cara menerapkan berbagai metodologi dan teknologi yang disesuaikan dengan kondisi lokal dan kemajuan teknologi informasi.

VI. KESIMPULAN

Dari paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan dan dayagunakan untuk berbagai kepentingan, potensi tersebut tercermin dari *Alut* (kebijaksanaan), *Masop* (ilmu pengetahuan) dan *Ngolki* (*Expert*) yang terdapat dalam *Ap Iwol*. Atas dasar itulah maka pengembangan *e-Culture* berbasis *Ap Iwol* atau bernama “ *e-Apiwol*” perlu dikembangkan karena para “*Ngolki*” yang berperan di *Ap Iwol* kini sudah berkurang, sementara generasi muda saat ini tidak ada yang berniat untuk mendalami potensi lokal ini sehingga ancaman degradasi nilai-nilai lokal diambang kepunahan
- b. Strategi Pengembangan *e-Culture* Berbasis *Ap Iwol* yang akan dikembangkan kedepan dirumuskan dalam tiga tahap yaitu: 1) Kegiatan Penciptaan Pengetahuan (*Knowledge Creation*), pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan SECI model untuk mengubah pengetahuan dari yang ada diingatan manusia menjadi bentuk yang tertulis ataupun sebaliknya dari yang tertulis untuk diingat. 2) Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*), pada tahap ini dilakukan berbagai metode atau penerapan teknologi informasi untuk melakukan *sharing* pengetahuan. 3) Penerapan Pengetahuan (*Knowledge Implementing*) dilakukan dengan beberapa tahap identifikasi kebutuhan (identifikasi masalahnya, sumber daya dan tujuan akan dicapai), Tahap membangun *e-Apiwol*, (mendesain sistemnya, mendesain pengetahuannya, membangun *software*-nya dan membangun *teamwork*), implementasi sistem *e-Apiwol* digunakan/dilaksanakan oleh para pemangku kepentingan dan terakhir adalah tahap evaluasi dan pengembangan dilakukan evaluasi secara berkala terhadap infrastruktur maupun suprastruktur agar dilakukan perbaikan dan pengembangan berkelanjutan.

c. REFERENSI

- [1] Sitokdana, Tanaamah (2016). *Strategi Pembangunan e-Culture di Indonesia*. Jutisi Maranatha Volume 2 Nomor 2
- [2] Tanaamah, A.R Bezaleel, B, (2014) *Javanese Culture Digitalization in a Knowledge Management Framework At Kasunan Surakarta Palace*, IJCSI International Journal of Computer Science Issues, Vol. 11, Issue 3, No 2
- [3] Sitokdana, Melkior N.N. *Digitalisasi Kebudayaan di Indonesia*, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA) Yogyakarta, 28 Maret 2015.
- [4] Nainggolan, Wismar (2008). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Strategi Orientasi Pasar Dan Dampaknya Pada Kinerja Perusahaan Dengan Dinamika Lingkungan Usaha Sebagai Variabel Moderasi (Studi Empiris Pada Kantor Cabang Asuransi Umum dan Asuransi Jiwa di Wilayah Jawa Tengah dan Yogyakarta)*. Thesis: Program Studi Magister Manajemen universitas Diponegoro Semarang
- [5] Anthony, W.P., Parrewe,P.L., dan Kacmar, K.M (1999). *Strategic Human Resource Management*. Second Edition. Orlando: Harcourt Brace and Company
- [6] Holsapple, C. and Joshi, K. (2004). *A Knowledge Management Ontology*. Handbook on Knowledge Management, Eds Holsapple, C.W. ,Verlanger: Berlin.
- [7] Turban, E., Aronson, J.E (2001). *Decision Support System And Intelligent Systems*. Prentice Hall International Edition, New Jersey, USA.
- [8] Bhatt, D. 2000. *EFQM Excellence Model and Knowledge Management Implications*. Available:<http://www.comp.dit.ie> [Accessed: 22 November 2016]
- [9] Nonakai AND Takeuchi (1995). *The Knowledge-Creating Company*.Oxford University Press, New York
- [10] Tarupay, Tambotoh, (2013). *Analisis Penerapan Knowledge Management dengan Menggunakan Metode SECI: Studi Kasus Pelatihan Penyidikan Finansial di Jakarta Centre for Law Enforcement Cooperation*. Skripsi: Program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
- [11] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara, 1999.