
NILAI-NILAI BUDAYA SUNDA DALAM PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI DESA SINDANGKERTA KECAMATAN CIPATUJAH KABUPATEN TASIKMALAYA

Abstract

This study examines the Kaulinan Budak Lembur (Sundanese village children traditional games) 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, the 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 KarangCipatujah and village community leaders of Sindangkerta. The results of this research show that there are twelve type of games that is preserved by Sindangkerta community. Every game has a life values applied by the mutual love, mutual teaching, and mutual care (silih asih, silih asah, dan silih asuh). The values in the game are togetherness, leadership, honesty, tolerance, moderation, etc.

Key words: Preservation of Culture, Philosophical Values, Sundanese Games, Village Children

**Encang Saepudin & Ninis A.
Damayani**

E-mail: encang_saepudin@yahoo.com

Dosen FIKOM Universitas
Padjadjaran

A. Pendahuluan

Kebudayaan Sunda kini seperti sedang kehilangan ruhnya, kemampuan beradaptasi, kemampuan mobilitas, kemampuan tumbuh dan berkembang, serta kemampuan regenerasi. Sebenarnya, Kebudayaan Sunda termasuk salah satu kebudayaan suku bangsa di Indonesia yang berusia tua. Apabila dibandingkan dengan kebudayaan Jawa, kebudayaan Sunda sebenarnya termasuk kebudayaan yang berusia relatif lebih tua, terutama dalam hal pengenalan budaya tulis.

Kemampuan beradaptasi kebudayaan Sunda, terutama dalam merespon berbagai tantangan yang muncul, memperlihatkan tampilan yang kurang begitu menggemirakan. 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.

Salah satu contoh adalah penggunaan Bahasa Sunda. Bahasa Sunda yang merupakan bahasa komunitas orang Sunda, di kalangan tertentu semakin jarang digunakan oleh pemiliknya sendiri, khususnya para generasi muda Sunda. Lebih memprihatinkan lagi, menggunakan bahasa Sunda dalam komunikasi sehari-hari terkadang diidentikkan dengan "keterbelakangan". Akibatnya, timbul rasa 'gengsi' pada orang Sunda untuk menggunakan bahasa Sunda dalam pergaulannya sehari-hari.

Kondisi ini menunjukkan lemahnya daya hidup dan mutu hidup kebudayaan Sunda. Hal ini disebabkan karena 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 (*literacy*). 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." Karena tradisi lisan itu berdasarkan eksistensi para penuturnya, maka ketika para penutur itu meninggal, keberadaan tradisi lisan itu menjadi terhambat. Keberadaan nyanyian rakyat sebagai salah satu bentuk dari tradisi lisan pada saat ini mulai dikhawatirkan

akan keberlangsungannya yang telah diambang kepunahan. Misalnya, nyanyian permainan (*play song*) yang pada masa lalu begitu populer digunakan anak-anak dalam mengiringi permainan mereka; sekarang sudah jarang lagi terdengar.

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*. Kesemua lagu tersebut memiliki irama gembira yang didalamnya 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 melantungkannya.

Berbagai jenis kebudayaan seperti kesenian tradisional asli Sunda, khususnya seni Sunda *buhun* (kuno), 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 kurang dihargai publik. Selain itu, seni Sunda *buhun* ini terdesak

oleh seni pop modern yang dianggap lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas maka masalah yang diangkat akan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu: "Bagaimana nilai-nilai Kaulinan Barudak Lembur di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya?"

B. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Kebudayaan

Budaya menurut Koentjaraningrat dalam bukunya *Pengantar Antropologi II* (2005: 12) mengemukakan budaya berasal dari Bahasa Sansekerta *budhi* (*buddhayah* adalah bentuk jamaknya) yang berarti "Pikiran dan akal". Berdasarkan hal tersebut, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Selain itu, Jacobus Ranjabar dalam buku *Sistem Sosial Budaya Indonesia* (Ranjabar, 2013: 16) budaya diartikan sebagai cara atau sikap hidup manusia dalam hubungannya secara timbal balik dengan alam dan lingkungan hidupnya. Hal tersebut, di dalamnya sudah tercakup pula segala hasil dari cipta, rasa, karsa, dan karya, baik yang fisik materil maupun yang psikologis, ide dan spiritual. Dengan kata lain, kebudayaan mencakup semua yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri atas segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif. Hal ini artinya mencakup segala cara-cara atau pola-pola berpikir, merasakan, dan bertindak.

Koentjaraningrat dalam bukunya *Pengantar Antropologi* (2011: 80) mengemukakan bahwa dalam setiap budaya terdapat di dalamnya unsur-unsur yang juga dimiliki oleh berbagai budaya lain. Selain itu, ia juga menyebutkan unsur-unsur budaya yang universal meliputi sistem religius dan keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup, sistem teknologi dan peralatan. Setiap unsur-unsur budaya universal tersebut menjelma ke dalam tiga wujud budaya, yaitu: (a) wujud budaya sebagai kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma peraturan dan sebagainya; (b) wujud budaya sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia di dalam suatu masyarakat; dan (c) wujud budaya sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Definisi lain dikemukakan oleh Ralph Linton dalam bukunya, *The Cultural background of personality*, bahwa kebudayaan adalah konfigurasi dari tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku, yang unsur-unsur pembentukannya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa: 1) Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dihasilkan manusia, meliputi: a) Kebudayaan material (bersifat jasmaniah) yang meliputi benda-benda ciptaan manusia, misalnya kendaraan, alat rumah tangga, dan lain-lain; b) Kebudayaan non material (bersifat rohaniah) yaitu semua hal yang tidak dapat dilihat dan diraba, misalnya agama, bahasa, ilmu pengetahuan

dan sebagainya. 2) Kebudayaan itu tidak diwariskan secara generatif (biologis) melainkan hanya mungkin diperoleh dengan cara belajar. 3) Kebudayaan diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Tanpa masyarakat kemungkinannya sangat kecil untuk membentuk kebudayaan. Sebaliknya tanpa kebudayaan tidak mungkin manusia (secara individual maupun kelompok) dapat mempertahankan kehidupannya.

2. Konsep Kesundaan

Konservasi secara umum diartikan pelestarian namun demikian dalam khazanah para pakar konservasi ternyata memiliki serangkaian pengertian yang berbeda-beda implikasinya. Istilah konservasi yang biasa digunakan para arsitek mengacu pada Piagam dari *International Council of Monuments and Site* (ICOMOS) tahun 1981 yang dikenal dengan *Burra Charter*.

Burra Charter menyebutkan "*konservasi adalah konsep proses pengelolaan suatu tempat atau ruang atau obyek agar makna kultural yang terkandung didalamnya terpelihara dengan baik.*" Pengertian ini sebenarnya perlu diperluas lebih spesifik yaitu pemeliharaan morfologi (bentuk fisik) dan fungsinya. Kegiatan konservasi meliputi seluruh kegiatan pemeliharaan sesuai dengan kondisi dan situasi lokal maupun upaya pengembangan untuk pemanfaatan lebih lanjut. Bila dikaitkan dengan kawasan, maka konservasi kawasan atau sub bagian kota mencakup suatu upaya pencegahan adanya aktivitas perubahan sosial atau pemanfaatan yang tidak sesuai dan bukan secara fisik saja.

Suatu program konservasi sedapat mungkin tidak hanya dipertahankan keaslian dan perawatannya, namun tidak mendatangkan nilai ekonomi atau manfaat lain bagi pemilik atau masyarakat luas. Konsep pelestarian yang dinamik tidak hanya mendapatkan tujuan pemeliharaan bangunan tercapai namun dapat menghasilkan pendapatan dan keuntungan lain bagi pemakainya. Dalam hal ini peran arsitek sangat penting dalam menentukan fungsi yang sesuai karena tidak semua fungsi dapat dimasukkan. Kegiatan yang dilakukan ini membutuhkan upaya lintas sektoral, multi dimensi dan disiplin, serta berkelanjutan. Dan pelestarian merupakan upaya untuk menciptakan pusaka budaya masa mendatang (*future heritage*), seperti kata sejarawan bahwa sejarah adalah masa depan bangsa. Masa kini dan masa depan adalah masa lalu generasi berikutnya.

Bentuk-bentuk dari kegiatan konservasi antara lain:

- a. Restorasi (dalam konteks yang lebih luas) ialah kegiatan mengembalikan bentukan fisik suatu tempat kepada kondisi sebelumnya dengan menghilangkan tambahan-tambahan atau merakit kembali komponen eksisting dengan menggunakan material baru.
- b. Restorasi (dalam konteks terbatas) ialah kegiatan pemugaran untuk mengembalikan bangunan dan lingkungan cagar budaya semirip mungkin ke bentuk asalnya berdasarkan data pendukung tentang bentuk arsitektur dan struktur pada keadaan asal tersebut dan agar persyaratan teknis bangunan terpenuhi (Ref. UNESCO.PP. 36/2005).
- c. Preservasi (dalam konteks yang luas) ialah kegiatan pemeliharaan bentukan fisik suatu tempat dalam kondisi eksisting dan memperlambat bentukan fisik tersebut dari proses kerusakan.
- d. Preservasi (dalam konteks yang terbatas) ialah bagian dari perawatan dan pemeliharaan yang intinya adalah mempertahankan keadaan sekarang dari bangunan dan lingkungan cagar budaya agar kelayakan fungsinya terjaga baik (Ref. UNESCO.PP. 36/2005).
- e. Konservasi (dalam konteks yang luas) ialah semua proses pengelolaan suatu tempat hingga terjaga signifikansi budayanya. Hal ini termasuk pemeliharaan dan mungkin (karena kondisinya) termasuk tindakan preservasi, restorasi, rekonstruksi, konsolidasi serta revitalisasi. Biasanya kegiatan ini merupakan kombinasi dari beberapa tindakan tersebut.
- f. Konservasi (dalam konteks terbatas) dari bangunan dan lingkungan ialah upaya perbaikan dalam rangka pemugaran yang menitikberatkan pada pembersihan dan pengawasan bahan yang digunakan sebagai konstruksi bangunan, agar persyaratan teknis bangunan terpenuhi. (Ref. UNESCO.PP. 36/2005).
- g. Rekonstruksi ialah kegiatan pemugaran untuk membangun kembali dan memperbaiki seakurat

- mungkin bangunan dan lingkungan yang hancur akibat bencana alam, bencana lainnya, rusak akibat terbengkalai atau keharusan pindah lokasi karena salah satu sebab yang darurat, dengan menggunakan bahan yang tersisa atau terselamatkan dengan penambahan bahan bangunan baru dan menjadikan bangunan tersebut layak fungsi dan memenuhi persyaratan teknis. (Ref. UNESCO.PP. 36/2005).
- h. Konsolidasi ialah kegiatan pemugaran yang menitikberatkan pada pekerjaan memperkuat, memperkokoh struktur yang rusak atau melemah secara umum agar persyaratan teknis bangunan terpenuhi dan bangunan tetap layak fungsi. Konsolidasi bangunan dapat juga disebut dengan istilah stabilisasi kalau bagian struktur yang rusak atau melemah bersifat membahayakan terhadap kekuatan struktur.
- i. Revitalisasi ialah kegiatan pemugaran yang bersasaran untuk mendapatkan nilai tambah yang optimal secara ekonomi, sosial, dan budaya dalam pemanfaatan bangunan dan lingkungan cagar budaya dan dapat sebagai bagian dari revitalisasi kawasan kota lama untuk mencegah hilangnya aset-aset kota yang bernilai sejarah karena kawasan tersebut mengalami penurunan produktivitas. (Ref. UNESCO.PP. 36/2005, Ditjen PU-Ditjen
- Tata Perkotaan dan Tata Pedesaan).
- j. Pemugaran adalah kegiatan memperbaiki atau memulihkan kembali bangunan gedung dan lingkungan cagar budaya ke bentuk aslinya dan dapat mencakup pekerjaan perbaikan struktur yang bisa dipertanggungjawabkan dari segi arkeologis, historis dan teknis. (Ref. PP.36/2005). Kegiatan pemulihan arsitektur bangunan gedung dan lingkungan cagar budaya yang disamping perbaikan kondisi fisiknya juga demi pemanfaatannya secara fungsional yang memenuhi persyaratan keandalan bangunan.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Travers, 2001; Neuman, 1994). Pendekatan kualitatif memfokuskan telaaahnya pada makna-makna subyektif, pengertian-pengertian, metafor-metafor, simbol-simbol, dan deskripsi-deskripsi ihwal suatu kasus spesifik yang hendak diteliti. Pendekatan ini dipilih agar studi ini memperoleh gambaran detail dan mendalam informasi mengenai suatu gejala sosial tertentu yang bersifat fenomenologis. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan rincian-rincian spesifik dari situasi, setting sosial atau relasi-relasi sosial yang berlangsung dalam lingkup subyek penelitian.

Berdasarkan azas penelitian kualitatif, analisis data dilakukan di lapangan dan bahkan bersamaan

dengan proses pengumpulan data. Reduksi data dan sajian data merupakan dua komponen dalam analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan jika pengumpulan data dianggap cukup memadai dan dianggap selesai. Jika terjadi kesimpulan yang dianggap kurang memadai, diperlukan aktivitas verifikasi dengan sasaran yang lebih terfokus. Ketiga komponen aktivitas tersebut saling berinteraksi sampai diperoleh kesimpulan yang mantap.

Menurut S. Nasution (1989: 27), case study atau metode studi kasus ialah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya. Case study dapat dilakukan terhadap individu, segolongan manusia, lingkungan hidup manusia atau lembaga sosial. Metode ini dipandang efektif karena mampu digunakan untuk mencari motif-motif di balik fakta sosial yang tampak secara empirik. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini lebih bertumpu pada pendekatan psikologi sosial sebagai salah satu cabang ilmu sosial yang telah matang.

Melalui metode studi kasus, pemaparan yang akan dikemukakan dalam hasil penelitian tidak lain merupakan fakta-fakta yang ditemukan selama penelitian dilakukan dan pemaparan hasil penelitian akan dilakukan secara deskriptif berdasarkan data kualitatif dan kuantitatif yang ada.

Teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan *focus group discussion* (FGD).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif yang secara umum

berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Semua langkah tersebut dilakukan secara bersamaan semenjak di tempat penelitian hingga proses akhir penyusunan laporan. Dalam penelitian ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Pengumpulan data secara manual diikuti pengecekan agar menghindari kemungkinan ada data yang tidak jelas pada jawaban; 2) Menempatkan jawaban informan pada setiap kategori sesuai dengan jawaban mereka; 3) Penyusunan hasil temuan lapangan secara deskriptif serta analisis dari berbagai temuan yang ada; 4) Penyusunan dan analisis data melalui berbagai arsip, baik arsip formal maupun informal.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Jenis-Jenis Kaulinan Barudak Lembur

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan (*game*). Permainan (Sunda: *kaulinan*) ini beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional, dan diwarisi turun-temurun. Selain itu, permainan tradisional memiliki banyak variasi. Oleh karena itu, permainan ini termasuk *folklore* memiliki sifat atau sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya permainan ini disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan

pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja, 1997).

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang. Permainan ini mempunyai kriteria yang dapat menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif memiliki unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Berikut adalah di antara permainan anak-anak yang disebut dengan kaulinan urang lembur (permainan anak kampung) yang masih hidup sampai sekarang ini di Desa Sindangkerta Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.

a. Permainan Galah

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, tapi bisa juga dimainkan oleh tim campuran laki-laki dan perempuan. Cara bermain galah dimulai dari membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. Setelah itu, membagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim akan menjadi tim "jaga" dan tim yang lain akan menjadi tim "lawan".

Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan. Caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.

Sedangkan tim yang menjadi "lawan", harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal. Lawan harus bisa masuk ke garis (*kalang*) musuh dengan tidak "*katoel*" (tersentuh). Jika salah satu anggota tim lolos dari "*toelan*" maka tim tersebut dikatakan berhasil/menang dengan orang yang bersangkutan mengatakan "*Asin*". Di tempat lain, permainan ini disebut dengan '*galasin*,' sebagai singkatan dari '*galah*' dan '*asin*.'

Lokasi bermain bergantung musim. Di kala bulan Ramadan *kaulinan* ini dimainkan di pesisir. Tapi di luar bulan Ramadan biasa *kaulinan* ini dimainkan di sekitar halaman (*buruan*). Sedangkan ukuran *kalang* dibuat berdasarkan pertimbangan: a) disesuaikan dengan luas lokasi/tempat di mana permainan tersebut dimainkan; b) dibuat sesuai kesepakatan kedua tim yang akan bermain, semakin kecil *kalang* semakin menunjukkan kualitas tim yang akan bermain.

b. Permainan Baren

Permainan ini lazimnya dimainkan oleh anak laki-laki, tapi anak perempuan bukan berarti tidak boleh, kalau ada tantangan dari tim wanita lain biasanya baru permainan ini bisa dimainkan oleh anak perempuan, atau biasa tim campuran laki-laki dan perempuan. Permainan ini dimulai dengan dibuat "Garis" sebagai wilayah *kalang* tim, bentuknya berbeda dengan *kalang* di *kaulinan* galah. Dalam *kaulinan* ini sebatas garis pembatas sebagai titik tolak dan titik balik tim keluar dan pulang. *Anu kabarik dan katoél* (yang terkejar dan tersentuh) dimanapun tempatnya maka itu dinyatakan kalah. *Anu katoel* (yang tersentuh) sanksinya ditahan di depan *kalang* (garis) lawan, baru bisa lepas ketika mereka yang ditahan *bisa ditoel* (bisa disentuh) oleh salah satu temannya, apapun caranya.

Jarak antara garis *kalang* sendiri dengan *kalang* lawan umumnya berjarak 50-100 meter. Pola permainannya saling "oconan" (mempermainkan) antara perwakilan dari masing-masing. Salah satu tujuannya adalah melatih serta menguji ketangkasan kolekif dan individu serta kerjasama tim. Ciri

kemenangan dari *kaulinan* ini adalah dengan menginjak lingkaran di *kalang* lawan dengan mengatakan istilah "Gul". Permainan ini biasanya dimainkan di sekitar *buruan lembur* (halaman rumah). Tapi bila bulan Ramadan permainan ini bisa dimainkan di pesisir.

c. Permainan Encrak

Permainan *encrak* yang ada di wilayah Sindang Kerta ada dua jenis, yakni *encrak alung* dan *encrak jepit*. Pada *encrak alung* (lempar) masing-masing anggota tim memiliki batu "kojo" (utama, jagoan) sebagai *pangalung* (pelempar). Sedangkan *kaulinan* *encrak capit* atau *jepit*, tidak menggunakan batu alung, tapi cukup dengan tangan ada yang mengepal dengan kedua jari telunjuk menjepit batu yang dipilih atau *keukeuyeupan* (pura-pura keping) yaitu jari ditekuk dan ditumpuk membentuk seperti kaki keping dan jari telunjuk dan ibu jari berfungsi sebagai penjepitnya. Berikut gambaran kedua jenis permainan tersebut.

1) Encrak along/alung

Permainan *encrak along* ini fokusnya merupakan *kaulinan* anak perempuan, jarang sekali anak laki-laki memainkan *kaulinan* ini. Sifat permainan ini beregu dan sebelum bermain mereka mencari dulu batu yang terhampar di sekitar *buruan lembur*, atau yang rajin biasanya sudah memiliki koleksi batu termasuk batu *pangalung* yang merupakan batu terpilih dari sekian batu yang ada.

Sistem bermain diawali dengan membentuk kelompok dengan cara *suten* (suit) atau *hompimpah*, setelah tim terbagi menjadi dua kelompok maka masing-masing kelompok segera

memilih Sang *Indung* sebagai pemimpin kelompoknya. Salut *Indung* maka salut semuanya, sedangkan jika salah satu anggota tim *salut* hal itu hanya berlaku untuk dirinya sendiri, sehingga tim masih bisa melanjutkan permainan setelah tim lawan ada yang *salut*. Begitulah permainan itu berjalan, sampai tim mana yang paling akhir *salut* dan dinyatakan kalah. Pada encrak along ini, masing-masing anggota tim memiliki batu "*kojo*" sebagai pangalungnya. Dikatakan *salut* ini ketika tangan mereka "*gudig*," yaitu jemarinya menyentuh salah satu batu yang terhampar. Maka supaya tidak *gudig* mereka harus teliti, jeli, cermat dan mengintip batu yang berdempetan. Permainan encrak biasanya di teras rumah atau di halaman. Ukuran atau wilayah permainan seluas teras yang tersedia saja, sehingga anak-anak yang bermain dapat menyesuaikan diri.

2) Encrak Jepit

Hampir sama dengan encrak along, encrak jepit juga merupakan *kaulinan* anak perempuan, jarang sekali anak laki-laki memainkan *kaulinan* ini. Sifat permainan ini beregu dan sebelum bermain mereka mencari dulu batu yang terhampar di sekitar *buruan lembur* (halaman kampung), atau yang rajin biasanya sudah memiliki koleksi batu.

Pola permainannya sama dengan encrak along, yang membedakan adalah bahwa dalam *kaulinan* encrak capit, tidak menggunakan batu *alung*, tapi cukup dengan tangan ada yang mengepal dengan kedua jari telunjuk menjepit batu yang dipilih atau *keukeuyupan* yaitu jari ditebuk dan ditumpuk membentuk seperti kaki keping dan jari telunjuk dan

ibu jari berfungsi sebagai penjempitnya.

d. Permainan Beklen

Permainan beklen merupakan permainan anak perempuan, jarang sekali anak laki-laki memainkan permainan ini. Bola beklen yaitu bola karet berukuran kecil dan *kewuk* sebagai pengganti batunya, di daerah yang jauh dari pantai ada juga yang menggunakan tutup botol limun. *Kewuk* atau tutup limun yang acak-acakan setelah di "*hearkeun*" (dihamparkan) harus diambil satu persatu sambil mengalungkan bola. Di babak selanjutnya ada yang disebut "*mi tangkup*" (giliran telungkup) dan "*minangkarak*" (giliran telentang), begitulah seterusnya. Lokasi bermain beklen biasanya di teras rumah. Ukuran/wilayah permainan seluas teras yang tersedia saja.

e. Permainan Tak-takan

Permainan ini merupakan permainan khusus anak laki-laki. Permainan ini merupakan permainan beregu. Pemilihan anggota tim dilakukan dengan *suten* atau *hompimpah*. Dari masing-masing anggota regu akan memilih pasangan lawan yang cocok dengan dirinya. Setelah itu mereka langsung saling serang sesuai dengan lawan masing-masing. Wilayah serangan (yang boleh menjadi sasaran) dari tak-takan (mirip pedang-pedangan) ini dari bagian pinggang ke kaki. Ketika betis kena pecutan pedang maka ia kalah, begitu lah permainan ini berlangsung sampai ada pemenangnya. Di akhir permainan ada yang diarak sebagai orang yang dijagokan, yakni anggota tim yang tidak terkalahkan. Yang tidak terkalahkan ini adalah orang

yang tidak pernah terkena pecutan pedang lawan.

Lokasi yang dipakai untuk bermain tak-takan biasanya di tempat lapang, seperti lapangan yang ada *buruan lembur*, atau sawah habis panen yang dekat dengan *lembur* (perkampungan penduduk). Kadang-kadang permainan ini dilakukan di pesisir, tapi jarang sekali dilakukan, karena tak-takan perlu halang rintang, perlu tempat bersembunyi dan tameng. Oleh karena itu, wilayah permainan bisa dikatakan luas, keliling *lembur* atau saling serang antara kampung, sehingga masing-masing memiliki strategi; baik tempat berlindung atau pun tempat menyerang.

f. Permainan Momoroan

Permainan ini merupakan *kaulinan* khusus anak laki-laki. Permainan ini titik tekannya pada bermain keterampilan dari daun salak dan membunyikannya. Permainan daun salak ini dibunyikan untuk menirukan suara-suara hewan buruan atau pemburu itu sendiri. Permainan ini merupakan permainan rampak musikal dari suara yang dihasilkan antara ujung tangkai daun salak dengan sebilah golok yang ada di atas paha anak tersebut atau sebilah golok yang sedang dipegang sambil berjalan.

Permainan ini biasanya sesuai lokasi, misalnya *momoroan* dilakukan di hutan ketika *moro* (berburu) dan dilakukan sambil berjalan/bergerak. Kakapalan dilakukan di dekat kolam atau sungai. Sesekali *kaulinan* ini pun dilakukan di *buruan* (halaman). Oleh karena itu, secara lokasi permainan ini tidak terbatas.

g. Permainan Empet-empetan

Permainan ini bisa dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan. Namun, pada umumnya permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki mulai dari pemilihan bahan sampai pada pembuatannya, sedangkan perempuan hanya mengikuti permainan ini dan ikut serta dalam membunyikan empet-empetan saja.

Permainan ini titik tekannya pada keterampilan dan kecermatan memilih tangkai padi yang baik dari hamparan padi di sawah dengan cara siapa yang lebih cepat. Kemudian dilanjutkan siapa yang lebih cepat membuat *empet* (terompet) dan bisa berbunyi. Setelah ini empet jerami ini dimainkan bisa secara kelompok (rampak empet) atau pun individu. Seakan ada unjuk kemampuan (kabisa) di depan teman dan orang tua.

Permainan ini bisa dilakukan di dua tempat, yakni: 1) dilokasi pesawahan, biasanya dilakukan di *pipir saung* (pinggir dangau) sawah, dan 2) di *pipir lembur* umumnya di pos kamling atau rumah kosong. Ukuran atau wilayah permainan tidak terbatas, mengikuti bagaimana ukuran *saung*, atau pos kamling serta *buruan lembur* yang tersedia, yang jelas biasanya diusahakan tidak "*ngagandengan*" (membuat bising) kepada orang lain.

h. Empet-Empetan Kalari

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki, tapi anak-anak perempuan pun bisanya ikut dalam *kaulinan* ini. Permainan ini titik tekannya pada bermain keterampilan dan kecermatan memilih daun kelapa yang baik terutama yang jatuh dari pohon secara alami. Kemudian dilanjutkan siap yang lebih cepat membuat *empet* dan bisa berbunyi.

Setelah ini *empet* ini dimainkan bisa secara kelompok (rampak *empet*) dan individu. Pada umumnya permainan ini menjadi ajang untuk menunjukkan pembuat dan pemainnya.

Permainan ini biasanya dilakukan di belakang rumah atau di *buruan lembur* bahkan sering dilakukan di pos kamling atau *saung* dekat lembur. Lokasi bermain ini yang membedakan dengan *empet* jerami. Tempat dilakukannya permainan sama dengan permainan *empet-empetan* lainnya, yaitu yang penting tidak membuat bising orang kampung.

i. Permainan Sepak Cepeng

Permainan Sepak Cepeng merupakan permainan anak laki-laki. Permainan ini titik tekannya pada bermain keterampilan dan kecermatan memilih daun kelapa yang baik. Di sini tidak ada siapa yang lebih cepat selesai membuat bola, tapi disini permainannya siapa yang paling lama memainkan bola dan tidak jatuh ke tanah. Permainan ini polanya bisa beregu atau individu.

Permainan ini biasanya di halaman rumah yang cukup lapang. Wilayah permainan tidak terbatas, permainan ini bisa menyesuaikan dengan lokasi yang tersedia. Oleh karena itu, ukuran permainan ini tidak memerlukan wilayah yang luas.

j. Permainan Bedil Pecat

Permainan Bedil Pecat biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Bebedilan ini terbuat dari bambu, kira-kira 40-50 cm, dibuat *pamecat* (pendorong) yang sama terbuat dari bambu. Fungsi *pamecat* untuk menekan peluru keluar dari

ruas bambu. Para penembak boleh menembak dari batas leher ke kaki. Pola permainannya bervariasi: 1) ada berdasarkan sasaran tembak; di sini yang dinilai berdasarkan ketepatan menembak; 2) perang beregu; disini adu strategi, yang dinyatakan kalah adalah regu yang paling duluan anggotanya tertembak.

Lokasi permainan ini di sekitar *lembur*, namun tidak boleh dilakukan di *lembur* yang banyak orang. Wilayah permainan tak terbatas, tapi wilayah permainan *kaulinan* ini cukup memerlukan wilayah yang luas. Permainan ini bisa menggunakan wilayah antar kampung. Biasanya ada juga yang *marag* (dari kampung sebelah menantang perang) sehingga area perang yang digunakan antar kampung sebelah tapi masing-masing regu disuit, tiap regu markasnya di kampung sebelah orang lain.

k. Permainan Papancahan

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Bermain *papancahan* dilakukan secara beregu, bisa regu campuran atau kompetisi gender. Di kala laut sedang menuju pasang dalam bahasa Sunda istilahnya "*masangkeun*", anak-anak bermain *papancahan* ini, dan sebelumnya mereka mencari dari sampah pantai (*sarah*) atau membuat batangan kayu sekitar 70-100 cm dan di ujungnya ada cagak yang fungsinya untuk duduk ketika air pasang menghampirinya. Permainan ini biasanya dilakukan beregu. Teknik permainannya adalah siapa yang lebih dulu mampu menancapkan batangan kayu ke pasir di kala ombak sedang surut; dan *pancu*

(batang kayu) siapa/tim mana yang paling kuat tidak roboh kala diterjang ombak, begitu seterusnya.

Permainan ini berlokasi di pesisir yang datar dan tidak ada karangnya. Permainan ini dilakukan ketika air mulai pasang. Ukuran atau wilayah permainan cukup luas, karena permainan ini cukup berbahaya, sehingga antar regu pun harus agak berjauhan. Karena kalau batang kayu terhempas ombak bisa melukai pemain, sehingga biasanya ada tim medisnya dari masing-masing regu, tentunya peralatan medisnya dari alam saja.

1. Permainan Bebentengan

Permainan *bebentengan* (membuat benteng) biasanya dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan. Permainan ini polanya beregu, dari masing-masing regu ada pengawasnya. Para pengawas ini bertanggungjawab atas keselamatan dan keutuhan karya dari hampasan ombak pasang. Regu yang bermain boleh lebih dari dua regu, lebih banyak lebih baik. Yang menang adalah yang bentengnya kuat dihempas ombak, dan regu yang paling cepat menyelesaikan membuat benteng serta benteng yang paling menarik itulah pemenangnya. Biasanya ada tim penilai dari luar regu.

Lokasi bermain *bebentengan* adalah wilayah pesisir yang menghampar dan tidak ada karangnya, dan dimainkan ketika air mulai surut. Wilayah permainan tidak terlalu luas seperti *kaulinan papancuhan*, karena *bebentengan* tidak terlalu beresiko, hanya perlu kewaspadaan kalau-kalau empasan ombak ke *bebentengan* bisa masuk mata.

2. Nilai-Nilai Kesundaan

Terkait dengan konsep penanaman nilai karakter, 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 pecinta 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 seksama agar sehat lahir dan batin. *Silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus (Suryalaga, 2003).

Menurut Suryalaga (2003) konsep dasar *silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus. Indikator *silih asih* ditandai sebagai berikut:

(1) *Asih* memerlukan kesabaran. Bertemunya dua pihak yang saling bersaing, diperlukan kesabaran dalam menamatkan permainan yang sedang berlangsung dari kedua belah pihak.

(2) *Asih* memerlukan pengorbanan. Rasa *asih* bisa beragam bentuknya, bisa moril maupun materil. Kadangkala rasa *asih* lebih mengedepankan kepentingan diri yang bersifat egois, padahal sejatinya rasa *asih* adalah kemampuan mengorbankan kepentingan individu

untuk kepentingan yang lebih besar, dalam hal ini adalah permainan itu sendiri.

(3) *Asih* memerlukan nilai dan tujuan. Rasa *asih* adalah sesuatu yang bersifat abstrak, berkaitan dengan nilai spiritual. Nilai kemanusiaan sangat ditentukan oleh rasa asih terhadap orang lain dan meluas ke luar dirinya dan berujung pada rasa asih pada sang Maha Pencipta, sebagai sumber kasih sayang abadi. Dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *deheusna kawula Gusti* yaitu bertemunya rasa cinta dari manusia kepada Tuhannya.

(4) *Asih* memerlukan tanggung jawab. Terwujudnya proses *silih asih* diperlukan tanggung jawab untuk menghargai hak dan kewajiban dari pihak yang berperan sebagai subjek dan objek. (5) *Asih* memerlukan dedikasi. Yaitu adanya keteguhan hati yang harus disertai semangat dan tekad saat menghadapi rintangan. (6) *Asih* memerlukan disiplin. Proses *silih asih* memerlukan disiplin diri untuk membatasi diri terhadap apa yang bukan hak dirinya, mampu menghormati batasan dan setia menjaga batasan tersebut. (7) *Asih* memerlukan ekspresi diri. Rasa *asih* berada dalam tataran perasaan. Seseorang yang tidak mampu mengekspresikan rasa *asih*-nya disebut kurang memiliki mental yang sehat. Sedangkan manusia yang sehat mentalnya adalah manusia yang menyadari dirinya sebagai makhluk sosial yang dapat mengekspresikan rasa *asih*-nya kepada sesama. (8) *Asih* memerlukan kejujuran. Untuk menjalin proses *asih*, diperlukan landasan nilai kejujuran yaitu kesediaan menerima keadaan yang dikasihi apa adanya. (9) *Asih*

memerlukan kerja sama. Terwujudnya proses *asih* tidak bisa hanya dilakukan sepihak tanpa ada kerjasama dari pihak lain untuk mencapai tujuan bersama. (10) *Asih* memerlukan kebersamaan. Pada saat menghadapi rintangan, adanya kesamaan rasa senasib sepenanggungan akan melahirkan komitmen untuk saling setia untuk saling mendukung baik dalam keadaan suka maupun duka. (11) *Asih* memerlukan rasa damai. Setelah terwujudnya proses *asih*, maka akan berdampak pada pemaknaan hubungan yang lebih dalam sehingga masing-masing pihak berupaya hidup rukun. Rukun diartikan sebagai hubungan baik antar manusia, alam, lingkungan di mana kita berada, dan Tuhan Yang Maha Esa yang disertai nilai damai (*peace*), penghargaan (*respect*), kasih sayang (*love*), persatuan/ kesatuan, berbagi (*sharing*), perhatian (*caring*), persatuan/kesatuan (*unity*). (12) *Asih* kadangkala menimbulkan kepedihan. Karena rasa asih adalah suatu gerak batin yang kadangkala sangat bersifat egois, maka tidak jarang bisa menimbulkan kepedihan. Tetapi bila rasa kepedihan itu bisa dirasionalisasikan dan disublimasikan maka kepedihan bisa berubah menjadi keikhlasan. Dan sangat banyak rasa *asih* ditransformasikan ke dalam karya-karya seni yang bermutu sebagai hasil wujud sublimasi rasa *asih*.

Konsep dasar *silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. Indikator *silih asah* ditandai sebagai berikut: (1) *Asah* memerlukan visi dan misi untuk mencapai tujuan. Hidup yang terarah adalah hidup yang visioner,

yaitu hidup yang bermakna mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Oleh karenanya memerlukan strategi untuk meraih tujuan secara bertahap. Hal ini memerlukan ilmu pengetahuan untuk memfasilitasi strategi tersebut. (2) *Asah* memerlukan semangat, yang menandakan ukuran daya tahan seseorang pada keteguhan dan kekuatan untuk bertahan mencari jalan keluar dari masalah. (3) *Asah* memerlukan alat ukur untuk mencapai tujuan. Tujuan silih asah adalah menambah ilmu pengetahuan sebagai alat dalam mencapai tujuan. Ilmu pengetahuan sangat tergantung dari kemampuan seseorang dalam memanfaatkan alat tersebut. (4). *Asah* memerlukan metoda. Mempelajari suatu ilmu pengetahuan memerlukan metode atau cara yang harus dilalui secara terstruktur. (5) *Asah* memerlukan kemampuan mengelola (*manage*). Mentransformasikan ilmu pengetahuan memerlukan sistem, didaktik dan metodik. (6) *Asah* memerlukan kesabaran. Dalam menuntut ilmu pengetahuan atau menyampaikan ilmu pengetahuan sangat memerlukan kesabaran, keuletan, tidak cepat bosan atau gampang menyerah. (7) *Asah* memerlukan keterbukaan. Mampu berpikir positif dan menerima hal-hal baru, bersikap transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi transformasi ilmu pengetahuan. Banyak ilmu pengetahuan yang dahulu pernah ada tidak tertransformasikan sehingga sehingga tidak berkembang, akhirnya hilang tertelan jaman. Oleh karenanya, baik pemberi ilmu dan penerima ilmu harus memiliki keterbukaan dan bertanggung jawab atas tumbuh

kembangnya ilmu. (8) *Asah* memerlukan kejujuran. Kejujuran dalam konteks penyampaian ilmu pengetahuan bersifat objektif; dalam arti memerlukan sifat ikhlas daripada bermotifkan subjektifitas yang bisa beralih menjadi 'pemanfaatan' untuk keuntungan salah satu pihak. (9) *Asah* memerlukan kerja yang berkesinambungan. Ilmu pengetahuan adalah proses yang yang berkesinambungan. Maka proses *silih asah* adalah proses berkelanjutan yang sejalan dengan *long live education*, yang menjadi kewajiban yang tak terpisahkan seumur hidup. (10) *Asah* memerlukan kreatifitas. Kreatifitas dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *hirup nu hurip, rancage hate, rancingas rasa*. (11) *Asah* memerlukan inovatif. Pembaharuan yang terencana akan menjadi tenaga pendorong tumbuh kembangnya suatu ilmu pengetahuan dalam mengatasi tantangantantangan jamannya. (12) *Asah* memerlukan proses penilaian. Pada hakikatnya, *silih asah* adalah proses saling menilai atas kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak agar terjadi proses pencerdasan akan berlangsungnya berkelanjutan dengan hasil yang optimal. (13) *Asah* memerlukan keberanian untuk diuji. Untuk mengetahui ketercapaian hasil proses pencerdasan maka setiap saat harus siap diuji dengan realita. (14) *Asah* memerlukan sikap proaktif. Proaktif dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *rapekan, rancage, motekar, henteu kuulen*. Yang artinya selalu berinisiatif dalam mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya. (15) *Asah* memerlukan kualitas diri. Memiliki standar kompetensi yang melingkupi

kompetensi intelektual, emosional, spiritual secara sinergis. Asah memerlukan sinergisitas. Dalam proses *silih asah* diperlukan kemampuan yang saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi. (16) Asah memerlukan kemampuan berkomunikasi. Proses *silih asah* tidak akan berjalan lancar jika kedua belah pihak tidak mampu menerjemahkan substansi transformasi sehingga perlu didukung kemampuan komunikasi untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Konsep dasar *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. Indikator *silih asuh* ditandai sebagai berikut: (1) Asuh memerlukan penghargaan. Rasa tulus untuk menghargai akan mendorong relasi antar personal yang nyaman. (2) Asuh memerlukan kesederajatan. Kesadaran bahwa kedua belah pihak memahami posisi masing-masing yang dibangun atas dasar azas *equal* tanpa memandang yang satu lebih tinggi dari yang lain. (3) Asuh memerlukan keihlasan. Memiliki sikap rela untuk menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan tuntunan tanpa pamrih. (4) Asuh memerlukan pengorbanan. Bila kerelaan telah tumbuh, maka dengan rela siap mengorbankan kepentingan pribadi demi terwujudnya tujuan *silih asuh*. 5. Asuh memerlukan kemampuan mengenal diri. Mampu bersikap proporsional berdasarkan posisinya. Terkadang sebagai individu tahu kapan harus menempatkan diri sebagai subjek atau objek dari proses

silih asuh. 6 Asuh memerlukan kepercayaan. Syarat utama terjadinya proses *silih asuh* adanya saling percaya yang dilandasi kejujuran dan kerbukaan yang tulus. Dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *kudu brukbrak, ulah beungeut nyanghareup ati mungkir, ulah bengkok sembah ngijing sila*. 7 Asuh memerlukan keadilan. Keadilan adalah menghargai hak dan kewajiban secara berimbang. Keadilan bukanlah penyamarataan tetapi penghargaan terhadap individu sesuai dengan proporsi hak dan kewajibannya secara memadai. 8 Asuh memerlukan sifat ksatria. Sifat ksatria adalah berani mengakui kelemahan dan kekurangan diri sendiri serta berani mengakui kelebihan orang lain. Tidak pernah menyalahkan orang lain karena ingin selamat sendiri. Sifat ksatria akan menumbuhkan kualitas diri yang tangguh serta rasa percaya diri. 9. Asuh memerlukan regenerasi. Tujuan proses *silih asuh* adalah mempersiapkan generasi penerus dengan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik dari pendahulunya. Proses regenerasi yang positif akan ditransformasikan untuk menjadi rambu-rambu perjalanan generasi selanjutnya sebagai *agent of change* agar tidak berjalan di tempat bahkan jangan sampai mengalami kemunduran. 10. Asuh memerlukan penghormatan. Pada proses *silih asuh* sikap saling menghormati harus tumbuh dari kedua belah pihak untuk saling menghargai antara yang lebih tua kepada yang lebih muda demikian pula sebaliknya. 11. Asuh memerlukan pengakuan. Adanya pengakuan atas keberadaan orang lain yang didasari rasa saling

mebutuhkan. Proses *silih asuh* tidak akan terwujud bila hanya satu pihak yang merasa membutuhkan tetapi tidak mendapat respon yang sama dari pihak lain. ¹² Asuh memerlukan tanggung jawab. Proses *silih asuh* memerlukan rasa tanggung jawab di antara kedua belah pihak dalam mencapai tujuan bersama yang hendak dicapai. ¹³ Asuh memerlukan rasa senasib sepenanggungan. Pada saat menghadapi rintangan, adanya kesamaan rasa akan melahirkan komitmen untuk saling setia untuk saling mendukung baik dalam keadaan suka maupun duka.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terkait dengan konsep silih asuh adalah sebagai berikut;

1. Memiliki kemampuan dalam menciptakan visi dan misi untuk mencapai tujuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: musyawarah/kesepakatan, kerja sama, kebijaksanaan mengatur strategi.
2. Memiliki semangat untuk tetap teguh dan kuat dalam bertahan mencari jalan keluar dari masalah, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: teguh pendirian, kerja sama, keterampilan individu dan kelincahan bergerak untuk menjaga konsistensi semangat juang baik dalam posisi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan.
3. Memiliki alat ukur untuk menambah ilmu pengetahuan sebagai alat dalam mencapai tujuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: ketepatan dan taktik/trik untuk menggunakan dan mengolah alat ukur tersebut guna mencapai tujuan yang dikehendaki.
4. Memiliki metoda dan cara untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara terstruktur, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kerja sama dalam menuntut ilmu (*sharing* dengan orang lain), daya konsentrasi yang tinggi, kebijaksanaan mengatur strategi dalam proses pembelajaran yang disertai vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan.
5. Memiliki kesabaran, keuletan, tidak cepat bosan atau gampang menyerah dalam menuntut atau menyampaikan ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: lapang dada, qonaah, kerja sama, konsentrasi, kesabaran, taktik/trik, dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan.
6. Memiliki kemampuan untuk berpikir positif dan menerima hal-hal baru, bersikap transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi, transformasi ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kejujuran, disiplin terhadap aturan, kebijaksanaan, kehati-hatian, dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan.
7. Memiliki kejujuran dalam konteks penyampaian ilmu pengetahuan sehingga tidak menguntungkan salah satu pihak, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kejujuran, kebijaksanaan, dan kerja sama.
8. Memiliki kemampuan bekerja secara berkesinambungan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, disiplin, konsentrasi, kesabaran, dan kerja sama.

9. Memiliki kreatifitas dan keterampilan untuk hidup sejahtera, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: cerdas, mampu melihat peluang, dan daya konsentrasi. Memiliki kemampuan untuk memperbaharui dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, kemampuan berupa taktik/trik, konsentrasi, dan kerja keras.
 10. Memiliki kemampuan untuk saling menilai kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak agar terjadi proses pencerdasan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: rendah hati, cerdas, strategi berupa taktik/trik untuk belajar, dan kerja sama.
 11. Memiliki keberanian untuk menguji hasil proses pencerdasan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: rendah hati, keberanian, percaya diri, aktualisasi diri, kebijaksanaan, dan ketangguhan diri.
 12. Memiliki sikap proaktif dalam berinisiatif mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, kelincahan bergerak, kebijaksanaan, kerja sama, dan disertai usaha keras.
 13. Memiliki standar kompetensi yang melingkupi kompetensi intelektual, emosional, spiritual secara sinergis, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: mampu memprediksi, melihat peluang, dan cerdas. Memiliki kemampuan untuk saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: saling belajar, tidak egois, kebijaksanaan, kemurahan hati, strategi yang berupa taktik/trik, dan kerja sama.
 14. Memiliki Kemampuan berkomunikasi untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan dalam berkomunikasi, musyawarah, kebijaksanaan, dan kerja sama.
- Nilai-nilai kearifan lokal yang terkait dengan konsep *silih asih* (*local wisdom*) adalah sebagai berikut:
1. Menunjukkan kesabaran dalam menyamakan persepsi dari kedua belah pihak, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: musyawarah/kesepakatan, saling memahami, kesabaran saat menjalin kekompakan dan kerjasama
 2. Menunjukkan pengorbanan untuk kepentingan bersama di atas kepentingan individu, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: lapang dada dalam menerima kekalahan dan peran yang ditetapkan berdasarkan aturan main, keikhlasan dalam mendukung kelompok, tidak egois pada kepentingan diri sendiri, bertanggung jawab.
 3. Menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menghargai hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: melatih tanggung jawab, mengetahui tugas dan kewajiban, saling menghargai hak orang lain, menghargai kawan dan lawan, berlaku adil/seimbang.
 4. Menunjukkan keteguhan hati yang disertai semangat dan tekad saat menghadapi rintangan, yang

ditunjukkan dengan nilai-nilai : bangkit dari kekalahan, bersemangat mengatasi tantangan, tahan terhadap godaan, keluhuran budi, keteguhan jiwa, ketetapan hati, ketenangan didasari konsentrasi, tidak mudah putus asa, teguh pendirian.

5. Menunjukkan perilaku disiplin untuk membatasi diri terhadap apa yang bukan haknya, serta mampu menghormati batasan dan setia menjaga batasan tersebut, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: mengetahui batas untuk mentaati peraturan, sopan, rasa hormat, disiplin terhadap aturan, tidak iri hati
6. Menunjukkan keinginan dalam mengekspresikan kasih sayang kepada sesama, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kasih sayang, membantu teman, mengayomi, membimbing, memberi rasa aman.
7. Menunjukkan eksistensi rasa kasih sayangnya kepada orang lain sebagai bukti keberadaan dirinya, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: empati terhadap kebutuhan orang lain, mewujudkan/
mengaktualisasikan sifat-sifat bijak secara konsisten misalnya pemimpin yang mampu mengayomi dan melindungi anggotanya sehingga memiliki rasa aman, maka dengan sendirinya anggotanya

Nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terkait dengan konsep silih asuh adalah sebagai berikut:

1. Kesiediaan untuk menghargai dan mendorong relasi antarpersonal, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kerja sama, menghargai

orang lain, kebijaksanaan, dan tidak egois.

2. Kesiediaan saling mengorbankan kepentingan pribadi demi terwujudnya tujuan silih asuh, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: murah hati, demokrasi, tanggung jawab, dan lapang dada.
3. Kesiediaan untuk saling menempatkan diri sebagai subjek dan objek dalam proses silih asuh, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, strategi membagi peran, kebijaksanaan, dan kebersamaan.
4. Kesiediaan untuk saling percaya yang dilandasi kejujuran dan keterbukaan yang tulus, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: jiwa kepemimpinan, kebijaksanaan, kejujuran, dan disiplin.
5. Kesiediaan saling menghargai hak dan kewajiban secara berimbang, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: disiplin, patuh terhadap aturan, kebijaksanaan, dan lapang dada.
6. Kesiediaan untuk saling berani mengakui kelemahan dan kekurangan diri sendiri serta berani mengakui kelebihan orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: menghargai perbedaan, kesabaran, dan lapang dada.
7. Kesiediaan untuk saling menghargai antara kedua belah pihak, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: demokratis, kemurahan hati, menghargai kawan dan lawan, lapang dada, dan kebijaksanaan.
8. Kesiediaan untuk saling bertanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai:

kepemimpinan, kebijaksanaan, disiplin, tanggung jawab, dan rela berkorban.

9. Kesiediaan untuk saling merasakan senasib sepenanggungan dengan orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kebersamaan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Jenis permainan yang dilestarikan oleh masyarakat Desa Sindangkerta ada 12 jenis permainan.
2. 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.
3. Mengacu pada konsep pelestarian budaya, pelestarian kaulinan barudak lembur yang dilaksanakan oleh *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* Cipatujah terbagi dalam dua bentuk, yaitu (1) *Cultural Experience* dan (2) *Cultural Knowledge*.
4. *Cultural Experience* merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terlibat langsung ke dalam sebuah pengalaman kebudayaan. Sebagai contoh sebuah permainan anak-anak. Untuk melestarikan sebuah permainan ini maka dianjurkan untuk belajar dan berlatih permainan tersebut.

Selain ikut terlibat langsung dalam proses berlatih, masyarakat pun dibekali dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut.

5. Sedangkan *Culture Knowledge* adalah pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsikan sebagai pusat belajar masyarakat. Pada dasarnya pusat informasi ini adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan tersebut.

F. Daftar Pustaka

- Achmad. 2007. Literasi Informasi: Keterampilan 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.
- 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.
- Ritzer, George, et.al., *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta, Prenada Media, 2005.
- 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/Know>

ledge 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 Pedesaan*. Bandung: Universitas Padjadjaran.