

# Konteks Pelestarian Pengetahuan pada Pelestarian Permainan Tradisional di Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan

Dedy Dwi Putra<sup>1</sup>, Tamara Adriani Salim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Departemen Ilmu Perpustakaan, Universitas Indonesia

Email: [1dedydwi@ui.ac.id](mailto:1dedydwi@ui.ac.id), [2tamaraas@ui.ac.id](mailto:2tamaraas@ui.ac.id)

## Abstract

*Traditional games, as part of Indonesian culture, have important values to be preserved. It becomes meaningful because traditional games have heritage and knowledge value that is very valuable for human life. Knowledge in human's everyday life occupies an important and strategic position that has a major impact on the process of human activities. It's rationalization becomes a foundation to save knowledge through the preservation of knowledge. Preservation of traditional games as part of knowledge preservation is an important aspect to be explored further. This study seeks to explore aspects of knowledge preservation value that embedded in preservation of traditional games. This study uses a qualitative approach with data collection through interview, observation and direct involvement in preservation of traditional games. The analytical approach used in this paper is a knowledge preservation strategy. The results showed that the context of knowledge preservation in the preservation of traditional games in the Public Library and Archive of Pacitan was manifested in various activities. From the preservation of these traditional games, there are several knowledge preservation perspectives, including the archival perspective, human resource and organizational learning perspective, project based perspective, and business process re-engineering each of which is manifested in the preservation of traditional games.*

**Keyword:** knowledge preservation, public library, traditional games

## Abstrak

Permainan tradisional sebagai bagian dari budaya Indonesia memiliki nilai-nilai penting yang harus dilestarikan. Hal ini menjadi bermakna karena permainan tradisional memiliki nilai warisan dan pengetahuan yang sangat berharga bagi kehidupan manusia. Pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari manusia menempati posisi penting dan strategis yang berdampak besar pada proses aktivitas manusia. Rasionalisasinya menjadi landasan untuk menyelamatkan pengetahuan melalui pelestarian pengetahuan. Pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari pelestarian pengetahuan merupakan aspek penting untuk digali lebih jauh. Kajian ini berupaya menggali unsur konteks preservasi pengetahuan yang tertanam dalam pelestarian permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan keterlibatan langsung dalam pelestarian permainan tradisional. Pendekatan analitis yang digunakan dalam makalah ini adalah strategi pelestarian pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konteks pelestarian pengetahuan dalam pelestarian permainan tradisional di Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Pacitan diwujudkan dalam berbagai kegiatan. Dari pelestarian permainan tradisional tersebut, terdapat beberapa perspektif preservasi pengetahuan yaitu meliputi perspektif arsip (the archival perspective), perspektif pembelajaran organisasi dan sumber daya manusia (human resource and organizational learning perspective), perspektif berbasis proyek (project based perspective), dan perspektif bisnis proses (business process re-engineering) yang masing-masing terwujud pada tindakan pelestarian permainan tradisional.

**Kata Kunci:** preservasi pengetahuan, permainan tradisional, perpustakaan umum

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang identik dengan kepemilikan kebudayaan yang beraneka ragam. Berbagai macam kebudayaan dapat dilihat melalui produk kebudayaan yang dihasilkan dalam suatu masyarakat seperti kegiatan upacara, lukisan, tarian, artefak, dan sebagainya, bahkan juga termasuk permainan tradisional. Makna kebudayaan merujuk pada suatu kepercayaan dan nilai-nilai adat yang diwariskan oleh kelompok etnis, agama, dan sosial secara wajar dan tidak berubah dari generasi ke generasi (Guiso, Sapienza, and Zingales, 2006). Kebudayaan mengandung unsur spesifik tentang pembelajaran sosial yang meliputi aspek pengajaran dan imitasi. Pembelajaran sosial dan aspek warisan yang ada didalam kebudayaan merupakan dua hal yang berkaitan erat, dimana pembelajaran sosial dapat dipahami sebagai mekanisme yang selalu berada didalam warisan (Galef, 1992).

Permainan tradisional memiliki karakteristik sebagai suatu unsur kebudayaan yang sifatnya turun-temurun diwariskan dari generasi ke generasi yang mengandung unsur nilai penting dalam kehidupan. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan oleh generasi terdahulu (Misbah, 2006). Permainan tradisional menjadi bagian dari suatu konsep bermain yang didalamnya terdapat unsur kesepakatan dalam konteks aturan-aturannya dan merupakan warisan yang mengandung nilai-nilai sosial kemanusiaan, kerjasama, pengaruh emosi, motorik, intelektual, akurasi, dan sosialisasi (Yuliani, 2010). Permainan tradisional juga menjadi bagian dari sebuah permainan yang melibatkan aktivitas. Permainan merupakan jenis aktivitas yang menawarkan kolaborasi dari fisik, sosial, emosional, dan intelektualitas pada setiap tahapannya. Bermain pastilah latihan untuk tubuh, latihan untuk perasaan, dan latihan untuk pikiran (Brown, 2009). Permainan, sebagai suatu aktivitas yang bervariasi, memiliki makna tersendiri dari aspek kognitif. Terdapat enam elemen dasar yang dirumuskan oleh psikologi kognitif dan neurosains yang dicakup dalam bidang permainan yaitu antisipasi, kejutan, kesenangan, pemahaman, kekuatan, dan ketenangan (Eberle, S.G., 2014).

Sebuah penelitian yang berkaitan dengan manfaat permainan tradisional menyimpulkan bahwa permainan tradisional, dalam hal ini permainan dari lempung, dapat memberikan dampak pada tingginya tingkat kreatifitas anak usia dini (Muthmainah & Ali, 2018). Dalam konteks kebudayaan, permainan tradisional juga menjadi identitas kebudayaan daerah. Setiap daerah memiliki karakteristik permainan tradisional sendiri. Permainan tradisional memiliki nilai kearifan lokal, seperti keberanian, berfikir strategis, *feeling* (naluri) yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya (Khasanah, dkk., 2011). Sehingga permainan tradisional pada dasarnya juga merupakan sarana untuk mengenalkan kebudayaan daerah dan kearifan lokal.

Permainan tradisional sebagai wujud kebudayaan sangat penting untuk dilestarikan dalam rangka untuk mempertahankan nilai penting yang terkandung didalamnya. Upaya pelestarian dapat dilakukan dengan berbagai cara dan pendekatan. Sebuah

penelitian tentang pelestarian permainan tradisional menunjukkan bahwa serangkaian kegiatan tari dapat menjadi perantara dalam melestarikan permainan tradisional. Hal ini direpresentasikan melalui pementasan (Efianti, Hendrawijaya, & Imsiyah, 2018). Selanjutnya penelitian dari Mugnisjah, W. Q., & Budiarti, T. (2016) terkait pelestarian permainan tradisional menyimpulkan bahwa keberadaan ruang terbuka menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung upaya pelestarian permainan tradisional. Sementara itu, selain dari sudut pandang media dan sarana, sebuah perspektif juga menjadi hal penting dalam upaya pelestarian permainan tradisional, seperti pada artikel penelitian Ali W. (2017) yang berjudul "*An Indigenous Academic Perspective to Preserving and Promoting Indigenous Knowledge and Traditions: A Fiji Case Study*". Artikel tersebut menyoroti bagaimana masyarakat pribumi dan Indo-Fiji yang telah hidup bersama selama lebih dari 100 tahun telah membentuk keunikan multikultural. Sebuah perspektif sebagaimana artikel tersebut menjadi aspek yang relevan dengan konteks permainan tradisional sebagai budaya dan kearifan lokal.

Beberapa penelitian tentang pelestarian permainan tradisional tersebut menunjukkan adanya keberagaman cara dan sudut pandang yang dapat diterapkan dalam pelestarian permainan tradisional. Konteks preservasi pengetahuan juga menjadi salah satu kajian penting dalam pelestarian permainan tradisional. Penelitian ini berusaha untuk menggali konteks preservasi pengetahuan pada pelestarian permainan tradisional dalam studi kasus di perpustakaan umum. dalam *Public Library Manifesto*, menyebutkan bahwa salah satu misi perpustakaan umum adalah mendorong dialog antar budaya dan mendukung keragaman budaya (IFLA, 1994), yang artinya bahwa perpustakaan umum juga berperan untuk menyelamatkan keberagaman budaya, termasuk didalamnya permainan tradisional. Hal ini dapat dicapai dengan suatu upaya kerjasama dengan organisasi lokal atau regional, dengan menyediakan ruang untuk kegiatan budaya, merancang kegiatan budaya dan memastikan kepentingan budaya dapat diakomodir didalam perpustakaan. Kontribusi perpustakaan harus mencerminkan keragaman budaya yang diwakili dalam masyarakat (Koontz & Gubbin 2010).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dalam paper ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami suatu fenomena dengan menggali makna yang ada didalamnya. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti dalam hal ini adalah kegiatan pelestarian permainan tradisional, wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang memiliki pemahaman terhadap obyek yang diteliti, dan pengumpulan data melalui studi dokumentasi difokuskan pada upaya mempelajari dan memaknai dokumen-dokumen yang relevan dengan obyek penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permainan tradisional sebagai bagian dari warisan kebudayaan bangsa sangat penting untuk dilestarikan di Kabupaten Pacitan. Perpustakaan Umum Kabupaten

Pacitan memiliki peran penting dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Sebagaimana peran dari sebuah perpustakaan umum, Perpustakaan Umum Kabupaten Pacitan selain sebagai institusi yang melayani kebutuhan informasi masyarakat Pacitan, juga memiliki peran dalam upaya pelestarian budaya, terlebih kabupaten Pacitan adalah daerah yang identik dengan suatu kebudayaan. Dalam upaya pelestarian permainan tradisional, perpustakaan umum Kabupaten Pacitan berkolaborasi dengan sebuah komunitas di Pacitan yang bernama Komunitas Pace Enom. Komunitas Pace Enom adalah sebuah komunitas sebagai wadah aktualisasi ide atau gagasan utamanya para pemuda Pacitan serta untuk menciptakan kegiatan positif dan konstruktif dalam upaya meningkatkan literasi pengetahuan masyarakat Pacitan.

Dalam konteks pelestarian permainan tradisional ini, kolaborasi antara perpustakaan dan komunitas diperlihatkan dalam proses kegiatan preservasi pengetahuan. Proses preservasi pengetahuan pada dasarnya juga merupakan landasan dalam kegiatan pelestarian permainan tradisional. Mengutip dari *International Atomic Energy Agency*, preservasi pengetahuan adalah proses pengelolaan sistem pengetahuan dan kapabilitas organisasi yang menyajikan dan menyimpan berbagai persepsi, tindakan, dan pengalaman dari waktu ke waktu yang dapat digunakan kembali untuk masa yang akan datang (IAEA, 2011). Preservasi pengetahuan mencakup segala tindakan memelihara, memahami, menyimpan, dan melindungi pengetahuan tacit dan eksplisit untuk menjaga aksesibilitas dan keterbacaan agar pengetahuan tersebut tetap berguna. Preservasi pengetahuan memiliki basis proses dan tahapan. Tiga proses ini pada dasarnya juga merupakan dasar dari manajemen pengetahuan. Tiga dasar itu meliputi yaitu *selection, storage, and actualization* (Romhardt, 1997). *Selection*, fokus pada identifikasi pengetahuan yang mengandung unsur nilai yang penting untuk masa depan. *Selection* menentukan apakah object yang akan dipreservasi layak untuk dipreservasi atau tidak. *Storage* merepresentasikan suatu kegiatan penyimpanan baik dalam bentuk buku, digital, video, dokumen penting dan sebagainya. Penyimpanan juga memungkinkan dalam wujud kegiatan atau aktivitas. *Actualization*, pengetahuan yang tersimpan dapat diterapkan atau dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan.

Preservasi terdiri dari serangkaian proses yang didalamnya terdapat berbagai perspektif yang perlu untuk dipertimbangkan. Hal ini tidak lepas dari keterkaitannya dengan perspektif yang ada pada pengetahuan sebagai objek preservasi tersebut. Penting untuk mengenali bahwa ada berbagai perspektif tentang pengetahuan yang perlu dipertimbangkan. Beberapa perspektif dalam preservasi pengetahuan diantaranya meliputi perspektif arsip (*the archival perspective*), perspektif bisnis proses (*business process re-engineering*), perspektif sumber daya manusia dan organisasi pembelajaran (*human resource and organizational learning perspective*), perspektif berbasis proyek (*project based perspective*), perspektif data proses produksi (*production process data perspective*), dan perspektif pemeliharaan desain informasi dasar (*design basis information maintenance perspective*) (IAEA, 2011).

Dalam konteks pelestarian permainan tradisional di Perpustakaan Umum Kabupaten Pacitan, tahapan preservasi pengetahuan direpresentasikan sebagai berikut:

### 1. Selection.

Kata kunci dalam tahapan seleksi ini adalah proses identifikasi. Seleksi atau “*selection*” adalah menyangkut identifikasi pengetahuan organisasi yang mungkin berguna di masa depan dan oleh karena itu harus dilindungi (Romhardt, 1997). Upaya identifikasi dalam konteks pelestarian permainan tradisional ini direpresentasikan dalam kegiatan berbagi pengetahuan / *sharing knowledge* yang dilakukan komunitas Pace Enom dan perpustakaan umum melalui seorang pustakawannya. Bagian dari kegiatan ini termasuk salah satunya melakukan diskusi dan kajian terhadap suatu fenomena yang terjadi di masyarakat saat ini, utamanya pada usia anak dan pelajar. Kajian dikhususkan pada pola kehidupan anak dan pelajar saat ini dalam konteks aktivitas bermain.

Hal yang mendasari pentingnya mengenalkan kembali permainan tradisional adalah pola bermain anak sekarang yang cenderung bersikap acuh terhadap permainan tradisional dan lebih dekat pada permainan modern dan berbasis digital seperti game online, dimana hal ini juga berpotensi untuk menguasai waktu mereka. Padahal didalam game tradisional itu sendiri terdapat berbagai macam manfaat seperti pada aspek motorik, kognitif, moral, spiritual, dan sosial (Misbah, 2006). Proses identifikasi ini juga membahas tentang suatu dampak yang ditimbulkan jika tidak ada upaya memperkenalkan kembali kebudayaan yang telah ada, dalam hal ini permainan tradisional. Tahapan seleksi dalam konteks pelestarian permainan tradisional ini pada intinya mengarahkan aktor kegiatan preservasi, utamanya komunitas dan perpustakaan, untuk menemukan landasan pentingnya dari objek yang akan dipreservasi. Dengan proses identifikasi tersebut, memungkinkan lahir sebuah rancangan strategi beserta *tools*nya yang digunakan dalam pelestarian permainan tradisional.

### 2. Storage

Tindakan pelestarian permainan tradisional berikutnya adalah penyimpanan atau “*Storage*”. Tahap ini memungkinkan individu untuk menyimpan basis pengetahuan organisasi dalam bentuk yang sesuai (Romhardt 1997). Peran perpustakaan umum dalam tahap ini adalah dominan. Sebagaimana dalam IFLA manifesto “*the public library is the local centre of information making all kinds of knowledge and information readily available to its users*” (Koontz & Gubbin 2010). Ini menjelaskan bahwa penyimpanan informasi tentang permainan tradisional menjadi bagian dari peran tersebut. Sebagaimana di perpustakaan umum lainnya, perpustakaan umum menyimpan informasi dari berbagai bidang atau subjek mulai dari kelas 000 hingga kelas 900 (sistem kelas DDC), termasuk koleksi buku tentang permainan tradisional dari berbagai pengarang. Dalam konteks storage, meski bukan hasil penyusunan dari Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan, produk penyimpanan informasi tentang permainan tradisional juga telah ada dalam bentuk website salah satunya adalah website “budaya Indonesia” yang dapat diakses melalui <http://budaya-indonesia.org>. Disini perpustakaan menyediakan akses terhadap informasi tersebut. Sementara itu, peran dari the community lebih pada upaya mengenalkan atau mensosialisasikan tentang keberadaan storage tersebut.

*Storage* tidak hanya direpresentasikan dalam penyimpanan yang sifatnya eksplisit saja tetapi juga penyimpanan dalam bentuk tacit. Hal ini berkesinambungan dengan

suatu konsep knowledge management, dimana pengetahuan terbagi kedalam dua tipe yaitu tacit dan eksplisit. *Tacit knowledge tends to reside within the heads of knowers, whereas explicit knowledge is usually contained within tangible or concrete media* (Dalkir, 2011). Dengan memahami ini, maka kegiatan diskusi atau sharing sebagaimana yang dilakukan oleh komunitas Pace Enom dan Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan merupakan upaya untuk membentuk penyimpanan dalam bentuk tacit, yaitu yang tersimpan didalam kepala manusia.

### 3. *Actualization*

*Actualization*, merupakan bagian dari tindakan pelestarian permainan tradisional yang berorientasi pada upaya penanaman nilai objek preservasi dalam realitas kehidupan. Romhardt (1997) menyarankan, pelestarian pengetahuan tidak menyimpulkan dengan penyimpanan pengetahuan organisasi, tetapi dalam membuat pengetahuan tersebut tersedia dalam kualitas yang dapat diterima untuk pengambilan keputusan. Dalam konteks ini, Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan bekerjasama dengan komunitas Pace Enom menyelenggarakan kegiatan yang bertemakan pelestarian budaya permainan tradisional yaitu bernama "Dolanan Bareng". Kegiatan "Dolanan Bareng" ini merupakan bentuk praktik dari permainan tradisional. Kegiatan ini melibatkan masyarakat terutama usia anak-anak dan remaja, dengan harapan mereka dapat mengetahui, memahami dan merasakan esensi dari permainan tradisional untuk kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan ini, komunitas pace enom lebih berperan sebagai perancang konsep kegiatan, dan dukungan sumber daya manusia penyelenggara.

Tahapan aktualisasi, sebagai upaya untuk mewujudkan nilai-nilai dari objek preservasi kedalam ranah kehidupan nyata, merupakan suatu hal yang esensial. Hal ini menjadi titik poin dari penyelenggaraan preservasi pengetahuan, bagaimana pengetahuan dapat diaktualisasikan kedalam aspek kehidupan nyata sebagai sarana pengambilan keputusan. Sama halnya dengan tujuan tersebut, pelestarian permainan tradisional ini diarahkan untuk menggali nilai-nilai permainan tradisional, dari segi sosial, budaya, kesehatan, dan nilai-nilai lainnya yang ada dalam permainan tradisional tersebut, yang kemudian direfleksikan kedalam kehidupan sehari-hari. Dengan praktik penyelenggaraan kegiatan "dolanan bareng" ini, sebagai salah satu sarana dalam mengaktualisasikan nilai permainan tradisional, banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini seperti terciptanya kerjasama, pengalaman project, pembelajaran, dan bahkan sebagai memori.

Didalam pengetahuan terdapat perspektif yang perlu untuk dipertimbangkan. Sebagaimana hal ini juga tertanam didalam proses pelestarian permainan tradisional di Pacitan melalui aksi kolaborasi antara perpustakaan umum dan komunitas Pace enom. Beberapa perspektif yang dapat di peroleh dari preservasi pengetahuan permainan tradisional tersebut diantaranya yaitu perspektif arsip (*the archival perspective*), perspektif pembelajaran organisasi dan sumber daya manusia (*human resource and organizational learning perspective*), perspektif berbasis proyek (*project based perspective*), dan perspektif bisnis proses (*Business process re-engineering*).

*The archival perspective.* Perpective ini menjelaskan tentang esensi dari preservasi pengetahuan, bahwa preservasi pengetahuan dapat menghasilkan produk arsip. Arsip ini dapat direpresentasikan dalam bentuk tercetak maupun digital. Arsip adalah bukti suatu peristiwa atau kegiatan yang terekam dalam bentuk nyata yang memungkinkan untuk dapat ditemukan kembali (Lundgren & Lundgren, 1989). Arsip tidak hanya berkaitan tentang catatan administrasi organisasi tetapi juga catatan tentang sejarah dan kebudayaan. Jimerson (2005) menjelaskan bahwa archives encompass both records of evidence and accountability and documents of historical and cultural significance. *The Archival Perspective* dalam konteks pelestarian permainan tradisional di Pacitan dapat ditunjukkan melalui keberadaan produk informasi tentang kegiatan permainan tradisional Indonesia yang ada di perpustakaan. Selain itu, dokumentasi dari kegiatan “dolanan bareng” seperti yang dilakukan oleh Komunitas Pace Enom, juga merupakan bagian dari upaya pengarsipan dalam konteks kegiatan pelestarian permainan tradisional di Pacitan.

*Human resource and organizational learning perspective.* Perpective ini memperlihatkan bahwa preservasi pengetahuan dapat membangun inisiatif didalam organisasi untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (IAEA, 2011). Dalam konteks pelestarian permainan tradisional, perspektif ini dapat dipahami sebagai penjelasan tentang dampak dari kegiatan pelestarian permainan tradisional terhadap manusia dan organisasi yang menjalankannya. Manfaat bagi seseorang, kegiatan pelestarian permainan tradisional ini memperlihatkan dan mengajarkan akan pentingnya suatu nilai didalam permainan tradisional yang dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dari hal ini juga dapat diperoleh suatu pemahaman bahwa permainan tradisional juga merupakan warisan bangsa yang perlu dilestarikan karena terdapat unsur nilai didalamnya. Sementara itu, bagi organisasi, pelestarian permainan tradisional merupakan sebuah pembelajaran bagaimana suatu organisasi atau komunitas dapat bekerjasama dan berkolaborasi dalam menciptakan sebuah program.

*Project based perspective.* Pandangan ini berfokus pada proses dan alat (IAEA, 2011). Preservasi dipandangan sebagai suatu kegiatan yang didalamnya terdapat unsur proses dan alat yang digunakan. Proses pelestarian permainan tradisional di Pacitan meliputi proses sebagaimana yang ada didalam preservasi pengetahuan yaitu *selection, storage, dan actualization*. Sementara itu, peralatan yang terlibat merupakan berbagai hal yang mendukung dan digunakan pada setiap kegiatan dalam proses preservasi ini. Perspektif ini juga menjelaskan bahwa pelestarian permainan tradisional ini merupakan sebuah proyek yang dapat dijalankan secara berkelanjutan, sehingga dari perpspektif ini dapat diambil suatu pembelajaran tentang pentingnya strategi dan catatan evaluasi yang dapat dijadikan sebagai rujukan bagi komunitas dalam melaksanakan proyek-proyek pelestarian lainnya.

*Business process re-engineering (BPR).* Perspektif ini mengkaitakan preservasi pengetahuan dengan pengelolaan informasi berbasis digital atau online. Keterlibatan media online merupakan aspek yang penting dalam mendukung kegiatan preservasi. Dalam konteks pelestarian permainan tradisional ini, media informasi online

dimanfaatkan sebagai sarana publikasi atau penyimpanan dokumentasi dari kegiatan preservasi tradisional ini. Perpustakaan umum dan the community memanfaatkan media informasi misalnya melalui website dan media sosial untuk mensosialisasikan kegiatan-kegiatan dalam konteks pelestarian permainan tradisional.

## KESIMPULAN

Permainan tradisional yang merupakan bagian dari sebuah kebudayaan, sangat penting untuk dilestarikan, utamanya bagi daerah yang kental dengan kebudayaan, seperti kabupaten Pacitan. Hal ini selain untuk menjaga nilai-nilai dari permainan tradisional tersebut, juga untuk menjaga identitas daerah. Preservasi permainan tradisional di Pacitan dilakukan melalui proses kolaborasi antara Perpustakaan Umum Kabupaten Pacitan dan Komunitas Pace Enom. Kegiatan kolaborasi meliputi proses atau tahapan dalam preservasi pengetahuan yaitu *selection*, *storage*, dan *actualization*.

Dalam tahapan *selection*, perpustakaan umum dan komunitas bersama-sama melakukan identifikasi dan *sharing knowledge* untuk memahami aspek dasar pentingnya permainan tradisional dipilih sebagai object preservasi. Dalam tahapan *storage*, peran perpustakaan lebih menonjol yaitu sebagai sarana untuk menyimpan berbagai informasi tentang permainan tradisional. Selain itu, perpustakaan juga menyediakan akses terhadap informasi berbasis online. Sementara peran dari komunitas lebih pada upaya mensosialisasikan keberadaan akses informasi tersebut. Selanjutnya dalam tahapan *actualization*, kolaborasi perpustakaan dan komunitas diwujudkan dalam kegiatan “dolan bareng”. Kegiatan ini menjadi salah satu upaya aktualisasi permainan tradisional pada masyarakat utamanya anak-anak.

Pelestarian permainan tradisional pada akhirnya melahirkan beberapa perspektif yang merupakan suatu pemaknaan nilai dari kegiatan preservasi yang dilakukan. Beberapa perspektif yang tertanam pada kegiatan preservasi pengetahuan permainan tradisional seperti *the archival perspective*, *human resource and organizational learning perspective*, *project based perspective*, dan *business process re-engineering* dapat menjadi sebuah representasi makna preservasi pengetahuan yang juga menjadi landasan penting dalam pengembangan kegiatan atau program preservasi pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, W. (2017). An Indigenous Academic Perspective to Preserving and Promoting Indigenous Knowledge and Traditions: A Fiji Case Study. *Australian Journal of Indigenous Education*, 46(1), 80-91.
- Efianti, H., Hendrawijaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Peran Pelatihan Tari Terhadap Pelestarian Permainan Tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil (USK): Rumah Belajar dan Rumah Bermain Jember. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2(1), 8-10.

- Dalkir, Kimiz. (2011). Knowledge management in theory and practice. Cambridge: The MIT Press
- Faisol, Ahmad. (2018, March 6). Ketagihan "Game Online", Siswa SMP Nekat Rampok Rumah Anggota.
- Galef, B. G. (1992). The question of animal culture. *Human nature*, 3(2), 157-178.
- Guiso, L., Sapienza, P., & Zingales, L. (2006). Does culture affect economic outcomes?. *Journal of Economic perspectives*, 20(2), 23-48.
- International Atomic Energy Agency (IAEA).2011.Comparative analysis of methods and tools for nuclear knowledge preservation. Vienna : International Atomic Energy Agency.
- International Federation of Library Associations and Institutions. (1994). IFLA/UNESCO Public Library Manifesto 1994. Diakses pada 8 Mei 2018 melalui <https://www.ifla.org/resources/?oPubId=1033>
- Jimerson, R. C. (2005). Archival Priorities: Ten Critical Issues for the Profession. Provenance, *Journal of the Society of Georgia Archivists*, 23(1), 5
- Khasanah, I., Prasetyo, A., Rakhmawati, E (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No.1, 91-10. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Muthmainah, F., & Ali, M. (2018). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional: Bermain Lempung. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(1).
- Koontz, C. (Ed.) & Gubbin, B. (Ed.) (2010). IFLA Public Library Service Guidelines. Berlin, Boston: De Gruyter Saur. Retrieved 6 May. 2018, from <https://www.degruyter.com/view/product/43971>
- Lundgren, T. D., & Lundgren, C. A. (1989). Records Management in The Computer Age. Boston: PWS-KENT Pub.Co
- Misbah, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mugnisjah, W. Q., & Budiarti, T. (2016). Kajian ruang terbuka untuk pelestarian khazanah permainan tradisional di kota Bogor, Jawa Barat. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 8(2), 70-80.
- Romhardt, K. (1997). Processes of knowledge preservation: Away from a technology dominated approach. In Proceedings der 21, "Deutschen Jahrestagung für Künstliche Intelligenz", 9.
- Siregar, Wahyudi A. (2018, Januari 24). Asyik Main Game Online di Warnet, 27 Pelajar Diamankan Polisi. Okezone News. Retrieved from <https://news.okezone.com/read/2018/01/24/340/1849656/asyik-main-game-online-diwarnet-27-pelajar-diamankan-polisi>
- Stuart Brown. (2009). Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul, 112-13, 168-
- Yuliani, (2010). Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks.