
EKSISTENSI DAN KEBERLANJUTAN BUDAYA BADUY LUAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL

Budi Supriyanto¹, Jajang Gunawijaya², Nurbaeti³

¹Program Studi Doktor Pariwisata STP Trisakti, ²Program Studi Antropolog,
Universitas Indonesia, ³Program Studi Doktor Pariwisata STP Trisakti
Email: budi@indonesia.travel, j_gunawijaya@yahoo.com, nurbaeti@stptrisakti.ac.id

*Korespondensi: budi@indonesia.travel

(Submission 18-08-2022, Revisions 26-10-2022, Accepted 09-11-2022)

Abstract

Traditional games activities are fun activities carried out by children, adolescents and adults, which are important for the development of abilities, character, morals and emotions in their efforts to form a strong personality needed during the period of growth to adulthood. This traditional game is also part of the cultural representation of the Baduy tribe, Banten. The aspect of sustainability is the main problem that must be faced because it is dealing directly with globalization, which can result in reduced existence in the future, which one day can make this culture only found in game museums or only in books because it is no longer played or separated from culture and the Baduy people. The author assumes that the original culture that exists in the Baduy tribe can maintain the existence of traditional folk games, so that they continue to grow and be played from generation to generation. This research method uses a qualitative approach, by carrying out the data collection and analysis stages of traditional folk game objects to see their existence, then through in-depth interviews to analyze their sustainability. The results of the study show that the existence and number of common traditional games in the Baduy have decreased and have even been played very little from year to year. This is different from the special traditional games of the Baduy which are still running because the tradition has been passed down from parent to child as an educational skill for daily activities that continues to be taught. The three pillars refer to the CSA (Community Sustainable Assessment), namely (1) Ecological aspects; (2) Social aspects; and (3) Spiritual aspect; shows a positive value for the Baduy tribe, even though the communication indicators in the social aspect are starting to see the entry of globalization information through the internet causing a degradation or declining in negative new habits, so that the existence and sustainability of the cultural side must begin to be a concern.

Keywords : *existence; sustainability; traditional folk games; children games; baduy luar.*

Abstrak

Aktivitas permainan tradisional adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak, remaja maupun dewasa, yang penting bagi perkembangan kemampuan, karakter, moral dan emosional dalam usahanya membentuk kepribadian kuat yang dibutuhkan pada masa pertumbuhan sampai dengan dewasa. Permainan tradisional ini juga bagian dari representasi

budaya pada suku Baduy, Banten. Aspek keberlanjutan adalah masalah utama yang harus dihadapi karena berhadapan langsung dengan globalisasi, yang bisa mengakibatkan berkurangnya eksistensi di masa mendatang, yang suatu saat bisa membuat budaya tersebut hanya bisa ditemui di museum permainan atau hanya di buku-buku karena sudah tidak dimainkan atau lepas dari budaya dan masyarakat Baduy. Penulis berasumsi bahwa budaya asli yang ada pada suku Baduy dapat menjaga eksistensi permainan rakyat tradisional, sehingga tetap tumbuh dan dimainkan dari generasi ke generasi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan melakukan tahap pendataan dan analisis objek permainan rakyat tradisional untuk melihat eksistensi yang ada, selanjutnya melalui wawancara mendalam untuk menganalisis keberlanjutannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi dan jumlah permainan tradisional umum di Baduy mengalami penurunan dan bahkan sudah sangat kurang dimainkan dari tahun ke tahun. Ini berbeda dengan permainan tradisional khusus Baduy yang tetap berjalan karena tradisi turun-temurun dari orangtua ke anak sebagai pendidikan keterampilan untuk aktivitas sehari-hari yang terus diajarkan. Tiga pilar berkelanjutan mengacu pada CSA (*Community Sustainable Assessment*), yaitu: (1) Aspek ekologis; (2) Aspek sosial; dan (3) Aspek spiritual; menunjukkan nilai yang positif pada suku Baduy, walaupun pada indikator komunikasi di aspek sosial mulai terlihat masuknya informasi globalisasi melalui internet menyebabkan adanya degradasi/penurunan terhadap kebiasaan baru yang negatif, sehingga eksistensi dan berkelanjutan dari sisi budaya harus mulai menjadi perhatian.

Kata Kunci: eksistensi; keberlanjutan; permainan rakyat tradisional; permainan anak; baduy luar.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal secara umum oleh masyarakat dunia sebagai masyarakat berbudi dan bersikap luhur yang tinggi, menjunjung nilai kekeluargaan yang melahirkan musyawarah dan mufakat, mengedepankan nilai perasaan atau tenggang rasa (*tepo seliro*) yang berasal dari nilai tradisi pengalaman budaya yang panjang. Indonesia adalah negara yang terkenal dengan adat ketimuran yang kental, adat yang masih memegang teguh norma kesopanan sebagai hal utama dalam berinteraksi antar masyarakat (Nakita, 2009). Globalisasi dan modernisasi menggeser nilai-nilai tersebut, kemajuan teknologi makin membuka jalan untuk terjadinya percampuran budaya dari barat ke timur yang notabene membawa banyak penyimpangan dari nilai-nilai aslinya.

Penyimpangan banyak dilakukan oleh generasi muda, utamanya adalah pelajar dan sudah dilakukan sejak dini bahkan di tingkat sekolah dasar. Dimulai dengan merokok, melakukan *bullying*, tawuran, berjudi kecil-kecilan hingga penggunaan narkoba yang sudah menyimpang jauh dari identitas asli budaya kita. Masalah ini menjadi pertanyaan bagi eksistensi dunia pendidikan, yang seharusnya menciptakan generasi-generasi terpelajar dengan etika dan moral yang tinggi. Lingkungan sosial telah banyak mempengaruhi generasi muda dalam berperilaku menyimpang, orangtua dan teman-teman juga diantaranya yang mempengaruhi penyimpangan perilaku sosial yang terjadi (Gunawan, 2014).

BNN pada laporan *Indonesia Drugs Report 2022* memprediksi bahwa dari jumlah penduduk 187.513.456 orang dengan rentang usia 15-64 tahun, pada tahun 2021 terdapat sebanyak 4.827.616 orang pernah memakai narkoba dan 3.662.646

orang menggunakannya selama 1 tahun. Angka prevalensi meningkat 1,5% dari tahun 2019 ke 2021, menurun di area pedesaan tapi meningkat di area perkotaan. Resiko perempuan terpapar narkoba pada tahun 2019-2021 meningkat dari 0,2% (2019) menjadi 1,21% (2021). Terjadi peningkatan keterpaparan narkoba pada kelompok umur 15-24 dan 50-64 tahun, utamanya di pedesaan. Penduduk 15-64 tahun yang beraktivitas mengurus rumah tangga dan tidak bekerja memiliki resiko lebih besar terpapar narkoba, di kota maupun di desa.

Fenomena kenaikan angka penggunaan narkoba di atas penyebab utamanya adalah karena adanya penurunan moral yang terjadi pada generasi kita. Perkembangan moral dibentuk dan dipupuk oleh interaksi sosial, dengan berinteraksi secara konstan dengan orang lain, generasi kita memiliki peluang untuk menemukan jati diri, bagaimana melakukan pemecahan masalah, beradaptasi, berinovasi dan mengeksplorasi situasi dan kondisi yang ada pada lingkungan. Pengembangan nilai moral yang positif dapat dilakukan dengan bermain. Sang anak dapat menerima pembelajaran dalam hal motorik, bersosialisasi dengan lingkungan, dan juga mendapatkan kegembiraan dalam permainan (Achroni, 2012).

Permainan bersifat kognitif, sosial, emosional dan menjadi hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *bentengan*, lompat tali, dan petak umpet berdasarkan hasil penelitian Iswinarti (2017) telah terbukti mempunyai nilai-nilai pemecahan masalah, pengendalian diri, empati dan kerjasama. Permainan dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan hasil dari kecanggihan teknologi terkini, inovasi dan kreativitas pembuatnya yang tidak dihalangi oleh norma-norma budaya dan kurang dipikirkan kepentingan keberlanjutan positif terhadap masyarakat, tetapi lebih ke arah keberlanjutan bisnis pembuat permainan itu sendiri.

Permainan modern dimainkan dengan gadget/alat yang tersambung kepada dunia digital atau internet yang dapat menghubungkan antar pemain dengan lokasi yang jauh berbeda tetapi dengan gerakan motorik yang sangat minim dan kemampuan terpapar informasi positif dan negatif begitu singkatnya. Keterbukaan informasi terjadi tetapi juga pertukaran atau perubahan budaya yang dipengaruhi oleh kreativitas (tanpa batas) terjadi, yang belum tentu cocok dengan nilai budaya si penerima bahkan bisa jadi merusak norma-norma budaya yang ada. Selain itu permainan modern atau *game online* ini dapat mengakibatkan anak menjadi anti sosial dan hanya menghargai egonya sendiri (Khobir, 2009). Dengan permainan tradisional, diharapkan generasi muda dapat mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki secara kognitif, sosial, maupun emosional. Sehingga peranan permainan tradisional ini menjadi penting bagi perkembangan karakter, moral, dan emosional generasi bangsa, menjadi hal yang menyenangkan mengembangkan keterampilan dan kemampuan tetapi dengan bermain (Iswinarti, 2020).

Di wilayah Banten, juga terdapat permainan tradisional, yaitu: *gamsit*, *gambreng*, *cang kacang panjang*, *cing ciripit*, *gobag*, *prang pring*, *cukleuk leuweung*, *engkle/dingklong*, *papancahan*, *sempring*; *luncat karet*, *simseu*, *utik*, *bekel*; *gatrik*, *gundhu*, *kerikip jengkol*, *ucang angge*, *congklak*, *bebetengan*, *uucingan*, *yoyo*, *jajangkungan*, *panggal*. Adapun permainan tradisional yang dikenal

oleh anak-anak Baduy berdasarkan interview dan observasi peneliti di lapangan adalah: 1) *Congklak*, termasuk permainan strategi, permainan congklak dimainkan oleh dua orang dan biasanya dimainkan oleh perempuan. Alat yang digunakan yaitu papan congklak dan biji (*kewuk* atau cangkang kerang). Cara bermain adalah dengan berusaha mengumpulkan biji sebanyak mungkin ke dalam lubang utama atau gunung. 2) *Bebentengan*, permainan bentengan dimainkan oleh dua grup atau kelompok. Alat yang digunakan adalah batu sebagai benteng dengan cara bermain mencoba mengalahkan kelompok lawan dengan mencoba melewati benteng atau wilayah yang dikuasai lawan, dan 3) *Jajangkungan*, permainan yang dimainkan oleh satu orang atau lebih dengan alat bambu atau papan kayu sebagai alat untuk berpijak, cara bermain dengan berdiri diatas pijakan dengan keseimbangan badan mencoba berjalan atau berlari.

Tulisan ini merupakan uraian kondisi permainan tradisional di Baduy Luar yang mungkin masih dimainkan oleh masyarakat, anak-anak maupun remaja. Permainan tradisional berisi nilai-nilai perkembangan karakter, moral, dan emosional untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dengan kegiatan yang menyenangkan. Adanya permainan tradisional anak-anak tersebut menyebabkan terpeliharanya nilai-nilai positif yang menunjukkan eksistensi dan keberlanjutan kebudayaan lokal melalui sosialisasi dan enkulturasi dalam permainan.

Rumusan masalah yang dibuat dalam penelitian ini adalah: 1) Rumusan masalah deskriptif, yang diharapkan dapat memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam; 2) Rumusan masalah asosiatif atau konektif, yang memandu peneliti untuk mengkonstruksi hubungan antara data yang ditemukan. Dengan rumusan masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut: (1) Permainan tradisional apa yang masih ada di Baduy? (2) Apakah permainan tersebut masih sering dimainkan? (3) Apakah terdapat nilai-nilai dan norma positif dalam permainan tradisional tersebut? (4) Apakah terdapat festival/kegiatan tahunan permainan tradisional Baduy dalam kaitan menjaga keberlanjutannya? (5) Apakah masyarakat Baduy sudah terpapar dengan teknologi informasi (internet)? (6) Apakah dengan masuknya teknologi informasi (internet) terjadi pergeseran atau perubahan terhadap kebiasaan bermain permainan tradisional masyarakat Baduy?.

Adapun teori yang dibangun sebagai dasar penelitian ini adalah: (1) Teori Folklor; (2) Pembangunan Berkelanjutan; (3) Teknologi Informasi dan Komunikasi. Folklor adalah salah satu ilmu yang mempelajari mengenai kebudayaan, dan kebudayaan adalah berbagai aspek kehidupan, seperti hukum, keyakinan, seni, adat, susila, moral, dan juga keahlian yang merupakan hasil karya, rasa dan karya. Budaya bersifat turun-temurun (diwariskan) dari generasi ke generasi dan menjadi identitas di suatu kelompok masyarakat.

Brunvand dalam Danandjaja (2007) mengungkapkan bahwa folklor dibedakan menjadi tiga kelompok besar berdasarkan tipenya, yaitu: (1) *Folklor lisan (verbal folklore)*, (2) *Folklor sebagian lisan (partly verbal folklore)*, dan (3) *Folklor bukan lisan (non verbal folklore)*. Permainan tradisional termasuk ke dalam folklor sebagian lisan, karena kegiatan ini diperolehnya melalui tradisi lisan. Permainan

rakyat umumnya dipunyai oleh bangsa-bangsa di dunia, mereka memperolehnya melalui warisan lisan dari generasi sebelumnya. Permainan tradisional ini umumnya berdasarkan gerak motorik seperti jalan, lari dan melompat; atau kegiatan bersama seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahan; atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti berhitung dan memasukan batu ke lubang; atau berdasarkan keadaan untung-untungan, seperti main dadu (Brunvand, 1968). Permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu (a) Permainan untuk bermain, dilakukan untuk rekreasi dan mengisi waktu senggang; dan (b) Permainan untuk bertanding, dilakukan untuk berkompetisi dan sportivitas.

Pembangunan berkelanjutan berarti memastikan kondisi hidup yang bermartabat berkaitan dengan hak asasi manusia dengan menciptakan dan mempertahankan jangkauan atau alternative akses yang luas dalam merencanakan pola hidup. Prinsip keadilan antara generasi sekarang dan generasi masa depan harus dijadikan pertimbangan dalam penggunaan sumber daya lingkungan, ekonomi dan sosial. Upaya perlindungan komprehensif pada keanekaragaman hayati dan keanekaragaman genetik juga harus dipertimbangkan (Keiner, 2005). Konsep pembangunan berkelanjutan merupakan konsep yang menghubungkan antara pembangunan ekonomi, kualitas lingkungan dan kesetaraan sosial. Dalam menilai keberlanjutan pada suku Baduy ini, penulis menggunakan alat yaitu CSA (*Community Sustainable Assessment*), yaitu daftar periksa yang komprehensif yang dapat diselesaikan siapa saja untuk mendapatkan ide dasar tentang keberlanjutan suatu komunitas yang akan mereka nilai. Alat penilaian ini berpola mengikuti model *Global Ecovillage Network*. Dalam CSA keberlanjutan suatu masyarakat meliputi tiga aspek yaitu ekologis, sosial dan spiritual.

Dalam hal teknologi informasi dan komunikasi, internet adalah suatu bentuk interkoneksi antara jaringan komputer yang kemudian dapat memberikan pelayanan dalam bentuk informasi yang disajikan secara lengkap. Internet juga merupakan rekan maya atau virtual yang ampuh, yang memberikan berbagai manfaat dalam di bidang bisnis, politik, bahkan hingga untuk hiburan semata. Media sosial adalah kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa (Boyd, 2009).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dilakukan secara bertahap yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Kegiatan awal adalah pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dari jurnal, buku, makalah hingga secara deskriptif dapat menggambarkan permainan tradisional secara umum dan khusus Baduy. Tahap selanjutnya dilaksanakan melalui survei ke lokasi, wawancara mendalam sebagai upaya untuk dapat memperoleh gambaran latar belakang permainan tradisional yang ada di Baduy. Teknik wawancara yang digunakan adalah interview dengan sampel sebanyak 8 orang informan kunci, yang

terdiri dari Jaro Adat, pejabat Desa Kanekes, Pokdarwis, pramuwisata dan masyarakat. Analisis kualitatif dilakukan melalui kompilasi dan pengolahan beberapa sumber data wawancara dan pengamatan visual, sehingga diperoleh informasi yang dapat mewakili kondisi lapangan.

Lingkup penelitian adalah beberapa situasi sosial yang mungkin terjadi (*multiple social situation*). Sementara fokus penelitian mencakup situasi sosial yang meliputi, (1) Aspek tempat, yaitu Baduy Luar Kampung Kadu Ketug Desa Kanekes; (2) Aspek pelaku yaitu masyarakat yang tinggal di Kampung Kaduketug; dan (3) Aspek aktivitas, yaitu aktivitas masyarakat pada lokasi yang berinteraksi secara sinergis. Penulis membatasi lokasi penelitian tidak masuk pada Baduy Dalam dan hanya Baduy Luar saja dikarenakan menurut penelitian sebelumnya dan dari hasil wawancara, bahwasanya Baduy Dalam, dalam keseharian hidupnya masih sangat kuat dan menjunjung tinggi nilai tradisi budaya aslinya, juga tidak banyak terpapar informasi globalisasi. Sementara Baduy Luar sangat riskan terjadinya banyak perubahan dikarenakan sudah menjadi destinasi wisata sehingga banyak dikunjungi oleh wisatawan, dan juga tersambungunya secara digital beberapa desa di Baduy Luar dengan internet.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan sumber data berdasarkan kriteria yaitu, (a) menguasai dan memahami isi penelitian; (b) sedang menduduki posisi/jabatan sesuai aktivitas yang sedang diteliti; (c) mempunyai waktu yang memadai dan bertanggungjawab atas informasi yang disampaikan. Dengan demikian, sumber data dianggap dapat mewakili memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Adapun yang menjadi informan pada penelitian Baduy Luar ini diantaranya adalah pemuka masyarakat (*Jaro Pamarentah*), Sekretaris Desa, Pokdarwis, pramuwisata dan masyarakat Kampung Kaduketug yang memahami dan pernah bersentuhan dengan objek penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi (jurnal, buku, artikel, makalah, dan lain-lain). Peneliti mengumpulkan data dari tiga sumber tersebut sekaligus menguji kredibilitas antara data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di wilayah Banten terdapat permainan tradisional. Adapun permainan tradisional yang dikenal oleh anak-anak Baduy berdasarkan interview dan observasi peneliti di lapangan adalah: *congklak*, *bebentengan*, *jejangkungan*, dan *luncat karet*. Permainan tradisional *congklak*, termasuk permainan strategi. Permainan congklak dimainkan oleh dua orang dan biasanya dimainkan oleh perempuan. Alat yang digunakan yaitu papan congklak dan biji (*kewuk* atau cangkang kerang). Cara bermain adalah dengan berusaha mengumpulkan biji sebanyak mungkin ke dalam lubang utama atau *gunungan*. Mainan congklak terdiri dari sebilah papan atau kayu congklak dan biji. Papan congklak berupa papan berukuran antara 60 hingga 80 cm yang pada bagian atas sisi kiri dan kanan diberi enam lubang (*sunda=logak*) dengan diameter 4 hingga 6 meter cm dan masing-masing satu lubang berdiameter lebih besar di setiap ujungnya yang berfungsi sebagai pundi atau wadah menyimpan biji.

Bebentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup atau kelompok. Alat yang digunakan adalah batu sebagai benteng dengan cara bermain mencoba mengalahkan kelompok lawan dengan mencoba melewati benteng atau wilayah yang dikuasai lawan. *Bebentengan* atau bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah batu kecil yang dapat diinjak sebagai bentengnya. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata *benteng*.

Jajangkungan, adalah permainan yang dimainkan oleh satu orang atau lebih dengan alat bambu atau papan kayu sebagai alat untuk berpijak. Cara bermain dengan berdiri di atas pijakan dengan keseimbangan badan mencoba berjalan atau berlari. Di Provinsi Banten namanya *Jajangkungan*, di Jawa Barat disebut *égrang*, *tengkak-tengkak* di Sumatera Barat, *ingkau* di Bengkulu, *batungkau* di Kalimantan Selatan dan *tilako* di Sulawesi Tengah. Kendati memiliki perbedaan nama, namun media permainannya tetap sama. Menurut *Bausastra Djawa* karangan (W. J. S Poerwadarminto, 1939), *egrang-egrangan* berarti dolanan atau permainan yang menggunakan batang kayu atau bambu yang diberi pijakan untuk berjalan.

Permainan *jajangkungan* dimainkan dengan sepasang tongkat yang terbuat dari bambu setinggi 2 hingga 3 meter. Untuk pijakan kaki dibuat dengan ketinggian 30-60 cm dari ujung bawah tongkat. Permainan *jajangkungan* dilakukan sebagai adu ketahanan fisik, strategi, dan konsentrasi, karena harus memainkan *jajangkungan* berupaya menjatuhkan lawannya. Dua kelompok pemain saling berpasangan satu lawan satu. Setelah saling berhadapan, pemain satu dengan yang lainnya saling menendang ujung *jajangkungan* yang menyentuh tanah. Selain itu, di beberapa daerah permainan *jajangkungan* lebih banyak dipadukan dengan permainan lain. Semisal permainan sepak bola, pukul kendi dan lainnya.

Luncat karet, permainan ini ada juga yang menyebutnya dengan *yeye*, dimainkan oleh tiga orang dan biasanya perempuan tetapi tak jarang anak laki-laki pun terlihat memainkan permainan yang satu ini. Alat yang digunakan adalah karet gelang yang disambung atau dianyam, cara bermain dengan mencoba melewati rintangan karet dengan tinggi tertentu dengan cara melompat dan tinggi diatur berdasarkan kemampuan melompat. Permainan diawali dengan terlebih dahulu menentukan siapa yang mempunyai tugas awal untuk menjaga. Cara menentukannya menggunakan permainan *cing ciripit*, atau menggunakan *gamsit*, maupun *hompimpah*. Setelah pemegang karet sudah ditentukan baru giliran siapa yang berhak untuk melakukan lompatan pertama dan seterusnya. Nilai penting yang bisa dipetik dari permainan ini adalah bergembira dalam kebersamaan, berinteraksi sosial, mengasah keterampilan melompat, olahraga melatih otot dan tulang, melatih refleks, terampil dan dinamis, menghibur penonton, mengasah jiwa sportivitas.

Kolecer (Sunda) atau *kitiran angin* (Jawa) atau *baliang-baliang* (Sumatra) atau *pindekan* (Bali) yang dalam bahasa Inggris juga sering disebut *wind whirligig* adalah mainan hasil kreasi masyarakat yang terbuat dari bambu atau kayu dan merupakan salah satu mainan tradisional unik dan memiliki unsur saintifik, dengan memanfaatkan sumber energi angin sebagai penggerakannya. Mainan ini merupakan

salah satu jenis mainan tradisional masyarakat Indonesia yang sering dijumpai di dataran tinggi, daerah persawahan atau ladang dan pesisir pantai untuk mengetahui arah angin ataupun pergantian musim. Biasanya selalu ada di tepian sawah atau halaman rumah dan akan berputar kencang mengikuti tiupan arah angin ketika cuaca sedang cerah dan berangin atau masyarakat Sunda menyebutnya “*usum kolecer*”. Walaupun kebanyakan anggapan *kolecer* itu mainan, tapi bagi masyarakat Sunda *kolecer* kental dengan makna budaya yang memberikan penguatan hubungan antara manusia dengan alam, yaitu angin. Angin tak terlihat namun bisa terwujud dengan adanya putaran *kolecer*. Begitu juga dengan suara yang terdengar dari bunyi *kolecer*.

Zaini Alif, Agus Sachari (2015) menyebutkan bahwa kegiatan anak-anak dalam pola asuh masa kanak-kanaknya di masyarakat Baduy dikenal dengan sebutan “*pagawean barudak*”. *Pagawean barudak* yang dilakukan oleh anak-anak di Baduy-Dalam adalah kegiatan atau pola membangun sistem pengetahuan dan pembelajaran budaya dan aturan, yang termuat dalam *pikukuh* atau aturan hidup masyarakat Baduy. Berikut adalah bentuk *pagawean barudak* yang ada di Baduy:

- 1) *Kancung* adalah kegiatan *pagawean barudak* dengan menggunakan alat yang bertujuan menangkap burung di dahan, *kancung manuk* (burung) yang digantungkan di dahan pohon. Material yang digunakan untuk membuat kancung terdiri dari bambu tali;
- 2) *Pitondok*, memiliki kesamaan fungsi dengan *kancung manuk* tetapi berbeda bentuk. *Pitondok* dipasangkan dengan cara digantung di atas pohon pada bagian dahan yang besar. Material untuk membuat *pitondok* adalah bambu dan tanaman kasungka yang merupakan material untuk digunakan sebagai tali pada bagian-bagian *pitondok*. Dari sisi paparan estetika formal bentuk dan desain *pitondok* adalah bentuk yang memiliki simbol kesadaran dan tujuan yang ingin dicapai (jenis binatang yang akan ditangkapnya dan material yang digunakannya) adalah simbol kepatuhan masyarakat terhadap adat dan *pikukuh* yang diyakininya. Mereka melakukan praktik ritual dengan berpedoman pada *pikukuh*, aturan adat, dan ketaatan kepada buyut, pantangan. Keimanan seperti itu merupakan semangat untuk menjaga hutan, sungai dan gunung hidup harmoni (Masykur Wahid, 2010);
- 3) *Pikepluk*, suara yang dihasilkan dari jatuhnya bambu mengenai tanah dan mengagetkan hewan buruan sehingga berlari ke arah lain atau ke arah yang diharapkan. Arah yang diharapkan yang menjadi jalan binatang berlari adalah arah yang sudah dipasang *burang* atau daerah yang dipenuhi oleh bambu-bambu yang runcing yang dapat menangkap hewan buruan jika berlari kencang sehingga menusuk *burang* yang kita siapkan. Material yang terbuat dari bambu dengan menggunakan *talilolo* dibuat oleh masyarakat dengan teknik yang sangat sederhana, yaitu dengan cara membelah bambu dan membuat lubang di ujung belahan bambu tersebut agar gerakannya lebih fleksibel;
- 4) *Turub sumbul*, sebuah wadah yang digunakan masyarakat Baduy untuk berbagai keperluan. *Sumbul* merupakan wadah yang memiliki fungsi yang panjang dari masa kecil atau masa *pupulih*, masa anak-anak atau masa *pagawéan barudak*, masa nikah atau masa mantera atau jampi hingga masa

tua atau masa *pagawean kolot*. Dalam tiap tahapannya *sumbul* mempunyai peranannya. *Sumbul* terbuat dari bahan bambu yang membentuk menyerupai *boboko* atau wadah nasi di masyarakat Sunda pada umumnya tetapi dengan ukuran kecil serta memanjang. *Sumbul* merupakan *pagawean barudak* anak-anak perempuan setelah melewati masa *pupulih*;

- 5) *Calintu* atau *sonari*, merupakan *pagawean barudak* yang menghasilkan suara, yaitu sebatang atau lebih bambu-bambu yang diberi lubang persegi di ruasnya. Pada lubang tersebut ketika angin meniupnya akan menghasilkan suara seperti siulan tetapi dengan banyak sumber suara. Di luar Baduy, *calintu* hanya berfungsi sebagai media hiburan masyarakat yang menunggu masa panen tiba. *Calintu* disimbolkan sebagai bentuk pengabdian terhadap Dewi Sri dan suara yang dihasilkannya diyakini sebagai suara yang sangat disukai oleh Dewi Sri atau Dewi Padi. *Calintu* disimbolkan sebagai bentuk dari “kehamilan padi” yang membutuhkan hiburan sampai ke masa panen tiba. Sepasang benih padi (*sakuren*) sakral di sebut *pare indung* ditanam di tengah (Johan Iskandar, 1992).

Pagawean barudak melalui kajian desain vernakular menunjukkan sebuah model transmisi melalui bentuk *pagawean barudak* yang berfokus pada pelatihan keterampilan. Sebuah pola yang saling berkaitan antara tahapan yang dimiliki masing-masing anak-anak, baik itu *skill training*, sosialisasi dan *moral education*. Pada tahapan *pagawean barudak* memiliki tiga wilayah transmisi yaitu: Pertama, lingkungan yang di dalamnya wilayah ladang dan rumah, sehingga bentuk *pagawean barudak* yang ada berkaitan dengan lingkungan kedua wilayah tersebut. Hal tersebut memiliki fungsi seperti menjaga ladang, menebar benih, dan mengusir sepi. Kedua, adalah lingkungan sosial anak dengan beberapa aktivitas seperti berburu, menghibur, mempelajari tali-temali dan memanjat. Lingkungan ketiga, yaitu budaya secara menyeluruh, menyangkut kesadaran *Hiyang Sri* dan upacara-upacara leluhur.

• **Eksistensi dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Baduy Luar**

Berdasarkan hasil observasi dan interview dengan pemuka (*Jaro pamarentah*), Sekretaris Desa, pokdarwis, pramuwisata dan masyarakat Baduy yang ada di kampung Kaduketug Desa Kanekes Baduy, didapati hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kondisi Permainan Tradisional Baduy

Bahwa suku Baduy secara adat tidak mengenal permainan tradisional walaupun diakui bahwa anak-anak mereka dan remaja juga bermain permainan tradisional di kala senggang. Secara adat suku Baduy hanya mengenal belajar dari aktivitas yang dilakukan oleh orangtua mereka. Bagi anak laki-laki, mereka belajar dalam berladang, berburu dan aktivitas harian yang dilakukan oleh dan dengan sang ayah, sementara bagi anak perempuan, mereka membantu orangtua dalam bertenun, memasak dan aktivitas harian yang dilakukan oleh dan dengan sang ibu (wawancara Jaro Saida, 2022). Jadi ada dua perbedaan pendapat mengenai permainan tradisional yang dikemukakan oleh Danandjaja (2007) terkait teori permainan tradisional rakyat dalam folklor yaitu: bahwa permainan

tradisional termasuk ke dalam folklor sebagian lisan, karena kegiatan ini diperolehnya melalui tradisi lisan. Lalu permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu: (1) Permainan untuk bermain, dilakukan untuk rekreasi dan mengisi waktu senggang; dan (2) Permainan untuk bertanding, dilakukan untuk berkompetisi dan sportivitas, yang selanjutnya penulis sebutkan sebagai “permainan tradisional umum”.

Sementara fakta di lapangan, peneliti menemukan bahwa masyarakat Baduy tidak mengenal permainan tradisional seperti yang secara umum ada dan disebutkan pada teori folklor. Permainan yang ada adalah pendidikan keterampilan yang diajarkan dari orangtua secara turun-temurun untuk keberlangsungan hidup generasi selanjutnya. Temuan penulis ini diperkuat oleh literatur penelitian Zaini Alif dan Agus Sachari (2015) pada lokasi penelitian Baduy Dalam dan Baduy Luar, yang selanjutnya penulis sebutkan sebagai “permainan tradisional khusus”.



Gambar 1. Wawancara dengan Pemuka, Pokdarwis dan Masyarakat Baduy Luar

Fakta tambahan, bahwasanya pada saat observasi penulis mendapati seorang anak bermain permainan *kolecer*. Anak ini berlari kencang kesana-kemari sambil memutar mainan *kolecer* kecil yang dia bawa, sehingga baling-baling *kolecer* berputar dan berbunyi. Penulis mencoba mengkonfirmasi kepada masyarakat setempat perihal permainan tersebut, disampaikan bahwasanya *kolecer* masih dimainkan sebagai mainan anak-anak, remaja dan bahkan dewasa. *Kolecer* dimainkan anak remaja dan dewasa pada saat musim kemarau dan menjelang musim penghujan memang pada saat tersebut angin bertiup dengan kencang. Pada musim tersebut banyak *kolecer* yang bertengger di ujung kanopi pohon-pohon, maupun di samping rumah. Selain

itu pada musim padi menguning, kolecer juga dimanfaatkan untuk mengusir burung-burung yang sering kali menjadi hama.



Gambar 2. Ditemui pada saat observasi seorang anak memainkan *Kolecer*

2) Kondisi Lapangan Mengenai Keberlanjutan

Keberlanjutan yang penulis coba sampaikan pada penelitian ini diambil dari evaluasi keberlanjutan masyarakat Baduy Dalam berdasarkan *Community Sustainability Assessment (CSA)* oleh Mieske Widyarti dan Hadi Susilo Arifin (2012) yang penulis sesuaikan keluaran informasinya dengan kondisi saat melakukan interview dengan informan penelitian. CSA adalah daftar periksa yang komprehensif yang dapat diselesaikan siapa saja untuk mendapatkan ide dasar tentang keberlanjutan suatu komunitas yang akan mereka nilai. Alat penilaian ini berpola mengikuti model *Global Ecovillage Network*. Dalam CSA, keberlanjutan suatu masyarakat meliputi tiga aspek yaitu (1) Ekologis; (2) Sosial dan; (3) Spiritual.

a) Nilai Keberlanjutan Aspek Ekologis.

- Pada item Konservasi Lahan ditemukan bahwa terdapat perbandingan data 2006 (Permana, 2006) dan 2019 (Sekdes Kanekes, 2022), yaitu: luas lahan Desa Kanekes adalah 5136,58 ha, terdiri dari: (1) Prasarana umum dan hutan lindung seluas 2877,6 ha pada 2006 dan naik menjadi 3.006 ha pada 2019 (kenaikan 859,75 ha); (2) Luas lahan pertanian 2146,25 ha pada 2006 dan berkurang menjadi 1724,38 ha pada 2019 (penurunan 421,87 ha); (3) Luas lahan permukiman seluas 78 ha pada 2006 dan menjadi 406,2 ha pada 2019 (kenaikan 328,2 ha). Aturan adat yang ketat

menyebabkan tindakan konservasi sangat menonjol dalam mengeksploitasi lingkungan sumber daya alam. Pengolahan dan perubahan lahan dilakukan seminimal mungkin dan seperlunya saja. Terdapat aturan tentang *zoning* wilayah dimana puncak bukit dan gunung dijadikan *leuweung kolot* atau hutan larangan yang dijadikan sebagai wilayah konservasi. Jadi kawasan tersebut dilarang untuk dijadikan huma maupun diambil kayunya. Bagian lereng bukit merupakan *leuweung ngora* yang boleh diusahakan untuk menjadi huma. Wilayah untuk perumahan terletak di lembah. Wilayah Desa Kanekes dibagi menjadi beberapa jenis tata guna lahan antara lain: *Leuweung Tutupan, Leuweung Kolot, Leuweung Ngora, Huma* dan *Lembur* (permukiman).

- Pada item Tata Berladang, bahwa masyarakat Baduy berhuma di lereng-lereng bukit dan tidak sampai ke puncaknya pada lahan yang berkemiringan sampai 45%. Menurut adat, berladang hanya boleh dilakukan pada hutan sekunder (*reuma*), sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dengan luas penggunaan secukupnya. Ketentuan adat dalam berladang adalah tidak boleh membolak-balik tanah dengan cangkul dan menggunakan pupuk kimia. Lahan dalam setiap kampung dibagi menjadi berbagai jenis ladang yaitu: *huma puun, huma serang, huma tangtu* yang masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda.
 - Pada item Konservasi Margasatwa dapat dijelaskan bawah masyarakat mengambil hewan hanya pada waktu-waktu tertentu saja, biasanya saat ada upacara adat atau acara daur kehidupan. Hewan yang diambil biasanya dari sungai dan hutan tetap. Menurut peraturan adat hanya ayam yang dipelihara sebagai ternak sedangkan hewan berkaki empat dilarang untuk dijadikan ternak karena dapat merusak ladang.
 - Pada item Konservasi Energi, bahwa masyarakat Baduy Dalam menggunakan sumber energi dari biomassa sebagai bahan bakar. Untuk memasak mereka menggunakan kayu dari ranting-ranting pohon. Konservasi dipraktekkan dalam aturan dan sistem transportasi. Orang Baduy dilarang menggunakan kendaraan bermotor. Mereka harus berjalan kaki kemanapun untuk keperluan mereka. Dalam bidang informasi & komunikasi masyarakat Baduy tidak bebas untuk memiliki alat maupun mengakses informasi karena dilarang oleh *Pikukuh* dan tanpa seijin dari pemuka adat.
- b) Nilai Keberlanjutan Aspek Sosial.
- Pada item Pendidikan dijelaskan bahwa masyarakat Baduy Dalam maupun Baduy Luar tidak bersekolah formal. Masyarakat Baduy tabu untuk bersekolah formal karena menurut aturan adat, pendidikan dari aturan adat lebih baik dibandingkan dengan

pendidikan formal di sekolah. Prinsip mereka adalah manusia bukan harus pintar tetapi harus bertindak benar.

- Pada item Kesehatan, masyarakat Baduy memiliki teknik pengobatan tradisional untuk berbagai macam penyakit. Di dalam wilayah Baduy tersedia berbagai jenis obat-obatan baik untuk manusia maupun untuk pertanian dan penyimpanan padi.
- Pada item Ekonomi, mata pencaharian utama masyarakat Baduy adalah pertanian lahan kering yang dilaksanakan dengan berpindah-pindah tempat dalam waktu tertentu. Selain padi, mereka memiliki hasil bumi dari *reuma* dan hutan yang dapat dijual untuk membiayai keperluan mereka sehari-hari. Terdapat peraturan adat tentang pembagian hasil panen, yaitu sebagian dijadikan bibit, sebagian untuk dimakan dan sebagian besar disimpan. Selain itu terdapat aturan mengenai hasil panen dari berbagai jenis huma yang ada.
- Pada item Hubungan Sosial, masyarakat Baduy sangat erat hubungan antara satu dengan lainnya, sebagai layaknya satu keluarga besar. Segala masalah yang terjadi diselesaikan di dalam keluarga, masyarakat atau kalau diperlukan diselesaikan secara adat.

c) Nilai Keberlanjutan Aspek Spiritual

- Pada item Kepercayaan dan Aturan Adat, dalam masyarakat Baduy terdapat tiga pelapisan sosial yaitu *Tangtu*, *Panamping*, dan *Dangka* (Garna, 1987). Pembagian ini menurut segi kesakralan dalam menjaga kemurnian adat dan agama mereka. Menurut orang Baduy, kehidupan di dunia ini adalah proses perjalanan yang ditempuh seseorang seperti layaknya suatu pengembaraan. Pengembaraan itu tentu memerlukan tata cara, karena itu *Karuhun* yang juga pernah mengalami pengembaraan lalu menyusun *pikukuh* (pedoman, adat, aturan hidup) bagi para keturunannya. Salah satu prinsip dalam *pikukuh* adalah *buyut teu wasa* yaitu prinsip bahwa tidak boleh mengubah, seperti dikatakan bahwa *lojor teu meunang dipotong*, *pondok teu meunang disambung* (panjang tidak boleh dipotong, pendek tidak boleh disambung). *Puun* merupakan pemimpin utama yang dipilih *Karuhun* mewakili Batara Tunggal untuk melaksanakan *pikukuh*. Kearifan lokal dalam konsep pembagian wilayah dan aturan adat yang tetap dipertahankan dan dijalankan menunjang keberlanjutan masyarakat Baduy baik aspek spiritual, sosial maupun ekologis hingga saat ini.
- Pada item Zoning dan Arah, wilayah Desa Kanekes dibagi menjadi Baduy Luar yang seluruh kampungnya terletak di bagian Utara Desa Kanekes dan kampung Baduy Dalam yang terletak di bagian Selatan Desa Kanekes dan Kampung Dangka yang terletak di luar Desa Kanekes. Pengaturan sirkulasi jalan mengikuti arah Utara-Selatan. Jadi setiap orang luar yang datang tidak dapat masuk dengan bebas ke wilayah Desa Kanekes selain dari arah sebelah Utara atau

kampung Baduy Luar menuju arah Selatan yaitu perkampungan Baduy Dalam. Perkampungan Baduy Luar merupakan pintu masuk ke Desa Kanekes. Dalam pembagian wilayah, semakin ke arah Selatan wilayah Desa Kanekes semakin tinggi dalam menjaga kemurnian adat dan *pikukuh*. Masing-masing kampung Baduy Dalam mempunyai tugas berbeda dalam menjalankan adat. Baduy Luar bertugas menjaga dan mensupport Baduy Dalam. Kampung Cikeusik bertugas menjaga kemurnian adat, Cikartawana bertugas menjaga keamanan kawasan dan Cibeo bertugas sebagai penerima tamu dan hubungan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa permukiman tradisional masyarakat Baduy Dalam sudah sesuai dengan konsep *ecovillage* berdasarkan *Global Ecovillage Network*. Nilai CSA menunjukkan bahwa masyarakat Baduy berproses sangat baik pada keberlanjutan wilayahnya. Hal yang mendukung keberlanjutan masyarakat Baduy adalah sistem preservasi lingkungan dan adat budaya mereka. Adat dan kearifan lokal masyarakat Baduy merupakan kekayaan budaya Indonesia yang penting untuk dilestarikan agar kita memiliki dokumentasi lengkap mengenai salah satu budaya kita.

3) Kondisi Lapangan Mengenai Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Masuknya teknologi informasi dan komunikasi memberikan jalan akan kehadiran internet, menurut Sekdes Kanekes saat ini terdapat kurang lebih 6-8 kampung yang tersambung jaringan internet melalui beberapa operator seluler diantaranya adalah kampung Kaduketug 1, Cipondok, Kaduketug 3 dan Kaduketug 4. Ada hal positif yang menjadi kebiasaan baru masyarakat Baduy terkait hubungannya dengan tersambung akses informasi internet ini, diantaranya: (1) Baduy sebagai destinasi pariwisata semakin mudah ditemukan kontennya di internet; (2) Hasil kreativitas Baduy dalam bentuk souvenir dan tenun makin mudah diakses oleh pasar, bahkan pembayaran digital sudah masuk untuk mempermudah transaksi; (3) Masyarakat Baduy yang tersambung ke internet terpapar informasi global dengan mudah.

Selain itu juga ada akibat hal negatif yang terjadi diantaranya: (1) Terjadi kebiasaan baru remaja Baduy yaitu begadang sampai malam untuk mengakses film di *Youtube* dan *Tiktok*, sehingga mengganggu aktivitas rutin keesokan harinya; (2) Penggunaan smartphone untuk permainan games online, sehingga kebutuhan listrik, akses data dan waktu bermain lebih banyak terpusat pada alat tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari analisis yang sudah diuraikan, maka kesimpulan yang didapat dan menjawab pertanyaan penelitian adalah:

- 1) Permainan tradisional yang masih ada di Baduy luar diantaranya adalah *egrang batok* dan *egrang bambu*, *gangsing bambu*, *congklak* dan *kolecer*

- yang disebutkan pada saat interview, dan permainan tradisional Baduy Luar aslinya berasal dari permainan khas Banten;
- 2) Permainan tradisional yang terlihat masih dimainkan pada saat observasi adalah *kolecer*, sementara permainan lainnya disebutkan oleh informan sudah sangat jarang dimainkan karena bermain bukanlah budaya asli Baduy. Anak-anak di Baduy lebih banyak belajar membantu orangtuanya dalam aktivitas harian di ladang dan menenun yang disebut sebagai permainan khusus keterampilan turun-temurun yang masih terus berjalan;
 - 3) Menurut Iswinarti (2017) terdapat 4 aspek kompetensi sosial yang dapat dikembangkan pada permainan tradisional yaitu melatih pemecahan masalah, pengendalian diri, empati dan kerjasama;
 - 4) Tidak terdapat lokasi khusus, pembelajaran/pelatihan dan festival tahunan terkait permainan tradisional di Baduy Luar ini, sehingga dapat diasumsikan keberlanjutan permainan tradisional umum ini belum dipikirkan untuk jadi sesuatu yang penting. Tetapi untuk permainan tradisional khusus tetap berjalan sesuai lokasi orangtua memberikan pengajaran kepada anak-anaknya;
 - 5) Sebanyak 15-20% masyarakat Baduy yang berada di Desa Kanekes sudah tersambung komunikasi seluler dan dapat mengakses internet;
 - 6) Terjadi perubahan pola bermain, permainan tradisional umum sudah jarang atau bahkan tidak lagi dimainkan, walaupun permainan tradisional khusus masih terus berjalan tetapi ada fenomena baru dimana internet mengakibatkan lebih banyak waktu bermain anak-anak dan remaja di Baduy mengakses sosial media *Youtube* untuk melihat film, dan terjadi kebiasaan baru yaitu bergadang larut malam pada anak-anak dan remaja untuk mengakses hal tersebut.

Sebagai bagian dari saran yang dapat dilakukan untuk menjaga keberlanjutan permainan tradisional di Baduy Luar adalah dengan: (1) Diperlukan alat, tempat dan sosialisasi kembali bermain untuk permainan tradisional; (2) Adanya kegiatan tahunan dalam bentuk festival atau lomba untuk permainan tradisional; (3) Diperlukan pembinaan penggunaan internet yang sehat bagi masyarakat Baduy, sehingga memaksimalkan manfaat dari tersambungannya ke dunia luar untuk banyak kepentingan yang menguntungkan masyarakat Baduy dan meminimalisir dampak negatif informasi global yang mungkin dapat banyak menggeser nilai-nilai budaya asli Baduy yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Penerbit Javalitera.
- Abdul Khobir. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, Forum Tarbiyah, Vol.7, No.2, Desember. h.203, h.206.

- Boyd, D. (2009). "Social Media is Here to Stay... Now What?" Microsoft Research Tech Fest, Redmond, Washington, February 26.
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Garna, Judistira. (1987). *Orang Baduy*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Iswinarti. (2017). *Model Peningkatan Perkembangan Moral Anak Melalui Permainan Tradisional*. Malang: UMM Press.
- Johan Iskandar. (1992). *Ekologi Perladangan di Indonesia: Studi Kasus dari Daerah Baduy Banten Selatan, Jawa Barat*. Djembatan: Jakarta.
- Keiner, M. (2005). Re-emphasizing sustainable development-The concept of 'Evolutionability'. *Environ Dev Sustain* 6, 379–392
- Kurniasih, Dedeh. (2009). *Tabloid Nakita*, No. 527/THXI/4-10 Mei
- Masykur Wahid. (2010). *Sunda Wiwitan Baduy: Agama Penjaga Alam Lindung di Desa Kanekes Banten*, Annual Conference on Islamic Studies, Banjarmasin.
- Mieske Widyarti dan Hadi Susilo Arifin. (2012). *Evaluasi Keberlanjutan Masyarakat Baduy Dalam Berdasarkan Community Sustainability Assessment*, *Jurnal Lanskap Indonesia* Vol. 4 No. 1.
- Media.neliti.com/media/publications/69264-ID-none.pdf.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1939). *Baoesastra Djawa*. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers Maatschappij N. V. Groningen.
- Zaini Alif, Agus Sachari. (2015). *Jurnal, Konsep Desain Venakular Dalam Bentuk Pagawéan Barudak di Baduy-Dalam*.