

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Banyak seniman-seniman dalam menciptakan sebuah karya menggunakan inspirasi dan pengalaman yang melekat pada dirinya. Dengan *personal knowledge* seniman dapat melakukan kegiatan dalam menciptakan sebuah karya dengan begitu mudah salah satunya adalah penulis lagu anak. Maka untuk itu, penulis lagu anak menggunakan *personal knowledge*nya untuk menciptakan sebuah karya. Terdapat penelitian yang terkait dengan *personal knowledge*:

Penelitian sejenis pertama dilakukan oleh Khawla M. Alamen dan Zaidatun Bt. Tasir (2015) dalam jurnal yang berjudul “*An Assessment of Personal Knowledge Management for Teachers in Malaysian Secondary Schools*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses interaktif antara ide dan pengetahuan individu untuk memfasilitasi berbagai pengetahuan di antara mereka.

Dalam penelitian ini mengambil populasi guru sekolah menengah di Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam menilai praktik *personal knowledge* guru sekolah menengah di Malaysia. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan sekolah menengah di Malaysia perlu mendorong guru mereka untuk berbagi *personal knowledge* mereka untuk meningkatkan profesi guru dan prestasi siswa. Adanya persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang *personal knowledge* pada diri seseorang, namun dalam penelitian ini dan penelitian sejenis sebelumnya memiliki perbedaan

yaitu dalam penelitian ini membahas tentang kontribusi *personal knowledge* pada penulis lagu anak, sedangkan dalam penelitian sebelumnya membahas tentang praktek *personal knowledge* untuk guru di sekolah menengah di Malaysia. Dalam penelitian sejenis sebelumnya ditemukan bahwa praktik tertinggi berkaitan dengan mengambil informasi, akan tetapi dalam bentuk praktik informasi terhadap *personal knowledge*.

Penelitian sejenis kedua dilakukan oleh Nhu-Hang Ha (2017) dalam jurnal yang berjudul “*The Impact of Personal Knowledge Management on Learning Outcome*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *personal knowledge management* (PKM) dan hasil belajar.

Dalam penelitian ini 32 siswa berpartisipasi. Dalam penelitian ini menggunakan model PKM Harold Jarche, dengan mengembangkan kerangka kerja untuk menggambarkan dampak pada hasil pembelajaran. Dalam penelitian sejenis sebelumnya menggunakan teknik survei dan wawancara. Hasil dalam penelitian sebelumnya adalah peserta didik memiliki metode yang sesuai untuk meningkatkan PKM untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, instruktur juga memiliki kebijakan yang sesuai untuk mendorong siswa mempekerjakan PKM. Adanya persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang *personal knowledge*, namun terdapat pula perbedaan bahwa penelitian sebelumnya yaitu menyelidiki hubungan antara *personal knowledge management* (PKM) dari hasil belajar, namun di penelitian ini lebih melihat kontribusi *personal knowledge* pada penulis lagu anak.

Penelitian sejenis ketiga dilakukan oleh Patient Rambe dan Shepherd Mlambo (2014) dalam jurnal yang berjudul “*Using Digital Storytelling to Externalize Personal Knowledge of Research Processes: The Case of a Knowledge Audio Repository*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui eksplorasi potensi *Digital Storytelling* (DST) untuk mengesternalisasi *personal knowledge* diantara mahasiswa pascasarjana di Universitas Afrika Selatan. Penelitian ini mengadopsi etnografi partisipatif sebagai pendekatan penelitiannya. Dalam pendekatan ini, *digital storytellers* (peneliti pascasarja) berpartisipasi dalam produksi data etnografi sehingga menyediakan kerangka kontstruksi kedua.

Dalam penelitian ini populasinya adalah mahasiswa pascasarjana di Universitas Afrika Selatan. Penelitian ini menggunakan *Knowledge Audio Repositori* (KAR) untuk generasi dan pengarsipan pengetahuan untuk akses dan penggunaan kembali. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Digital Storytelling* (DST) sangat ideal untuk pembentukan informasi, keterlibatan kolaboratif dan pelacakan lintasan perkembangan pascasarjana yang terlibat dalam kegiatan penelitian yang menuntut secara kognitif. Penelitian ini lebih mengeksplorasi kapasitas *Digital Storytelling* (DST) berbasis KAR untuk mengeksternalisasi *personal knowledge* (*tacit* dan *procedural*) mahasiswa pascasarjana pada proses penelitian.

Adanya persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang *personal knowledge* dan konsep kesadaran, namun terdapat pula perbedaan bahwa penelitian sebelumnya yaitu penelitian

sebelumnya lebih membahas tentang pengujian potensi bagi pengetahuan informal untuk mendorong pertumbuhan komunitas riset kolaboratif.

2.2 Landasan Teori

Untuk dapat memahami permasalahan dalam penelitian ini, perlu adanya penjabaran atau penjelasan mengenai dasar teori yang digunakan. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

2.2.1 Konsep *Personal Knowledge*

Menurut Martin dalam Davenport dan Prusak (2010:2), *personal knowledge* adalah gabungan dari pengalaman, nilai-nilai, informasi kontekstual dan wawasan luas yang menyediakan sebuah kerangka pengetahuan untuk mengevaluasi dan menggabungkan pengalaman baru, sedangkan menurut Avery, dkk (2001) *personal knowledge* merupakan kumpulan dari keahlian yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan, pengambilan keputusan dan pekerjaan pengetahuan lainnya, serta dapat menyoroti arti pelaksanaan dari setiap keterampilan dan pentingnya integrasi teknologi. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *personal knowledge* adalah pengetahuan apa saja yang kita punya dan bagaimana cara kita mengelolanya, memobilisasi dan menggunakannya untuk mencapai target yang kita inginkan dan bagaimana cara kita menciptakan sebuah pengetahuan secara terus-menerus. Menurut Dalkir (2005) *personal knowledge* adalah instruksi formal dan informal, termasuk ingatan, *story-telling*, hubungan pribadi, buku yang telah dibaca, atau ditulis, catatan, dokumen, foto, intuisi, pengalaman, dan segala sesuatu yang telah dipelajari, mulai dari pekarangan, pengembangan nuklir, dokumenter,

hingga penulis. Untuk mengetahui bagaimana individu dapat meningkatkan produktivitas pengetahuan, mereka menggunakan pengkodean dan mengakses pengetahuan yang ada didalam otak mereka.

Menurut Jain (2010:3) *personal knowledge* dapat diketahui dengan karakteristik yaitu berfokus pada pengetahuan pribadi dan mengacu pada pengetahuan yang penting bagi seorang individu dalam kapasitas pribadi, bekerja dan sosial. Dalam hal ini, *personal knowledge* mengacu pada pengetahuan yang sudah ada dalam pemikiran seseorang, serta mengelola dan memelihara *personal knowledge* untuk memperkaya pengetahuan secara efektif sehingga dapat digunakan untuk kepentingan pribadi seseorang. Terkadang *personal knowledge* dipersempit hanya ke *tacit knowledge* saja. Menurut Dalkir (2005) *tacit knowledge* merupakan pengetahuan yang cenderung berada di dalam pikiran, lebih sulit untuk diartikulasikan maupun diubah kedalam kata-kata, teks, atau gambar. *Personal knowledge* merupakan kategori dari *tacit knowledge*. Menurut Polanyi (2003) menyatakan bahwa *tacit knowledge* memiliki beberapa sifat:

1. Tidak dapat dibagi, artinya *tacit knowledge* ini hanya dapat disimpan dan diketahui oleh pemiliknya ;
2. Merupakan sesuatu hal yang lebih banyak diketahui daripada disampaikan, sifat yang satu ini menerangkan bahwa *tacit knowledge* membutuhkan cara dan media yang tepat untuk dapat tersampaikan ;
3. Terdiri dari kebiasaan dan budaya yang tidak dapat ditentukan sendiri, dapat diartikan bahwa lingkungan dan masyarakat ;
4. Menggambarkan fakta (*know what*) dan sains (*know why*);

5. Hanya dapat dipindahkan atau diperoleh dari pengalaman, artinya *tacit knowledge* ini dialami langsung oleh pemiliknya sebagai suatu realita atau kejadian;
6. Melibatkan pembelajaran dan kemampuan;
7. Terbentuk dalam kelompok dan hubungan organisasional, asumsi keyakinan, sulit diidentifikasi, disimpan, dan dipetakan.

Polanyi (2003) juga menjabarkan *tacit knowledge* secara umum sebagai berikut:

1. Pemahaman dan aplikasi pikiran bawah sadar;
2. Susah untuk diucapkan;
3. Berkembang dari kejadian langsung dan pengalaman;
4. Berbagi pengetahuan melalui percakapan (*story-telling*).

Personal knowledge bertujuan untuk menyediakan kerangka kerja bagi para pencari pengetahuan agar dapat mengolah informasi yang telah didapat, dan diterima. Dalam *personal knowledge* individu dapat menggunakan keterampilan dalam menciptakan sebuah pengetahuan.

Menurut Fabbri, dkk (2008) cara untuk melaksanakan terbentuknya *personal knowledge* akibat pengaruh yang diberikan dalam lingkungan adalah, kemampuan untuk melakukan tindakan desentralisasi pada pengetahuan pribadi, dapat dipahami sebagai sebuah kompetensi untuk mendukung tindakan komunikasi dalam diri seseorang. Dalam hal ini pribadi seorang penulis lagu anak adalah menentukan arah yang tepat untuk seni pemahaman strategis pengetahuan baru melalui lingkungan disekitar, yang nantinya akan direkam melalui ingatan sehingga pengalaman tersebut akan membentuk sebuah karya. Menurut Nhu-Hang Ha (2017)

menjelaskan *personal knowledge* adalah kerangka kerja aconceptual untuk mengatur dan mengintegrasikan informasi yang kita rasakan adalah hal penting sehingga menjadi bagian dari basis *personal knowledge* kita. Dalam hal ini strategi untuk mengubah apa yang mungkin menjadi potongan informasi acak akan menjadi sesuatu yang diterapkan secara sistematis dan dapat memperluas *personal knowledge* pada diri kita.

Menurut Pettenati dan Cigognini dalam Nhu-Hang Ha (2017) keterampilan dalam *personal knowledge* dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu: kreasi, organisasi, dan berbagi. Memanfaatkan *personal knowledge* untuk memperoleh pengetahuan mengacu pada proses manajemen informasi yang perlu dilakukan oleh seorang penulis lagu anak untuk mengumpulkan, mengklasifikasikan, menyimpan, mencari, dan mengambil informasi dalam kegiatan sehari-hari. Penulis lagu anak yang sukses biasanya tahu bagaimana memutuskan dan mencari informasi dan pengalaman yang relevan, oleh karena itu, mereka mahir dalam mengelola *personal knowledge* mereka sendiri.

Personal knowledge sebagai pendukung dan mengelola informasi dan pengetahuan pribadi seseorang agar dapat diakses, berharga, dan berarti bagi setiap individu. Selain hal tersebut *personal knowledge* juga dapat membuat hidup lebih mudah dan dapat memperkaya hasil karya seseorang. *Personal knowledge* memungkinkan setiap individu untuk mengelola pengetahuan mereka, mulai dari apa yang mereka lihat, mereka dapat dari buku, internet, mereka dapat mengelola pengetahuan sehingga akan tercipta suatu pengetahuan baru. *Personal knowledge*

dapat membantu proses seseorang untuk memahami pengamatan, informasi, dan ide.

2.2.2 Peran *Personal Knowledge* dalam Menciptakan Karya

Personal knowledge merupakan risalah tentang sifat dan membenaran pengetahuan ilmiah. Menurut Rambe dan Mlambo (2014) *personal knowledge* didasari oleh pengalaman diri sendiri dan orang lain. Cara-cara seseorang untuk mengetahui jenis dan kualitas pengetahuannya bergantung pada pribadi masing-masing. Peran *personal knowledge* ini mampu menjadikan sistem klasifikasi, gambar, dan deskripsi yang nantinya hal tersebut dapat diproses menjadi sebuah karya.

Dalam hal ini peran *personal knowledge* adalah menentukan arah yang tepat untuk seni pemahaman strategis pengetahuan baru melalui lingkungan disekitar, yang nantinya akan direkam melalui ingatan sehingga pengalaman tersebut akan membentuk sebuah karya. Untuk membentuk sebuah karya yaitu lagu anak tidak semudah yang dibayangkan. Dalam pembuatan sebuah karya yaitu lagu anak, akan mengalami masa dimana ingatan yang ada dalam pikiran akan hilang karena keadaan sesuatu, atau karena objek yang dia lihat tidak mendukung untuk diingat, sehingga pengetahuan tersebut tidak dapat diproses dengan baik. Menurut Masschelein dan Simons (2013) terdapat hambatan untuk memproses *personal knowledge* pada diri seseorang yaitu:

1. Ketidaktahuan

Ketidaktahuan diakibatkan seseorang tersebut tidak ingin tahu dan tidak mau tahu tentang keadaan sekitar yang dapat meningkatkan tingkat *personal knowledge*. Dengan kata lain seseorang perlu mencoba untuk mencari tahu apa yang terjadi disekitarnya sehingga apa yang dia lihat, dan amati.

2. Apati

Apati dalam bentuk kemalasan intelektual, dapat secara serius melemahkan pengetahuan dan ingatan kita.

3. Fantasi

Terkadang seseorang menginginkan sesuatu yang benar sehingga kita percaya bahwa itu benar. Hal tersebut dinamakan angan-angan. Dengan kata lain penulis lagu anak boleh memainkan fantasinya yang tersedia dalam ingatannya, akan tetapi tidak perlu melihat karakter karya yang akan diciptakannya seperti apa.

4. Tekanan teman sebaya

Manusia adalah makhluk yang sangat sosial dan sangat dipengaruhi oleh orang lain. Terkadang pengaruh ini dapat melemahkan pengetahuan pribadi kita dalam bentuk tekanan teman sebaya.

Keputusan untuk menyerap secara refleks terhadap peran *personal knowledge* terhadap penciptaan sebuah karya menentukan arah yang tepat untuk penelitian ini, dapat dipahami sebagai pengalaman yang unik dengan sumber utamanya adalah pengetahuan. *Personal knowledge* dalam hal ini dirancang untuk penggunaan pribadi dalam menciptakan sebuah karya. Dalam perancangan untuk

membuat suatu karya seseorang perlu mengelola dan mendukung pengetahuan dan informasi pribadinya yang nantinya dapat mempermudah pekerjaannya (Hiiggison, 2004). Dalam melakukan pengembangan kompetensi dalam *personal knowledge* memiliki cakupan untuk proses kompetensi. Wright dan Lovelock (2005) menjelaskan 4 cakupan proses kompetensi dalam menghasilkan sebuah karya yaitu:

1. Kompetensi kognitif;
2. Kompetensi informasi;
3. Kompetensi sosial;
4. Pembelajaran dan pengembangan kompetensi.

4 kompetensi tersebut dapat berperan penting bagi *personal knowledge* seseorang untuk menghasilkan karya yang dapat dinikmati orang-orang. Dari 4 kompetensi tersebut seseorang mampu memahami bagaimana proses *personal knowledge*nya.

Terdapat penilaian dalam peran *personal knowledge* sendiri. Menurut Alamen dan Tasir (2015) terdapat 7 proses untuk penilaian pada peran *personal knowledge* yaitu:

1. Mengambil Informasi

Mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti sumber elektronik, dan diskusi. Saat mengajukan pertanyaan, membaca dan menggunakan mesin pencari dibutuhkan keterampilan khusus.

2. Mengevaluasi Informasi

Setelah mengambil informasi, individu perlu mengevaluasi informasi yang telah dikumpulkan sehubungan dengan kualitas dan masalah yang dihadapi.

3. Pengorganisasian Informasi

Proses ini membutuhkan kemampuan untuk menghubungkan dan menambahkan informasi baru ke informasi lama apakah informasi tersebut telah cocok untuk digunakan. Teknologi seperti database, situs web, dan perangkat lunak digunakan untuk menyimpan informasi baru dan lama.

4. Berkolaborasi Seputar Informasi

Proses ini memerlukan beberapa prinsip dan keterampilan pribadi seseorang untuk mendengarkan, memahami ide-ide yang diberikan dari orang lain, meningkatkan dan mengikuti pemikiran tentang praktik bersama, serta ikut menyelesaikan konflik yang ada bersama orang-orang. Dalam proses ini membutuhkan keterampilan dengan menggunakan alat teknologi yang mendukung seperti sosial media, e-mail, dan pesan instan.

5. Menganalisis Informasi

Proses untuk mengubah data dan informasi menjadi pengetahuan baru.

6. Menyajikan Informasi

Bagaimana menyajikan informasi atau pengetahuan kepada orang lain, dan membuat mereka mengumpulkan informasi baru untuk memperkaya pengetahuan mereka.

7. Mengamankan informasi

Proses ini untuk mengetahui bagaimana individu mengamankan informasi mereka, serta menerapkan dan mempraktikkan cara mengamankan informasi tersebut, sehingga informasi tersebut terjamin aman kerahasiaannya.

Maka dari itu seseorang yang memiliki pengetahuan dalam bidang membuat karya tidak boleh mengabaikan keterampilan dan informasi dari orang-orang disekitar mereka. Mendistribusikan informasi melalui lingkungan mampu mengembangkan tingkat kesadaran dan keterampilan mampu menambah pengetahuan lebih. Disinilah peran *personal knowledge* sangat penting dan dibutuhkan bagi orang yang bekerja dalam dunia seni.