

## PERAN *KNOWLEDGE SHARING* PADA SIKLUS HIDUP *COMMUNITY OF PRACTICE* (STUDI FENOMENOLOGI PADA KOMUNITAS REWO-REWO DI DESA KALIABU, KABUPATEN MAGELANG)

Dwiyi Indria Sabrina<sup>\*</sup>), Af'idatul Lathifah

Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,  
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

### Abstrak

Penelitian ini berjudul “Peran *Knowledge Sharing* Pada Siklus Hidup *Community of Practice* (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Rewo-Rewo di Desa Kaliabu Kabupaten Magelang)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang peran *knowledge sharing* dalam proses siklus hidup Komunitas Rewo-Rewo sebagai *community of practice* di Desa Kaliabu, Kabupaten Magelang. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dan dengan jenis *purposive*. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data model Miles dan Huberman yang mencakup empat proses tahapan yaitu: (1) *data collection*; (2) *data reduction*; (3) *data display*; dan (4) *conclusions: drawing/verification*. Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunitas Rewo-Rewo merupakan *community of practice* yang memiliki tiga struktur dasar di dalamnya. Komunitas Rewo-Rewo juga melalui tahapan siklus hidup model Wenger et al. Komunitas Rewo-Rewo melalui tahapan *potential*, tahapan *coalescing*, tahapan *maturing*, tahapan *stewardship*, dan tahapan *transformation*.

**Kata kunci:** *community of practice*; *knowledge sharing*; komunitas; siklus hidup

### Abstract

[**Title:** *The Role of Knowledge Sharing in the Life Cycle of the Community of Practice (Phenomenology Study in Rewo-Rewo Community in Desa Kaliabu, Magelang)*]. This thesis is entitled “The Role of Knowledge Sharing in the Life Cycle of the Community of Practice (Phenomenology Study in Rewo-Rewo Community in Desa Kaliabu, Magelang)”. The purpose of this study is to find out about the role of knowledge sharing in the life cycle process of Rewo-Rewo Community at Desa Kaliabu, Magelang. The research design used in this study was descriptive qualitative with a phenomenological approach. The selection of informants is done by non-probability sampling technique and with purposive type. The method of data collection carried out in this study was by in-depth interviews, observations, and literature studies. The method of data analysis in this study used the data analysis method model Miles and Huberman which includes four stages of process, namely: (1) *data collection*; (2) *data reduction*; (3) *display data*; and (4) *conclusions: drawing/verification*. The validity test of the data in this study was carried out by data triangulation method. The results show that Rewo-Rewo Community is a community of practice which has three basic structures in it. Rewo-Rewo Community also goes through the life cycle stages Wenger et al. model. Rewo-Rewo Community through *potential stage*, *coalescing stage*, *maturing stage*, *stewardship stage*, and *transforming stage*.

**Keywords:** *community*; *community of practice*; *knowledge sharing*; *life cycle*

### 1. Pendahuluan

Pengetahuan sangat penting di dalam bidang kehidupan manusia. Menurut Toffler dalam Nonaka (2000: 1) menyatakan bahwa manusia sekarang hidup di dalam

sebuah *knowledge-based society* atau masyarakat yang berbasis pengetahuan, dimana pengetahuan adalah sumber dari kualitas kemampuan tertinggi dalam masyarakat. Pengetahuan perlu diolah agar tidak hanya

bermanfaat bagi diri sendiri tetapi juga dapat bermanfaat bagi masyarakat secara luas. Pengolahan dan perencanaan strategis mengenai pengetahuan disebut sebagai *knowledge management*.

Rowley (2003: 433) menyebutkan *knowledge management* sebagai sebuah kumpulan strategi-strategi telah muncul sebagai tanggapan terhadap kebutuhan organisasi, bisnis, komunitas, dan pemerintah dalam masyarakat yang berbasis ilmu pengetahuan (*knowledge-based society*) dan ekonomi pada abad ke-21. Penjelasan yang lebih rinci mengenai *knowledge management* dikemukakan oleh Semertzaki (2011: 60) bahwa ada berbagai macam definisi *knowledge management* tergantung pada perspektif dari mana istilah tersebut ditangani: dari perspektif sistem informasi, dari perspektif sumber daya manusia, atau dari perspektif manajemen strategis. Dalam lingkungan organisasi, *knowledge management* mengacu pada kegiatan praktik *generating* (menyimpulkan), *capturing* (menangkap), *collecting* (mengumpulkan), *disseminating* (menyebarkan), dan *reusing* (menggunakan kembali) pengetahuan yang dibuat secara internal.

Kegiatan *disseminating* (menyebarkan) dalam *knowledge management* dapat disebut juga sebagai *knowledge sharing*. Tannebaum (1998) dalam Nawawi (2012: 2) menyatakan bahwa, “manajemen pengetahuan mencakup berbagi pengetahuan (*sharing knowledge*). Tanpa berbagi pengetahuan, upaya manajemen pengetahuan akan gagal.” Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa *knowledge sharing* sangat penting bagi keberlangsungan *knowledge management*.

Dalam memahami *knowledge sharing*, kita perlu juga untuk memahami bagaimana proses konversi pengetahuan di dalam masyarakat. Berger dan Luckman (1966: 149) mendeskripsikan proses konversi pengetahuan tersebut ke dalam tiga tahapan-tahapan atau kejadian-kejadian, yaitu adalah; (1) internalisasi, (2) eksternalisasi, dan (3) objektifikasi. Proses internalisasi merupakan proses dimana sebuah pengetahuan diterima dan dicerna oleh individu. Proses eksternalisasi terjadi pada saat pengetahuan personal ditularkan kepada orang lain. Sedangkan pada proses objektifikasi merupakan penerimaan secara kolektif oleh suatu kelompok masyarakat terhadap pengetahuan.

Proses internalisasi dan eksternalisasi yang kemudian menjelaskan mengenai bagaimana terjadinya *knowledge sharing*. Huysman (2002: 35) menyebutkan pada saat terjadinya proses internalisasi, individu mendapatkan pengetahuan dengan bantuan sistem pengetahuan, sesi latihan, buku, dan lain-lain. Setelah itu pada proses eksternalisasi, pengetahuan personal tersebut ditransferkan ke orang lain. Tetapi terkadang pengetahuan personal tidak didokumentasikan yang lalu dibagikan secara langsung kepada orang lain. Spender (1996: 45) merujuk proses pembagian pengetahuan yang tidak terdokumentasi (*tacit nature*) tersebut sebagai *collective knowledge*.

Nonaka dan Takeuchi (1995) mengemukakan bahwa pengetahuan implisit atau *tacit* tidak berbentuk dan sangatlah pribadi hingga sulit untuk dibagikan. Pengetahuan personal yang sering kali sangat implisit tersebut menimbulkan hambatan pada proses eksternalisasi, yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang berkualitas. Sims (1999) lalu berpendapat bahwa cara yang paling tepat untuk mentransferkan jenis pengetahuan seperti itu adalah dengan bercerita atau bertukar anekdot dan cara lainnya adalah dengan membuat orang-orang bekerja bersama. Dan proses eksternalisasi dapat terjadi dengan berbagai cara; melalui saluran formal seperti *meeting* dan *project groups* atau saluran informal seperti percakapan di koridor (Huysman, 2002: 36) yang pada akhirnya terbentuklah komunitas.

Sebuah komunitas didasari pada aktivitas berbagi dan kebutuhan berbagi pengetahuan (Star, 1992: 395). Beberapa komunitas mengkhususkan pada produksi teori-teori, tetapi ada juga yang praktik. Ketika berbagi praktik ditekankan, sebagian besar ahli merujuknya sebagai *community of practice* (Huysman 2002: 96). Usaha berbagi pengetahuan dalam bentuk *tacit* secara praktik melalui sebuah kelompok belajar ini yang akhirnya menciptakan *community of practice*.

Desa Kaliabu Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang merupakan desa dengan penduduk yang memiliki pekerjaan beragam dulunya tetapi kemudian sebagian besar masyarakatnya berpindah pekerjaan menjadi desainer logo (atau yang biasa mereka sebut sebagai pengerajin logo). Desainer logo termasuk ke dalam bidang desain grafis yang produk utamanya menciptakan bentuk-bentuk visual seperti tulisan, simbol dan gambar yang merupakan perwakilan dari bentuk representasi sebuah organisasi dan perusahaan. Perubahan kecenderungan jenis pekerjaan tersebut diawali dari seorang tokoh masyarakat yang telah menggeluti bidang desain logo dan kemudian membagikannya kepada orang lain secara praktik yang akhirnya terbentuklah sebuah *community of practice* di Desa Kaliabu.

Sebagian besar penduduk Desa Kaliabu dahulunya merupakan masyarakat yang masih awam dengan keberadaan teknologi, terutama karena masih sedikitnya penggunaan media komputer dan internet di desa tersebut. Pada awalnya, berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) secara praktik dilakukan antara dua orang selama beberapa saat hingga mereka dapat melakukan pembuatan logo dan desain lainnya secara mandiri. Kemudian pengetahuan *tacit* tersebut dibagikan lagi ke lebih banyak orang yang akhirnya terbentuklah jejaring sosial dan jejaring sosial itulah yang merupakan *community of practice*.

Setelah beberapa saat, komunitas tersebut semakin berkembang dan beberapa anggota yang memprakarsai berbagi pengetahuan secara praktik tersebut secara resmi membentuk sebuah komunitas yang diberi nama Komunitas Rewo-Rewo. Di dalam komunitas ini, mereka melakukan berbagai macam kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan desain grafis mereka. Selain itu, secara resmi dibentuknya komunitas memiliki fungsi untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan internal yang terjadi secara lebih terorganisir.

Banyak perubahan yang terjadi di dalam Komunitas Rewo-Rewo sepanjang enam tahun eksistensinya, baik dari segi jumlah keanggotaan maupun tujuan komunitas, yang akhirnya mengakibatkan ketidakaktifan beberapa anggota lama di dalam kegiatan-kegiatan komunitas. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh jenis pengetahuan praktik yang dibagikan di dalam komunitas, apakah masih berkaitan dengan tujuan utama komunitas atau malah tidak sesuai lagi serta berbagai hal yang berkaitan dengan pembagian pengetahuan atau *knowledge sharing*.

Berawal dari keinginan untuk melihat secara keseluruhan bagaimana aktifitas *knowledge sharing* di dalam Komunitas Rewo-Rewo dan bagaimana peranannya dalam membangun sebuah komunitas, maka peneliti mengkaji proses perkembangan Komunitas Rewo-Rewo atau yang disebut sebagai siklus hidup *community of practice*. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengkaji "Peran *Knowledge Sharing* Pada Siklus Hidup *Community of Practice*: Studi Fenomenologi pada Komunitas Rewo-Rewo di Desa Kaliabu, Kabupaten Magelang" sebagai judul penelitian agar dapat mengetahui bagaimana *knowledge sharing* berperan dalam proses hidup komunitas dari awal hingga akhir.

## 2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Bogdan dan Taylor (1975: 5) dalam Moleong (2000: 3) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian nantinya akan memfokuskan pada sejumlah perilaku masyarakat yang bersumber pada pengamatan langsung dan keterangan dari objek yang diteliti. Oleh sebab itu, metode penelitian kualitatif dirasakan sesuai untuk memaparkan hasil dari temuan-temuan di lapangan.

Penelitian dengan pendekatan fenomenologi didefinisikan oleh Creswell (2009: 9) sebagai strategi penelitian dimana peneliti mengidentifikasi hakikat atau intisari dari pengamatan-pengalaman manusia mengenai sebuah fenomena. Peneliti diharuskan untuk terlibat secara langsung dalam fenomena tersebut agar dapat memahami pengalaman-pengalaman manusia sehingga dapat melihat suatu pola dan hubungan di dalamnya. Selain itu, peneliti diharuskan untuk membuang semua dugaan-dugaan yang dimiliki dan memahami sesuatu dengan apa adanya.

Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi sasaran dalam penelitian. Objek dari penelitian dengan ini adalah komunitas praktik atau *communities of practice* dan *knowledge sharing*. Subjek penelitian

adalah orang-orang yang dijadikan informan dari suatu penelitian, yang dalam penelitian ini berarti bahwa anggota Komunitas Rewo-Rewo Desa Kaliabu, Kabupaten Magelang.

Informan menurut Moleong (2000) adalah orang dalam pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Informan harus memiliki pengetahuan yang baik mengenai latar penelitian dan dengan suka rela memberikan pengetahuan tersebut kepada peneliti sesuai dengan kapasitas yang dibutuhkan peneliti. Beberapa kriteria informan yang baik menurut Moleong (2000) adalah informan tersebut harus jujur, taat pada janji, patuh pada peraturan, suka berbicara, tidak termasuk ke dalam salah satu kelompok yang bertentangan dalam latar penelitian, dan mempunyai pandangan tertentu tentang suatu hal atau tentang peristiwa yang terjadi. Selain itu disebutkan juga beberapa usaha yang dapat dilakukan untuk menemukan informan yaitu dengan beberapa cara: (1) melalui keterangan orang yang berwenang, baik secara formal (pemerintahan) maupun informal (pemimpin masyarakat seperti tokoh masyarakat, pemimpin adat, dan lain-lain); (2) melalui wawancara pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti.

Dalam pemilihan informan, peneliti menggunakan teknik pemilihan *non probability* dan dengan jenis *purposive*. Tujuan dari digunakannya teknik pemilihan informan tersebut adalah agar peneliti dapat menentukan kriteria-kriteria tertentu dari subjek yang diteliti. Sedangkan kriteria-kriteria tersebut adalah:

1. Merupakan anggota Komunitas Rewo-rewo Desa Kaliabu, Kabupaten Magelang.
2. Merupakan anggota Komunitas Rewo-rewo yang sudah lama menjadi desainer grafis dalam jangka waktu sedikitnya tiga tahun.

Sumber data utama menurut Lofland dan Lofland (1984: 47) dalam Moleong (2000: 112) terdiri dari kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berikut merupakan uraian dari masing-masing sumber data, yaitu:

1. Kata-kata dan tindakan  
Tujuannya adalah untuk mengamati apa sedang yang terjadi di lapangan. Sumber data ini terdiri dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya yang kemudian didokumentasikan ke dalam suatu bentuk yang berbeda. Kegiatan pencarian kata-kata dan pengamatan tindakan disesuaikan dengan permasalahan yang sedang diteliti dan lokasinya.
2. Sumber tertulis  
Sumber tertulis terdiri dari literatur-literatur yang digunakan untuk menunjang keberlangsungan penelitian.
3. Foto  
Foto merupakan gambar dokumentasi yang diambil pada saat tertentu atau pada saat

dilakukannya penelitian. Foto menjadi data pendukung dari penelitian karena akan menunjukkan keadaan secara visual sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Analisis data untuk penelitian kualitatif belum memiliki pola yang paten sehingga peneliti dapat mengembangkan cara analisisnya sendiri sesuai dengan apa yang diteliti. Analisis data penelitian kualitatif dilakukan secara terus menerus sehingga data yang didapat menjadi jenuh. Analisis data penelitian ini akan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Mereka membagi proses analisis data dalam model ini menjadi tiga proses, yaitu adalah reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian harus merupakan data-data yang valid dan dapat dipercaya. Moleong (2000) menyebutkan bahwa kriteria dari keabsahan data apabila telah dirasa memenuhi derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Kriteria kepercayaan berfungsi untuk melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai. Kriteria keteralihan menyatakan bahwa generalisasi suatu penemuan dapat berlaku atau diterapkan pada semua konteks. Kriteria ketergantungan adalah pencapaian reliabilitas dengan cara diadakan pengulangan dua atau beberapa kali suatu studi dan hasilnya sama. Kriteria kepastian adalah objectivitas, yang berarti bahwa sesuatu itu objektif atau tidak bergantung pada persetujuan beberapa orang terhadap pandangan, pendapat, dan penemuan seseorang.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Struktur Dasar Komunitas Rewo-Rewo

Komunitas Rewo-Rewo memiliki tiga elemen yang menjadi struktur dasar dari sebuah *community of practice*. Elemen *domain* dari Komunitas Rewo-Rewo merupakan identitas komunitas yang ditetapkan melalui domain dari kesamaan minat. Anggota Komunitas Rewo-Rewo memiliki kesamaan minat dalam bidang desain grafis. Mereka berkumpul dan membentuk suatu komunitas yang bertemu secara rutin karena keinginan mereka untuk melakukan pembelajaran praktik tentang desain grafis. Para anggota komunitas lalu berkomitmen pada hal yang menjadi domain mereka. Mereka berkomitmen untuk mempelajari bidang desain grafis.

Elemen *community* dari Komunitas Rewo-Rewo merupakan wadah atau tempat yang digunakan dalam mengejar ketertarikan mereka terhadap domain, yaitu desain grafis. Para anggota mengikutsertakan diri mereka dalam kegiatan-kegiatan dan diskusi-diskusi, saling membantu satu sama lain, dan saling berbagi informasi. Mereka melakukan kegiatan pembelajaran praktik mengenai desain grafis, cara membuat logo, melakukan diskusi apabila menemukan permasalahan seperti kurang memahami maksud dari *briefing*, serta

berbagi informasi mengenai hal-hal yang telah mereka kuasai seperti bagaimana cara menggunakan *software* desain grafis, dan lain sebagainya. Para anggota membangun sebuah hubungan yang memungkinkan mereka untuk saling belajar dari satu sama lainnya. Hubungan tersebut kemudian membentuk suatu wadah yang dinamakan komunitas.

Elemen *practice* dari Komunitas Rewo-Rewo merupakan kegiatan apa saja yang dilakukan di dalam *community*. Para anggota Komunitas Rewo-Rewo adalah para praktisi. Mereka melakukan pembelajaran melalui tindakan-tindakan secara langsung atau secara praktik. Mereka bertemu lalu melakukan pembelajaran dengan media komputer secara langsung dan mengimplementasikan ilmu yang di dapat dari anggota lainnya dengan cara praktik di tempat. Pembelajaran-pembelajaran praktik tersebut dilakukan berulang kali hingga mereka mahir dan paham mengenai bidang desain grafis.

#### 3.2 Siklus Hidup Komunitas Rewo-Rewo

Komunitas Rewo-Rewo mengalami beberapa tahap perkembangan yang dimulai dari berkumpulnya beberapa orang warga Desa Kaliabu yang ingin dapat mempelajari cara mendesain logo hingga pembentukan sebuah komunitas untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang dialami bersama. Setelah pembentukan komunitas, anggota menjadi lebih berkembang dan beberapa anggota inti lainnya mulai melepaskan diri dari komunitas tersebut. Pada akhir siklus, komunitas tidak lagi menjadi wadah yang aktif untuk berbagi pengetahuan tetapi pertemuan terkadang masih dilakukan untuk menjaga hubungan baik satu sama lain.

##### 3.2.1 Potential

###### 3.2.1.1 Proses Terbentuknya Grup Informal Inti

Sebelum terbentuknya komunitas, pada awalnya topik mengenai desain grafis ini diperkenalkan oleh Pak Aqib kepada Pak Abdul, Pak Fahmy, dan Pak John yang akhirnya memunculkan ketertarikan pada bidang tersebut. Pak Abdul mengutarakan bahwa Pak Aqib mengajak beliau untuk mempelajari bidang desain grafis ketika Pak Abdul sering menggunakan komputer di usaha warung internet yang dimiliki Pak Aqib. Sedangkan perkenalan pertama kali Pak Aqib dengan Pak Fahmy terjadi pada saat Pak Aqib menyewa mobil Pak Fahmy untuk mengantarkan kedua orang tuanya ke daerah lain. Seperti halnya Pak Abdul, Pak John telah mengenal terlebih dahulu Pak Aqib karena rumah mereka sangat berdekatan. Pada suatu ketika Pak Aqib memberikan usulan kepada Pak John untuk mempelajari desain grafis.

Ketertarikan Pak Aqib, Pak Abdul, Pak Fahmy, dan Pak John dalam bidang desain grafis akhirnya menyebar ke warga desa lainnya dan membuat mereka mulai melakukan *networking* untuk saling berbagi pengetahuan. Pak Abdul yang sering kali berkumpul dengan masyarakat sekitar, pada suatu waktu tidak lagi sering keluar untuk berkumpul. Beberapa masyarakat

desa akhirnya berkunjung untuk mencari tahu apa yang menjadi kegiatan Pak Abdul di luar dari kegiatannya sebagai supir bus. Dari situ, masyarakat akhirnya mengetahui pekerjaan Pak Abdul lainnya sebagai desainer grafis. Masyarakat yang tertarik pun ikut mempelajari desain grafis di kediaman Pak Abdul. Hal yang sama terjadi pada Pak Fahmy dan Pak John. Masyarakat desa yang mengetahui pekerjaan mereka sebagai desainer grafis pun akhirnya tertarik dan ikut mempelajarinya. Pak Imam, salah satu informan yang kemudian nantinya bergabung ke dalam Komunitas Rewo-Rewo, berasal dari dusun yang berbeda tetapi lokasinya tetap berdekatan dengan Desa Kaliabu. Pak Imam juga berbagi pengetahuan kepada masyarakat di daerahnya yang kemudian terciptalah jejaring sosial yang lebih luas.

Sekelompok masyarakat Desa Kaliabu yang memiliki minat dan keinginan yang sama tersebut secara tidak sadar telah membentuk sebuah grup informal yang bertujuan untuk membantu mereka dalam proses berbagi pengetahuan praktik. Perasaan untuk berbagi *domain* telah terbangun di antara para anggota setelah terjadinya keterbukaan akan permasalahan-permasalahan yang dialami individual tersebut kepada anggota lainnya yang akhirnya memunculkan keinginan untuk berinteraksi secara lebih sistematis. Anggota komunitas kemudian mulai melihat masalah pribadi mereka sebagai masalah bersama komunitas. Setelah itu, beberapa anggota mulai menyampaikan gagasan mengenai dibentuknya sebuah komunitas kepada Pak Abdul.

Anggota komunitas kemudian mulai melihat masalah pribadi mereka sebagai masalah bersama komunitas. Seluruh informan mengutarakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh anggota lainnya maupun yang dihadapi oleh diri sendiri yang akhirnya diselesaikan secara bersama. Pak Abdul menyampaikan bahwa terdapat banyak anggota komunitas yang belum dapat mampu menggunakan perangkat komputer baik hal-hal teknis seperti penggunaan perangkat keras, *booting* komputer, maupun pemanfaatan *software*. Pak Aqib dan Pak John juga menyampaikan hal yang sama mengenai permasalahan yang dialami beberapa anggota.

Pak Imam mengemukakan permasalahan yang sedikit berbeda yaitu mengenai seorang anggota yang memiliki keinginan untuk memiliki perangkat komputer sendiri, yang akhirnya diselesaikan dengan membantu anggota tersebut memilih perangkat yang tepat untuk proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh Pak Fahmy bersifat lebih personal. Informan tidak memiliki perangkat komputer pada saat itu dan akhirnya beliau meminjam perangkat komputer dari anggota lainnya.

Perasaan untuk berbagi *domain* telah terbangun di antara para anggota setelah terjadinya keterbukaan akan permasalahan-permasalahan yang dialami individual tersebut kepada anggota lainnya yang akhirnya memunculkan keinginan untuk berinteraksi

secara lebih sistematis. Beberapa anggota mengajukan usulan untuk dibuatnya pertemuan yang rutin dan beberapa anggota lainnya menginginkan untuk dibentuknya grup virtual di sosial media agar dimudahkan untuk berinteraksi antara satu sama lain.

Pak Aqib dan Pak Abdul beserta beberapa anggota lainnya kemudian mengambil tanggung jawab untuk memulai sebuah komunitas. Mereka memutuskan peranan masing-masing dari para anggota yang bertanggung jawab serta tujuan dari pembentukan komunitas. Pak Aqib, yang terlebih dahulu mempelajari desain grafis dari pada kebanyakan anggota lainnya, bertanggung jawab untuk memberikan pembelajaran praktik kepada anggota-anggota yang membutuhkan. Sedangkan Pak Abdul yang dianggap paling tua di dalam Komunitas Rewo-Rewo dan dirasa paling dihormati, bertanggung jawab untuk menjadi penengah dalam masalah-masalah yang sifatnya personal antar anggota. Contohnya seperti masalah plagiaris gambar.

Beberapa orang yang membentuk jejaring utama tersebut yang akhirnya menjadi cikal bakal terbentuknya jejaring yang lebih luas lagi dan akhirnya membentuk sebuah komunitas. Satu orang membentuk jejaring lainnya, dan begitu pula orang-orang lainnya sehingga jejaring semakin melebar dan melebar. Beberapa orang yang membentuk jejaring utama tersebut, Pak Abdul, Pak Aqib, Pak Fahmy, dan Pak John, nantinya akan berperan serta dalam mengendalikan kegiatan Komunitas Rewo-Rewo.

### 3.2.1.2 Menciptakan Rasa Keterhubungan Antar Anggota

Terdapat empat aspek yang dapat mempererat hubungan antar anggota. *Pertama*, menemukan bahwa orang lain juga memiliki masalah yang sama. Pada saat awal dimulainya *networking* antar anggota, mereka menyadari bahwa permasalahan yang dimiliki masing-masing individu tidak hanya terjadi pada diri mereka saja, tetapi juga terjadi pada beberapa orang lainnya. Hal tersebut secara tidak langsung dapat dilihat pada perkumpulan-perkumpulan para anggota yang diadakan secara berkelompok setelah ditemukannya kesamaan permasalahan antar anggota. Beberapa orang anggota yang belum dapat menguasai dasar pengoperasian komputer dikumpulkan untuk dapat belajar bersama-sama di rumah Pak Abdul. Pak Aqib dan Pak Fahmy juga menjelaskan bahwa terkadang mereka menemukan masalah yang sama dengan anggota lainnya.

*Kedua*, memiliki kegemaran pada topik yang sama. Para anggota yang berpotensi untuk membentuk suatu komunitas berkumpul karena mereka sama-sama ingin menekuni bidang desain grafis. Mereka tertarik dalam bidang tersebut setelah mengetahui bahwa desain grafis dapat dijadikan sebagai sebuah pekerjaan. Keinginan untuk mempelajari dasar-dasar dari penggunaan komputer dan dasar-dasar desain grafis juga yang menjadi *domain* awal para anggota tersebut.

Karena kegemaran yang sama, mereka membutuhkan sebuah komunitas untuk mendukung kemajuan penguasaan desain grafis.

*Ketiga*, memiliki data, alat, dan pendekatan yang mereka dapat kontribusikan. Para anggota komunitas pada awalnya masih banyak yang belum memiliki perangkat komputer sendiri sehingga mereka harus meminjam dan menggunakannya secara bergantian. Pak Abdul juga dahulu tidak memiliki perangkat komputer. Sebelum membeli perangkat komputer sendiri, beliau meminjamnya dari Pak Aqib dan menggunakannya pada waktu Pak Aqib sedang tidur. Hal yang sama terjadi juga pada Pak Imam. Dahulu informan belum memiliki sarana pribadi untuk pembelajaran.

*Keempat*, memiliki pandangan yang bermanfaat bagi satu sama lain. Tidak hanya mengajarkan secara praktik saja, tetapi antar anggota harus dapat memberikan pemahaman-pemahaman berharga mengenai cara bertingkah laku di dalam komunitas dan cara pandang dalam proses pembelajaran. Pak Abdul mengajarkan pada anggota komunitas untuk saling menghargai hasil karya orang lain dan tidak mengambil ide orang lain tanpa seijin sang pemilik. Pak Imam juga memberikan pengajaran bermanfaat mengenai bagaimana seharusnya menciptakan suatu logo yang baik. Pak Abdul dan Pak Imam menyampaikan pandangan-pandangannya tersebut kepada komunitas yang nantinya diikuti oleh anggota-anggota komunitas dan memberikan manfaat dalam perkembangan proses pembelajaran mereka.

*Kelima*, sesuatu yang menjadi kegemaran mereka dapat menghasilkan manfaat. Seluruh informan menyatakan setelah beberapa saat mempelajari desain grafis dan akhirnya mengikuti beberapa kontes pada website-website *outsourcing*, mereka dapat memenangkan kontes logo tersebut dan mendapatkan pembayaran dalam bentuk dolar. Uang yang didapatkan dari memenangkan kontes-kontes logo digunakan untuk kebutuhan sehari-hari dan membuat mereka merasakan manfaat dari kegiatan perlombaan logo tersebut dan memberikan mereka motivasi.

### 3.2.2 Coalescing

#### 3.2.2.1 Mempererat Hubungan Antar Anggota

Jejaring atau hubungan sosial di antara para anggota Komunitas Rewo-Rewo yang terbentuk pada tahap *potential* masih belum terlalu kukuh dan masih dapat berpotensi menimbulkan keraguan pada anggota akan kebermanfaatannya. Maka pada tahap *coalescing*, anggota komunitas melakukan berbagai kegiatan yang berfungsi untuk membangun hubungan dan rasa kepercayaan sehingga nantinya nilai komunitas akan lebih dirasakan oleh anggota-anggotanya dan menciptakan hubungan yang lebih *coalesce* (bergabung). Terdapat beberapa usaha yang diciptakan untuk lebih mempererat hubungan anggota Komunitas Rewo - Rewo. *Pertama*, menyelesaikan permasalahan

secara bersama-sama. Berbagai permasalahan terjadi di dalam Komunitas Rewo-Rewo tetapi masih dapat diselesaikan secara bersama-sama. Sebagian besar masalah yang terjadi adalah mengenai pembuatan logo yang kurang baik. Pak Abdul menyebutkan bahwa salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah tindakan plagiasi yang dilakukan antar anggota. Terkadang terjadi pengambilan konsep atau ide tanpa seijin pembuatan dan berakibat pada timbulnya konflik pada kedua belah pihak. Pada saat hal tersebut terjadi, dilakukan lah musyawarah untuk mencari penyelesaian yang baik untuk permasalahan tersebut.

Contoh permasalahan lainnya yang ditemui oleh komunitas adalah beberapa anggota yang melakukan pembuatan logo generik sehingga berakibat pada ditutupnya akun beberapa anggota tersebut. Logo generik dinilai kurang baik karena tidak unik dan mirip dengan logo-logo lainnya. Pada akhirnya, komunitas harus memberikan pengertian dan pemahaman pada para anggota mengenai permasalahan-permasalahan tersebut.

*Kedua*, mencari tahu pengetahuan-pengetahuan apa saja yang perlu dibagikan kepada komunitas dan cara membagikannya. Anggota kelompok Komunitas Rewo-Rewo berasal dari berbagai latar belakang pekerjaan dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam hal desain grafis atau pun mengenai kemampuan dasar pengoperasian perangkat komputer. Banyak dari anggota komunitas yang belum pernah sama sekali menggunakan komputer dan beberapa lainnya sudah dapat mengoperasikan komputer tetapi belum pernah menggunakan *software-software* desain grafis seperti Photoshop dan CorelDraw. Ada juga yang sudah mahir menggunakan *software-software* tersebut tetapi belum mengetahui bagaimana cara mengikuti perlombaan desain logo.

Dari berbagai macam kemampuan yang dimiliki anggota-anggota komunitas tersebut, komunitas lalu merancang pengetahuan-pengetahuan apa saja yang dirasa perlu untuk dibagikan kepada anggota dengan tingkat kemampuan tertentu serta bagaimana cara menyampaikannya agar pengetahuan tersebut ditangkap lebih mudah oleh para anggota komunitas. Secara umum terdapat dua jenis karakteristik anggota berdasarkan tingkat kemampuannya; anggota yang sama sekali belum pernah mengoperasikan komputer dan anggota yang telah memahami dasar-dasar penggunaan komputer.

Bagi anggota yang sama sekali belum pernah menggunakan perangkat komputer, Pak Abdul dan informan lainnya membagikan pengetahuan dari dasar-dasar komputer dan menyampaikannya semudah mungkin dengan bahasa sehari-hari agar lebih mudah dipahami. Pak Aqib dan Pak Fahmy juga menjelaskan bagaimana mereka menyampai pengetahuan praktiknya dengan kalimat-kalimat yang lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat. Pak Fahmy awalnya juga belum mahir mengoperasikan komputer dan sama

sekali awam mengenai hal tersebut, lalu oleh Pak Aqib diajarkan pengetahuan-pengetahuan praktik dengan metode komunikasi yang mudah dipahami.

Sedangkan beberapa anggota komunitas lainnya yang telah mempunyai kemampuan dasar dalam pengoperasian komputer diberikan pengetahuan mengenai cara-cara menggunakan aplikasi *software* desain grafis seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan CorelDraw. Setelah itu mereka juga diajarkan mengenai bagaimana cara mengikuti kontes di berbagai situs *outsourcing*. Beberapa dari mereka telah memiliki pekerjaan tetapi tertarik dalam bidang desain grafis. Sedangkan lainnya ada yang pula beberapa mahasiswa dari perguruan tinggi.

*Ketiga*, melakukan berbagai kegiatan dan pembelajaran praktik. Komunitas Rewo-Rewo mengadakan berbagai kegiatan rutin sebulan sekali yang diisi dengan pembelajaran-pembelajaran mengenai desain grafis. Kegiatan rutin tersebut dilakukan di berbagai lokasi sesuai dengan ketersediaannya pada saat itu. Kegiatan pernah dilakukan pada kediaman pribadi salah satu anggota dan pernah juga dilakukan di sebuah rumah makan. Pada saat jumlah partisipannya lumayan banyak, kegiatan dilakukan di balai desa agar bisa menampung keseluruhan anggota. Lokasi disesuaikan dengan jumlah partisipan yang berminat dalam mengikuti kegiatan.

Pertemuan rutin yang dilakukan ini bertujuan untuk saling mendekatkan para anggota. Disamping mendiskusikan masalah-masalah yang terjadi berkaitan dengan bidang desain grafis, mereka juga membicarakan masalah-masalah di luar tersebut. Interaksi-interaksi memunculkan rasa keterdekatan antar anggota. Selain itu kegiatan rutin ini juga dapat meningkatkan kualitas desain logo para anggota Komunitas Rewo-Rewo karena pemateri dari kegiatan terkadang didatangkan dari profesional dalam bidang desain grafis.

Berikut ini merupakan beberapa contoh kegiatan-kegiatan yang pernah dilakukan oleh Komunitas Rewo-Rewo:

1. Pelatihan desain di Balai Desa Kaliabu, Magelang

Pada tanggal 25 Oktober 2015 pernah diadakan acara pelatihan desain grafis yang bertempat di balai desa. Peserta yang datang berjumlah sekitar 250 orang. Dihadirkan juga dua orang profesional dalam hal desain grafis, bernama Pak Aryo dan Pak Jogi, sebagai pembicara dalam acara tersebut. Materi-materi yang dibawakan pada saat itu adalah pemberian motivasi dan penjelasan mengenai kode etik dalam pembuatan desain, pembahasan mengenai logo secara umum, dan pembahasan mengenai vektor dan logo generik.



**Gambar 1.** Pertemuan rutin komunitas di Balai Desa Kaliabu (dokumen pribadi informan, 2015)

2. Pelatihan desain di rumah Pak Abdul

Pada bulan Januari 2015 dilakukan pelatihan informal di kediaman Pak Abdul, Desa Kaliabu, Magelang. Peserta yang datang berjumlah sekitar 40 orang. Didatangkan pula seorang seniman dari Borobudur untuk mengajarkan para anggota Komunitas Rewo-Rewo mengenai seni kreatifitas dalam pembuatan logo. Dalam kegiatan tersebut, seorang wanita berasal dari Australia datang berkunjung untuk melihat proses berlangsungnya kegiatan.



**Gambar 2.** Pelatihan desain bagi komunitas di rumah Pak Abdul (dokumen pribadi informan, 2015)

3. Pertemuan rutin di RM Sekar Pajang

Komunitas Rewo-Rewo melakukan pertemuan rutin yang bertujuan untuk membina hubungan antar anggota. Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan rutin tersebut tidak selalu berupa kegiatan pembelajaran praktik, tetapi bisa juga hanya duduk-duduk bersama dan mengobrol mengenai berbagai hal. Pertemuan rutin yang dilaksanakan di RM Sekar Panjang pada tahun 2014 ini membahas mengenai masalah peluang kerja di masa mendatang dan seputar hal tersebut. Kegiatan ini dihadiri oleh 40 orang anggota Komunitas Rewo-Rewo. Proses kegiatan dilakukan secara santai dan bersahabat dengan pembicaraan-pembicaraan yang ringan namun tetap bermanfaat bagi para anggota.



**Gambar 3.** Pertemuan rutin di RM Sekar Pajang (dokumen pribadi informan, 2014)

Gambar di bawah ini merupakan Pak Abdul yang sedang berdiskusi dengan para anggota Komunitas Rewo-Rewo berkaitan dengan segala hal sehubungan tantangan-tantangan para desainer logo di masa mendatang. Pak Abdul menjadi pembicara karena merupakan salah satu penanggung jawab komunitas.



**Gambar 4.** Pertemuan rutin di RM Sekar Pajang (dokumen pribadi informan, 2014)

### 3.2.3 *Maturing*

Dalam tahap *maturing*, Komunitas Rewo-Rewo semakin berkembang dan mereka mulai mengklarifikasi fokus, tujuan, dan batasan-batasan pada komunitas. Fokus Komunitas Rewo-Rewo diutamakan pada *sharing* pengetahuan praktik dalam bidang desain grafis logo. Sedangkan Komunitas Rewo-Rewo juga menetapkan batasan-batasan sehubungan dengan keanggotaan.

Pada tahap *coalescing*, komunitas masih belum mempertimbangkan mengenai dampak eksternal (dari lingkungan masyarakat) apabila seluruh masyarakat dari berbagai tingkatan usia boleh bergabung. Sehingga banyak dari anggota komunitas yang masih dalam rantang usia pelajar sekolah dasar, menengah, dan atas. Anggota komunitas lalu mulai membatasi kegiatan *sharing* pembelajaran praktik mereka kepada masyarakat yang berada pada usia muda dan dewasa tetapi belum memiliki pekerjaan yang baik.

Pak John juga menyampaikan bahwa salah satu tujuan komunitas adalah untuk meningkatkan kreatifitas anggotanya dan memacu mereka untuk selalu berkembang dalam mendesain logo. Pak John

merasa penting bagi anggota komunitas untuk selalu mengembangkan produknya sebagai persiapan di masa mendatang agar dapat terus bersaing dengan lainnya. Perencanaan tersebut merupakan salah satu bentuk pendewasaan komunitas karena mereka sudah mulai untuk melihat apa saja yang akan dihadapi di masa depan dan merencanakan solusinya.

### 3.2.4 *Stewardship*

Lebih banyak anggota baru yang masuk dan bergabung. Komunitas yang pada awalnya hanya terdiri dari 10 orang anggota menjadi 50 orang anggota. Lalu bertambah sehingga menjadi 250 anggota. Terakhir dilaporkan bahwa anggota telah mencapai lebih dari 400 anggota. Komunitas Rewo-Rewo menjadi semakin besar dalam segi kuantitas dan para anggota juga banyak yang membawa perubahan-perubahan baru.

Perubahan-perubahan yang terjadi karena masuknya beberapa anggota komunitas baru tersebut menimbulkan konflik internal. Anggota-anggota lama seperti Pak Aqib dan Pak John tidak terlalu menyukai perubahan-perubahan karena dinilai kurang bermanfaat bagi komunitas. Pak Aqib dan Pak John merasa fokus dan tujuan Komunitas Rewo-Rewo telah berubah dari yang telah direncanakan di awal. Perubahan yang terjadi salah satunya adalah pembuatan stasiun radio yang tidak diperuntukkan untuk kegiatan komunitas. Stasiun radio tersebut hanya digunakan untuk kepentingan desa.

Selain itu, ada juga pembuatan film dokumenter mengenai warga Desa Kaliabu yang meningkatkan taraf hidupnya dengan bekerja sebagai desainer logo (mereka juga tergabung di dalam Komunitas Rewo-Rewo). Pak Aqib dan Pak John kurang menyukai pembuatan film dokumenter tersebut karena mereka merasa kemampuan anggota komunitas belum terlalu maksimal. Kedua informan juga berpendapat bahwa film dokumenter tersebut menyebabkan banyak orang-orang dari berbagai daerah berdatangan ke Desa Kaliabu.

Publikasi melalui film dokumenter yang mendatangkan banyak minat di masyarakat juga dipandang oleh Pak Aqib dan Pak John menyebabkan masalah lainnya dalam hal pendidikan. Beberapa anak yang masih dalam usia sekolah turut mencoba untuk menekuni desain grafis tersebut sehingga fokus mereka tidak lagi dalam hal pelajaran sekolah. Kedua informan berpendapat bahwa minat anak-anak usia sekolah pada bidang desain grafis menyebabkan mereka menjadi malas untuk sekolah. Pilihan karir yang diminati mereka untuk masa mendatang juga hanya terpaku pada bidang desain grafis saja.

Pembuatan radio dan film dokumenter adalah kedua hal dari beberapa faktor yang menyebabkan ketidakcocokan para anggota lama dengan anggota-anggota komunitas yang baru. Perbedaan pendapat tersebut menyebabkan keengganan beberapa anggota lama untuk terus aktif berkontribusi dalam kegiatan

komunitas. Pada akhirnya anggota-anggota lama mulai meninggalkan komunitas dan memulai kegiatan baru masing-masing.

### 3.2.5 Transforming

Ketegangan yang terjadi pada beberapa informan sebagai anggota lama di Komunitas Rewo-Rewo berlanjut hingga menyebabkan keluarnya anggota-anggota lama tersebut. Pak Aqib yang merasa bahwa fokus dan batasan-batasan komunitas telah terlalu meluas dan tidak ditaati lagi, memilih untuk meninggalkan komunitas. Informan merasa bahwa dampak lingkungan yang ditimbulkan dari komunitas tersebut kurang baik bagi anak-anak usia sekolah dan beliau tidak ingin menanggung perasaan bersalah yang muncul sebagai akibatnya. Sedangkan Pak Aqib dan Pak John menyampaikan bahwa keluarnya mereka lalu kemudian diikuti oleh keluarnya beberapa anggota lama lainnya.

Pembelajaran praktik pada tahap ini telah dipahami di luar kepala oleh para anggota Komunitas Rewo-Rewo karena telah dilakukan secara berulang kali sepanjang masa keberlangsungan komunitas. Masalah-masalah terdahulu sudah tidak muncul lagi karena mereka telah belajar dengan baik dan kemampuan mereka semakin meningkat. Permasalahan-permasalahan seperti penggunaan komputer, penggunaan mesin pencari di internet, atau bahkan kesamaan desain logo, sudah jarang sekali ditemui karena mereka sudah memahami apa saja yang harus dilakukan jika menemui permasalahan tersebut. Hal itu menyebabkan intensitas berkumpul di komunitas menjadi berkurang. Anggota komunitas mulai mengerjakan pekerjaan mereka sebagai desainer logo di tempat tinggal masing-masing.

Alasan lain keluarnya anggota-anggota lama adalah pembelajaran praktik pada tahap ini telah dipahami di luar kepala oleh para anggota Komunitas Rewo-Rewo karena telah dilakukan secara berulang kali sepanjang masa keberlangsungan komunitas. Masalah-masalah terdahulu sudah tidak muncul lagi karena mereka telah belajar dengan baik dan kemampuan mereka semakin meningkat. Pak Abdul, Pak Fahmy, dan Pak John mengungkapkan bahwa perkumpulan diadakan saat para anggota merasa memiliki masalah. Tetapi seiring berjalannya waktu, beberapa anggota lama mulai dapat menyelesaikan masalah-masalahnya secara mandiri sehingga keterlibatan di dalam komunitas menjadi berkurang.

Beberapa informan menyatakan bahwa ketidakaktifan mereka dalam pembelajaran praktik di komunitas juga dikarenakan kesibukan mereka dalam bidang lainnya. Pak Fahmy mengabdikan waktu luangnya untuk berkegiatan dalam grup rebananya sedangkan Pak John memiliki minat untuk mendirikan usahanya sendiri.

## 4. Simpulan

*Knowledge sharing* memiliki peranan penting di dalam beberapa tahapan siklus hidup Komunitas Rewo-Rewo.

*Pertama*, dalam proses *potential, knowledge sharing* yang terjadi pada beberapa orang yang kemudian menyebar ke banyak orang lainnya, membentuk sebuah *common ground* (kesamaan minat dan tujuan) dan menciptakan jejaring sosial antara masyarakat Desa Kaliabu. *Kedua*, dalam proses *coalescing*, kegiatan-kegiatan komunitas yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) menciptakan rasa kebermanfaatannya komunitas bagi para anggotanya yang membangun hubungan antar anggota semakin lebih erat lagi. *Ketiga*, dalam proses *maturing*, para anggota menetapkan fokus, tujuan, dan batasan komunitas. Pada proses ini termasuk juga penetapan mengenai pengetahuan-pengetahuan apa saja yang layak dibagikan sesuai dengan apa yang menjadi fokus, tujuan, dan batasan komunitas tersebut. *Keempat*, dalam proses *stewardship*, pada tahap ini tidak terdapat banyak kegiatan *knowledge sharing* karena anggota baru yang masuk memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan lainnya yang sudah tidak sesuai lagi dengan fokus, tujuan, dan batasan komunitas awal. Apabila terdapat kegiatan *knowledge sharing*, pengetahuan yang dibagikan selalu sama setiap kalinya. *Kelima*, dalam proses *transforming*, pada tahap ini pengetahuan yang dibagikan di dalam komunitas telah dikuasai oleh sebagian besar anggota komunitas lama dan telah menjadi jenuh sehingga mereka mulai meninggalkan komunitas untuk berganti pada kegiatan-kegiatan lainnya.

## Daftar Pustaka

- Berger, P. dan T. Luckman. 1966. "The Social Construction of Knowledge". London: Penguin Books.
- Creswell, John W. 2009. "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches". United Kingdom: SAGE Publications.
- Huysman, M. H., dan D.H. De Wit. 2002. "Knowledge Sharing in Practice". Berlin: Springer Science & Business Media.
- Moleong, Lexy J. 2000. "Metodologi Penelitian Kualitatif". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Ismail. 2012. "Manajemen Pengetahuan= Knowledge Management". Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nonaka, I. and H. Takeuchi. 1995. "The Knowledge Creating Company". New York: Oxford University Press.
- Nonaka, Ikujiro, dkk. 2000. "SECI, Ba and Leadership: A Unified Model of Dynamic Knowledge Creation". Long Range Planning, 5-34.
- Rowley, J. 2003. "Knowledge Management: The New Librarianship? From Custodians of History to Gatekeepers to The Future". Library Management, Vol. 24, No. 8/9, 433-440.
- Semertzaki, Eva. 2011. "Knowledge Management". Special Libraries as Knowledge Management Centres, 57-119.

- Sims, D. 1999. "Organizational Learning as the Development of Stories". USA: Easter by Smith.
- Spender, J.C. 1996. "Making Knowledge the Basis of a Dynamic Strategy of The Firm". *Strategie Management Journal*, Vol. 17, 45-62.
- Star, S.L. 1992. "The Trojan Door: Organizations, Work and The 'Open Black Box'". *Journal Systems practice*, Vol 5.
- Sugiyono. 2011. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: CV Alfabeta.