

UTILITAS MATERIAL BAMBU DALAM PENGETAHUAN MASYARAKAT ADAT: KAJIAN FIKSI DIGITAL DAN ETNOBOTANI

Ahmad Burhanuddin¹, Anas Ahmadi^{2*}, Titik Indarti³

^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, 60213, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: anasahmadi@unesa.ac.id

Abstrak

Bambu merupakan tumbuhan yang memiliki ikatan erat dengan kehidupan masyarakat adat di berbagai daerah di Indonesia, tetapi pengetahuan tradisional mengenai cara pemanfaatannya kini berisiko punah karena modernitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana masyarakat adat memahami dan menerapkan pengetahuan mereka tentang penggunaan bambu dalam fiksi digital yang terdapat di laman Budi Kemdikdasmen. Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif dengan metode etnobotani sastra. Pengumpulan data dilakukan pada 30 karya fiksi digital yang diterbitkan antara tahun 2016 sampai 2023 menggunakan teknik kepustakaan. Analisis data dilakukan dengan mengenali jenis tumbuhan tersebut, meneliti pengetahuan masyarakat adat mengenai cara penggunaannya, serta memahami peran tumbuhan dalam cerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang bambu terbagi menjadi enam kategori, yakni arsitektur, peralatan domestik, pangan, permainan tradisional, teknologi tradisional, dan seni. Temuan penelitian menunjukkan bahwa fiksi digital berfungsi sebagai alat untuk mencatat dan melestarikan pengetahuan etnobotani dari masyarakat adat, sekaligus menjadi jembatan antara tradisi dan generasi muda dalam era digital.

Kata Kunci: bambu, etnobotani, fiksi digital, masyarakat adat, pengetahuan tradisional

Abstract

Bamboo is a plant closely tied to the lives of indigenous communities in various regions of Indonesia, but traditional knowledge regarding its use is now at risk of disappearing due to the shift in people's lifestyles from rural to urban areas. This study aims to identify how indigenous communities understand and apply their knowledge of bamboo use in digital fiction found on the Budi Kemdikdasmen website. This study adopts a qualitative approach using the method of literary ethnobotany. Data collection was conducted on 30 works of digital fiction published between 2016 and 2023 using a literature review technique. Data analysis involved identifying the types of plants, examining indigenous communities' knowledge regarding their uses, and understanding the role of plants within the stories. This study shows that knowledge about bamboo is divided into six categories: architecture, domestic tools, food, traditional games, traditional technology, and art. The findings indicate that digital fiction serves as a tool for documenting and preserving the ethnobotanical knowledge of indigenous communities, while

also acting as a bridge between tradition and the younger generation in the digital age.

Keywords: bamboo, ethnobotany, digital fiction, indigenous communities, traditional knowledge

PENDAHULUAN

Tumbuhan telah memegang peranan fundamental dalam kehidupan manusia. Hampir seluruh kebutuhan manusia seperti pangan, bahan farmakologis, dan material bangunan ditopang oleh tumbuhan (Rizzo et al., 2021). Hubungan yang terjalin lama antara manusia dengan tumbuhan melahirkan pola-pola pemanfaatan yang berbeda di kelompok masyarakat (Das et al., 2022; Tamene et al., 2023). Salah satu bentuk relasi yang khas dapat dilihat pada masyarakat adat, yang telah mengembangkan pola interaksi yang lebih dalam terhadap tumbuhan. Masyarakat adat memandang tumbuhan tidak sesederhana hanya sebagai objek eksploitasi. Mereka menganggap tumbuhan sebagai saudara yang memiliki fungsi esensial dalam menjaga keseimbangan ekologis, sehingga interaksi yang terjalin senantiasa dilandasi oleh prinsip penghormatan dan tanggung jawab (Salmón, 2000). Masyarakat adat memiliki kontribusi signifikan dalam upaya konservasi wilayah dengan tingkat keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, melalui penerapan praktik-praktik tradisional (Turner et al., 2022; Estrada et al., 2022).

Relasi antara masyarakat adat dan tumbuhan secara khusus menjadi kajian dalam disiplin ilmu etnobotani, yang berfokus pada relasi antara komunitas manusia dengan lingkungan alam sekitarnya. Etnobotani telah bertransformasi menjadi bidang interdisipliner yang memberikan kontribusi signifikan pada skala global, termasuk dalam upaya konservasi keanekaragaman hayati dan pengembangan obat-obatan modern (Pei et al., 2020; Das et al., 2025). Mayoritas masyarakat adat mengidentifikasi karakteristik dan khasiat tumbuhan melalui mekanisme *trial and error* yang dilaksanakan secara kolektif dalam kurun waktu ratusan hingga ribuan tahun (Young, 2006).

Bambu merupakan salah satu tumbuhan yang erat hubungannya dengan masyarakat adat. Terbukti dengan banyaknya pengetahuan tentang bambu dalam budaya masyarakat adat di seluruh dunia. Bambu (*Bambusoideae*), yang

diklasifikasikan sebagai anggota rumput dalam famili *Gramineae*, dapat ditemukan di wilayah tropis hingga subtropis. Indonesia memiliki keragaman bambu yang sangat melimpah, dengan sekitar 154 jenis bambu, sedangkan jumlah keragaman bambu di seluruh dunia mencapai antara 1.250 hingga 1.500 jenis. Bambu mudah ditemukan di Indonesia, khususnya di area pedesaan. Bambu juga dibudidayakan karena memberikan manfaat yang signifikan bagi lingkungan, seperti kemampuannya dalam menyerap dan menyimpan air tanah, serta memberikan manfaat bagi masyarakat setempat (Nurdiah & Juniwati, 2020). Alasan bambu banyak digunakan adalah karena pertumbuhannya cepat, serbaguna, dan mampu bertahan hidup di berbagai kondisi iklim maupun jenis tanah (Kumar et al., 2023).

Di sisi lain, hubungan bambu dengan kehidupan manusia telah berlangsung sejak zaman purba. Tampak dari nilai budaya dan spiritualnya, seperti kaitan Dewa Krishna dengan seruling bambu dalam ajaran Hindu, serta peran biksu Buddha yang membawa benih bambu dari India ke Jepang (KC et al., 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, bambu dimanfaatkan secara luas sebagai bahan pangan, bahan bangunan rumah, alat musik, atau sarana pengobatan (Sudchaleaw et al., 2023). Namun, pengetahuan tradisional masyarakat adat dalam memanfaatkan bambu yang telah berlangsung selama ratusan hingga ribuan tahun terancam punah akibat modernitas, sehingga diperlukan upaya lebih lanjut agar pengetahuan tersebut tidak hilang sepenuhnya.

Di era teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini, salah satu cara pewarisan pengetahuan masyarakat adat adalah melalui fiksi digital karena mampu mengemas kembali pengetahuan tradisional dalam bentuk cerita menarik dan mudah diakses, sehingga lebih relevan dengan kehidupan masyarakat modern. Laman Budi Kemdikdasmen (<https://budi.kemendikdasmen.go.id/>) adalah laman yang menyajikan berbagai fiksi digital dalam bentuk yang beragam seperti buku digital, komik digital, buku audio, hingga buku video yang mengandung pemanfaatan bambu oleh masyarakat adat Indonesia dalam budaya mereka. Kehadiran fiksi digital menjadi sarana pelestarian pengetahuan masyarakat adat agar tetap dikenal oleh generasi muda yang akrab dengan dunia digital, sekaligus menjaga pengetahuan masyarakat adat agar tetap terjaga dan tidak punah (Ahmadi, 2021).

Penelitian tentang pengetahuan masyarakat adat tentang bambu telah dilakukan oleh beberapa ahli seperti Ritonga et al., (2023) yang mengkaji pengetahuan masyarakat Pulau Weh, Aceh tentang jenis, pemanfaatan, nilai budaya, dan peran bambu dalam kehidupan mereka. Handoyo et al., (2025) juga meneliti tentang pengolahan dan potensi bambu dalam berbagai penggunaan untuk mendukung pembangunan ramah lingkungan. Nigatu et al., (2021) mengkaji praktik pengelolaan bambu pegunungan (*Yushania alpina*) berbasis pengetahuan masyarakat lokal di Amhara Barat, Ethiopia. Bahru & Ding (2021) mengkaji potensi sumber daya bambu di kawasan Afrika melalui tinjauan terhadap keragaman spesies, sebaran, luas areal, serta peluang, tantangan, dan pemanfaatannya untuk mendukung pengembangan sosial, ekonomi, dan ekologi. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berorientasi pada penelitian lapangan, Penelitian ini berfokus pada representasi pengetahuan masyarakat tentang bambu dalam fiksi digital pada laman Budi Kemdikdasmen. Penelitian ini menegaskan pentingnya menggali representasi pemanfaatan bambu oleh masyarakat dalam fiksi digital di Indonesia. Fiksi digital diharapkan dapat menjadi penghubung antara tradisi dan inovasi, agar pengetahuan lokal tetap hidup di tengah arus modernitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena mendeskripsikan makna suatu fenomena melalui analisis naratif terhadap data yang diteliti, Penelitian ini menggunakan pendekatan sastra etnobotani yang mempelajari tumbuhan-tumbuhan yang berhubungan dengan budaya masyarakat adat dalam karya sastra (Ryan, 2019). Sumber data pada penelitian ini adalah fiksi digital pada laman <https://budi.kemdikdasmen.go.id/> yang berjumlah 30 fiksi digital dengan rentang waktu terbitan 2016-2023. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik kepustakaan yang dilakukan dengan cara mencari data yang bersumber dari dokumen atau pustaka. Teknik analisis penelitian ini menggunakan data etnobotani sastra (Ryan, 2019) dengan mengidentifikasi identitas tumbuhan secara spesifik; menyelidiki pengetahuan masyarakat adat tentang tumbuhan dan penggunaannya; dan melihat peran tumbuhan dalam cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap 30 fiksi digital yang mengandung pengetahuan masyarakat tentang pemanfaatan bambu, didapatkan beberapa kategori sebagai berikut.

Pengetahuan Arsitektur

Tabel 1. Pemanfaatan Bambu Kategori Pengetahuan Arsitektur

No.	Judul fiksi digital	Latar Cerita	Fungsi
1.	<i>Mengunjungi Rumah Adat Sumba (2019)</i>	Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur	Konstruksi rumah panggung (rumah adat Sumba)
2.	<i>Rumah Adat Nusantara (2018).</i>	Minang, Sumatera Barat	Dinding belakang rumah Gadang
3.	<i>Rumah Bundar (2018)</i>	Papua	Lantai dan dinding uma bakulu atau uma mbatangu.
4.	<i>Rumah Perahu, Rumah Kenali (2018)</i>	Lampung	Atap rumah adat lamban batih
5.	<i>Petualangan Nurin Si Anak Elang (2018)</i>	Minang, Sumatera Barat	Dinding belakang rumah Gadang
6.	<i>Petualangan Antropolog Cilik: Mengunjungi Suku-Suku Pedalaman di Asia Tenggara (2020)</i>	Suku Bajau	Dinding lepa Rumah perahu
7.	<i>Tari Ngerong untuk Walikota (2018)</i>	Banten	Bahan konstruksi Rumah adat Sulah Nyanda
8.	<i>Cerita dari Suku Baduy (2020)</i>	Suku Baduy	Dinding rumah panggung Baduy
9.	<i>Kawanku Anak Badui (2020)</i>	Suku Badui	Dinding dan lantai rumah Badui

Dari tabel tersebut ditemukan sembilan fiksi digital dengan topik pemanfaatan bambu sebagai bahan arsitektur. Adapun fiksi digital tersebut antara lain *Mengunjungi Rumah Adat Sumba* (Rahayu, 2019) yang berlatar di Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur. Bambu digunakan sebagai konstruksi rumah panggung (rumah adat Sumba). *Rumah Adat Nusantara* (Laskar Bahasa, 2018) yang berlatar di Minang, Sumatera Barat. Bambu digunakan sebagai dinding belakang Rumah Gadang. *Rumah Bundar* (Rumthe, 2018) yang berlatar di Papua. Bambu digunakan sebagai lantai dan dinding *Uma Bakulu* atau *Uma Mbatangu*. *Rumah Perahu, Rumah Kenali* (Anggraini, 2018) yang berlatar di Lampung. Bambu digunakan sebagai atap rumah adat Lamban Batih. *Petualangan Nurin Si Anak Elang* (Manik & Silaban, 2018) yang berlatar di Minang, Sumatera Barat. Bambu digunakan sebagai dinding

belakang Rumah Gadang. *Petualangan Antropolog Cilik: Mengunjungi Suku-Suku Pedalaman di Asia Tenggara* (Arsa, 2020) yang berlatar di Suku Bajau. Bambu digunakan sebagai dinding lepa rumah perahu. *Tari Ngerong untuk Walikota* (Jefrianto, 2018) yang berlatar di Banten. Bambu digunakan sebagai bahan konstruksi rumah adat *Sulah Nyanda. Cerita dari Suku Baduy* (Adhayati, 2020) yang berlatar di Suku Baduy. Bambu digunakan sebagai dinding rumah panggung Baduy. *Kawanku Anak Badui* (Ramadiansyah, 2020) yang berlatar di Suku Baduy. Bambu digunakan sebagai dinding dan lantai rumah Baduy. Temuan tersebut menunjukkan bahwa bambu dimanfaatkan secara luas sebagai bahan utama arsitektur tradisional di berbagai daerah di Indonesia, terutama untuk bagian dinding, lantai, atap, dan konstruksi rumah.

Pengetahuan Peralatan Domestik

Tabel 2. Pemanfaatan Bambu Kategori Pengetahuan Peralatan Domestik

No.	Judul fiksi digital	Latar Cerita	Fungsi
1.	<i>Nyadran: Belajar Toleransi pada Tradisi</i> (2020)	Karangsalam, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah	Bahan <i>tenggok</i> (bakul kecil yang terbuat dari anyaman bambu) dan <i>besek</i> (wadah segi empat dari anyaman bambu)
2.	<i>Cingciripit</i> (2023)	Jawa Barat	Bahan pembuat <i>nyiru</i> (alat rumah tangga, berbentuk bundar, dibuat dari bambu yang dianyam, gunanya untuk menampi beras)
3.	<i>Kisah Burung Udang dengan Ikan Toman: Cerita Rakyat dari Riau</i> (2016)	Riau	Pembuat <i>perian</i> (tempat air yang terbuat dari bambu)
4.	<i>Sang Piatu menjadi Raja: Cerita Rakyat dari Bengkulu</i> (2016)	Bengkulu Selatan	Bahan <i>gerigi</i> (tempat air dari bambu)

Dari tabel tersebut ditemukan empat fiksi digital dengan topik pemanfaatan bambu sebagai bahan peralatan domestik. Adapun fiksi digital tersebut antara lain *Nyadran: Belajar Toleransi pada Tradisi* (Nurhidayati, 2020) yang berlatar di Karangsalam, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *tenggok* (bakul kecil dari anyaman bambu) dan *besek* (wadah segi empat dari anyaman bambu). *Cingciripit* (Nurmayati, 2023)

yang berlatar di Jawa Barat. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *nyiru* (alat rumah tangga berbentuk bundar dari anyaman bambu untuk menampi beras). Kisah *Burung Udang dengan Ikan Toman: Cerita Rakyat dari Riau* (Sabakti, 2016) yang berlatar di Riau. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *perian*, yaitu tempat air yang terbuat dari bambu. *Sang Piatu Menjadi Raja: Cerita Rakyat dari Bengkulu* (Hadibrata, 2016) yang berlatar di Bengkulu Selatan. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *gerigi*, yaitu tempat air yang terbuat dari bambu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa fiksi digital merepresentasikan bambu sebagai bahan utama berbagai peralatan domestik tradisional, terutama wadah penyimpanan, alat pengolahan pangan, dan tempat air.

Pengetahuan Pangan

Tabel 3. Pemanfaatan Bambu Kategori Pengetahuan Pangan

No.	Judul fiksi digital	Latar Cerita	Fungsi
1.	<i>Hoyak Tabuik di Pariaman</i> (2018)	Pariaman, Sumatera Barat	Wadah lamang
2.	<i>Lamang Persaudaraan</i> (2020)	Sumatera Barat	Wadah lamang
3.	<i>Kakek Bali Memasak</i> (2018)	Bali	Tusuk satai lilit
4.	<i>Festival Cap Go Meh di Kota Seribu Kelenteng</i> (2019)	Pontianak, Kalimantan Barat	Wadah lamang
5.	<i>Bisa atau Tidak, Ya?</i> (n.d.).	Kalimantan Tengah	Wadah lamang
6.	<i>Pesan Damai Nasi Kembar</i> (2020)	Maluku Utara	Wadah pembuatan <i>e a jala</i> (Nasi Kembar)

Dari tabel tersebut ditemukan enam fiksi digital dengan topik pemanfaatan bambu sebagai bagian dari pengetahuan pangan. Adapun fiksi digital tersebut antara lain *Hoyak Tabuik di Pariaman* (Syam, 2018) yang berlatar di Pariaman, Sumatera Barat. Bambu digunakan sebagai wadah pembuatan lamang. *Lamang Persaudaraan* (Rianas, 2020) yang berlatar di Sumatera Barat. Bambu digunakan sebagai wadah pembuatan lamang. *Kakek Bali Memasak* (Sayukti, 2018) yang berlatar di Bali. Bambu digunakan sebagai tusuk satai lilit. *Festival Cap Go Meh di Kota Seribu Kelenteng* (Ummah, 2019) yang berlatar di Pontianak, Kalimantan Barat. Bambu digunakan sebagai wadah pembuatan lamang. *Bisa atau Tidak, Ya?* (Asmayani, n.d.) yang berlatar di Kalimantan Tengah. Bambu digunakan sebagai

wadah pembuatan lamang. *Pesan Damai Nasi Kembar* (Ketjil, 2020) yang berlatar di Maluku Utara. Bambu digunakan sebagai wadah pembuatan *e a jala* (Nasi Kembar). Temuan tersebut menunjukkan bahwa fiksi digital merepresentasikan bambu sebagai bagian penting dari tradisi kuliner Nusantara, terutama sebagai wadah memasak dan penyajian makanan serta sebagai peralatan memasak.

Pengetahuan Permainan

Tabel 4. Pemanfaatan Bambu Kategori Pengetahuan Permainan Tradisional

No.	Judul fiksi digital	Latar Cerita	Fungsi
1.	<i>Kaghati Kolope</i> (2019)	Pulau Muna, Sulawesi Tenggara	Kerangka <i>kaghati kolope</i> (Layang-layang)
2.	<i>Tap Tap Tap!</i> (2023)	Sumedang	Bahan alat main <i>jajangkungan</i> (engrang)
3.	<i>Motor Bambu Ranu</i> (2023)	desa Latimojong, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan	Motor bambu (salah satu permainan tradisional di Indonesia. Di desa Latimojong, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan, balap motor bambu telah menjadi tradisi yang diadakan setahun sekali)
4.	<i>Pejuang Subuh Cilik: Cerita Rakyat Sumatra Barat</i> (2017)	Sumatra Barat	Membuat meriam bambu
5.	<i>Alina dan Irama Bambu</i> (2022)	Manggarai, Nusa Tenggara Timur	Bahan permainan rangku alu

Dari tabel tersebut ditemukan lima fiksi digital dengan topik pemanfaatan bambu dalam permainan tradisional. Adapun fiksi digital tersebut antara lain *Kaghati Kolope* (Tirayoh, 2019) yang berlatar di Pulau Muna, Sulawesi Tenggara. Bambu digunakan sebagai kerangka kaghati kolope (layang-layang tradisional). *Tap Tap Tap!* (Herlina, 2023) yang berlatar di Sumedang. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan jajangkungan (engrang). *Motor Bambu Ranu* (Nurmayasari, 2023) yang berlatar di Desa Latimojong, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan motor bambu, yaitu permainan tradisional yang diperlombakan dalam tradisi tahunan masyarakat setempat. *Pejuang Subuh Cilik: Cerita Rakyat Sumatra Barat* (Erwida et al., 2017) yang berlatar di Sumatra Barat. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan meriam bambu. *Alina dan Irama Bambu* (Noorsari, 2022) yang berlatar di Manggarai, Nusa

Tenggara Timur. Bambu digunakan sebagai bahan permainan rangku alu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa fiksi digital merepresentasikan bambu sebagai bahan utama dalam berbagai permainan tradisional di Indonesia.

Pengetahuan Teknologi Tradisional

Tabel 5. Pemanfaatan Bambu Kategori Pengetahuan Teknologi Tradisional

No.	Judul fiksi digital	Latar Cerita	Fungsi
1.	<i>Datuk Temiang Belah: Cerita Rakyat dari Bangka Belitung</i> (2016)	Bangka Belitung	Bahan pembuat <i>bubu</i> (penangkap ikan)
2.	<i>Karena berebut Kelekak: Cerita Rakyat dari Bangka Belitung</i> (2016)	Bangka Belitung	Pembuat <i>lukah</i> (alat tangkap ikan yang terbuat dari bambu atau lidi pohon enau)
3.	<i>Lalang</i> (2018)	Kalimantan	Pembuat <i>lukah</i> (alat tangkap ikan yang terbuat dari bambu)
4.	<i>Pejuang Subuh Cilik: Cerita rakyat Sumatra Barat</i> (2017)	Sumatra Barat	Membuat meriam bambu

Dari tabel tersebut ditemukan empat fiksi digital dengan topik pemanfaatan bambu dalam teknologi tradisional. Adapun fiksi digital tersebut antara lain *Datuk Temiang Belah: Cerita Rakyat dari Bangka Belitung* (Harianto, 2016) yang berlatar di Bangka Belitung. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *bubu*, yaitu alat penangkap ikan. *Karena Berebut Kelekak: Cerita Rakyat dari Bangka Belitung* (Astar, 2016) yang berlatar di Bangka Belitung. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *lukah*, yaitu alat tangkap ikan yang terbuat dari bambu atau lidi pohon enau. *Lalang* (Pamungkas, 2018) yang berlatar di Kalimantan. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *lukah*, yaitu alat tangkap ikan yang terbuat dari bambu. *Pejuang Subuh Cilik: Cerita Rakyat Sumatra Barat* (Erwida et al., 2017) yang berlatar di Sumatra Barat. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan meriam bambu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa fiksi digital merepresentasikan bambu sebagai material penting dalam berbagai teknologi tradisional, terutama untuk pembuatan alat tangkap ikan dan alat yang digunakan dalam tradisi masyarakat.

Pengetahuan Seni

Tabel 6. Pemanfaatan Bambu Kategori Pengetahuan Seni

No.	Judul fiksi digital	Latar Cerita	Fungsi
1.	<i>Ganongan Cilik Bumi Ponorogo</i> (2018)	Ponorogo	Kerangka topeng dadak merak
2.	<i>Cerita dari Tumaritis</i> (2018)	Panggung gunung Pulosari, Banten	Bahan pembuat <i>panjang</i> (tempat yang dihiasi dengan berbagai jenis makanan dalam tradisi Panjang Mulud). <i>Panjang</i> biasanya dibentuk mobil, kuda, unta, dan bentuk lainnya untuk diarak.
3.	<i>Kenara, Anak Suku Gayo</i> (2018)	Suku Gayo, Aceh	Bahan <i>popo</i> , alat musik masyarakat suku Gayo.
4.	<i>Kaghati Kolope</i> (2019)	Pulau Muna, Sulawesi Tenggara	Kerangka <i>kaghati kolope</i> (Layang-layang)

Dari tabel tersebut ditemukan empat fiksi digital dengan topik pemanfaatan bambu dalam pengetahuan seni. Adapun fiksi digital tersebut antara lain *Ganongan Cilik Bumi Ponorogo* (Norratri, 2018) yang berlatar di Ponorogo. Bambu digunakan sebagai kerangka topeng dadak merak. *Cerita dari Tumaritis* (Wahid, 2018) yang berlatar di Panggung Gunung Pulosari, Banten. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *panjang*, yaitu wadah yang dihiasi dengan berbagai jenis makanan dalam tradisi *Panjang Mulud* dan dibentuk menyerupai mobil, kuda, unta, maupun bentuk lainnya untuk diarak. *Kenara, Anak Suku Gayo* (Rismawati, 2018) yang berlatar di Suku Gayo, Aceh. Bambu digunakan sebagai bahan pembuatan *popo*, yaitu alat musik tradisional masyarakat Suku Gayo. *Kaghati Kolope* (Tirayoh, 2019) yang berlatar di Pulau Muna, Sulawesi Tenggara. Bambu digunakan sebagai kerangka *kaghati kolope*, yaitu layang-layang tradisional masyarakat Muna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa fiksi digital merepresentasikan bambu sebagai material penting dalam berbagai bentuk ekspresi seni dan budaya, mulai dari seni pertunjukan, seni musik, hingga seni tradisi.

Pembahasan

Bambu dalam Pengetahuan Material Arsitektur

Rumah adat merupakan salah satu ikon penting bagi tradisi masyarakat adat. Beberapa komunitas adat memiliki rumah adat yang memiliki bentuk yang beragam.

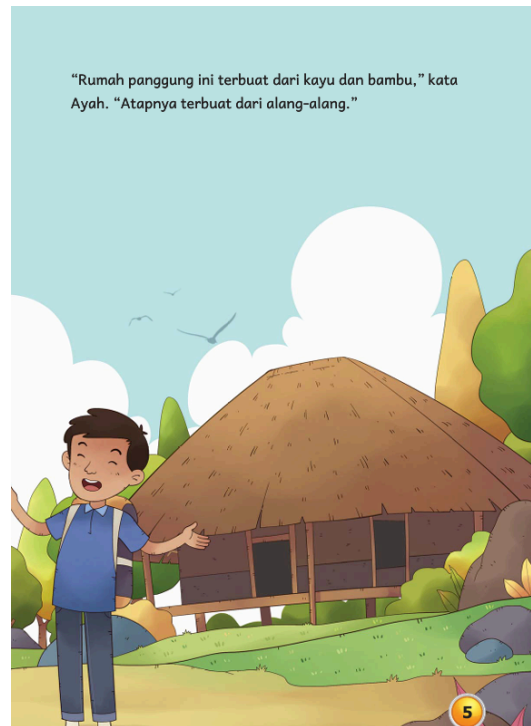
Bambu menjadi salah satu bahan penting yang dapat ditemukan dalam konstruksi rumah adat. Representasi bambu sebagai bahan konstruksi rumah adat ditemukan pada beberapa fiksi digital. Masing-masing fiksi digital menunjukkan fungsi penting bambu sebagai bagian konstruksi rumah, seperti bagian dinding, lantai hingga atap rumah adat masing-masing komunitas. Seperti pada cerita *Rumah Adat Nusantara* (Laskar Bahasa, 2018) yang menunjukkan bagian lantai dan dinding rumah adat Uma Bakulu terbuat dari bambu. Tampak pada kutipan.

Uma Bakulu tidak memiliki jendela, namun ada dua pintu, yaitu pintu depan dan pintu belakang. Bambu digunakan sebagai lantai dan dinding. Sambungan bambu sering kali dibuat tidak rapat sehingga terjadi sirkulasi udara (Laskar Bahasa, 2018:21).

Representasi bambu dalam fiksi digital tersebut menunjukkan bahwa bambu diposisikan sebagai material krusial dalam berbagai arsitektur masyarakat adat Indonesia. Bambu membentuk elemen penting konstruksi bangunan seperti dinding, lantai, hingga atap. Masyarakat adat memiliki pengetahuan yang berkembang mengenai pemanfaatan bambu sebagai material bangunan yang memanfaatkan sumber daya lokal secara berkelanjutan. Karakteristik bambu yang memiliki daya fleksibilitas tinggi menjadikannya material yang sesuai untuk berbagai kebutuhan konstruksi, sehingga telah lama digunakan sebagai bahan bangunan di berbagai wilayah (Borowski et al., 2022).

Bambu sebagai bahan bangunan memiliki sifat ketahanan, kelenturan, dan daya tahan yang mencukupi. Bangunan dari bambu memiliki kemampuan untuk menyerap getaran, sehingga dapat mengurangi kerusakan akibat gelombang seismik, yang membantu mengurangi jumlah korban jiwa dan mempercepat proses penyelamatan. Jenis bambu serta cara merawatnya dapat memengaruhi ketahanan bambu tersebut. Dengan metode perawatan yang tepat, umur pakai bambu dapat mencapai antara 30 hingga 40 tahun, sehingga menjadikannya sebagai bahan konstruksi yang ramah lingkungan, menghemat energi, serta lebih ekonomis (Nurdiah & Juniwati, 2020). Keunggulan tersebut membuat bambu cocok digunakan sebagai bahan konstruksi rumah. Persebaran pengetahuan mengenai pemanfaatan bambu di berbagai wilayah Indonesia dalam fiksi digital berkembang secara luas

dan sebagai bentuk adaptasi masyarakat terhadap ketersediaan sumber daya lokal. Luasnya persebaran spesies bambu di Indonesia turut mendukung berkembangnya tradisi pemanfaatan bambu sebagai bahan konstruksi yang diwariskan antargenerasi (Bredenoord, 2024).



Gambar 1. Rumah Adat Sumba yang terbuat dari bambu

Berdasarkan hasil fiksi digital, meskipun masyarakat adat memanfaatkan bambu sebagai bahan bangunan, setiap masyarakat mengembangkan pengetahuan yang berbeda sesuai kebutuhan arsitekturnya. Pada masyarakat Baduy, bambu digunakan sebagai dinding dan lantai rumah, sedangkan masyarakat Lampung memanfaatkannya sebagai atap rumah adat. Keragaman variasi tersebut membuktikan bahwa pengetahuan mengenai bambu dibentuk oleh tradisi arsitektur masing-masing masyarakat adat. Perbedaan fungsi tersebut seiring dengan sifat bambu yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai elemen konstruksi, mulai dari dinding, lantai, hingga penyangga atap, karena bambu memiliki sifat yang serbaguna dan mudah dibentuk. Fungsi fiksi digital dalam hal ini adalah mendokumentasikan pengetahuan arsitektur masyarakat adat mengenai pemanfaatan bambu. Pengetahuan lokal tentang material bangunan tradisional direpresentasikan kembali sehingga dapat diakses oleh pembaca lintas wilayah dan generasi melalui narasi dan

ilustrasi digital.

Bambu dalam Pengetahuan Peralatan Domestik

Dalam praktik sehari-hari, masyarakat adat tidak lepas dari perkakas domestik. Bambu banyak ditemukan sebagai material pembuat berbagai perkakas domestik masyarakat adat. Pada berbagai fiksi digital yang ditemukan, bambu menjadi material utama dalam pembuatan berbagai peralatan domestik, seperti *tenggok*, *besek*, *nyiru*, *perian*, dan *gerigi*. Peralatan tersebut digunakan untuk menyimpan, membawa, mengolah, serta menampung bahan pangan maupun air, seperti pada cerita *Nyadran: Belajar Toleransi pada Tradisi* (Nurhidayati, 2020). Bambu dalam fiksi tersebut digunakan sebagai bahan *besek*. Tampak pada kutipan berikut.

Berkat nyadran berisi nasi golong, pindang dan lauk-pauk. Dulu, berkat kenduri dimasukkan dalam besek. Besek merupakan wadah segi empat dari anyaman bambu (Nurhidayati, 2020:22)

Pemanfaatan bambu untuk bahan berbagai peralatan domestik dalam fiksi digital, menunjukkan pengetahuan etnobotani yang menghubungkan karakteristik tumbuhan dengan kebutuhan praktis dalam kehidupan sehari-hari (Varghese et al., 2021). Dibandingkan dengan bahan modern, bambu memiliki sifat unggul seperti kelenturan, serta teknik produksi khusus yang membuat produk bambu tradisional memiliki bentuk unik sekaligus sifat fungsional. Dalam sejarah yang panjang, masyarakat juga telah mengembangkan proses menganyam. Produk anyaman bambu adalah produk yang menekankan perpaduan antara bentuk dan fungsi (Cao et al., 2022).



Gambar 2. Tokoh Aku dan Fatma membawa *tenggok* dalam tradisi *Munjungi*

Masyarakat adat mengembangkan pengetahuan teknis yang menyesuaikan bentuk peralatan dengan fungsi yang akan dijalankan. Produk bambu tradisional dirancang dengan mengutamakan fungsi praktis sehingga bentuk setiap produk berkembang sesuai kebutuhan pengguna.

Bambu dalam Pengetahuan Tradisi Pangan

Dalam bidang pangan, bambu juga memiliki peran yang penting. Bambu terlibat secara langsung memainkan perannya dalam tradisi kuliner masyarakat adat. Bambu menjadi bagian penting dalam proses pengolahan dan penyajian makanan tradisional. Bentuk pemanfaatan yang ditemukan dalam fiksi digital meliputi wadah lamang, tusuk satai lilit, dan wadah pembuatan *e a jala* (Nasi Kembar). Di Bali, bambu digunakan sebagai tusuk satai lilit untuk menopang adonan selama proses pemanggangan (Suwandojo et al., 2023).

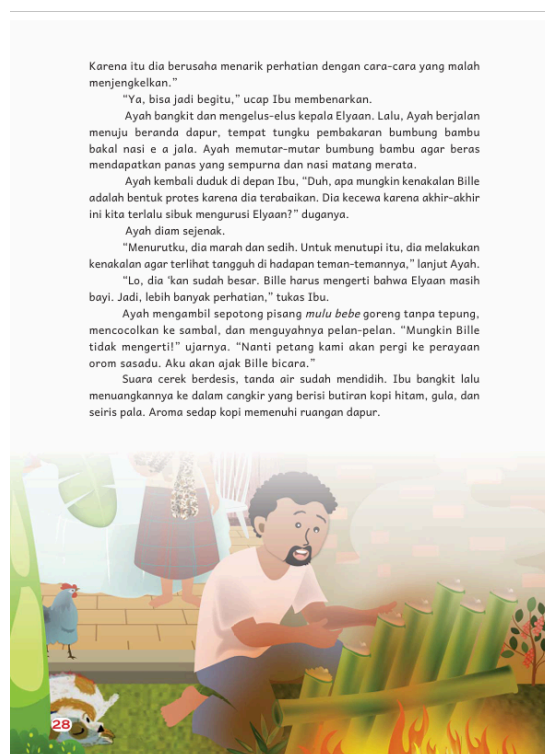
Meskipun dalam dari wilayah yang berbeda, masyarakat memiliki pengetahuan lokal yang sama mengenai pemanfaatan bambu, seperti pada kuliner lamang dan *e a jala*. Pada masyarakat Pariaman dan Pontianak, bambu dimanfaatkan sebagai wadah pembuatan lamang. Lamang adalah masakan khas masyarakat Melayu, khususnya di daerah Sumatra, Kalimantan, dan Sulawesi. Masyarakat Melayu sering menyajikan

lamang dalam berbagai acara seperti bulan puasa, hari raya Idul Fitri, pernikahan, dan lain sebagainya. Lamang adalah makanan yang dibungkus menggunakan daun dan dimasukkan ke dalam batang bambu. Lamang dibuat dari beras ketan yang dicampur dengan santan, garam, dan gula. Lamang dipanggang di atas arang selama beberapa jam. Seiring berjalannya waktu, lamang tidak hanya digunakan dalam upacara tradisional, tetapi juga menjadi kebiasaan yang dilakukan setiap bulan puasa, pada hari Idul Fitri, serta saat menerima tamu (Sonjaya et al., 2021; Mardatillah, 2020). Dalam cerita *Lamang Persaudaraan* (Rianas, 2020), diberikan informasi mengenai pemilihan bambu yang cocok digunakan sebagai wadah lamang. Berikut kutipannya.

Bambu itu yang punya penampang lurus. Ukuran pangkal dan ujungnya sama. Serta, kulitnya pun tidak terlalu tebal. Inilah bambu talang yang kita cari (Rianas, 2020:11).

Kriteria pemilihan bambu dalam fiksi digital tersebut menunjukkan bahwa masyarakat memiliki pengetahuan untuk memilih jenis bambu yang sesuai sebagai media memasak. Pengetahuan tersebut penting karena karakteristiknya mendukung proses pemanggangan.

Sama halnya dengan masyarakat Maluku Utara, bambu juga dimanfaatkan sebagai wadah dalam pembuatan *e a Jala* (Nasi Kembar). *E a jala* (Nasi Kembar) adalah nasi yang dimasak dari beras ladang yang dibungkus daun pisang, lalu dibakar dalam bumbung bambu. Beras dikemas dengan daun pisang yang isi di bagian kiri dan kanan harus sama (Ketjil, 2020).



Gambar 3. Proses pembuatan kuliner e *a jala*

Representasi bambu dalam praktik kuliner menunjukkan bahwa tumbuhan tersebut telah menjadi bagian dari pengolahan pangan tradisional. Pengetahuan empiris masyarakat mengenai sifat material bambu yang sesuai dengan kebutuhan pengolahan pangan menunjukkan kemampuan dalam pengintegrasian sumber daya alam ke dalam teknik memasak yang diwariskan secara turun-temurun.

Bambu dalam Pengetahuan Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari budaya masyarakat adat. Masyarakat umumnya memainkan permainan hanya untuk bersenang-senang atau melakukan kompetisi. Di dalam fiksi digital yang ditemukan, bambu dimanfaatkan sebagai bahan utama dalam pembuatan berbagai permainan tradisional, seperti kerangka *kaghati kolope* (layang-layang tradisional), *jajangkungan* (engrang), *rangku alu*, motor bambu, dan meriam bambu. Setiap komunitas mengembangkan bentuk permainan yang berbeda sesuai dengan tradisi dan lingkungan budayanya. Pada masyarakat Muna, bambu dimanfaatkan sebagai kerangka *kaghati kolope*, yaitu layang-layang tradisional yang menggunakan bambu betung (*Dendrocalamus asper*) sebagai sayap. Bambu betung dipilih karena

memiliki karakteristik keras dan kuat, sedangkan bambu wulu (*Gigantochloa atter*) digunakan sebagai rangka tengah layang-layang (Ino et al., 2022).



Gambar 4. Bahan-bahan untuk membuat *kaghati kolope*

Di Sumedang, bambu diolah menjadi *jajangkungan* (engrang). Dalam fiksi digital berjudul *Tap Tap Tap!* dijelaskan secara rinci mengenai jenis bambu yang digunakan oleh masyarakat Sumedang untuk membuat jajangkungan. Tampak pada kutipan berikut.

Bambu tali yang abah ambil sudah cukup. Mereka kembali pulang (Herlina, 2023:2)

Pemilihan jenis bambu tersebut menunjukkan bahwa masyarakat memiliki pengetahuan mengenai karakteristik spesies bambu yang sesuai dengan fungsi konstruksi mainan. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak yang berusia antara 7 hingga 13 tahun, dan tidak sedikit pula remaja serta orang dewasa yang memainkannya sebagai bentuk hiburan. Permainan ini terbuat dari bambu yang dipotong menjadi dua bagian dengan panjang yang sama, masing-masing berkisar antara 2,5 meter hingga 3 meter. Kemudian dibuat dua batang bambu tambahan, masing-masing sepanjang sekitar 20 cm untuk dijadikan pijakan kaki. Selanjutnya, salah satu dilubangi untuk memasukkan bambu berukuran pendek. Setelah bambu

pendek yang digunakan sebagai pijakan dipasang, jajangkungan sudah dapat digunakan. Cara bermain permainan ini antara lain, lomba kecepatan serta adu kekuatan untuk menjatuhkan lawan. Jika bermain untuk menguji kecepatan, para pemain akan berdiri di garis *start*; setelah aba-aba start diberikan, para pemain akan secepat mungkin menuju garis *finish*. Pemain yang dianggap sebagai pemenang adalah yang pertama tiba di garis *finish*. Jika tujuan permainan adalah untuk menjatuhkan lawan, maka dua pemain akan saling berhadapan, dan setelah diberi aba-aba "*start*", mereka akan saling menjatuhkan dengan memukul kaki bambu milik lawan. Pemain yang berhasil membuat lawannya jatuh dianggap sebagai pemenang. Permainan ini juga sering diadakan sebagai lomba dalam perayaan Hari Kemerdekaan (Andari & Ismarizal, 2023; Khasanah et al., 2025).

Sementara itu, masyarakat Desa Latimojong memanfaatkan bambu sebagai bahan pembuatan motor bambu yang digunakan dalam tradisi balap tahunan. Di Sumatra Barat, bambu dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan meriam bambu yang menghasilkan suara ledakan melalui pemanfaatan struktur ruas bambu dan prinsip tekanan udara. Masyarakat Manggarai, Pulau Flores, Nusa Tenggara Timur menjadikan bambu sebagai sarana utama dalam permainan Rangu Alu. Permainan ini secara khusus dimainkan pada saat masyarakat merayakan panen (Pangestuti et al., 2024; Nurhalimah et al., 2025). Fiksi digital menjadi media digital berfungsi sebagai ruang dokumentasi pengetahuan budaya masyarakat adat. Fiksi digital merepresentasikan pengetahuan lokal mengenai permainan tradisional sehingga warisan budaya tersebut tetap dapat dikenali dan dipelajari oleh generasi muda dalam ekosistem digital.

Bambu dalam Pengetahuan Teknologi Tradisional

Fiksi digital juga membahas bambu yang menjadi bahan penting dalam pembuatan alat-alat berbasis teknologi tradisional, seperti *bubu*, *lukah*, dan meriam bambu. Masyarakat Bangka Belitung dan Kalimantan memanfaatkan bambu sebagai bahan pembuatan *bubu* dan *lukah*, yaitu alat tangkap ikan berbentuk perangkap yang bekerja dengan memanfaatkan perilaku alami ikan. *Bubu* merupakan perangkap ikan yang dibuat dari bahan bambu dan memiliki bentuk seperti sangkar panjang dengan kedua ujungnya ditutup rapat. Di bagian depan mulut perangkap

terdapat sebuah pintu yang bisa dibuka maupun ditutup. Pintu itu tertutup ketika ikan ditangkap, sehingga hanya tersisa celah sempit yang bisa dilalui. Setelah ikan terjebak dalam perangkap, mereka tidak bisa lagi keluar. *Bubu* biasanya ditempatkan pada waktu senja di lokasi yang memiliki aliran air seperti sekitar tepi sungai atau tepi kolam. Nelayan mengambil perangkap tersebut pada hari berikutnya (Indrahti & Maziyah, 2021). Di sisi lain, *lukah* juga adalah perangkap ikan yang dibuat dari anyaman bambu dengan bentuk menyerupai torpedo. Ikan yang biasanya tertangkap di dalam *lukah* adalah *haruan* (ikan gabus) atau *papuyu* (ikan betok) (Nisa, 2023). Fiksi digital berjudul *Lalang* (Pamungkas, 2018) menjelaskan secara detail tentang *lukah*. Kutipan berikut memberikan informasi tentang ukuran *lukah* secara spesifik.

Sejak dulu tidak jarang ada pencari ikan atau udang di sungai depan rumah Lalang. ... Terkadang mereka juga menggunakan lukah. Alat ini terbuat dari bambu berbentuk silinder, berdiameter 15-30 cm dengan kerapatan potongan bambu antara 0,5 cm-1 cm. Panjang lukah sekitar 1 m-1,5 m dan bagian belakangnya diberi penutup. Biasanya alat ini dipasang pada sore atau malam hari dan akan diambil pada pagi harinya (Pamungkas, 2018:32).

Sementara itu, masyarakat Sumatera Barat memanfaatkan bambu sebagai bahan pembuatan meriam bambu yang bekerja berdasarkan pemanfaatan ruas bambu, tekanan udara, dan reaksi pembakaran untuk menghasilkan suara ledakan. Pembuatan meriam bambu menunjukkan bahwa masyarakat memiliki pengetahuan mengenai morfologi bambu serta prinsip-prinsip fisika dan kimia yang mendasari cara kerja alat tersebut (Fajar & Negara, 2023). Meriam bambu adalah tradisi lokal yang terkenal dan sering dimainkan oleh para lelaki dari berbagai usia. Permainan ini diyakini terinspirasi dari meriam asli dari abad ke-16, saat bangsa Portugis tiba di Indonesia. Cara memainkannya hampir sama dengan cara menggunakan meriam sebenarnya, yaitu dengan membakar bagian bawah bambu untuk menghasilkan api.

Mainan meriam bambu biasanya ditemukan di wilayah pedesaan dan digunakan sebagai permainan selama perayaan keagamaan, acara tahunan, serta upacara adat. Meriam bambu menghasilkan ledakan keras dari bahan peledak yang digunakan di dalamnya. Mainan meriam bambu dibuat dari bahan bambu dan menghasilkan suara ledakan dengan menggunakan bahan peledak. Meriam bambu menggabungkan berbagai konsep sains yang terpadu, seperti biologi, kimia, dan fisika, sehingga membuatnya tidak hanya sekadar hiburan. Dalam pembuatannya, konsep fisika

seperti gesekan serta konsep biologi mengenai morfologi bambu. Mainan tersebut mengajarkan konsep fisika terkait gerak dan energi serta konsep kimia mengenai reaksi bahan bakar dengan udara. Pengetahuan masyarakat adat mengenai bambu mencakup teknologi yang melibatkan proses biologi, kimia dan fisika, serta prinsip kerja alat yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Fiksi digital memperlihatkan berbagai teknologi tradisional yang memanfaatkan bambu sebagai material utama.

Bambu dalam Pengatahuan Seni

Bambu menjadi elemen penting yang mendukung penciptaan berbagai bentuk ekspresi artistik seni masyarakat adat. Dalam fiksi digital Budi Kemendikdasmen, bambu dimanfaatkan sebagai bahan utama dalam berbagai karya seni dan aktivitas budaya, seperti kerangka topeng *dadak merak*, kaghati kolope, *panjang* dalam tradisi Panjang Mulud, dan alat musik *popo* masyarakat Gayo.



Gambar 5. Proses pembuatan *dadak merak*

Di Ponorogo, dalam fiksi digital *Ganongan Cilik Bumi Ponorogo* (Norrattri, 2018), bambu dimanfaatkan sebagai kerangka *dadak merak* dalam kesenian Reog. Tampak pada kutipan berikut

Dibutuhkan kerangka dari bambu, kayu, dan rotan yang telah dibentuk. Bulu bulu

merak asli atau sintesis yang dibutuhkan sebanyak 1.500 sampai 2.000 helai, bulu tersebut disusun hingga memenuhi rangka bambu lain (Norrattri, 2018:22).

Kerangka bambu tersebut berfungsi sebagai penopang susunan bulu merak. Dadak Merak dan barongan merupakan simbol dari budaya khas masyarakat Ponorogo yang harus dipahami dan dijaga oleh masyarakat Kabupaten Ponorogo sebagai aset warisan budaya turun temurun. Dadak Merak dan barongan tidak hanya terbatas sebagai tokoh dalam tarian Reog, tetapi juga melambangkan kekuatan dan sikap arogan Raja Lodaya. Kepala Singa yang dihiasi Merak melambangkan mahkota Raja Singobarong, yang merupakan Raja dari Kerajaan Lodaya (Dewi et al., 2025).

Pada tradisi Panjang Mulud di Banten, bambu digunakan sebagai bahan pembuat *panjang*, yaitu sebuah tempat khusus yang dihiasi dengan berbagai jenis makanan. Panjang biasanya dibentuk mobil, kuda, unta, dan bentuk lainnya untuk diarak dalam tradisi tersebut. Sementara itu, masyarakat Gayo memanfaatkan bambu sebagai bahan pembuatan alat musik *popo*. Keberagaman pemanfaatan tersebut menunjukkan pengetahuan masyarakat adat mengenai penggunaan bambu menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari praktik kesenian tradisional. Fiksi digital memiliki peran penting dalam merepresentasikan nilai-nilai budaya dan kreativitas yang melekat pada pemanfaatan bambu. Dalam perspektif humaniora digital, representasi tersebut mendukung pelestarian warisan budaya dengan memperluas akses masyarakat terhadap pengetahuan seni tradisional di ruang digital.

KESIMPULAN

Bambu secara luas direpresentasikan sebagai bahan yang penting dalam kehidupan masyarakat adat Indonesia, melalui enam kategori pengetahuan, yaitu arsitektur, peralatan domestik, pangan, permainan tradisional, teknologi tradisional, dan seni. Dalam bidang arsitektur, bambu berfungsi sebagai bahan konstruksi dinding, lantai, dan atap rumah adat. Dalam ranah peralatan domestik, bambu dimanfaatkan sebagai bahan peralatan domestik yang berfungsi menyimpan, mengolah, dan menampung bahan pangan maupun air. Pada aspek pangan, bambu berperan dalam pengolahan makanan tradisional. Dalam permainan tradisional, bambu menjadi bahan pembuatan berbagai peralatan permainan tradisional. Pada bidang teknologi tradisional, bambu digunakan

sebagai bahan pembuatan peralatan berteknologi. Dalam bidang seni, bambu menjadi elemen penting pembentuk berbagai alat bernilai seni atau untuk pertunjukan seni.

Keragaman pemanfaatan bambu menunjukkan bahwa setiap kelompok masyarakat adat memiliki pengetahuan dan cara pemanfaatan bambu yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan, lingkungan budaya masing-masing. Fiksi digital menjadi media penting dalam mendokumentasikan dan melestarikan pengetahuan etnobotani masyarakat adat, karena kemampuannya mengemas kembali pengetahuan tradisional dalam bentuk cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda. Fiksi digital berperan sebagai jembatan antara tradisi dan inovasi serta membantu menjaga keberlanjutan pengetahuan lokal di tengah dinamika modernitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi Republik Indonesia, atas pendanaan penelitian ini melalui skema Penelitian Disertasi Doktor (PDD) Tahun Anggaran 2026.

PENDANAAN

Penelitian ini didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi Republik Indonesia melalui skema Penelitian Disertasi Doktor (PDD) Tahun Anggaran 2026 dengan nomor kontrak utama 248/C3/DT.05.00/PL-BARU/2026 dan nomor kontrak turunan B/061621/UN38.16/LT.00/2026.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhayati, T. (2020). *Cerita dari Suku Baduy*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ahmadi, A. (2021). Autoethnographic studies on traditional knowledge of fishermen communities on Mandangin Island, Indonesia. *Arif: Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal*, 1(1), 56–70. <https://doi.org/10.21009/arif.011.04>
- Andari, R., & Ismarizal, B. (2023). Conservation of traditional games as wisdom value local and educational tourism attraction. *E-Journal of Tourism*, 99. <https://doi.org/10.24922/eot.v10i1.101458>

- Anggraini, D. (2018). *Rumah perahu, rumah kenali*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsa, D. (2020). *Petualangan antropolog cilik: Mengunjungi suku-suku pedalaman di Asia Tenggara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asmayani, N. (n.d.). *Bisa atau tidak, ya?* [Audiobook]. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Astar, H. (2016). *Karena berebut kelekek: Cerita rakyat dari Bangka Belitung*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahru, T., & Ding, Y. (2021). A review on bamboo resource in the African region: A call for special focus and action. *International Journal of Forestry Research*, 2021(1), 8835673. <https://doi.org/10.1155/2021/8835673>
- Borowski, P. F., Patuk, I., & Bandala, E. R. (2022). Innovative industrial use of bamboo as key “green” material. *Sustainability*, 14(4), 1955. <https://doi.org/10.3390/su14041955>
- Bredenoord, J. (2024). Bamboo as a sustainable building material for innovative, low-cost housing construction. *Sustainability*, 16(6), 2347. <https://doi.org/10.3390/su16062347>
- Cao, X., Chen, Y., Li, J., Li, G., Wang, W., Lu, Q., ... & Xue, Y. (2022). Bamboo product design and countermeasures research. *Journal of Research in Environmental and Earth Sciences*, 8(9), 81–90.
- Das, K., Suple, S. D., Hossain, E., Kumar, S., & Kumar, R. (2025). Ethnobotany: A bridge between traditional knowledge and modern pharmacy. *Ethnobotany of India*, 1, 110–126. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15868379>
- Das, M., Das, A., Seikh, S., & Pandey, R. (2022). Nexus between indigenous ecological knowledge and ecosystem services: A socio-ecological analysis for sustainable ecosystem management. *Environmental Science and Pollution Research*, 29(41), 61561–61578. <https://doi.org/10.1007/s11356-021-15605-8>
- Dewi, D. S., Rohmatillah, R. A., & Maharany, S. A. (2025). Karakteristik gapura perbatasan Kabupaten Ponorogo (Kajian semiotika visual). *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 137–145. <https://doi.org/10.32664/mavis.v7i02.1880>
- Erwida, N., Saputra, D., & Aulia, S. S. (2017). *Pejuang subuh cilik: Cerita rakyat Sumatra Barat*. Balai Bahasa Sumatra Barat.
- Estrada, A., Garber, P. A., Gouveia, S., Fernández-Llamazares, Á., Ascensão, F., Fuentes, A., ... Volampeno, S. (2022). Global importance of Indigenous Peoples, their lands, and knowledge systems for saving the world's primates from extinction. *Science Advances*, 8(31), eabn2927. <https://doi.org/10.1126/sciadv.abn2927>
- Fajar, D. M., & Negara, M. A. M. (2023, December). Integrated science exploration in the traditional toy “bamboo cannon” as a supplement for local wisdom-based

- science learning. In *2nd Annual Conference of Islamic Education 2023 (ACIE 2023)* (pp. 99–108). Atlantis Press. [10.2991/978-2-38476-182-1_18](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-182-1_18)
- Hadibrata, H. (2016). *Sang piatu menjadi raja: Cerita rakyat dari Bengkulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Handoyo, H., Prasetyo, B. D., Wibowo, L. R., Juniyaniti, L., Hastuti, P., & Ramawati, R. (2025). *Bamboo knowledge, ritual regulation, and biocultural resilience: Technical practices and symbolic meanings among the Ngadha of Flores, Indonesia* [Preprint]. Research Square. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-7756465/v1>
- Harianto, P. (2016). *Datuk Temiang Belah: Cerita rakyat dari Bangka Belitung*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Herlina, L. (2023). *Tap tap tap!*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indrahti, S., & Maziyah, S. (2021). Identification of fishing gear in Java from historical and cultural perspective. *Journal of Maritime Studies and National Integration*, 5(1), 30–41. <https://doi.org/10.14710/jmsni.v5i1.11182>
- Ino, L., Nirmalasari, Darlian, L., Damhuri, R. S. S., & Alkausar, M. (2022). Flora lexicon of *kaghati* in Muna speech community. *Jurnal Arbitrer*, 9(1), 39–47. <https://doi.org/10.25077/ar.9.1.39-47.2022>
- Jefrianto. (2018). *Tari ngerong untuk walikota*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- KC, B. M., Lamichhane, J., Khanal, S. N., & Gauchan, D. P. (2024). Traditional utilization of bamboo in the Central Siwalik region, Nepal. *PLOS ONE*, 19(1), e0296886. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0296886>
- Ketjil, S. S. (2020). *Pesan damai nasi kembar*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khasanah, B. N., Ma'rufah, S. D., & Maulidan, M. R. A. (2025). Analisis komik mengenal permainan tradisional melalui pendekatan pragmatik. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 3(1), 128–140. <https://doi.org/10.30762/narasi.v3i1.4470>
- Kumar, S., Rawat, D., Singh, B., & Khanduri, V. P. (2023). Utilization of bamboo resources and their market value in the western Himalayan region of India. *Advances in Bamboo Science*, 3, 100019. <https://doi.org/10.1016/j.bamboo.2023.100019>
- Laskar Bahasa V. (2018). *Rumah adat Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Manik, A. S. A., & Silaban, N. W. (2018). *Petualangan Nurin si anak elang*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Mardatillah, A. (2020). The enterprise culture heritage of Minangkabau cuisine, West Sumatra of Indonesia as a source of sustainable competitive advantage. *Journal of Ethnic Foods*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.1186/s42779-020-00059-z>
- Nigatu, A., Wondie, M., Alemu, A., Tadesse, W., & Chanie, Y. (2021). Indigenous management practices of highland bamboo (*Yushania alpina*) in West Amhara, Ethiopia. *Cogent Food & Agriculture*, 7(1), 1926683. <https://doi.org/10.1080/23311932.2021.1926683>
- Noorsari, O. E. (2022). *Alina dan irama bambu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Norratri. (2018). *Ganongan cilik Bumi Ponorogo*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurdiah, E. A., & Juniwati, A. (2020, April). Bamboo architecture as a learning project for community development of rural area in Indonesia. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 490, No. 1, p. 012004). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/490/1/012004>
- Nurhalimah, S., Setyawan, D. A., & Mujiyono, E. (2025). Analisis permainan tradisional *Rangku Alu* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK kelas X J SMAN 6 Semarang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 12(1), 30–35. <https://doi.org/10.46368/jpikr.v12i1.3301>
- Nurhidayati, F. (2020). *Nyadran: Belajar toleransi pada tradisi*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurmayasari, N. (2023). *Motor bambu Ranu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurmayati, Y. (2023). *Cingciripit*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pamungkas, A. (2018). *Lalang*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pangestuti, S., Prahmana, R. C. I., & Fran, F. A. (2024). Unlocking mathematical marvels: Exploring number patterns in the *Rangku Alu* traditional game. *Jurnal Elemen*, 10(2), 441–458. <https://doi.org/10.29408/jel.v10i2.25621>
- Pei, S., Alan, H., & Wang, Y. (2020). Vital roles for ethnobotany in conservation and sustainable development. *Plant Diversity*, 42(6), 399. <https://doi.org/10.1016/j.pld.2020.12.001>
- Rafiek, M., Jumadi, Faradina, & Nisa, R. (2023). Anthropolinguistics analysis on vocabulary of agricultural tools and activities in the Kuala dialect of Banjarese. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 9(1), 28–60. <https://doi.org/10.21744/ijllc.v9n1.2245>

- Rahayu, W. (2019). *Mengunjungi rumah adat Sumba*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ramadiansyah, D. (2020). *Kawanku Anak Badui*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rianas, L. P. (2020). *Lamang persaudaraan*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rismawati. (2018). *Kenara, anak suku Gayo*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ritonga, M. A., Syamsuardi, S., Nurainas, N., & Damayanto, I. P. G. P. (2023). Ethnobotany of bamboo on Weh Island, Aceh, Indonesia. *Ethnobotany Research and Applications*, 26, 1–19. <https://doi.org/10.32859/era.26.75.1-19>
- Rizzo, D. M., Lichtveld, M., Mazet, J. A., Togami, E., & Miller, S. A. (2021). Plant health and its effects on food safety and security in a One Health framework: Four case studies. *One Health Outlook*, 3(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s42522-021-00038-7>
- Rumthe, F. T. (2018). *Rumah bundar*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sabakti, S. (2016). *Kisah burung udang dengan ikan toman: Cerita rakyat dari Riau*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Salmón, E. (2000). Kincentric ecology: Indigenous perceptions of the human–nature relationship. *Ecological Applications*, 10(5), 1327–1332. [https://doi.org/10.1890/1051-0761\(2000\)010\[1327:keipot\]2.0.co;2](https://doi.org/10.1890/1051-0761(2000)010[1327:keipot]2.0.co;2)
- Sayukti, N. K. H. (2018). *Kakek Bali memasak*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sonjaya, A. M., Pratama, M., & Rahmania, T. (2021, December). Gastronomy traditional culinary “lemang” on Tanjung Sirih-Lahat district. In *Palembang Tourism Forum 2021 (PTF 2021)* (pp. 100–106). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.211223.014>
- Sudchaleaw, S., Saensouk, S., Saensouk, P., & Sungkaew, S. (2023). Species diversity and traditional utilization of bamboos (*Poaceae*) on the Phu Thai ethnic group in northeastern Thailand. *Biodiversitas: Journal of Biological Diversity*, 24(4). <https://doi.org/10.13057/biodiv/d240439>
- Suwandojo, D. P. E. H., Handajani, S., & Annisa, R. N. (2023). Satay as a culinary heritage of Indonesian gastronomy. *TRJ Tourism Research Journal*, 7(1), 120–132. <https://doi.org/10.30647/trj.v7i1.196>
- Syam, E. Y. (2018). *Hoyak tabuik di Pariaman*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tamene, S., Negash, M., Makonda, F. B., Chiwona-Karltun, L., & Kibret, K. S. (2023). Ethnobotanical study on medicinal plant knowledge among three ethnic

groups in peri-urban areas of south-central Ethiopia. *Journal of Ethnobiology and Ethnomedicine*, 19(1), 55.
<https://doi.org/10.1186/s13002-023-00629-w>

- Tirayoh, D. R. (2019). *Kaghati kolope*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Turner, N. J., Cuerrier, A., & Joseph, L. (2022). Well grounded: Indigenous Peoples' knowledge, ethnobiology and sustainability. *People and Nature*, 4(3), 627–651. <https://doi.org/10.1002/pan3.10321>
- Ummah, D. C. (2019). *Festival Cap Go Meh di Kota Seribu Kelenteng*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Varghese, N., Rathna, J. S. R., Shree, M. N., Nivetha, K. M., & Sindhuja, S. (2021). Design and development of innovative craft products using bamboo. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies (IJIRAS)*, 8(2), 86–98.
- Wahid, F. I. (2018). *Cerita dari Tumaritis*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Young, K. J. (2006). *Ethnobotany*. Infobase Publishing.