

PENDIDIKAN KARAKTER RELIGI HINDU GENERASI MUDA DALAM KREATIVITAS KARYA SENI OGOH-OGOHO

oleh

I Komang Dewanta Pendit^{i*}, Gede Sidi Artajayaⁱⁱ, I Nyoman Putrayasaⁱⁱⁱ
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bali
e-mail: dewantapendit1962@gmail.com^{*}, sidiartajayagede@gmail.com,
komangputra494@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pendidikan karakter dengan menanamkan nilai religi khususnya pendidikan agama Hindu dalam karya seni ogoh-ogoh pada generasi muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran nilai religi Hindu dalam membentuk karakter generasi muda Hindu mengacu pada kitab suci Weda, yang terdiri dari *Reg Weda*, *Sama Weda*, *Yajur Weda*, *Atharwa Weda*, dan Weda kelima *Bhagavadgita*. Kitab hukum Hindu juga berpedoman pada kitab Upanisad, kitab *Brahmana*, *Itiasa*, *Purana*, *Manawa Dharma Sastra*, dan *Sarasamuscaya*. Pembelajaran pendidikan karakter religi Hindu akan menumbuhkan sifat kebaikan pada generasi muda, memiliki kecerdasan religius, kecerdasan intelektual, kecerdasan sosial emosional, kecerdasan budi pekerti/etika, kecerdasan dalam penguasaan seni dan teknologi.

Kata kunci: *pendidikan karakter, religi Hindu*

HINDU RELIGION CHARACTER EDUCATION OF YOUNG GENERATION IN THE CREATIVITY OF OGOH-OGOHO ART WORKS

Abstract

The purpose of this study is to find out character education by instilling religious values, especially Hinduism education in the ogoh-ogoh artwork in the younger generation. The results showed that the learning of Hindu religious values in shaping the character of the younger generation of Hindus referred to the Vedic scriptures, which consisted of Reg Weda, Sama Weda, Yajur Weda, Atharwa Weda, and the Vedas of the five Bhagavadgita. The book of Hindu law also refers to the Upanishads, the books of Brahmana, Itiasa, Purana, Manawa Dharma Sastra, and Sarasamuscaya. The learning of Hindu religious character education will foster the kindness of the young generation, have religious intelligence, intellectual intelligence, emotional social intelligence, ethical intelligence, ethics in mastering art and technology.

Keywords: *character education, Hindu religion*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pendewasaan berpikir bagi manusia dalam kehidupan ini sehingga pada hakikatnya pendidikan terus berjalan tiada batas sepanjang hayat dan sepanjang hidup ini. Pendidikan memberikan pengalaman pengetahuan dari berbagai aspek kehidupan, menyangkut pengetahuan, eksakta, logika, etika, estetika sosial, religi dan seni budaya. Pendidikan yang berkarakter dan berakhlak bagi seseorang sebaiknya memiliki suatu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual dan kecerdasan teknologi. Pendidikan berkarakter melalui pemahaman nilai religi dan seni dapat memberikan nilai pendidikan yang bersifat keperibadian yang mendalam tentang keyakinan keagamaan dan menumbuhkan nilai seni yang dapat memperhalus jiwa yang menumbuhkan nilai rasa dan keindahan.

Pendidikan karakter merupakan hal urgen yang patut mendapat perhatian semua pihak di era industri 4.0 yang akan berkembang di dunia. Pendidikan sikap (afektif) ini sama pentingnya dengan pendidikan intelektual (kognitif) dan keahlian (psikomotor). Nilai-nilai pendidikan karakter harus selalu disisipkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal tradisi dan budaya Hindu di Bali. Salah satu budaya Bali yang kental dan sarat akan nilai-nilai pendidikan adalah kreativitas seni dalam hal karya ogoh-ogoh. Ogoh-ogoh adalah karya seni patung dalam kebudayaan Bali yang menggambarkan kepribadian Bhuta Kala. Dalam ajaran Hindu, Bhuta Kala merepresentasikan kekuatan (Bhu) alam semesta dan waktu (Kala) yang terukur dan tidak terbantahkan. Dalam karya seni tersebut sarat akan nilai-nilai pendidikan terutama religius (agama). Namun, selain nilai religi Hindu yang terdapat ternyata karya seni ogoh-ogoh juga mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan 18 nilai karakter bangsa yang sangat urgen untuk dipahami dan diaplikasikan bagi generasi muda.

Generasi muda merupakan generasi emas sebagai penerus keluarga bangsa dan negara. Keperibadian dengan menumbuhkan nilai pendidikan religi Hindu pada generasi muda merupakan kesatuan yang utuh di Bali. Hal ini terbukti pada kreativitas generasi muda dalam wadah *sekaa teruruna* di tiap *banjar pekraman* setiap tahun pada saat *hari Pengrupukan* atau sehari sebelum *hari raya Nyepi*

yang jatuh pada *Tilem sasih Kesanga*, kira-kira bulan Maret-April. Generasi muda dalam komunitas *sekaa teruna* membuat *ogoh-ogoh* sebagai suatu kreativitas seni rupa dalam bentuk seni patung tiga dimensi. Persiapan membuat *ogoh-ogoh* bisa berlangsung dua sampai tiga bulan sebelumnya yang memerlukan persiapan matang baik menyangkut tema religi yang diangkat dalam bentuk *ogoh-ogoh*, desain sketsa gambar, biaya dan bahan. Pada saat puncaknya di hari *Pengrupukan* dilakukan acara pawai keliling di tiap wilayah *Desa Pekraman* yang sebelumnya pada siang hari melaksanakan upacara *Pecaruan Sasih Kesanga* dan disaat sore hari menjelang malam/*Sandikala* dilanjutkan dengan pawai *ogoh-ogoh*. Pawai ini boleh dikatakan acara spektakuler karena *ogoh-ogoh* dalam jumlah banyak dan berukuran besar yang masing-masing diiringi gambelan gong Bleganjur sehingga menambah riuh dan gegap gempita suasana pawai. Fenomena spektakuler ini selalu menjadi sensasi masyarakat di Bali yang notabena beragam Hindu, menunggu karya *ogoh-ogoh* yang monumental dan spektakuler di tiap Banjar Pekraman. Tahun 2019 ada *ogoh-ogoh* dari Banjar Pekraman Tainsiat Kotamadya Denpasar membuat *ogoh-ogoh* dengan ukuran besar, dengan menuangkan tema “*Sing Main-main*”/tidak main-main. *Raksasa Kumbakarna* yang merupakan *Saudara Rahwana* dari *Kerajaan Alengka* yang diambil dari kitab *Itihas Ramayana*. Keberhasilan ini sangat membuat takjub dan kagum bagi generasi muda dalam karya *ogoh-ogoh* ini. Hal inilah yang menjadi daya tarik penulis untuk melakukan penelitian tentang Pendidikan Karakter Religi Hindu Generasi Muda pada karya *ogoh-ogoh*.

Tujuan penulisan ini secara umum, yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pendidikan generasi muda dalam memahami nilai pendidikan Religi Hindu, sedangkan secara khusus, yaitu untuk mengetahui secara jelas mengenai pemahaman pendidikan karakter religi Hindu generasi muda yang diimplementasikan dalam karya seni dalam bentuk seni patung tiga dimensi. Manfaat penelitian adalah untuk menumbuhkembangkan kepribadian generasi muda dalam membentuk pendidikan berkarakter yang memahami muatan pengetahuan religi Hindu dalam masyarakat, seni, dan teknologi.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang mengacu pada pengkajian dengan *literature/library research*, baik berupa buku, catatan hasil penelitian, data internet, dokumentasi informasi yang melalui pengkajian secara deskriptif analitis. Pengambilan sampel penelitian menggunakan sistem acak *Accidental/haphazard sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan tiba-tiba berdasarkan situasi dan tempat tertentu, misalnya menentukan pemilihan media karya seni *ogoh-ogoh Banjar Tainsiat* tahun 2019, karena karya seni *Ogoh-ogoh* ini menjadi viral di masyarakat, merupakan karya seni ogoh-ogoh monumental yang ditunggu-tunggu masyarakat dan juga sangat relevan dengan obyek permasalahan karya tulis ini.



Gambar : Ogoh-ogoh Banjar Tainsiat Kodya Denpasar dengan judul “*Kumbakarna*” dari nilai religi Hindu kitab *Itiisa Ramayana*.

Sumber; (media Internet) diakses tanggal, 13 Mei 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter dipahami sebagai penanaman nilai-nilai moral dalam diri anak didik seperti nilai-nilai yang berguna bagi pengembangan pribadi anak didik baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial. Dengan karakter yang kuat, anak Indonesia khususnya generasi muda Hindu Bali tidak akan mudah terpengaruh oleh hal-hal buruk yang ditimbulkan oleh lingkungan sekitar. Bercermin dari pandangan sederhana itu, pendidikan karakter dalam karya seni terutama ogoh-ogoh dipandang sebagai solusi cerdas untuk menghasilkan

peserta didik yang memiliki kepribadian unggul, berakhlak mulia, dan menjunjung tinggi nilai-nilai keindonesian secara menyeluruh.

Pendidikan apapun bentuknya di Indonesia tidak boleh bertentangan dengan Tujuan Pendidikan Nasional sesuai UU No. 20 tahun 2003. Guna kepentingan pendidikan karakter bangsa maka secara operasional dirumuskan 18 nilai karakter sebagai berikut :

- 1) Nilai religi Hindu yang tampak pada *ogoh-ogoh* adalah adanya keseimbangan alam semesta dan diri manusia dalam menjalani kehidupan beragama, kepercayaan, upacara dan upacara di Bali menjelang *Nyepi*.
- 2) Nilai kejujuran dalam berkarya dan berkretivitas seni tampak pada karya seni patung (*ogoh-ogoh*) yang dilambangkan dengan *Bhuta Kala, Dewa-Dewi, Tokoh Pewayangan*, bahkan sosok-sosok yang terkenal dan viral sesuai zamannya.
- 3) Toleransi tercermin antara *seka teruna-teruni* di Bali yang selalu rukun, harmonis, dan damai walaupun memiliki daya kreativitas seni yang berbeda-beda, namun tidak pernah bergesekan/bertengkar antar *banjar* dalam mengarak *ogoh-ogoh* keliling desa karena adanya toleransi yang tinggi anara generasi muda Hindu di Bali.
- 4) *Disiplin*; tercermin dari taatnya *seka teruna* di Bali dalam mematuhi *awig-awig (aturan)* di desa, termasuk disiplin waktu ketika *seka teruna-teruni* harus berkumpul di *banjar* untuk mempersiapkan kreativitas karya *ogoh-ogoh*.
- 5) *Kerja Keras*; perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- 6) Kreativitas tercermin dalam karya seni *ogoh-ogoh* di Bali. Kreativitas generasi muda di Bali tidak pernah surut dan selalu mencari inovasi-inovasi baru dalam hal membuat patung besar (*ogoh-ogoh*) baik dari segi cerita, bentuk, bahan, dan alat-alat yang menunjang karya seni *ogoh-ogoh*.
- 7) *Mandiri* ;Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

- 8) *Demokratis* tercermin dari sikap yang melibatkan seka teruna-teruni dalam setiap pengambilan keputusan di banjar terkait dengan karya seni ogoh-ogoh. Menciptakan suasana banjar yang menerima perbedaan dan pemilihan kepengurusan banjar secara terbuka.
- 9) *Rasa Ingin Tahu* ; Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Memfasilitasi warga banjar untuk bereksplorasi dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (khususnya kreativitas membuat ogoh-ogoh).
- 10) *Semangat Kebangsaan*; Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) *Cinta Tanah Air* ; Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- 12) *Menghargai Prestasi*; Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- 13) *Bersahabat atau Komunikatif* ; Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Indikatornya berupa pengaturan *seka* di banjar yang memudahkan terjadinya interaksi antara teruna-teruni.
- 14) *Cinta Damai* ; tercermin dari sikap dan tindakan yang menciptakan suasana *banjar* yang damai. Membiasakan perilaku warga banjar yang anti kekerasan dan pembelajaran yang tidak bias gender. Keekerabatan di banjar yang penuh kasih sayang.
- 15) *Gemar Membaca*; Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- 16) *Peduli Lingkungan*; tercermin dari bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *ogoh-ogoh* sudah menggunakan bahan yang ramah lingkungan

(bahan alami dari alam/daur ulang) bukan dari plastik/*sterofoam* yang susah diolah kembali.

17) *Peduli Sosial*; tercermin dari sikap berempati kepada sesama seka teruna di banjar dengan cara melakukan aksi sosial dan membangun kerukunan warga banjar.

18) *Tanggung-jawab sekaa teruna-teruni* di Bali dalam kreativitas *ogoh-ogoh* sangat kental terlihat dari proses pembuatan *ogoh-ogoh* sampai nanti diarak keliling kampung saat *Pengerupukan*.

Fungsi utama kreativitas *ogoh-ogoh* melambangkan keinsyafan manusia akan kekuatan alam semesta dan waktu yang mahadashyat. Kekuatan tersebut meliputi kekuatan *Bhuana Agung* (alam raya) dan *Bhuana Alit* (diri manusia). Dalam pandangan filsafat Hindu, kekuatan ini dapat mengantarkan makhluk hidup untuk menuju kebahagiaan atau kehancuran. Semua ini tergantung pada niat luhur manusia, sebagai makhluk hidup yang paling mulia dalam menjaga dirinya dan dunuia. Di dalam konteks pendidikan, dengan bersumber dari agama, Pancasila dan budaya maka secara teknis dirumuskan melalui tujuan nasional pendidikan.

2. Pendidikan Seni Generasi Muda

Masa depan suatu bangsa sangat ditentukan oleh generasi muda berusia 16-30 tahun banyak menyerap berbagai macam ilmu yang diperoleh dari mana saja termasuk dari internet, pendidikan formal, pendidikan informal, maupun teknologi informasi-komunikasi (TIK) yang semakin maju. Agar suatu bangsa mempunyai karakter yang utama maka generasi mudanya perlu mendapat arahan dari semua pihak agar mampu mempunyai *filter* diri yang kuat untuk menyaring berbagai macam informasi yang masuk agar tidak salah arah yang dapat mempengaruhi karakter suatu bangsa, salah satunya melalui pendidikan religi atau keagamaan serta seni budaya. Karena bangsa Indonesia adalah *Bhineka Tunggal Ika* dari berbagai suku, ras dan agama yang menghasilkan produk seni dan budaya sebagai ciri dan memperkuat nilai kebangsaan dan cinta terhadap tanah air.

Dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum 2006 dijelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Dalam naskah yang sama disebutkan juga bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. *Body Of Knowledge* dalam Pendidikan Seni Rupa menjadi disiplin dalam pendidikan akademis dengan dasar konsep seni rupa (*visual art*). Yang meliputi bagian :

1. Diskursif (*discourse*), di mana wilayah praksis dan teori lebih terbuka dalam upaya mencari jawaban terhadap persoalan-persoalan dalam kebudayaan
2. *Cultural studies* (gender, etnisitas, identitas), *visual culture* (semiotika, budaya iklan), dan *media culture* (budaya tontonan, budaya internet). Implementasi dalam pendidikan akademik seni rupa menjadi ekstensif, di samping kategori turunan seni modern (seni lukis, seni patung, seni instalasi, *performance art*).
3. Seni media baru, intermedia, *digital art*, dan *internet art*, dalam penyusunan *body of knowledge*,
4. Seni Rupa mengadopsi perkembangan historis, melakukan transformasi disiplin keilmuan berdasarkan kondisi global
5. Sejalan dengan kebutuhan medan sosial seni (*art world*) secara nasional maupun internasional, pendidikan seni rupa diarahkan untuk menghasilkan seniman, ahli teori seni (*art theorist*), manajer seni (*art manager*), dan mediator seni.

3. Seni Rupa dalam Karya Seni Patung *Ogoh-ogoh*

Karya seni rupa yang tergolong tiga dimensi termasuk seni patung dan karya seni *Ogoh-ogoh*. Kegiatan dalam pendidikan seni rupa harus dipahami secara utuh baik menyangkut ide gagasan, visualisasi, nilai kreatif, inovatif dan apresiatif. Seperti pada karya seni *Ogoh-ogoh* yang mengangkat tema kitab Itiasa dari ceritra klasik epos *Ramaya*, *Mahabharata*, *Purana* dan yang lainnya yang bernafaskan religi Hindu. *Ogoh-ogoh* adalah karya seni patung dalam kebudayaan Bali yang menggambarkan kepribadian *Bhuta Kala*. Dalam ajaran *Hindu Dharma*,

Bhuta Kala merepresentasikan kekuatan (*Bhu*) alam semesta dan waktu (*Kala*). Dalam (<https://id.wikipedia.org/wiki/Ogoh-ogoh>) diakses tanggal 14 Mei 2019. Pengertian lain dari *Ogoh-ogoh* itu sendiri diambil dari sebutan *ogah-ogah* dari bahasa Bali yang artinya sesuatu yang digoyang-goyangkan.

Pada tahun 1983 merupakan bagian penting dalam sejarah ogoh-ogoh di Bali, pada tahun itu mulai dibuat wujud-wujud *bhuta kala* berkenaan dengan ritual *Nyepi* di Bali. Ketika itu ada keputusan presiden yang menyatakan *Nyepi* sebagai hari libur nasional. Semenjak itu masyarakat mulai membuat perwujudan *onggokan* yang kemudian disebut *ogoh-ogoh*, di beberapa tempat di Denpasar. Budaya baru ini semakin menyebar ketika ogoh-ogoh diikutkan dalam Pesta Kesenian Bali ke XII. Bagi orang awam *Ogoh-ogoh* adalah boneka raksasa dalam karya seni rupa ogoh-goh termasuk karya seni patung (karya seni tiga dimensi) dengan rangka terbuat dari ayaman bambu kemudian dibungkus dengan lem dan kertas. Namun belakangan berkembang menjadi karya seni patung berukuran besar berkisar 5 meter dengan teknik seni rupa pewarnaan *airbrush* disertai teknik bergerak menyerupai robot yang diarak keliling desa pada saat menjelang malam sebelum hari raya nyepi (*ngerupakan*) yang diiringi dengan gamelan bali yang disebut *Bleganjur*, kemudian untuk dibakar. Dalam (<http://seputarpengertian.blogspot.co.id/2017/03/pengertianogoh-ogoh-dan-fungsinya.html>) diakses tanggal,14 Mei 2019.

4. Pendidikan Religi Hindu Generasi Muda melalui Karya Seni *Ogoh-ogoh*

Dalam pendidikan agama Hindu memiliki cakupan yang sangat luas yang berpedoman pada kitab suci *Weda*. Pendidikan Agama Hindu intinya berpedoman pada *Sraddha* dan *Bhakti*. Hal ini sesuai dengan materi buku Pendidikan Agama Hindu cetakan I. tahun 2016 yang diterbitkan oleh; Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan.

Sraddha mengandung makna yang sangat luas, yakni keyakinan atau keimanan. *Sraddha* berasal dari akar kata *srat* yang berarti kebenaran. Dari kata *sraddha* ini lalu muncul kata *sraddhalu*, yang artinya kepercayaan, penuh keimanan;

kerinduan, dan keinginan terhadap sesuatu. Manusia terbentuk oleh keyakinannya dan keyakinannya itulah sesungguhnya dia (Bhagavadgita XVII.2-3). Menurut Oka Punia Atmaja (1971), merumuskan *sraddha* ke dalam lima jenis keyakinan, antara lain:

1. *Widhi Tattwa* atau *Widhi Sraddha*, keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan berbagai manifestasi-Nya.
2. *Atma Tattwa* atau *Atma Sraddha*, keimanan terhadap Atma yang Menghidupkan semua makhluk.
3. *Karmaphala Tattwa* atau *Karmaphala Sraddha*, keimanan terdapat kebenaran hukum sebab akibat atau buah dari perbuatan.
4. *Samsara* atau *Punarbhawa Tattwa/Punarbhawa Sraddha*, keimanan terhadap kelahiran kembali.
5. *Moksa Tattwa* atau *Moksa Sraddha*, keimanan terhadap kebebasan yang tertinggi bersatunya Anna dengan Brahman, Tuhan Yang Maha Esa.

Bhagavadgita (III.31, IV.39,40) menyatakan mengenai *sraddha* ini sebagai berikut:

“Mereka yang selalu mengikuti ajaran-Ku dengan penuh keyakinan (*Sraddha*) serta bebas dari keinginan duniawi juga akan bebas dari keterikatan ia yang memiliki keimanan yang mantap (*Sraddha*) memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai panca indrianya, setelah memiliki ilmu pengetahuan dengan segera mencapai kedamaian yang abadi; Tetapi mereka yang dungu, yang tidak memiliki ilmu pengetahuan, tidak memiliki keimanan dan diliputi keragu-raguan, orang yang demikian ini tidak memperoleh kebahagiaan di dunia ini dan dunia lainnya” (Pudja, 2003: 97).

Bhakti, merupakan hal yang mesti dipahami dalam pemahaman pendidikan agama Hindu, karena jika hanya *sraddha* saja tanpa adanya *bhakti* dan penyerahan diri sepenuhnya kepada Tuhan itu, maka tidak akan pernah mencapai kesempurnaan. Seperti yang diungkap dalam *Bhagavadgita* (VI.37) seperti berikut: seseorang yang tidak mampu mengontrol dirinya sendiri, walaupun ia memiliki *Sraddha*, apabila pikirannya mengembara kemana-mana, jauh dari Yoga, apakah yang akhirnya akan diperoleh wahai Krsna, tentunya gagal mencapai kesempurnaan di dalam Yoga". Hal ini ditegaskan kembali dalam terjemahan

Bhagavadgita VII.22, yang dinyatakan sebagai berikut: berpegang teguh pada keyakinannya itu, mereka berbhakti melalui keyakinannya, daripadanya memperoleh apa yang diharapkan mereka, yang sebenarnya akan terkabulkan oleh-Ku. Pernyataan terakhir ini menunjukkan bahwa betapa toleransi atau penghargaan terhadap keimanan atau keyakinan seseorang sangat dihargai, karena dengan kebhaktiannya itu akan terkabulkan oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Generasi muda diusia muda sebenarnya sudah sangat jelas sekali diungkap dalam kitab *Sarasamuscaya* sloka 27 yang bunyi slokanya sebagai berikut :

“Yuvaiva Dharmamanvicched yuva vittam yuva srutam, Tryyagbhavati vai dharbha utpatam na ca vidyati”

Terjemahan:

“Oleh karena itu seseorang hendaknya menggunakan masa mudanya dengan sebaik-baiknya, selagi tubuh sedang kuatnya hendaknya dipergunakan untuk menuntut *dharm*, *artha* dan ilmu pengetahuan, sebab tidak sama kekuatannya tubuh setelah tua jika dibandingkan dengan kekuatan tubuh saat muda.”

Ajaran Agama Hindu yang berpedoman pada nasab/faham *Shiwaistik* yaitu ajaran *Siwa Tantrayana* yang berpegang pada pemujaan Saktiisme. *Sakti* adalah simbol dari *Bala* atau kekuatan yang disamakan dengan energy atau *Kala*. *This energy is also regarded as kala or time*. Dengan demikian *Kala* sama dengan *Sakti*, sama dengan *Kalika/Kalika*. Dalam tiologi dan mitologi Hindu dikatakan Alam antara buana agung dan buana alit (alam semesta dan manusia) memiliki unsur dan sifat yang sama, *Panca Tanmatra* (elemen halus tidak kasat mata) dan unsur *Panca Mahabhuta* (elemen materi; udara, air, api dan tanah). Dalam hal ini Brahman/Tuhan dalam hakikatnya sebagai *Tri Murti*, Brahma, Wisnu dan Siwa. Mengambil peran dalam proses kehidupan buana agung, buana alit. Dalam hukum alam semesta dalam tiologi Hindu menyebutkan ada perdebatan antara dewa Indra dan putra dewa Siwa, bahwa kepala dewa Brahma ada lima menurut dewa Indra, sedangkan, sedangkan menurut putra dewa Siwa kepala Dewa Brahma empat. Karena perdebatan ini panjang maka dewa Siwa menghancurkan salah satu kepala dewa Brahma yang nampak samar-samar antara ada dan tidak ada, dengan hilangnya kepala dewa Brahma maka terjadi guncangan dahsyat, gempa, ledakan,

air bah (sunami) di alam semesta atau proses evolusi alam semesta dan terjadi ceceran darah yang kemudian ceceran darah itu menjelma menjadi 108 *Bhuta Kala*, yang mempengaruhi 108 sifat manusia dan alam semesta. Sifat buruk inilah yang mesti dinetralisir supaya menjadi baik (somia), dengan upacara pecaruan termasuk *pecaruan tawur sasih kesanga* sehari sebelum Nyepi. Salah satu karya seni patung Ogoh-ogoh yang dibuat oleh pemuda Sakaa Truna Banjar Tainsiat Kodya Denpasar dengan judul “*Raksasa Kumbakarna*” yang diambil dan dikutip dari falsafah *Itihasa Ramayana*. Diceritakan dalam kitab Ramayana bahwa; *Rama* merupakan reinkarnasi/*Awatara* dari *Sanghyang Widhi*/Tuhan dalam manifestasi sebagai *Dewa Wisnu* sebagai *Dewa Pemelihara*, menegakkan *Dharma*/kebenaran di dunia, sedangkan *Rahwana* adalah raja yang memiliki sifat keraksaan, menculik istri *Rama* di Alengka. *Rawana* meliki adik bernama *Kumbakarna* yang memiliki sifat baik dan juga sifat buruk. Sifat baiknya setia membela kerajaan/Negara, sedangkan sifat buruknya, suka tidur/nafsu jasmani, makan, sehingga badannya besar dan juga sifat tidak baik karena terlalu membela kakaknya *Rahwana* yang jelas-jelas memiliki sifat buruk dan salah.

PENUTUP

1. Simpulan

Generasi muda merupakan insan penerus kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Suatu bangsa yang besar selalu menjunjung nilai karakter bangsanya sendiri. Untuk menamkan pendidikan karakter melalui nilai religi Hindu ada banyak pedoman yang bisa dijadikan acuan pembelajaran dalam pendidikan karakter bagi generasi muda tentang agama Hindu yang bersumber dari Kitab suci *Weda*, yang meliputi *Catur Weda Samhita*; *Rig Weda*, *Sama Weda*, *Yajur Weda*, *Atharwa Weda*, dan *Weda* ke-lima *Bhagavdgita*. Kemudian kitab Catur Weda diintisarikan melalui kitab Upanisad dan kitab Brahmana yang berisi hakikat religi pelaksanaan upacara, kitab *Purana* dan *Itihasa* merupakan kitab hukum alam semesta proses Penciptaan, Pemeliharaan, Peleburan Brahma, Wisnu, Siwa (*utpeti, stiti, pralina*). Dalam kita-kitab hukum, ada kitab Manawa Dharma Sastra dan tentang etika dan tingkah laku dalam kitab

Sarasamuscaya. Pendidikan karakter generasi muda melalui pemahaman nilai religi Hindu diharapkan dapat membentengi diri dalam menghadapi kehidupan ini sekaligus generasi muda memiliki wawasan keyakinan beragama mempertebal kerohaniannya dan mampu menghadapi berbagai gempuran perkembangan media informasi dan teknologi global.

2. Saran

Peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama agar dapat mengembangkan penelitian ini dari aspek atau sudut pandang lain. Oleh karena itu, peneliti lain sebaiknya terus meningkatkan penelitian dalam bidang pendidikan, khususnya penanaman pendidikan karakter religi Hindu dalam karya seni secara lebih mendalam dengan bentuk analisis yang berbeda karena pendidikan karakter harus masuk dalam segala aspek kehidupan.

REFERENSI

- Artadi, I Ketut. 2011. *Kebudayaan Spiritualitas*. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dalman. 2012. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Taksu*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Jalaludin, Abdulah. 2014, *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kevin, O'Donnell. 2009. *Sejarah Ide-ide*. Kanisius: Yogyakarta.
- Puja, Gede. 1986. *Bhagawatgita*: Universitas Indonesia, Taruma Negara, SESKO AD, SESKO AU, SESKO AL, Institut Hindu Darma.
- Pudja, Gede, Tjok Rai Sudharta. 1973. *Manawa Dharma Çastra*. Jakarta: Lembaga Penerjemah Kitab Suci Weda.
- Radhakrishna, S. 2008. *Upanisad Upanisad Utama*. Surabaya: Paramita
- Reja, Mudyaharjo. 2013. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2011. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syarifudin. 2013. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Tangerang Selatan: Scientific Press.

Santo, Tris Neddy, dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Metagraf.

Sudharta, Rai Tjok. 2009. *Sarasamusccaya*. Surabaya: Paramita Surabaya.

Titib, I Made. 2003. *Teologi dan Simbol-Simbol dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita.

Purwadi. 2007. *Mengenal Gambar Tokoh Wayang Purwa*. Sukoharjo-Surakarta: CV.Cedrawasih.

Watra, I Wayan. 2006. *Filsafat 108 Sang Hyang Kala di Zaman Kali*. Surabaya: Paramita.

Yudabakti, Watra. 2007. *Filsafat Seni Sakral*. Surabaya:Paramita.