

PENDIDIKAN KARAKTER DI LINGKUNGAN MASYARAKAT BALI; PERSPEKTIF KAJIAN SENI

I Nengah Rata Artana¹, Ni Ketut Wiradnyani²,
Maria Fransiska Ginting³, Gede Nyoman Wiratanaya⁴

^{1,2,3,4} Universitas Dhyana Pura

Email: inengahrataartana@undhirabali.ac.id¹;
wiradnyani@undhirabali.ac.id²; mariafransiska@undhirabali.ac.id³;
yayakwiratanaya@undhirabali.ac.id⁴

ABSTRAK

Proses pendidikan karakter di kalangan para seniman atau masyarakat Bali di era digital saat ini semakin menampakkan kuantitas. Kegundahan akan merosotnya etika, estetika dan logika melatarbelakangi para seniman ingin "membumbui" karakternya dengan hal-hal yang bersifat elok, indah secara etika dan logika. Kreativitas dan pengenalan seni kepada generasi muda perlu dilakukan mengingat makin banyaknya gempuran budaya asing yang suatu saat bisa mengakibatkan degradasi moral yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita. Gempuran budaya yang tidak dibarengi dengan sikap-sikap adiluhung akan dapat membawa dampak merosotnya kepribadian yang bercirikan budaya lokal. Tujuan penelitian untuk mengetahui aktivitas seni sebagai media pembentukan karakter yang adiluhung, mengajak masyarakat menumbuhkan nilai-nilai sikap etis, estetis, logis melalui media seni, sehingga akan dapat merangsang kecerdasan emosional, sosial, spiritual dan intelektual, mengajak masyarakat atau seniman mentransfer *soft skill, hard skill* dibidang seni. Penelitian dilakukan dengan metode observasi setelah munculnya satu bulan wabah corona pada beberapa orang tua secara *daring*. Selain observasi, dalam penelitian ini juga dilakukan komunikasi melalui sosial media, untuk mengetahui apa tujuan orang tua seniman atau masyarakat mengajak anaknya melakukan kegiatan berkesenian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika anak-anak sering disentuh atau berinteraksi dengan kegiatan-kegiatan seni budaya, maka akan timbul *sense of art*; antara lain memiliki cita rasa dalam berkesenian, sehingga aktivitas tersebut mampu menunjang pembentukan jiwa atau mental generasi yang berbudaya.

Kata kunci: pendidikan karakter, masyarakat Bali, kajian seni

1. Pendahuluan

Persoalan karakter di setiap bangsa, bahkan dalam lingkup atau komunitas tertentu memang berbeda cara membangunnya, perbedaan persoalan karakter yang muncul, maka sudah tentu berbeda pula cara menggunakan media untuk membangun karakter positif. Karakter suatu bangsa harus terus diedukasi dan dibangun mengingat manusia dihadapkan dalam kehidupannya yaitu kreativitas dan humanitas serta memiliki dorongan bermain (*play impulse*), intuisi, imajinasi, estetika, sikap keterbukaan (*open mind*), keberanian (Primadi Tabrani, 2010). Jika kita amati persoalan pendidikan karakter di masyarakat, maka untuk mendidik dan membangun karakter positif tidak saja menjadi peran tokoh agama yang medianya jelas bersumber dari ajaran agama, namun peran seniman dan masyarakat juga bisa ikut membarikan andil dalam pendidikan karakter masyarakat. Untuk pendidikan karakter; kegiatan seni beserta medianya juga sangat dimungkinkan menjadi sebuah media membangun karakter, karena di dalam seni ada nilai-nilai adiluhung yang bisa diterima secara universal. Disamping sebagai media pendidikan karakter, kegiatan berkesenian yang difokuskan pada generasi muda juga diadakan dalam rangka pelestarian seni agar terus bisa dinikmati oleh generasi berikutnya. Dalam penelitian, yang dikaji yaitu; membangun mental positif melalui kegiatan seni serta media yang digunakan, nilai-nilai kesenian Bali untuk pendidikan karakter, peran seniman dan masyarakat melestarikan kesenian Bali di kalangan generasi muda yang dimulai dari kalangan keluarga atau komunitas/sanggar-sanggar seni.

Adapun tujuan dari penelitian adalah (1) untuk mengajak masyarakat memaksimalkan penggunaan media seni sebagai media pendidikan karakter, sehingga

masyarakat akan mempunyai pandangan baru tentang fungsi seni tidak saja sebagai media hiburan yang diketahui hanya untuk membuat penonton tertawa, sedih atau respon kagum, dan lain-lain, tetapi lebih dari itu semestinya fungsi seni harus diketahui bisa digunakan untuk media pendidikan karakter, (2) untuk memberikan wawasan baru kepada masyarakat tentang nilai-nilai atau filosofi kesenian Bali sebagai media pendidikan karakter, 3) untuk mendorong para seniman bersinergi dengan masyarakat untuk segera melakukan gerakan pelestarian sesuai dengan UU No. 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, agar kesenian tidak akan punah digilas jaman, tapi justru dapat menyesuaikan jaman dan mengalami inovasi tanpa kehilangan identitas.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian tentang Pendidikan Karakter di Lingkungan Masyarakat Bali; Persepektif Kajian Seni dan Budaya ini dilakukan dengan metode daring atau online, berlokasi di beberapa sanggar antara lain (1) Sanggar Seni Karawitan dan Tari Dwara Dwani milik Ida Bagus Made Widnyana, S.Sn seorang seniman yang mumpuni dibidang seni karawitan di banjar Menak, Tulikup Gianyar, (2) Sanggar Wrapsari Lango di banjar Pinda, Saba, Blahbatuh, Gianyar milik Bapak Nyoman Kariasa, S.Sn.,M.Sn seorang akademisi dan praktisi yang kegiatannya melakukan pelatihan menabuh khusus untuk penabuh wanita bagi anak-anak SD dan SMP. Mengingat saat penelitian ini dilakukan masih ada dalam masa Pandemi COVID-19, maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa kegiatan antara lain melalui metode wawancara *online*, menyebarkan angket *online* untuk mendapat data tentang pelatihan seni yang juga bertujuan untuk membentuk karakter etika, logika dan estetika anak, melakukan pengamatan melalui sosial media yang ada, termasuk pengumpulan data seijin yang bersangkutan dengan beberapa narasumber melalui mengapresiasi atau menonton video hasil rekaman atau siaran langsung oleh orang tua seniman yang sengaja melakukan rekaman saat diajak berkegiatan seni, baik kegiatan seni secara komunitas melalui sanggar-sanggar seni maupun individu yang dilakukan di rumah pribadi, sekaligus melakukan foto atau dokumentasi melalui teknik *screen shoot*. Kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan. Pengumpulan data secara *online* tidak mengurangi substansi dari tujuan penelitian, dan hasil penelitian. Justru dengan model penelitian secara *online* data lebih transparan dan bersifat inklusif. Sedangkan dalam melakukan pengampilan data ke lapangan menggunakan teknik yang digunakan adalah *sampling sukarela (voluntary sampling)* dengan kerelaan dari beberapa seniman yang memiliki sanggar seni, menjadi guru seni, praktisi seni dan pemerhati dunia seni dan anak untuk dilibatkan dalam penelitian, terutama dalam hal memberikan data-data di lapangan yang terkait dengan masalah penelitian hingga menjadi data yang akurat.



Gambar 1. Seorang Anak Memainkan Instrumen Gamelan Bali
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Gambar 1. Menjelaskan tentang seorang anak memainkan instrumen Gamelan Bali, secara individu anak didik dilatih memainkan instrumen gamelan Bali (Gangsa) oleh

orang tuanya. Anak sedang diajarkan memainkan sebuah komposisi sederhana, dengan harapan salah satunya anak dapat mengolah rasa atau emosi dengan perubahan kelak dapat menjadi anak yang berkarakter sabar karena bisa mengatur keseimbangan emosi.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Membangun Mental Positif Melalui Kegiatan Seni

Keresahan peneliti akan merosotnya etika, estetika dan logika melatarbelakangi penelitian ini diadakan, bekerjasama sebagai subyek dengan para seniman yang ingin "membumbui" karakter generasi muda dengan hal-hal yang bersifat elok, indah secara etika dan logika dengan kegiatan seni yang dilakukan secara berkesinambungan. Kreativitas dan pengenalan seni kepada generasi muda bahkan dari anak usia dini perlu dilakukan mengingat makin banyaknya gempuran budaya asing yang suatu saat bisa mengakibatkan degradasi moral sehingga tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita. Gempuran budaya yang tidak dibarengi dengan sikap-sikap adiluhung akan dapat membawa dampak merosotnya kepribadian yang bercirikan budaya lokal. Oleh karena itu pembangunan mental positif perlu digalakkan, agar tidak hanya wacana, namun perlu ada media yang digunakan, yakni salah satunya adalah media seni, secara khusus dalam konteks penelitian adalah media seni musik/karawitan dan tari melalui aktivitasnya, baik yang dilakukan secara individu maupun kolektif. Adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas seni sebagai media pembentukan karakter yang adiluhung, sekaligus mengajak masyarakat menumbuhkan nilai-nilai sikap etis, estetis, logis melalui media seni, sehingga akan dapat merangsang kecerdasan emosional, sosial, spiritual dan intelektual, juga secara otomatis mengajak masyarakat atau seniman mentransfer *soft skill, hard skill* dibidang seni. Kendatipun pada akhirnya generasi tersebut tidak menjadi seorang seniman, itu adalah masalah bakat atau persoalan lain, sebab yang terpenting bagaimana aktivitas seni bisa digunakan sebagai media pembentukan karakter, disamping sebagai media hiburan.

Berikut ini hasil penelitian yang didapat dari masyarakat dengan pengolahan data yang menyangkut pengaruh atau dampak bermain musik sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan musik dan tari yang dapat dilihat dari hasil kegiatan serta berkaitan dengan ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik anak sampai orang dewasa. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 1. Dampak Ranah Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Aktivitas Seni Musik

No	Usia Anak	Sebelum	Sesudah
1	4 tahun	Kurang fokus dalam memecahkan masalah	Lebih bisa fokus
2	7 tahun	Kurang fokus saat diajak bicara	Bisa lebih fokus
3	7 tahun	Pengetahuannya terbatas tentang seni	Pengetahuannya menjadi bertambah
4	13 tahun	Kurang fokus dalam memecahkan persoalan	Lebih fokus dalam hal memecahkan persoalan
5	17 tahun	Kesulitan dan mengalami hambatan dalam hal memahami pelajaran dan dalam hal memecahkan masalah yang dihadapi	Daya tangkap dan mendengar menjadi lebih kuat
6	17 tahun	Kurang bisa fokus dalam memecahkan masalah	Lebih bisa fokus memecahkan masalah

Data Tabel 1. menunjukkan betapa kuatnya pengaruh aktivitas seni musik yang akhirnya akan bisa berpengaruh dalam rangka meningkatkan mental positif atau karakter anak-anak dari sejak masa anak-anak hingga dewasa. Bahkan tidak hanya sejak masih usia anak-anak, dari usia 17 tahun pun tidak menjadi persoalan jika ada

komitmen untuk mengajak seseorang mempunyai karakter yang baik, misalnya karakter penyabar yang bisa dilatih dengan media kegiatan seni musik. Dengan dilatihnya anak-anak melalui kegiatan seni, termasuk kegiatan seni musik dan tari, hal tersebut juga akan mengimbangi perkembangan fungsi-fungsi otak kiri. Jika otak kiri tidak diimbangi dengan fungsi otak kanan, maka akan terjadi penurunan kreativitas (*creativity drop*) pada usia 7-12 tahun, akibat terabaikannya fungsi otak kanan. Pendidikan kesenian, musik, mengarang bebas dan drama dapat merangsang berfungsinya otak belahan kanan (Dedi, 1994:46). Kegiatan berkesenian dilakukan secara komunitas dalam bentuk sanggar seni, dan bisa digunakan sebagai media pembentukan mental positif. Kegiatan seorang anak memainkan instrumen Gamelan Bali secara komunitas disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Seorang Anak Memainkan Instrumen Gamelan Bali Dalam Sebuah Aktivitas Keagamaan (Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Gambar 2 menunjukkan anak sedang memainkan gamelan Bali jenis instrumen Gangsa. Permainan gamelan ini dilakukan dalam sebuah upacara keagamaan, mereka tergabung dalam sebuah sanggar atau komunitas yang khusus dihimpun dalam kelompok sanggar anak-anak. Kegiatan berkesenian ini tentu secara tidak langsung adalah sebuah upaya para seniman dan orang tua anak untuk menggunakan seni sebagai media pembentukan mental positif. Kegiatan seni yang bisa digunakan sebagai media pembentukan mental positif tidak saja dibidang kegiatan seni musik, tapi juga bisa kegiatan seni yang lainnya, yaitu seni tari, rupa, drama, dan berbagai jenis kesenian lainnya.

Pada Tabel 2 terdapat perubahan anak yang mendapat latihan musik dengan beberapa catatan perubahan antara lain; sebelum diberikan latihan musik atau gamelan untuk usia anak 4 tahun sikapnya sebelum diberikan latihan musik karakternya adalah tidak mau berbaur dengan temannya, sedangkan sesudah beberapa kali main gamelan, maka si anak akan mulai berbaur dengan temannya.

Betapa pentingnya orang tua mengarahkan anak-anaknya termasuk orang dewasa untuk mengasah karakter dengan media kegiatan musik dan tari atau jenis kegiatan seni yang lainnya, sehingga ada semacam stimulus yang akan memberikan pengaruh anak-anak mempunyai karakter yang positif. Kegiatan ini bisa dilakukan secara individu atau komunitas di sanggar-sanggar seni yang ada. Memang dampak kegiatan berkesenian untuk membangun karakter tidak secepatnya bisa dirasakan, namun jika para orang tua rajin mengamati karakter anaknya, maka akan terasa ada perubahan.

Tabel 2. Dampak Ranah Afektif Anak Sebelum dan Sesudah Aktivitas Seni Musik

No	Usia Anak	Sebelum	Sesudah
1	4 tahun	Tidak mau berbaur dengan temannya	Sudah mulai mencari teman dengan cara ngobrol
2	7 tahun	Emosinya tidak terkontrol	Emosi lebih terkontrol
3	7 tahun	Sulit diajak kerjasama kelompok, suka menyendiri dan cenderung bermain hp	Perasaan anak tenang, emosi lebih terkontrol, mudah diajak bekerjasama, disiplin, saling menghargai, dan sikap rendah diri,
4	13 tahun	Emosional, cepat marah	Bisa lebih mengontrol emosi
5	17 tahun	Sulit memecahkan masalah yang dihadapi	Mulai lancar daya tangkapnya dalam hal menyuarkan nada
6	17 tahun	Belum terampil dalam gerakan tarinya	Sudah lebih terampil

Tabel 3. Dampak Ranah Psikomotorik Anak Sebelum dan Sesudah Aktivitas Seni Musik

No	Usia Anak	Sebelum	Sesudah
1	4 tahun	Gerakan tangannya masih kelihatan kaku	Mulai kelihatan lemes
2	7 tahun	Tidak terampil dalam hal bermain musik	Lebih terampil; ada keselarasan antara gerak kinetis, rasa kebersamaan dan daya ingat.
3	7 tahun	Tangan masih kaku, dan tangan belum terampil	Tangan menjadi terampil,
4	13 tahun	Kurang terampil dalam mengerjakan tugas	Lebih terampil dalam mengerjakan tugas
5	17 tahun	Tidak bisa bermain musik secara teratur	Mulai bisa mengatur gerak aktivitas yang lebih positif dengan bermain musik.
6	17 tahun	Gerakan kurang terampil	Mulai ada gerakan terampil

Selanjutnya dalam penelitian, media seni yang diamati pada sanggar-sanggar adalah media seni gamelan, piano dan tarian dengan aktivitas kegiatannya yang bervariasi; ada yang melakukan kegiatan seminggu 2 kali, 3 kali dan jika menjelang pentas atau ujian kenaikan tingkat maka latihan bisa diadakan setiap hari setelah aktivitas kegiatan sekolah. Untuk penelitian yang subyeknya ada di sanggar, peneliti menemukan bahwa kegiatan mereka diadakan untuk kegiatan *ngayah* bila ada kegiatan upacara keagamaan, misalnya seperti upacara *odalan*. Dari perspektif kajian seni, bila dikaitkan dengan pembentukan karakter positif, tentu kegiatan *ngayah* ini memberikan edukasi dalam hal membangun kebersamaan dan spiritual bagi generasi muda.

b. Nilai-Nilai Kesenian Bali Untuk Pendidikan Karakter

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam berkesenian yang telah dilakukan sejak kecil (seingatnya saya sejak kelas 3 SD), dan berdasarkan hasil wawancara dengan para akademisi atau komposer Karawitan Bali, pemusik dan penari Bali, juga membaca literature, bahwa dalam seni terdapat tiga nilai yang dapat dijadikan media pendidikan karakter. Nilai-nilai seni tersebut sedemikian kompleks; ada nilai yang berwujud fisik yang bisa dipelajari melalui ilmu organologi dan akustika, dan ada yang bersifat abstrak (tak berwujud), bisa dipelajari melalui ilmu filsafat yakni ilmu filsafat seni. Adapun nilai-nilai karakter yang terdapat pada kegiatan kesenian gamelan, musik, dan tari adalah sebagai berikut:

1. Nilai logika, kebenaran (*satyam*); yang sesungguhnya jika kegiatan berkesenian ditelaah lebih dalam maka akan dirasakan oleh peserta didik; didalamnya didapatkan sebuah nilai kebenaran (satya) atau logika. Nilai-nilai logika atau kebenaran ini tentu erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan. Dalam konteks penelitian maka ilmu pengetahuan adalah segala hal yang berkaitan dengan kegiatan bermain gamelan, musik dan tari dengan segala aturan atau *uger-uger* yang ada. Nilai kebenaran ini tentu tidak boleh dilanggar, yang dalam konteks penelitian, bahwa sebuah komposisi musik atau karawitan dan tari yang dipelajari oleh anak-anak sudah mempunyai kebenaran yang subyektif sesuai dengan ide dan gagasan penciptanya. Dari kebenaran yang didalamnya terdapat aturan inilah, manusia diajarkan untuk mempunyai karakter taat dengan aturan yang sudah dibuat, kendatipun kebenaran tersebut bersifat subyektif. Latihan ketaatan aturan juga merupakan sebuah langkah yang harus dilatih dari sejak dini, bahkan hingga manusia menginjak dewasa, sehingga akan tercapai karakter mental ketaatan.
2. Nilai etika, kesucian (*shiwam*); dalam konteks penelitian kegiatan kesenian musik, gamelan/karawitan dan tari sudah tentu ada makna dibalik karya seni yang dibuat, artinya bahwa permainan sebuah komposisi musik atau komposisi gerak tari sudah tentu mengandung unsur kebaikan, dan tidak jarang mengandung unsur keburukan, sebagai cerminan konsep *rwa bhineda*, juga penuh dengan pesan-pesan moral yang membawa pada seseorang untuk berkontemplasi dan merenungkan diri hingga akan mendapatkan fikiran yang jernih dan suci. Nilai etika yang ada pada kegiatan berkesenian atau bermain gamelan misalnya dilarang untuk melangkahi gamelan, memukul gamelan sesuai dengan aturannya, misalnya; yang dipukul harus dipukul, bukan ditiup, sebaliknya yang ditiup harus ditiup dan bukan dipukul. Betapa pentingnya pula di jaman sekarang ini manusia diberikan stimulus dan dibangun kepribadiannya untuk mempunyai karakter yang punya etika; suci dalam pikiran, perkataan dan perbuatan sesuai dengan konsep ajaran *tri kaya parisudha*.
3. Nilai estetika, keharmonisan (*sundaram*); jika ditelaah dan dikaji lebih dalam, banyak nilai-nilai estetika atau keindahan yang bermuara pada nilai keharmonisan dalam sebuah aktivitas kesenian, baik itu seni musik, gamelan dan tari. Nilai-nilai keindahan ini akan membawa pengalaman estetis seorang yang dapat diungkapkan melalui perasaan senang, gembira, tertawa, kagum dan berbagai ekspresi lainnya. Memahami dan mengaplikasikan konsep keindahan dalam hidup keseharian akan melahirkan sikap atau karakter yang *welas asih*. Karakter *welas asih* ini akan nampak pada sikap-sikap simpati, empati dan yang pada akhirnya akan bermuara pada *sundaram* (merasakan nilai keindahan). Tidak suka membuat kegaduhan, kekacauan, termasuk mabuk-mabukan sebuah langkah awal menuju nilai-nilai *sundaram* (keindahan).

Gambar 3 menunjukkan anak-anak dibimbing oleh orang tuanya yang adalah seniman, dengan tujuan untuk meneruskan jiwa berkesenian yang pada akhirnya juga anak-anak mereka diharapkan karakternya dibangun berdasarkan nilai-nilai seni dan budaya. Hasil dari nilai-nilai yang ditanamkan ini tentu tidak bisa dicapai secara instan, namun membutuhkan proses yang panjang. Hanya saja, jika kegiatan berkesenian telah dilakukan dari sejak dini, maka kemungkinan besar nilai-nilai seni tersebut lebih mudah tertanam dalam jiwa anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori tabularasa yang menyatakan bahwa jiwa (*psyche*) manusia ibarat kertas putih yang tidak bertulis. Kertas

yang masih kosong ini bisa diisi coretan atau tulisan dari luar, (A.M Sadirman, 2001:95-96), dengan makna lain anak yang masih usia dini jika diberikan stimulus dengan media seni, maka karakternya akan terbentuk oleh nilai-nilai seni tersebut.



Gambar 3. Seorang Anak Memainkan Instrumen Kendang Bali Dalam Bimbingan Orang Tua Secara Individu (Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

c. Peran Seniman dan Masyarakat Dalam Melestarikan Kesenian Bali

Kesenian Bali dalam segala eksistensinya wajib dilestarikan oleh seluruh masyarakat Bali yang penggeraknya tentu harus terus dilakukan oleh kalangan seniman, akademisi seni melalui sanggar-sanggar dan lembaga seni formal yang ada seperti ISI Denpasar. Dalam konteks penelitian, pembangunan karakter dengan media edukasi seni mendapat apresiasi yang sangat luar biasa dari masyarakat disamping memang kegiatan berkesenian adalah dalam rangka melestarikan kesenian Bali. Taksu kesenian Bali harus terus dipertahankan, dikembangkan dan dilakukan inovasi sesuai dengan perkembangan jaman. Adanya perkembangan teknologi dan arus informasi yang kian tak terbendung, kesenian Bali, khususnya seni pertunjukan, gamelan dan tari telah banyak dipelajari oleh orang asing. Sebagai masyarakat Bali, tentu dipelajarinya kesenian kita oleh orang asing menjadi sebuah cemeti dan motivasi untuk lebih giat melestarikan kesenian Bali, apalagi kegiatan berkesenian bisa digunakan sebagai media edukasi pembangunan mental atau karakter khususnya bagi generasi muda Bali.

Berikut sajian Tabel 4. yang menyatakan bahwa kesenian Bali direspon untuk bisa dijadikan media edukasi pembentukan karakter yang peneliti himpun dari perwakilan seniman dan masyarakat.

Tabel 4. Data responden hasil Penelitian Kegiatan Pendidikan Karakter di Lingkungan Masyarakat Bali Perspektif Kajian Seni dan Budaya

No	Keterangan	Respon (%)
1	Keyakinan akan kegiatan kesenian bisa digunakan untuk media pembentukan karakter positif	85
2	Kesiapan para seniman, budayawan, masyarakat Bali menggunakan kesenian sebagai media pendidikan karakter berbasis seni.	87
3	Kemampuan mengakar dan meresap ke dalam jiwa generasi muda jika kesenian digunakan sebagai media edukasi karakter.	93
4	Penerimaan oleh masyarakat jika kesenian Bali digunakan sebagai media edukasi karakter.	87
5	Keajegan dan kelestarian kesenian Bali Kendatipun jaman semakin maju dengan kemajuan teknologi yang kian tak terbendung.	91
6	Keyakinan, bahwa kesenian mengandung nilai-nilai adiluhung,	88

yang bisa digunakan sebagai media edukasi pendidikan karakter.
--

Tabel 4 menegaskan bahwa:

1. Sangat optimis kesenian Bali dalam konteks penelitian bahwa kegiatan seni musik tradisional (gamelan Bali) dan latihan menari 85 % menyatakan yakin digunakan untuk media pembentukan karakter positif, hal ini sejalan dengan pernyataan dari (Rata, 2013) dalam penelitian pembelajaran seni Musik sebagai Media Stimulan Kecerdasan Anak di Taman Kanak-Kanak Duta Anak.
2. Kesiapan seniman, budayawan untuk menggunakan basis kesenian sebagai media pembentukan karakter positif persentasenya mencapai 87%. Kesiapan ini didukung oleh lembaga-lembaga formal seperti ISI Denpasar, SMK Negeri 3 Sukawati serta banyaknya sanggar-sanggar yang tersebar di masyarakat. Kesiapan ini juga berkaitan karena kesenian di Bali mempunyai relasi dengan agama, lembaga sosial, sistem ekonomi (Bali Post, Ajeg Bali: 2004:42)
3. Kekuatan mengakarnya dan meresapnya nilai-nilai kesenian ke dalam jiwa orang Bali khususnya bagi generasi muda jika kesenian digunakan sebagai media edukasi karakter direspon oleh responden di lapangan dengan persentase 93%. Persentase ini membawa optimisme yang tinggi, karena kegiatan kesenian muncul di masyarakat atau di *banjar-banjar* yang dilakukan oleh STT (Sekeha Truna-Truni) dan komunitas lainnya di masyarakat. Penelitian ini berkaitan dengan (Wayan Rai S. dalam Ajeg Bali 2004:43) yang menyatakan bahwa masyarakat Bali memandang seni budaya sebagai sebuah persembahan, sehingga pembinaan seni budaya perlu dilakukan dari dalam keluarga sampai masyarakat luas.
4. Respon penerimaan masyarakat jika kesenian Bali digunakan sebagai media edukasi pembentukan karakter mencapai 87%, hal ini tentu karena kesenian Bali telah menyatu dengan kehidupan, jiwa dan aktivitas masyarakat, terutama pada saat kegiatan keagamaan atau kegiatan lainnya. Respon ini tentu berkaitan pula dengan organisasi pendidikan seni di masyarakat, baik yang formal dan informal. Dunia pendidikan hendaknya menjadi wadah yang baik dalam mengembangkan kepribadian (Aryadharma, 2005:6).
5. Keajegan dan lestariannya kesenian Bali kendatipun jaman semakin maju dengan kemajuan teknologi yang kian tak terbendung mendapat respon 91%. Respon ini tentu menambah sikap yang optimis, jika masyarakat diarahkan untuk membudayakan menggunakan kesenian Bali sebagai media pembentukan karakter yang positif.
6. Keyakinan kesenian mengandung nilai-nilai adiluhung, yang bisa digunakan sebagai media edukasi pendidikan karakter mendapat respon 88%. Nilai-nilai adiluhung yang terkandung di dalamnya adalah nilai logika, etika, dan estetika. Sikap yang berkaitan dengan logika, etika dan estetika membutuhkan media berupa aktivitas kesenian yang bisa didapat dalam kegiatan keseharian, menyatu dengan aktivitas keagamaan. *Satyam, Shiwam, Sundaram* adalah nilai-nilai yang terdapat pada kesenian untuk dijadikan pedoman bagi generasi muda Bali.

4. Simpulan

Membangun mental positif melalui kegiatan seni adalah satu solusi atau media yang bisa menggunakan berbagai aktivitas seni antara lain aktivitas kesenian bermain musik, baik musik modern maupun tradisi, kegiatan latihan menari dan jenis kegiatan kesenian lainnya. Kegiatan berkesenian yang terkait sebagai media untuk membangun mental positif ini, sangat tepat dimulai dari anak usia dini, sebab mereka masih sangat mudah untuk diarahkan, namun tidak tertutup kemungkinan kegiatan berkesenian juga bisa dilakukan pada usia dewasa.

Nilai-nilai kesenian Bali untuk pendidikan karakter terdiri atas nilai-nilai logika, kebenaran (*satyam*), etika dan kesucian (*shiwam*), estetika dan keharmonisan (*sundaram*). Tiga nilai ini jika diaplikasikan ke dalam aktivitas kesenian maka akan memberikan dampak bagi peserta didik, kendatipun dampak tersebut tidak bisa dirasakan langsung, namun paling tidak penanaman nilai-nilai adiluhung yang bermuara pada *satyam*, *shiwam*, *sundaram* telah dimulai dari sejak dini.

Peran seniman dan masyarakat dalam melestarikan kesenian Bali memang telah membudaya di kalangan masyarakat Bali yang dilakoni secara turun temurun, namun hal ini perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar tidak mengalami kemunduran, bahkan punah. Penciptaan, pengkajian dan kegiatan seni dengan berbagai langkah inovasi yang disesuaikan dengan kemajuan jaman sudah saatnya semakin ditingkatkan. Teknologi dan informasi yang semakin berkembang pesat justru menjadi sebuah "jembatan" dan modal untuk mengembangkan kegiatan berkesenian, yang pada akhirnya, jiwa dan karakter orang Bali akan dibentuk dengan sentuhan nilai-nilai yang ada pada kesenian Bali; nilai tersebut adalah *satyam*, *shiwam*, *sundaram*.

5. Daftar Rujukan

- Bali Post Tim, 2004. Ajeg Bali Sebuah Cita-Cita. Perc.Bali Post: Denpasar, Bali.
- Djohan, 2003. Psikologi Musik. Yogyakarta:Penerbit Buku Baik
- Hartoko, Dick. 1995. Manusia dan Seni. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Koentjaraningrat. 2008 [1974]. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta : Penerbit PT. Gramedia.
- Rata Artana, I.,N. 2014. Pembelajaran Seni Musik Sebagai Media Stimulan Kecerdasan Anak di Taman Kanak-Kanak Duta Anak. Institut Seni Indonesia. Denpasar.
- Surpi Aryadharma,2005 Ni Kadek. Melahirkan Generasi Berkarakter Dewata; Kiat Sukses Menurut Hindu. Denpasar: Penerbit Pustaka Bali Post.
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung:Penerbit Alfabeta.
- Tabrani, Primadi, 2010. Kreativitas dan Humanitas, Yogyakarta: Jalasutra.

