



POTENSI *PURANA* SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN GENERASI MUDA HINDU DI ERA *SOCIETY 5.0*

I Dewa Gede Darma Permana^{1*}

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail korespondensi: dewadarma75@gmail.com

Abstract

The young generation is the generation that will carry the burden and ideals of the nation in the future. This challenge is becoming more and more difficult as the world is now facing the era of Society 5.0, where people are becoming the center of innovation to open up new opportunities in terms of prosperity. For this reason, the younger generation of Hindus must always be ready to develop productive ideas while still being grounded in the teachings of Hinduism. A part of the Vedic Smerti scriptures namely Purana, is considered as a suitable medium of education for the younger generation of Hindus to have Suputra character and also to be productive. Keeping this in mind, this research is interested in exploring more deeply the potential of Purana stories that can be used as educational media for the younger generation of Hindus. This research also formulates several problems, namely related to the role of the Hindu young generation in the era of Society 5.0, the nature of Purana, and the use of Purana as a means of empowering the Hindu young generation. By using research methods with qualitative research types and literature studies and using data analysis of Miles and Huberman. The findings of this study indicate that the use of Purana has great potential as an educational medium in the form of visual arts, fine arts, books, comics and also miniature toys.

Keywords: *Puranas, Hindu Youth, Society 5.0*

I. PENDAHULUAN

Semua bangsa yang besar pasti akan sepakat, bahwasanya salah satu harta yang paling berharga untuk mendukung kemajuan bangsanya adalah kaum pemuda. Hal ini tidak lepas dari pemikiran dan juga tenaga kaum pemuda yang biasanya masih baru, serta memiliki ide-ide kreatif guna menyongsong masa depan bangsa yang lebih cerah di masa yang akan datang. Kaum pemuda atau yang biasa disebut dengan generasi muda, juga bisa diibaratkan sebagai tunas-tunas muda dari sebuah proses menuju pohon yang rindang. Untuk itulah, pendidikan bagi generasi muda di masa kini, merupakan suatu hal yang wajib dan mesti dilakukan oleh suatu bangsa apabila memang mendabakan masa depan bangsa yang maju dan sejahtera, tak terkecuali bagi bangsa Indonesia.

Mengembangkan pendidikan untuk meningkatkan produktivitas generasi muda merupakan kunci dalam menentukan nasib bangsa Indonesia kedepannya. Hal ini menjadi tantangan bersama, apabila menimbang kondisi generasi muda Indonesia di era sekarang yang cukup mengkhawatirkan. Bisa dilihat dari bukti nyata di lapangan, banyak terjadi kasus-kasus kriminal yang justru melibatkan para generasi muda didalamnya, seperti kasus narkoba, prostitusi, kekerasan, bahkan sampai pembunuhan yang tentunya tidak hanya merugikan bagi



dirinya sendiri, melainkan juga bagi orang lain. Salah satu contoh kasus kriminal yang melibatkan generasi muda didalamnya terjadi pada Tahun 2022. Dimana dari daerah Bogor, Jawa Barat, 92 orang pemuda dan remaja diamankan oleh Polresta Bogor karena marak melakukan tawuran dengan menggunakan senjata tajam (Kompas.com, 2022). Kasus tersebut tentu menjadi bukti valid, bahwa pengembangan karakter dan produktivitas generasi muda Indonesia di jalan yang semestinya masih belum sempurna dan perlu adanya peningkatan yang lebih baik lagi. Hal ini penting, agar generasi muda Indonesia menjadi orang-orang yang berkompeten di bidangnya, dan diarahkan baik dari sisi sikap maupun perbuatan.

Terlebih dengan menimbang kedepannya, dunia tidak akan lagi berkuat pada pengembangan proses produksi menggunakan sarana teknologi, yang menjadi pusat dari era revolusi industri 4.0. Akan tetapi, era dunia akan segera berganti menuju era *Society 5.0*, dimana fokus pengembangan yang mendukung kesejahteraan berpusat pada manusia itu sendiri sebagai pengelolanya. Dalam hal ini, *Society 5.0* telah menempatkan masyarakat pada titik yang mampu memanfaatkan segala informasi untuk meningkatkan kesejahtraannya. Sehingga, perkembangan teknologi tidak lagi menjadi alasan untuk mendegradasi peran manusia yang menciptakannya (Usmaedi, 2021). Dengan menimbang penjelasan tersebut, sudah barang tentu setiap masyarakat Indonesia terutama generasi muda wajib peka dan mempersiapkan kondisi tersebut dengan sebaik-baiknya. Jangan sampai generasi muda yang menjadi sayap-sayap Sang Garuda justru apatis dan tak mau tahu akan kondisi bangsanya sendiri. Untuk itulah sekali lagi, sangat penting adanya pendidikan yang berkualitas bagi generasi muda dalam mempersiapkan hal tersebut, tak terkecuali juga bagi generasi muda Hindu.

Generasi muda Hindu Indonesia merupakan sebuah generasi yang dari sisi fungsional, tidak hanya menjadi tulang punggung dari bangsa Indonesia, tetapi juga berperan besar terhadap pelestarian ajaran agama Hindu. Untuk itulah, generasi muda Hindu sangat wajib memupuk diri untuk dan produktif sambil mengamalkan ajaran agama Hindu dalam setiap langkah kehidupan. Apalagi di tengah kemajuan peradaban era *Society 5.0*, yang membuat orang-orang semakin berlomba-lomba mencari kemapanan, ajaran agama Hindu akan menjadi kereta kencana yang mampu menghantarkan generasi muda Hindu agar tidak keluar dari jalan kebenaran. Dengan alasan tersebut, sudah barang tentu perlu adanya terobosan, agar generasi muda Hindu bisa dididik dan dibina untuk senantiasa memiliki karakter yang mulia atau *Suputra*, diimbangi dengan sikap produktif berlandaskan pada ajaran agama Hindu. Terobosan yang bisa diusulkan saat ini adalah dengan mendidik generasi muda Hindu yang berkarakter *suputra* dan produktif melalui media pendidikan berbasis *Purana*.

Purana merupakan bagian dari *Upaveda* bagian *Veda Smerti* yang menceritakan keterangan kebiasaan yang berlaku pada zaman dahulu yang mengandung lima permasalahan, yaitu proses awal penciptaan alam semesta (*Sarga*), proses periodik penghancuran dan penciptaan kembali alam semesta (*Pratisarga*), perbedaan setiap zaman (*Manvantara*), sejarah dinasti *sūrya* (*Sūrya Vamṣa*) dan dinasti bulan (*Candra Vamṣa*), serta silsilah para raja (*Vamṣanucarita*). Di samping lima masalah utama ini setiap *puraṇa* biasanya berisikan hal-hal yang berhubungan dengan keagamaan, adat, upacara, persembahan, hari-hari raya, kewajiban dari masing-masing kasta, jenis jenis sumbangan kemanusiaan. perincian tentang rancangan bangun kuil, patung suci dan penjelasan tentang tempat-tempat penziarahan suci yang kaya akan nilai-nilai moral dan etika di dalamnya (Bibek dan Dipavali, 2001: vi). Cerita-cerita dalam



Purana inilah yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pendidikan bagi generasi muda Hindu agar memiliki kualitas yang mumpuni dari sisi kompetensi.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yang mengkaji tentang *Purana* baik dari sisi kisah dan juga keunggulannya. Jenis penelitian ini (dalam Salim dan Haidir 2019: 49) berusaha mendeskripsikan sebuah gejala, peristiwa, dan suatu kejadian baik dari fenomena maupun data literature. Data penelitian ini sendiri didapatkan dari informasi yang ada dalam bentuk teks. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2007: 3), yang menyatakan bahwa data penelitian dapat didapatkan melalui catatan atau berbagai keterangan lainnya sebagai sumber data.

Dalam penelitian ini, data-data berkaitan dengan *Purana* dan era *Society 5.0* yang menjadi topik permasalahan, dikumpulkan dengan metode pengumpulan studi kepustakaan atau literatur yang mengacu pada teks-teks atau kepustakaan. Setelah literature diperoleh, literature tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data Interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga prosedur kegiatan, yaitu mereduksi atau memilah data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan dengan tajuk bahasan, pada tahap menyajikan data, semua data yang telah dipilah kemudian disajikan terutama yang membantu menjelaskan tentang generasi muda Hindu dan *Purana*, serta pada prosedur terakhir, ditariklah suatu konklusi atau kesimpulan.

III. PEMBAHASAN

3.1 Peran Generasi Muda Hindu Indonesia dalam Menyongsong Era *Society 5.0*

Generasi muda secara etimologi berasal dari dua kata yaitu kata ‘generasi’ dan juga ‘muda’. ‘Generasi’ memiliki pengertian angkatan atau turunan, sementara ‘muda’ memiliki arti belum lama ada. Sehingga dari sana, generasi muda dapat diartikan secara umum sebagai angkatan yang belum lama hidup. Lebih lanjut secara terminologi, generasi muda adalah bagian dari sebuah generasi yang sedang menjalani peran dalam mengelola kehidupan masyarakat dan kenegaraan. Untuk itulah (dalam Afriantoni, 2015: 49), generasi muda juga dapat diartikan sebagai suatu kelompok, golongan, angkatan, atau kaum pemuda yang belum lama hidup dalam jangka waktu tertentu dan mempunyai tugas dalam melanjutkan pembangunan bangsa serta menjadi tumpuan harapan guna merealisasikan ideologi baik secara material maupun spiritual.

Dalam agama Hindu, generasi muda juga ditegaskan dalam pustaka suci *Sarasamuscaya Sloka 27* yang menyebutkan:

*Yuyaiva dharmmanvicched yuya vittam yuva srutam,
Tiryyagabhavati vai dharbha utpatam na ca viddati.*

Terjemahannya:

“Tingkah laku seseorang hendaknya dipakai sebaik-baiknya pada saat masih muda, semasih badan kuat untuk dipergunakan dalam usaha menuntut kebenaran, harta, dan ilmu pengetahuan. Oleh karenanya, di masa depan tidak sama kekuatan orang tua dibandingkan kekuatan anak muda, ibaratnya seperti ilalang yang telah tua akan menjadi rebah dan ujungnya tidak tajam lagi.” (Kajeng, 2010 dalam Sandika, 2014: 105).



Makna dalam ajaran sloka kitab *Sarasamuscaya* diatas, generasi muda dalam hal ini bagaikan ilalang yang masih muda, tajam, dan memiliki badan yang kuat. Untuk itulah, generasi muda sudah semestinya dapat mempersiapkan diri agar selalu melaksanakan *swadharma* (kewajiban) dan menggapai pengetahuan sebaik-baiknya. *Jnana* (pengetahuan) di zaman sekarang tentu saja mengacu pada berbagai pengetahuan yang diperlukan dan berguna dalam era globalisasi saat ini, lewat pengetahuan pemuda dapat memperoleh *Artha* (harta) untuk menunjang kehidupannya. *Jnana* dan *Artha* inilah yang bisa digunakan oleh generasi muda dalam peranannya menjadi tulang punggung yang membentuk dan membawa arah bangsanya di masa yang akan datang. Tetapi dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, perlu juga bekal diri dengan pengetahuan keagamaan agar diri tidak tersesat, karena di dalam agamalah terdapat ajaran budi pekerti yang luhur untuk membentuk karakter diri. Sehingga seluruh generasi muda wajib dengan sungguh-sungguh mempelajari ajaran agamanya dengan tetap memperhatikan dan mengutamakan kepentingan bangsanya, tak terkecuali generasi muda Hindu.

Generasi muda Hindu Indonesia adalah generasi yang tidak hanya menjadi tulang punggung dari bangsa Indonesia, tetapi juga menjadi harapan besar oleh umat Hindu di seluruh pelosok Nusantara. Terlebih dengan menimbang agama Hindu yang hanya menjadi agama minoritas di Indonesia, sudah barang tentu generasi muda Hindu Indonesia memiliki peran besar sebagai tameng utama dalam melestarikan dan menjaga keberlanjutan agama Hindu di Indonesia agar tetap ajeg di Indonesia. Jangan sampai, kasus konversi agama dari Hindu ke agama lain semakin bertambah sehingga menyebabkan generasi muda Hindu semakin berkurang di masa depan. Apalagi di tengah kemajuan peradaban yang membuat orang-orang semakin berlomba-lomba mencari kemapanan dan kekuasaan, semakin merongrong keberadaan ajaran agama Hindu yang membuatnya tidak dicintai dan dianggap sebagai suatu ajaran tabu untuk dipelajari. Hal itu pun membuat agama Hindu hanya dipergunakan sebagai agama KTP saja (Prasita, 2015), tanpa memiliki semangat dalam mengimplementasikan ajaran-ajaran agama Hindu di dalam kehidupan masyarakat.

Selain menghadapi tantangan keberlanjutan ajaran agama Hindu dan juga kasus konversi agama, generasi muda Hindu Indonesia di masa kini juga dihadapkan pada tantangan dan peluang datangnya era *Society 5.0*. *Society 5.0* atau *Super Smart Society* adalah sebuah istilah untuk penyebutan suatu masa yang pertama kali dicetuskan oleh pemerintah Jepang sebagai konsep masyarakat masa depan (Usmaedi, 2021: 64). Di era ini, fokus utama tidak lagi berada pada proses produksi yang berpusat pada perkembangan teknologi seperti era revolusi industri 4.0, namun fokus utama kembali diarahkan pada penempatan manusia sebagai pusat inovasi (*human centered*) dengan tetap berbasis pada teknologi (*technology based*).

Lebih lanjut menurut Nastiti dan Abdu (2020), datangnya era *Society 5.0* dengan menjadikan manusia sebagai pusat inovasi tidak akan terbatas pada pengembangan faktor industri, akan tetapi juga berperan dalam pemecahan problematika sosial dan kemanusiaan dengan bantuan integrasi ruang dan juga virtual. Era *Society 5.0* juga mengarahkan manusia untuk dapat mentransformasikan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *interest of things* (*IoT*), dan big data sebagai sebuah kearifan baru guna menciptakan berbagai inovasi-inovasi baru yang dapat bermanfaat untuk kemanusiaan serta kehidupan masyarakat (Usmaedi, 2021: 65). Hal ini secara tidak langsung semakin menambah kompleksitas tantangan dalam berbagai



bidang kehidupan yang akan dihadapi oleh umat manusia, tak terkecuali generasi muda Hindu Indonesia di dalamnya.

Dengan menimbang alasan tersebut, sudah barang tentu perlu adanya terobosan yang dapat ditekankan kepada generasi muda Hindu untuk menyongsong era *Society 5.0*. Terobosan tersebut nantinya diharapkan dapat menjadi media pendidikan bagi generasi muda Hindu Indonesia untuk memiliki karakter yang *Suputra*, mencintai ajaran agamanya, dan mampu mengembangkan berbagai inovasi agar mampu tetap produktif dengan tetap berlandaskan pada ajaran agama Hindu. Terobosan yang bisa diusulkan saat ini adalah dengan memanfaatkan potensi *Purana* sebagai media pendidikan bagi generasi muda Hindu.

Terobosan ini didasari pada langkah pertama yang paling penting untuk mendidik generasi muda Hindu adalah dengan membuat generasi muda Hindu tersebut mencintai agamanya (Prasita, 2015). Bagaikan seorang anak yang mau menuruti perintah ayahnya dengan gembira karena diawali dengan landasan rasa cinta kasih kepada ayahnya. Begitu juga generasi muda Hindu yang akan menuruti ajaran agamanya jika sudah memiliki rasa cinta akan kepercayaan yang dianutnya. Bung Karno, Presiden Republik Indonesia yang pertama pernah mengatakan dalam pidatonya istilah “Jas Merah” yang memiliki kepanjangan jangan sekali-kali melupakan sejarah, ungkapan ini diutarakan beliau untuk semakin menumbuhkan rasa cinta masyarakat Indonesia kepada bangsanya agar mengisi kemerdekaan Indonesia dengan semestinya. Hal ini berlaku juga untuk generasi muda Hindu, sebagai bentuk pengakuan agama Hindu sebagai agama yang besar, dan semakin menumbuhkan rasa cinta akan agama Hindu, generasi muda Hindu bisa mempelajari seluk-beluk gambaran historis masa lampau dari agama Hindu itu sendiri. Cerita-cerita sejarah kuno agama Hindu itu, bisa ditemukan di salah satu bagian Kitab Suci *Veda Smerti* yang bernama *Purana*.

3.2 Hakikat *Purana*

Purana merupakan bagian dari *Upaveda* dalam Kitab *Veda Smerti* yang berisi gambaran historis masa lampau yang terbagi menjadi *Upa Purana* dan *Maha Purana*. *Purana* merupakan kitab sejarah yang benar-benar terjadi dimasa lalu. Kemudian, digambarkan dengan indah oleh Srila Vyasadeva. Selain itu, kitab *Purana* secara implisit merupakan ajaran *Catur Veda Samhita* yang dituangkan dalam kebenaran historis melalui narasi cerita. Demikian pula, bersama kitab *Itihasa*, *Purana* adalah jenjang apabila seseorang belajar *Veda*. Dengan kata lain, hendaknya seseorang belajar *Veda* dimulai dari mempelajari kitab *Itihasa* dan *Purana*. Sebagaimana pustaka suci *Sarasamuccaya sloka 39* yang menyebutkan sebagai berikut:

***Itihāsa puranabhyam wedam semupawrmhayet,
bibhettyalpacrutadwedo mamayam pracarisyati***

Terjemahan:

“Hendaknya *Veda* dipelajari secara sempurna, dengan mempelajari *Itihāsa* dan *Purana*. Oleh karenanya *Veda* itu merasa takut kepada orang yang pengetahuannya sedikit, konon sabdanya; “Duhai tuan janganlah mendekati saya” demikianlah sabdanya. (Sudharta, 2019: 21)

Berdasarkan sloka tersebut, dapat dipahami bahwasannya keberadaan kitab *Purana* bersama *Itihasa* merupakan refleksi dari seluruh ajaran yang terkandung dalam *Veda*.



Mempelajari kitab *Itihasa* dan *Purana*, maka seseorang akan lebih mudah memahami ajaran *Veda*. Oleh karena itu, sangat penting untuk seseorang khususnya generasi muda Hindu belajar dua kitab ini dalam rangka memahami ajaran *Veda* yang maha luas. Mengenai kitab *Purana* (dalam Sandika, 2014: 195), kitab ini memang masih terbilang kalah pamor dibandingkan kitab *Itihasa* yang menceritakan dua buah maha carita yaitu *Ramayana* dan *Mahabharata*, walaupun demikian, kitab *Purana* juga mengandung cerita-cerita kuno yang didalamnya tidak kalah dalam memberikan pesan moral yang sesuai dengan ajaran *Veda* kepada pembacanya, dan saat inilah peran generasi muda Hindu untuk memanfaatkan kembali *Purana* sambil menyebarkan ceritanya.

Purana merupakan cerita dan keterangan kebiasaan yang berlaku pada zaman dahulu yang mengandung lima permasalahan. Kelima permasalahan itu adalah proses awal penciptaan alam semesta (*Sarga*), proses periodik penghancuran dan penciptaan kembali alam semesta (*Pratisarga*), perbedaan setiap zaman (*Manvantara*), sejarah dinasti *sūrya* (*Sūrya Vamṣa*) dan dinasti bulan (*Candra Vamṣa*), serta silsilah para raja (*Vamṣanucarita*) (Titib, 2004). Di samping lima masalah utama ini setiap *puraṇa* biasanya berisikan hal-hal yang berhubungan dengan keagamaan, adat, upacara, persembahan, hari-hari raya, kewajiban dari masing-masing kasta, jenis jenis sumbangan kemanusiaan. perincian tentang rancangan bangun kuil, patung suci dan penjelasan tentang tempat-tempat penziarahan suci.

Brahma, Visnu dan Siva merupakan bagian dari konsep *Tri Tunggal* dalam Hindu yang merupakan dewa-dewa utama. *Brahma* berperan sebagai sang pencipta, *Visnu* sang pemelihara dan *Siva* sebagai sang pelebur, sehingga cerita-cerita *purana* pun cenderung mengagungkan masing-masing dari ketiga aspek *Tri Tunggal*. Ada *Purana* yang cenderung mengagungkan nama *Visṇu*, *Mahāpurāṇa* seperti itu termasuk dalam *Sāttvika Purāṇa*. Kelompok *Sāttvika Purāṇa* ini terdiri dari *Visnu Purana*, *Narada Purāṇa*, *Bhāgavata Purāṇa*, *Gāruda Purāṇa*, *Varāha Purāṇa* dan *Padma Purāṇa*. Sisi lain ada *Purāṇa* yang bercerita tentang proses detail penciptaan dikenal sebagai *Rājasika Purāṇa* yang identik dengan *Brahma*, terdiri dari *Brahma Purāṇa*, *Brahmānda Purāṇa*, *Brahmavaivarta Purāṇa*, *Bhavisya Purāṇa*, *Vāmana Purāṇa* dan *Mārkaṇḍeya Purāṇa* dan terakhir ada *Tāmasika Purāṇa*, penekanan yang pada subyek ritual dan norma-norma dan yang terdiri dari *Siva Purāṇa*, *Matsya Purāṇa*, *Kūrma Purāṇa*, *Linga Purāṇa*, *Skanda Purāṇa* dan *Agni Purāṇa*. Sehingga dikatakan jumlah *Purāṇa Utama* adalah delapan belas dan naskah *Purāṇa Utama* inilah yang dikenal sebagai *Mahā Purāṇa*. Ada juga beberapa *Purana Minor* yang disebut sebagai *Upa Purana* (Bibek dan Dipavali, 2001: v-vii). Cerita-cerita dalam *Purana* tersebutlah yang bisa dimanfaatkan sebagai media pendidikan generasi muda Hindu agar memiliki karakter *Suputra* sekaligus produktif dalam menyongsong era *Society 5.0*.

3.3 Potensi *Purana* sebagai Media Pendidikan Generasi Muda Hindu

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata ‘potensi’ memiliki arti sebagai daya kekuatan, kemampuan, dan kesanggupan yang dimiliki oleh sesuatu (Tim Penyusun, 2008: 1207). Potensi juga bisa diartikan sebagai suatu kelebihan yang ada di dalam suatu hal sehingga mampu menjadikan suatu hal tersebut berguna, baik untuk keberadaannya sendiri maupun hal di sekitarnya. Jika dihubungkan dengan potensi *Purana*, sudah barang tentu akan mengacu pada kelebihan dan keunggulan yang dimiliki oleh *Purana* untuk dimanfaatkan menjadi sesuatu yang lebih kompleks dan berguna. *Purana* sebagai warisan agama Hindu untuk menyebarkan ajaran



agama, sudah barang tentu memiliki keunggulan lain yang bisa dimanfaatkan, terutama dari sisi pendidikan. Berikut akan dipaparkan beberapa potensi *Purana* sebagai media pendidikan generasi muda Hindu Indonesia dalam di era *Society 5.0*, antara lain:

3.3.1 Potensi *Purana* sebagai Media Pendidikan Berbentuk Seni Visual

Seperti penjelasan sebelumnya, era *Society 5.0* berfokus utama pada peran manusia sebagai pusat inovasi dengan berlandaskan pada teknologi dan informasi. Teknologi yang semakin canggih juga membuat pemanfaatannya pun semakin berkembang terutama dari sisi seni visual (Limanjaya, 2017). Hal ini dapat terlihat di era sekarang khususnya negara India, dimana bisa sukses dengan memanfaatkan cerita-cerita dalam *Purana* ini sebagai industri layar kaca terutama dalam bentuk film dan sinetron (Aprisia, 2014). Lewat kesempatan ini, guru Pendidikan Agama Hindu, pihak, atau generasi muda Hindu yang berkompeten dalam bidang teknologi dan komunikasi bisa memanfaatkan potensi *Purana* tersebut sebagai media pendidikan berbentuk seni visual, seperti video dokumenter, video ensiklopedia, kartun anak, maupun video pembelajaran lainnya. Hal ini menjadi kesempatan yang cukup menjanjikan, menimbang masih banyak cerita-cerita *Purana* yang perlu dikenalkan kepada generasi muda Hindu. Karya-karya tersebut secara lebih lanjut, juga bisa disebar oleh generasi muda Hindu melalui media sosialnya, seperti *Youtube*, *Instagram*, *Facebook* untuk dikenalkan kepada khalayak ramai. Sehingga selain sebagai media pendidikan untuk dirinya sendiri, *Purana* dalam bentuk seni visual juga dapat menjadi media pendidikan yang bermanfaat untuk orang banyak.

3.3.2 Potensi *Purana* sebagai Media Pendidikan Berbentuk Seni Rupa

Dalam pembuatan karya seni rupa baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi, bisa mengadaptasi idenya dari cerita-cerita *Purana*. Generasi muda Hindu khususnya di Pulau Bali terkenal akan kemampuannya dalam membuat karya seni rupa tiga dimensi seperti patung, ogoh-ogoh, guci dan lain-lain, serta karya seni rupa dua dimensi seperti lukisan (Putra, 2021). Dari cerita-cerita dalam *Purana* atau tokoh-tokohnya, bisa diadaptasi dalam pembuatan karya seni rupa sekaligus sebagai media pendidikan di sekolah. Seperti lukisan wayang Kamasan yang saat ini yang masih terpaku pada adaptasi cerita *Itihasa*, bisa mengambil konsep cerita *Purana* untuk mendidik sekaligus mengembangkan produktivitas dan kreativitas generasi muda Hindu. Hal ini tentu sangat bermanfaat dalam mendidik generasi muda Hindu untuk senantiasa berkarya, produktif, dan terus berinovasi sambil melestarikan seni dan budaya berbasis *Purana* di era *Society 5.0*.

3.3.3 Potensi *Purana* sebagai Media Pendidikan Berbentuk Buku/Komik/Cerita Bergambar

Purana seperti penjelasan sebelumnya mengandung berbagai cerita-cerita yang beragam. Potensi ini bisa dimanfaatkan dalam pembuatan buku fiksi, komik, atau cerita bergambar. Lebih lanjut, buku fiksi dan komik tersebut juga bisa dibuat atau disebar via online agar mampu menjangkau orang banyak dan ajarannya lebih mudah dimengerti sebagai media pendidikan (Sudjana & Rivai, 2013: 1). Hal ini menjadi hal yang cukup menjanjikan karena kebanyakan orang, termasuk generasi muda Hindu masih jarang mengetahui cerita-cerita *Purana*. Untuk buku cerita, bisa menyasar ke kalangan orang dewasa atau remaja, dan untuk buku komik atau cerita bergambar bisa menyasar ke anak-anak. Jadi akan menjadi



sesuatu yang luar biasa apabila dari sudah kecil, generasi muda Hindu telah diperkenalkan cerita-cerita *Purana* sebagai bentuk media pendidikan. Namun, potensi ini tetap perlu diperhatikan agar cerita-cerita *Purana* harus dipilah dan dipilih sesuai jenjang pendidikan dan umur anak, sehingga dapat memberikan pendidikan karakter untuk generasi muda Hindu secara optimal. Bahkan dari cerita-cerita *Purana* bisa timbul tokoh pahlawan Hindu baru yang menjadi panutan bagi anak muda, seperti dalam *Itihasa* tokoh-tokohnya seperti Gatot Kaca sudah berhasil diadaptasi menjadi tokoh Super Hero, mungkin saja nanti tokoh-tokoh lain di *Purana* yang dirasa pas contohnya *Varaha Awatara* dalam *Varaha Purana* bisa dijadikan tokoh pahlawan bagi anak-anak.

3.3.4 Potensi *Purana* sebagai Media Pendidikan Berbentuk Miniatur Mainan (*Action Figure*)

Dari cerita *Purana* yang berhasil diadaptasi menjadi buku, komik atau cerita bergambar, bisa melahirkan suatu sosok tokoh superhero baru. Dari sana tokoh-tokoh dalam cerita *Purana* bisa diadaptasi menjadi miniatur mainan atau *Action Figure* yang menarik sebagai media pendidikan gaya baru. Hal ini juga telah diteliti oleh Allutfi dan Primaditya (2013) dimana dalam jurnal beliau yang berjudul “*Desain Mainan Action Figure dengan Karakter Purwa Raksasa*” Beliau berhasil merancang dan mendesain sebuah tokoh dalam pewayangan yaitu *Purwa Raksasa* menjadi sebuah *Action Figure* yang menarik dan tidak kalah dengan tokoh-tokoh anime seperti *Naruto*, *One Piece*, dan lain-lain. Hal ini juga dijadikan oleh beliau sebagai media pendidikan dan sarana mempopulerkan kembali wayang sebagai warisan budaya Nusantara yang sempat tenggelam di era disrupsi teknologi.

Dengan dasar ilmiah tersebut, potensi tokoh-tokoh *Purana* dari sisi kebenaran sesungguhnya juga bisa didesain dan diperkenalkan sebagai *Action Figure*. Tokoh-tokoh yang memiliki potensi tersebut, antara lain Garuda, Narashima, Vawana, dan tokoh lain yang mempunyai nilai etika, moralitas, nasionalisme, dan kepahlawanan yang tinggi sehingga dapat menjadi panutan bagi anak-anak terutama generasi muda Hindu. Hal ini bisa saja menyaingi tokoh-tokoh superhero barat seperti Iron Man, Superman, dan lain-lain yang lebih dulu mendapatkan tempat di kalangan anak muda zaman sekarang. Selain itu, dari miniatur mainan tersebut juga bisa ditambahkan narasi yang berhubungan dengan ajaran agama Hindu dalam bentuk kertas atau rekaman suara di dalam mainan. Sehingga selain menjadi mainan, *Action Figure* tersebut juga dapat menjadi media pendidikan bagi generasi muda Hindu agar semakin cinta dan mengamalkan ajaran agama Hindu yang dimilikinya. Jadi, selain berguna dalam meningkatkan produktivitas, potensi *Purana* sebagai media pendidikan ini juga dapat mengembangkan karakter generasi muda Hindu Indonesia agar menjadi pribadi yang *Suputra* dan mencintai tokoh yang terdapat dalam ajaran agamanya.

3.3.5 Potensi *Purana* sebagai Media Pendidikan Karakter

Cerita-cerita *Purana* jika benar-benar dimanfaatkan bisa membuat generasi muda Hindu semakin produktif. Hal ini juga menjadi ajang promosi, mengenalkan, atau mengajarkan cerita-cerita *Purana* ke banyak orang terutama masyarakat Hindu yang mungkin masih tabu akan apa itu *Purana* yang padahal merupakan salah satu bagian dari Kitab Sucinya. Di dalam kitab *Purana*, disamping mengisahkan cerita-cerita yang merupakan suatu kebiasaan atau sejarah masa lampau agama Hindu, di dalamnya terdapat berbagai cerita-cerita yang mengandung



pesan-pesan moral dan pendidikan yang luar biasa seperti (Titib, 2004); cerita kepahlawanan dari *Varaha Awatara* dalam *Varaha Purana*, cerita kesetiaan anak-anak dari Maha Rsi Sivasarma kepada orang tuanya, sifat-sifat kebajikan dari Sang Garuda dalam *Garuda Purana*, dan lain sebagainya.

Kisah-kisah dalam kitab *Purana* itulah yang jika dibaca dan dimaknai ajarannya dengan baik, bisa menjadi media pendidikan karakter bagi generasi muda Hindu. Bahkan dalam naskah *Purana* disebutkan, orang yang mendengarkan cerita satu śloka dari naskah *Purana* ini akan diampuni dosa yang dilakukannya dalam satu hari (Titib, 2004). Dengan menyumbangkan seribu sapi pada para Brāhmaṇa, maka akan didapatkan pahala yang amat besar, akan tetapi pahala dalam jumlah yang sama akan diperoleh jika mendengarkan hanya satu bagian (bab) dari *Padma Purana*. Melakukan upacara *Aśvamedha* memberikan pahala yang tidak terkirakan. Namun dalam *Kaliyuga* ini, jumlah pahala yang sama akan didapatkan dengan membaca seluruh isi *Padma Purāṇa*. Dengan menceritakan kisah *Purana* sebagai media pendidikan karakter, pahalanya akan jauh lebih besar dari melakukan tapasya atau menyumbang sedekah. Jadi dapat disimpulkan bahwa selain membuat generasi muda Hindu produktif, potensi *Purana* juga bisa digunakan sebagai media pendidikan karakter untuk generasi muda Hindu yang *Suputra* berdasarkan ajaran agama Hindu. Hal ini juga selaras dengan tujuan pokok era *Society 5.0* kedepannya, dimana manusia tidak hanya diarahkan untuk proses produksi untuk dirinya sendiri, akan tetapi mampu menjawab problematika dalam ranah kemanusiaan.

IV. SIMPULAN

Fenomena karakter beberapa generasi muda di zaman sekarang memang masih ada yang sedikit mengkhawatirkan. Untuk itu, anak yang menjadi generasi muda penyokong tulang punggung bangsa Indonesia kedepan, perlu dididik secara lebih lanjut, agar membentuk karakternya sebagai pribadi yang mulia serta produktif dalam kehidupan. Khusus untuk generasi muda Hindu Indonesia, terobosan media pendidikan agar generasi muda Hindu memiliki karakter yang mulia dan produktif, dapat dilakukan dengan memanfaatkan potensi *Purana*. Hal ini sangat penting menimbang peran generasi muda Hindu kedepannya di era *Society 5.0* yang tidak hanya berperan sebagai penyokong bangsa, melainkan juga tameng utama dalam menjaga keberlanjutan ajaran agama Hindu untuk tetap ajeg di masa yang akan datang. Dari sini manfaat dari mendengarkan, membaca, maupun menceritakan cerita *Purana* dari segi pendidikan karakter, maupun pahala sangatlah luar biasa. Disamping hal tersebut, potensi *Purana* sebagai media pendidikan berbentuk seni visual, seni rupa, buku, dan miniature manian (*Action Figure*), juga bisa dikembangkan secara lebih lanjut untuk menumbuhkan jiwa generasi muda Hindu yang semakin produktif, sambil menyebarkan nilai-nilai ajaran agama Hindu di era *Society 5.0*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriantoni. 2015. *Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda: Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki Bediuzzaman Said Nursi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Afrisia, Rizki Sekar. 2014. Film Bollywood: Jendela Incredible India. *CNN Indonesia*. [Online] 27 Oktober 2014. [Diakses: 3 April 2022.] <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20141027203733-220-8406/film-bollywood-jendela-incredible-india>



- Allutfi, S. F., & Primaditya. (2013). Desain Mainan *Action Figure* dengan Karakter Wayang Purwa Raksasa. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*, 1(1), 1-7.
- Debroy, Bibek and Debroy, Dipavali. 2001. *Padma Purana*. Surabaya: Paramita.
- Firdaus, Tya Novita. 2019. Meningkatnya Kenakalan Remaja di Indonesia. *Kompasiana*. [Online] 7 Maret 2019. [Diakses: 1 April 2022.] <https://www.kompasiana.com/tyanovita7/5c80f159ab12ae221e4ad5e7/meningkatnya-kenakalan-remaja-di-indonesia>.
- Kompas.com. 2022. Marak Tawuran di Kota Bogor, 92 Remaja-Pemuda Diamankan sejak Januari 2022. [Online] 25 Februari 2022. [Diakses: 1 April 2022.] <https://www.google.co.id/amp/s/amp.kompas.com/megapolitan/read/2022/02/25/14200621/marak-tawuran-di-kota-bogor-92-remaja-pemuda-diamankan-sejak-januari-2022>
- Limanjaya, Fileo. Apa Sih Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Kehidupan Masyarakat? . *Kompasiana.com*. [Online] 14 Mei 2017. [Di akses: 2 April 2022] <https://www.kompasiana.com/fileolimanjaya/5918608ff17a61e90ea57e69/apa-sih-pengaruh-kemajuan-teknologi-terhadap-kehidupan-masyarakat>.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era *Society 5.0*. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- Prasita, I Wayan Pradnya. 2015. Senyuman Kelahiran Generasi Muda Hindu Nusantara. *Kompasiana.com*. [Online] 11 Maret 2015. [Diakses: 3 April 2022] <https://www.kompasiana.com/peradah/552fc52a6ea83446368b4595/senyuman-kelahiran-generasi-muda-hindu-nusantara>.
- Putra, I. B. K. S. (2021). Komodifikasi Seni Rupa dalam Branding Pariwisata Bali di Masa Kolonial. *Jurnal Studi Budaya Nusantara*, 5(1), 44-62.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sandika, I Ketut. 2014. *Membentuk Siswa Berkarakter Mulia Melalui Pola Pembelajaran Agama Hindu: Telaah Teks Kitab Chandogya Upanisad*. Surabaya: Paramita.
- Sudharta, Tjok Rai. 2019. *Sarasamuccaya Sanskerta dan Bahasa Indonesia (Cetakan Kedua)*. Denpasar: ESBE Buku.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Titib, I Made. 2004. *Purana Sumber Ajaran Hindu Komprehensif*. Surabaya: Paramita.
- Usmaedi. (2021). *Education Curriculum for Society 5.0 in The Next Decade*. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(2), 63-79