

Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi

I Made Bayu Puser Bhumi¹, Hendra Santosa²

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar

²*hendrasnts@gmail.com*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui membuat upaya dalam menanggulangi dampak negatif kemajuan teknologi terhadap generasi muda Bali khususnya anak-anak melalui pelatihan Gender Wayang. Seperti yang kita ketahui bahwa kemajuan teknologi di samping memiliki sisi positif juga menimbulkan dampak negative terhadap generasi muda Bali. Metode penelitian, yang dipergunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui metode observasi partisipan dan interview. Observasi partisipan dilakukan karena penulis merupakan tenaga pengajar karawitan dan teknik interview dilakukan tanya jawab terhadap orang tua anggota sanggar yang mengalami masalah tersebut pada anak mereka. Setelah melakukan beberapa kali pelatihan ternyata memberikan hasil yang cukup memuaskan. Hasilnya dapat diamati dengan penurunan aktivitas penggunaan gawai terhadap beberapa anak yang sebelumnya mengalami kecanduan penggunaan gawai berlebihan seperti game *online*. Dampak positif lainnya adalah anak lebih mampu mengembangkan imajinasi dalam hal positif dalam konteks seni. Selain itu anak memiliki banyak teman dan berinteraksi dengan teman yang memiliki berbagai macam karakter yang berbeda, menambah pengetahuan dalam bidang seni, dan mampu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri pada anak. Dengan demikian pelatihan gender wayang dapat digunakan sebagai tameng terhadap generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Pada akhirnya dampak positif pelatihan gender wayang tidak lepas dari upaya menanamkan pendidikan karakter khususnya terhadap generasi muda Bali.

Kata kunci: gender wayang, pelatihan, teknologi, karakter, karawitan.

This study aims to determine how to make an effort to overcome the negative impact of technological progress on the young generation of Bali, especially children through Gender Wayang training. As we know that technological advances aside from having a positive side also have a negative impact on the young generation of Bali. The research method, which is used is a qualitative method with data collection techniques through participant observation and interview methods. Participants' observations were made because the writer was a music instructor and interview techniques were conducted question and answer to parents of the studio members who experienced the problem with their children. After doing a number of pieces of training it turns out that it gives quite satisfying results. The results can be observed by decreasing the activity of using devices for some children who have previously been addicted to the excessive use of devices such as online games. Another positive impact is that children are better able to develop imagination in positive terms in the context of art. In addition, children have many friends and interact with friends who have a variety of different characters, increase knowledge in the arts, and are able to balance the functions of the right and left the brain in children. Thus the gender puppet training can be used as a shield against the young generation of Bali in countering the negative impact of technological progress. In the end, the positive impact of wayang gender training cannot be separated from efforts to instill character education, especially to the young generation of Bali.

Keywords: gender wayang, training, teknologi, character, karawitan

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

IPTEK (singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi) merupakan sumber informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan ataupun wawasan seseorang di bidang teknologi. Tidak dapat dipungkiri kemajuan Iptek memiliki 2 (dua) dampak yaitu dampak negatif dan positif, namun yang lebih menjadi perhatian kali ini adalah dampak negatif. (Toffler, 2016) Dampak negatif perkembangan dan kemajuan serta penerapan Iptek yang telah menghasilkan berbagai ketimpangan, itu disebut sebagai guncangan hari esok (*future sock*), yang tidak saja telah menimbulkan guncangan fisik (*physical shock*), melainkan juga guncangan kejiwaan (*psychological shock*).

Di sisi lain penyalahgunaan IPTEK memiliki dampak negatif yang amat berbahaya bagi generasi muda khususnya di Bali. Dampak negatif yang dimaksud adalah Lunturnya budaya, rusaknya moral, dan anak menjadi tidak cerdas secara sosial. Penggunaan gawai secara berlebihan pada anak merupakan contoh konkret dampak negatif kemajuan IPTEK yang dapat kita amati di era globalisasi ini. Penggunaan gawai berlebihan memiliki banyak dampak negatif terhadap fisik maupun psikis anak.

Dampak negatif tersebut antara lain: 1) Berpengaruh buruk bagi kesehatan. Penggunaan gawai berlebihan yang dilakukan secara terus menerus membahayakan kesehatan mata pada anak. Selain kesehatan mata, terjadi pancaran radiasi yang amat berbahaya bagi kesehatan tubuh. 2) Waktu terbuang sia-sia. Berbicara dampak negatif penggunaan gawai berlebihan, *game online* merupakan hal yang selalu menarik dimata anak-anak. Mereka seakan lupa waktu saat bermain *game* yang mereka gemari di gawai yang dimiliki. Sehingga waktu yang mereka miliki terbuang sia-sia. 3) Kesulitan berinteraksi dengan kehidupan sosial. Yang dimaksud dalam hal ini adalah jika anak hanya berinteraksi dengan gawai yang mereka miliki, lambat laun mereka akan kesulitan untuk berinteraksi, dan cenderung menjadi pribadi yang bersifat individual. (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018) *Gadget* atau gawai juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Sebagian besar kaum milenial Bali dewasa ini lebih gemar menghabiskan waktunya dengan gawai atau *smartphone* dibandingkan mempelajari kesenian Bali yang merupakan salah satu unsur kebudayaan. Oleh karenanya perilaku tersebut perlu dibenahi oleh



Gambar 1. Foto beberapa anak yang sedang bermain gawai sebelum latihan 2018
(Sumber: Koleksi Penulis)

semua pihak, terutama orang tua yang mengalami masalah tersebut pada anaknya dengan cara mengarahkan, membimbing anak-anak mereka untuk mempelajari kesenian Bali, salah satunya adalah musik tradisional Bali yaitu Karawitan Bali.

Di Bali kini terjadi euforia terhadap beberapa seni karawitan Bali, seperti gamelan gong kebyar, semar pegulingan, baleganjur dan gamelan gender wayang. Gender wayang merupakan barungan gamelan golongan tua Bali yang menggunakan laras selen dro 5 nada, dan terdiri dari 4 gender dalam satu set gamelan atau *barungan*. Pada umumnya gender wayang digunakan sebagai musik pengiring dari wayang kulit Bali, salah satunya *wayang lemah*. Timbul suatu pertanyaan, kenapa gender wayang dipilih dalam tulisan ini? Ada 3 jawaban menarik dari pertanyaan tersebut, antara lain adalah: 1) Karena gender wayang merupakan barungan gamelan yang sangat fleksibel dalam arti dapat dimainkan atau dipentaskan hanya dengan 4 orang. 2) Dalam praktiknya, mempelajari gender wayang memiliki banyak manfaat bagi kecerdasan anak atau pemain. 3) karena dengan bermain Gender Wayang dapat berpartisipasi dalam setiap upacara agama Hindu di Bali.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menanggulangi masalah di atas dengan menggunakan seni musik tradisional Bali yaitu gamelan gender wayang sebagai “Perisai” untuk melindungi generasi muda Bali dari dampak negatif kemajuan teknologi. Pertama kenapa pelatihan gender wayang dapat menjadi perisai bagi generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi? Kedua bagaimana upaya menanggulangi dampak negatif kemajuan teknologi? Ketiga bagaimana tingkat kecanduan terhadap gawai setelah dilakukan pelatihan gender wayang?



Gambar 2. Dua anak sedang asik bermain *game online* pada awal-awal latihan 2018.
(Sumber: Koleksi penulis)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kenapa pelatihan gender wayang dapat menjadi perisai bagi generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Dan untuk mengetahui upaya penanggulangan dampak negatif kemajuan teknologi.

Diharapkan penelitian ini dapat memperkuat jati diri Bali sebagai pulau yang identik dengan seni dan budaya, karena dengan kegiatan berkesenian, generasi muda Bali secara tidak langsung memperkuat jati diri Bali. Keseriusan dalam berkesenian tidak hanya menjadi pengetahuan bagi pelakunya, tetapi juga menjadi cermin kepribadian masyarakat Bali dimata dunia. Kemudian juga dapat mencegah kebodohan dan meningkatkan intelegensi dikalangan generasi muda Bali. Intelegensi adalah kemampuan global untuk berpikir rasional, bertindak dengan tujuan, mengatasi rintangan, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan (Shirayev dan Levy, 2012). Tidak dapat dibayangkan jika kebanyakan generasi muda Bali terjebak oleh kegemaran terhadap *game online* yang menimbulkan efek negatif terhadap psikologis anak.

Bermain Gender wayang dapat menyeimbangkan fungsi otak, karena Gender Wayang memiliki teknik permainan yang unik, yaitu menggunakan kedua tangan (kanan & kiri) dengan pola permainan yang berbeda. Pada umumnya tangan kiri memainkan melodi dan tangan kanan memainkan ornamentasinya. Disini kedua bagian otak manusia akan bereaksi untuk berkonsentrasi penuh pada kedua pola yang dimainkan oleh kedua tangan, maupun melatih kemampuan penalaran manusia terhadap suatu peristiwa.

Bermain Gender Wayang dapat menumbuhkan semangat gotong royong. Gotong royong dalam berkesenian di Bali dicerminkan dalam proses bela-

jar repertoar gamelan gender wayang. Dalam proses belajar salah satu pemain gender wayang pasti mengalami kendala dalam memahami repertoar yang dipelajari. Dalam situasi tersebut akan jelas terlihat sikap saling membantu yang mencerminkan gotong royong. Sikap gotong royong dalam lingkup kelompok kecil akan menjadi awal yang baik terhadap kehidupan sosial anak dikemudian hari dan dengan lingkup yang lebih luas yaitu masyarakat.

METODE PENELITIAN

Dalam proses mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan 2 metode ilmiah, yaitu teknik observasi dan teknik interview. Teknik observasi yang digunakan tergolong kedalam teknik observasi partisipan yang dilakukan penulis di suatu sanggar seni karawitan di jalan batuyang, gang elang, Batubulan, Gianyar untuk mendapatkan data tentang kondisi anak yang terkena dampak negatif kemajuan teknologi yang dalam hal ini adalah kecanduan anak terhadap gawai khususnya *game online*. Penulis sebagai salah satu tenaga pengajar di sanggar tersebut menjadikan fenomena tersebut sebagai percontohan. Dari 16 anggota sanggar yang hadir pada proses latihan yang mana anggota masih berusia 15 tahun kebawah, dapat diamati bahwa 12 anak atau anggota memiliki kecenderungan kecanduan dalam penggunaan gawai khususnya *game online*, dan 4 anggota lainnya tak tampak menggunakan, membawa, maupun memainkan gawai. Dari 12 anggota yang memiliki kecenderungan terpapar atau memainkan gawai berlebihan, dapat dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang terpapar berat, sedang, dan ringan.

Indikator yang dipergunakan dalam pengelompokan ini adalah sebagai berikut. 1) Terpapar berat : menggunakan setiap waktu luang dalam proses latihan untuk memainkan gawai termasuk di dalamnya *game online*. 2) Terpapar sedang : adanya keinginan yang kuat untuk memainkan gawai, namun karena faktor lain, mereka tidak dapat memainkannya dan hanya ikut menyaksikan dan terkadang meminjam gawai teman mereka. 3) Terpapar ringan : sedikit terdapat kesamaan dengan kelompok terpapar sedang namun dapat menahan diri untuk sama sekali tidak terpengaruh dan ikut dengan teman mereka yang sedang bermain gawai.

Berikut adalah tabel tingkat “kecanduan” penggunaan gawai anak-anak pada awal mengikuti pelatihan gender wayang di sanggar yang telah disebut di atas :

No.	Tingkat kecanduan terhadap penggunaan gawai	Jumlah
1.	Terpapar berat	3 orang
2.	Terpapar sedang	5 orang
3.	Terpapar ringan	4 orang

Pada teknik interview ini penulis melakukan tanya jawab sistematis kepada beberapa orang tua dari anggota sanggar yang sama. Dalam hasil interview tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yang sama diperoleh orang tua anggota sanggar, yaitu kekhawatiran orang tua terhadap anak mereka yang gemar bermain *game* pada gawai khususnya *game online* yang dilakukan berlebihan oleh anak mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan pustaka

Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus, oleh Albertine Minderop, tahun 2010, diterbitkan pertama kali oleh Yayasan Pustaka Obor Indonesia, berisikan tentang psikologi dan analisis seorang neurolog yang bernama Freud tentang teori psikologi berdasarkan pengalamannya menghadapi para pasien yang mengalami problem mental.

Psikologi Lintas Kultural : Pemikiran Kritis dan Terapan Modern Edisi Keempat, oleh Eric B. Shiraev dan David A. Levy, tahun 2012, diterbitkan oleh Kenkana, berisikan tentang pemikiran kritis dan terapan modern, istilah-istilah penting termasuk definisi intelegensi yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan makalah ini.

Prakempa (Sebuah Lontar Gamelan Bali), oleh I Made Bandem, tahun 1986, diterbitkan oleh Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, yang berisi tentang 4 (empat) unsur pokok dalam karawitan Bali yaitu filsafat atau logika, etika, estetika dan teknik menabuh gamelan Bali yang sangat berguna dalam proses pelatihan/ pembelajaran gender wayang.

Pengantar Karawitan Bali, oleh I Wayan Dibia, tahun 1997/1998, diterbitkan oleh Proyek Peningkatan/ Pengembangan ASTI Denpasar, berisikan tentang definisi gender wayang yang dapat menambah wawasan peserta pelatihan gender wayang.

Ilmu Sosial & Budaya Dasar, oleh Herimanto dan Winarno, tahun 2016, diterbitkan oleh Bumi Aksara, berisikan problematika pemanfaatan IPTEKS di Indonesia (khususnya dampak negatif)

Sedangkan dari penelitian Ramdhan Witarso dkk (2018) dari jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” berisikan isu-isu perkembangan teknologi, Dan bagaimana dampak atau pengaruhnya terhadap kemampuan interaksi sosial siswa SD.

Pembahasan

Gender wayang merupakan seperangkat gamelan yang terdiri dari empat gender dalam satu set gamelan atau *barungan*, dan pada umumnya digunakan untuk mengiringi wayang kulit Bali. Masing-masing instrumen berlaras selendro 5 nada dan menggunakan 10 bilah. Dalam satu instrumen terdiri dari 2 oktaf. Urutan nada-nada dalam gender wayang adalah sebagai berikut: dong, deng, dung, dang, ding, dong, deng, dung, dang, ding. Satu instrumen berbilah di Bali disebut dengan *tungguh*. Begitupula dengan gender wayang. Sedangkan empat *tungguh* gender wayang yang terdiri dari 2 *tungguh* gender gede dan 2 *tungguh* gender barangan disebut satu *barung* (satu *ensemble*). (Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak I Made Subandi, 25 maret 2019 di sanggar Ceraken) Gender wayang memiliki beberapa teknik permainan, yaitu : (1) *Ngoret*, (2) *Ngepat*, (3) *Nelu*, (5) *Nyogcag*, (6) *Nyilih asih*.

Kemajuan teknologi yang sangat cepat memiliki keunggulan dan kerugian, bagaikan pisau bermata dua, kemajuan teknologi di satu sisi memiliki dampak positif dan di sisi lainnya memiliki dampak yang amat berbahaya khususnya bagi kehidupan sosial budaya masyarakat Bali. Dampak negatifnya yaitu lunturnya nilai-nilai kebudayaan Bali, salah satunya kesenian tradisi Bali yaitu gender wayang, dampak negatif lainnya adalah rusaknya moral manusia, lambat laun menjadikan manusia makhluk individu dan bukan lagi makhluk sosial, anak menjadi tidak cerdas secara sosial.

Pelatihan gender wayang dapat menjadi perisai generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi.

Melalui pelatihan yang diikuti, terdapat banyak upaya yang diberikan dalam pelatihan tersebut, diantaranya:

Bersosialisasi yang mana dapat membantu anak untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Dalam suatu pelatihan tentu terdapat beberapa anak dengan karakter yang berbeda-beda. Interaksi tersebut menjadi penting untuk kehidupan anak kedepannya khususnya dalam kegiatan bermasyarakat.



Gambar 3. Proses pelatihan gender wayang 2018
(Sumber: Koleksi Penulis)

Selain bersosialisasi nilai gotong royong yang merupakan identitas bangsa Indonesia ini juga terdapat atau diterapkan pada peklatihan gender wayang. Sebelum dan sesudah latihan anak-anak akan menyiapkan instrumen mereka secara bersama-sama, dengan kata lain bergotong royong menyiapkan instrumen pembelajaran. Contoh lainnya yaitu pada saat pembelajaran repertoar dalam pelatihan gender wayang. Terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam mempelajari repertoar, di satu sisi lainnya anak yang sudah menguasai repertoar tersebut akan tergugah untuk membantu anak lainnya.

Dengan bermain Gender Wayang dapat mengurangi waktu dalam aktivitas penggunaan gawai berlebihan. Penggunaan gawai berlebihan pada anak tidak dipungkiri merupakan salah satu dampak negatif kemajuan IPTEK. Dampak tersebut tidak dapat hilang di tengah arus globalisasi ini. Namun dampak tersebut dapat diminimalisir dengan aktivitas positif seperti mengikuti pelatihan gender wayang. Dengan demikian waktu anak untuk bermain gawai akan lebih sedikit dan berkurang.

Dengan bermain Gender Wayang dapat menyeimbangkan fungsi otak. Jika di sekolah anak lebih dominan mempelajari dan mengasah kemampuan otak kiri mereka, kini melalui pelatihan gender wayang fungsi kedua otak akan diseimbangkan. Gender wayang merupakan suatu cabang kesenian yang melibatkan rasa dan kemampuan menalar seseorang dalam permainannya. Gender wayang memiliki teknik permainan yang unik. Menggunakan kedua tangan, yaitu kanan dan kiri. Melatih anak untuk menalar dan berlogika untuk menguasai pola permainan dalam suatu repertoar yang dipelajari.

Bermain Gender Wayang dapat mendidikan karakter karakter anak, karena dengan mengikuti pelatihan gender wayang, pendidikan karakter adalah tujuan pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development Goals) yang sebenarnya. Karena secara langsung dan tidak langsung anak belajar akan etika,



Gambar 4. Anak-anak sanggar yang mengikuti lomba di ajang PKB 2018 (Sumber: Koleksi Penulis)

estetika, logika. Berangkat dari hal kecil menuju yang lebih besar. Menerapkan semua ilmu yang didapat dilingkungan dengan ruang lingkup kecil dan menjadi pondasi yang kuat untuk melangkah ke lingkup yang lebih luas.

Itulah beberapa alasan mengapa pelatihan gender wayang dianggap mampu menjadi perisai yang dapat melindungi generasi muda Bali dalam upaya melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa gender wayang merupakan barungan gamelan Bali yang memiliki keunikan tersendiri baik dalam teknik permainannya maupun repertoar dari gender wayang tersebut. Selain itu jumlah instrumen yang sedikit tentu hanya memerlukan sedikit pemain pula (hanya 4 orang) dalam penerapannya di masyarakat, sehingga gender wayang merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan salah satu instrumen gamelan Bali yang dapat membantu anak-anak untuk terhindar dari dampak negatif kemajuan teknologi.

Permasalahan di atas dapat ditanggulangi dengan pengenalan maupun pelatihan gender wayang kepada generasi muda Bali. Gender wayang memiliki keunikan tersendiri dibandingkan gamelan Bali lainnya, yang dapat dilihat dari teknik permainannya. Bermain gender wayang memiliki dampak positif pada kecerdasan pemainnya. Dalam pelatihan gender wayang tentu akan menggunakan beberapa metode, metode yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Menggunakan metode ceramah dimana pada tahap ini pelatih akan memberikan pengetahuan umum tentang gender wayang. Bagaimana bahaya atau dampak negatif dari kemajuan teknologi, serta peranan penting generasi muda dalam pelestarian seni khususnya di Bali.

Metode peniruan atau imitasi, adalah metode yang umum digunakan dalam suatu pelatihan gamelan Bali, termasuk gender wayang. Pelatih akan men-

genalkan apa saja teknik yang terdapat dalam permainan gender wayang, kemudian mencontohkan bagaimana cara melakukan teknik tersebut dan ditirukan oleh peserta pelatihan.

Praktik langsung bermain Gender Wayang dilakukan setelah mengetahui teknik dengan cara meniru, peserta kemudian mendapat gending/lagu gender wayang dari tingkat sederhana hingga tingkat yang rumit dan mempraktekan langsung dengan menggunakan instrumen gender wayang. Dari proses tersebut pelatih dapat mengetahui kesulitan atau hambatan yang dialami oleh peserta dan kemudian dilakukan evaluasi, tentunya dengan cara yang menyenangkan.

Selanjutnya menggunakan video tutorial pembelajaran yang berisikan berisikan tutorial pembelajaran gender wayang untuk pemula, yang dikemas dengan tampilan yang menarik, sehingga peserta lebih tertarik untuk belajar dimana dan kapan saja.

Berikut beberapa repertoar gamelan gender wayang yang akan di ajarkan dalam pelatihan gender wayang: Pakangraras

Dongkang menek biyu

Cecek megelut

Merak angelo

Angkat-angkat

Bima kroda, dan lain lain.

Repertoar di atas merupakan repertoar yang sudah dirunut baik dari segi teknik maupun kerumitannya sehingga peserta pelatihan akan menikmati setiap proses dan memiliki motivasi untuk menguasai tahap demi tahap repertoar dari teknik dan kerumitan yang rendah hingga tinggi.

Setelah dilakukan pelatihan upaya untuk menambah semangat peserta pelatihan yang dalam konteks ini adalah anak-anak dapat ditingkatkan dengan mengadakan suatu ajang kompetisi gender wayang. Upaya ini didukung oleh pemerintah Provinsi Bali maupun pemerintah daerah dengan diselenggarakannya lomba gender wayang pada ajang Pesta Kesenian Bali (PKB) dan lomba-lomba di berbagai kabupaten/kota di Bali. Upaya ini sangat jitu karena prestasi yang diperoleh dapat menjadi aspek penting yang dipertimbangkan beberapa sekolah baik negeri maupun swasta dalam penerimaan siswa, sehingga kesenian di Bali berperan serta dalam pembentukan karakter manusia dan tentunya memiliki hubungan erat dengan dunia pendidikan di Bali.

Selain ajang kompetisi hasil dari pelatihan juga dapat diabdikan kepada masyarakat. Di Bali kesenian khususnya seni karawitan sangat erat hubun-



Gambar 5. Anak-anak sanggar berpartisipasi dalam upacara keagamaan Hindu 2018 (Sumber: Koleksi Penulis)

gannya dengan upacara keagamaan Hindu. Memiliki kemampuan untuk memainkan gamelan gender wayang adalah adalah suatu anugerah, karena dapat ikut berpartisipasi dengan tampil secara tulus ikhlas demi keberhasilan suatu upacara keagamaan di Bali atau disebut dengan istilah *ngayah*. Gender wayang dapat masuk disetiap jenis upacara keagamaan Hindu di Bali, dan secara tidak langsung anak akan mampu berbaur dalam kehidupan sosial khususnya di daerah Bali.

Dengan memahami pernyataan- pernyataan di atas dan setelah melakukan pelatihan terjadi perubahan atau perkembangan yang menuju arah positif. Lambat laun dengan dukungan orang tua, dengan bimbingan yang diberikan pelatih dan juga semangat anak-anak, kecanduan bermain gawai berlebihan dapat menurun.

Tabel 2. Tingkat kecanduan anak bermain gawai secara berlebihan setelah dilakukan bimbingan dan beberapa kali pelatihan gender wayang

No.	Tingkat kecanduan terhadap penggunaan gawai	Jumlah
1.	Terpapar berat	-
2.	Terpapar sedang	3 orang
3.	Terpapar ringan	4 orang

Berdasarkan hasil interview penulis dengan beberapa orang tua dari anak-anak yang mengikuti pelatihan gender wayang mengungkapkan hasil atau perubahan perubahan anak mereka kearah yang positif, antaralain :

Anak lebih mampu mengembangkan imajinasi dalam hal positif dalam konteks seni.

Anak memiliki banyak teman dan berinteraksi den-

gan teman yang memiliki berbagai macam karakter yang berbeda.

Menambah pengetahuan dalam bidang seni.

Mampu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri pada anak.

SIMPULAN

Gender wayang sebagai salah satu dari hasil kebudayaan dan hasil lokal jenius masyarakat Bali terdahulu, di era kemajuan teknologi ini eksistensinya harus semakin meningkat, dalam arti bahwa generasi muda Bali harus semakin mencintai budayanya sendiri. Tentunya kemajuan IPTEK membawa dua dampak, yaitu positif dan negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah lunturnya nilai-nilai budaya. Penyalahgunaan gawai, *Game online* seolah menjadi peluru yang amat “mematikan” bagi kaum milenial Bali.

Relevansi antara dampak negatif kemajuan teknologi dan gender wayang yang pertama penulis analogikan sebagai suatu masalah dan solusi. Relevansi kedua gender wayang merupakan bagian dari seni, sedangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni merupakan unsur dari kebudayaan. Persoalan di atas dapat ditanggulangi dengan cara mengadakan suatu pelatihan dan ajang kesenian Bali yaitu Gender wayang dikalangan masyarakat Bali khususnya kaum milenial Bali. Dari pelatihan tersebut ternyata menghasilkan dampak yang amat positif bagi anak maupun perkembangan atau pelestarian kesenian Bali khususnya gender wayang.

Dapat diketahui melalui beberapa metode ilmiah yang digunakan dalam penulisan tulisan ini, yaitu metode observasi partisipan dan metode interview yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pelatihan gender wayang perilaku anak yang cenderung mengarah pada dampak negatif kemajuan teknologi seperti mengalami “kecanduan” terhadap penggunaan gawai berlebihan dapat menurun dari sebelum dilakukan pelatihan gender wayang.

DAFTAR RUJUKAN

Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.

Dibia, I Wayan. 1997. *Pengantar Karawitan Bali*, Denpasar: Proyek Peningkatan/Pengembangan ASTI Denpasar

Herimanto dan Winarno. 2016. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara.

Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Shiraev, Eric B. dan David A. Levy. 2012. *Psikologi Lintas Kulural : Pemikiran Kritis dan Terapan Modern Edisi Keempat*, Jakarta: Kencana.

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6(1), 9–20.