

PENGENALAN PENDIDIKAN SENI BUDAYA PADA ANAK-ANAK DALAM KARYA SENI OGOH-OGOHO MINI

I Komang Dewanta Pedit
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
e-mail: dewantapedit1962@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi yang berkembang saat ini menjadikan pendidikan merupakan hal yang penting menyangkut tumbuh kembangnya anak-anak utamanya bagi anak-anak usia dini karena anak-anak merupakan generasi emas yang menentukan kecerdasan dan tumbuh kembangnya pengetahuan anak sehingga pengenalan pembelajaran melalui pendidikan akan bermanfaat bagi anak-anak dalam membentuk kecerdasan logika dan estetika. Termasuk melatih kecerdasan otak kanan mengenai kreativitas dan estetika sedangkan kecerdasan otak kiri menyangkut logika. Pendidikan seni budaya melalui pemahaman karya seni ogoh-ogoh mini menjadi fenomena yang menarik bagi anak-anak. Ada beberapa faktor yang menarik dalam konteks pembelajaran seni budaya anak-anak yang meliputi; pembelajaran, kontak sosial sambil bermain, berkreasi seni, sekaligus mendapatkan pembelajaran bidang ekonomi dan teknologi, karena ogoh-ogoh mini merupakan hasil komoditi yang dijual sebagai mainan anak-anak bahkan dalam karya ogoh-ogoh juga memanfaatkan teknologi elektronik karena perkembangan ogoh-ogoh mini dapat digerakan layaknya seperti mainan anak-anak.

Kata kunci : Pembelajaran seni budaya Ogoh-ogoh mini

INTRODUCTION OF ARTS AND CULTURE EDUCATION FOR CHILDREN IN SMALL OGOH-OGOHO ART WORKS

Abstract

The current development of information technology makes education an important thing regarding the growth and development of children, especially for young children because children are the golden generation who determine the intelligence and growth and development of children's knowledge so that the introduction of learning through education will be beneficial for children. children in forming logical and aesthetic intelligence. This includes training right brain intelligence regarding creativity and aesthetics while left brain intelligence concerns logic. Arts and culture education through understanding in small ogoh-ogoh works of art is an interesting phenomenon for children. There are several interesting factors in the context of children's arts and culture learning which include; learning, social contact while playing, artistic creativity, as well as learning about economics and technology, because in small ogoh-ogoh is a commodity that is sold as a children's toy. In fact, ogoh-ogoh works also utilize electronic technology because the development of mini ogoh-ogoh can moved like a child's toy.

Keywords: *Learning arts and culture in small Ogoh-ogoh.*

1.1 Latar Belakang

Masa anak-anak merupakan masa generasi emas dalam pembentukan karakter dan kreativitas dalam pengembangan faktor motorik otak kanan yang menyangkut kreativitas estetik pada usia dini. Pendidikan seni budaya pada anak-anak memiliki relevansi kecenderungan pengembangan pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar. Melalui pendidikan seni budaya pada usia dini sangat penting diajarkan, karena dapat menumbuh kembangkan tidak saja pada perkembangan otak kiri sebagai pengembangan daya nalar dan logika, akan tetapi juga sangat penting melatih otak kanan mengarah kreativitas motorik sebagai keseimbangan antara logika dan estetika. Pendidikan seni budaya khususnya dalam bidang seni rupa juga merupakan hal penting dalam melatih kreativitas akan keindahan terutama berhubungan dengan unsur visual seperti halnya pemahaman karya seni Ogoh-ogoh yang lebih sebagai karya seni rupa tiga dimensi.

Dalam karya seni rupa di Bali yang cukup beragam diantara salah satunya karya seni Ogoh-ogoh termasuk karya seni patung. Karya seni ogoh-ogoh ini umumnya memiliki ukuran yang besar. Namun sejalan dalam kurun waktu decade berikutnya ogoh-ogoh juga dibuat mini yang difungsikan untuk kalangan anak-anak. Hal ini menjadi bagian pemahaman pembelajaran seni budaya dan tradisi yang menjadi rutinitas dalam kegiatan *Pengrupukan* sehari sebelum Hari Raya Nyepi di Bali. Keberadaan karya seni Ogoh-ogoh mini di kalangan anak-anak menjadi hal yang menarik untuk di bahas dalam kajian karya tulis. Sekarang ini karya seni ogoh-ogoh sebagai karya seni patung mengalami perkembangan secara kreativitas bahkan semakin inovatif dengan menggabungkan berbagai media termasuk media elektronik yang bisa bergerak sesuai dengan keinginan pembuatnya. Keberadaan Ogoh-ogoh saat pengrupukan yaitu, sehari sebelum Hari Raya Nyepi selalu disertai dengan pawai ogoh-ogoh yang dilaksanakan di tiap Desa di Bali. Pada Umumnya pembuatan Ogoh-ogoh dibuat oleh anak-anak remaja/pemuda dalam wadah *Sekaa Truna* di tiap Banjar adat. Bahkan tidak saja kaum pemuda saja yang tertarik membuat Ogoh-ogoh akan tetapi anak-anak kecil ikut juga berperan dan tertarik membuat ogoh-ogoh. Melihat kenyataan ini melalui kepedulian anak pada aktivitas seni budaya di masyarakat bahkan sampai orang tuanya membelikan Ogoh-ogoh mini yang juga sudah banyak di jual layaknya seperti mainan anak-anak. Dengan demikian fenomena yang

terjadi pada karya seni Ogoh-ogoh mini bagi anak-anak dalam konteks pendidikan seni budaya ada beberapa hal yang meliputi; (1) pembelajaran seni rupa dan estetika, (2) pembelajaran budaya dan tradisi, (3) pembelajaran lingkungan dan sosial, (4) pembelajaran ekonomi dan (5) pembelajaran pengenalan teknologi.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1). Bagaimanakah pengenalan pendidikan seni budaya pada anak-anak terhadap karya seni Ogoh-ogoh mini?
- (2) Bagaimanakah pemahaman pendidikan seni dan estetika pada anak-anak terhadap bentuk karya Ogoh-ogoh mini?

1.2 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian ini ada dua macam yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

1. Untuk mengkaji pengenalan pendidikan seni budaya pada anak-anak.
2. Untuk mengkaji karya karya ogoh-ogoh dalam konteks estetika seni rupa.
3. Untuk mengkaji karya ogoh-ogoh dari konteks nilai sosial, ekonomi dan teknologi melalui karya Ogoh-ogoh mini.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan secara khusus yaitu:

1. Untuk mengetahui dan memahami eksistensi pengenalan pendidikan seni budaya dalam karya Ogoh-ogoh mini.
2. Untuk mengetahui dan memahami kejelasan eksistensi nilai estetika seni rupa melalui karya Ogoh-ogoh mini.
3. Untuk mengetahui kejelasan mengenai nilai sosial, ekonomi dan teknologi melalui karya Ogoh-ogoh mini.

1.3 Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat dijabarkan secara teoritis yang meliputi:

1. Memberikan informasi ilmiah dalam pengkajian pemahaman pembelajaran seni budaya dalam karya seni Ogoh-ogoh mini.
2. Memberikan informasi ilmiah dan pengetahuan kejelasan eksistensi nilai estetika khususnya bidang seni rupa terhadap karya seni Ogoh-ogoh mini.
3. Memberikan pendidikan dan informasi ilmiah mengenai nilai sosial, ekonomi dan teknologi melalui karya seni Ogoh-ogoh mini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, juga menekankan pada metode kualitatif deskriptif analitis melalui data fakta empiris data lapangan dengan analisa melalui sejumlah teori-teori yang relevan. Karena penelitian ini berkaitan pengkajian pengenalan pendidikan seni budaya anak-anak melalui karya seni Ogoh-ogoh mini, termasuk pengkajian nilai sosial, ekonomi dan teknologi.

LOKASI PENELITIAN

Mengingat penelitian ini merupakan pengkajian teoritis mengenai pengenalan pembelajaran seni budaya anak-anak melalui karya seni Ogoh-ogoh mini maka lokasi penelitian dilakukan secara acak dan bersifat umum di masyarakat *Desa Pekraman* di Bali dengan pendekatan observasi data internet sebagai acuan pengkajian.

PEMBAHASAN

1.2 Pembelajaran Usia Dini

Pendidikan seni budaya pada usia dini dapat dilakukan dengan pendekatan pengenalan seni budaya termasuk produk seni budaya yang berkembang di daerah lingkungan di wilayah Desa yang terdekat dengan anak-anak. Dalam hal ini bangsa Indonesia sangat memiliki beraneka ragam budaya (multikultural). Pemahaman pendidikan multikultural sejak usia dini diarahkan agar anak-anak dapat mempunyai sikap menerima dan mengerti seni budaya yang beraneka ragam meliputi; cara-cara (*usage*), kebiasaan (*folkways*), tata kelakuan (*mores*), dan adat istiadat (*customs*) individu. Kegiatan pembelajaran pendidikan pada masa anak usia dini juga bertujuan mengembangkan aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain. Bermain lebih menekankan pada proses yang terjadi selama bermain yang memberikan manfaat bagi semua aspek perkembangan anak. Anak usia dini akan dapat mengerti pelajaran dengan lebih baik jika mereka menggunakan benda nyata sebagai sarana pembelajaran. Dengan cara ini, mereka dapat

melakukan, merasakan, menyentuh, dan menjelajahi media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan bermain akan membuka luas pergaulan antara sesama, juga dapat mempraktekkan keterampilan/kemampuan yang dimiliki. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Ada dua jenis permainan yang meliputi;

- (1). Permainan aktif, dalam permainan anak menggunakan 20 energi fisiknya sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerjasama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.
- (2). Permainan pasif yaitu, salah satunya melihat, menonton juga dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu meniru dan menolak hal-hal yang tidak baik seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya. Dalam; ([http://www.resep.web.id/ibu-anak/pengaruh-permainan-pada perkembangan anak](http://www.resep.web.id/ibu-anak/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak))

Karakteristik bermain (*play*) merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Ada beberapa karakteristik dalam bermain yang dijelaskan oleh Dariyo dalam buku psikologi perkembangan anak 3 tahun pertama yaitu :

1. Menyenangkan; yaitu setiap anak-anak sangat merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. Jika seorang anak disuruh untuk memilih salah satu kegiatan di antara dua kegiatan seperti belajar atau bermain, maka anak-anak cenderung akan memilih kegiatan bermain dari pada belajar. Dalam hal ini anak-anak dapat mengekspresikan potensi, bakat, kecerdasan, kreativitas maupun dorongan untuk bersosialisasi dalam suasana kegiatan bermain. Selain menimbulkan rasa senang, menurut Sigmund Freud bermain juga dapat dijadikan cara untuk mengatasi ketegangan, stress, maupun kebosanan yang dialami oleh anak-anak.
2. Spontan; maksudnya anak-anak mereka secara spontan akan melakukan kegiatan bermain yang dilakukan sendirian ataupun bersama orang lain. Sifat spontanitas (*spontaneous trait*) merupakan sifat utama bagi setiap anak, dimana mereka akan

melakukan segala sesuatunya secara spontan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

3. Imajinatif; dalam proses imajinatif bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak, yang diwarnai dengan pengembangan daya khayal untuk menciptakan kronologi cerita atau alur pemikiran tertentu sesuai dengan tahap usianya. Kegiatan bermain apa pun pada umumnya disertai dengan kemampuan imajinasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual, psikomotorik, emosi, maupun keterampilan sosial. Imajinasi yang dimanfaatkan untuk permainan sesuai dengan tahap usia perkembangan misalnya mulai dari bayi, anak-anak yang usianya dibawah tiga tahun, anak-anak yang usianya dibawah lima tahun, dan remaja. Masing-masing usia pun memiliki karakteristik perkembangan imajinasi yang berbeda-beda.

1.3 Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya pada Anak-anak Usia Dini

Pendidikan seni budaya khususnya bidang seni memiliki manfaat sebagai berikut:

(a) seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, (b) seni membina perkembangan estetika, (c) seni membantu menyempurnakan kehidupan dan harkat. Berkaitan dengan hal pendidikan seni budaya di Indonesia diklasifikasikan menjadi dua bagian penting, yaitu :

1. Pendidikan Vokasional, yang sering disebut sebagai sekolah kejuruan seni dan ketrampilan menitik beratkan lulusannya sebagai: Seniman, juru, tenaga ahli tingkat dasar atau pengelola.
2. Pendidikan Avokasional, yaitu seni budaya yang menitik beratkan seni sebagai media pendidikan, seni sebagai bagian integral dari keseluruhan pendidikan. Antara lain sebagai pembinaan pikir, rasa, serta ketrampilan. Jenis ini yang dilaksanakan di sekolah umum (non kejuruan).

Seni sebagai media pendidikan memuat arti bahwa melalui seni pendidikan (pengajaran) harkat kemanusiaan dibina, di dalamnya dipelajari makna pembinaan individu agar lebih dewasa, mempunyai kepribadian sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Individu yang dimaksud mengandung makna ini berarti satu pribadi yang utuh dan *devide* berarti bagian individu namun terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan. Bagian tersebut adalah: pikir atau sebagai substansi dari cipta, rasa dan kehendak atau

karsa. Dengan demikian seni budaya yang dimaksud di atas bertujuan untuk membina ketiga komponen individu tersebut (istilah cipta, rasa dan karsa ini diambil dari Ki Hajar Dewantara). Seni budaya utamanya adalah melatih perasaan estetis.

Soedarso (1987) mengemukakan bahwa tujuan seni budaya melalui seni rupa adalah: Mengembangkan sensitifitas dan kreatifitas; Memberikan fasilitas kepada anak untuk dapat berekspresi lewat seni rupa. Memperlengkapi anak dalam membentuk pribadinya yang sempurna agar dapat dengan penuh berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (membentuk anak yang harmonis).

Pendidikan seni budaya memiliki peran yang penting dalam perkembangan anak-anak usia terutama di sekolah dasar. Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, pendidikan seni budaya tidak boleh diabaikan karena memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Pendidikan seni budaya adalah bagian integral dari pendidikan yang melibatkan berbagai macam ekspresi dan aktivitas kreatif, seperti seni rupa, seni lukis, seni patung, seni tari, seni musik, dan seni teater. Anak-anak usia dini seperti TK, SD, (Sekolah Dasar) merupakan periode penting dalam perkembangan mereka, termasuk mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, pendidikan seni budaya pada tahap ini sangatlah penting, karena dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kreatif, berpikir kritis, dan bersosialisasi. Berikut kegiatan anak-anak usia dini dalam pembelajaran kreativitas seni budaya dan bersosialisasi pengenalan lingkungan melalui kegiatan pawai ogoh-ogoh.



Gambar 01 : Pengenalan seni budaya pada anak-anak usia dini melalui pawai ogoh-ogoh.
(sumber : media Internet)

Ada beberapa hal yang penting dalam pengembangan tumbuh kembangnya dalam pendidikan seni budaya dalam kreativitas pendidikan seni budaya melalui pawai ogoh-ogoh yang meliputi :

1. Pengembangan Kreativitas; Pendidikan seni budaya memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengungkapkan kreativitas mereka. Melalui seni, mereka dapat menggambarkan ide dan perasaan, hal ini membantu mereka untuk mengembangkan imajinasi
2. Pengembangan Keterampilan Motorik Halus ; aktivitas seni seni rupa seperti mewarnai, melukis, seni patung ogoh-ogoh, membuat kerajinan tangan dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus. Anak-anak belajar mengendalikan gerakan tangan mereka dengan presisi, memperbaiki koordinasi mata dan tangan, dan meningkatkan kepekaan sensorik. Keterampilan motorik halus ini penting dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pengembangan Keterampilan Sosial; melalui pendidikan seni budaya, anak-anak dapat belajar bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan menghargai kerja keras orang lain, belajar menghormati perbedaan dan berkomunikasi dengan baik dengan

teman-teman mereka. Kolaborasi dalam proyek seni juga mengajarkan mereka pentingnya kerjasama dan membangun rasa saling percaya.

4. Pengembangan Keterampilan Kognitif; aktivitas seni seperti mempelajari seni rupa seni lukis seni patung seni ogoh-ogoh, seni musik, menari, atau bermain drama dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak. Anak-anak belajar mengenali pola, memperbaiki memori, dan meningkatkan pemahaman verbal dan visual. Pendidikan seni budaya juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, dengan meminta anak-anak untuk menafsirkan, menghubungkan, dan menganalisis karya seni.
5. Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi; pendidikan seni budaya memberikan anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Mereka belajar mencari solusi kreatif, berpikir dan mengembangkan imajinasi.
6. Mengembangkan Keterampilan Sosial; melalui pendidikan seni budaya, anak-anak belajar bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan menghargai kerja keras orang lain. Mereka juga belajar berkomunikasi dengan baik dan menghormati perbedaan.
7. Meningkatkan Keterampilan Kognitif; aktivitas seni budaya membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak, seperti mengenali pola, memperbaiki memori, dan meningkatkan pemahaman verbal dan visual. Mereka juga belajar berpikir kritis dan analitis melalui interpretasi karya seni.
8. Meningkatkan keterampilan motorik halus; melalui aktivitas seni seperti melukis, seni patung karya ogoh-ogoh atau membuat kerajinan tangan, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Hal ini penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti menulis dan menggambar. Berikut gambar pembelajaran anak-anak melalui pendidikan seni budaya dalam acara pawai ogoh-ogoh.



Gambar 02 : kegiatan pawai ogoh-ogoh mini pada anak-anak.
(sumber : media internet)

1.4 Karya Seni Rupa Ogoh-ogoh dan Pembelajaran Budaya Religius

Pemahaman simbol-simbol religius Hindu dalam konteks seni budaya pada diri anak-anak terutama anak laki-laki sangatlah sederhana, dan anak-anak sangat peka menangkap berbagai aktifitas seni budaya religius religius seperti; kegiatan pawai ogoh-ogoh hari *pengrupukan* sehari sebelum hari Raya Nyepi, lomba layang-layang,tarian Bali seperti tari barong, rangda, yang semuanya itu mencerminkan nilai religius Hindu di Bali. Dalam memahami minat anak-anak terhadap karya seni Ogoh-ogoh tidak terlepas dari beberapa komponen yang meliputi; (1) pendidikan, (2) bermain, (3) kontak sosial, (3) religi dan kepercayaan.

Di Bali setiap aktivitas budaya selalu berkaitan dengan nafas agama Hindu yang tidak terpisahkan. Begitu banyaknya budaya yang bernafaskan Hindu di Bali merupakan pengetahuan yang dapat dilihat dan dipahami secara langsung seperti, pawai ogoh-ogoh, lomba layang-layang, tari bali, barong, rangda, kecak dan sebagainya. Dalam pembuatan ogoh-ogoh jika disimak akan nampak bentuk karakter dan detail yang dibuat antara penggarapan karya ogoh-ogoh tersebut. Pada anak- remaja dan orang dewasa sudah tentu membuat ogoh-ogoh lebih detail,rumit dan pengerjaannya kompleks, bahkan sampai merancang pembuatan dengan menggunakan teknologi teknik elektronik yang bisa membuat karya ogoh-ogoh bergerak layaknya seperti robot. Sedangkan pada bentuk ogoh-ogoh anak-anak biasanya dibuat kecil/mini serta bentuknya sederhana yang cocok dengan karakter anak-anak dengan gaya sederhana dan naif yang nyaris menjadi bentuknya lucu. Berikut dua karakter ogoh-ogoh yang dibuat anak remaja/dewasa dan anak-anak.



Gambar 03 : Karakter ogoh-ogoh remaja/dewasa. (Sumber : Media Internet)



Gambar 04 : Karakter ogoh-ogoh mini untuk anak-anak.
(Sumber : Media Internet)

Menurut teorinya James W. Fowler Tahap 2: Kepercayaan Mitis-Harfiah (*Mithic-Literal Faith*). Bentuk kepercayaan ini muncul sebagai tahap kedua (umur 7-12 tahun). Operasi-operasi logis itu mulai bersifat konkret, dan mengarah pada adanya kategori sebab-akibat. Di sini anak berusaha mulai membedakan antara perspektifnya sendiri dan perspektif orang lain, serta memperluas pandangannya dengan mengambil alih pandangan (perspektif) orang lain. Kemampuan untuk menguji dan memeriksa perspektifnya sudah mulai tersusun baik, walau pada tingkat moral, anak belum bisa menyusun dunia batin seperti perasaan, sikap dan proses penuntun batiniah yang dimilikinya sendiri. Tahapan ini

disebut “*tahapan mistis literal*”. Dalam: (<http://www.google.com/url?tugas-kelompok12.doc&ei=R48JU77L,d.bmk>). Berdasarkan teori ini pemahaman anak-anak mencoba untuk memvisualisasikan secara kongkrit menurut perspektif pandangan diri sendiri dan respon orang lain dalam menangkap makna religius yang anak-anak lihat secara langsung.

Ogoh-ogoh adalah karya seni terbuat dari perpaduan beberapa bahan seperti; styrofoam, bambu, koran bekas, kain, cat, kawat besi, dan kayu. Ogoh-ogoh adalah karya seni patung dalam kebudayaan Bali yang menggambarkan kepribadian *Bhuta Kala*. 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 tak terukur dan tak terbantahkan. *Bhuta Kala* dalam ogoh-ogoh adalah merupakan sosok yang besar dan dengan karakter yang menyeramkan, biasanya dalam wujud Raksasa. Selain wujud Raksasa, ogoh-ogoh sering pula digambarkan dalam wujud makhluk-makhluk yang hidup di *Mayapada*, *Syurga* seperti bentuk garuda, naga, gajah, *widyadari*, bahkan dalam kreativitas perkembangannya ada yang dibuat menyerupai orang-orang terkenal, seperti para pemimpin dunia, artis atau tokoh agama bahkan penjahat. Kegiatan pembuatan ogoh-ogoh merupakan representative dari sifat kekuatan *Panca Maha Bhuta* kekuatan unsur alam semesta setelah melalui upacara *Pecaruan* maka sifat dan unsur negatif dapat di netralisir sehingga muncul keharmonisan.

1.5 Pendidikan Estetik Karya Seni Ogoh-ogoh Mini bagi Anak-anak

Pada umumnya Ogoh-ogoh dibuat dalam ukuran besar dan yang membuatnya kebanyakan dibuat oleh kelompok pemuda atau *Sekaa Truna* yang ada di tiap Banjar di Bali. Namun dalam perkembangan lebih lanjut muncul ogoh-ogoh mini dalam ukuran kecil yang difungsikan untuk memenuhi kebutuhan keinginan anak-anak. Dalam hal ini terjadi proses pembelajaran langsung di masyarakat. Karena anak-anak dapat melihat kakaknya membuat ogoh-ogoh sehingga terjadi pembelajaran dengan meniru ogoh-ogoh yang dibuat oleh kakak-kakaknya di Banjar. Namun bagi anak-anak tidak mungkin membuat ogoh-ogoh dalam ukuran besar, karena dari fisiknya masih kecil dan kalau diarak keliling menjadi kendala dan berat mengangkatnya. Hal ini terjadi beberapa proses pendidikan pembelajaran seni budaya bagi anak-anak melalui karya ogoh-ogoh. yang meliputi:

1. Anak-anak meniru cara membuat ogoh-ogoh walaupun dalam ukuran kecil layaknya seperti miniatur ogoh-ogoh, baik dari segi teknis, bentuk yang sangat sederhana.
2. Anak-anak membuat kelompok kecil antar teman atau saudaranya sekitar 4 sampai 6 orang untuk menggarap dan mengaraknya di sekitar dekat rumahnya.
3. Anak-anak membuat ogoh-ogoh ini dengan bahan yang seadanya tetapi esensinya masih cocok menyerupai bentuk ogoh-ogoh.
4. Secara sederhana pemikiran anak-anak bahwa ogoh-ogoh bentuknya dibuat galak seperti raksasa.
5. Jika lebih sederhana lagi anak-anak cukup membeli saja ogoh-ogoh mini yang banyak dijual di pinggir jalan layaknya seperti mainan saja tinggal dikasi bambu untuk menggotongnya.
6. Bagi orang tua Pendidikan seni budaya melalui kreativitas ogoh-ogoh bisa cukup membelikan ogoh-ogoh mini yang di jual di jalanan. Sehingga ada unsur komoditi dan nilai ekonominya.

Berdasarkan dari fenomena tersebut, bagi orang tua yang selalu memberikan pendidikan dan pembelajaran dalam pembentukan karakter anak, maka tidak jarang orang peran guru sebagai pendidik dan tuanya juga turut terlibat mendampingi anak-anak memberikan pemahaman dalam pengenalan cara membuat dan bentuk ogoh-ogoh. Berkaitan dengan hal tersebut mengingat minat anak-anak terhadap keberadaan ogoh-ogoh maka bagi para pengrajin melihat peluang itu seperti di Desa Kapal Kabupaten Badung di Toko sepanjang jalan membuat dan menjual ogoh-ogoh mini yang hasilnya sangat bagus. Sehingga bagi orang tua anak-anak cukup membelikan ogoh-ogoh mini layaknya membelikan mainan. Berikut kegiatan pawai ogoh-ogoh mini dari anak-anak.



Gambar 05 : anak-anak dengan penuh kegembiraan mengikuti pawai ogoh-ogoh sebagai aktivitas pembelajaran seni budaya (Sumber : media internet)

PENUTUP

Pendidikan seni budaya pada usia dini pada anak-anak sangat penting bagi tumbuh kembangnya daya intelektual anak-anak melatih kemampuan kreativitas motorik dan mengasah otak kanan. Pembelajaran seni budaya melalui pemahaman karya seni patung ogoh-ogoh mini mengandung pembelajaran seni estetika menyangkut keindahan dan yang lebih kompleks tentang pembelajaran dan pendidikan seni budaya yang meliputi:

1. Memberikan pemahaman pendidikan berwawasan seni budaya pada anak-anak dengan mengenal lingkungan sekitarnya.
2. Melalui pendidikan seni budaya melalui karya seni ogoh-ogoh mini dapat melatih kepekaan sosial dapat berinteraksi berteman, bermain dan menghargai ide dan pendapat teman yang lain antar sesama anak-anak apalagi disaat melakukan pawai ogoh-ogoh sebelum perayaan hari Raya Nyepi.
3. Dengan kegiatan pemahaman seni budaya melalui karya ogoh-ogoh mini dapat memberikan pendidikan karakter melatih psiko-motorik pada anak-anak.
4. Pendidikan seni budaya melalui karya dan pawai ogoh ogoh mini dapat melatih kepekaan psikologi anak, memperhalus jiwa karakter dan melatih keindahan atau nilai estetik melalui karya ogoh-ogoh mini.

DAFTAR REFERENSI

- Hasbullah, 2005. *Dasar dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindindo Persada.
- Muhamad Anwar, 2015. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurani Soyomukti, 2015. *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Pudja, Gede, Tjok Rai Sudharta. 1973. *Manawa Dharma Çastra*. Jakarta: Lembaga Penerjemah Kitab Suci Weda.
- Redja Mudayahardjo, 2013. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta Raja Grafindindo Persada.
- :
Syarifudin. 2013. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Tangerang Selatan: Scientific Press.
- Sudharta, Rai Tjok. 2009. *Sarasamusccaya*. Surabaya: Paramita Surabaya.
- Titib, I Made. 2003. *Teologi dan Simbol-Simbol dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Triguna, Yudha, IB. 2003. *Estetika Hindu Dan Pembangunan Bali*. Denpasar, Mabhakti.
- Watra, I Wayan. 2006. *Filsafat 108 Sang Hyang Kala di Zaman Kali*. Surabaya: Paramita.
- Windisyah Putra. 2013. *Perkembangan Anak Ditinjau dari Teori Mature Religion*. STAIN Gajah Putih Takengon, Aceh.

Sumber internet:

- <http://www.resep.web.id/ibu-anak/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak>
<http://www.google.com/url?tugas-kelompok12.doc&ei=R48JU77L,d.bmk>