

REVITALISASI GENERASI MUDA GEN Z DALAM MEMOTIVASI BAKAT DAN MINAT MENEKUNI PEWAYANGAN BALI DI SMKN 3 SUKAWATI, GIANYAR

I Ketut Muada^{1*}, Nyoman Astawan², I Nyoman Sadwika³

^{1,2,3} Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

muadaketut@gmai.com ; nyomanastawan@gmail.com ; nsadwika70@gmail.com

ABSTRACT

Balinese puppetry is an intangible cultural heritage containing philosophical, aesthetic, moral, and spiritual values important to society. However, technological advancements and changing entertainment preferences have led to a decline in interest among the younger generation, particularly Gen Z, in puppetry. Gen Z is more interested in digital content, thus limiting their exposure to traditional arts. This Community Service (PKM) activity responds to this situation through a revitalization program that combines a practical approach, creative workshops, digital content training, and mentoring by young puppeteers to increase participant motivation and interest. The activity methods include explanations of the history and philosophy of puppetry, demonstrations of puppetry techniques, character play practice, cultural content creation, and final project mentoring. The results of the activity indicate an increase in participants' knowledge, motivation, basic puppetry skills, and digital participation. This program has a sustainable impact through the formation of a student community that cares about puppetry and increased exposure to puppetry in digital media.

Keywords: cultural revitalization, Gen Z, Balinese puppetry.

ABSTRAK

Pewayangan Bali merupakan warisan budaya takbenda yang mengandung nilai filosofis, estetis, moral, dan spiritual yang penting bagi masyarakat. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan preferensi hiburan menyebabkan minat generasi muda, khususnya Gen Z, terhadap seni pedalangan menurun. Gen Z lebih tertarik pada konten digital sehingga keterpaparan mereka terhadap seni tradisi semakin terbatas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini merespons kondisi tersebut melalui program revitalisasi yang memadukan pendekatan praktik, workshop kreatif, pelatihan konten digital, serta mentoring oleh dalang muda untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta. Metode kegiatan meliputi penyuluhan sejarah dan filosofi pewayangan, demonstrasi teknik pedalangan, praktik memainkan tokoh, pembuatan konten budaya, dan pendampingan proyek akhir. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan, motivasi, keterampilan dasar pedalangan, serta partisipasi digital peserta. Program ini memberikan dampak keberlanjutan melalui terbentuknya komunitas pelajar peduli wayang dan meningkatnya eksposur pewayangan pada media digital.

Kata kunci: revitalisasi budaya, Gen Z, Pewayangan Bali,

PENDAHULUAN

Seni pewayangan, termasuk dalam konteks budaya Bali, merupakan manifestasi kebudayaan tradisional yang kaya akan nilai filosofis, estetis, sejarah, dan identitas budaya suatu komunitas. Dalam konteks globalisasi dan modernisasi, seni tradisional seperti pewayangan menghadapi tantangan serius berupa penurunan minat generasi

muda, terutama Gen Z, yang lebih tertarik pada budaya populer dan teknologi massal (Amalia et al., 2024); (Sunardi et al., 2025). Di Bali, fenomena ini juga nyata. Banyak kesenian tradisional (tari, musik, pewayangan, lukisan, dsb.) yang mulai ditinggalkan kaum muda karena persepsi bahwa seni tradisi “kuno” atau kurang relevan dengan gaya hidup modern (Bintang PandurajaSiburian, 2021); (Nirmalasari Simbolon 2024). Padahal, seni tradisional seperti pewayangan memiliki nilai karakter dan moral yang dapat memperkuat identitas budaya dan membentuk karakter generasi muda. Penelitian menunjukkan bahwa pewayangan (misalnya wayang kulit) dapat dijadikan media pendidikan karakter bagi generasi muda karena mengandung nilai moral, sosial, dan spiritual. (Junaidi et al., 2024); (Sukirno Hadi Raharjo dan Siti Utami Dewi Ningrum, 2024)

Oleh karena itu, revitalisasi pewayangan melalui partisipasi aktif generasi muda, terutama Gen Z yang dikenal sebagai “digital native” menjadi sangat relevan. Generasi ini tidak hanya sebagai penerus tradisi, melainkan dapat menjadi agen perubahan yang mengemas tradisi dalam bentuk baru yang sesuai zamannya (Ni Komang Diah Wiryatami, dkk. (2025). Lebih lanjut, teknologi digital dan media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari generasi muda. Hal ini membuka peluang besar: jika seni tradisional dibawa ke ranah digital melalui dokumentasi audiovisual, konten kreatif, media sosial, kolaborasi seni + teknologi maka akses, minat, dan relevansi seni tradisi bisa diperluas, tidak hanya di kalangan lokal tetapi nasional bahkan global. Pendekatan ini juga telah digunakan dalam berbagai upaya pelestarian seni tradisional, dengan hasil yang menjanjikan (Agi et al., n.d.2025).

Dalam konteks tersebut, program “Revitalisasi Generasi Muda Gen Z” hadir sebagai sebuah intervensi akademik-komunitas yang strategis: memotivasi generasi muda untuk mengenali, mempelajari, dan menekuni pewayangan Bali; sekaligus memberikan mereka ruang untuk mengeksplorasi kreativitas, berinovasi, dan memanfaatkan medium modern. Dengan demikian, pewarisan budaya tidak hanya menjadi warisan statis, tetapi menjadi hidup, relevan, dan adaptif terhadap zaman. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian dan pengabdian masyarakat yang sistematis untuk merumuskan model revitalisasi pewayangan berbasis generasi muda dan digital, sehingga kesenian ini dapat tetap lestari, berkembang, dan menjadi bagian dari identitas budaya yang terus hidup bukan sekadar artefak masa lalu.

Berdasarkan observasi awal dan dialog dengan guru, seniman/komunitas pewayangan, muncul beberapa permasalahan utama: 1) Menurunnya minat kaum muda (Gen Z) untuk menekuni pewayangan. 2) Kurangnya regenerasi dalang/pewayang. Dalam hal ini sedikit dari generasi muda yang berminat dan mau belajar pewayangan secara serius, sehingga keberlanjutan pewayangan dalam jangka panjang terancam. 3) Minimnya pemanfaatan teknologi dan media digital dokumentasi, promosi, dan penyebaran pewayangan. Dalam masalah ini masih didominasi jalur tradisional (pentas fisik), belum banyak yang memanfaatkan media sosial, konten video, digital storytelling. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, kegiatan PKM ini bertujuan: 1) Memotivasi dan meningkatkan minat serta partisipasi generasi muda (Gen

Z) dalam mempelajari dan menekuni seni pewayangan Bali. 2) Membangun kapasitas generasi muda sebagai calon pewayang/dalang melalui pelatihan, pendampingan, dan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai pewayangan. 3) Mengintegrasikan pewayangan ke dalam medium digital dan media sosial agar lebih relevan dengan gaya hidup generasi muda masa kini.



Gambar 1. Penghargaan Menekuni Bakat dan Minat Pewayangan Bali

Tinjauan Pustaka

1. Pewayangan Bali sebagai Warisan Budaya

Pewayangan merupakan salah satu bentuk kesenian pertunjukan tradisional yang memadukan narasi, musik, estetika visual, dan simbolisme religio-filosofis. Dalam konteks Bali, pewayangan tidak sekadar hiburan; ia merangkum nilai-nilai filosofis, estetis, moral, dan spiritual yang secara historis menjadi medium pendidikan sosial dan ritual keagamaan dalam masyarakat. Nilai-nilai ini tercermin dalam lakon, tokoh, dan simbolisme yang diajarkan turun-temurun, sehingga pewayangan berperan sebagai pembentuk identitas budaya dan sarana internalisasi norma sosial. Studi etnografis dan analitis terhadap wayang (khususnya wayang kulit/orang dengan kearifan Hindu-Bali) menegaskan peran pewayangan sebagai sarana transmisional nilai moral dan estetika yang kompleks. (Wicaksandita et al., n.d.).

Selain dimensi nilai, fungsi pewayangan dalam masyarakat Bali meliputi: (a) fungsi edukatif menyampaikan ajaran moral dan sejarah budaya; (b) fungsi ritual memenuhi kebutuhan upacara dan tatacara keagamaan; (c) fungsi social membangun kohesi komunitas; dan (d) fungsi estetis mempertunjukkan keindahan ekspresi artistik. Dengan demikian, pewayangan merupakan warisan budaya takbenda yang integral terhadap kehidupan sosial budaya Bali dan layak untuk dilestarikan melalui strategi yang sensitif terhadap nilai-nilainya.(Wicaksandita et al., n.d.)

2. Gen Z dan Karakteristik Belajarnya

Generasi Z (lahir kira-kira 1997–2012) dikenal sebagai *digital natives* yang tumbuh dalam ekosistem informasi digital, sehingga kecenderungan belajar mereka berbeda dari generasi sebelumnya. Ciri-ciri belajar Gen Z yang relevan untuk intervensi seni antara lain: preferensi pembelajaran visual dan audiovisual (visual learning), kefasihan dan keterbukaan terhadap teknologi digital sebagai medium pembelajaran, serta kecenderungan untuk belajar secara kolaboratif dan melalui pengalaman (experiential). Gen Z cenderung menyukai format pembelajaran singkat, interaktif, dan berbasis proyek atau kegiatan nyata yang menghasilkan produk (project-based), serta menunjukkan minat yang kuat terhadap konten kreatif di platform media sosial. Oleh karena itu, desain program pembelajaran untuk Gen Z harus memanfaatkan modalitas visual, teknologi, dan pendekatan partisipatif agar efektif (Aulia Sujani dkk., 2025).

Dalam konteks pewayangan, karakteristik Gen Z ini menjelaskan mengapa pendekatan tradisional (sekedar ceramah atau observasi pasif) kurang efektif untuk menarik minat mereka; sebaliknya, pembelajaran yang bersifat audiovisual, berbasis proyek (mis. produksi konten wayang digital, pementasan interaktif), dan kolaboratif akan lebih relevan dan potensial meningkatkan partisipasi serta minat mendalam (Hamer, 2022).

3. Revitalisasi dan Pelestarian Seni Tradisi

Konsep pelestarian berbasis partisipasi generasi muda. Pendekatan modern terhadap pelestarian seni tradisi menekankan partisipasi aktif generasi muda sebagai agen pelestarian, bukan sekadar objek pelestarian. Model partisipatoris mendorong keterlibatan pemuda dalam proses dokumentasi, reinterpretasi, inovasi estetika, dan adaptasi format pertunjukan sehingga seni tradisi tetap relevan. Studi-studi kasus revitalisasi seni tradisi menunjukkan bahwa pelibatan generasi muda ditopang oleh pendidikan nonformal dan program pengabdian mampu meningkatkan kesadaran, regenerasi, dan pemanfaatan teknologi untuk menjangkau audiens lebih luas (Lestariwati, 2025).

Model revitalisasi berbasis pendidikan. Pendidikan formal dan nonformal memainkan peran strategis dalam proses revitalisasi: program-program kurikuler, ekstrakurikuler, serta pelatihan keterampilan (termasuk keterampilan digital) membentuk kapasitas teknis dan afektif generasi muda untuk menekuni tradisi. Model pendidikan berbasis proyek (project-based learning) dan experiential learning terbukti efektif dalam menginternalisasi kompetensi praksis dan afektif yang dibutuhkan untuk pengelolaan seni tradisi dalam konteks kontemporer. Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran keterampilan teknis (mis. memainkan instrumen, tata panggung) dengan pengembangan produk (mis. pementasan, konten digital) sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi keluaran (Muhammad Hasan dkk., 2023).

4. Pendekatan Pendidikan Seni untuk Generasi Muda

Experiential learning (pembelajaran berbasis pengalaman). Pendekatan *experiential learning* menempatkan peserta sebagai pelaku utama yang belajar melalui kegiatan nyata,

refleksi, dan iterasi. Dalam pendidikan seni, experiential learning mendorong keterlibatan langsung dalam proses kreatif—latihan, pementasan, dan refleksi—yang membantu peserta menginternalisasi aspek teknis, estetis, dan nilai-nilai budaya. Aplikasi experiential learning pada seni tradisi meningkatkan retensi pengetahuan dan kapasitas keterampilan praktis (Sukma, 2025).

Project-Based Learning (PjBL). PjBL menuntut peserta menyelesaikan proyek autentik sebagai produk akhir pembelajaran (mis. produksi pementasan, pembuatan dokumentasi audiovisual, perancangan program komunitas). Dalam konteks pewayangan, PjBL dapat dirancang sebagai rangkaian kegiatan: penelitian naskah, latihan peran, produksi pertunjukan modern/hiper-lokal, dan pembuatan konten digital untuk publikasi. Penelitian menegaskan bahwa PjBL efektif meningkatkan kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan abad-21 lainnya pada peserta didik, sehingga menjadi strategi tepat untuk mengembangkan kapabilitas generasi muda dalam mempertahankan sekaligus mentransformasi seni tradisi.

Creative pedagogy. Pendidikan seni untuk generasi muda juga memerlukan *creative pedagogy* metode pengajaran yang memfasilitasi eksperimen, improvisasi, dan penggabungan media/teknologi. Penggunaan media digital (perekaman video, editing, platform streaming, AR/VR ringan) dalam proses pembelajaran membuka ruang inovasi estetika dan memperluas jangkauan audiens. Kombinasi experiential learning, PjBL, dan creative pedagogy menyediakan kerangka yang komprehensif untuk revitalisasi pewayangan berbasis muda (Muhammad Hasan dkk., 2025)

5. Studi PKM Terdahulu

Upaya revitalisasi seni tradisi melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) telah banyak dilakukan oleh para peneliti dan akademisi di berbagai daerah di Indonesia. Studi-studi ini menunjukkan bahwa pelestarian seni tradisi tidak hanya bergantung pada pelaku budaya senior, tetapi sangat membutuhkan keterlibatan generasi muda serta pemanfaatan media digital (Sukendra et al., 2019). Dua fokus besar yang relevan dengan kegiatan PKM ini adalah: (1) program revitalisasi budaya melalui pelatihan seni, dan (2) penguatan kompetensi seni tradisi melalui pendekatan digital.

a. Program Revitalisasi Budaya melalui Pelatihan Seni

Pelatihan seni terbukti menjadi strategi efektif dalam program PKM untuk meningkatkan keterampilan, minat, dan kesadaran generasi muda terhadap seni tradisi. Penelitian oleh Renda dan Ginggit (2022) menunjukkan bahwa pelatihan seni pertunjukan *Gandrung Sasak* pada remaja mampu meningkatkan pemahaman nilai budaya sekaligus memperkuat identitas lokal. Program pelatihan tersebut dilakukan melalui metode demonstrasi, praktik langsung, dan dialog budaya, sehingga peserta bukan hanya menguasai teknik seni, tetapi juga memahami nilai moral dan spiritual yang terkandung di dalamnya.

Studi lain oleh Nirmala et al. (2025) menekankan bahwa pelatihan seni budaya bagi generasi muda di Desa Kandangan memberikan dampak signifikan pada peningkatan

kepercayaan diri dan kemampuan artistik peserta. Dalam program tersebut, generasi muda diberikan ruang untuk bereksperimen, mengeksplorasi kreativitas, dan berkolaborasi dengan seniman lokal. Temuan ini memperlihatkan bahwa pelatihan yang melibatkan metode partisipatif dan pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) mampu menumbuhkan motivasi berkelanjutan dalam menekuni seni tradisi.

Lebih jauh, Hartika et al. (2025) menemukan bahwa revitalisasi budaya berbasis generasi muda membutuhkan pendekatan pedagogis yang adaptif dan menyenangkan. Dalam PKM yang berfokus pada seni dan budaya Bali, pelatihan seni dikombinasikan dengan dialog budaya, lokakarya, dan praktik kreatif. Hasilnya menunjukkan bahwa generasi muda lebih responsif terhadap pelatihan yang memberi ruang ekspresi, kebebasan bereksperimen, dan kesempatan untuk menampilkan karya akhir.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa model pelatihan seni merupakan komponen penting dalam program revitalisasi budaya. Pendekatan ini efektif karena memberikan pengalaman langsung yang tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga pemaknaan budaya oleh peserta.

b. Penguatan Kompetensi Seni Tradisi melalui Pendekatan Digital

Dalam era digital, pelestarian seni tradisi semakin banyak dilakukan melalui inovasi teknologi. PKM yang memanfaatkan platform digital terbukti mampu meningkatkan jangkauan dan relevansi seni tradisi bagi generasi muda, terutama Gen Z yang sangat akrab dengan media digital.

(Ayu Aprilia et al., 2023) menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pelestarian budaya Bali melalui PKM berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi generasi muda. Program tersebut melibatkan pelatihan produksi konten digital, dokumentasi seni, serta promosi melalui media sosial. Hasilnya, generasi muda tidak hanya memahami seni budaya, tetapi juga mampu mengkomunikasikannya melalui platform digital modern.

Penelitian oleh Putra dkk. (2024) pada komunitas pelaku seni tradisional Jawa menunjukkan bahwa produksi konten video dan digital storytelling dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap seni pewayangan. Pemanfaatan medium digital membuat seni tradisi lebih mudah dipahami, lebih menarik secara visual, dan lebih mudah disebarluaskan kepada audiens yang lebih luas.

Selain itu, studi PKM oleh (Amalia et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pelestarian budaya dapat meningkatkan awareness dan engagement generasi muda secara signifikan. Mereka menemukan bahwa media sosial, video kreatif, dan platform digital lainnya bukan hanya alat dokumentasi, tetapi juga sarana interaksi budaya yang mampu menghubungkan generasi muda dengan tradisi mereka.

Temuan-temuan tersebut sangat relevan dengan program revitalisasi pewayangan Bali dalam PKM ini. Pendekatan digital tidak hanya sebagai media penyebarluasan, tetapi juga sebagai medium belajar yang sesuai dengan karakter Gen Z: visual, kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi Kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMKN 3 Sukawati, Gianyar Bali. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut masih memiliki tradisi pedalangan yang kuat terbukti masih dilestarikannya jurusan pedalangan di sekolah tersebut. Di samping itu, Lokasi mitra juga memiliki fasilitas pendukung seperti sanggar seni, dan lingkungan budaya yang mendukung penyelenggaraan pelatihan seni tradisi.

Sasaran Kegiatan

Sasaran utama program adalah generasi muda (Gen Z) berusia 12–22 tahun, yang meliputi: Pelajar SMKN 3 yang memiliki minat awal pada seni pertunjukan.

Metode dan Tahapan Kegiatan

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, dan praktis, dengan memadukan teknik: 1) *experiential learning*, 2)*project-based learning* 3) *creative pedagogy* 4) pembelajaran berbasis demonstrasi seni (art-based learning)

Pelaksanaan dibagi menjadi enam tahap utama berikut.

a. Tahap Persiapan:

1) Survei Kebutuhan (Need Assessment) Tim pelaksana melakukan identifikasi awal mengenai: a. tingkat pengetahuan Gen Z tentang pewayangan Bali, b. minat generasi muda terhadap seni tradisi, c. kebutuhan pelatihan teknik dasar pedalangan, d. potensi pemanfaatan kreativitas digital dalam pewayangan. e. Survei dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan tokoh desa, dan kuesioner kepada calon peserta. 2) Koordinasi dengan Sekolah, Koordinasi melibatkan: a. Dalang senior sebagai narasumber budaya dan b. Guru seni budaya di sekolah setempat. Koordinasi bertujuan menyelaraskan kurikulum, jadwal, jumlah peserta, serta kesiapan sarana prasarana pelatihan. 3). Penyusunan Modul Pelatihan. Tim menyusun modul berisi: a. materi dasar pewayangan Bali, b. teknik dasar pedalangan, c. kreativitas digital untuk promosi budaya, d. format proyek akhir. Modul disusun berbasis *competency-based training* sehingga peserta menerima tahapan pembelajaran yang sistematis.

b. Penyuluhan dan Pengenalan Dasar Pewayangan Bali

Tahap penyuluhan bertujuan memberi pemahaman konseptual kepada peserta mengenai: a. Materi Utama Penyuluhan: 1) Sejarah perkembangan pewayangan Bali, 2) Nilai filosofis, estetis, dan moral dalam pertunjukan wayang, 3) Struktur pertunjukan: alur, lakon, dialog, dan dramaturgi, 4) Pengantar tokoh-tokoh wayang (Panca Pandawa, Dasamuka, dan lainnya), 5) Pakem pedalangan dalam tradisi Bali. b. Media yang digunakan: 1) presentasi visual, 2) video dokumenter wayang, 3) sesi *storytelling* oleh dalang senior.

c. Demonstrasi & Workshop Pedalangan

Tahap ini merupakan kegiatan inti untuk memberikan keterampilan dasar pedalangan, meliputi : 1. Materi Demonstrasi dan Praktik: 1) Teknik suara, vokal, dan dialog tokoh wayang : a) intonasi, b) karakter suara, c) transisi antar tokoh. 2. Teknik gerak wayang: a) posisi tangan, b) pola gerakan dasar, c) koordinasi dengan iringan. 3. Pengantar gamelan pengiring: a) ritme dasar dan b) jenis tabuh yang digunakan dalam pewayangan. 4. Praktik memainkan tokoh (hands-on experiences)

Peserta mencoba memainkan tokoh sederhana dengan bimbingan pelatih.

d. Pelatihan Kreativitas Digital

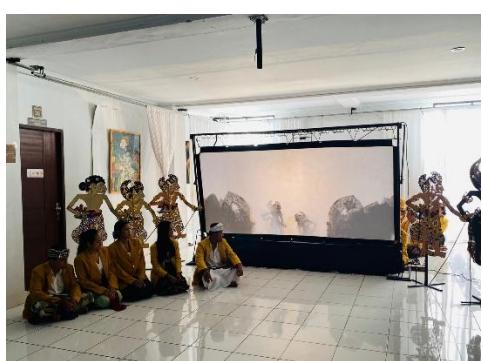
Tahap ini mengintegrasikan budaya dengan teknologi agar pewayangan lebih dekat dengan generasi muda. Pelatihan digital berfungsi untuk membangun kedekatan Gen Z dengan budaya setempat melalui bahasa visual yang mereka kuasai. Materi Pelatihan Digital : 1) Pembuatan konten pewayangan, 2) Editing konten digital, 3) Pembuatan konten mikro, 4) Penggunaan media sosial untuk edukasi budaya, 5) Proyek kolaboratif “Wayang for Gen Z”

e. Pendampingan Proyek Akhir

Pendampingan dilakukan untuk memastikan keterampilan peserta dapat diwujudkan secara kreatif dan aplikatif. Setiap peserta atau kelompok diwajibkan membuat: 1) Mini-performa wayang, 2) Produksi mini-video narasi tradisional, 3) Penilaian Proyek.

f. Evaluasi Program

Evaluasi digunakan untuk mengukur efektivitas program serta merumuskan rekomendasi pengembangan kegiatan berkelanjutan. Evaluasi dilakukan melalui: 1) Pre-post test pemahaman, pengukuran pengetahuan tentang pewayangan sebelum dan sesudah pelatihan. 2) Evaluasi minat, kreativitas, dan partisipasi, 3) Umpam Balik Peserta dan Mitra



Gambar 1. Kegiatan Menekuni Bakat dan Minat Pewayangan Bali

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Program “Revitalisasi Generasi Muda Gen Z dalam Memotivasi Bakat dan Minat Menekuni Pewayangan Bali” telah dilaksanakan selama ±2 bulan dengan melibatkan 20 peserta dari kalangan pelajar. Kegiatan berlangsung di aula SMKN 3 Sukawati. Secara keseluruhan, kegiatan berjalan sesuai rencana melalui tahapan persiapan, penyuluhan, demonstrasi, pelatihan keterampilan pedalangan, pelatihan konten digital, pendampingan proyek akhir, dan evaluasi.

Pelaksanaan berlangsung dalam suasana kolaboratif, partisipatif, serta memadukan pendekatan seni tradisi dan literasi digital. Hal ini penting mengingat Gen Z memiliki karakteristik pembelajaran yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

2. Hasil pada Tahap Penyuluhan dan Pengenalan Pewayangan Bali

a. Peningkatan Pengetahuan Peserta terhadap Nilai dan Filosofi Wayang

Hasil pre-post test menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai: 1) struktur pertunjukan wayang Bali, 2) nilai-nilai filosofis (dharma, etika, keseimbangan), 3) fungsi sosial-spiritual wayang dalam budaya Bali, 4) peran dalang sebagai pendidik moral dan penggerak budaya. Pemahaman peserta meningkat dari rata-rata 42% (pra) menjadi 85% (pascapelatihan). Peningkatan ini terjadi karena penyampaian materi menggunakan pendekatan audiovisual dan storytelling yang lebih sesuai dengan gaya belajar Gen Z.

b. Minat Peserta terhadap Wayang Meningkat

Observasi menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, sebagian besar peserta hanya mengenal wayang dari upacara adat atau pertunjukan besar. Setelah kegiatan penyuluhan, peserta menyatakan ketertarikan terhadap unsur cerita, karakter tokoh, serta teknik kreatif di balik pementasan. Hal ini memperkuat pentingnya pendekatan modern dalam mengenalkan seni tradisi kepada generasi muda.

3. Hasil Demonstrasi dan Workshop Pedalangan

a. Keterampilan Dasar Teknik Suara dan Gerak

Melalui latihan intensif, peserta mampu: 1) melakukan intonasi dasar suara tokoh halus, keras, dan antagonis, 2) mengenali teknik gerak tangan untuk menghidupkan karakter, 3) membuat dialog sederhana sesuai pakem tradisi. Sekitar 80% peserta mampu memainkan minimal satu karakter wayang dalam durasi 1–2 menit tanpa bimbingan langsung.

b. Meningkatnya Rasa Percaya Diri

Workshop praktik langsung membuat peserta lebih berani tampil dan mengeksplorasi ekspresi. Berdasarkan lembar observasi, terdapat peningkatan kemampuan ekspresi verbal, kontrol suara, dan kesadaran ritme.

4. Hasil Pelatihan Kreativitas Digital

Pelatihan ini terbukti sangat efektif dalam menjembatani seni tradisi dengan dunia digital yang digemari Gen Z. Beberapa hasil utama: 1. Produksi Konten Wayang oleh Peserta. Peserta berhasil membuat berbagai jenis konten: 1)foto karakter wayang, 2)

video pendek 30–60 detik, 3) cuplikan mini-performa berdurasi 2–5 menit. 2. Penggunaan Aplikasi Editing Digital. Peserta mempraktikkan aplikasi dan Sebagian besar peserta mampu melakukan: 1) pemotongan video, 2) penambahan narasi dan teks, 3) penyesuaian warna, 4) penambahan backsound khas Bali.

5. Dampak Program Terhadap Mitra

- a. Meningkatnya Antusiasme Generasi Muda terhadap Pewayangan Bali. Generasi muda yang sebelumnya kurang mengenal pewayangan kini menunjukkan ketertarikan baru, terbukti dari: 1) partisipasi aktif, 2) peningkatan pengetahuan, 3) komitmen melanjutkan latihan.
- b. Meningkatnya Literasi Digital Peserta. Berkat pelatihan, peserta memiliki kemampuan dasar untuk: 1) membuat konten, 2) mengelola media sosial, 3) mempromosikan seni tradisi secara mandiri.

PEMBAHASAN

Program ini menunjukkan bahwa revitalisasi seni tradisi sangat mungkin dilakukan melalui pendekatan pendidikan seni yang kreatif dan berbasis digital, khususnya bagi generasi Z yang akrab dengan teknologi. Integrasi antara workshop pedalangan dan pembuatan konten digital terbukti menjadi strategi efektif untuk menstimulasi minat dan bakat peserta. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menekankan bahwa: 1) generasi Z membutuhkan pendekatan visual dan interaktif dalam pembelajaran seni, 2) media digital dapat memperluas jangkauan pelestarian budaya, 3) pendidikan seni harus adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi juga memperkuat keterikatan emosional generasi muda terhadap warisan budaya Bali.

KESIMPULAN

Program *Revitalisasi Generasi Muda Gen Z dalam Memotivasi Bakat dan Minat Menekuni Pewayangan Bali* menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan seni berbasis pengalaman (experiential learning), kreativitas digital, dan model partisipatif mampu meningkatkan pemahaman, ketertarikan, serta keterlibatan generasi muda dalam seni pedalangan Bali. Kegiatan penyuluhan, workshop teknis, praktik pedalangan, dan pelatihan konten digital terbukti efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai filosofis, estetis, dan spiritual pewayangan secara lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran Gen Z. Hasil *pre-post test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada indikator pengetahuan dasar pewayangan, keterampilan dasar memainkan wayang, serta kemampuan peserta dalam mengemas konten budaya ke format digital. Selain itu, observasi lapangan memperlihatkan peningkatan minat dan kepercayaan diri peserta dalam mengekspresikan kreativitas melalui mini performa pedalangan dan produksi video “Wayang for Gen Z”. Program kegiatan ini juga berhasil membangun kesadaran bahwa pelestarian budaya tidak hanya bertumpu pada pewarisan konvensional, tetapi dapat diperkuat dengan inovasi melalui pemanfaatan teknologi. Keterlibatan peserta dalam produksi konten digital menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi ruang

baru untuk menghidupkan kembali seni pewayangan Bali dan menjangkau audiens muda. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi positif bagi upaya pelestarian seni tradisi melalui penguatan literasi budaya dan literasi digital generasi muda.

SARAN

1. Untuk Mitra dan Komunitas Seni, disarankan untuk melanjutkan program pelatihan secara berkala agar kompetensi peserta dapat berkembang secara berkelanjutan. Sekolah juga perlu membangun *learning ecosystem* dengan menggabungkan praktik pedalangan dengan pemanfaatan media digital agar generasi muda memiliki ruang ekspresi yang relevan dengan era modern.
2. Untuk Generasi Muda (Peserta Program), diharapkan terus mengembangkan kemampuan teknis maupun kreatif dalam bidang pedalangan. Konten digital hasil pelatihan dapat dijadikan portofolio awal untuk mengembangkan karier seni maupun sebagai bentuk kontribusi pada pelestarian budaya lokal. Peserta juga disarankan untuk membentuk kelompok kreatif kecil yang fokus memproduksi konten pewayangan secara konsisten.
3. Untuk Sekolah dan Institusi Pendidikan, perlu mempertimbangkan integrasi pelatihan seni tradisi, khususnya wayang Bali, dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun proyek pembelajaran berbasis budaya lokal (P5). Kolaborasi dengan sanggar atau dalang muda dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agi, M., Faisal, F., Hasanin, H., & Athayasani, A. N. (n.d.). *The Role Of Youth In The Digitalization Of Arts And Culture : A Case Study Of Gondolio Arts In Banyumas Regency*. 36–47.
- Amalia, R., Shifa, L. N., & Fadilah, A. A. (2025). Pengaruh Globalisasi terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. TSAQOFAH, 5(1), 675–684. ([LYAS Publisher](#))
- Ayu Aprilia, C., Wahyuni, S. I., & Sari, W. N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Oleh Generasi Z Sebagai Media Pembelajaran Era Post Pandemi. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 530–536. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i3.1797>
- Hamer, W. (2022). Memahami Pola Belajar Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran IPS di IAIN Metro. 8(1), 175–183. <https://doi.org/10.30653/003.202281.231>
- Hartika, N. P. L., Pramesti, N. W. R., & Devi, I. A. D. P. (2025). Kolaborasi Kreativitas Digital dan Budaya Lokal Bali: Strategi Generasi Muda dalam Era Digital. Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR). ([E-Journal UNMAS](#))
- Hasan, M. (2023). *Experiential learning model for the development of collaboration skills [Jurnal Pendidikan Proyek]*. Jurnal Pendidikan Ilmu (JPI). Universitas Pendidikan

- Ganesha. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/57376>. (E-Journal Undiksha)
- I Komang Sukendra, I Made Darmada, I. W. S. (2019). Program Kemitraan Masyarakat SMA Negeri 7 Denpasar Provinsi Bali. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(1), 1–11.
<https://jasintek.denpasarinstitute.com/index.php/jasintek/article/view/21/9>
- Junaidi, J., Raharjo, A. B., Sahid, N., Sukanadi, I. M., Wicaksana, D. K., & Purnamasari, N. P. L. (2024). Character Education Model in Wayang Kulit for Early Childhood. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 24(2), 386–400.
<https://doi.org/10.15294/harmonia.v24i2.9625>
- Nirmala, L. E., Tias, E. W., Udin, Y. S., Salsabila, Q., & Meilan, R. (2025). *Optimizing the Arts and Culture of the Young Generation of Kandangan Village*. Empowerment Society, 8(1). (Ejournal ITB Widyagama Lumajang)
- Nusantara Global. (2025). *Revitalisasi seni tradisional sebagai upaya pelestarian budaya* (JACC G). Journal of Art Communication and Culture Global. Retrieved from <https://e-journal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jaccg/article/view/45>. (Nusantara Global e-Journal)
- Putra, I. Y., & Santosa, R. (2024). *Digitalisasi Seni Pertunjukan Wayang sebagai Strategi Pelestarian Budaya*. Journal Media Public Relations, 4(2), 112–125.
- Sukma, D. M. (2025). *Experiential Learning through Artwork Direct Visits in English Classroom for Art Students : An Investigation*. 6(1), 83–96.
- Sukirno H. R., & Dewi N. S. U. (2023). *Penguatan Pendidikan Karakter pada Generasi Muda Melalui Personifikasi Karakter Pandawa dalam Wayang Kulit*. Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan, 10(3). (e-Journal Hamzanwadi)
- Sunardi, S., Saka, P. A., Sulastuti, K. I., Lestianto, R., & Putro, U. (2025). *Aesthetic Transformation of Javanese Wayang Performances in the Digital Era*. 25(1), 211–226.
- Wicaksandita, I. D. K., Nyoman, S., Adhi, G., Studi, P., Pedalangan, S., & Pertunjukan, F. S. (n.d.). *Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali : Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa , Sebagai Media Representasi Ideal Manusia Unggul*. 63–80.
- Wiryatami, N. K. D., Wahyuni, N. S., & Mahyuni, N. W. S. (2025). *AJEG BALI di Era Globalisasi: Pelestarian Seni dan Budaya melalui Partisipasi Aktif Generasi Muda dengan Memanfaatkan Teknologi Digital*. Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR).