



Ilmu Pengetahuan sebagai Pondasi Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia dalam Berkesenian

I Wayan Dana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Corresponding Author: wayandana@gmail.com

ABSTRAK

Kini, memasuki zaman jet, roket, satelit, yang ditandai pesatnya perkembangan dan penggunaan *cyber physical system*, *Artificial Intelligent* (AI), *big data*, dan *Internet of Things* (IoT). Komputer juga semakin kecil sehingga bisa menjadi sebesar kepala tangan manusia, seperti *smartphone*, mudah penggunaannya dan bisa dibawa ke mana perlunya, termasuk menyaksikan serta mengikuti berbagai perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan secara *sekala* (tampak) maupun *niskala* (maya/tidak tampak), seperti di era digital ini. Cara memperoleh tuntunan ilmu pengetahuan dapat dilakukan oleh setiap orang melalui proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah dan di luar sekolah. Perpaduan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan sekolah dan pengetahuan yang diperoleh dari ketajaman pengalaman sendiri, itu yang dinamakan *Samkya* (pengetahuan yang sejati, berenergi intuisi dan suara hati nurani). Saluran untuk memperolehnya dapat melalui lingkungan alam keluarga, sekolah atau perguruan, dan di lingkungan alam masyarakat luas atau alam jagat raya ini. Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) hadir atas hasil dari buah pemupukan ilmu pengetahuan, olah-pikir yang mampu menggugat salah satu kualitas hakiki manusia yang sering digunakan sebagai bukti keunggulan manusia. Memang ilmu pengetahuan bukan sebagai tujuan akhir, tetapi ilmu pengetahuan dan pengetahuan itu sendiri dapat sebagai pondasi peningkatan kualitas SDM untuk melahirkan 'kesadaran' dalam berkesenian dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.

Kata kunci: ilmu pengetahuan, kecerdasan buatan, *IoT*, sumber daya manusia

Science as the Foundation for Quality Improvement Human Resources in the Arts

ABSTRACT

With the rapid advancement and use of cyber-physical systems, artificial intelligence (AI), big data, and the Internet of Things (IoT), we are now entering the era of planes, rockets, and satellites. Additionally, computers are getting smaller until they can match the size of a human fist, much like a smartphone. They are simple to use and portable, making them ideal for observing and monitoring various advancements in science in the digital age, both at a sekala (visible) and niskala (virtual/invisible). Everyone can learn how to acquire scientific counsel through education and learning processes at school and outside of school. Samkya (real knowledge, energized by intuition and conscience) is the confluence of knowledge gained from formal education and knowledge gained from the sharpness of one's own experience. It can be obtained through a channel that operates in the natural surroundings of a family, school, or university and in the natural surroundings of a larger community or the universe. Because of the advancement of science, artificial intelligence (AI) exists today and can fulfill one of the fundamental human needs that are frequently cited as proof of humanity's superiority. Research is not the end aim, but research and knowledge can serve as a foundation for raising the standard of human resources, which will help people live better lives and generate "awareness" of the arts.

Keywords: science, artificial intelligence, internet of things, human resource

PENDAHULUAN

Apakah ilmu pengetahuan itu? Pada setiap perbincangan, sering kita dengar, bahkan sering kita ucapkan dalam berbagai kesempatan. Mampukah ilmu pengetahuan itu sebagai pondasi peningkatan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) dalam berkesenian? Dan bagaimana cara memperoleh ilmu pengetahuan itu? Pada kesempatan kali ini, ingin diperbincangkan ulang ilmu pengetahuan dalam perannya sebagai pondasi peningkatan kualitas SDM, khususnya dalam kehidupan berkesenian. Kini, memasuki zaman jet, roket, satelit, yang ditandai pesatnya perkembangan dan penggunaan *cyber physical system*, *Artificial Intelligent (AI)*, *big data*, dan *Internet of Things (IoT)*. Semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama, yaitu internet, sehingga bisa terhubung sesuai kebutuhan dan kepentingannya. Komputer juga semakin kecil sehingga bisa menjadi sebesar kepalan tangan manusia, seperti *smartphone*, mudah penggunaannya dan bisa dibawa ke mana perlunya, termasuk menyaksikan serta mengikuti berbagai perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan secara *sekala* (tampak) maupun *niskala* (maya/tidak tampak), seperti di era digital ini.

Berpijak dari paparan itu, maka ilmu pengetahuan pada dasarnya adalah suatu proses pembentukan pengetahuan yang terus-menerus hingga dapat menjelaskan fenomena dan keberadaan alam itu sendiri atau suatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode-metode tertentu yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala-gejala di bidang masing-masing (Moeliono & Dardjowidjojo, 1988: 324). Ilmu juga adalah pengetahuan yang berlandaskan kenyataan dan telah disusun secara baik, sistematis, dan berlaku umum, yang dapat digunakan oleh seseorang untuk menjawab tantangan kehidupan yang semakin kompleks ini.

Dalam ajaran agama Hindu di Nusantara, dipercaya bahwa Dewi Saraswati adalah simbol kekuatan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Kuasa) dalam menciptakan dan menurunkan Ilmu Pengetahuan, sehingga diagungkan sebagai Dewi Pengetahuan dan Seni. Dilambangkan dengan seorang Dewi yang berparas cantik, bertangan empat, dengan memegang alat musik, *genitri*, pusaka suci, bunga teratai, dan mengendarai seekor angsa putih. ‘Wanita cantik’ merupakan perlambang suatu kekuatan yang indah, menarik, lemah lembut, dan mulia. Wanita yang memiliki ciri-ciri seperti itu merupakan dambaan setiap orang, sehingga terjadi semacam proses untuk melakukan pendekatan lebih utuh dan konkret. Pendekatan kepada Sang Dewi Saraswati ini dengan menempuh proses ‘pendidikan’ dan pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan itu.

Pusaka atau *lontar* yang dibawa Sang Dewi merupakan simbol ilmu pengetahuan sejati, sehingga ilmu pengetahuan dipelajari secara berkelanjutan sepanjang hayat. Bunga teratai simbol kesucian-kesejatian. Teratai mempunyai

keunikan mampu hidup di alam lumpur, alam air, dan alam udara, serta bebas dari keterikatan.

Sang Dewi memegang alat musik sebagai simbol budaya dan seni yang tinggi. Ilmu pengetahuan dalam bentuk alat musik (kesenian) dapat menghibur di kala kegelapan, juga merupakan simbol keindahan dinikmati sepanjang masa. *Genitri* merupakan simbol kekekalan, bahwa ilmu pengetahuan tidak terbatas, tidak akan habis untuk dipelajari. *Genitri* juga sebagai lambang *japa mantra* diucapkan secara berulang-ulang, menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan sangat luas, dipelajari secara kontinu baik melalui pendidikan formal maupun nonformal.

Kendaraan angsa merupakan simbol kebijaksanaan, karena angsa mampu hidup di air, darat, dan udara. Angsa dalam mencari makan dapat memisahkan antara makanan dan lumpur, sehingga angsa memiliki sifat *wiweka* (perilaku penuh pertimbangan) yang dapat memisahkan atau membedakan antara baik-buruk, benar dan salah. Oleh karena itu, sebelum mendapat restu Dewi Saraswati, maka manusia-manusia pembelajar, orang-orang yang ingin memperdalam ilmu pengetahuan terlebih dahulu diperlukan menyucikan diri secara lahir maupun batin. Artinya, kita selaku pencari maupun pendaki puncak ilmu pengetahuan, kebijaksanaan ‘rahasia’ pengalaman transenden dari pengamat kebenaran sejati yang termuat dalam ajaran *Vedanta* (Ilmu Pengetahuan Sejati), maka kita hendaknya membersihkan tempat atau ‘wadah’ ilmu itu sesuci mungkin terlebih dahulu sebelum mengisinya.

‘Wadah’ itu meliputi *jiwa-atma* (kesadaran murni yang tanpa pribadi, bergabung dengan kecerdasan (*budhi*) dan pikiran (*manas*), akan membentuk roh yang tergabung dalam suatu badan, sehingga terbentuk satu makhluk hidup yaitu manusia (Kamajaya & Sanjaya, 2006: 15-25). Hal ini menjadi sangat wajar, karena betapa bersihnya air, jika tempatnya masih kotor, maka air itu akan menjadi kotor. Demikian juga, betapa pun tinggi dan mulianya ilmu pengetahuan itu, tetapi terdapat pada manusia-manusia yang mengamalkan itu tidak jujur, maka ilmu pengetahuan akan menjadi bencana, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain atau masyarakat luas. Oleh karena itu, manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, diperlukan mendaki perjalanan *brahmacarya* (mulai belajar agar mengenal hakikat dan tujuan dari kehidupan ini) melalui berbagai referensi dengan pendampingan para guru. Dalam budaya dan ajaran *tatwa* (pengetahuan tentang filsafat agama Hindu) menunjukkan bahwa Maha Guru yang memberi tuntunan ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan yang sangat dihormati dikelompokkan menjadi empat (Pudja & Sudharta, 1878: 126-131) yaitu: *Guru Rupaka* (orang tua sendiri sebagai perantara seseorang ada di alam ini); *Guru Pengajian* atau dikenal juga *Guru Waktra* (guru-dosen yang memberikan pendidikan dan pengajaran di sekolah sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi); *Guru Wisesa* (pemimpin/pemerintah yang selalu berusaha

mendidik dan mengayomi rakyatnya); *Guru Swadiyaya* (Tuhan Yang Maha Esa yang menjadi penentu ajaran kebenaran bagi makhluknya melalui berbagai macam manifestasinya).



Gambar 1. Patung Dewi Saraswati sebagai lambang Penguasa Ilmu Pengetahuan dan Seni
Sumber: Trisulamazine.com (download 29 Juli 2022)

Berdasarkan paparan selintas pendahuluan di atas, maka masalahnya dapat dirumuskan bahwa ilmu pengetahuan menurut para maha guru dapat diperoleh dari orang tua di lingkungan keluarga, guru di sekolah-perguruan, dan guru-guru di lingkungan masyarakat luas. Ilmu pengetahuan itu menjadi sangat penting sebagai pondasi yang kokoh untuk peningkatan sumber daya manusia (SDM) dalam berkesenian. Berpegang dari rumusan itu, muncul pertanyaan-pertanyaan yang perlu dikaji (1) Bagaimana cara memperoleh ilmu pengetahuan itu? (2) Mampukah ilmu pengetahuan sebagai pondasi yang kokoh untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam berkesenian? (3) Siapa yang berkompeten memberikan ilmu pengetahuan itu agar sumber daya manusia memiliki pondasi yang kokoh dalam berkesenian? Dari menjawab tiga pertanyaan itu, tentu masih ada banyak kemungkinan pertanyaan kreatif lainnya yang akan muncul untuk melengkapi jawaban di atas.

PEMBAHASAN

Cara memperoleh tuntunan ilmu pengetahuan dapat dilakukan oleh setiap orang melalui proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah dan di luar sekolah. Perpaduan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan sekolah dan pengetahuan yang diperoleh dari ketajaman pengalaman sendiri, itu yang

dinamakan *Samkya* (pengetahuan yang sejati, berenergi intuisi dan suara hati nurani), sehingga mampu menjadi pedoman melahirkan ‘kesadaran’ akan jati diri Sang Aku (Krishna, 2015: 47). Saluran untuk memperoleh ilmu pengetahuan dapat dijalankan di lingkungan alam keluarga, sekolah atau perguruan, dan di lingkungan alam masyarakat luas atau alam jagat raya ini (Majelis Luhur Tamansiswa, 2011: 70-75).

Pada lingkungan alam keluarga, orang tua yang berperan sebagai penggerak, ‘guru’ pembimbing dengan metode *momong* atau *among* (pengasuh) ilmu pengetahuan terhadap putra-putri mereka masing-masing. Pusat pendidikan di alam keluarga adalah yang pertama dan terpenting, karena sejak timbulnya budaya dan adab kemanusiaan hingga kini, hidup keluarga itu senantiasa memengaruhi bertumbuh-kembangnya budi pekerti dari tiap-tiap manusia di alam ini, baik lahir maupun batin. Ayah sebagai guru lambang Bapa Angkasa dan ibu adalah guru lambang Ibu Pertiwi yang menuntun ilmu pengetahuan paling mulia pada anak-anaknya untuk bekal dalam mengarungi kehidupan alam semesta ini. Bapak-Ibu dalam ajaran agama Hindu disebut sebagai *Guru Rupaka*, yang berperan awal merawat, mengasuh, dan membimbing anak-anak mereka dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan seterusnya, terutama ilmu pengetahuan dasar-dasar hidup, kehidupan, dan cara memperoleh kehidupan yang benar.

Pusat pendidikan yang kedua untuk memperoleh tuntunan ilmu pengetahuan adalah di alam sekolah atau perguruan. Alam sekolah, teristimewa yang berperan adalah para *Guru Pengajian* berkewajiban menghadirkan proses pembelajaran kecerdasan pikiran, perkembangan intelektual, baik dalam bentuk teoretis maupun praktis, atau gabungan secara eksperimen keduanya. Pendidikan sekolah mencakup satuan pendidikan, Taman Kanak-kanak, Sekolah Luar Biasa, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum/Kejuruan hingga Perguruan Tinggi dalam segala jenjang. Peran para guru, dosen, para Guru Besar memotivasi dan mengajak peserta didik dalam proses pembelajaran mengasah kemampuan *Creativity Quotient* (CQ) hasil daya cipta yang luar biasa, *Intelligence Quotient* (IQ) atau hasil kecerdasan olah pikir yang mengagumkan, *Emotional Quotient* (EQ) olah rasa atau emosi yang matang, dan *Spiritual Quotient* (SQ) atau hasil dari olah batin dan jiwa yang hidup, sehingga memperkaya kepribadian peserta didik.

Pusat pendidikan ketiga adalah di lingkungan alam masyarakat luas, mengukuhkan, mengimplementasikan, dan mengembangkan proses pendidikan serta ilmu pengetahuan yang diperoleh di alam, keluarga, dan sekolah-perguruan. Di alam masyarakat yang berperan menjadi guru adalah *Guru Wisesa* (pimpinan atau tokoh masyarakat, pemerintah, dan *Guru Swadyaya* (alam semesta dalam bentuk berbagai macam manifestasi Tuhan), seperti Panca Maha Bhuta: *pertiwi*

berupa unsur padat/tanah; *apah* unsur cair/air; *bayu* unsur angin/udara; *teja* unsur cahaya/api; dan *akasha* unsur ruang/eter, bertindak sebagai Sang Maha Guru. Kedua para guru itu menghadirkan beragam macam bentuk peristiwa atau permasalahan pahit-manis, panas-dingin, sederhana-kompleksnya suatu pemecahan yang dihadirkan. Adat Minangkabau menyebutkan bahwa “Alam Takambang Jadi Guru” yang menyiratkan dan menyuratkan arti bahwa kita tidak belajar dengan guru saja, tetapi kita juga belajar banyak dengan adat dan alam semesta. Belajar dengan alam, artinya dari mengenal, mengerti, memahami segala sesuatu yang ada di alam ini, yang bermacam-macam fungsi dan penggunaan, saling berhubungan tetapi tidak saling mengikat, saling berbenturan tetapi tidak saling melenyapkan. Falsafah Minang itu memiliki kemiripan juga dengan salah satu peribahasa yang cukup populer di kalangan masyarakat yaitu ‘di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung’. Peribahasa ini mengandung pembelajaran dan arti cukup mendalam, bahwa seseorang sudah sepatutnya mengikuti dan menghormati adat istiadat yang berlaku di tempat ia tinggal atau berada.

Dalam budaya Hindu juga dikenal proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip *desa* (tempat), *kala* (waktu), dan *patra* (situasi-kondisi). Tentu dalam kehidupan sosial budaya masyarakat di Nusantara ini memiliki tuntunan nilai pembelajaran ilmu pengetahuan yang berlaku sesuai filosofi adatnya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia adalah multikultural yaitu pandangan mengenai berbagai ragam kehidupan di alam semesta ini, atau kebijakan kebudayaan yang menekankan penerimaan tentang adanya keragaman, kebinekaan, pluralitas sebagai realitas utama dalam kehidupan masyarakat menyangkut nilai-nilai, sistem sosial budaya. Juga memuat ideologi yang mengakui, mengagungkan, menghormati, dan ‘merayakan perbedaan’ sebagai sumber pembelajaran ilmu pengetahuan. Kuncinya bahwa multikultural menempatkan sebuah budaya yang berbeda, namun dapat hidup berdampingan secara damai, bahkan masyarakat diperkaya dengan melestarikan, serta mendorong pengembangan keragaman budaya yang patut dihormati.

Dalam mengaplikasikan peribahasa dan nilai pembelajaran multikultural di alam masyarakat luas, sangat perlu dan penting dalam menimba ilmu pengetahuan adalah aspek komunikasi, terlebih di era digital ini. Dialog atau komunikasi lintas budaya digunakan untuk menjabarkan situasi ketika sebuah budaya berintegrasi dengan budaya lain dan keduanya saling memberikan pengaruh dan dampak, baik positif maupun negatif. Dialog lintas budaya sering digunakan oleh para guru atau ahli yang menyebutnya dengan makna komunikasi *cross-cultural* (antarbudaya). Penekanan pengetahuan ini terletak pada wilayah geografis atau dalam konteks rasial. Lintas budaya lebih mencakup untuk menyebut dan membandingkan fenomena kebudayaan yang satu dengan yang lain tanpa dibatasi oleh konteks geografis maupun ras atau etnik. Jadi, lintas budaya sebagai analisis perbandingan

yang memprioritaskan relativitas kegiatan kebudayaan (Purwasito, 2003: 122-126). Ilmu pengetahuan yang memuat dialog atau komunikasi lintas budaya bisa dijalankan melalui subjek kajian antarrasial, antaretnik, antaragama, antargender, antarkelas atau golongan, dan antarekspresi seni atau berkesenian, sehingga ilmu pengetahuan mampu melahirkan 'kesadaran' sebagai pengetahuan yang sejati.

Berkesenian merupakan salah satu cara terbaik untuk mengembangkan kreativitas, karena seseorang dapat mengekspresikan emosinya secara nonverbal. Agar dapat mengembangkan kreativitas, maka dipandang perlu mendalami ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kreativitas tersebut. Untuk menguatkan kesadaran berkesenian, dapat dilakukan berbagai proses pembelajaran agar bakat yang dimiliki menjadi semakin terasah. Pada kenyataannya ada seseorang yang sejak dilahirkan memiliki bakat khusus tentang seni sehingga berpotensi melahirkan karya-karya unggul dalam berkesenian dibandingkan orang lain yang kurang berbakat.

1. Ilmu Pengetahuan dan Bakat Seni

Secara garis besar, bakat terbagi menjadi dua jenis, yaitu bakat umum dan bakat khusus. Bakat umum adalah kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang berupa potensi dasar yang sifatnya memang umum, hampir semua orang memilikinya. Bakat khusus, kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki seseorang berupa potensi khusus, seperti bermain musik, kinestetik-tubuh atau menari dan sejenisnya, berarti tidak semua orang dapat memilikinya. Bakat seni termasuk khusus, karena tidak semua orang memiliki potensi dasar mengenai kesenian. Akan tetapi, bakat menjadi lebih tumbuh subur jika didukung ilmu pengetahuan dan pengetahuan teoretis maupun praktis kesenian. Utamanya adalah pengetahuan yang diperoleh dari dunia pendidikan yang dapat membuat seseorang mengenal, mengetahui, dan memahami diri sendiri luar dan dalam. Oleh karena itu, bakat yang dikuatkan atau berbekal ilmu pengetahuan dengan metode-metode pendekatan interdisiplin, multidisiplin, dan transdisiplin sehingga mampu mengedepankan pemikiran-pemikiran kritis, analitis, lurus (terarah), laras (kesesuaian/terukur), dan *leres* (benar), serta menempatkan yang namanya bisa, *ngerti*, dan *tau* atau memahami, sehingga kualitas sumber daya manusia meningkat dan profesional di bidangnya. Kuncinya tentu dilandasi dari proses berbasis pendidikan. Mengumpulkan atau menimba ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan setinggi-tingginya agar mampu sebagai pondasi peningkatan kualitas sumber daya seseorang kokoh dalam berkesenian, serta dapat dipergunakan untuk kepentingan bersama, yakni kemajuan dunia kesenian.

Kesenian merupakan unsur dari kebudayaan yang di dalamnya mencakup hasrat hidup manusia yang ingin mempertahankan hidup, hasrat bergaul, hasrat mengetahui seluk-beluk alam, hasrat menyembah hal-hal gaib, hasrat menyukai

hal-hal yang indah dilakukan dari satu generasi ke generasi berikut melalui proses belajar.

Guru utama proses pendidikan dan pembelajaran, selain diperoleh di alam keluarga dan sekolah, maka di alam semesta adalah tempat, ruang, situasi dan kekuatan yang maha dahsyat dalam mematangkan pendidikan. Pembelajarannya dirajut melalui ilmu pengetahuan didukung pengalaman hidup di tengah-tengah masyarakat yang memerlukan metode intergratif dan selektif. Manusia yang dinamakan hidup, ia harus berkembang, berubah, mengembangkan bakat melalui kerja kreativitas-inovatif sesuai jiwa zamannya. Manusia pencipta seni yang dikenal baik sebagai seorang seniman, pelaku seni, maupun pengelola seni, memiliki daya kreativitas yang kreatif-inovatif sebagai energi, sehingga mampu menumbuhkan apresiasi, ekspresi, dan kreasi. Manusia yang kreatif-inovatif mengembangkan kreativitas seni berbasis pendidikan sehingga mampu berpikir kritis, terbuka menerima kritikan atau masukan-masukan berharga untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa sebuah pemikiran inovatif, dan mampu menginspirasi orang lain. Dalam mengembangkan kreativitas seni berbasis pendidikan, maka setiap langkah perlu pengendapan dan evaluasi agar daya cipta seni selalu segar, sehingga mampu mengungkapkan ide-ide kreatif guna memecahkan persoalan-persoalan untuk meningkatkan sumber daya manusia dan memperkaya kehidupan, termasuk membangun ekologi berkesenian.



Gambar 2. Bakat seni musik dipupuk sejak kecil didukung ilmu pengetahuan dari alam keluarga, sekolah-perguruan, dan di masyarakat (dikutip dari SBH Media Sang Buah Hati, 6 Agustus 2022)
Sumber: SBH Media Sang Buah Hati, 2022

Secara tradisional, ilmu pengetahuan diwariskan dan diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya hingga kini, tentu melalui berbagai cara, di antaranya pendidikan dan pembelajaran langsung di lingkungan *banjar* (kelompok

masyarakat setingkat rukun tetangga), *sekaha* (kelompok berbentuk grup berdasar bakat/keahlian), dan organisasi berupa sanggar, padepokan, serta sejenisnya. Pendidikan dan pembelajaran ini mentransformasikan bentuk, teknik, dan isi secara praktis antara guru dengan peserta didik. Bisa juga terjadi melalui proses ‘pewarisan’ secara tidak langsung seperti generasi muda melihat cara-cara generasi tua mempraktikkan keahliannya dan kemampuan bakat seninya pada peristiwa penampilan di berbagai *event* (kegiatan) di masyarakat. Selanjutnya generasi penerus sesuai bakatnya mempraktikkannya sendiri atau dibantu oleh ‘tetua’ yang mumpuni sesuai keahlian dalam bidangnya. Bisa pula dilakukan oleh generasi pelanjut belajar dari artefak yang ‘tersisa’, seperti gamelan, rekaman dinding-dinding candi, dan pahatan di *leang* (goa). Di candi secara visual terekam juga sikap atau pose tari, desain kostum tari, dan mungkin bentuk komposisi tarinya. Kini, pewarisan ilmu pengetahuan berkesenian tradisi maupun modern di setiap daerah begitu konkret lewat pendidikan formal (sekolah dan perguruan tinggi seni). Salah satu dukungan pewarisan ilmu pengetahuan yang riil dan perlu diperhatikan adalah elemen lingkungan. Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda yang terlihat dan tidak terlihat menyatu dengan makhluk hidup beserta perilakunya yang menciptakan relasi satu dengan lainnya, menghadirkan kekayaan pengetahuan yang terus berlanjut (Miroto, 2022: 60-61). Juga, dilakukan pengembangan ilmu pengetahuan seperti melalui pelaksanaan penataran, *workshop*, pelatihan secara berkesinambungan, melalui rekaman *Video Compact Disc* (VCD), film, dan alat bantu berupa teknologi canggih lainnya, seperti *smartphone*, mudah penggunaannya dan bisa dibawa ke mana perlunya, termasuk pembelajaran praktis berbagai aktivitas berkesenian secara langsung maupun tidak langsung.

2. Catur Asrama Proses Pencapaian Ilmu Pengetahuan

Belajar sepanjang hayat adalah suatu proses yang berkelanjutan untuk setiap orang dengan menambah dan menyesuaikan pengetahuan serta *skill*/keterampilannya sesuai zaman setempat. Dalam *Kitab Agastya Parwa* disebutkan ada empat tahapan hidup yang disebut *Catur Asrama*, yaitu *Brahmacari*, *Grahasta*, *Wanaprastha*, dan *Sanyasa* Asrama (I Ketut, 2018: 137-207; Wiana, 2004: 165-169) proses pencapaian *Wedanta* (ilmu pengetahuan sejati) dan *Samkya* (pengetahuan yang benar). *Brahmacari Asrama* adalah hidup seseorang yang diprioritaskan untuk menimba ilmu pengetahuan seluas-luasnya, sebanyak-banyaknya untuk bekal mencapai *dharma* (kewajiban-kebenaran). Proses menimba, mencari ilmu pengetahuan dijalankan sejak lahir (alam keluarga) bertujuan untuk pembentukan sikap, kepribadian yang beradab-berbudaya, berlanjut di alam sekolah-perguruan sehingga mampu mematangkan dan

mencerdaskan *jnana* (pengetahuan-intelektual) agar dapat serta siap menyangga tahap hidup maupun kehidupan lebih baik selanjutnya.

Grahasta Asrama merupakan masa memasuki kehidupan berumah tangga. Pada masa ini hidup diprioritaskan untuk mengembangkan, mengimplementasikan ilmu pengetahuan secara utuh untuk mencapai tujuan *artha* (kekayaan-kesejahteraan) dan *kama* (kesenangan-penuh cinta), berlandaskan *dharma*. Pada masa ini, ilmu pengetahuan yang diperoleh di sekolah dan masyarakat dijadikan energi sebagai pondasi peningkatan kualitas hidup keluarga untuk memenuhi kebutuhan primer sandang, papan, dan pangan. Jika hal ini terpenuhi secara seimbang, maka pemenuhan ilmu pengetahuan sebagai pondasi peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam berkesenian tentu berjalan lebih mantap, kokoh, dan berkesinambungan. Seni atau berbicara perihal kesenian tentu berhubung/berkaitan dengan keindahan yang tidak lepas dari kaidah estetika, ekspresi yang diungkap melalui sisi-sisi emosional dari kepribadian manusia sesuai dengan media ungkapannya. Kuncinya *artha* (kekayaan, uang, pengalaman) dan *kama* (kesenangan, cinta-kasih, hiburan) terpenuhi secara seimbang sehingga menjadi energi positif, kreatif-inovatif berkesenian yang sinergis di tengah masyarakat.

Tahap *Wanaprastha* dan *Sanyasa Asrama* hidup seseorang diprioritaskan untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan sejati mencapai hidup bahagia, melampaui *suka* (senang) dan *duka* (sedih), dan melahirkan kesadaran pribadi yang sesungguhnya. Kata kuncinya bahwa segala sesuatu yang indah dalam hidup ini selalu berirama. Dalam menyelami kedalaman ilmu pengetahuan akan membawa hidup ini dapat menjadi berirama, sehingga benar-benar mampu sebagai pondasi yang kokoh meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam berkesenian. Jika sumber daya manusia (SDM) memiliki keseimbangan dalam menghayati kemampuan *Creativity Quotient* (CQ) hasil daya cipta yang luar biasa, *Intelligence Quotient* (IQ) atau hasil kecerdasan olah pikir yang mengagumkan, *Emotional Quotient* (EQ) olah rasa atau emosi yang matang, dan *Spiritual Quotient* (SQ) atau hasil dari olah batin dan jiwa yang hidup, sehingga peningkatan kualitas dalam berkesenian juga meningkat. Tanpa IQ orang disebut 'bodoh' atau tanpa memiliki ilmu pengetahuan yang cukup memadai, orang yang tanpa EQ berarti mereka tidak memiliki kepekaan rasa. Jika seseorang tanpa SQ, maka mereka tidak dapat menangkap getaran rohani atau batin yang mampu membaca situasi sesuai zamannya. Perpaduan ketiga itu, antara IQ, EQ, dan SQ, atau kehidupan masa *Brahmacaria*, *Grahastha*, *Wanaprastha-Sanyasa Asrama* terbangun secara seimbang akan dapat menjadi pondasi yang kokoh untuk melahirkan dan meningkatkan kualitas SDM khususnya dalam berkesenian, bahkan dalam mengarungi samudra kehidupan di era 'disrupsi' ini.

Ke depan yang terus didorong adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas SDM, baik melalui dunia pendidikan formal dan nonformal, mencakup penerangan maupun rekrutmen, pelatihan, meningkatkan kehidupan sosial para guru, menguatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sesuai pilihan bakat atau keahliannya. Pentingnya peranan guru sebagai agen perubahan yang berurusan dengan gejala ke-sejagat-an yang lokal-global atau sebaliknya, karena dunia memasuki ruang kelas, tentunya pendidikan juga berubah cepat melalui dorongan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan di lingkungan masyarakat luas bermakna ‘pendidikan untuk semua’ yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar semua anak remaja, dan orang dewasa yang dikenal dengan ‘belajar sepanjang hayat’. Pendidikan di lingkungan masyarakat memuat dan merentang proses pendidikan yang terus-menerus, berkelanjutan dengan menambah dan menyesuaikan ilmu pengetahuan, keterampilan, gabungan/perpaduan pengetahuan dan keterampilan, serta pertimbangan kemampuan untuk tindakannya (Delors, 1996: 83-102). Diakui atau tidak, bahwa dunia pendidikan secara luas sebagai organisasi formal dan nonformal telah melahirkan ilmuwan, khususnya seniman-seniman, praktisi seni, pendidik-pendidik seni, pengamat atau pengkaji seni yang handal, profesional, dan unggul, sekaligus menjadi *change makers* di bidangnya. Mereka itu secara berkelanjutan perlu dibekali ilmu pengetahuan dan *best practice* tentang ‘tata kelola berkesenian’ sejak dini, sehingga ia memiliki kemampuan daya saing yang berdaya juang tinggi dalam berkompetisi di dunia global.

3. Peningkatan Ilmu Pengetahuan Berkesenian di Perguruan Tinggi Seni

Secara spesifik pencapaian ilmu pengetahuan seseorang juga menjadi tumbuhnya sumber pembelajaran berlanjut di Perguruan Tinggi Seni. Peranan Perguruan Tinggi Seni dalam pembangunan bangsa kini dan ke depan, diharapkan terus mampu memajukan ilmu pengetahuan menjadi pengantar perubahan (*agent of change*) dan pusat unggulan (*centers of excellence*) di bidang kesenian, baik seni rupa dan desain, seni pertunjukan, maupun seni media rekam. *Change* atau ‘perubahan’ pasti terjadi dan perubahan dapat diciptakan. Setiap orang atau sekelompok orang mampu menggerakkan suatu institusi, sekaligus dapat menjadi agen perubahan. Disadari bahwa perubahan terjadi, karena adanya kemajuan dalam bidang fisik, seperti mencuatnya perkembangan politik atau kekuasaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Namun demikian, “perubahan harus dimulai dari diri kita sendiri, dari hal-hal kecil, dari yang paling mudah, dan dari sekarang juga” (Kasali, 2005: xxii). Yang penting perubahan itu membawa kebaikan bagi kehidupan banyak orang setiap peradaban. Dalam mewujudkan hal itu, pendidikan seni memerlukan suatu otonomi dan independensi untuk dapat menegaskan peranannya itu. Artinya pendidikan seni atau kesenian harus keluar

dari *menara gading* dan harus terlibat secara langsung sebagai *agent of change* dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan seni menjadi salah satu langkah mendasar sebagai tahapan strategis dalam proses perubahan itu.

Di samping mampu menjadi pengantar atau agen perubahan, pendidikan seni juga mampu menjadi pusat unggulan yang dijadikan kiblat proses pembelajaran kesenian yang kreatif, kompetitif, produktif, dan inovatif. Agar peran pengantar perubahan dan pusat unggulan itu terwujud, maka pendidikan seni membutuhkan ‘sumber daya manusia, didukung sumber daya lingkungan, dan peran pemerintah serta masyarakat’ atau *stakeholder* (pemangku kepentingan) yang memadai. Sumber daya manusia (SDM) adalah sebagai titik awal suatu pondasi perubahan itu terjadi. Manusia yang berpengetahuan sebagai pengantar dan pelaksana perubahan di semua lini kehidupan yang secara kontinu memproduksi dan mereproduksi struktur sosial melalui aktivitas berkesenian dan merdeka berbudaya.

Penggerak roda perubahan adalah orang-orang yang berpikir kritis, optimistis, memiliki bekal ilmu pengetahuan memadai, meneruskan kerja, dan berkarya tanpa henti, serta membiarkan hidupnya senantiasa ada dalam zona ketidaknyamanan. Mereka melakukan serangkaian kajian-kajian, bertindak cermat, sungguh-sungguh dengan pendekatan budaya, sehingga mampu menciptakan atmosfer perubahan yang efektif. Pendidikan seni yang mampu menjadi agen atau pengantar perubahan, dibutuhkan *change makers* (pembuat atau pencipta-pencipta perubahan) sebagai sebuah drama kehidupan yang memberikan banyak ketakutan, tantangan, dan sekaligus harapan. Oleh karena itu, disadari bahwa perubahan pertanda terjadinya kehidupan, maka kalau ingin hidup, jadikan perubahan sebagai sesuatu hal yang biasa dan tidak perlu ditakuti. Titik sentral pendidikan seni adalah terjadinya proses pembelajaran, *transfer of knowledge*. Proses transformasi ilmu pengetahuan termasuk pendidikan kesenian dari satu generasi ke generasi berikutnya terus terbuka dan terpacu. Para guru-dosen dan para peserta didik terus berjuang ‘belajar-berkarya’ mengembangkan ilmu pengetahuan secara bersama serta sinergis untuk mampu *survive* dan bersaing di masa kini maupun masa mendatang.

Menumbuh-suburkan ilmu pengetahuan melalui dunia pendidikan seni, selain dibutuhkan SDM sebagai *change makers* yang handal, maka sumber daya lingkungan, *stakeholder* atau masyarakat, dan pemerintah juga menjadi bagian keterlibatan untuk berperan serta. Hadirnya berbagai macam *event* yang diselenggarakan oleh pemerintah atau masyarakat secara individu maupun kelompok, memotivasi para ilmuwan, seniman, dan pendidik seni terus berinovasi mengembangkan ilmu pengetahuan sebagai pondasi peningkatan kualitas SDM dalam berkesenian secara berkelanjutan.

Terkhusus Perguruan Tinggi Seni, seperti Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan visinya “menjadi pelopor perguruan tinggi seni nasional yang unggul, kreatif, dan inovatif berdasar Pancasila.” Di setiap kesempatan memberikan tekanan perubahan pada visi dan tujuan peningkatan mutu pendidikan tinggi, yaitu penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan anak bangsa yang mampu membangun potensi kreativitas berkelanjutan. Hal ini disampaikan oleh Rektor ISI Yogyakarta, berpegangan dari pidato pelantikan periode kedua Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo yang menekankan perlunya prioritas untuk menyiapkan dan membangun Sumber Daya Manusia (SDM) unggul, yaitu SDM pekerja keras, dinamis, terampil, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mampu bekerja sama dengan talenta-talenta dunia usaha dan dunia industri (Burhan, 2020: 4-8).

Ki Hajar Dewantara dalam menerapkan metode *among* atau *momong* (pengasuhan), menekankan pada proses pendidikan yang berjiwa kekeluargaan, berlandaskan ‘kodrat alam’, dan ‘kemerdekaan’. Dasar kodrat alam itu sebagai syarat untuk menghidupkan, mengokohkan, meneguhkan, dan mencapai kemajuan dengan secepat-cepatnya dan sebaik-baiknya. Landasan kemerdekaan sebagai syarat untuk menghidupkan, mengokohkan, dan menggerakkan kekuatan lahir dan batin seseorang sehingga dapat hidup mandiri. Merdeka menunjukkan bahwa manusia yang hidupnya baik; lahir maupun batin tidak tergantung kepada orang lain, tetapi bersandar atas kekuatan dan kemampuan diri sendiri. Dalam pendidikan yang senantiasa diingat bahwa kemerdekaan itu memiliki tiga macam sifat, yaitu berdiri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain, dan dapat mengatur dirinya sendiri (Dewantara, 1964; Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa Yogyakarta, 2011: 3-7). *Spirit* merdeka ini diimplementasikan secara berkelanjutan; kebersamaan berani untuk hidup bersatu dalam keanekaragaman, dan ‘Merdeka Belajar Kampus Mendeka’ menjadi program kementerian untuk dilaksanakan di dunia pendidikan formal.

Kini, semuanya berada dalam proses pelaksanaan program untuk menyiapkan para mahasiswa sebagai SDM unggul yang menguasai *soft skill* dan *sosial skill*, menguatkan ilmu pengetahuan serta *entrepreneurship* yang dibutuhkan dalam profesinya terjun di dunia usaha dan dunia industri. ISI Yogyakarta juga secara sungguh-sungguh mengarahkan, mempertajam arah penelitian maupun perancangan karya seni agar mendukung nilai terapan. Riset dan perancangan seni terapan menjadi salah satu bentuk mewujudkan daya kreativitas, inovasi, dan nilai kompetitif. Perguruan tinggi seni diarahkan agar mampu mendukung daya saing bangsa serta memberikan dampak ekonomi menguntungkan bagi masyarakat luas. Pengembangan pendidikan tinggi seni dan menumbuhkan-suburkan ilmu pengetahuan berkesenian secara berkelanjutan dalam

membentuk SDM unggul dengan memfokuskan pada nilai fungsi sosial dan fungsi terapan seni menjadi sangat relevan (Burhan, 2020: 11), sesuai masanya. Dengan kecepatan gerak juang dan kerja sama yang tepat seluruh sivitas akademika ISI Yogyakarta, maka pencapaian SDM unggul secara berkelanjutan ditingkatkan, dengan tetap berlandaskan aturan yang ada serta dibarengi terobosan 'baru' yang kreatif-inovatif secara berkelanjutan.

Penegasan terkait SDM unggul atau sebutan serupa juga didengungkan dan diserukan oleh Kemenko PMK (Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan) yang mengharapkan PT (Perguruan Tinggi) dapat menjadi lokomotif dalam GNRM (Gerakan Nasional Revolusi Mental). Asumsinya bahwa di PT banyak orang-orang pintar, baik dosen maupun mahasiswanya yang secara berkelanjutan berkecimpung dalam kancah ilmu pengetahuan dan teknologi. Terlebih bahwa jumlah PT di Indonesia ada sekitar 4.000, jika gerakan SDM unggul dan 'gerakan revolusi mental' didorong setiap perguruan tinggi seratus orang saja, maka akan hadir empat ratus ribu orang manusia unggul setiap tahunnya, termasuk gerakan revolusi mental yang tentunya membuat tatanan kehidupan di Indonesia menjadi lebih baik. Hal ini berdampak juga pada keinginan orang tua ketika mendaftarkan putra-putrinya ke perguruan tinggi agar mampu menjadi mahasiswa yang berprestasi/unggul, menjadi sarjana yang sujana/unggul, dan menjadi berdaya guna bagi kemajuan kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Apakah pada dunia kenyataan demikian? Ini dipertanyakan oleh Asep Saefuddin. Apakah benar Perguruan Tinggi dapat menjadi motor penggerak perubahan, sehingga mahasiswa juga dikaitkan sebagai *agent of change*?

Berdasarkan pandangan Asep Saefuddin Rektor UAI (Universitas Al Azhar Indonesia) dan juga sebagai Guru Besar Statistika FMIPA Institut Pertanian Bogor menyatakan bahwa tidak selinier itu. Model linier yang mengedepankan hukum 'sebab-akibat', menuntut adanya banyak persyaratan yang harus dipenuhi oleh Perguruan Tinggi. Berpijak dari kerangka berpikir itu, maka anggapan bahwa Perguruan Tinggi dapat menjadi lokomotif gerakan perubahan perlu dilengkapi dengan persyaratan pendukungnya yang cukup beragam dan tidak mudah dipenuhi. Jika tidak terpenuhi, maka harapan-harapan di atas hanya terealisasi dalam ruang mimpi (Saefuddin, 2022) hampa, tanpa menjadi kenyataan. Kini, salah satu daya dukung percepatan lokomotif kemajuan itu sudah hadir, yakni dengan memberi keleluasaan kepada para peserta didik dalam proses belajar. Program itu telah digulirkan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan dan Ristek Dikti, dikenal dengan program MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka), dengan harapan ke depan berjalan lebih baik dan berdampak signifikan terhadap kemajuan bangsa.

Sambutan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Nadiem Anwar Makarim, 30 Mei 2022) juga menegaskan bahwa selain MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka), adalah ‘Merdeka Berbudaya’. Pernyataan merdeka berbudaya ini menarik dan bermakna luas terutama di Indonesia, akan terwujudnya rasa damai, saling menghargai, menghormati, dan saling ‘menyapa’ serta menyadari bahwa di antara kita orang per orang yang pada dasarnya memiliki perbedaan agama, budaya, ras, etnis, tradisi, dan ekspresi kesenian. ‘Merdeka berbudaya’ berisikan tentang hidup dan penghidupan itu sepenuhnya serta seluruhnya menjadi kebudayaan bangsa. Hal ini, kita selaku anak bangsa Indonesia sepakat bahwa peranan Perguruan Tinggi, khususnya seni merupakan salah satu penopang kemajuan bangsa dan penciptaan pengetahuan terkait dengan SDM unggul, kreatif, inovatif, dan berkebangsaan.

Perjuangan yang penuh tantangan untuk mewujudkan SDM unggul tentu terus diupayakan. Selain menjalankan setiap program kerja secara sungguh-sungguh dan komitmen penuh kesadaran bersama, juga karena ISI Yogyakarta yakin serta penuh penghormatan setia pada panji-panji Dewi Saraswati. Sang Dewi ini digunakan sebagai lambang Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasar Surat Keputusan Rektor ISI Yogyakarta, tertanggal 20 April 1985 Nomor 2874/PT.44/UM.0019/1985. Melalui lambang ini diyakini bahwa secara *niskala* (tidak tampak) memberi energi positif untuk terus berjuang dan bersatu padu dalam mewujudkan visi menjadi pelopor perguruan tinggi seni nasional yang unggul, kreatif, dan inovatif berdasar Pancasila, dapat terealisasi. Melalui energi positif panji-panji Saraswati dan atas dukungan kinerja semua pihak secara integratif, ISI Yogyakarta dapat menciptakan karya seni lintas bidang, seni untuk pembelajaran dan pendidikan, seni kekinian, seni yang mampu diapresiasi oleh masyarakat luas, seni yang membangun adab manusia berperikemanusiaan dan seni yang menyejahterakan bangsa.

Kata kunci yang perlu ditegaskan bahwa ilmu pengetahuan yang mendukung hasil dari proses berkesenian tidak semata-mata hanya memenuhi selera dan kebutuhan masyarakat, tetapi dapat mencerminkan nilai intrinsik dan ekstrinsik budaya bangsa (Ismunandar, 2019: 11). Juga yang tidak kalah pentingnya tetap mengedepankan nilai kearifan lokal melalui ekspresi budaya berupa ‘pesta kesenian’, ‘festival kesenian’, ‘pergelaran budaya nusantara’ dan sejenisnya, yang terbukti mampu mengedepankan penghargaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan, serta memiliki penguatan hidup ‘toleransi’. Ke depan yang juga terus diupayakan adalah dialog lintas budaya yang memuat dan mengukuhkan kebersamaan, kesatuan-persatuan, dan kerukunan hidup yang saling bertanggung jawab. Menjaga keanekaragaman, menghargai perbedaan, dan saling memahami di antara penyangga budaya yang berbeda serta mengedepankan keharmonisan adat istiadat, seni, budaya, tradisi yang bernilai adiluhung.

Proses kreatif dan ideologi berkesenian itu sebagai dua hal yang senantiasa dipindahtanggankan, laksana tongkat estafet dari para guru, pendidik, seniman-seniman terdahulu, kepada seniman dan pendidik-pendidik seni saat ini sedang berjaya sebagai *change makers*, yang kemudian dijadikan pijakan atau dikaji dan dipelajari serta dieksplorasi lagi oleh seniman-seniman pendatang muda sebagai landasan berjalannya proses perubahan. Proses kreatif, inovatif, dan berkebangsaan menjadi landasan dasar berkesenian para seniman, pengkaji, dan pendidik seni sebagai suatu rangkaian aktivitas seni yang dilakukan secara terus-menerus dengan melibatkan olah pikir, olah jiwa, olah rasa, olah ilmu pengetahuan, dan olah kemampuan keterampilan berkarya. Kemudian, ideologi merujuk pada ide, gagasan, dan paham yang menjadi pegangan para seniman, maupun pengkaji, pendidik seni yang kemudian diwujudkan dalam ekologi berkesenian melalui ciptan-ciptaan karya seninya sehingga menjadi SDM unggul. Dari para ilmuwan, seniman, pendidik-pendidik seni yang kreatif, inovatif, dan ideologis itu lahir pencipta-pencipta pengantar perubahan melalui berbagai saluran pendidikan yang terakumulasi dalam pendidikan tinggi seni, mewujudkan melalui proses berkesenian yang berpengaruh di lingkungan masyarakat baik di tingkat lokal/daerah, nasional, dan internasional.

KESIMPULAN

Kehidupan ini berjalan silih-berganti, umur makhluk hidup, termasuk usia manusia sangat terbatas ada di alam semesta ini. Akan tetapi, ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh para maha guru di setiap generasi terus berlangsung dan berkembang sesuai dengan perkembangan intelektual para penyangga di zamannya. Ilmu pengetahuan sejati yang diperoleh dari transformasi para guru sejak masa lalu, kini, dan masa datang dapat digunakan sebaik-baiknya bagi hidup dan kehidupan diri sendiri maupun untuk kepentingan orang banyak. Kata-kata orang bijak menunjukkan bahwa “kadang seorang guru harus menjadi peserta didik dan kadang-kadang pula sang peserta didik menjadi guru.” Inilah dunia ilmu pengetahuan dan pengetahuan itu sendiri tidak pernah habisnya untuk mencerdaskan kehidupan manusia, sebagai landasan yang kuat serta kokoh untuk meningkatkan kualitas SDM unggul, khususnya dalam dunia berkesenian.

Mendalami dunia kesenian yang mengutamakan gerakan kreativitas yang kreatif tanpa henti. Kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) hadir merupakan hasil dari buah pemupukan ilmu pengetahuan, olah pikir yang mampu menggugat salah satu kualitas hakiki manusia yang sering digunakan sebagai bukti keunggulan manusia. Kecerdasan buatan berupa robotik, memungkinkan otomatisasi yang mampu menggantikan peran manusia. Namun, betapapun canggihnya teknologi mesin ‘cerdas’ itu, robot tetaplah sebagai sebuah alat. Ilmu pengetahuan sebagai pondasi peningkatan kualitas SDM dalam berkesenian yang

diperoleh sejak masa *brahmacaria* hingga *sanyasa asrama* merupakan ‘tolok ukur’ penghargaan. Harkat dan martabat yang menentukan kemanusiaan manusia itu adalah ‘kreativitas’-nya sendiri yang terus ditumbuh-suburkan. Manusia adalah ‘pencipta’ yang kreatif. Kreativitas terus dipupuk melalui kerja keras dan kerja cerdas, disiplin, sungguh-sungguh secara berkelanjutan menggeluti, menggali, menumbuhkan ilmu pengetahuan ‘baru’, kebiasaan berpikir kritis, apa yang masa lalu ‘tabu’ dibicarakan, tetapi sekarang terbuka diperbincangkan sebagai sebuah pencarian solusi. Manusia setiap saat mengolah gagasan-gagasan kreatifnya untuk meningkatkan kualitas SDM sehingga mampu memecahkan berbagai bentuk permasalahan yang dihadapinya, termasuk mencari alternatif masalah berkesenian saat ini maupun masa datang agar tetap *survive* di setiap zaman.

Memang ilmu pengetahuan bukan sebagai tujuan akhir, tetapi ilmu pengetahuan dan pengetahuan itu sendiri dapat sebagai pondasi peningkatan kualitas SDM untuk melahirkan ‘kesadaran’ dalam berkesenian dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Masih banyak ilmu pengetahuan yang perlu dan belum sempat digali, dipelajari, walaupun belajar setiap hari, guna mencapai ‘kebijaksanaan’ sejati bagi diri sendiri dan orang lain. Pesan ini termuat dan tersurat serta tersirat dalam sajian *Pupuh Ginada Bali*, seperti berikut:

*Eda ngaden awak bisa,
Depang anake ngadanin
Geginane buka nyampat,
Anak sai tumbuh luhu,
Ilang luhu ebuke katah,
Yadin ririh,
Liu enu peplajahan*
(Jangan pernah menyebut diri pintar,
Biar orang lain yang menilai,
Ibarat kebiasaan menyapu,
Kalau pun sampah habis,
Namun debu tetap berkeliaran,
Biar pun merasa pintar,
Masih banyak yang harus dipelajari)

Pupuh Ginada di atas menegaskan bahwa seseorang yang berilmu setinggi apapun tidak perlu menyombongkan diri, karena masih banyak ilmu yang harus dipelajari di alam semesta ini. Syair *Pupuh Ginada* di atas sangat populer di kalangan masyarakat Bali, yang mengungkapkan pesan dan petuah, agar seseorang tidak berperilaku angkuh, sombong, serta menonjolkan diri merasa paling pintar. Kita diajak agar belajarlah pada sang bunga, sang buah, sang padi yang ada di alam, bahwa bunga tidak pernah menyebut dirinya harum semerbak, buah tidak pernah menyebut dirinya matang-manis, serta padi semakin berisi, ia menunduk. Seharusnya begitulah orang yang berilmu atau orang bijaksana

berperilaku yang memiliki energi *Samkya* (ilmu pengetahuan sejati), selalu dihormati.

KEPUSTAKAAN

- Burhan, M. A. (2020). *SDM unggul: Kreatif, inovatif, dan berkebangsaan*. <https://galerirjkatamsi.isi.ac.id/project/pameran-virtual-dies-natalis-isi-yogyakarta-ke-36/>
- Delors, J. (1996). *Learning: The treasure within, penerjemah W.P. Napitupulu Belajar: Harta karun di dalamnya*. Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO.
- Dewantara, K. H. (1964). *Asas-asas dan dasar-dasar taman siswa*. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- I Ketut, S. (2018). *Catur asrama: Pendakian spiritual masyarakat Bali dalam sebuah karya tari*. Paramita.
- Ismunandar. (2019). *Tantangan dan peran perguruan tinggi serta lulusannya dalam menghadapi era industri 4.0*. <https://isi.ac.id/sidang-senat-terbuka-dalam-rangka-dies-natalis-xxxv-lustrum-vii-isi-yogyakarta-tahun-2019/>
- Kamajaya, G., & Sanjaya, O. (2006). *Svami vivekananda Vedanta: Puncak kebenaran Veda masa kini*. Paramita.
- Kasali, R. (2005). *CHANGE! Tak peduli berapa jauh jalan salah yang anda jalani, putar arah sekarang juga: manajemen perubahan dan manajemen harapan*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Krishna, A. (2015). *Bhagavad Gita untuk orang modern: Menyelami misteri kehidupan*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Miroto, M. (2022). *Dramaturgi tari*. BP ISI Yogyakarta.
- Moeliono, A. M., & Dardjowidjojo, S. (1988). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pudja, G., & Sudharta, T. R. (1878). *Manawa Dharmasastra (Manu Dharmacastra)*. Dit.Jen Bimas Hindu dan Departemen Agama RI.
- Purwasito, A. (2003). *Komunikasi multikultural*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Saefuddin, A. (2022). *Asa untuk perguruan tinggi*. Kumparan. <https://kumparan.com/asaefuddinuai/asa-untuk-perguruan-tinggi-1yX3My5IJUL/full>
- Tamansiswa, M. L. P. (2011). *Karya Ki Hadjar Dewantara: Bagian pertama pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Wiana, I. K. (2004). *Mengapa Bali disebut Bali?* Paramita.