

Kesenian Wayang Kulit sebagai Pembentuk Karakter Bangsa dalam Merdeka Belajar Menghadapi Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0

Dhimas Febriant Astrawira Wae

*Universitas Negeri Surabaya, Surabaya
dhimaspanjalcuk@gmail.com*

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0 seperti yang terjadi sekarang ini nyatanya juga menjadi suatu tantangan tersendiri bagi bangsa Indonesia. Dimana sebagai insan yang hidup di era digital seperti sekarang ini, juga dituntut untuk menjadi pribadi yang mandiri sehingga mampu bertahan di jaman yang serba canggih ini. Kurikulum baru yakni Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang saat ini sedang ramai diperbincangkan, diharapkan mampu memberikan alternatif bagi dunia pendidikan, dalam rangka mencetak generasi penerus dengan kompetensi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan jaman. Ditengah persaingan yang ketat ini perlu sekali rasanya untuk menerapkan pendidikan karakter kebangsaan yang bersumber pada nilai-nilai luhur budaya lokal. Sesuai dengan cara pandang Ki Hajar Dewantara, dimana karakter bangsa dapat dibangun melalui 4 olah yang berakar pada pemikiran jawa, yaitu olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Adapun empat olah yang menjadi pilar utama tersebut diharapkan mampu menghasilkan pribadi dengan karakter dasar jujur, cermat, peduli, dan terampil yang kemudian dikembangkan menjadi karakter-karakter lainnya. Melalui studi pustaka dan analisis deskriptif interpretatif pembangunan dan penguatan karakter bangsa Indonesia dapat dilakukan dengan menggunakan hal-hal yang berakar pada seni tradisi Jawa. Seni tradisi Jawa, salah satunya adalah wayang kulit dengan kandungan nilai-nilainya yang menjadi penguat karakter pribadi bangsa, seperti, religius, kreatif, inovatif, disiplin, mandiri, jujur, tanggung jawab, sikap toleran, ulet, semangat kebangsaan, cinta tanah air, komunikatif, peduli sosial, dan lain sebagainya.

Katakunci: Karakter; Merdeka Belajar; Wayang kulit, Revolusi society dan industri

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan bagi masyarakat. Optimalisasi kebergunaan pendidikan yang berkualitas akan mencerminkan masyarakat yang maju, damai, futuristik dan mengarah pada sifat-sifat yang konstruktif. Pendidikan juga merupakan poros dan penggerak dari ilmu pengetahuan sehingga perubahan teknologi, kebudayaan dan kebiasaan pada setiap zaman dapat diperoleh dari pendidikan itu sendiri. Maka dari itu apabila menginginkan suatu capaian kehidupan yang lebih baik, tentu saja pendidikan yang merupakan salah satu kunci utama dari semua itu, karena dari pendidikan inilah lahir buah pemikiran-pemikiran yang bersifat kreatif dan inovatif dalam rangka menyesuaikan perkembangan zaman.

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya fenomena pendidikan yang ada di Indonesia saat ini lebih cenderung mengutamakan spesialisasi pada bidang masing-masing. Hal ini dinilai kurang sesuai dengan karakter budaya asli bangsa Indonesia, dimana sistem yang sudah tersusun tersebut

dikhawatirkan akan berimplikasi kepada pembentukan pribadi-pribadi yang kaku, pragmatis, dan bersifat acuh kepada lingkungan sosial. Adapun hal tersebut kian diperparah dengan adanya revolusi industri 4.0 yang juga berdampak pada revolusi *society 5.0*. Revolusi ini secara perlahan mengurangi fungsi manusia pada dunia usaha dan industri yang kemudian digantikan dengan robot-robot canggih yang mana membuat persaingan dalam rangka mencapai kesejahteraan hidup menjadi semakin ketat. Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang hidup secara berdampingan dan bersosialisasi dengan manusia lain, namun rasanya hal ini mulai.

2. Metode

Artikel ini merupakan hasil studi pustaka tentang penguatan karakter yang terkandung dalam kesenian wayang kulit dalam kaitannya dengan Merdeka Belajar dan RI 4.0 RS 5.0. Masalah yang dikaji adalah nilai-nilai karakter yang terkandung dalam kesenian Wayang Kulit yang merefleksikan Merdeka Belajar di era RI 4. dan 0 RS 5.0. Teknik

analisis isi dan analisis deskriptif digunakan untuk membuat penggambaran objektif tentang sesuatu keadaan sesuai dengan situasinya.

Melalui studi dokumentasi, pengambilan data dilakukan dengan memahami sistem tanda yang ada dalam kesenian wayang kulit dimana dapat dianalogikan sebagai kata atau kalimat dan cara penulisannya. Untuk pengujian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan teori, serta dengan cara sharing di berbagai lingkungan. Hasil analisis diharapkan menambah wawasan terhadap pembaca bahwa penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan media kesenian tradisi lokal sebagai komponen utama yang memperkuat budaya bangsa.

3. Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan mengkaji sumber pustaka yang terkait dengan era Revolusi Industri 4.0, Revolusi Society 5.0, Merdeka Belajar dan kesenian wayang kulit.

Pada mulanya Society 5.0 muncul pertama kali di Jepang sebagai dampak RI 4.0. Adapun hal ini menggambarkan suatu tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia yang hidup di tengah perkembangan teknologi yang serba canggih. Dalam RI 4.0 masyarakat dapat mengakses segala informasi dari berbagai sumber dari big data dan dengan adanya era Society 5.0 data yang ada dianalisis melalui kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) yang hasilnya dikembalikan untuk kepentingan manusia dalam berbagai bentuk dalam ruang fisik.

Era Revolusi Industri 4.0

Saat ini berbagai negara di belahan dunia sedang hangat memperbincangkan tentang RI 4.0 sebagai agenda wajib gerakan strategi nasional untuk meningkatkan daya saing bangsa di mata dunia. Revolusi Industri 4.0 (abad 21-sekarang) dikenal juga dengan era digital, dengan kata lain dengan memanfaatkan jaringan internet yang luas. Berbagai sendi kehidupan manusia didominasi oleh kemajuan teknologi informasi, yang ditandai dengan big data, big teknologi dan literasi manusia.

Perkembangan RI 4.0 melahirkan "robot cerdas" dan "pabrik cerdas" yang memaksimalkan fungsi internet yang mana dapat digunakan sebagai motor penggerak untuk mengoptimalkan rantai produksi. Dengan adanya big data dan teknologi ternyata perlu adanya sisi humanistik dalam melakukan semuanya, sehingga dikembangkan literasi manusia (human literacy) sebagai

penyeimbang bahwa manusia dalam menjalani kehidupan pada hakikatnya saling membutuhkan interaksi langsung dengan manusia lainnya. Bergabungnya berbagai teknologi berbasis Internet of Things (IoT) yang disimpan ke dalam big data tersebut kemudian diproses oleh Artificial Intelligence (kecerdasan buatan).

Menyikapi pengaruh yang luar biasa dahsyat, yang perlu diperhatikan ketika menghadapi RI 4.0 di dunia pendidikan, antara lain adanya Era Disrupsi. Era Disrupsi 4.0 Clayton Christensen dan Michael Porter memopulerkan istilah disrupsi sebagai perkembangan dari tradisi berpikir yang kompetitif "untuk bisa menang" atau "agar kamu menang", kamu harus membuat beberapa orang kalah" (for you to win, you've got to make some body lose). Era disrupsi adalah masa ketika perubahan suatu masa yang terjadi dengan tidak terduga, namun mendasar dan mengenai hampir semua aspek kehidupan (Bashori, 2018: 287).

Ciri-ciri yang menandai era disrupsi, yaitu penggunaan teknologi online secara besar-besaran pada sebagian besar perusahaan mengutamakan kecakapan sosial (social skills) dalam bekerja dan untuk menjual produk mereka. Untuk mengatasi disrupsi ada tiga opsi, yaitu (1) berisi atau keluar (contain or exit), (2) jadilah gangguan (be the disruption), dan (3) merusak pengganggu (undermine the disruptor).

Era Literasi 4.0 Era literasi ditandai dengan bergesernya literasi lama yang bersandar ke calistung (membaca, menulis berhitung) ke literasi baru berbasis RI 4.0, yaitu 1) Literasi Data (big data) yaitu kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital; 2) Literasi Teknologi yaitu kemampuan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi (Coding, Artificial Intelligence, & Engineering Principles); dan 3) Literasi Manusia yaitu tumbuhnya manusia yang humanis, komunikatif, dan mampu mendesain.

Revolusi Society 5.0 (RS 5.0)

Society 5.0 menjadikan The Internet of Things suatu kearifan budaya baru yang membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan dengan kecerdasan buatan yang mentransformasi big data pada segala sector kehidupan untuk meningkatkan kemampuan manusia. Dunia berubah dengan cepat dan signifikan karena big data meretas batas ruang dan waktu. Pengembangan alur informasi terkait dengan pengembangan revolusi masyarakat 5.0 berikut ini.

Entering Society 5.0

Hal itu tentunya akan memberikan dampak pada ketahanan nasional jika tidak ada filter yang menyaring masuknya arus budaya asing. Oleh karena itu, penguatan integritas bangsa melalui penguatan nilai-nilai luhur budaya bangsa dengan terus melakukan penataan, pemeliharaan, pemertahanan, pelestarian, dan pengembangan secara terus-menerus dari generasi ke generasi. Ancaman ketahanan nasional saat ini berbentuk digital melalui dunia maya, bukan lagi berbentuk fisik lagi. Dampak yang ditimbulkan yaitu Dunia yang semakin terkoneksi sebagai dampak nyata dari RI 4.0 dan RS 5.0 menyebabkan seolah-olah batas-batas negara hilang. Hilangnya batas-batas ini tentu mengancam bangsa Indonesia dalam berbagai hal, misalnya jatidiri dan identitas bangsa akan terpengaruh oleh penetrasi pengaruh budaya asing yang semakin sulit disaring dan tidak terkendali. Hal yang tak kalah berbahaya adalah pengaruh big data yang menyebabkan informasi segala aktivitas masyarakat Indonesia terekam dan dapat diakses oleh siapapun, termasuk potensi bocornya rahasia dan privasi negara. Pendataan identitas pemegang handphons termasuk salah satu upaya untuk mengantisipasi dan mengendalikan informasi agar tidak sembarangan disebar. Dunia semakin kompetitif di era teknologi digital ini peran manusia semakin banyak digantikan oleh munculnya robot-robot cerdas. Pekerjaan-pekerjaan dalam dunia industri banyak yang diselesaikan oleh robot dan peran manusia tidak dibutuhkan lagi. Ini adalah ancaman dan sekaligus ujian bagi pendidikan Indonesia. Jika problema pendidikan ini gagal diatasi pemerintah, itu berarti masyarakat Indonesia mengalami kekalahan bersaing dengan robot ciptaannya dan itu akan berdampak terhadap peningkatan angka pengangguran.

Konsep RS 5.0 secara sederhana merupakan tatanan integrasi masyarakat yang memusatkan pada hakikat manusia (human-centered) dan berbasis teknologi (technology based). Aplikasi RS 5.0 yang merupakan peradaban baru yang diterapkan oleh pemerintah Jepang dalam menghadap masalah angka generasi tua yang tinggi yang membutuhkan pelayanan kesehatan, solusi dilakukan dengan membuat sistem remot menggunakan artificial intelligence (AI) dan menciptakan robot perawat. AI dan robot juga diaplikasikan untuk mengatasi tingginya biaya perawatan infrastruktur lainnya.

Pendidikan "Merdeka Belajar"

Kurikulum "Merdeka Belajar" yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 adalah program kebijakan yang memberikan kemerdekaan memilih dan berpikir kepada mahasiswa dan kepada tenaga pendidik, seperti dosen dalam rangka mendukung capaian pendidikan nasional. Tujuan dari kurikulum Merdeka Belajar ialah agar proses pembelajaran dapat membuat seluruh pihak seperti para dosen, mahasiswa, serta orangtua dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan dan jauh dari tekanan yang membuat tidak nyaman. Kemerdekaan atau kebebasan berpikir sebenarnya sudah dimiliki oleh mahasiswa, karena dalam belajar selain memiliki potensi atau bakat yang dibawa sejak lahir, juga dipengaruhi oleh lingkungan dan daya intelektual.

Pendidikan Tinggi merupakan agen perubahan (agent of change). Hanya orang-orang yang berkompeten yang mampu "mengubah dunia" secara progresif dalam bidangnya yang membuat dunia semakin maju. Untuk mencapai kompetensi, diperlukan adopsi dan adaptasi berbagai ilmu global maupun lokal. Ilmu lokal dalam kehidupan bangsa Indonesia yang merupakan negara multibudaya dengan beragam kearifan lokal tidak dapat ditinggalkan dalam perkembangan dan penguasaan ilmu global.

Pada saat ini pemuda Indonesia adalah generasi penerus yang dimiliki bangsa. Program "Merdeka Belajar" yang dicanangkan pemerintah saat ini merupakan langkah tepat untuk meningkatkan dan pemerataan kualitas pendidikan untuk melahirkan SDM unggul serta berdaya saing. Untuk itu, maka perlu diperkuat pendidikan yang melahirkan SDM dengan keterampilan kognitif dan kreatif dalam menyelesaikan persoalan. Manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global harus dapat diwujudkan dengan sistem pendidikan Indonesia, yang dilakukan dengan perbaikan kurikulum, sumber daya pengajar, dan infrastruktur.

Wayang Kulit Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa dalam merdeka belajar pada Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan dasar yang berhubungan dengan sikap dan perilaku yang harus ditanamkan sejak dini, baik secara informal di lingkungan keluarga, secara formal di sekolah, maupun secara nonformal di masyarakat.

Pendidikan karakter secara formal menjadi muatan wajib dalam proses pembelajaran, berdampingan dengan penguatan literasi, pengembangan keterampilan abad 21 (kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif), dan pengembangan penilaian HOTS. Pendidikan karakter yang baik harus mencakup ketiga ranah secara terpadu, yaitu aspek pengetahuan yang baik (moral knowing), merasakan dengan baik (loving the good, moral feeling), dan perilaku yang baik (moral action).

Nilai karakter bangsa dibangun dengan pemikiran Ki. Hajar Dewantara, yakni olah hati yang melahirkan karakter jujur, olah pikir yang melahirkan karakter cerdas, olah rasa yang melahirkan karakter peduli, dan olah raga yang melahirkan karakter tangguh. Keempatnya karakter dasa itu kemudian dikembangkan menjadi karakter-karakter lainnya.

Keempat karakter tersebut sebenarnya juga sudah tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas yang menjelaskantujuan pendidikan nasional juga mengembangkan 4 karakter di atas, yaitu karakter sikap spiritual ditunjukkan dengan kalimat, "agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia", sedangkan sikap sosial dibangun melalui perilaku demokratis dan bertanggungjawab yang membutuhkan peran individu sebagai makhluk sosial.

Banyaknya pengaruh asing yang masuk seperti gaya hidup yang menunjukkan kebebasan yang bersifat hedonistik dinilai menjadi ancaman tersendiri bagi generasi muda. Pendidikan dapat dipandang sebagai media untuk penanaman nilai keimanan yang menjadikan generasi muda tidak mudah terpengaruh dengan perilaku yang amoral.

Wayang Kulit

Pergelaran wayang seringkali dimaknai dengan seni pertunjukan dengan menggunakan efek bayang-bayang. Dalam perkembangannya ternyata banyak penapsiran yang beragam. Menafsir simbol wayang sudah tentu terbuka untuk berbagai kemungkinan tafsir. Perbedaan penafsiran justru akan memperkaya perbendaharaan tafsir. Wayang dapat saja dalam pertunjukan diang gap sebagai *gegambaran* kehidupan manusia. Makna wayang sebagai gambaran kehidupan manusia akan menjadi daya tarik karena penonton akan berkaca pada wayang. Penonton akan mendapat nilai kehidupan, nilai heroic kepahlawanan dan nilai pendidikan, terutama

pendidikan moral. Pergelaran wayang mencakup hampir semua unsur seni dengan landasan tata nilai yang kuat. Memahami wayang sebaiknya tidak secara parsial seperti misalnya karakter tokoh, jalan ceritera. Pagelaran wayang yang lengkap menyangkut berbagai aspek memberikan contoh kepada penonton. Sebuah lakon yang dipertunjukkan memiliki berbagai nilai jika dikaji dari aspek simbolis.

Simbol adalah suatu hal atau keadaan yang merupakan pengantaran pemahaman terhadap obyek. Manusia dalam kehidupan selalu terkait dengan simbol. Setiap perilaku manusia dalam berkomunikasi dapat dibedakan menjadi (1) tindakan praktis, (2) tindakan pragmatis, (3) ketiga tindakan efektif dan keempat tindakan simbolis (Herusatoto, 2008). Di dalam berkebudayaan hampir semua tindakan manusia bersifat simbolis dan perilaku simbolis. Lakon wayang sebagian besar menggunakan simbol dan perilaku simbolis. Lakon wayang yang sedang dipertunjukkan di samping bernilai hiburan, pendidikan juga simbolis yang sulit untuk dapat dipahami secara rasional, karena merupakan ungkapan perilaku simbolis semua tokoh wayang. Semua tokoh wayang adalah simbol perwakilan karakter tertentu, sedangkan lakon adalah ungkapan yang ingin menghadirkan makna tertentu. Berdasarkan makna simbol maka simbol wayang mengandung pengertian bahwa pertunjukan wayang menyampaikan sesuatu hal kepada penontonnya (Solichin, 2010). Sebagian besar lakon wayang bersumber dari versi Mahabarata, Ramayana, sebagian kecil dari Arjuna Sasra dan Sri Mulih. Berdasarkan judul lakon, dapat digolongkan menjadi delapan jenis lakon.

Kedelapan jenis lakon meliputi lakon *raben*, *alap-alapan*, *gugur/lena*, *mbangun*, *jumenengan/wisudhan*, wahyu, nama tokoh dan banjaran (Randiyo, 2011). Pagelaran wayang tidak semata-mata "drama bayangan" melainkan sesuatu yang jauh lebih luas dan dalam, karena wayang menggambarkan kehidupan manusia dengan segala persoalan yang dihadapinya. Pergelaran wayang adalah *wewayangane ngaurip*, yaitu simbol kehidupan manusia yang terstruktur dari kehidupan manusia dalam kandungan, lahir, dewasa dan saat ajal menjemputnya (Solichin, 2010). Wayang purwa adalah sebagai perlambang kehidupan manusia (Zarkasi, 1977).

Maka dari itu wayang purwa atau wayang kulit memiliki fungsi yang kompleks dimana dapat dijadikan tontonan, tuntunan, dan tatanan.

Tontonan adalah sarana hiburan bagi segenap warga masyarakat yang hadir menyaksikan pertunjukan wayang. Tuntunan adalah petuah luhur yang kaya akan nilai dimana seorang dalang dalam pertunjukan wayang kulit selalu menyampaikannya dalam setiap pementasannya. Tatanan ialah keseimbangan dalam kehidupan yang harus dicapai setiap manusia dimana untuk dapat mencapainya harus dengan mengedepankan norma atau tatanan yang ada dalam masyarakat. Dari beberapa tokoh yang terdapat terdapat dalam lakon wayang, terdapat beberapa yang memiliki nilai yang bagus dan dapat menjadi tauladan bagi siapapun yang menontonnya. Salah satunya adalah Prabu Ramawijaya atau Sri Rama.

Analisis Simbolik Sri Rama

Sri Ramawijaya biasa disebut Sri Rama mempunyai nama lain Raden Regawa. Ia adalah putra Prabu Dasarata raja Ayodya dengan Dewi Ragu atau Dewi Sukasalya, Saudara Sri Rama yang lahir dari lain ibu yaitu Leksmana atau disebut juga Raden Murdaka, Raden Widagda (dari ibu Dewi Sumitra). Dari Dewi Kekayi yaitu Raden Bharata, Raden Satrugna dan Dewi Kawakwa. Semenjak usia Sri Rama merangkak dewasa, ia dan Leksmana dididik oleh Resi Wismamitra untuk menjadi pembela kebenaran, menegakkan keadilan dan melindungi brahmana dan orang-orang teraniaya. Keduanya selalu banyak mendapat puji sesanti para pertapa. Setelah dewasa, Sri Rama dibawa ke Mantili (Mintila) untuk memasuki sayembara mengangkat busur panah, pusaka Batara Wisnu yang dianugerahkan kepada Prabu Janaka, raja Mantili. Sayembara mengangkat busur panah sebenarnya hanya upaya Prabu Janaka dalam mencari titisan Batara Wisnu yang akan dipersandingkan dengan putrinya, Dewi Shinta. Sri Rama berhasil memenangkan sayembara. Ia kemudian dikawinkan dengan Dewi Shinta (Sita).

Dalam perjalanan pulang ke negara Ayodya memboyong istrinya, Sri Rama dihadang oleh Resi Jamadagni yang ingin segera mendapatkan nirwana. Sri Rama berhasil mengantarkan Resi Jamadagni ke alam nirwana setelah melalui perang tanding. Ketika tiba saatnya Sri Rama akan dinobatkan menjadi raja Ayodya. tiba-tiba Dewi Kekayi menghalanginya. Dewi Kekayi memo' hon kepada Prabu Dasarata agar mengangkat Bharata putra Kekayi menjadi raja, karena sesuai janji Prabu

Dasarata yang akan menyerahkan tahta Ayodya kepada putra Kekayi. Janji itu diucapkan ketika Prabu Dasarata hendak melamar Dewi Kekayi. Sri Rama segera tanggap lalu suatu malam ia dan istrinya lolos dari istana menuju hutan Dandaka. Dalam suasana sedih, Prabu Dasarata akhirnya juga memenuhi janjinya mengangkat Bharata menjadi raja Ayodya. Namun setelah itu, Prabu Dasarata jatuh sakit hingga menemui ajal. Suatu hari Prabu Barata menyusul Sri Rama dengan maksud ingin menyerahkan tahta Ayodya dan melaporkan bahwa Prabu Dasarata mangkat karena disebabkan oleh kesedihannya berpisah dengan Sri Rama, Shinta dan Leksmana. Di hutan Dandaka itu, Sri Rama memberi wejangan Hasta Brata (delapan tuntunan bagi pemimpin) kepada Bharata adiknya. Setelah cukup, Bharata disuruh kembali ke Ayodya dan tetap menjadi raja atas nama Sri Rama.

Sri Rama, Shinta dan Leksmana terus berkelana dan mengembara di tengah hutan Dandaka. Mereka membuat gubuk untuk tempat tinggalnya. Suatu hari datang seekor kijang kencana jilmaan Kala Marica menggoda Dewi Shinta. Kijang kencana itu datang menggoda untuk memisahkan Sri Rama dan Leksmana dari tempat Shinta berada. Setelah Sri Rama memburu kijang dan Leksmana menyusulnya, Prabu Dasamuka segera menculik Dewi Shinta dibawa ke taman Soka dalam istana negara Alengka. Dalam perjalanan ke Alengka, Dasamuka dihadang oleh burung garuda bernama Jatayu hingga terjadi peperangan. Namun Jatayu akhirnya tidak berdaya setelah dibabat pedang Mentawa dan bulu-bulunya dicabuti. Sebelum ajal, Jatayu memberi tahu kepada Sri Rama bahwa istrinya diculik raja Alengka Prabu Dasamuka.

4. Kesimpulan

Simpulan Pembangunan karakter bangsa harus terus dilakukan pada kondisi apapun, termasuk pada era RI 4.0, RS 5.0. Keberadaan kurikulum Merdeka Belajar seperti saat ini membuat pendidikan karakter berdasarkan nilai luhur budaya bangsa dapat digunakan untuk menyaring pengaruh budaya asing yang dapat merusak dan tidak sesuai dengan jatidiri bangsa Indonesia. Salah satu bentuk upaya membangun karakter berdasarkan budaya jawa adalah melalui pertunjukan seni wayang kulit dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti daring dan luring. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tokoh wayang merupakan suatu nilai yang sangat penting bagi pembentukan karakter anak bangsa.

7. Pustaka

- Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*. Yogyakarta: Ombak.
- Jazuli, M., 2003. *Dalang Negara dan Masyarakat Sosiologi Pedalangan*. Semarang: LIMPAD.
- Randyo, M. 2011. Makna Simbolis Lakon Kangsa Adu Jago Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. Semarang: Harmonia, Volume XI, No.1 / Juni 2011.
- Solichin, Waluyo, Sumari. 2007. *Mengenal Tokoh Wayang*. Surakarta: CV Asih Jaya.
- Solichin. 2010. *Wayang. Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta: Sinergi Persadatama Fondation.
- SW, Bondhan Harghana., Aji, M. P. P. B. 2002. *Bunga Rampai Wayang Purwa Beserta Penjelasannya*. Surakarta: Cendrawasih