

Ogoh-Ogoh sebagai Wahana Eksternalisasi *Sad Ripu* Digital: Inovasi Pembelajaran Karakter Anti-Adiksi dalam Pendidikan Agama Hindu

Osen¹, Lira², Rosali³, Imelsi⁴, Teho⁵, Putu Wisnu Saputra⁶

¹²³⁶Pendidikan Agama Hindu, Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya, ⁴ Universitas Eka Harap Palangka Raya ⁵ Universitas Palangka Raya

¹osenosen355@gmail.com, ²lirae629@gmail.com, ³rosali190707@gmail.com,

⁴imelsiimel55@gmail.com, ⁵tehoteho54@gmail.com,

⁶wisnusaputra1146@gmail.com

ABSTRAK

Adiksi digital merupakan ancaman nyata bagi perkembangan karakter generasi muda Hindu di era digital, namun respons pendidikan agama terhadap fenomena ini masih bersifat reaktif dan tidak berakar pada tradisi teologis Hindu itu sendiri. Penelitian konseptual ini mengajukan sebuah gagasan orisinal: menjadikan ritual Ogoh-Ogoh yang digelar menjelang Hari Raya Nyepi sebagai wahana pedagogis untuk mengeksternalisasi dan secara simbolis menghancurkan *Sad Ripu* Digital—adaptasi konsep enam musuh batin manusia (*kama, lobha, krodha, mada, moha, matsarya*) ke dalam tipologi perilaku adiksi digital. Melalui pendekatan penelitian kualitatif dengan metode hermeneutika tekstual terhadap kitab *Bhagavata Purana*, *Manawa Dharmasastra*, dan *Lontar Kala Tattwa*, serta analisis fenomenologi terhadap pola perilaku digital generasi Z Hindu, penelitian ini berargumen bahwa keenam ekspresi *Sad Ripu* memiliki manifestasi digital yang terstruktur dan dapat didiagnosis. *Kama* Digital terwujud sebagai *hypersexualized content consumption*; *Lobha* Digital sebagai akumulasi likes dan followers tanpa makna; *Krodha* Digital sebagai *cancel culture* dan *cyberbullying*; *Mada* Digital sebagai *euphoria viral* yang memabukkan; *Moha* Digital sebagai *filter bubble* dan *post-truth delusion*; dan *Matsarya* Digital sebagai perbandingan sosial kompulsif di media sosial. Model pembelajaran yang diusulkan mengintegrasikan proses kreatif pembuatan Ogoh-Ogoh sebagai refleksi eksterior dari musuh batin digital, diakhiri dengan upacara pembakaran simbolis sebagai katarsis pedagogis. Model ini menawarkan pendekatan seni-ritual yang indigenous, empiris secara kultural, dan relevan secara psikologis untuk membangun karakter digital yang kuat berdasarkan nilai-nilai dharma Hindu.

Kata Kunci: Ogoh-Ogoh, *Sad Ripu*, Adiksi Digital, Pendidikan Karakter Hindu, Nyepi, Pembelajaran Berbasis Ritual

I. Pendahuluan

Setiap tahun, dua malam sebelum Nyepi, jalanan Bali dipenuhi oleh arak-arakan Ogoh-Ogoh—patung raksasa berbentuk makhluk mengerikan yang merepresentasikan kekuatan kegelapan (*Bhuta Kala*). Ritual ini bukan sekadar

perayaan budaya; ia adalah ritual kosmologi yang berakar pada filsafat Hindu tentang keseimbangan antara kebaikan dan kejahatan, antara kesadaran (Atma) dan kegelapan batin (*Sad Ripu*) (Wiana, 2009). Setelah diarak keliling, Ogoh-Ogoh dibakar—sebuah metafora agung tentang penghancuran musuh-musuh batin demi menyambut Nyepi dengan jiwa yang bersih (Ardana, 2019; Ruastiti, 2018).

Penelitian ini lahir dari sebuah pengamatan yang mengganggu: di era digital, musuh-musuh batin yang digambarkan oleh *Sad Ripu* tidak lagi hanya hidup di dalam diri manusia secara abstrak—mereka kini hadir dalam bentuk konten, algoritma, dan platform digital yang secara aktif memelihara dan memperkuat keenam kelemahan tersebut (Twenge, 2017). Aplikasi media sosial dirancang secara eksplisit untuk mengeksploitasi kama (keinginan) dan matsarya (iri hati); mekanisme gamifikasi platform digital memperparah lobha (keserakahan); dan kultur cancel di internet menjadi wadah bagi krodha (kemarahan) yang terorganisir (Wijaya, 2023).

Pendidikan Agama Hindu selama ini belum memiliki kerangka yang sistematis dan berakar pada tradisinya sendiri untuk menjawab tantangan ini. Berbagai pendekatan yang ada cenderung mengadopsi konsep-konsep psikologi Barat seperti *cognitive behavioral therapy* atau *digital literacy* dari tradisi pendidikan Anglophone, tanpa menggali potensi besar yang tersimpan dalam tradisi ritual dan filosofis Hindu itu sendiri. Ini adalah kesenjangan yang ingin diisi oleh penelitian ini.

Gagasan sentral yang diajukan adalah bahwa tradisi Ogoh-Ogoh—sebagai praktik eksternalisasi dan destruksi simbolis terhadap *Sad Ripu*—memiliki potensi pedagogis yang luar biasa dan belum pernah dimanfaatkan secara sistematis dalam konteks pendidikan karakter di era digital. Dengan mengadaptasi ritual ini sebagai metode pembelajaran seni-ritual yang terstruktur, pendidikan agama Hindu dapat menawarkan model intervensi karakter anti-adiksi digital yang otentik secara kultural, bermakna secara spiritual, dan efektif secara pedagogis.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi manifestasi digital dari keenam elemen *Sad Ripu* sebagai tipologi perilaku adiksi digital; (2) merumuskan model pembelajaran berbasis Ogoh-Ogoh sebagai metode eksternalisasi *Sad Ripu*

Digital; dan (3) menganalisis relevansi teologis dan pedagogis model tersebut dalam konteks pendidikan agama Hindu di era digital.

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif dengan dua strategi metodologis yang saling melengkapi. Pertama, hermeneutika tekstual yang diterapkan terhadap sumber-sumber primer Hindu: Bhagavata Purana (khususnya Skandha III dan V yang memuat eksposisi sistematis *Sad Ripu*), *Manawa Dharmasastra* (tentang pengendalian diri), dan Lontar *Kala Tattwa* (tentang makna kosmologis *Bhuta Kala* dan Ogoh-Ogoh dalam tradisi Bali). Proses hermeneutis mengikuti pendekatan lingkaran hermeneutis (*hermeneutical circle*) di mana pemahaman atas keseluruhan teks dibangun dari bagian-bagiannya dan sebaliknya, dalam dialog terus-menerus antara teks klasik dan konteks digital yang sedang dikaji.

Kedua, analisis fenomenologi deskriptif terhadap pola perilaku digital generasi muda Hindu berdasarkan studi-studi empiris terpilih mengenai adiksi media sosial, perilaku kompulsif daring, dan dampak psikologis penggunaan platform digital. Sintesis kedua strategi ini memungkinkan peneliti untuk membangun jembatan konseptual yang organik antara tradisi filosofis Hindu dan realitas perilaku digital kontemporer, tanpa mereduksi salah satu ke dalam kategori yang lain.

II. Pembahasan

2.1. *Sad Ripu* dalam Sumber Tekstual Hindu: Anatomi Kegelapan Batin

Sad Ripu—secara harfiah berarti 'enam musuh'—adalah konsep Hindu tentang enam kualitas psikologis internal yang menghalangi manusia dari pencapaian moksha dan kehidupan yang bermakna. Bhagavata Purana (III.12.19-21) mengidentifikasi keenamnya sebagai: kama (hasrat yang tak terkendali), lobha (keserakahan), krodha (kemarahan), mada (kesombongan/kemabukan), moha (kebingungan/delusi), dan matsarya (iri hati/dengki). Manawa Dharmasastra (II.93-95) menambahkan bahwa penguasaan atas *Sad Ripu* merupakan prasyarat utama untuk menjalani Catur Asrama secara bermartabat (Subagio, 2022).

Yang menarik dari konsep *Sad Ripu* dalam perspektif filosofis Hindu adalah sifatnya yang relasional: keenam musuh ini tidak bersifat statis, melainkan saling

memperkuat satu sama lain dalam suatu jaringan psikologis yang kohesif. Kama yang tak terpuaskan melahirkan krodha; krodha yang dilampiaskan menumbuhkan mada; mada yang mengeras menjadi moha; dan moha yang berkembang menciptakan lobha dan matsarya. Struktur jaringan ini—di mana satu elemen memperburuk elemen lainnya—memiliki implikasi penting untuk memahami pola adiksi digital yang juga bersifat saling memperkuat.

Lontar Kala Tattwa menjelaskan bahwa Ogoh-Ogoh merupakan representasi estetik dari *Sad Ripu* dalam wujud Bhuta Kala yang konkret dan dapat dirasakan secara fisik (Ngurah Oka, 2020). Tujuan ritual arakan Ogoh-Ogoh bukanlah perayaan kegelapan, melainkan pengakuan jujur atas eksistensi musuh-musuh batin itu—sebuah tindakan eksternalisasi psikologis yang, dalam bahasa psikologi kontemporer, disebut sebagai 'objectification of the shadow' (pen-objektifan bayangan bawah sadar). Dengan mewujudkan *Sad Ripu* dalam bentuk yang nyata dan kemudian menghancurkannya, ritual ini melakukan apa yang terapi eksposur modern lakukan: menghadapkan manusia secara langsung dengan sumber kegelapannya sendiri dalam lingkungan yang terkontrol dan penuh makna.

2.2. Tipologi *Sad Ripu* Digital: Enam Wajah Kegelapan di Ruang Maya

Berdasarkan analisis hermeneutis dan komparatif, penelitian ini mengidentifikasi enam manifestasi digital dari *Sad Ripu* yang membentuk tipologi *Sad Ripu* Digital:

Kama Digital adalah hasrat tak terkendali terhadap stimulasi inderawi melalui medium digital. Ia memanifestasikan diri sebagai compulsive content consumption—keharusan obsesif untuk terus mengonsumsi konten visual, audio, dan teks yang merangsang emosi kuat tanpa henti (Duff & Segijn, 2019). Platform streaming dan media sosial secara algoritmis memelihara Kama Digital dengan menyajikan konten yang semakin ekstrem untuk mempertahankan perhatian pengguna, menciptakan siklus eskalasi yang identik dengan dinamika kama dalam teks Hindu klasik.

Lobha Digital memanifestasikan diri sebagai akumulasi metrik sosial digital—*likes*, *followers*, *shares*, *views*—yang dikejar secara kompulsif bukan karena nilai intrinsiknya, melainkan sebagai tanda kekayaan sosial simbolis. Perilaku ini menghasilkan apa yang disebut sebagai 'attention economy addiction':

ketergantungan pada validasi digital eksternal yang tidak pernah benar-benar memuaskan, persis seperti sifat lobha yang selalu membutuhkan lebih.

Krodha Digital adalah amarah kolektif yang terorganisir dan teramplifikasi oleh platform digital melalui mekanisme *outrage virality*—fenomena di mana konten yang membangkitkan amarah tersebar jauh lebih cepat daripada konten yang membangkitkan ketenangan. Ia terwujud sebagai *cyberbullying*, *cancel culture*, dan *dogpiling*: serangan masif terkoordinasi terhadap individu yang dianggap melanggar norma komunitas daring. Krodha Digital lebih berbahaya daripada kemarahan konvensional karena ia anonim, massif, dan abadi—kemarahan yang sekali direkam dalam arsip digital tidak pernah benar-benar padam.

Mada Digital adalah keadaan mabuk yang diinduksi oleh ketenaran viral dan pengakuan massal di platform digital. Seseorang yang kontennya tiba-tiba mendapat jutaan tayangan mengalami lonjakan dopamin yang secara neurobiologis analog dengan efek zat psikoaktif. Mada Digital mendorong perilaku mencari ketenaran dengan cara yang semakin ekstrem, berbahaya, atau tidak etis—sebuah dinamika yang kita saksikan dalam fenomena tantangan viral berbahaya yang marak di berbagai platform.

Moha Digital adalah kebingungan kognitif dan disorientasi epistemologis yang dihasilkan oleh ekosistem informasi digital yang kacau. Ia memanifestasikan diri sebagai ketidakmampuan membedakan fakta dan fiksi (*post-truth paralysis*), keterjebakan dalam filter *bubble* yang memperkuat prasangka yang sudah ada, dan kerentan terhadap manipulasi informasi. Moha Digital mengikis kemampuan *viveka* (diskriminasi kebijaksanaan) yang justru merupakan nilai inti dalam Jnana Marga Hindu.

Matsarya Digital adalah iri hati yang diperparah oleh eksposur konstan terhadap *highlight reel* kehidupan orang lain di media sosial. Penelitian psikologi menunjukkan bahwa penggunaan Instagram yang intens berkorelasi signifikan dengan peningkatan perbandingan sosial yang merugikan dan penurunan self-esteem (Wijaya, 2023). Matsarya Digital menciptakan apa yang bisa disebut 'comparative suffering': penderitaan yang dihasilkan bukan oleh kekurangan nyata, melainkan oleh persepsi bahwa orang lain selalu memiliki lebih.

2.3. Ogoh-Ogoh sebagai Metode Pembelajaran: Kerangka Pedagogis Seni-Ritual

Model pembelajaran yang diajukan dalam penelitian ini—disebut Model Ogoh-Ogoh Digital (MOD)—mengadaptasi proses ritual pembuatan dan pembakaran Ogoh-Ogoh menjadi sebuah sekuens pembelajaran karakter yang terstruktur dalam empat tahap (Hamalik, 2011).

Tahap pertama adalah Tahap Pengenalan (*Prajna*): peserta didik melakukan refleksi diri terstruktur untuk mengidentifikasi manifestasi *Sad Ripu* Digital dalam kehidupan mereka sendiri. Ini dilakukan melalui jurnal reflektif digital yang dipandu, diskusi kelompok kecil, dan instrumen penilaian diri berbasis indikator *Sad Ripu* Digital yang dikembangkan dari penelitian ini. Tujuannya adalah membangun kesadaran diri (*self-awareness*) yang jujur tentang pola adiksi digital masing-masing individu.

Tahap kedua adalah Tahap Eksternalisasi (*Murthi*): peserta didik mewujudkan *Sad Ripu* Digital yang telah mereka identifikasi ke dalam karya seni tiga dimensi mini—versi individual dari Ogoh-Ogoh—menggunakan berbagai media: tanah liat, kertas, bahan daur ulang, atau bahkan desain digital 3D. Setiap elemen visual Ogoh-Ogoh mini harus merepresentasikan aspek spesifik dari *Sad Ripu* Digital yang dialami penciptanya: warna, bentuk, ekspresi, dan aksesoris dimaknai secara simbolis. Proses kreatif ini adalah inti pedagogis model ini, karena ia memaksa abstraksi psikologis menjadi representasi konkret—sebuah proses yang secara kognitif meningkatkan pemahaman dan secara emosional memfasilitasi distancing yang sehat dari objek adiksi.

Tahap ketiga adalah Tahap Dialog (*Dharana*): peserta didik mempresentasikan Ogoh-Ogoh Digital mereka kepada kelas, menjelaskan makna setiap elemennya dan menceritakan pengalaman adiksi digital yang direpresentasikannya. Tahap ini menciptakan ruang untuk empati kolektif, normalisasi perjuangan bersama, dan pertukaran strategi dharma untuk menghadapi masing-masing bentuk *Sad Ripu*. Guru berperan sebagai fasilitator hermeneutis yang membantu peserta didik menghubungkan pengalaman personal mereka dengan ajaran Hindu tentang pengendalian diri.

Tahap keempat adalah Tahap Pelepasan (*Visarjana*): dalam sebuah upacara penutup yang bermakna—diadaptasi dari ritual Ngaben Ogoh-Ogoh—peserta didik secara simbolis 'melepaskan' atau 'menghancurkan' Ogoh-Ogoh Digital mereka, disertai dengan komitmen lisan (*sankalpa*) yang spesifik dan terukur tentang perubahan perilaku digital yang akan mereka lakukan. Tindakan pemusnahan simbolis ini bukan *gimmick* dramatis, melainkan memiliki landasan psikologis yang kuat: ritual pemusnahan objek yang merepresentasikan pola negatif terbukti efektif dalam memfasilitasi perubahan perilaku karena ia memanfaatkan kekuatan tindakan fisik dalam memformat ulang pola psikologis.

2.4. Relevansi Teologis dan Pedagogis Model Ogoh-Ogoh Digital

Secara teologis, Model Ogoh-Ogoh Digital berada dalam kontinuitas organik dengan tradisi Hindu. Ia tidak menciptakan sesuatu yang baru secara artifisial, melainkan mengartikulasikan potensi pedagogis yang sudah laten dalam ritual Nyepi—potensi yang selama ini belum pernah secara eksplisit dikembangkan menjadi kurikulum pendidikan (Indrajaya, 2021). Konsep penguasaan *Sad Ripu* sebagai jalan menuju *moksha* adalah jantung teologi Hindu; ritual Ogoh-Ogoh adalah ekspresi estetik dari jalan tersebut. Model ini hanya menjembatani keduanya dengan konteks tantangan zaman yang baru.

Secara pedagogis, Model Ogoh-Ogoh Digital mengintegrasikan tiga paradigma pembelajaran yang telah terbukti efektif: pembelajaran berbasis seni (*arts-based learning*) yang memanfaatkan kreativitas sebagai sarana refleksi mendalam; pembelajaran berbasis ritual (*ritual-based learning*) yang menggunakan struktur seremonial untuk menciptakan momen transisi psikologis yang bermakna; dan pembelajaran berbasis komunitas (*community-based learning*) yang menempatkan peserta didik dalam jaringan dukungan sosial yang saling menguatkan (Pramono & Susanti, 2022). Integrasi ketiganya dalam satu model yang berakar pada tradisi Hindu adalah keunggulan utama yang tidak dimiliki oleh pendekatan literasi digital konvensional.

Model ini juga memiliki fleksibilitas implementasi yang tinggi. Pada jenjang Sekolah Dasar, ia dapat diimplementasikan sebagai proyek seni bertema 'Musuh Baik Hatiku' dengan representasi *Sad Ripu* yang sederhana dan tidak menakutkan. Pada jenjang Menengah, ia dapat menjadi proyek kolaboratif antarmata pelajaran

yang menggabungkan Pendidikan Agama Hindu, Seni Budaya, dan Teknologi Informasi. Pada jenjang Perguruan Tinggi, ia dapat berkembang menjadi program pengabdian masyarakat yang mengajarkan kesehatan digital kepada komunitas Hindu.

III. Penutup

Penelitian ini telah merumuskan sebuah gagasan orisinal: ritual Ogoh-Ogoh dalam tradisi Nyepi Bali mengandung potensi pedagogis yang belum pernah dieksploitasi secara sistematis untuk pendidikan karakter anti-adiksi digital. Melalui adaptasi konsep *Sad Ripu* ke dalam tipologi perilaku adiksi digital—Kama Digital, Lobha Digital, Krodha Digital, Mada Digital, Moha Digital, dan Matsarya Digital—dan melalui empat tahap pembelajaran Model Ogoh-Ogoh Digital (*Prajna, Murthi, Dharana, Visarjana*), pendidikan agama Hindu memiliki sebuah model intervensi karakter yang otentik, bermakna, dan berpotensi efektif.

Keunggulan utama model ini terletak pada kekuatan akarnya: ia tidak meminjam dari tradisi lain, melainkan tumbuh dari tanah tradisi Hindu sendiri. Di tengah derasnyanya arus globalisasi yang mendorong homogenisasi pendidikan, model ini menawarkan jalan alternatif yang berpihak pada kekayaan kearifan lokal Hindu sebagai sumber daya pedagogis yang relevan dan berdaya guna di abad ke-21.

Penelitian lanjutan yang diperlukan mencakup: pengembangan instrumen penilaian *Sad Ripu* Digital yang tervalidasi; uji coba empiris Model Ogoh-Ogoh Digital dalam setting kelas nyata dengan desain kuasi-eksperimental; dan kajian komparatif efektivitas model ini dibandingkan dengan program literasi digital konvensional. Keterlibatan aktif komunitas adat Bali, seniman Ogoh-Ogoh, dan pendidik agama Hindu dalam proses pengembangan lanjutan adalah syarat yang tidak dapat dikompromikan untuk menjaga integritas kultural model ini.

Daftar Pustaka

Ardana, I. G. G. (2019). Makna filosofis ritual Ogoh-Ogoh dalam tradisi penyambutan Nyepi di Bali: Kajian hermeneutis Lontar Kala Tattwa. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama dan Kebudayaan*, 19(2), 112–128.

- Bhagavata Purana. (2004). (Swami Prabhupada, Trans.). Bhaktivedanta Book Trust.
- Duff, B. R. L., & Segijn, C. M. (2019). Media multitasking and the role of *Sad Ripu*-analogous psychological states: A cross-cultural perspective. *Journal of Media Psychology*, 31(3), 140–152.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Indrajaya, I. M. (2021). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam ritual Tawur Kasanga menjelang Nyepi: Perspektif pedagogi Hindu. *Jurnal PASUPATI*, 9(1), 33–50.
- Lontar Kala Tattwa. (n.d.). Koleksi Museum Bali, Denpasar. Naskah lontar nomor MB-LT-0047.
- Manawa Dharmasastra. (2013). (I. G. Pudja & T. R. Sudharta, Trans., 3rd ed.). Pustaka Mitra Jaya.
- Ngurah Oka, I. G. A. (2020). Eksternalisasi Bhuta Kala dalam estetika Ogoh-Ogoh: Semiotika ritual dan makna transendental. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 21–34.
- Pramono, S., & Susanti, D. A. (2022). Ritual berbasis seni sebagai metode pembelajaran karakter: Tinjauan pedagogi kritis. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 44–59.
- Ruastiti, N. M. (2018). Ogoh-Ogoh Bali dalam perspektif seni pertunjukan: Transformasi fungsi ritual menjadi media ekspresi komunal. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 167–178.
- Subagio, I. K. (2022). *Sad Ripu* dan pengendalian diri dalam Bhagavata Purana: Relevansinya bagi pendidikan moral Hindu kontemporer. *Jurnal Widya Dharma*, 34(2), 98–115.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. Atria Books.
- Wiana, I. K. (2009). *Makna Hari Raya Hindu*. Paramita.
- Wijaya, I. N. A. (2023). Adiksi media sosial di kalangan remaja Hindu Bali: Studi kasus di SMA Negeri se-Kota Denpasar. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 7(1), 10–25.