

Editor
Syakir
Wadiyo



Interdisiplin Pendidikan Seni:

**Budaya, Teknologi, Psikologi,
dan Media Baru**



Bangkit Sanjaya
Arrini Shabrina Anshor
Godham Eko Saputro
Stefanny Mersiany Pandaleke
Meyltsan Herbert Maragani
Rhesti Laila Ulfa
Kembang Ayu Agustya
Lesi Paranti
Rimasari Pramesti Putri

Interdisiplin Pendidikan Seni: Budaya, Teknologi, Psikologi, dan Media Baru

Editor:
Syakir
Wadiyo

Cipta Prima Nusantara
2026

Interdisiplin Pendidikan Seni:

Budaya, Teknologi, Psikologi, dan Media Baru
Hak cipta © Penulis

Penulis

Bangkit Sanjaya
Arrini Shabrina Anshor
Godham Eko Saputro
Stefanny Mersiany Pandaleke
Meyltsan Herbert Maragani
Rhesti Laila Ulfa
Kembang Ayu Agustya
Lesa Paranti
Rimasari Pramesti Putri

Editor

Syakir
Wadiyo

Layout

Lhaheksa

Cover:

Bangkit Sanjaya

Diterbitkan oleh:

Penerbit Cipta Prima Nusantara
Cetakan pertama, Juli 2026
viii+165 halaman, 15,5 x23 cm
ISBN: 978-623-380-549-0

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari penerbit. Pengutipan isi buku ini untuk kepentingan penelitian dan pendidikan merujuk pada aturan penulisan akademik yang berlaku.

Redaksi:

Penerbit Cipta Prima Nusantara
Perum Green Village Kavling 115, Ngijo
Gunungpati, Semarang, Jawa Tengah 50228
Email: ciprinus.id@gmail.com
Website : <https://penerbitciprinus.com/>

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga buku berjudul *Interdisiplin Pendidikan Seni: Budaya, Teknologi, Psikologi, dan Media Baru* ini dapat diselesaikan dan diterbitkan. Buku ini merupakan hasil kolaborasi para akademisi yang memiliki perhatian terhadap perkembangan pendidikan seni di tengah dinamika masyarakat kontemporer yang ditandai oleh kemajuan teknologi digital, transformasi budaya, perkembangan media baru, serta perubahan paradigma pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan mendasar terhadap cara manusia belajar, berkarya, berinteraksi, dan memaknai seni. Pendidikan seni tidak lagi dipahami sebagai ruang pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan artistik semata, tetapi telah berkembang menjadi bidang kajian yang bersifat interdisipliner. Seni kini beririsan dengan antropologi, psikologi, sosiologi, teknologi digital, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), media baru, ekologi, ekonomi kreatif, hingga kajian budaya. Oleh karena itu, pendekatan interdisipliner menjadi semakin penting untuk memahami berbagai persoalan pendidikan seni secara lebih utuh, kontekstual, dan relevan dengan tantangan abad ke-21.

Buku ini berupaya menghadirkan berbagai perspektif mengenai pendidikan seni melalui beragam pendekatan keilmuan. Setiap bab menawarkan sudut pandang yang berbeda namun saling melengkapi, mulai dari relasi seni, budaya, dan teknologi; disrupsi kecerdasan buatan dalam pendidikan seni; seni dan pendidikan berkelanjutan; psikologi kreativitas; media digital; hingga berbagai isu kontemporer lainnya. Keragaman perspektif tersebut diharapkan mampu memperkaya khazanah keilmuan pendidikan seni sekaligus

membuka ruang dialog lintas disiplin bagi dosen, mahasiswa, peneliti, praktisi pendidikan, maupun masyarakat luas.

Kami menyadari bahwa perkembangan teknologi dan perubahan sosial berlangsung sangat cepat. Oleh sebab itu, buku ini tidak dimaksudkan sebagai jawaban final atas berbagai persoalan pendidikan seni, melainkan sebagai titik awal untuk membangun diskusi akademik yang lebih luas mengenai masa depan pendidikan seni di era digital. Harapannya, buku ini dapat menjadi referensi yang mendorong lahirnya inovasi pembelajaran, penelitian interdisipliner, serta praktik pendidikan seni yang lebih humanis, adaptif, inklusif, dan berorientasi pada pelestarian nilai-nilai budaya.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh penulis yang telah memberikan kontribusi pemikiran terbaiknya dalam penyusunan buku ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penyuntingan, penelaahan, tata letak, hingga penerbitan, sehingga buku ini dapat hadir di hadapan para pembaca.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang konstruktif sangat kami harapkan demi penyempurnaan pada edisi-edisi berikutnya. Semoga buku ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan seni, serta menjadi inspirasi bagi berbagai inovasi pembelajaran dan penelitian di masa mendatang.

Semarang, Juli 2026

Editor

Syakir

Wadiyo

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Budaya Visual Digital dan Media Sosial dalam Pendidikan Seni dengan Analisis <i>Visual Culture Theory</i> dan <i>Simulacra Theory</i>	1
Bangkit Sanjaya	
Rekontruksi Relasi Seni, Budaya, dan Teknologi di Era Kontemporer	34
Arrini Shabrina Anshor	
Seni, Teknologi Digital, dan Disrupsi AI dalam Pendidikan	53
Godham Eko Saputro	
Seni, Ekologi, dan Pendidikan Berkelanjutan	62
Stefanny Mersiany Pandaleke	
Seni dan Media Digital Interaktif	79
Meyltsan Herbert Maragani	
Seni, Spiritualitas, dan Pendidikan Karakter : Kajian Humanistic Education & Hermeneutika Nusantara dalam Eksistensi Kesenian Kalinong Jambi	94
Rhesti Laila Ulfa	
Paradigma Interdisiplin dalam Riset Pendidikan Seni Kontemporer dengan Metode <i>Arts-Based Research</i> (ABR)	104
Kembang Ayu Agustya	
Pendidikan Seni Multikultural dalam Masyarakat Global	111
Lesa Paranti	

NFT, <i>Artificial Intelligence</i> , dan Transformasi Kepemilikan Karya Seni Digital Rimasari Pramesti Putri	128
Daftar Pustaka	145
Tentang Penulis	157

1

Budaya Visual Digital dan Media Sosial dalam Pendidikan Seni dengan Analisis *Visual Culture Theory* dan *Simulacra Theory*

Bangkit Sanjaya

A. Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk cara individu memperoleh informasi, berkomunikasi, membangun identitas, serta menciptakan karya seni. Kehadiran media sosial seperti Instagram, TikTok, Pinterest, dan YouTube menjadikan citra visual sebagai bahasa utama dalam interaksi masyarakat kontemporer. Aktivitas melihat, membagikan, memodifikasi, hingga memproduksi gambar berlangsung setiap saat sehingga manusia hidup di tengah arus visual yang tidak pernah berhenti. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa masyarakat saat ini tidak hanya hidup dalam masyarakat informasi, tetapi juga berada dalam budaya visual digital yang membentuk cara berpikir, merasakan, dan memahami realitas.

Dalam konteks pendidikan seni, perubahan tersebut membawa konsekuensi yang sangat signifikan. Mahasiswa seni tidak lagi bergantung pada museum, galeri, perpustakaan, maupun buku sejarah seni sebagai sumber utama pembelajaran visual. Sebaliknya, media sosial telah berkembang menjadi ruang belajar yang menyediakan jutaan referensi visual dari berbagai negara dalam waktu yang sangat singkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh referensi artistik melalui aliran citra yang terus muncul pada media sosial, sementara media visual digital turut

mempengaruhi cara individu membangun pengalaman estetika dan memahami makna visual secara kognitif maupun emosional (Impett & Offert, 2023; James Z. Wang, 2023).

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran seni telah mengalami pergeseran paradigma. Jika sebelumnya pembelajaran berlangsung melalui sistem institusional yang relatif terstruktur, kini proses belajar berkembang menuju model partisipatif berbasis jaringan digital global. Mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi visual, tetapi juga produsen citra yang secara aktif mengunggah karya, mengikuti tren visual, membangun portofolio digital, dan berinteraksi dengan komunitas kreatif lintas negara. Media sosial kemudian berfungsi sebagai ruang pembelajaran informal yang mempercepat distribusi pengetahuan visual sekaligus memperluas akses terhadap berbagai praktik artistik kontemporer.

Perubahan tersebut dapat dipahami melalui perspektif **Visual Culture Theory** yang dikembangkan oleh Nicholas Mirzoeff. Menurut Mirzoeff, budaya visual bukan sekadar berkaitan dengan aktivitas melihat gambar, tetapi menjelaskan bagaimana manusia memahami dunia melalui representasi visual. Oleh karena itu, pendidikan seni tidak cukup hanya mengembangkan keterampilan menggambar, melukis, atau mendesain, tetapi juga harus membangun kemampuan membaca makna, mengkritisi representasi visual, serta memahami ideologi yang bekerja di balik setiap citra digital. Literasi visual menjadi kompetensi penting agar mahasiswa mampu menafsirkan informasi visual secara kritis di tengah derasnya arus media digital (Ak & Dağ, 2026; Alimudin & Dharmawati, 2022; Frank Serafini, 2014)

Di sisi lain, kemudahan akses terhadap berbagai referensi visual juga memunculkan persoalan baru. Mahasiswa cenderung mengikuti gaya ilustrasi yang sedang viral, menggunakan template desain populer, atau meniru estetika yang banyak memperoleh perhatian di media sosial tanpa memahami konteks budaya, sejarah, maupun filosofi yang melatarbelakanginya. Kreativitas kemudian bergeser dari proses eksplorasi menuju reproduksi visual yang berulang. Dalam kondisi tersebut, karya seni berisiko kehilangan orisinalitas karena

lebih didorong oleh logika popularitas dibandingkan pencarian gagasan artistik yang autentik. Persoalan tersebut dijelaskan secara mendalam melalui ***Simulacra Theory*** yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Baudrillard berpendapat bahwa masyarakat postmodern hidup dalam dunia simulasi, yaitu ketika tanda dan citra tidak lagi merepresentasikan realitas, melainkan menciptakan realitas baru yang lebih dipercaya dibandingkan realitas itu sendiri. Pada media sosial, jumlah *likes*, *followers*, *views*, dan tingkat viralitas sering dijadikan indikator kualitas karya. Akibatnya, representasi visual memperoleh legitimasi yang lebih besar daripada pengalaman nyata sehingga lahirlah kondisi hiperrealitas, yaitu ketika batas antara realitas dan representasi menjadi semakin kabur (Murtiningsih et al., 2013; Saumantri et al., 2023).

Dominasi algoritma media sosial semakin memperkuat proses tersebut. Konten yang muncul pada beranda pengguna bukan merupakan representasi objektif mengenai keberagaman budaya visual, melainkan hasil seleksi sistem digital berdasarkan engagement, popularitas, dan preferensi pengguna. Dengan demikian, pengalaman visual mahasiswa dibentuk oleh logika algoritma yang secara terus-menerus memproduksi citra serupa sehingga mempersempit eksplorasi estetika. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menghambat perkembangan kreativitas kritis apabila pendidikan seni tidak memberikan kemampuan untuk memahami mekanisme konstruksi visual tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, paper ini bertujuan mengkaji secara konseptual bagaimana ***Visual Culture Theory*** dari Nicholas Mirzoeff dan ***Simulacra Theory*** dari Jean Baudrillard dapat digunakan sebagai landasan teoritis untuk memahami transformasi budaya visual digital dalam pendidikan seni. Selain itu, paper ini juga menjelaskan implikasi kedua teori tersebut terhadap pengembangan literasi visual, berpikir kritis, dan kreativitas mahasiswa seni pada abad ke-21 sehingga pendidikan seni tidak hanya menghasilkan karya yang estetis, tetapi juga mampu membentuk individu yang kritis terhadap representasi visual yang membanjiri ruang digital.

B. *Visual Culture Theory* Nicholas Mirzoeff

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan informasi visual. Jika pada masa lalu pengalaman visual lebih banyak diperoleh melalui karya seni di museum, galeri, media cetak, atau institusi pendidikan, kini sebagian besar pengalaman tersebut berlangsung melalui layar digital yang menampilkan jutaan citra setiap hari. Perubahan ini menunjukkan bahwa budaya visual telah berkembang menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat kontemporer. Dalam perspektif Nicholas Mirzoeff, budaya visual bukan sekadar membahas gambar sebagai objek estetis, melainkan bagaimana manusia memahami dunia melalui representasi visual yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, visual tidak lagi dipahami sebagai hasil akhir dari aktivitas artistik, tetapi sebagai medium pembentuk pengetahuan, identitas, ideologi, dan relasi sosial.

Mirzoeff menegaskan bahwa masyarakat modern hidup dalam ***visual culture***, yaitu suatu kondisi ketika pengalaman manusia lebih banyak dibentuk oleh apa yang mereka lihat dibandingkan apa yang mereka baca. Dominasi visual tersebut semakin menguat dengan hadirnya internet, media sosial, dan teknologi komunikasi digital yang memungkinkan setiap individu menjadi produsen sekaligus konsumen citra. Akibatnya, gambar tidak lagi berfungsi sebagai pelengkap informasi, melainkan menjadi bahasa utama dalam membangun pemahaman terhadap realitas sosial. Konsep ini menjelaskan mengapa budaya visual memiliki posisi yang sangat strategis dalam pendidikan seni abad ke-21.

Dalam konteks pendidikan seni, implikasi teori Mirzoeff sangat luas. Mahasiswa seni tidak lagi memperoleh referensi visual hanya dari sumber-sumber akademik konvensional, seperti museum, galeri seni, katalog pameran, atau buku sejarah seni. Sebaliknya, mereka memperoleh inspirasi dari Instagram, Pinterest, TikTok, Behance, ArtStation, YouTube, maupun berbagai platform digital lainnya yang menghadirkan jutaan karya seni setiap hari. Penelitian terkini

menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi ruang utama pembelajaran visual generasi muda karena memungkinkan individu memperoleh referensi artistik secara cepat, terbuka, dan lintas budaya (Impett & Offert, 2023). Selain itu, media visual digital juga mempengaruhi cara individu membangun pengalaman estetika melalui interaksi kognitif dan emosional terhadap citra yang mereka konsumsi (James Z. Wang, 2023).

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni mengalami transformasi dari model institusional menuju model pembelajaran partisipatif berbasis jaringan digital. Mahasiswa tidak lagi hanya menerima pengetahuan dari dosen, tetapi secara aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi visual yang berlangsung secara mandiri. Mereka mengamati proses kreatif seniman dunia, mengikuti perkembangan tren visual global, berdiskusi melalui komunitas digital, bahkan mempublikasikan karya kepada audiens internasional. Dengan demikian, media sosial telah berkembang menjadi kurikulum visual tidak resmi yang membentuk cara mahasiswa memahami estetika, kreativitas, dan praktik artistik kontemporer.

Namun demikian, Mirzoeff tidak memandang budaya visual hanya sebagai peluang, melainkan juga sebagai ruang yang dipenuhi kepentingan ideologis. Setiap gambar membawa pesan tertentu yang dipengaruhi oleh konteks sosial, ekonomi, politik, maupun budaya tempat gambar tersebut diproduksi. Oleh karena itu, kemampuan melihat gambar tidak identik dengan kemampuan memahami maknanya. Individu perlu memiliki kemampuan membaca representasi visual secara kritis agar tidak menerima setiap citra sebagai kebenaran yang bersifat objektif. Perspektif ini menjadi dasar berkembangnya konsep *visual literacy* atau literasi visual.

Literasi visual merupakan kemampuan memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi visual secara kritis. Dalam pendidikan seni, kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggambar atau melukis, tetapi juga mencakup kemampuan mengidentifikasi simbol,

memahami narasi visual, mengenali ideologi yang tersembunyi di balik citra, serta menganalisis hubungan antara gambar dengan realitas sosial. Literasi visual merupakan keterampilan penting dalam menghadapi masyarakat yang semakin bergantung pada komunikasi visual (Palupi & Norhabiba, 2021; Rince Tatik Juanita et al., 2023). Kemampuan membaca gambar sama pentingnya dengan kemampuan membaca teks karena gambar memiliki struktur makna yang kompleks dan mampu mempengaruhi cara berpikir individu (Frank Serafini, 2014).

Berdasarkan perspektif tersebut, pendidikan seni tidak cukup hanya mengembangkan keterampilan teknis menghasilkan karya yang indah, tetapi juga harus membentuk kemampuan berpikir kritis terhadap budaya visual. Mahasiswa perlu memahami bahwa setiap gambar merupakan hasil konstruksi sosial yang membawa kepentingan tertentu. Oleh karena itu, proses pembelajaran seni harus mendorong mahasiswa untuk mempertanyakan siapa yang memproduksi gambar, untuk kepentingan apa gambar tersebut dibuat, bagaimana gambar didistribusikan, serta bagaimana citra tersebut mempengaruhi persepsi masyarakat.

Kemampuan tersebut menjadi semakin penting pada era media sosial karena algoritma digital secara terus-menerus memilih citra yang dianggap paling menarik berdasarkan tingkat interaksi pengguna. Akibatnya, pengalaman visual individu tidak lagi bersifat netral, melainkan dibentuk oleh logika teknologi digital. Dalam kondisi demikian, literasi visual menjadi kompetensi utama agar mahasiswa mampu mengembangkan kesadaran kritis terhadap representasi visual yang membanjiri kehidupan sehari-hari. Pendidikan seni kemudian bertransformasi dari pembelajaran berbasis keterampilan menjadi pendidikan yang membangun kemampuan analisis visual, interpretasi budaya, dan refleksi kritis terhadap berbagai fenomena visual kontemporer.

Selain itu, teori Mirzoeff juga memberikan kontribusi penting terhadap perubahan paradigma pendidikan seni dari pendekatan berbasis objek menuju pendekatan berbasis pengalaman visual.

Fokus pembelajaran tidak lagi hanya pada penciptaan karya seni sebagai produk akhir, tetapi juga pada bagaimana karya tersebut diproduksi, didistribusikan, dimaknai, dan diterima oleh masyarakat digital. Mahasiswa didorong untuk memahami bahwa sebuah karya seni memiliki kehidupan sosial yang terus berkembang melalui proses reproduksi, interpretasi, dan interaksi digital.

Dengan demikian, ***Visual Culture Theory*** menempatkan pendidikan seni sebagai ruang untuk membangun literasi visual kritis, bukan sekadar keterampilan artistik. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa memahami hubungan antara citra, teknologi, budaya, dan kekuasaan sehingga mampu menghasilkan karya yang tidak hanya memiliki kualitas estetis, tetapi juga memiliki kedalaman konseptual, relevansi sosial, serta kesadaran kritis terhadap budaya visual digital. Dalam konteks abad ke-21, kemampuan tersebut menjadi pondasi penting bagi lahirnya seniman yang tidak hanya kreatif secara teknis, tetapi juga reflektif dalam membaca dinamika budaya visual global.

C. *Simulacra Theory* Jean Baudrillard dalam Konteks Budaya Visual Digital

Perkembangan media digital tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga mengubah cara realitas diproduksi, dipersepsikan, dan dimaknai. Dalam masyarakat kontemporer, individu semakin sering berinteraksi dengan representasi visual dibandingkan dengan realitas yang dialaminya secara langsung. Foto, video, ilustrasi digital, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), dan konten media sosial membentuk pengalaman sehari-hari sehingga batas antara kenyataan dan representasi menjadi semakin sulit dibedakan. Fenomena ini dijelaskan secara komprehensif melalui *Simulacra Theory* yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, masyarakat postmodern hidup dalam dunia yang dipenuhi tanda dan

citra yang tidak lagi merepresentasikan realitas, tetapi justru menciptakan realitas baru yang diterima sebagai kebenaran.

Baudrillard menjelaskan bahwa simulacra merupakan reproduksi tanda atau citra yang secara bertahap kehilangan hubungan dengan sumber aslinya. Istilah ini berasal dari kata Latin *simulare* yang berarti meniru atau merepresentasikan sesuatu. Pada awalnya, sebuah representasi masih memiliki keterkaitan dengan objek nyata. Namun, ketika proses reproduksi berlangsung secara terus-menerus melalui media dan teknologi, representasi tersebut berkembang menjadi citra yang berdiri sendiri tanpa lagi memerlukan referensi terhadap realitas awal. Dalam kondisi tersebut, masyarakat tidak lagi berinteraksi dengan realitas, melainkan dengan rangkaian tanda yang saling mereproduksi satu sama lain (Murtiningsih et al., 2013).

Konsep simulacra menjadi semakin relevan pada era media sosial karena hampir seluruh aktivitas komunikasi berlangsung melalui representasi visual. Foto profil, unggahan karya seni, video pendek, dokumentasi proses kreatif, hingga portofolio digital merupakan bentuk representasi yang telah melalui proses seleksi, penyuntingan, dan kurasi sebelum dipublikasikan. Dengan kata lain, media sosial tidak menghadirkan kehidupan sebagaimana adanya, tetapi menghadirkan kehidupan yang telah dikonstruksi agar sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan kepada publik. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman pengguna lebih banyak dibentuk oleh representasi visual daripada pengalaman empiris.

Baudrillard kemudian memperkenalkan konsep *hyperreality*, yaitu keadaan ketika representasi visual dianggap lebih nyata daripada realitas yang direpresentasikannya. Dalam masyarakat digital, kualitas karya seringkali diukur melalui jumlah *likes*, *followers*, *views*, atau tingkat viralitas. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa indikator popularitas mulai menggantikan proses apresiasi terhadap kualitas artistik maupun kedalaman konseptual karya. Akibatnya, nilai sebuah karya tidak lagi ditentukan oleh proses penciptaan atau

makna yang dikandungnya, tetapi oleh kemampuannya menarik perhatian dalam sistem media digital.

Fenomena hiperrealitas juga terlihat dalam praktik pendidikan seni. Banyak mahasiswa lebih mengenal karya yang viral di media sosial dibandingkan karya-karya penting dalam sejarah seni. Referensi visual diperoleh melalui algoritma yang terus merekomendasikan konten serupa berdasarkan kebiasaan pengguna. Akibatnya, mahasiswa lebih sering berinteraksi dengan representasi yang telah dipilih oleh sistem digital daripada dengan keberagaman praktik artistik yang sesungguhnya. Pengalaman visual kemudian dibentuk oleh mekanisme teknologi, bukan oleh eksplorasi kritis terhadap sejarah, budaya, maupun konteks penciptaan karya. Untuk menjelaskan proses tersebut, Baudrillard mengemukakan empat tahap perkembangan tanda. Tahap pertama adalah ketika tanda masih merepresentasikan realitas, misalnya lukisan potret yang berusaha menggambarkan objek sebagaimana adanya. Tahap kedua terjadi ketika tanda mulai menutupi realitas melalui manipulasi representasi, seperti propaganda politik yang membangun citra tertentu tanpa mencerminkan kondisi sebenarnya. Tahap ketiga muncul ketika tanda menutupi ketiadaan realitas, misalnya iklan yang menjanjikan kesempurnaan yang tidak pernah benar-benar ada. Tahap keempat merupakan kondisi ketika tanda sepenuhnya terlepas dari realitas sehingga hanya merujuk pada tanda lain. Pada tahap inilah hiperrealitas terbentuk karena representasi menjadi lebih dominan daripada kenyataan.

Keempat tahapan tersebut dapat diamati secara nyata dalam budaya visual digital. Ilustrasi yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, misalnya, sering kali menggabungkan ribuan referensi visual menjadi citra baru tanpa memiliki pengalaman empiris terhadap objek yang digambarkan. Demikian pula berbagai gaya ilustrasi yang viral di media sosial terus diproduksi oleh pengguna lain hingga kehilangan hubungan dengan pencipta maupun konteks budaya yang melahirkannya. Dalam kondisi tersebut, karya baru lebih merupakan hasil reproduksi representasi daripada hasil eksplorasi pengalaman

artistik yang autentik. Fenomena serupa terlihat pada penggunaan *template* desain, *preset* visual, maupun tren ilustrasi digital. Mahasiswa seni sering mengikuti gaya visual yang sedang populer karena dianggap lebih mudah diterima oleh algoritma media sosial. Walaupun praktik tersebut dapat meningkatkan visibilitas karya, kecenderungan tersebut juga berpotensi mengurangi keberanian bereksperimen dan mengembangkan identitas artistik yang orisinal. Kreativitas akhirnya bergeser dari proses pencarian gagasan menuju proses adaptasi terhadap selera pasar digital.

Dominasi algoritma semakin memperkuat mekanisme simulasi tersebut. Sistem media sosial memilih konten berdasarkan tingkat interaksi pengguna sehingga citra yang sering muncul bukanlah representasi keberagaman visual, melainkan representasi yang dianggap paling menguntungkan bagi platform. Mahasiswa kemudian berada dalam filter visual yang secara tidak langsung membatasi pengalaman estetikanya. Mereka lebih banyak melihat karya yang serupa dengan preferensi sebelumnya daripada karya yang mampu memperluas wawasan visual. Akibatnya, ruang eksplorasi artistik menjadi semakin sempit meskipun akses terhadap informasi tampak semakin luas.

Implikasi fenomena ini terhadap pendidikan seni sangat signifikan. Mahasiswa berpotensi mengembangkan persepsi bahwa keberhasilan artistik identik dengan popularitas digital. Proses kreatif yang memerlukan eksplorasi mendalam, refleksi, dan eksperimen sering kali tergeser oleh kebutuhan menghasilkan karya yang cepat menarik perhatian pengguna media sosial. Orientasi tersebut berisiko mengurangi penghargaan terhadap proses kreatif sebagai inti pendidikan seni. Meskipun demikian, teori Baudrillard tidak dapat dipahami hanya sebagai kritik terhadap teknologi digital. Perspektif ini justru memberikan kerangka reflektif agar pendidik dan mahasiswa menyadari bahwa media digital selalu membentuk cara manusia memahami realitas. Kesadaran tersebut menjadi titik awal untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga mahasiswa tidak sekadar menjadi konsumen representasi visual, tetapi mampu

mempertanyakan bagaimana citra diproduksi, siapa yang memperoleh keuntungan dari penyebarannya, dan bagaimana citra tersebut mempengaruhi persepsi masyarakat. Teori Baudrillard juga memperoleh berbagai kritik. Beberapa akademisi menilai bahwa pandangannya terlalu pesimistis karena menganggap hampir seluruh realitas telah digantikan oleh simulasi. Selain itu, konsep simulacra dinilai sulit diuji secara empiris karena lebih bersifat filosofis dibandingkan operasional. Walaupun demikian, relevansi teori ini tetap tinggi dalam menjelaskan fenomena budaya digital, terutama ketika media sosial, algoritma, dan kecerdasan buatan semakin mendominasi produksi serta distribusi citra visual.

Dalam konteks pendidikan seni, Simulacra Theory memberikan kontribusi penting untuk membangun kesadaran kritis terhadap budaya visual digital. Mahasiswa tidak hanya perlu menguasai keterampilan teknis menghasilkan karya, tetapi juga memahami bagaimana citra diproduksi, direproduksi, dan dikonsumsi dalam masyarakat digital. Dengan demikian, proses pembelajaran seni tidak berhenti pada penciptaan karya yang menarik secara visual, tetapi juga mendorong lahirnya seniman yang mampu mempertahankan orisinalitas, memahami konteks budaya, serta mengkritisi mekanisme hiperrealitas yang membentuk praktik seni kontemporer.

D. Sintesis *Visual Culture Theory* dan *Simulacra Theory* sebagai Landasan Pendidikan Seni Abad ke-21

Perkembangan media digital menunjukkan bahwa budaya visual tidak lagi dapat dipahami hanya dari perspektif estetika atau teknologi secara terpisah. Kompleksitas interaksi antara manusia, citra, media, dan algoritma menuntut adanya kerangka konseptual yang mampu menjelaskan bagaimana visual diproduksi, dimaknai, sekaligus mempengaruhi perilaku sosial. Dalam konteks ini, *Visual Culture Theory* dari Nicholas Mirzoeff dan *Simulacra Theory* dari Jean Baudrillard merupakan dua pendekatan yang saling melengkapi dalam menjelaskan dinamika budaya visual digital. Mirzoeff berfokus

pada bagaimana manusia memahami dunia melalui representasi visual, sedangkan Baudrillard menjelaskan bagaimana representasi tersebut dapat berkembang menjadi simulasi yang menggantikan realitas. Dengan demikian, kedua teori memberikan landasan yang komprehensif untuk memahami tantangan pendidikan seni pada era digital.

Perspektif Mirzoeff menempatkan citra sebagai media pembentuk pengetahuan dan pengalaman sosial. Dalam pandangan ini, gambar tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai instrumen yang membentuk cara individu memahami identitas, budaya, sejarah, dan relasi sosial. Oleh karena itu, pendidikan seni harus membekali mahasiswa dengan kemampuan membaca makna visual, mengidentifikasi ideologi yang terkandung dalam representasi, serta mengembangkan kemampuan interpretasi kritis terhadap berbagai bentuk komunikasi visual. Literasi visual menjadi kompetensi utama agar mahasiswa tidak hanya mampu menghasilkan karya, tetapi juga memahami konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya.

Sementara itu, Baudrillard memperluas pembahasan tersebut dengan menjelaskan bahwa representasi visual pada masyarakat digital tidak selalu mencerminkan realitas. Produksi citra yang berlangsung secara terus-menerus melalui media sosial, kecerdasan buatan, dan algoritma menyebabkan masyarakat lebih sering berinteraksi dengan simulasi daripada dengan pengalaman nyata. Dalam kondisi hiperrealitas, nilai sebuah karya sering ditentukan oleh popularitas digital, bukan oleh kualitas konseptual maupun proses kreatifnya. Perspektif ini mengingatkan bahwa media digital tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk persepsi masyarakat mengenai apa yang dianggap benar, menarik, dan bernilai.

Sintesis kedua teori tersebut menghasilkan paradigma baru dalam pendidikan seni. Jika Mirzoeff mengajarkan bagaimana membaca budaya visual, maka Baudrillard mengajarkan bagaimana mengkritisi budaya visual. Dengan kata lain, Visual Culture Theory

mengembangkan kemampuan interpretasi terhadap representasi visual, sedangkan Simulacra Theory mengembangkan kemampuan refleksi terhadap proses pembentukan representasi tersebut. Integrasi keduanya memungkinkan mahasiswa memahami bahwa setiap citra memiliki dua dimensi sekaligus, yaitu dimensi makna dan dimensi konstruksi. Mahasiswa tidak hanya bertanya *"Apa arti gambar ini?"*, tetapi juga *"Mengapa gambar ini diproduksi, siapa yang memproduksinya, dan bagaimana media membentuk makna gambar tersebut?"*

Integrasi tersebut memiliki relevansi yang tinggi terhadap transformasi pendidikan seni abad ke-21. Mahasiswa saat ini hidup dalam lingkungan digital yang dipenuhi jutaan gambar setiap hari. Sebagian besar referensi artistik diperoleh melalui media sosial, bukan melalui institusi seni konvensional. Kondisi tersebut memberikan peluang yang besar karena akses terhadap pengetahuan visual menjadi semakin terbuka dan demokratis. Mahasiswa dapat mempelajari berbagai teknik, pendekatan estetika, serta perkembangan seni kontemporer dari berbagai negara tanpa batas geografis. Proses belajar menjadi lebih fleksibel, kolaboratif, dan partisipatif dibandingkan sebelumnya.

Namun, peluang tersebut juga diikuti oleh tantangan yang tidak kalah besar. Kemudahan memperoleh referensi visual sering kali mendorong mahasiswa untuk mengonsumsi citra secara cepat tanpa melakukan analisis kritis. Tren ilustrasi, gaya desain, maupun karya yang sedang viral lebih mudah ditiru daripada dipahami secara konseptual. Akibatnya, proses pembelajaran berisiko bergeser dari eksplorasi artistik menuju reproduksi visual. Kreativitas kemudian lebih diarahkan untuk mengikuti logika algoritma daripada mengembangkan gagasan yang berakar pada pengalaman, refleksi, dan konteks budaya.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pendidikan seni tidak lagi cukup berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis. Mahasiswa perlu memiliki kemampuan untuk mengevaluasi validitas informasi visual, memahami proses konstruksi citra, mengenali bias

algoritma, serta membedakan antara realitas empiris dan representasi digital. Kompetensi ini menjadi bagian dari **visual critical thinking**, yaitu kemampuan berpikir kritis melalui analisis visual yang mengintegrasikan aspek estetika, sosial, budaya, teknologi, dan etika.

Visual critical thinking merupakan pengembangan lebih lanjut dari konsep literasi visual. Jika literasi visual berfokus pada kemampuan membaca dan memahami gambar, maka visual critical thinking menekankan kemampuan mengevaluasi, mempertanyakan, dan merefleksikan berbagai bentuk representasi visual. Mahasiswa tidak hanya mengamati karya berdasarkan unsur rupa, tetapi juga mengkaji konteks penciptaan, mekanisme distribusi digital, kepentingan ekonomi, pengaruh algoritma, hingga dampaknya terhadap masyarakat. Pendekatan ini menghasilkan proses pembelajaran yang lebih mendalam karena karya seni dipahami sebagai produk budaya yang selalu berkaitan dengan dinamika sosial.

Dalam praktik pembelajaran, sintesis teori Mirzoeff dan Baudrillard dapat diterapkan melalui berbagai strategi. Dosen dapat mengajak mahasiswa membandingkan karya asli dengan reproduksi digital, menganalisis bagaimana algoritma media sosial membentuk tren visual, mengkaji konstruksi identitas melalui portofolio digital, serta mendiskusikan implikasi penggunaan kecerdasan buatan dalam proses penciptaan karya. Pendekatan tersebut tidak bertujuan menolak teknologi digital, melainkan membangun kesadaran bahwa teknologi selalu membawa konsekuensi terhadap cara manusia memahami seni dan realitas.

Dengan demikian, integrasi **Visual Culture Theory** dan **Simulacra Theory** menghadirkan paradigma pendidikan seni yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Pendidikan seni tidak lagi hanya menghasilkan lulusan yang terampil secara teknis, tetapi juga individu yang memiliki literasi visual, kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis, dan refleksi filosofis terhadap budaya visual digital. Paradigma ini menjadi pondasi penting dalam membentuk seniman, desainer, maupun pendidik seni yang mampu memanfaatkan

teknologi secara kreatif tanpa kehilangan kedalaman konseptual, integritas akademik, dan orisinalitas artistik.

E. Media Sosial sebagai Kurikulum Visual Baru dalam Pendidikan Seni

Perkembangan media sosial telah mengubah paradigma pembelajaran seni secara fundamental. Jika sebelumnya mahasiswa memperoleh referensi visual melalui museum, galeri, buku sejarah seni, atau pembelajaran di studio, kini mereka lebih banyak belajar melalui platform digital seperti Instagram, TikTok, Pinterest, Behance, dan YouTube. Perubahan ini menunjukkan bahwa media sosial telah berkembang menjadi **kurikulum visual baru** yang menyediakan sumber belajar secara terbuka, cepat, dan berkelanjutan. Arus informasi visual yang terus diperbarui menjadikan media sosial sebagai ruang belajar yang melengkapi, bahkan dalam beberapa aspek menggantikan, sumber pembelajaran konvensional.

Fenomena tersebut sejalan dengan pandangan Nicholas Mirzoeff bahwa budaya visual merupakan cara manusia memahami dunia melalui representasi visual. Dalam konteks ini, media sosial bukan hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang produksi dan distribusi pengetahuan visual. Mahasiswa tidak lagi sekadar mengamati karya seni, melainkan menyaksikan proses kreatif, mengikuti diskusi artistik, mempelajari teknik baru, dan membangun jejaring profesional secara global. Proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif karena mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan seniman, kurator, maupun komunitas kreatif tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Kondisi tersebut memberikan kontribusi positif terhadap demokratisasi pengetahuan visual. Kesempatan memperoleh referensi seni tidak lagi bergantung pada akses terhadap institusi budaya atau koleksi fisik. Mahasiswa dari berbagai daerah memiliki peluang yang sama untuk mempelajari perkembangan seni

kontemporer, mengeksplorasi berbagai pendekatan visual, dan membandingkan praktik artistik dari berbagai negara. Dengan demikian, media sosial memperluas cakupan pembelajaran sekaligus memperkaya pengalaman visual mahasiswa. Namun, akses yang luas tidak selalu menghasilkan pemahaman yang mendalam. Informasi visual di media sosial umumnya disajikan dalam format singkat dan cepat sehingga mahasiswa lebih mudah mengonsumsi citra daripada mengkajinya secara kritis. Mereka cenderung mengenali bentuk visual tanpa memahami konteks sejarah, budaya, maupun gagasan yang melatarbelakangi karya tersebut. Akibatnya, proses belajar berpotensi berubah menjadi aktivitas mengumpulkan referensi visual tanpa diikuti kemampuan analisis yang memadai.

Oleh karena itu, media sosial seharusnya diposisikan sebagai **sumber belajar pendukung**, bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Pendidikan seni tetap memerlukan proses akademik yang mendorong mahasiswa menghubungkan pengalaman visual digital dengan teori seni, sejarah seni, kritik seni, dan konteks sosial budaya. Pendekatan tersebut memungkinkan mahasiswa memanfaatkan media sosial sebagai sarana eksplorasi tanpa kehilangan kedalaman berpikir akademik.

F. Transformasi Pembelajaran Seni pada Era Budaya Visual Digital

Budaya visual digital telah menggeser orientasi pembelajaran seni dari pendekatan yang berpusat pada penguasaan teknik menuju pembelajaran yang menekankan kemampuan memahami makna visual. Pergeseran ini dipengaruhi oleh meningkatnya intensitas interaksi mahasiswa dengan berbagai bentuk representasi visual yang hadir melalui media digital. Pembelajaran seni tidak lagi berakhir pada kemampuan menghasilkan karya, tetapi juga mencakup kemampuan membaca, menafsirkan, dan mengevaluasi citra yang beredar di masyarakat.

Transformasi tersebut mengubah peran dosen dalam proses pembelajaran. Dosen tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap budaya visual. Mahasiswa didorong untuk mengevaluasi kualitas referensi digital, mengidentifikasi pesan visual, serta memahami hubungan antara karya seni dengan konteks sosial, budaya, politik, dan teknologi.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya model pembelajaran yang lebih kolaboratif. Mahasiswa dapat berdiskusi melalui komunitas daring, mengikuti lokakarya internasional, maupun memperoleh umpan balik terhadap karya yang dipublikasikan secara digital. Lingkungan belajar menjadi lebih terbuka dan dinamis karena pengetahuan berkembang melalui interaksi antar pengguna, bukan hanya melalui proses pembelajaran formal di kelas.

Meskipun demikian, transformasi tersebut juga menghadirkan tantangan. Kecepatan distribusi informasi sering kali mendorong mahasiswa mengutamakan kuantitas referensi dibandingkan kualitas pemahaman. Mereka lebih fokus mencari inspirasi visual daripada membangun gagasan artistik yang orisinal. Oleh karena itu, pembelajaran seni perlu mengarahkan mahasiswa agar mampu mengolah referensi digital menjadi sumber refleksi dan inovasi, bukan sekadar objek imitasi.

G. Produksi Identitas Visual Mahasiswa Seni di Media Sosial

Media sosial telah menjadi ruang utama dalam pembentukan identitas visual mahasiswa seni. Portofolio digital yang ditampilkan melalui Instagram, Behance, maupun platform kreatif lainnya berfungsi sebagai representasi profesional sekaligus sarana membangun reputasi di ruang publik. Identitas artistik tidak lagi dibangun hanya melalui pameran atau publikasi akademik, tetapi juga melalui strategi komunikasi visual yang dilakukan secara berkelanjutan di media digital.

Kondisi ini mendorong mahasiswa mempelajari berbagai aspek di luar kemampuan artistik, seperti *personal branding*, kurasi karya, komunikasi visual, dan manajemen portofolio. Kompetensi tersebut menjadi penting karena keberhasilan seorang seniman pada era digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas karya, tetapi juga oleh kemampuannya membangun hubungan dengan audiens melalui media sosial.

Namun, identitas digital bukanlah representasi utuh dari kehidupan seorang seniman. Konten yang dipublikasikan merupakan hasil seleksi yang menampilkan karya terbaik, pencapaian, atau citra yang ingin dibangun kepada publik. Dengan demikian, identitas visual merupakan bentuk konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh strategi komunikasi dan ekspektasi audiens. Mahasiswa perlu memahami bahwa media sosial menghadirkan representasi, bukan keseluruhan realitas.

Kesadaran tersebut penting agar mahasiswa tidak menjadikan validasi digital sebagai ukuran utama keberhasilan artistik. Proses kreatif, eksplorasi gagasan, dan perkembangan intelektual tetap harus menjadi pondasi utama dalam berkarya. Media sosial sebaiknya dipandang sebagai sarana komunikasi profesional, bukan sebagai tujuan akhir proses penciptaan seni.

H. Simulacra, Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), dan Reproduksi Kreativitas dalam Pendidikan Seni

Perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* telah membawa perubahan mendasar terhadap praktik penciptaan karya seni. Berbagai aplikasi berbasis AI mampu menghasilkan ilustrasi, lukisan, desain, maupun karya visual lainnya hanya melalui perintah teks (*text-to-image prompt*). Kemampuan tersebut mempercepat proses produksi visual sekaligus memperluas akses masyarakat terhadap penciptaan karya digital. Dalam konteks pendidikan seni, AI dapat menjadi media eksplorasi yang membantu mahasiswa

mengembangkan ide, memvisualisasikan konsep, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan estetika secara lebih efisien.

Namun, kemudahan tersebut juga menghadirkan persoalan konseptual yang tidak sederhana. Sebagian besar sistem AI bekerja melalui proses pembelajaran mesin (*machine learning*) dengan memanfaatkan jutaan data visual yang telah tersedia di internet. Dengan demikian, citra yang dihasilkan bukan berasal dari pengalaman kreatif yang dialami oleh AI, melainkan dari proses penggabungan, pengenalan pola, dan reproduksi berbagai referensi visual yang telah ada sebelumnya. Dalam perspektif Jean Baudrillard, kondisi tersebut memperlihatkan bagaimana representasi visual semakin jauh dari realitas asalnya hingga membentuk simulasi yang berdiri sendiri. Karya yang dihasilkan AI bukan lagi representasi terhadap objek nyata, tetapi representasi atas kumpulan representasi visual yang telah lebih dahulu beredar di ruang digital.

Fenomena ini menunjukkan bahwa AI tidak sekadar menjadi alat produksi karya, tetapi juga menjadi mesin reproduksi budaya visual. Semakin banyak citra digital diproduksi, semakin besar pula kemungkinan terjadinya pengulangan gaya visual yang serupa. Akibatnya, batas antara inspirasi, adaptasi, dan imitasi menjadi semakin kabur. Dalam kondisi tersebut, kreativitas berisiko dipahami sebagai kemampuan menghasilkan variasi visual yang menarik, bukan sebagai proses menemukan gagasan baru yang lahir dari pengalaman, refleksi, dan pemaknaan terhadap realitas.

Persoalan tersebut semakin terlihat ketika mahasiswa menggunakan AI sebagai sumber utama dalam proses penciptaan karya. Hasil visual yang dihasilkan seringkali memiliki kualitas estetis yang tinggi, tetapi belum tentu mencerminkan proses berpikir artistik yang mendalam. Mahasiswa dapat memperoleh komposisi, warna, maupun bentuk yang menarik tanpa melalui tahapan observasi, eksplorasi, eksperimen, dan refleksi yang selama ini menjadi inti pendidikan seni. Akibatnya, proses kreatif berpotensi bergeser dari aktivitas pencarian makna menuju aktivitas memilih hasil visual yang dianggap paling menarik.

Dalam perspektif pendidikan seni, kondisi tersebut tidak berarti bahwa penggunaan AI harus ditolak. Sebaliknya, AI perlu diposisikan sebagai **alat bantu kreatif**, bukan sebagai pengganti proses kreatif. Mahasiswa tetap harus memahami bahwa teknologi tidak dapat menggantikan pengalaman personal, sensitivitas estetik, refleksi budaya, maupun nilai kemanusiaan yang menjadi fondasi penciptaan karya seni. Teknologi mampu menghasilkan bentuk visual, tetapi makna artistik tetap dibangun melalui pengalaman, interpretasi, dan kesadaran penciptanya.

Selain AI, reproduksi kreativitas juga terjadi melalui berbagai tren visual yang berkembang di media sosial. Gaya ilustrasi tertentu dapat menjadi populer dalam waktu singkat dan segera ditiru oleh ribuan pengguna di berbagai belahan dunia. Demikian pula template desain, teknik pewarnaan, komposisi visual, hingga gaya fotografi sering berkembang menjadi standar estetika yang diikuti secara luas. Fenomena ini memperlihatkan bahwa media sosial mempercepat penyebaran bahasa visual sekaligus mempercepat proses homogenisasi estetika. Mahasiswa seni sering menjadikan tren tersebut sebagai referensi utama karena dianggap mampu meningkatkan peluang memperoleh perhatian publik. Mereka menyesuaikan warna, komposisi, teknik ilustrasi, bahkan tema karya dengan preferensi yang sedang berkembang di media sosial. Meskipun strategi tersebut dapat meningkatkan visibilitas karya, kecenderungan tersebut juga dapat mengurangi keberanian untuk bereksperimen dan membangun identitas artistik yang autentik.

Dalam perspektif Baudrillard, kondisi tersebut merupakan manifestasi **simulacra**. Karya seni tidak lagi merujuk pada pengalaman empiris atau realitas sosial, tetapi lebih banyak merujuk pada representasi visual yang telah diproduksi sebelumnya. Setiap reproduksi melahirkan reproduksi berikutnya hingga hubungan dengan referensi awal semakin menghilang. Akibatnya, mahasiswa lebih mengenal gaya visual yang sedang populer dibandingkan memahami sejarah, konteks budaya, maupun nilai filosofis yang

melahirkan gaya tersebut. Kreativitas kemudian berkembang sebagai proses reproduksi citra, bukan sebagai proses penciptaan makna.

Fenomena tersebut diperkuat oleh algoritma media sosial yang cenderung menampilkan konten dengan tingkat interaksi tinggi. Semakin sering suatu gaya visual memperoleh perhatian publik, semakin besar peluang gaya tersebut direkomendasikan kepada pengguna lain. Mekanisme ini menciptakan siklus reproduksi yang terus berulang sehingga keberagaman visual secara perlahan tergantikan oleh estetika yang seragam. Dalam jangka panjang, mahasiswa dapat mengalami keterbatasan eksplorasi karena lingkungan visual yang mereka konsumsi didominasi oleh pola-pola yang sama.

Implikasi terhadap pendidikan seni sangat jelas. Proses pembelajaran tidak lagi cukup menekankan penguasaan teknik atau pemanfaatan teknologi, tetapi juga harus membangun kesadaran mengenai proses terbentuknya tren visual. Mahasiswa perlu memahami bahwa popularitas suatu gaya tidak selalu menunjukkan kualitas artistiknya. Mereka harus mampu membedakan antara karya yang lahir dari eksplorasi konseptual dengan karya yang hanya mengikuti arus visual digital. Oleh karena itu, pembelajaran seni perlu mengintegrasikan penggunaan AI dengan pendekatan reflektif dan kritis. Mahasiswa perlu diajak mendiskusikan aspek etika, orisinalitas, hak cipta, otentisitas, serta implikasi budaya dari penggunaan teknologi tersebut. Pendekatan ini memungkinkan AI dimanfaatkan sebagai media eksplorasi tanpa mengurangi nilai-nilai fundamental pendidikan seni, yaitu kreativitas, refleksi, dan pengembangan identitas artistik.

Dengan demikian, AI dan media sosial sebaiknya dipahami sebagai bagian dari transformasi budaya visual, bukan sebagai pengganti kreativitas manusia. Nilai utama pendidikan seni tetap terletak pada kemampuan mahasiswa mengembangkan gagasan, mengolah pengalaman menjadi karya, serta membangun makna yang tidak dapat direproduksi oleh algoritma maupun sistem kecerdasan

buatan. Perspektif inilah yang membedakan proses penciptaan artistik dengan sekadar produksi visual dalam budaya digital.

I. Hiperrealitas dan Algoritma Media Sosial dalam Pembentukan Persepsi Visual Mahasiswa Seni

Perkembangan media sosial tidak hanya mengubah cara karya seni dipublikasikan, tetapi juga mengubah cara karya tersebut dipersepsi dan dinilai. Berbeda dengan ruang pameran konvensional yang memberikan kesempatan bagi audiens untuk mengamati karya secara langsung, media sosial menghadirkan karya melalui mekanisme algoritma yang mengatur urutan, frekuensi, dan intensitas kemunculan suatu konten. Dengan demikian, pengalaman visual pengguna tidak lagi sepenuhnya ditentukan oleh pilihan pribadi, tetapi dipengaruhi oleh sistem digital yang bekerja berdasarkan data perilaku pengguna. Kondisi ini menjadikan algoritma sebagai aktor penting dalam membentuk budaya visual kontemporer.

Algoritma media sosial bekerja dengan menganalisis berbagai indikator, seperti jumlah *likes*, komentar, *shares*, waktu interaksi, serta riwayat pencarian pengguna. Berdasarkan data tersebut, sistem akan merekomendasikan konten yang diperkirakan mampu mempertahankan perhatian pengguna dalam waktu yang lebih lama. Akibatnya, mahasiswa seni lebih sering melihat karya yang sesuai dengan preferensi algoritmik dibandingkan karya yang merepresentasikan keragaman praktik seni secara utuh. Pengalaman visual yang diperoleh kemudian merupakan hasil seleksi sistem digital, bukan hasil eksplorasi yang bebas.

Dalam perspektif Jean Baudrillard, kondisi tersebut memperkuat terbentuknya **hiperrealitas**, yaitu keadaan ketika representasi digital lebih dominan daripada realitas yang sebenarnya. Apa yang dianggap populer, berkualitas, atau relevan sering kali merupakan hasil konstruksi algoritma, bukan hasil penilaian kritis terhadap kualitas artistik suatu karya. Akibatnya, mahasiswa dapat mengembangkan

persepsi bahwa karya yang paling sering muncul di media sosial merupakan karya yang paling baik, meskipun belum tentu memiliki kedalaman konseptual atau nilai artistik yang tinggi.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa algoritma tidak sekadar berfungsi sebagai teknologi penyaring informasi, tetapi juga sebagai mekanisme pembentuk selera visual. Ketika sistem secara terus-menerus menampilkan jenis karya tertentu, pengguna akan semakin akrab dengan estetika tersebut dan secara perlahan menganggapnya sebagai standar kualitas. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menghasilkan homogenisasi estetika karena karya yang memperoleh perhatian tinggi akan terus diproduksi, sedangkan karya yang berbeda atau eksperimental semakin sulit memperoleh ruang apresiasi.

Bagi mahasiswa seni, situasi tersebut memiliki konsekuensi yang cukup serius. Proses pencarian identitas artistik dapat terganggu oleh keinginan untuk mengikuti preferensi algoritma. Mahasiswa mungkin lebih memilih menghasilkan karya yang berpotensi memperoleh respons tinggi daripada mengeksplorasi gagasan baru yang lebih personal dan reflektif. Kreativitas akhirnya diarahkan untuk memenuhi logika platform digital, bukan untuk menjawab kebutuhan ekspresi artistik atau persoalan sosial yang melatarbelakangi penciptaan karya.

Dominasi algoritma juga mempengaruhi cara mahasiswa memahami sejarah dan perkembangan seni. Referensi visual yang mereka terima lebih banyak berasal dari konten yang sedang populer dibandingkan karya-karya yang memiliki signifikansi historis atau konseptual. Akibatnya, pemahaman terhadap sejarah seni menjadi parsial karena dipengaruhi oleh mekanisme distribusi digital. Mahasiswa mengenal lebih banyak seniman yang viral dibandingkan seniman yang memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan disiplin seni.

Perspektif Nicholas Mirzoeff memberikan penjelasan yang melengkapi fenomena tersebut. Menurut Mirzoeff, budaya visual tidak hanya berkaitan dengan apa yang dilihat, tetapi juga dengan

bagaimana proses melihat dibentuk oleh lingkungan sosial dan media. Dalam konteks media sosial, algoritma menjadi bagian dari lingkungan visual yang mengarahkan perhatian pengguna terhadap representasi tertentu. Oleh karena itu, pengalaman visual mahasiswa bukanlah pengalaman yang sepenuhnya netral, melainkan pengalaman yang telah dikonstruksi oleh sistem digital.

Integrasi pemikiran Mirzoeff dan Baudrillard menunjukkan bahwa algoritma telah menjadi bagian dari proses produksi makna visual. Mirzoeff membantu menjelaskan bagaimana budaya visual membentuk cara manusia memahami dunia, sedangkan Baudrillard menjelaskan bagaimana sistem digital mereproduksi realitas melalui simulasi yang terus berulang. Keduanya memperlihatkan bahwa media sosial bukan sekadar ruang distribusi karya, tetapi juga ruang yang membentuk persepsi, preferensi estetika, bahkan identitas artistik pengguna.

Oleh karena itu, pendidikan seni perlu membangun kesadaran bahwa algoritma bukanlah mekanisme yang bersifat objektif. Mahasiswa perlu memahami bagaimana sistem digital bekerja, mengapa konten tertentu lebih sering muncul, serta bagaimana logika platform mempengaruhi proses apresiasi seni. Pemahaman tersebut penting agar mahasiswa tidak menerima setiap representasi visual sebagai gambaran utuh mengenai dunia seni, tetapi mampu mengevaluasi sumber informasi secara kritis.

Pengembangan literasi algoritmik (*algorithmic literacy*) menjadi salah satu kompetensi yang relevan dalam pendidikan seni abad ke-21. Mahasiswa tidak hanya perlu memahami unsur-unsur visual sebuah karya, tetapi juga memahami mekanisme distribusi, kurasi digital, dan ekonomi perhatian (*attention economy*) yang mempengaruhi penyebaran karya tersebut. Dengan demikian, mereka mampu membangun perspektif yang lebih luas terhadap budaya visual digital sekaligus mempertahankan kebebasan berpikir dalam proses penciptaan karya. Pada akhirnya, tantangan terbesar pendidikan seni bukanlah keberadaan algoritma itu sendiri, melainkan bagaimana membentuk mahasiswa yang mampu

memanfaatkan teknologi tanpa kehilangan kemampuan berpikir kritis. Pendidikan seni harus menempatkan algoritma sebagai objek kajian yang perlu dipahami, bukan sebagai penentu utama kualitas artistik. Melalui pendekatan tersebut, mahasiswa dapat memanfaatkan media sosial sebagai ruang pembelajaran dan publikasi karya tanpa terjebak dalam hiperrealitas yang dibangun oleh sistem digital.

J. Implikasi terhadap Pendidikan Seni Abad ke-21: *Membangun Visual Critical Thinking*

Transformasi budaya visual digital menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan seni. Selama beberapa dekade, pembelajaran seni lebih banyak berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, seperti menggambar, melukis, memotong, atau mendesain. Kompetensi tersebut tetap penting, tetapi tidak lagi memadai untuk menjawab kompleksitas budaya visual pada abad ke-21. Mahasiswa kini hidup dalam lingkungan yang dipenuhi oleh jutaan citra digital yang diproduksi melalui media sosial, algoritma, dan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, pendidikan seni perlu mengembangkan kompetensi yang memungkinkan mahasiswa tidak hanya mampu menghasilkan karya, tetapi juga memahami, mengevaluasi, dan mengkritisi budaya visual yang membentuk kehidupan mereka.

Perspektif Nicholas Mirzoeff menunjukkan bahwa budaya visual merupakan cara manusia memahami dunia melalui representasi visual. Dengan demikian, tujuan pendidikan seni bukan sekadar menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan teknis, tetapi membentuk individu yang memiliki literasi visual. Mahasiswa perlu mampu membaca simbol, memahami narasi visual, mengenali ideologi di balik citra, serta menganalisis hubungan antara gambar dengan realitas sosial. Literasi visual menjadi pondasi penting karena setiap citra yang beredar di ruang digital membawa nilai, kepentingan, dan konstruksi makna tertentu. Tanpa kemampuan tersebut,

mahasiswa berpotensi menjadi konsumen visual yang pasif dan menerima setiap representasi sebagai kebenaran.

Sementara itu, Jean Baudrillard memberikan dimensi yang lebih kritis melalui konsep simulacra dan hiperrealitas. Menurutnya, masyarakat digital tidak lagi hidup dalam realitas yang objektif, tetapi dalam dunia yang dipenuhi representasi yang terus diproduksi oleh media. Fenomena ini menyebabkan masyarakat lebih mudah mempercayai citra daripada pengalaman nyata. Dalam konteks pendidikan seni, kondisi tersebut terlihat ketika kualitas karya diukur berdasarkan jumlah *likes*, *followers*, atau tingkat viralitas, bukan berdasarkan proses kreatif, kedalaman gagasan, maupun relevansi sosialnya. Akibatnya, mahasiswa berisiko memahami seni sebagai komoditas visual yang harus mengikuti logika algoritma daripada sebagai media ekspresi, refleksi, dan kritik sosial.

Sintesis kedua teori tersebut menunjukkan bahwa pendidikan seni abad ke-21 memerlukan paradigma baru yang menempatkan ***Visual Critical Thinking*** sebagai kompetensi inti. *Visual Critical Thinking* merupakan kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan representasi visual secara kritis dengan mempertimbangkan aspek estetika, budaya, sosial, teknologi, politik, dan etika. Kompetensi ini melampaui literasi visual karena tidak hanya berorientasi pada pemahaman makna gambar, tetapi juga pada kemampuan mempertanyakan bagaimana gambar diproduksi, didistribusikan, di monetisasi, dan digunakan untuk membentuk persepsi masyarakat. Dalam praktik pembelajaran, *Visual Critical Thinking* dapat dikembangkan melalui pendekatan yang bersifat dialogis, reflektif, dan kontekstual. Mahasiswa tidak hanya diminta membuat karya seni, tetapi juga melakukan analisis terhadap budaya visual yang berkembang di media digital. Misalnya, mereka dapat mengkaji bagaimana algoritma media sosial mempengaruhi tren ilustrasi, bagaimana AI menghasilkan karya visual, bagaimana identitas seniman dibangun melalui media sosial, atau bagaimana citra tertentu mampu membentuk opini publik.

Dengan pendekatan tersebut, proses penciptaan karya menjadi bagian dari proses berpikir kritis, bukan sekadar latihan teknis.



Gambar 2: Karya Mahasiswa (Sumber: Bangkit Sanjaya, 2026)

Salah satu karya mahasiswa Prodi Seni RUPA Universitas Negeri Semarang dipublikasikan melalui pameran di Galeri B9 dan media sosial bertajuk REPLAY EXHIBITION 2025. *Waktu yang Larut* adalah contoh konkret bagaimana seorang mahasiswa seni abad ke-21 menggunakan **Visual Critical Thinking**. Karya ini berhasil melampaui jebakan komodifikasi digital dan hiperrealitas dengan menyajikan refleksi eksistensial yang jujur, menjadikannya respons kritis yang relevan terhadap perubahan lanskap budaya visual global saat ini.



Cooking Menty B (2025)

Myrin (@z_rinjani_s)
Triplex & PiloX
42 cm x 29,7 cm

Cooking Menty B menggambarkan keteguhan seseorang untuk terus berkarya meski berada di tengah tekanan mental. Dengan permainan kata antara "cooking" dan "mental breakdown," karya ini menyoroti ironi antara kekacauan batin dan dorongan untuk tetap bergerak. Figur kuning di pusat komposisi menjadi simbol energi yang bertahan, dikelilingi coretan dan wajah-wajah samar yang mencerminkan kegelisahan. Karya ini menegaskan bahwa resistensi kadang hadir dalam bentuk paling sederhana: tetap bernafas, tetap mencoba, dan tetap mencipta meski jiwa sedang rapuh.

Gambar 2: Karya Mahasiswa (Sumber: Bangkit Sanjaya, 2026)

Begitu juga karya "**Cooking Menty B**" adalah sebuah manifesto visual abad ke-21 yang lahir dari pemikiran kritis. Myrin berhasil membuktikan bahwa mahasiswa seni modern tidak sekadar memproduksi citra estetik, melainkan mampu mengkonseptualisasikan fenomena sosial dan bahasa pop-kultur digital menjadi sebuah karya fisik yang sarat akan kedalaman filosofis, kejujuran batin, serta resistensi terhadap arus hiperrealitas digital.

Pengembangan *Visual Critical Thinking* juga menuntut perubahan strategi pembelajaran. Dosen perlu berperan sebagai fasilitator yang mendorong mahasiswa untuk berdiskusi, mempertanyakan asumsi, dan menghubungkan praktik artistik dengan persoalan sosial kontemporer. Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada penilaian hasil karya, tetapi juga pada kemampuan mahasiswa menjelaskan konsep, argumentasi, proses kreatif, serta refleksi kritis yang melandasi penciptaan karya tersebut. Dengan

demikian, kualitas karya seni tidak hanya diukur dari aspek estetika, tetapi juga dari kedalaman pemikiran yang melatarbelakanginya. Selain itu, pendidikan seni perlu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital secara kritis. AI, media sosial, dan berbagai platform digital tidak seharusnya dipandang sebagai ancaman terhadap kreativitas, tetapi sebagai media pembelajaran yang harus dipahami secara reflektif. Mahasiswa perlu mengetahui manfaat teknologi tersebut sekaligus menyadari keterbatasan, implikasi etis, persoalan hak cipta, otentisitas, dan potensi reproduksi budaya visual yang ditimbulkannya. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa kehilangan identitas artistik dan integritas akademik.

Implikasi lain yang tidak kalah penting adalah perlunya penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran seni. Di tengah budaya digital yang mengutamakan popularitas dan kecepatan, mahasiswa perlu dibangun kesadarannya mengenai pentingnya kejujuran akademik, orisinalitas, tanggung jawab sosial, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Kreativitas tidak boleh dipahami hanya sebagai kemampuan menghasilkan karya yang menarik perhatian publik, tetapi juga sebagai kemampuan menghadirkan gagasan baru yang memiliki nilai kemanusiaan, relevansi budaya, dan kontribusi terhadap masyarakat.

Secara konseptual, hasil sintesis teori Mirzoeff dan Baudrillard menghasilkan model pendidikan seni yang dapat dirumuskan dalam empat kompetensi utama, yaitu **(1) visual literacy**, yaitu kemampuan membaca dan memahami representasi visual; **(2) visual analysis**, yaitu kemampuan menginterpretasikan makna, konteks, dan ideologi yang terkandung dalam citra; **(3) visual critical thinking**, yaitu kemampuan mengkritisi proses produksi, distribusi, dan konsumsi budaya visual; serta **(4) creative transformation**, yaitu kemampuan mentransformasikan pengalaman, refleksi, dan pengetahuan menjadi karya yang autentik, inovatif, dan bertanggung jawab. Keempat kompetensi tersebut saling melengkapi dalam membentuk lulusan pendidikan seni yang adaptif terhadap perkembangan

teknologi tanpa kehilangan kedalaman berpikir dan sensitivitas artistik.

Dengan demikian, tantangan pendidikan seni pada abad ke-21 bukanlah sekadar mengikuti perkembangan teknologi digital, melainkan membangun kemampuan mahasiswa untuk memahami bagaimana teknologi membentuk budaya visual. Pendidikan seni harus menjadi ruang yang memungkinkan mahasiswa memanfaatkan media digital sebagai sumber inspirasi, sekaligus mengkritisi mekanisme yang bekerja di baliknya. Pendekatan ini akan menghasilkan seniman, desainer, dan pendidik seni yang tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga memiliki kesadaran filosofis, tanggung jawab sosial, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi perubahan budaya visual global.

K. Kesimpulan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara fundamental ekosistem pendidikan seni. Media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang produksi, distribusi, dan konsumsi budaya visual yang membentuk cara mahasiswa memahami seni, estetika, dan kreativitas. Instagram, TikTok, Pinterest, Behance, maupun berbagai platform digital lainnya menghadirkan referensi visual yang dapat diakses secara cepat, luas, dan partisipatif. Perubahan tersebut menjadikan proses pembelajaran seni bergeser dari model yang berpusat pada institusi menuju ekosistem pembelajaran berbasis jaringan visual global. Kondisi ini memperluas kesempatan mahasiswa untuk memperoleh inspirasi artistik, membangun jejaring profesional, serta mengikuti perkembangan praktik seni kontemporer secara langsung.

Kajian ini menunjukkan bahwa **Visual Culture Theory** dari Nicholas Mirzoeff memberikan landasan konseptual untuk memahami budaya visual sebagai proses pembentukan pengetahuan melalui representasi visual. Dalam perspektif ini, gambar tidak hanya

dipandang sebagai objek estetis, tetapi sebagai medium yang membangun identitas, nilai budaya, ideologi, dan cara manusia memahami realitas. Oleh karena itu, pendidikan seni tidak cukup berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi harus mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membaca, menafsirkan, dan mengevaluasi representasi visual secara kritis. Literasi visual menjadi kompetensi mendasar yang memungkinkan mahasiswa memahami bahwa setiap citra mengandung makna, kepentingan, dan konteks sosial yang perlu dianalisis secara reflektif.

Di sisi lain, ***Simulacra Theory*** dari Jean Baudrillard menjelaskan bahwa perkembangan media digital telah melahirkan kondisi ketika representasi visual tidak lagi sekadar menggambarkan realitas, tetapi justru menciptakan realitas baru melalui proses simulasi dan reproduksi citra. Dalam budaya media sosial, kualitas karya sering diukur berdasarkan popularitas, jumlah *likes*, *followers*, dan tingkat viralitas. Akibatnya, representasi visual memperoleh legitimasi yang lebih besar dibandingkan pengalaman artistik yang sesungguhnya. Fenomena tersebut melahirkan ***hiperrealitas***, yaitu keadaan ketika masyarakat lebih mempercayai citra daripada realitas yang direpresentasikan. Dalam konteks pendidikan seni, kondisi ini berpotensi menggeser orientasi mahasiswa dari eksplorasi gagasan menuju reproduksi tren visual yang mengikuti logika algoritma media digital.

Kajian ini juga menunjukkan bahwa perkembangan ***Artificial Intelligence (AI)*** semakin memperkuat proses reproduksi budaya visual. AI mampu menghasilkan karya dengan kualitas visual yang tinggi melalui pengolahan data dari jutaan citra digital. Walaupun memberikan peluang besar bagi eksplorasi artistik, penggunaan AI juga menghadirkan tantangan mengenai orisinalitas, otentisitas, hak cipta, serta proses kreatif dalam pendidikan seni. Oleh karena itu, AI perlu dipahami sebagai alat bantu kreatif yang mendukung eksplorasi gagasan, bukan sebagai pengganti proses berpikir artistik dan refleksi estetika yang menjadi inti pendidikan seni.

Sintesis antara pemikiran Mirzoeff dan Baudrillard menghasilkan pemahaman bahwa tantangan utama pendidikan seni pada abad ke-21 bukan terletak pada perkembangan teknologi itu sendiri, melainkan pada kemampuan mahasiswa dalam memahami mekanisme budaya visual digital. Mirzoeff memberikan kerangka untuk membaca representasi visual, sedangkan Baudrillard memberikan kerangka untuk mengkritisi bagaimana representasi tersebut diproduksi, direproduksi, dan dipercaya sebagai realitas. Kedua teori tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan bahwa media sosial merupakan ruang pembelajaran yang kaya sekaligus ruang yang berpotensi membentuk persepsi visual secara tidak kritis.

Berdasarkan sintesis tersebut, penelitian ini mengusulkan *Visual Critical Thinking* sebagai paradigma pembelajaran seni pada era digital. *Visual Critical Thinking* merupakan kemampuan mengintegrasikan literasi visual, analisis kritis, refleksi filosofis, dan kreativitas dalam memahami budaya visual kontemporer. Kompetensi ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya menghasilkan karya yang memiliki kualitas estetis, tetapi juga mampu menganalisis makna visual, memahami konteks sosial budaya, mengkritisi konstruksi media, mengevaluasi pengaruh algoritma, serta membedakan antara realitas empiris dan representasi digital. Dengan demikian, mahasiswa tidak sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi menjadi individu yang mampu memanfaatkan teknologi secara sadar, reflektif, dan bertanggung jawab.

Implikasi kajian ini terhadap pendidikan seni cukup signifikan. Kurikulum pendidikan seni perlu bergeser dari pendekatan yang berorientasi pada penguasaan teknik menuju pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan artistik dengan kemampuan berpikir kritis terhadap budaya visual digital. Pembelajaran perlu memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menganalisis media sosial, mengevaluasi tren visual, mengkritisi penggunaan AI, mendiskusikan etika visual, serta merefleksikan hubungan antara karya seni, teknologi, dan masyarakat. Pendekatan tersebut akan menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten dalam berkarya, tetapi juga

memiliki integritas akademik, kesadaran etis, dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari ekosistem budaya visual global.

Secara teoritis, kajian ini memperlihatkan bahwa integrasi *Visual Culture Theory* dan *Simulacra Theory* memberikan perspektif baru dalam kajian pendidikan seni. Selama ini kedua teori lebih banyak digunakan secara terpisah dalam studi budaya visual dan filsafat media. Penelitian ini menunjukkan bahwa keduanya dapat disintesis menjadi kerangka konseptual yang menjelaskan transformasi pembelajaran seni pada era digital sekaligus menjadi dasar pengembangan kompetensi *Visual Critical Thinking*. Sintesis tersebut diharapkan dapat memperkaya kajian pendidikan seni, budaya visual, dan literasi digital, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara teknologi, kreativitas, dan pendidikan seni pada era kecerdasan buatan.

Adapun beberapa agenda kajian yang dapat dikembangkan pada masa mendatang.

- a. Menguji model *Visual Critical Thinking* secara empiris pada mahasiswa pendidikan seni melalui pendekatan kuantitatif, kualitatif, maupun *mixed methods*.
- b. Mengembangkan instrumen pengukuran *Visual Critical Thinking* yang mencakup dimensi literasi visual, analisis kritis, refleksi media, dan kreativitas artistik.
- c. Mengkaji pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap proses kreatif mahasiswa seni, khususnya terkait orisinalitas, otentisitas, dan pembentukan identitas artistik.
- d. Mengembangkan model pembelajaran berbasis budaya visual digital yang mengintegrasikan media sosial, AI, dan literasi visual kritis dalam kurikulum pendidikan seni.
- e. Membandingkan budaya visual digital pada berbagai konteks budaya untuk memahami bagaimana media sosial membentuk kreativitas mahasiswa seni di lingkungan sosial dan budaya yang berbeda.

2

Rekontruksi Relasi Seni, Budaya, dan Teknologi di Era Kontemporer

Arrini Shabrina Anshor

A. Pendahuluan

Transformasi masyarakat global pada era kontemporer telah membawa perubahan yang sangat besar dalam paradigma pendidikan. Perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), media sosial, dan budaya visual yang semakin mendominasi kehidupan manusia dapat mengubah cara manusia berkomunikasi dan memperoleh pengetahuan, serta memengaruhi cara manusia memahami identitas budaya, kreativitas, dan ekspresi artistik. Dalam konteks, pendidikan seni tidak lagi dapat dipandang hanya sebagai pembelajaran keterampilan estetis atau sekadar pelengkap dalam sistem pendidikan. Tetapi, pendidikan seni hadir sebagai ruang interdisipliner yang memiliki peran penting dalam membangun kesadaran budaya, kreativitas multidimensional, literasi visual, serta kesadaran sosial peserta didik. Di sisi lain, sistem pendidikan modern masih menunjukkan kecenderungan yang bersifat fragmentaris dan positivistik. Pendidikan lebih banyak diarahkan pada penguasaan aspek kognitif dan instrumental yang berorientasi pada produktivitas ekonomi, sains, dan teknologi, sementara dimensi humanistik, reflektif, dan estetik sering kali berada di posisi yang kurang mendapat perhatian. Dominasi paradigma pendidikan berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) secara tidak langsung mempersempit

ruang bagi pengembangan imajinasi, empati, interpretasi budaya, dan kreativitas peserta didik. Sehingga, pendidikan mengalami krisis kemanusiaan yang terlihat dari melemahnya kepekaan sosial, rendahnya kemampuan reflektif, dan renggangnya hubungan manusia dengan nilai-nilai budaya serta kemanusiaan.

Dalam kondisi ini, pendidikan seni sesungguhnya memiliki posisi yang sangat penting karena seni tidak hanya berkaitan dengan persoalan estetika, tetapi juga dengan cara manusia memaknai realitas sosial dan budaya. Dalam perspektif *Cultural Studies* yang juga melihat seni sebagai representasi simbolik yang lahir dari konstruksi budaya masyarakat. Hal ini juga dikuatkan oleh Clifford Geertz (1973) yang menilai bahwa budaya sebagai sistem simbol yang memberi makna terhadap kehidupan manusia. Berdasarkan pandangan ini, seni dapat dipahami sebagai “teks budaya” yang merepresentasikan nilai, identitas, ideologi, dan pengalaman sosial masyarakat. Maka dari ini, pendidikan seni bukan hanya sebagai proses transfer keterampilan artistik saja, melainkan juga sebagai proses interpretasi budaya yang mengarahkan peserta didik memahami realitas sosial secara lebih reflektif dan kritis. Melalui teori *Multiple Intelligences* yang dikembangkan oleh Howard Gardner, pendidikan seni juga memiliki hubungan yang erat dengan psikologi pendidikan. Ia mengkritisi paradigma pendidikan tradisional cenderung mengukur kecerdasan melalui kemampuan logika dan linguistik. Manusia memiliki beragam bentuk kecerdasan, seperti kecerdasan musikal, visual-spasial, kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal, yang berkembang melalui aktivitas seni (Howard Gardner, 1983). Perspektif ini menunjukkan bahwa pendidikan seni berkontribusi besar terhadap perkembangan manusia secara holistik, karena seni mampu mengembangkan dimensi emosional, kreatif, sosial, bahkan spiritual peserta didik yang sering kali belum terakomodasi secara optimal dalam sistem pendidikan formal.

Pada era digital, hubungan antara seni, budaya, dan teknologi menjadi semakin kompleks. Kehadiran media digital telah melahirkan berbagai bentuk ekspresi artistik baru, seperti *digital art*, *virtual*

performance, *AI-generated art*, budaya visual media sosial, hingga ruang kreatif berbasis platform digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa seni telah bergerak melampaui batas-batas konvensional dan memasuki ruang interaksi multidisipliner yang melibatkan teknologi, komunikasi, ekonomi kreatif, hingga politik identitas budaya. Namun, pendidikan seni di beberapa institusi pendidikan masih cenderung berorientasi pada pendekatan teknis dan reproduktif, sehingga belum sepenuhnya mampu merespons transformasi budaya digital secara kritis dan kontekstual. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk merekonstruksi paradigma pendidikan seni melalui pendekatan interdisipliner. Pendidikan seni perlu dipahami sebagai ruang epistemologis yang menghubungkan berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, psikologi, teknologi, sosiologi, media digital, dan studi budaya, dalam membangun pembelajaran yang lebih humanis, reflektif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Melalui pendekatan interdisipliner, pendidikan seni tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi artistik, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran budaya, pengembangan kreativitas sosial, dan penguatan identitas manusia di tengah arus globalisasi serta disrupsi teknologi.

Berangkat dari realitas di atas, tulisan ini bertujuan untuk menganalisis pendidikan seni dalam perspektif interdisipliner pada era kontemporer dengan mengkaji relasi antara seni, budaya, teknologi, serta berbagai disiplin ilmu dalam konteks perkembangan masyarakat modern. Kajian ini menggunakan pendekatan *Interdisciplinary Theory* dan *Cultural Studies*, dengan menempatkan pemikiran Clifford Geertz dan Howard Gardner sebagai landasan teoritis utama dalam merekonstruksi paradigma pendidikan seni. Melalui pendekatan tersebut, tulisan ini berupaya menunjukkan bahwa pendidikan seni memiliki posisi strategis sebagai ruang integratif dalam membangun kecerdasan multidimensional, kesadaran budaya, kreativitas, serta sensitivitas manusia di tengah kompleksitas masyarakat digital kontemporer.

B. Kajian Teori

1. Teori Utama

1.1 *Interdisciplinary Theory* dalam Pendidikan Seni

Saat ini perkembangan masyarakat kontemporer ditandai oleh globalisasi, revolusi digital, dan transformasi budaya yang telah mendorong lahirnya paradigma pendidikan yang lebih terbuka terhadap integrasi ilmu pengetahuan. Dalam konteks, pendekatan interdisipliner hadir sebagai respons atas keterbatasan sistem pendidikan modern yang selama ini cenderung terfragmentasi ke dalam sekat-sekat disiplin ilmu yang baku. Paradigma pada pendidikan konvensional sering memisahkan ilmu pengetahuan secara *dikotomis*, seperti pemisahan antara ilmu eksakta dan humaniora, rasionalitas dan kreativitas, serta teknologi dan budaya. Sehingga, pendidikan gagal memahami realitas manusia yang kompleks, multidimensional, dan saling terhubung. Secara konseptual, *Interdisciplinary Theory* merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk memahami suatu fenomena secara lebih holistik dan komprehensif. Pendekatan ini tidak hanya menempatkan disiplin ilmu sebagai bidang yang berdiri sendiri, tetapi juga mendorong dialog epistemologis antar ilmu, sehingga dapat menghasilkan pemahaman baru yang lebih kontekstual. Hal ini sejalan dengan Szostak (2021), yang menegaskan bahwa pendekatan interdisipliner menjadi penting, karena persoalan sosial, budaya dan teknologi pada era kontemporer tidak dapat diselesaikan hanya melalui satu perspektif keilmuan. Dalam perspektif pendidikan kontemporer, pendekatan interdisipliner menjadi sangat penting karena persoalan manusia modern tidak lagi dapat dijelaskan hanya melalui satu perspektif keilmuan. Isu-isu seperti budaya digital, identitas sosial, kreativitas, media virtual, hingga kecerdasan buatan membutuhkan sintesis antara antropologi, psikologi, teknologi, sosiologi, dan seni.

Dalam konteks pendidikan seni, pendekatan interdisipliner memperlihatkan bahwa seni bukan sekadar praktik estetika, tetapi juga ruang produksi pengetahuan (*knowledge production*). Pendidikan seni berfungsi sebagai medium yang menjembatani berbagai disiplin ilmu melalui pengalaman kreatif, interpretasi simbolik, dan refleksi sosial budaya. Seni mampu menghubungkan dimensi emosional, sosial, budaya, teknologi, dan filosofis dalam satu pengalaman pembelajaran yang integratif. Maka dari itu, pendidikan seni dapat dipahami sebagai *epistemological bridge* yang dapat menghubungkan pengetahuan rasional dengan pengalaman humanistik. Konsep integrasi ilmu dalam pendidikan seni juga berkaitan dengan gagasan *hybrid knowledge*, yaitu pengetahuan hibrid yang lahir dari pertemuan berbagai bidang ilmu dan praktik budaya. Pada era digital, seni tidak lagi berdiri sebagai disiplin yang otonom, tetapi juga berinteraksi dengan media digital, teknologi virtual, komunikasi visual, industri kreatif, hingga kecerdasan buatan. Fenomena seperti *digital art*, *AI*, desain multimedia, hingga pertunjukan virtual menunjukkan bahwa seni berkembang melalui proses hibridisasi budaya dan teknologi. Budaya digital kontemporer telah melahirkan bentuk-bentuk ekspresi budaya hibrid yang mengaburkan batas antara teknologi, media, dan identitas budaya (Kraidy, 2019). Dengan itu, pendidikan seni kontemporer memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berbasis teknik artistik, tetapi juga berbasis kolaborasi lintas disiplin.

Pendekatan interdisipliner juga melahirkan konsep *transdisciplinary learning*, yaitu model pembelajaran yang melampaui batas-batas disiplin ilmu dan akan berorientasi pada penyelesaian persoalan nyata dalam kehidupan masyarakat. Nicolescu (2018), juga mengatakan bahwa pendekatan transdisipliner berusaha membangun kesatuan pengetahuan melalui integrasi pengalaman manusia, ilmu pengetahuan, budaya dan realitas sosial. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari teori secara terpisah, tetapi menghubungkan berbagai perspektif ilmu untuk membangun pemahaman yang reflektif dan kontekstual. Pendidikan

seni memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran transdisipliner karena seni mampu menjadi ruang dialog antara pengetahuan akademik dengan pengalaman budaya sehari-hari. Secara kritis, dominasi pendidikan modern yang terlalu menekankan logika instrumental dan orientasi pasar telah menyebabkan pendidikan kehilangan dimensi kemanusiaannya. Pendidikan menjadi terlalu berorientasi pada capaian akademik, angka, dan kompetisi, sementara kreativitas, empati, interpretasi budaya, dan sensitivitas sosial kurang memperoleh perhatian. Hal ini juga dikritisi oleh Biesta (2020), yang menegaskan bahwa pendidikan kontemporer sangat terobsesi pada efektivitas, performativitas, dan hasil yang terukur, sehingga dapat mengabaikan dimensi subjektivitas dan kemanusiaan peserta didik. Dengan demikian, teori interdisipliner menempatkan pendidikan seni sebagai ruang integratif yang mampu merekonstruksi hubungan antara seni, budaya, teknologi, dan kemanusiaan dalam pendidikan kontemporer. Pendidikan seni tidak lagi dipahami hanya sebagai pelengkap kurikulum, melainkan sebagai paradigma pembelajaran yang relevan untuk menjawab kompleksitas masyarakat digital abad ke-21.

1.2 Cultural Studies dalam Perspektif Clifford Geertz

Kajian budaya (*Cultural Studies*) berkembang sebagai pendekatan kritis yang melihat budaya bukan sekadar tradisi atau produk estetika, melainkan sebagai ruang produksi makna, identitas, dan relasi sosial dalam masyarakat. Dalam perspektif ini, seni dipahami sebagai bagian dari sistem budaya yang merepresentasikan pengalaman manusia, simbol sosial, ideologi, dan identitas kolektif. Oleh sebab itu, pendekatan budaya menjadi penting dalam pendidikan seni karena seni lahir dari konteks sosial, politik, teknologi, dan budaya tempat masyarakat berkembang. Pemikiran Clifford Geertz memberikan kontribusi besar dalam memahami hubungan antara seni dan budaya. Dalam bukunya yang berjudul "*The Interpretation of Cultures*", Geertz (1973) memandang budaya sebagai "sistem simbol" yang digunakan manusia untuk memberi makna terhadap kehidupannya. Ia juga menjelaskan bahwa manusia

hidup dalam “*webs of significance*” atau jaringan makna yang mereka ciptakan sendiri. Dengan demikian, memahami budaya berarti memahami simbol, makna, dan praktik sosial yang membentuk kehidupan manusia.

Konsep *Thick Description* yang dikembangkan Geertz telah menjadi landasan penting dalam membaca seni sebagai teks budaya. *Thick description* tidak hanya mendeskripsikan suatu tindakan secara permukaan, tetapi juga menginterpretasikan makna simbolik yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks pendidikan seni, pendekatan ini membuat karya seni dipahami bukan hanya sebagai objek estetika, tetapi juga sebagai representasi pengalaman sosial dan identitas budaya masyarakat. Tari tradisional, musik lokal, hingga seni visual kontemporer dapat dibaca sebagai simbol yang merepresentasikan nilai dan dinamika budaya. Pada era digital, konsep budaya sebagai sistem simbol menjadi semakin relevan karena masyarakat hidup dalam dominasi budaya visual dan media digital. Fenomena seperti *TikTok*, *Youtube*, *Virtual Performance*, hingga konten kreatif media sosial menunjukkan bahwa seni kini berkembang melalui ruang virtual yang dipengaruhi teknologi komunikasi. Media digital telah mengubah cara manusia memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi karya seni. Seni tidak lagi terbatas pada ruang galeri atau panggung konvensional saja, tetapi hadir secara luas melalui platform digital.

Fenomena inilah yang menunjukkan bahwa pendidikan seni perlu bergerak melampaui pendekatan teknis menuju pendekatan interpretatif dan kritis. Peserta didik tidak hanya diajarkan membuat karya seni, tetapi juga memahami makna budaya, ideologi visual, dan konstruksi identitas yang terdapat dalam media digital. Di Indonesia, berbagai konten kreatif yang mengangkat musik tradisional, tari daerah, dan budaya lokal melalui media sosial memperlihatkan adanya proses negosiasi antara budaya lokal dan budaya global. Namun, arus budaya digital juga menghadirkan tantangan berupa homogenisasi budaya dan komersialisasi seni yang dapat mengurangi makna budaya itu sendiri. Maka dari itu, perspektif

Clifford Geertz menempatkan pendidikan seni sebagai ruang interpretasi budaya yang memungkinkan peserta didik memahami seni sebagai simbol, ekspresi budaya, dan teks sosial. Sehingga, pendidikan seni tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan artistik, tetapi juga membangun kemampuan reflektif dan kesadaran kritis peserta didik dalam membaca realitas budaya masyarakat kontemporer.

1.3 *Multiple Intelligences* dalam Perspektif Howard Gardner

Teori *Multiple Intelligences* yang dikembangkan oleh Howard Gardner merupakan kritik terhadap paradigma pendidikan tradisional yang selama ini menempatkan kecerdasan manusia secara sempit melalui ukuran IQ dan kemampuan akademik formal. Dalam bukunya yang berjudul; “*Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*”, Gardner (1983) menjelaskan bahwa sistem pendidikan modern terlalu menekankan kemampuan logika dan linguistik sebagai indikator utama keberhasilan peserta didik. Sehingga berdampak pada potensi manusia yang bersifat artistik, emosional, dan kreatif menjadi kurang memperoleh ruang dalam pendidikan formal. Ia juga menegaskan bahwa manusia memiliki beragam jenis kecerdasan yang berkembang melalui pengalaman dan lingkungan sosial budaya. Bentuk kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan musikal, visual, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, linguistik, logis-matematis, naturalistik, hingga eksistensial. Perspektif inilah yang menunjukkan bahwa kemampuan manusia tidak dapat dipahami hanya sebatas melalui kemampuan akademik konvensional saja, melainkan harus dilihat secara multidimensional dan holistik.

Dalam kajian pendidikan seni, teori *Multiple Intelligences* memperlihatkan bahwa seni memiliki kontribusi besar dalam pengembangan kecerdasan manusia secara menyeluruh. Aktivitas musik, tari, rupa, teater, dan ekspresi tubuh tidak hanya melatih keterampilan artistik, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas, sensitivitas emosi, kemampuan komunikasi, dan refleksi diri. Seni dapat membantu peserta didik memahami pengalaman manusia melalui simbol, gerak, suara, imajinasi, dan visual. Sehingga

pendidikan seni juga memiliki hubungan erat dengan perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Melalui proses kreatif dan apresiasi seni, peserta didik belajar memahami emosi diri sendiri maupun orang lain. Dalam pertunjukan teater, peserta didik tidak hanya mempelajari teknik akting (berperan), tetapi juga belajar tentang empati, komunikasi, dan interpretasi sosial. Demikian pula dalam seni musik dan tari, peserta didik belajar membangun kerja sama, disiplin, harmoni, serta ekspresi emosional.

Sistem pendidikan kontemporer masih menunjukkan kecenderungan yang terlalu menekankan capaian kognitif berbasis angka dan standar ujian. Sekolah lebih banyak menghargai kemampuan logika dan hafalan dibanding kreativitas artistik. Sehingga sampai pada era digital dan teknologi, kondisi ini menjadi semakin problematis karena kecerdasan buatan dapat menggantikan banyak pekerjaan teknis, tetapi tidak mampu sepenuhnya menggantikan kreativitas, empati, imajinasi, dan sensitivitas budaya manusia. Oleh sebab itu, pendidikan seni memiliki posisi strategis dalam membangun *human intelligence* yang kreatif, reflektif, dan humanistik. Sehingga, teori *Multiple Intelligences* yang dikemukakan oleh Howard Gardner (1983) menunjukkan bahwa pendidikan seni bukan sekadar aktivitas pelengkap dalam pendidikan, melainkan ruang pengembangan kecerdasan multidimensional manusia. Pendidikan seni juga berkontribusi dalam membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kreatif, berempati, reflektif, serta memiliki kesadaran budaya dan sosial yang kuat dalam menghadapi kompleksitas masyarakat kontemporer.

2. Konsep Interdisipliner dalam Pendidikan Seni

Konsep interdisipliner dalam kajian pendidikan seni, lahir dari kesadaran bahwa realitas sosial dan budaya kontemporer tidak dapat dipahami melalui pendekatan disiplin tunggal. Pendidikan seni pada era modern tidak lagi terbatas pada pembelajaran teknik artistik, melainkan berkembang menjadi ruang integrasi berbagai bidang ilmu

seperti antropologi, psikologi, teknologi digital, komunikasi, sosiologi, filsafat, hingga studi media. Teori interdisipliner dalam pendidikan seni juga bukan hanya sebagai penggabungan materi pelajaran, tetapi juga merupakan proses sintesis epistemologis yang memungkinkan lahirnya pemahaman baru mengenai manusia, budaya, dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan konsepnya Repko & Szostak (2021) yang menyatakan bahwa pendekatan interdisipliner bertujuan membangun integrasi pengetahuan untuk memahami persoalan manusia yang kompleks dan multidimensional. Sehingga, pendidikan seni berfungsi sebagai ruang dialog antarilmu yang mampu menghubungkan dimensi rasional dan emosional, teknologi dan humanitas, lokalitas dan globalitas. Seni menjadi medium yang memungkinkan peserta didik memahami realitas melalui pengalaman estetis sekaligus refleksi sosial budaya.

Perkembangan budaya digital semakin memperkuat kebutuhan terhadap pendekatan interdisipliner dalam pendidikan seni. Kehadiran media sosial, kecerdasan buatan (*AI*), dan budaya visual digital telah mengubah pandangan produksi seni kontemporer. Fenomen seni berbasis *AI*, *digital performance*, desain multimedia, *virtual exhibition*, dan konten kreatif media sosial menunjukkan bahwa seni kini berkembang melalui kolaborasi antara kreativitas artistik dan teknologi digital. Budaya digital kontemporer melahirkan bentuk-bentuk budaya hibrid yang mempertemukan teknologi, media, dan identitas budaya dalam ruang virtual (Kraidy, 2019). Kondisi seperti ini yang menuntut pendidikan seni untuk tidak hanya berfokus pada praktik konvensional, tetapi juga membangun literasi digital, kemampuan interpretasi visual, dan kesadaran budaya peserta didik. Secara epistemologis, pendidikan seni interdisipliner juga memperlihatkan adanya pergeseran paradigma pendidikan dari model transmisi pengetahuan menuju model konstruksi makna. Peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi pasif, tetapi sebagai subjek yang aktif membangun pemahaman melalui pengalaman kreatif dan refleksi budaya. Perspektif ini sejalan dengan pemikiran Biesta (2020) yang mengkritik pendidikan modern yang

terlalu berorientasi pada efektivitas dan capaian terukur, sehingga mengabaikan dimensi subjektivitas, kreativitas, dan pengalaman manusia dalam proses pembelajaran. Pendidikan seni membantu peserta didik mengembangkan kemampuan interpretatif, inovatif, dan reflektif yang tidak dapat diperoleh hanya melalui pendekatan pembelajaran berbasis hafalan. Oleh sebab itu, pendidikan seni perlu direkonstruksi sebagai ekosistem pembelajaran interdisipliner yang adaptif terhadap transformasi budaya dan teknologi kontemporer.

C. Pembahasan

1. Pendidikan Seni sebagai Ruang Interdisipliner

1.1 Pendidikan Seni dan Antropologi: Seni sebagai Identitas Budaya.

Dalam perspektif antropologi budaya, seni tidak dapat dipahami hanya sebagai produk estetika, melainkan sebagai representasi simbolik dari kehidupan sosial masyarakat. Pemikiran Clifford Geertz menempatkan budaya sebagai sistem simbol yang membentuk cara manusia memahami dunia. Hal ini menegaskan bahwa seni merupakan bagian dari “teks budaya”, yang mengandung nilai, ideologi, memori kolektif, dan identitas sosial masyarakat. Maka dari itu, pendidikan seni memiliki fungsi penting sebagai ruang pewarisan sekaligus interpretasi budaya. Perspektif ini relevan dengan pemikiran Hall (2020) yang menegaskan bahwa identitas budaya bukan sesuatu yang tetap, melainkan terus dibentuk melalui representasi, bahasa, media, dan pengalaman sosial masyarakat.

Di era globalisasi digital, identitas budaya mengalami transformasi yang sangat cepat. Generasi muda hidup dalam arus budaya global yang dipengaruhi media sosial, budaya populer, dan visual digital. Kondisi ini menyebabkan banyak nilai budaya lokal mengalami pergeseran bahkan kehilangan relevansi dalam kehidupan generasi muda. Globalisasi digital telah menciptakan *global cultural flow*, dimana pergerakan budaya yang berlangsung sangat cepat melalui media dan teknologi digital sehingga

berpengaruh pada cara masyarakat membangun identitas dan memaknai budaya lokal (Appadurai, 2021). Di situasi inilah, mengharuskan pendidikan seni berfungsi sebagai ruang rekonstruksi identitas budaya yang memungkinkan peserta didik memahami kembali akar budaya lokal melalui pengalaman artistik yang kontekstual. Sebab, pendidikan seni berbasis antropologi (budaya) tidak hanya mengajarkan teknik menggambar, menari, atau bermusik, tetapi juga mengajarkan makna simbolik yang terkandung di dalamnya. Tari dan musik tradisional, seni pertunjukan rakyat, hingga motif visual lokal harus dipahami sebagai representasi pengalaman historis dan identitas masyarakat. Dengan demikian, pendidikan seni menjadi ruang dialog antara budaya lokal dan budaya global dalam membangun kesadaran budaya generasi kontemporer.

1.2 Pendidikan Seni dan Psikologi: Seni sebagai Pengembangan Emosi dan Kreativitas.

Dalam perspektif psikologi pendidikan, seni memiliki hubungan erat dengan perkembangan emosi, kreativitas, dan pembentukan kepribadian manusia. Gardner menegaskan dalam teori *Multiple Intelligences*, menunjukkan bahwa kecerdasan manusia bersifat multidimensional dan tidak terbatas pada kemampuan logika matematika semata. Seni musik, tari, rupa, teater bahkan ekspresi tubuh menjadi ruang penting bagi perkembangan kecerdasan musikal, visual, kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal. Konsep ini diperkuat oleh Vincen Lancrin (2019), yang menyatakan bahwa pendidikan seni berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas, empati, refleksi diri, serta kemampuan sosial emosional peserta didik dalam pembelajaran kontemporer.

Dalam pendidikan modern, kecerdasan artistik sering diposisikan sebagai kemampuan sekunder dibanding kemampuan akademik formal. Institusi pendidikan cenderung mengukur keberhasilan peserta didik melalui angka, ujian, dan kemampuan hafalan. Sehingga, banyak peserta didik yang sebenarnya memiliki potensi kreatif dan artistik tidak memperoleh ruang pengembangan yang memadai. Dengan hadirnya pendidikan seni sebagai ruang

pedagogis, yang akan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan emosi, imajinasi, dan pengalaman personal secara kreatif. Aktivitas artistik membantu peserta didik membangun empati, sensitivitas sosial, dan kesadaran diri. Dalam pertunjukan teater, misalnya, peserta didik belajar memahami emosi dan pengalaman orang lain. Dalam musik dan tari, peserta didik belajar tentang harmoni, ritme, kerja sama, dan ekspresi tubuh sebagai bentuk komunikasi manusia. Dengan ini, seni dapat menjadi ruang refleksi psikologis dan pelepasan emosional di tengah tekanan media sosial, budaya kompetitif, dan isolasi digital. Oleh sebab itu, pendidikan seni tidak hanya penting untuk pengembangan kreativitas, tetapi juga penting bagi kesehatan emosional dan perkembangan kemanusiaan peserta didik.

1.3 Pendidikan Seni dan Teknologi: Media Visual, AI Art, dan Virtual Performance.

Kehadiran kecerdasan buatan seperti (*artificial intelligence*), media visual digital, *virtual reality*, dan platform media sosial telah melahirkan bentuk-bentuk ekspresi artistik baru yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan. Menurut Paul dan Snepvangers (2021), perkembangan seni digital kontemporer menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi hanya menjadi alat produksi seni, tetapi telah menjadi bagian dari proses kreatif dan konstruksi budaya visual masyarakat digital. Transformasi ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi pendidikan seni. Di satu sisi, teknologi digital memperluas ruang kreativitas dan akses terhadap produksi seni. Sehingga, peserta didik dapat menciptakan karya melalui aplikasi digital, platform multimedia, hingga teknologi virtual. Namun di sisi lain, perkembangan teknologi justru memunculkan persoalan etika dan filosofis mengenai orisinalitas, kreativitas manusia, dan komersialisasi seni. Dalam perspektif Geerts (1973), ia menyatakan bahwa teknologi digital dapat dipahami sebagai ruang produksi simbol baru dalam budaya kontemporer, namun berbeda dengan Gardner (1983) yang menegaskan bahwa teknologi dapat menjadi medium pengembangan kreativitas multidimensional manusia.

Sehingga dalam ruang lingkup pendidikan seni tidak cukup hanya mengajarkan penggunaan teknologi, tetapi juga harus membangun kesadaran kritis terhadap budaya visual digital. Peserta didik perlu memahami bagaimana media sosial membentuk estetika, identitas, dan pola konsumsi budaya masyarakat modern. Oleh sebab itu, pendidikan seni perlu mengintegrasikan literasi digital, interpretasi visual, dan etika teknologi dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menjadi konsumen visual, tetapi juga kreator yang reflektif dan kritis.

1.4 Pendidikan Seni dan Sosiologi: Seni sebagai Kritik Sosial.

Dalam perspektif sosiologi, seni memiliki fungsi sosial sebagai medium kritik terhadap realitas masyarakat. Seni tidak hanya merepresentasikan keindahan, tetapi juga merepresentasikan konflik sosial, ketimpangan, identitas, kekuasaan, dan pengalaman kolektif manusia. Banyak karya seni lahir sebagai respons terhadap krisis sosial, ketidakadilan, marginalisasi budaya, dan perubahan masyarakat. Hal ini diperkuat oleh pertanyaan Nicolas Bourriard (2020), yang menegaskan bahwa seni sebagai ruang interaksi sosial dan dialog kritis antar individu dalam kehidupan masyarakat kontemporer. Dalam konteks sosiologis, pendidikan seni harus dipahami sebagai ruang pembentukan kesadaran sosial peserta didik. Melalui seni, peserta didik belajar membaca realitas sosial secara reflektif dan kritis. Teater, puisi, musik, mural, fotografi, dan seni digital dapat menjadi media untuk menyuarakan isu kemanusiaan, lingkungan, diskriminasi, hingga krisis identitas generasi muda. Melalui media sosial, seni juga berkembang sebagai bentuk aktivisme digital melalui ilustrasi visual, video pendek, dan pertunjukan virtual yang digunakan untuk menyampaikan kritik sosial dalam ruang digital. Namun, sistem komersialisasi media digital juga dapat menyebabkan seni direduksi menjadi sekadar konten hiburan yang hanya mengejar popularitas dan algoritma pasar. Dalam kondisi inilah, pendidikan seni memiliki tanggung jawab untuk membangun kesadaran etis dan sosial peserta didik agar seni tidak kehilangan fungsi kritis dan sisi manusianya sebagai ruang refleksi masyarakat.

2. Analisis Fenomena Kontemporer

Perkembangan digital telah melahirkan berbagai fenomena budaya baru yang dapat mengubah cara manusia memproduksi, mengonsumsi, dan memahami seni. Berbagai fenomena seperti *AI-generated art*, budaya visual TikTok, *digital performance*, serta konten kreator telah menunjukkan bahwa seni kini berkembang dalam ekosistem teknologi dan media digital yang sangat dinamis. Seni tidak lagi terbatas pada ruang galeri atau institusi formal, tetapi hadir secara masif dalam ruang virtual yang dapat diakses siapa saja. Hal ini juga dipertegas oleh Lev Manovich (2020) yang menjelaskan bahwa budaya digital kontemporer telah membentuk “*new media culture*”, yaitu budaya visual baru yang diproduksi melalui algoritma, media interaktif, dan jaringan digital global. Fenomena *AI-generated art*, telah banyak memperlihatkan bagaimana teknologi kecerdasan buatan mampu menghasilkan karya visual, musik, bahkan puisi secara otomatis melalui algoritma digital. Kondisi ini dapat memperluas eksplorasi artistik, namun di sisi lain akan memunculkan pertanyaan filosofis mengenai makna kreativitas manusia. “Jika mesin dapat menghasilkan karya seni, lalu apa yang membedakan seni manusia dengan produksi algoritma?”. Pertanyaan ini menunjukkan bahwa pendidikan seni tidak lagi cukup berbicara tentang teknik artistik semata, tetapi juga harus membahas dimensi etika, identitas, dan makna kemanusiaan dalam era teknologi.

Lalu, budaya visual seperti TikTok dan media sosial lainnya juga telah mengubah orientasi estetika generasi muda. Saat ini seni berkembang dalam format visual singkat, cepat, viral, dan berbasis algoritma. Banyak karya seni diproduksi untuk memenuhi kebutuhan popularitas digital dibanding refleksi artistik yang mendalam. Akibatnya, seni berisiko mengalami reduksi makna menjadi sekadar komoditas visual dan hiburan pasar. Dalam konteks ini, pendidikan seni memiliki tanggung jawab penting untuk membangun kesadaran kritis peserta didik terhadap budaya visual digital. Fenomena lainnya seperti “*digital performance*” juga menunjukkan bahwa batas antara

seni, teknologi, dan ekonomi semakin susah terlihat. Seni bukan lagi soal ekspresi budaya, namun juga berkaitan dengan kapitalisasi digital dan industri kreatif global. Seniman muda saat ini memanfaatkan media digital untuk membangun identitas artistik dan memperoleh keuntungan ekonomi melalui platform virtual.

Di tengah berbagai transformasi, maka munculah pertanyaan penting, “apakah pendidikan seni masih relevan dalam era digital dan kecerdasan buatan?”. Maka ketika teknologi semakin mendominasi di kehidupan manusia, pendidikan seni dibutuhkan untuk menjaga dimensi kreativitas, empati, refleksi budaya, dan kesadaran kemanusiaan yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh mesin (teknologi). Pendidikan seni membantu manusia memahami makna di balik simbol, visual, dan pengalaman sosial yang terus berubah dalam masyarakat digital. Sehingga relevansi pendidikan seni pada era kontemporer tidak terletak semata pada kemampuan menghasilkan karya artistik, tetapi pada kemampuannya membangun manusia yang kreatif, reflektif, kritis, dan sadar budaya di tengah kompleksitas teknologi modern.

3. Rekonstruksi Relasi Seni, Budaya dan Teknologi Era Kontemporer

Tulisan ini menawarkan gagasan mengenai rekonstruksi relasi seni, budaya, dan teknologi sebagai model pendidikan seni kontemporer yang integratif, reflektif, dan humanistik. Perspektif ini menegaskan bahwa pendidikan seni tidak lagi dipahami hanya sebagai ruang pembelajaran artistik saja, melainkan juga sebagai ekosistem pengetahuan yang menghubungkan seni, budaya, teknologi, psikologi, media digital, literasi visual, dan kreativitas sosial dalam satu proses pembelajaran secara utuh. Paradigma ini lahir dari kesadaran bahwa realitas masyarakat digital kontemporer bersifat kompleks dan tidak lagi dapat dipahami melalui pendekatan disiplin tunggal. Geertz (1973) memandang budaya sebagai sistem simbol yang membentuk cara manusia memahami dunia, sedangkan

Gardner (1983) melihat manusia sebagai individu yang memiliki kecerdasan multidimensional yang berkembang melalui pengalaman sosial dan kreatif. Kedua perspektif ini menghasilkan pemahaman bahwa relasi antara seni, budaya, dan teknologi tidak hanya berkaitan dengan perkembangan media atau alat produksi artistik saja, namun juga berkaitan dengan pembentukan makna, identitas budaya, kreativitas, serta kesadaran manusia dalam masyarakat kontemporer.

Maka dari itu, seni dapat diposisikan sebagai ruang integrasi dalam berbagai disiplin ilmu dan pengalaman sosial. Seni bukan hanya dipahami sebagai aktivitas estetis yang berdiri sendiri, tetapi juga sebagai ruang dialog antara budaya lokal dan global, antara kreativitas manusia dan teknologi digital, serta antara pengalaman personal dan realitas sosial masyarakat. “Geertz” membangun kesadaran budaya melalui interpretasi simbol, makna, dan pengalaman sosial, sedangkan “Gardner” mengembangkan potensi kecerdasan musikal, visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, dan kinestetik melalui pengalaman artistik yang kreatif dan reflektif. Secara argumentatif, rekonstruksi relasi antara seni, budaya, dan teknologi merupakan respons terhadap kecenderungan masyarakat modern yang lebih mengutamakan kemajuan teknologi dan pencapaian ekonomi dibandingkan pengembangan nilai budaya, kreativitas, dan kesadaran kemanusiaan. Dominasi budaya digital dan kecerdasan buatan (AI) menyebabkan individu semakin terhubung secara virtual, namun kehilangan kedalaman refleksi budaya dan sensitivitas kemanusiaannya. Dalam situasi ini, seni memiliki posisi yang strategis sebagai ruang interpretasi budaya dan refleksi sosial sehingga mampu menjaga dimensi humanistik manusia di tengah transformasi teknologi kontemporer. Ketika teknologi semakin mendominasi kehidupan sosial, manusia justru membutuhkan kreativitas, empati, imajinasi, dan kesadaran budaya yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh mesin.

Secara praktiknya, rekonstruksi relasi seni, budaya, dan teknologi juga dapat diwujudkan melalui pembelajaran seni berbasis

proyek lintas disiplin, seperti integrasi seni dengan media digital dan budaya visual, kolaborasi antara seni, teknologi, dan ilmu sosial, pembelajaran reflektif berbasis budaya lokal, serta pengembangan kreativitas sosial melalui komunitas kreatif digital. Pendekatan ini mengantarkan peserta didik tidak hanya menghasilkan karya artistik, tetapi juga memahami hubungan antara seni, identitas budaya, teknologi, dan dinamika sosial masyarakat kontemporer. Maka dari itu, rekonstruksi relasi antara seni, budaya, dan teknologi pada era kontemporer menempatkan pendidikan seni sebagai ruang pembentukan manusia yang kreatif, sadar budaya, kritis terhadap teknologi, adaptif terhadap perubahan sosial, serta memiliki sensitivitas kemanusiaan yang kuat. Pendidikan seni di era digital tidak lagi hanya berorientasi pada kemampuan estetis saja, tetapi juga menjadi ruang integratif yang relevan dalam membangun paradigma pendidikan masa depan yang humanistik, interdisipliner, dan kontekstual terhadap kompleksitas masyarakat global kontemporer.

D. Kesimpulan

Transformasi masyarakat di era digital telah mengubah cara individu belajar, berinteraksi, dan membangun kebudayaan. Perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan (AI), media sosial, dan budaya visual menghadirkan realitas yang semakin kompleks sehingga tidak lagi dapat dipahami melalui pendekatan disiplin ilmu yang terpisah. Pendidikan seni perlu dipahami sebagai ruang interdisipliner yang menghubungkan manusia, budaya, teknologi, dan realitas sosial kontemporer. Secara teoretis, pemikiran Clifford Geertz dan Howard Gardner memberikan landasan penting bagi pengembangan pendidikan seni kontemporer. Geertz memandang seni sebagai bagian dari sistem simbol budaya yang mengandung makna dan identitas sosial, sedangkan Gardner menempatkan seni sebagai sarana pengembangan kecerdasan multidimensional manusia. Sintesis kedua perspektif ini menunjukkan bahwa pendidikan seni tidak hanya berfungsi dalam

mengembangkan kemampuan artistik saja, tetapi juga membangun kesadaran budaya, kreativitas, refleksi diri, dan nilai-nilai kemanusiaan.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pendidikan seni memiliki keterkaitan yang kuat dengan berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, psikologi, teknologi, dan sosiologi. Pendidikan seni tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan kemampuan artistik, tetapi juga sebagai ruang pembentukan identitas budaya, pengembangan kreativitas dan empati, peningkatan literasi digital, refleksi sosial, serta pemaknaan eksistensi manusia. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan seni merupakan ruang interdisipliner yang menghubungkan berbagai dimensi kehidupan manusia secara integratif. Analisis terhadap fenomena kontemporer, seperti *Agenerated art (AI)*, budaya visual media sosial, *digital performance*, dan komersialisasi seni, menunjukkan bahwa pendidikan seni semakin relevan di era digital. Ketika teknologi mampu menggantikan banyak fungsi teknis manusia, justru kreativitas, imajinasi, kesadaran budaya, empati, dan refleksi kritis menjadi kompetensi yang semakin penting. Oleh karena itu, pendidikan seni tidak bisa hanya berorientasi pada penguasaan teknik, tetapi juga harus membangun kemampuan interpretatif dan kesadaran budaya peserta didik dalam menghadapi kompleksitas masyarakat digital. Sehingga, pendidikan seni perlu direkonstruksi melalui paradigma interdisipliner yang mengintegrasikan seni, budaya, dan teknologi dalam satu ekosistem pembelajaran yang integratif. Paradigma ini menempatkan pendidikan seni sebagai ruang pengembangan kecerdasan multidimensional sekaligus pembentukan manusia yang kreatif, kritis, sadar budaya, adaptif terhadap perubahan, dan memiliki sensitivitas kemanusiaan yang kuat.

3

Seni, Teknologi Digital, dan Disrupsi AI dalam Pendidikan

Godham Eko Saputro

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* telah mengubah lanskap pendidikan seni secara mendasar. Perubahan ini merupakan bagian dari transformasi global pendidikan yang ditandai oleh munculnya berbagai peluang sekaligus dilema pedagogis, etis, dan sosial dalam penggunaan AI (UNESCO, 2025). Jika sebelumnya pembelajaran seni banyak bertumpu pada keterampilan manual, penguasaan medium fisik, kepekaan estetis, serta proses studio yang berlangsung melalui observasi, eksperimen, dan kritik, kini proses tersebut berhadapan dengan hadirnya perangkat digital yang mampu menghasilkan citra visual secara cepat (UNESCO, 2023). Aplikasi desain, platform media sosial, perangkat image generator, serta sistem AI generatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga membentuk ulang cara manusia memahami seni, kreativitas, orisinalitas, dan proses belajar.

Dalam konteks pendidikan seni, AI menghadirkan situasi ambivalen. Di satu sisi, AI membuka peluang baru bagi eksplorasi visual, mempercepat produksi ide, memperluas akses terhadap praktik kreatif, dan memungkinkan siswa atau mahasiswa bereksperimen dengan gaya visual yang beragam (Zawacki-Richter et al., 2019). Di sisi lain, AI juga menimbulkan persoalan serius,

terutama ketika proses kreatif direduksi menjadi sekadar hubungan antara prompt dan output. Pendidikan seni berisiko kehilangan dimensi reflektifnya apabila karya hanya dinilai berdasarkan keindahan visual, bukan berdasarkan proses berpikir, argumentasi artistik, kesadaran media, dan tanggung jawab etis (Holmes et al., 2019).

Salah satu contoh penting dapat dilihat pada kasus Boris Eldagsen, fotografer Jerman yang mengirimkan karya berbasis AI ke ajang Sony World Photography Awards. Karya tersebut berhasil memenangkan kategori kreatif, tetapi kemudian ditolak oleh pembuatnya sendiri sebagai bentuk kritik terhadap kesiapan institusi seni dalam menghadapi citra hasil AI. Kasus ini menunjukkan bahwa dunia seni, termasuk sistem kurasi, kompetisi, dan pendidikan, belum sepenuhnya siap membaca status ontologis karya AI. Pertanyaan yang muncul bukan lagi sekadar apakah karya itu indah, tetapi siapa penciptanya, bagaimana prosesnya, apa status keasliannya, dan bagaimana institusi seni harus meresponsnya (Selwyn, 2019).

Artikel ini membahas disrupsi AI dalam pendidikan seni melalui dua kerangka utama, yaitu Media Theory Marshall McLuhan dan pemikiran Walter Benjamin tentang aura, reproduksi, dan politik visual. Melalui kedua perspektif tersebut, AI dapat dipahami bukan sebagai alat netral, melainkan sebagai medium yang membentuk persepsi, sistem nilai, relasi pedagogis, serta kebudayaan visual. Artikel ini juga menawarkan model integrasi pembelajaran seni berbasis AI melalui pendekatan Critical AI Art Pedagogy, yaitu pedagogi seni yang menempatkan AI sebagai medium eksplorasi sekaligus objek kritik.

B. AI sebagai Disrupsi dalam Pendidikan Seni

Disrupsi AI dalam pendidikan seni tidak dapat dipahami hanya sebagai perubahan perangkat kerja. AI bukan sekadar teknologi tambahan yang mempermudah siswa membuat gambar, poster,

ilustrasi, animasi, atau desain visual (Heaton & Yang, 2024). Lebih dari itu, AI mengubah struktur relasi antara guru, siswa, karya, media, dan publik. Dalam kelas seni, perubahan ini tampak ketika tugas yang sebelumnya dikerjakan secara manual kini dapat diselesaikan melalui Canva, aplikasi desain berbasis template, atau generator visual berbasis prompt. Perubahan dari proses manual menuju proses digital dan AI menunjukkan bahwa pendidikan seni sedang memasuki fase baru, yaitu fase ketika keterampilan teknis tidak lagi menjadi satu-satunya indikator kompetensi artistik.

Pada masa sebelumnya, proses menggambar, melukis, mendesain, atau membuat poster mengharuskan siswa melakukan observasi visual, menyusun sketsa, memilih komposisi, memahami warna, dan mengolah material. Dalam situasi AI generatif, sebagian proses tersebut dapat dipercepat atau bahkan digantikan oleh sistem komputasional (Ansone et al., 2025). Siswa cukup menuliskan instruksi tertentu, memilih gaya visual, melakukan iterasi, lalu mendapatkan hasil akhir yang tampak profesional. Kondisi ini menimbulkan problem pedagogis: apakah siswa benar-benar belajar seni ketika sebagian besar keputusan visual dihasilkan oleh mesin? Apakah kecepatan produksi dapat dianggap sebagai kreativitas? Bagaimana guru menilai kompetensi siswa apabila hasil akhir tidak lagi sepenuhnya merepresentasikan proses berpikir siswa?

Masalah lain yang muncul adalah pergeseran standar autentisitas. Media digital membuat karya seni mudah disalin, dimodifikasi, disebar, dan dikonsumsi ulang melalui berbagai platform seperti Instagram, TikTok, Behance, atau platform portofolio digital lainnya (Pavlik & Pavlik, 2024). Dalam situasi ini, karya seni tidak lagi hadir sebagai objek tunggal yang memiliki konteks ruang dan waktu tertentu. Karya hadir sebagai citra digital yang dapat berpindah, dikompresi, direproduksi, dan dimaknai ulang oleh publik. AI memperluas persoalan tersebut karena tidak hanya mereproduksi citra, tetapi juga menghasilkan citra baru berdasarkan data visual yang telah dikumpulkan, dipelajari, dan dimodelkan.

Oleh karena itu, pendidikan seni perlu menggeser orientasi dari sekadar menghasilkan karya visual yang indah menuju kemampuan membaca media, memahami proses kreatif, menyusun argumentasi artistik, dan bertanggung jawab secara etis. Guru atau dosen tidak cukup hanya mengajarkan cara menggunakan aplikasi. Mereka perlu membimbing peserta didik untuk memahami teknologi sebagai struktur budaya, ekonomi, ideologi, dan epistemologi. Dengan demikian, integrasi AI dalam pendidikan seni harus diperlakukan sebagai praktik budaya, bukan hanya inovasi teknis.

C. *Media Theory*: McLuhan dan Perubahan Lingkungan Persepsi

Marshall McLuhan melalui gagasannya yang terkenal, “the medium is the message”, menjelaskan bahwa media tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk cara manusia menerima, memahami, dan mengorganisasi pengalaman. Dalam konteks pendidikan seni, gagasan ini sangat relevan karena teknologi digital dan AI tidak hanya membantu proses pembelajaran, melainkan mengubah makna pembelajaran seni itu sendiri.

Ketika siswa menggunakan pensil dan kertas, pengalaman estetis yang terbentuk melibatkan tekanan tangan, tekstur media, kesalahan goresan, keterbatasan material, serta proses tubuh yang langsung. Namun ketika siswa menggunakan tablet, aplikasi desain, atau AI generatif, pengalaman tersebut berubah. Proses visual menjadi lebih cepat, lebih mudah diulang, lebih fleksibel, tetapi juga lebih berjarak dari materialitas fisik. Medium digital membentuk cara baru dalam melihat, membuat, dan menilai karya seni (Blair, 2025).

Dalam perspektif McLuhan, AI dapat dibaca sebagai medium yang memperluas kapasitas manusia, tetapi sekaligus mengubah struktur persepsi manusia. AI memperluas kemampuan visual manusia karena dapat menghasilkan variasi bentuk, warna, gaya, dan komposisi dalam waktu singkat. Akan tetapi, AI juga dapat membentuk ketergantungan baru, yaitu ketika siswa lebih percaya pada pilihan visual yang diberikan mesin daripada pada proses

observasi dan refleksi dirinya sendiri. Dengan kata lain, AI bukan sekadar alat produksi, tetapi lingkungan persepsi yang memengaruhi cara siswa memahami kreativitas.

Dalam pendidikan seni, hal ini membawa konsekuensi penting. Guru tidak lagi dapat diposisikan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan visual. Guru perlu menjadi fasilitator kritis yang membantu siswa membaca proses kreatif, memahami etika penggunaan AI, membandingkan hasil AI dengan sketsa manual, serta mengevaluasi bias visual yang muncul. Pembelajaran seni tidak lagi hanya berfokus pada “bagaimana membuat gambar”, tetapi juga “bagaimana gambar dibentuk oleh sistem teknologi”.

D. Walter Benjamin: Aura, Reproduksi, dan Autentisitas Digital

Jika McLuhan membantu memahami media sebagai pembentuk persepsi, Walter Benjamin membantu membaca perubahan status karya seni dalam era reproduksi teknologis. Dalam esainya tentang karya seni pada masa reproduksi mekanis, Benjamin menjelaskan bahwa teknologi reproduksi mengubah konsep aura, yaitu keunikan, kehadiran, dan otoritas karya seni yang terikat pada ruang dan waktu tertentu. Ketika karya dapat direproduksi secara massal, aura karya mengalami pergeseran.

Dalam era digital, persoalan aura menjadi semakin kompleks. Karya visual tidak lagi sekadar direproduksi melalui cetakan, fotografi, atau film, tetapi dapat disalin, disunting, diunggah, di-remix, dan disebarakan dalam skala global. AI generatif bahkan membawa reproduksi menuju tahap baru, yaitu generasi. Mesin tidak hanya menggandakan citra yang sudah ada, tetapi menghasilkan citra sintetis berdasarkan pola-pola visual dalam dataset. Akibatnya, batas antara karya asli, salinan, turunan, dan sintesis menjadi semakin kabur.

Dalam pendidikan seni, persoalan ini sangat penting. Misalnya, seorang siswa membuat ilustrasi bergaya Studio Ghibli menggunakan AI. Secara visual, karya tersebut mungkin tampak menarik. Namun

secara etis dan konseptual, muncul beberapa pertanyaan: apakah siswa memahami gaya visual yang ditiru? Apakah ia menyadari isu hak cipta dan atribusi? Apakah ia memiliki alasan estetis, atau hanya mengejar efek visual populer? Apakah karya tersebut mencerminkan pengalaman, riset, dan keputusan artistik siswa?

Pemikiran Benjamin menuntut pendidikan seni untuk tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga menilai konteks produksi, kesadaran terhadap sumber visual, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Dalam era AI, aura tidak sepenuhnya hilang, tetapi bergeser. Aura tidak lagi hanya melekat pada objek tunggal, melainkan pada proses, narasi, intensi, dokumentasi, dan kejujuran kreator. Dengan demikian, pendidikan seni perlu mengembangkan sistem penilaian yang menempatkan proses kreatif sebagai bagian penting dari nilai karya.

E. Sintesis McLuhan-Benjamin dalam Membaca AI

Sintesis antara McLuhan dan Benjamin memungkinkan kita membaca AI secara lebih utuh. Dari McLuhan, AI dipahami sebagai medium yang membentuk persepsi, pola belajar, dan relasi pedagogis. Dari Benjamin, AI dipahami sebagai sistem reproduksi-generatif yang mengguncang konsep aura, autentisitas, dan politik visual. Dengan menggabungkan keduanya, AI dapat dilihat sebagai medium sekaligus mesin reproduksi budaya.

Risiko utama dalam penggunaan AI adalah anggapan bahwa media bersifat netral. Jika AI dianggap hanya sebagai alat bantu, maka pendidikan seni akan gagal melihat bagaimana AI membawa nilai, bias, logika platform, dan kepentingan ekonomi tertentu. Dataset AI tidak bebas nilai. Ia memuat dominasi gaya visual tertentu, kecenderungan estetika global, serta kemungkinan marginalisasi identitas lokal (Miao & Holmes, 2023). Dalam konteks Indonesia, hal ini penting karena pendidikan seni tidak boleh kehilangan akar budaya, material lokal, dan pengalaman sosial peserta didik.

Risiko lain adalah reduksi keaslian menjadi sekadar citra. Karya yang tampak indah belum tentu menunjukkan proses belajar yang mendalam. Prompt-output dapat mengaburkan proses, sumber, kerja kreatif, dan kompetensi siswa. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan cara asesmen yang mampu membedakan antara kemampuan teknis menggunakan AI, kemampuan berpikir visual, kemampuan refleksi, dan kemampuan etis(Sharples, 2023).

Namun, AI juga menawarkan peluang. AI dapat memperluas akses terhadap eksplorasi visual, membantu siswa mengembangkan alternatif ide, mempercepat proses moodboard, dan membuka ruang dialog antara manusia dan mesin. Kelas seni dapat berubah menjadi laboratorium kritik media, tempat siswa tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga menganalisis bagaimana karya tersebut dibentuk oleh teknologi(Denny et al., 2024).

F. *Critical AI Art Pedagogy* sebagai Model Integrasi

Untuk merespons disrupsi AI, diperlukan model pedagogi yang tidak anti-teknologi, tetapi juga tidak menerima teknologi secara naif. Salah satu pendekatan yang dapat dikembangkan adalah *Critical AI Art Pedagogy*. Model ini menempatkan AI sebagai medium eksplorasi, objek kritik, dan bagian dari praktik budaya visual.

Model ini dapat dibangun melalui empat tahap. Pertama, input budaya visual. Pada tahap ini, siswa melakukan riset referensi, observasi objek nyata, analisis konteks lokal, dan identifikasi isu sosial. Tahap ini penting agar karya tidak hanya lahir dari prompt kosong, tetapi berangkat dari pengalaman, data, dan kepekaan budaya. Dalam pendidikan seni Indonesia, input budaya visual dapat berupa motif lokal, artefak tradisi, persoalan lingkungan, budaya populer, atau pengalaman komunitas.

Kedua, AI sebagai medium. Pada tahap ini, siswa menggunakan AI untuk eksplorasi visual, membuat variasi gaya, melakukan iterasi prompt, image-to-image, remix, dan pengembangan komposisi. Namun, AI tidak diposisikan sebagai pengganti proses kreatif

manusia. AI menjadi mitra dialog visual yang membantu membuka kemungkinan, bukan menentukan seluruh keputusan artistik.

Ketiga, kelas atau studio kritis. Hasil AI perlu dibawa ke ruang diskusi. Siswa mempresentasikan proses, menjelaskan prompt, membandingkan output AI dengan sketsa manual, mengevaluasi bias, dan mendiskusikan makna visual. Kritik kelas menjadi bagian penting karena pendidikan seni bukan hanya produksi gambar, tetapi pembentukan kesadaran estetis, sosial, dan etis.

Keempat, publikasi etis. Karya yang dipublikasikan perlu menyertakan atribusi, pernyataan penggunaan AI, catatan proses, lisensi, dan narasi kuratorial. Dengan demikian, siswa belajar bahwa publikasi karya digital memerlukan tanggung jawab. Mereka tidak hanya menjadi produsen citra, tetapi juga subjek etis dalam ekosistem budaya visual (Rong et al., 2025).

G. Implikasi terhadap Kurikulum dan Asesmen

Integrasi AI dalam pendidikan seni menuntut perubahan kurikulum. Kurikulum tidak cukup memuat penguasaan aplikasi, tetapi perlu memasukkan literasi media, etika AI, hak cipta, analisis bias, dokumentasi proses, dan kritik visual. Pembelajaran seni harus tetap mempertahankan observasi langsung, sketsa manual, eksplorasi material, serta dialog studio. AI sebaiknya ditempatkan sebagai bagian dari proses, bukan sebagai jalan pintas untuk mengganti seluruh pengalaman belajar (Jiang et al., 2025).

Asesmen juga perlu diubah. Jika penilaian hanya berfokus pada hasil akhir, maka siswa yang mahir menggunakan AI akan tampak lebih unggul daripada siswa yang benar-benar melalui proses eksplorasi mendalam. Oleh sebab itu, penilaian perlu mencakup beberapa komponen: riset visual, log proses, prompt dan revisinya, alasan estetis, refleksi etika, perbandingan manual-digital, presentasi konsep, dan kualitas karya akhir. Dengan cara ini, AI tidak menghilangkan nilai pendidikan seni, melainkan menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang lebih reflektif (Bender, 2024).

Guru dan dosen juga perlu mengembangkan posisi kritis. Mereka tidak harus menolak AI, tetapi perlu memahami logika kerjanya. Mereka perlu mampu menjelaskan kepada siswa bahwa AI memiliki bias, keterbatasan, dan konsekuensi sosial. Ketika siswa menggunakan AI, pertanyaan pedagogis yang diajukan bukan hanya “hasilnya bagus atau tidak”, tetapi “mengapa memilih gaya itu?”, “apa sumber visualnya?”, “apa keputusan manusia dalam karya ini?”, dan “apa tanggung jawab etis dari publikasi karya tersebut?”

H. Kesimpulan

AI telah mengubah medan pendidikan seni. Ia bukan sekadar alat bantu teknis, tetapi medium yang membentuk persepsi, proses kreatif, otoritas guru, posisi siswa, dan nilai karya seni. Melalui perspektif McLuhan, AI dapat dipahami sebagai lingkungan media yang mengubah cara manusia belajar dan mencipta. Melalui Benjamin, AI dapat dibaca sebagai sistem reproduksi-generatif yang mengguncang konsep aura, autentisitas, dan orisinalitas.

Disrupsi AI tidak harus dipahami sebagai ancaman total, tetapi sebagai medan pedagogik baru yang harus dirancang secara kritis. Pendidikan seni perlu bergerak dari orientasi hasil indah menuju proses berpikir, refleksi etis, kesadaran media, dan tanggung jawab budaya. Model Critical AI Art Pedagogy menawarkan jalan tengah: AI digunakan untuk memperluas eksplorasi visual, tetapi tetap dikawal oleh riset, kritik, dokumentasi proses, dan publikasi etis.

Dengan demikian, tugas pendidikan seni di era AI bukan sekadar mengajarkan siswa menggunakan teknologi, tetapi membentuk subjek kreatif yang mampu membaca, mengkritik, dan bertanggung jawab atas teknologi yang digunakannya. AI dapat menjadi peluang jika ditempatkan sebagai medium kritis. Namun, AI dapat menjadi ancaman jika pendidikan seni menyerah pada logika cepat, instan, dan visual semu. Oleh karena itu, seni, teknologi digital, dan AI perlu dipahami sebagai ruang negosiasi baru antara kreativitas manusia, mesin, budaya, dan etika pendidikan.

4

Seni, Ekologi, dan Pendidikan Berkelanjutan

Stefanny Mersiany Pandaleke

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21 terjadi peningkatan berbagai krisis global antara lain kerusakan lingkungan, ketidakseimbangan sosial, serta semakin berkembang paradigma pendidikan yang berorientasi pada aspek teknis dan kompetitif. Masyarakat kontemporer hidup dalam situasi yang tidak pasti, perubahan yang cepat dan pergeseran nilai sehingga hal ini menyulitkan individu maupun komunitas dalam membangun orientasi jangka panjang termasuk menumbuhkan tanggung jawab terhadap keberlanjutan lingkungan. Paradigma global yang berorientasi pada pertumbuhan ekonomi dan konsumsi tetap mendominasi, sehingga prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan terabaikan dan keputusan didasarkan pada kepentingan jangka pendek daripada keberlangsungan hidup di masa depan (Tomljenovic, 2026). Hal ini perlu ditinjau kembali bagaimana sebenarnya cara manusia berpikir dan memahami jaringan relasinya dengan alam dan kehidupan sosial.

Fritjof Capra dan Gregory Bateson dalam gagasan pemikirannya memberikan kontribusi penting dalam membangun paradigma pendidikan yang ekologis. Melalui teori sistem dan konsep *eco-literacy*, inti gagasan Capra mengemukakan bahwa kehidupan tidak dapat dipahami secara mekanistik dan terpisah – pisah, tetapi kehidupan adalah jaringan (web) relasi yang saling bergantung.

Semua organisme hidup perlu dipahami sebagai bagian dari sistem ekologis yang membentuk *web of life* (Capra, 1996). Sementara Bateson melalui konsep *ecology of mind* dan *pattern that connects* mengemukakan bahwa semua fenomena kehidupan saling terhubung dalam pola relasional (Bateson, 1987). Kedua pemikiran tersebut mengkritik paradigma yang melihat dunia secara terpisah – pisah, sekaligus juga menawarkan cara pandang yang holistik, relasional dan kontekstual.

Dalam perspektif pendidikan berkelanjutan, seni dapat dipahami sebagai ruang pembelajaran yang membentuk peserta didiknya bertumpu pada prinsip keberlanjutan melalui interaksi, kerja sama dan refleksi kehidupan bersama. Seni bisa menjadi posisi strategis dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat partisipatoris, kolaboratif dan berbasis pengalaman langsung. Berbagai praktik pendidikan menunjukkan bahwa seni memiliki potensi transformatif dalam mendukung pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Integrasi praktik seni dalam proses pembelajaran dapat memperkaya pengalaman estetis peserta didik, berkontribusi pada pengembangan kompetensi keberlanjutan melalui kemampuan membangun visi, keterbukaan, multiperspektivitas dan mengembangkan sikap ingin tahu (Niederhauser et al., 2024). Penelitian tesis dari Gallois dengan judul *Art-Based Teaching in Sustainability Higher Education* menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berbasis seni, adanya partisipasi aktif mahasiswa yang mampu meningkatkan keterlibatan dan rasa terhadap proses pembelajaran. Seni memberikan kontribusi terhadap pengembangan kompetensi intrapersonal, interpersonal dan normatif. Hasil penelitian ini menyoroti potensi *Art-Based Teaching* dan praktik-praktik berbasis seni dalam mendukung kompetensi antisipatif dan kompetensi berpikir sistem (Gallois, 2025). Temuan penelitian ini semakin memperkuat bahwa seni memiliki fungsi pedagogis yang strategis dalam pendidikan berkelanjutan yang sejalan dengan perspektif Capra dan Bateson.

Salah satu fenomena yang memperlihatkan keterkaitan antara seni, ekologi dan pendidikan keberlanjutan adalah Pesta Seni Remaja (PSR) Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM). PSR merupakan sebuah fenomena berkesenian dalam lingkup pendidikan informal yang tumbuh dan berkembang dalam komunitas remaja GMIM. Sebagai agenda tahunan gereja, PSR menjadi ruang belajar remaja dengan berbagai aktivitas lomba, meliputi paduan suara, vokal grup, bintang vokalia, band rohani, teater, tarian kreatif, *tambourine* dan *banners*, Maengket dan Masamper. Kegiatan PSR menjadi sarana bagi remaja untuk mengembangkan ekspresi diri melalui proses latihan, pelayanan, pertunjukan dan interaksi komunitas, yang sekaligus dapat membangun rasa kebersamaan dan solidaritas komunitas. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa PSR menjadi sebuah sistem yang mempertemukan para pelaku seni, gereja, jemaat, penonton, nilai religius, spiritual, budaya lokal, teknologi dan ruang pertunjukan dalam jaringan relasi yang saling bergantung. Praktik seni yang berlangsung memperlihatkan adanya pola saling ketergantungan, keberagaman dan proses pewarisan budaya yang berprinsip pada keberlanjutan.

Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan keterkaitan antara seni, ekologi dan pendidikan berkelanjutan yang dikerangkai dalam konsep pemikiran Fritjof Capra dan Gregory Bateson. Tulisan ini juga mengkaji fenomena Pesta Seni Remaja GMIM yang didalamnya terdapat praktik – praktik seni sebagai suatu ekosistem sosial-musikal. Tulisan ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai peran seni sebagai praktik sosial ekologis yang dapat berkontribusi pada pembentukan kesadaran relasional, keberlanjutan budaya dan pengembangan pendidikan yang berorientasi pada keberlanjutan.

B. Fritjof Capra: Teori Sistem dan Konsep *Eco-Literacy*

Fritjof Capra merupakan seorang ilmuwan, pendidik dan penulis buku yang menghubungkan perubahan – perubahan konseptual dalam sains perubahan yang lebih luas dalam pandangan dunia serta nilai – nilai dalam masyarakat. Capra telah mempelajari implikasi filosofis dan sosial dari sains selama 30 tahun. Buku – bukunya meliputi *The Tao of Physics*, *The Turning Point*, *The Web of Life* dan *The Hidden Connections*. Capra mengajar di Schumacher College Inggris dan merupakan salah satu pendiri *Center for Ecoliteracy*.

Pemikiran Capra berangkat dari kritik terhadap paradigma mekanistik modern yang memandang alam sebagai objek yang terpisah – pisah dan dapat dipahami secara linear seperti mesin. Capra berpendapat bahwa kehidupan tidak dapat dipahami secara mekanistik dan terpisah – pisah. Kehidupan merupakan jaringan atau web relasi yang saling bergantung. Semua hidup berada dalam sistem ekologis yang terhubung (Capra, 1996). Dalam pandangan ini, manusia, budaya, masyarakat dan lingkungan merupakan bagian dari satu kesatuan ekologi yang membentuk *web of life* atau jaringan kehidupan.

Capra mengembangkan teori sistem yang menekankan bahwa setiap organisme hidup berada dalam sistem ekologis yang lebih luas. Inti teorinya yang pertama adalah kritik terhadap paradigma mekanistik modern yang melihat alam sebagai mesin, manusia terpisah dari alam, sehingga pengetahuan sebagai alat kontrol. Paradigma tersebut menghasilkan krisis lingkungan, kerusakan ekosistem dan ketidakseimbangan sosial. Kedua, kehidupan adalah jaringan relasi, yakni semua kehidupan tersusun dalam pola hubungan dinamis. Identitas suatu makhluk tidak ditentukan oleh dirinya sendiri, tetapi oleh relasinya dalam sistem ekologis. Ketiga, adanya pergeseran dari objek ke proses. Capra menekankan pada perubahan, dinamika, yang menempatkan alam bukan objek pasif melainkan sistem hidup yang terus bertransformasi. Keempat, prinsip ekologi sebagai model masyarakat, yakni masyarakat harus belajar dari cara kerja ekosistem yakni keberagaman, keseimbangan,

kerjasama dan adaptasi, sehingga keberlanjutan bukan sekedar teknologi penghijauan, tetapi perubahan cara berpikir.

Dalam kerangka teori sistem tersebut, Capra mengemukakan lima prinsip utama kehidupan. Pertama, saling ketergantungan (*interdependence*), yaitu semua makhluk hidup saling bergantung dalam jaringan kehidupan sehingga identitas ditentukan oleh relasinya. Kedua, siklus atau daur ulang, yakni alam bekerja secara siklikal, bukan secara linear. Contohnya, oksigen dihirup manusia, manusia melepaskan karbon dioksida, karbon dioksida tersebut dimanfaatkan tumbuhan dalam proses fotosintesis dan melepaskan oksigen kembali ke atmosfer. Ketiga, kemitraan, yakni keberlangsungan kehidupan bertahan karena adanya kerja sama antar makhluk hidup, kolaborasi dan koeksistensi. Keempat, fleksibilitas, yang menegaskan pentingnya kemampuan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan. Kelima, keberagaman, yang dipandang sebagai sumber kekuatan dan ketahanan suatu sistem kehidupan (Aini & Suwendi, 2024).

Berdasarkan pemahaman tersebut, Capra mengembangkan konsep *eco-literacy* atau literasi ekologis. *Eco-literacy* merupakan kemampuan memahami prinsip – prinsip dasar yang mengatur sistem kehidupan dan menerapkannya dalam kehidupan sosial, budaya, ekonomi maupun pendidikan. Literasi ekologis tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang lingkungan, tetapi juga menyangkut kesadaran bahwa manusia merupakan bagian dari jaringan kehidupan yang lebih luas (Capra, 2007). Dengan demikian, tujuan utama *eco-literacy* adalah membentuk individu mampu berpikir secara sistemik, memahami keterhubungan antar unsur kehidupan, serta bertanggung jawab terhadap keberlanjutan lingkungan dan masyarakat.

C. Gregory Bateson: *Ecology of Mind, Pattern That Connects, Cybernetics* dan *Feedback Loop*

Gregory Bateson merupakan pemikir lintas disiplin secara luas, peneliti aktif pada berbagai bidang dan tokoh penting dalam bidang sibernetika dan perumus kembali konsep *mind*. Karya dan pemikiran Bateson tidak hanya dibatasi pada Antropologi sebagai ilmu yang terakhir didalamnya, tetapi ilmu – ilmu lain turut menjadi perhatian dan corak dalam karya – karyanya, seperti Biologi, Psikologi, Ilmu Sosial, Linguistik, Semiotika, Ekologis, Estetika, Sibernetika dan Filsafat. Sepanjang karirnya, Bateson telah menghasilkan tujuh buku dan delapan film. Tiga karya terakhir Bateson membuatnya banyak diperhatikan orang, karena memahami ekologi dengan dua unsur utama, yakni akal budi dan sakralitas (Tumanggor, 2020). Pemikiran Bateson memberikan kontribusi dalam perkembangan ekologi, komunikasi dan pendidikan. Bateson memandang bahwa pikiran, budaya, komunikasi dan alam merupakan bagian dari suatu sistem relasional yang terhubung. Berbagai krisis yang dihadapi manusia, termasuk krisis lingkungan dan sosial, berakar pada kesalahan epistemologis, yaitu cara berpikir yang memisahkan manusia dari jaringan kehidupan (Bateson, 1987).

Konsep utama Bateson adalah *Ecology of Mind* atau Ekologi Pikiran, yang menjelaskan bahwa pikiran bukanlah sesuatu yang berada secara eksklusif dalam otak individu. Pikiran merupakan sistem relasi antara manusia, tubuh, bahasa, budaya, lingkungan, interaksi sosial dan komunikasi, sehingga kesadaran manusia terbentuk melalui jaringan hubungan. Kesadaran manusia berkembang melalui hubungan yang terus – menerus dengan dunia di sekitarnya. Bateson mengembangkan konsep ekologi pikiran karena berfokus pada hubungan timbal balik dan ketergantungan antara berbagai sistem mental dengan lingkungannya. Melalui konsep ekologi pikiran, Bateson menegaskan bahwa kehidupan pada dasarnya merupakan jaringan komunikasi dan pertukaran informasi yang berlangsung secara terus – menerus. Kesadaran manusia terbentuk melalui keterlibatannya dalam jaringan hubungan tersebut.

Oleh sebab itu, memahami manusia berarti memahami pola – pola relasi yang menghubungkan manusia dengan sesamanya, dengan budaya, alam dan berbagai sistem kehidupan lainnya (Griffiths, 2021).

Konsep lain Bateson adalah *The Pattern That Connects* atau Pola Keterhubungan. Dalam karyanya, Bateson mengemukakan bahwa pemahaman terhadap realitas tidak diperoleh dengan melihat objek secara terpisah, melainkan dengan memahami pola hubungan yang menghubungkan berbagai unsur kehidupan. Gagasan ini dirumuskan dalam konsep *the pattern that connects*, yaitu pola yang menghubungkan seluruh makhluk hidup dan berbagai fenomena dalam satu jaringan relasional. Pengetahuan sejati adalah kemampuan melihat pola hubungan antar hal, sehingga semua membentuk pola relasional. Menurut Bateson, pengetahuan yang mendalam tidak terletak pada penguasaan fakta – fakta yang terpisah, tetapi pada kemampuan mengenali pola keterhubungan yang membentuk kehidupan.

Konsep Bateson yang lain adalah *Cybernetics* dan *Feedback Loop* yang menyangkut umpan balik. Semua sistem hidup bekerja melalui umpan balik, sehingga dalam kerangka pendidikan ekologis, pendidikan harus lintas disiplin, reflektif, berbasis relasi dan sadar konteks. Bateson menjelaskan bahwa seluruh sistem hidup bekerja melalui proses komunikasi dan umpan balik yang berlangsung secara terus – menerus. Dalam suatu sistem, tindakan yang dilakukan oleh satu unsur akan menghasilkan respons dari unsur lain, dan respons tersebut kemudian mempengaruhi tindakan berikutnya. Proses ini menciptakan pola adaptasi, pembelajaran dan perubahan yang memungkinkan suatu sistem mempertahankan keberlangsungan hidupnya (Harries-jones, 2010).

D. Sustainable Education

Konsep *sustainable education* atau pendidikan berkelanjutan berkembang dari kesadaran bahwa berbagai persoalan ekologis, sosial, budaya dan ekonomi tidak dapat diselesaikan melalui pendekatan pendidikan yang bersifat parsial dan terfragmentasi. Pendidikan tidak lagi dipahami semata – mata sebagai proses transfer pengetahuan, melainkan sebagai sarana untuk membangun cara berpikir, cara hidup dan tindakan yang mendukung keberlanjutan kehidupan. Dalam perspektif ini, pendidikan berkelanjutan bertujuan mempersiapkan manusia agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam menciptakan masyarakat yang ekologis dan berkelanjutan (Huang et al., 2024).

Landasan filosofis pendidikan berkelanjutan dapat ditemukan dalam pemikiran Capra dan Bateson. Capra menekankan bahwa kehidupan merupakan suatu jaringan relasi (*web of life*) yang saling bergantung. Karena itu, pendidikan harus mampu membantu peserta didik memahami bagaimana sistem kehidupan bekerja, bagaimana setiap unsur dalam kehidupan saling terhubung, dan bagaimana manusia merupakan bagian dari jaringan ekologis yang lebih luas. Sementara itu, Bateson menegaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui relasi, komunikasi dan proses umpan balik yang berlangsung terus – menerus dalam suatu sistem. Melalui konsep *ecology of mind*, *the pattern that connects* dan *cybernetics and feedback loop*, Bateson menunjukkan bahwa pengetahuan tidak terbentuk secara terpisah dari konteks kehidupan, melainkan berkembang melalui interaksi antara manusia, budaya, lingkungan dan pengalaman sosial.

Berdasarkan perspektif tersebut, pendidikan berkelanjutan memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, pendidikan berbasis *eco-literacy*, disini bukan hanya sekedar mengetahui fakta lingkungan, tetapi memahami bagaimana sistem kehidupan bekerja, bagaimana semua makhluk saling bergantung dan bagaimana manusia hidup sebagai bagian dari jaringan kehidupan. Kedua, pendidikan harus menggunakan sistem kehidupan, yakni

pengetahuan diajarkan secara terintegrasi, kontekstual, mengutamakan kualitas daripada kuantitas, belajar sebagai proses dinamis bukan hafalan statis, serta membantu manusia mengenali pola kehidupan dan relasi. Ketiga, pendidikan berbasis pengalaman langsung dan bukan hanya bersifat teoretis, tetapi harus ada pengalaman emosional. Pendidikan berkelanjutan harus partisipatoris, multidisipliner, berbasis proyek, kontekstual, serta membangun keterhubungan emosional dengan kehidupan dunia. Keempat, tujuan akhir dari pendidikan berkelanjutan adalah membentuk manusia yang memahami prinsip kehidupan, menghormati alam, memiliki relasi mendalam dengan dunia hidup dan mampu merancang komunitas berkelanjutan (Capra, 2007).

Dalam praktiknya, pendidikan berkelanjutan menekankan empat prinsip utama, yaitu kolaboratif, relasional, kontekstual dan ekologis. Kolaboratif berarti proses pendidikan dibangun melalui kerja sama antara guru, peserta didik, komunitas, keluarga dan lingkungan sosial. Pengetahuan tidak hanya datang dari satu arah, melainkan dihasilkan melalui dialog, partisipasi dan pengalaman bersama. Relasional berarti pendidikan menekankan hubungan dan keterkaitan antar manusia, budaya, alam dan pengetahuan. Peserta didik dipandang bukan sebagai individu yang terpisah, tetapi bagian dari jaringan relasi sosial dan ekologis. Kontekstual berarti pembelajaran harus relevan dengan situasi nyata, budaya lokal, kebutuhan masyarakat dan pengalaman hidup peserta didik. Pengetahuan tidak diajarkan secara abstrak, tetapi dikaitkan dengan realitas sehari – hari. Ekologis berarti pendidikan memiliki kesadaran terhadap keberlanjutan lingkungan dan keseimbangan kehidupan. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi membangun tanggung jawab terhadap alam, masyarakat dan masa depan (Dumouchel, 2019; Holst et al., 2024). Dalam konteks ini, seni dipahami sebagai bagian dari ekosistem sosial-budaya yang mempengaruhi dan dipengaruhi lingkungan sekitarnya.

E. Seni dalam Perspektif Ekologis

Seni dalam perspektif ekologis dipahami bukan sebagai produk estetis, melainkan sebagai bagian dari suatu sistem kehidupan yang saling terhubung. Seni hadir dalam jaringan relasi yang melibatkan manusia, budaya, lingkungan, nilai, komunitas, serta berbagai bentuk interaksi sosial yang saling memengaruhi. Praktik seni tidak dipahami secara terpisah dari konteks sosial dan ekologis tempat seni tersebut tumbuh dan berkembang (Fancourt & Warren, 2024).

Salah satu fenomena seni yang tumbuh dan berkembang di tanah Minahasa, Sulawesi Utara adalah Pesta Seni Remaja (PSR) Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM). PSR GMIM merupakan sebuah fenomena berkesenian dalam lingkup pendidikan informal yang tumbuh dan berkembang di dalam komunitas remaja GMIM. Kegiatan PSR menjadi agenda tahunan gereja yang menjadi ruang belajar remaja dalam proses pendidikan melalui praktik seni, interaksi komunitas dan pengalaman pelayanan secara langsung. Aktivitas lomba PSR, meliputi paduan suara, vokal grup, bintang vokalia, band rohani, teater, tarian kreatif, *tambourine* dan *banners*, Maengket dan Masamper. Kegiatan PSR menjadi sarana bagi remaja untuk mengembangkan ekspresi diri sekaligus membangun rasa kebersamaan dan solidaritas komunitas.

Dalam perspektif ekologis, Pesta Seni Remaja GMIM dapat dipahami sebagai ekosistem sosial-musikal, yaitu praktik bermusik membentuk jaringan relasi, komunitas, nilai dan keberlanjutan budaya dalam komunitas gereja. Seluruh unsur tersebut tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling memengaruhi dan saling bergantung dalam membentuk keberlangsungan praktik seni di lingkungan gereja. Oleh karena itu, PSR tidak berhenti pada sebuah festival seni gereja, tetapi sebagai sebuah ruang sosial yang menghasilkan relasi identitas, makna dan keberlanjutan budaya.



Gambar 1. Lomba Paduan Suara, Vokal Grup dan Maengket pada Pesta Seni Remaja GMIM (Sumber: Studi Dokumen Media Sosial)

Melalui perspektif Capra dapat menjelaskan PSR sebagai suatu sistem kehidupan yang dibangun atas prinsip saling ketergantungan, keberagaman, kemitraan dan keberlanjutan. Dalam kerangka teori sistem Capra, kualitas musikal yang ditampilkan tidak berasal dari kemampuan individu, tetapi dipengaruhi proses latihan, pembinaan,

dukungan keluarga, komunitas gereja dan budaya lokal. Karena itu, PSR merupakan jaringan keterhubungan yang memperlihatkan bagaimana praktik seni tumbuh melalui relasi antar berbagai unsur yang saling mendukung.

Prinsip keberagaman dalam perspektif Capra, menjelaskan bahwa PSR hidup karena adanya beragam seni, keterlibatan kelompok sosial, perjumpaan antar generasi yang didalamnya terdapat remaja dan pembina, pertemuan antara unsur tradisional dan modern dalam praktik berkesenian gereja, serta beragam bentuk partisipasi. Sementara itu, prinsip kemitraan terlihat dari konsistensi PSR untuk bertahan dari waktu ke waktu karena adanya kerja sama antara penyanyi, penari, pemain musik, pelatih, jemaat, keluarga, komunitas gereja dan masyarakat. PSR diwariskan lintas generasi dan menjadi ruang pembelajaran musikal yang berkelanjutan, PSR dapat dipahami sebagai sistem berkelanjutan budaya yang menjaga regenerasi praktik bermusik dalam komunitas gereja.

Berdasarkan perspektif Gregory Bateson, PSR dapat dipahami melalui konsep *ecology of mind, the pattern that connects* dan *cybernetics and feedback loop*. Dalam konsep *ecology of mind*, PSR menjadi sistem pembentukan makna kolektif dalam bermusik, yakni dengan membentuk identitas, menciptakan komunikasi simbolik dan memperkuat relasi sosial. Dalam konsep *pattern that connect* membantu melihat bahwa musik dalam PSR bukan sekedar kumpulan aktivitas yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari pola keterhubungan yang menghubungkan praktik seni, kehidupan religius, budaya lokal dan kehidupan sosial komunitas gereja. Proses latihan, pertunjukan, interaksi sosial, serta pewarisan nilai – nilai musikal dalam membentuk suatu pola relasional yang terus direproduksi dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan demikian, praktik seni dalam PSR GMIM menjadi sarana reproduksi budaya sekaligus pembentukan identitas sosial dan religius komunitas.

Selanjutnya, konsep *cybernetics and feedback loop* menjelaskan bahwa keberlangsungan PSR ditopang oleh mekanisme umpan balik yang berlangsung secara terus – menerus. Dalam konteks PSR, setiap penampilan memengaruhi respons penonton. Respons tersebut memengaruhi motivasi peserta untuk berlatih, sedangkan kualitas latihan akan memengaruhi kualitas penampilan berikutnya. Siklus ini menciptakan proses pembelajaran, adaptasi dan penguatan identitas yang memungkinkan pesta seni terus berkembang. Dengan kata lain, PSR GMIM merupakan sistem sosial-musikal yang hidup karena adanya komunikasi, refleksi dan umpan balik yang berkelanjutan.

F. Seni dalam Perspektif Pendidikan Berkelanjutan

Melalui pemikiran Fritjof Capra menekankan pentingnya memahami keterhubungan dalam sistem kehidupan. Melalui pemikiran Gregory Bateson menekankan pola relasional dalam jaringan kehidupan. Disini pendidikan hadir dalam ruang belajar untuk membentuk kesadaran manusia dalam memahami jaringan keterhubungan dan pola relasi dari satu generasi ke generasi berikutnya. Konsep pendidikan berkelanjutan atau *sustainable education* menempatkan pendidikan sebagai sarana membangun cara berpikir dan tindakan yang mendukung keberlanjutan sosial, budaya dan ekologis. Pendidikan berkelanjutan bukan sekedar pendidikan lingkungan melainkan transformasi cara berpikir manusia.

Sintesis teori dan konsep Capra dan Bateson menunjukkan bahwa PSR memiliki karakteristik yang sejalan dengan prinsip – prinsip *sustainable education*. Pendidikan berkelanjutan memandang pembelajaran sebagai proses yang bersifat kolaboratif, relasional, kontekstual dan ekologis. Jika ditelaah, pembelajaran yang diwujudkan melalui pengalaman hidup dalam sistem kehidupan menunjukkan bahwa hubungan – hubungan antar manusia berperan dalam membentuk makna bersama. Keterhubungan dan cara

manusia membangun makna bergantung pada berbagai bentuk relasi, baik melalui interaksi dengan sesama manusia, bahasa, pengalaman maupun hubungan saling ketergantungan (Gladwin & Ellis, 2024).

Makna tersebut tampak dalam praktik PSR melalui keterlibatan berbagai unsur komunitas remaja gereja, hubungan timbal balik antar peserta dan lingkungan sosialnya, berakar pada konteks budaya dan spiritualitas, serta kesadaran bahwa praktik seni merupakan bagian dari keberlangsungan kehidupan komunitas. Dalam PSR terdapat pembelajaran yang bukan hanya berhenti pada pencapaian prestasi lomba, tetapi berlanjut dalam pembentukan karakter, penguatan identitas dan tanggung jawab sosial.

PSR dapat dipahami sebagai ekosistem pendidikan seni berkelanjutan. Pesta seni menjadi ruang tempat pengetahuan musikal, nilai religius, budaya lokal dan pengalaman sosial yang diproduksi serta diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Seni berfungsi sebagai media yang menghubungkan individu dan komunitas, masa lalu dan masa kini, serta seni menjadi ruang dialog antara tradisi dan modernitas. Sejalan dengan temuan penelitian Newisar dkk yang memberikan wawasan mengenai bagaimana komunitas lokal dapat memanfaatkan kapasitas kreatif yang dimiliki secara inovatif untuk menciptakan dampak pada tingkat lokal. Nilai seni dan kerajinan akan lebih dipahami secara mendalam apabila dilihat dari konteks lokal, karena memungkinkan terciptanya pengalaman yang bermakna melalui kreativitas yang dihasilkan komunitas itu sendiri yang disertai fleksibilitas dalam proses pengembangannya (Newisar et al., 2024). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa keberlanjutan seni bergantung pada keterlibatan komunitas, pewarisan keterampilan antar generasi, pengembangan kreativitas dan kemampuan mengadaptasi tradisi dalam konteks masa kini. Oleh karena itu, keberlanjutan kegiatan PSR bukan hanya menyangkut kontinuitas penyelenggaraan pesta seni, tetapi dari kemampuannya memelihara relasi sosial, memperkuat identitas budaya, mengembangkan kompetensi musikal, serta membangun

kesadaran kolektif yang mendukung kehidupan gereja dan masyarakat.

Melalui perspektif pendidikan berkelanjutan, PSR GMIM dapat dipahami bukan hanya sebagai ajang festival seni gereja, tetapi sebagai ruang pendidikan informal yang bersifat kolaboratif, relasional, kontekstual, dan ekologis. Festival ini menjadi tempat berlangsungnya pembelajaran musikal, pembentukan karakter, pewarisan budaya, penguatan identitas komunitas, dan pembangunan kesadaran akan pentingnya hidup dalam jaringan relasi yang saling bergantung. Dengan demikian, PSR GMIM merupakan contoh nyata bagaimana seni berfungsi sebagai praktik sosial-ekologis yang menjaga keberlanjutan budaya dan kehidupan komunitas.

G. Pesta Seni Remaja (PSR) Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM) Sebagai Ekosistem Sosial-Musikal

PSR GMIM dapat dipahami sebagai ekosistem sosial-musikal, yaitu suatu sistem kehidupan yang terbentuk melalui hubungan timbal balik antara praktik musikal, komunitas gereja, budaya lokal, serta proses pendidikan yang berlangsung secara berkelanjutan. Selain sebagai ajang festival, pesta seni ini menjadi ruang tempat berbagai unsur sosial dan musikal saling berinteraksi, saling memengaruhi, serta bersama – sama membentuk pengalaman belajar kolektif.

Konsep ekosistem sosial-musikal berangkat dari pemahaman bahwa musik tidak pernah hadir sebagai aktivitas yang berdiri sendiri. Praktik bermusik selalu berada dalam jaringan relasi yang melibatkan individu, kelompok, institusi, nilai budaya, tradisi, ruang sosial, serta lingkungan tempat praktik tersebut berlangsung. Kualitas musikal yang muncul dalam PSR tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis, tetapi juga hubungan yang dibangun antara pelatih, konduktor, pemain musik, penyanyi, jemaat, keluarga, panitia dan gereja sebagai komunitas pembelajar.

Aktivitas lomba dalam kegiatan PSR didominasi oleh aktivitas bermusik. Musik dalam kegiatan PSR ditandai dengan lagu – lagu yang dinyanyikan bertemakan keindahan alam ciptaan Tuhan. Bermusik menjadi sebuah proses yang membentuk kebiasaan, nilai, pola perilaku dan cara berpikir bersama melalui praktik kolaboratif. Aktivitas perlombaan PSR juga ditandai dengan pelestarian seni tradisional, seperti Maengket dan Masamper. Maengket merupakan kesenian tradisional Minahasa yang menggabungkan musik vokal, tarian dan iringan tambur. Penelitian Lopian dkk menunjukkan bahwa struktur musikal Maengket tidak hanya mengandung kompleksitas estetika, tetapi juga fungsi pedagogis dan spiritual. Praktik budaya ini terbukti efektif menciptakan ruang dialog, memperkuat nilai kebersamaan dan mendorong kohesi sosial pada masyarakat multikultural (Lopian et al., 2025). Sementara Masamper merupakan seni tradisional masyarakat Sangihe, yang mencerminkan persamaan budaya antar masyarakat Sangihe. Lagu – lagu yang dinyanyikan dalam Masamper merupakan lagu – lagu yang dikategorikan sebagai nyanyian rakyat, yang terdiri dari kata – kata dan lagu yang beredar secara lisan dalam masyarakat. Lagu – lagu tersebut secara umum dibagi menjadi beberapa bagian atau tema yang dinyanyikan secara berurutan (Maragani et al., 2023). Karena itu, aktivitas bermusik dalam kegiatan PSR dapat menjaga keberlanjutan budaya dan relasi, yakni musik menghubungkan manusia dengan manusia, manusia dengan komunitas, manusia dengan tradisi, manusia dengan spiritualitas, manusia dengan lingkungan sosialnya.

Sebagai ekosistem sosial – musikal, PSR menjadi ruang pewarisan budaya musikal antar generasi. Tradisi bermusik gerejawi ditransmisikan melalui partisipasi aktif dalam latihan, ibadah, lomba dan kehidupan komunitas sehari – hari. Generasi muda belajar dari pengalaman para pelatih, pemusik senior, konduktor dan anggota jemaat, kemudian menafsirkan kembali pengalaman tersebut sesuai konteksnya. Melalui proses ini, tradisi musikal terus diperbarui sehingga tetap relevan dengan perkembangan sosial budaya.

Kegiatan PSR dapat dipahami sebagai suatu ekosistem sosial – musikal yang mengintegrasikan praktik seni, pendidikan, budaya, spiritualitas dan kehidupan komunitas dalam sistem yang saling terhubung. Ekosistem sosial-musikal dapat dipahami sebagai suatu sistem relasi yang mempertemukan praktik musikal, aktor – aktor sosial, nilai budaya, spiritualitas, proses pembelajaran dan komunitas dalam jaringan interaksi yang didalamnya berlangsung pewarisan, transformasi dan keberlanjutan kehidupan musikal secara kolektif. Kegiatan PSR memiliki kemampuan dalam memelihara keberlangsungan ekosistem musikal gereja yang adaptif, partisipatif dan berkelanjutan.

H. Kesimpulan

Fenomena Pesta Seni Remaja GMIM menunjukkan bahwa praktik seni dalam lingkup festival gereja dapat dianalisis secara interdisipliner melalui pendekatan ekologi, pendidikan berkelanjutan dan praktik musikal. PSR dapat dipahami sebagai sebuah ekosistem sosial-musikal dalam lingkup pendidikan informal yang menghasilkan pertunjukan seni, serta membentuk relasi sosial, identitas komunitas dan keberlanjutan budaya. Melalui perspektif Fritjof Capra dan Gregory Bateson, PSR GMIM menunjukkan bahwa praktik seni merupakan bagian dari jaringan kehidupan yang saling terhubung, saling bergantung dan terus direproduksi melalui interaksi. Pesta seni ini menjadi ruang pembelajaran kolaboratif, relasional, kontekstual dan ekologis, dimana seni tidak hanya dipahami sebagai produk estetis, tetapi sebagai praktik sosial-budaya yang membangun solidaritas, komunikasi simbolik, pewarisan nilai, serta regenerasi musikal.

5

Seni dan Media Digital Interaktif

Meyltsan Herbert Maragani

A. Pendahuluan

Pada dasarnya, perkembangan media digital telah mengubah cara seni diciptakan, disebar, dinikmati, dan dimaknai oleh masyarakat. Seni tidak lagi dapat dipahami hanya sebagai objek estetis yang hadir dalam ruang pertunjukan, galeri, atau medium konvensional, melainkan juga sebagai pengalaman yang bergerak melalui perangkat lunak, platform digital, algoritma, jaringan sosial, dan partisipasi pengguna (Koshelieva, O., Tsyselska, O., Kravchuk, O., Buriak, B., Miatenko, 2023, p. 42; Pasikowska-schnass, 2021, p. 4). Dalam konteks ini, istilah *seni dan media digital interaktif* menjadi penting karena menunjukkan pergeseran dari seni sebagai karya yang hanya dinikmati melalui sebuah pertunjukan menuju seni sebagai pengalaman yang dapat diakses, dibagikan, ditafsirkan ulang, dan bahkan dikembangkan melalui keterlibatan publik (Pasikowska-schnass, 2021, p. 2). Namun, interaktif dalam konteks ini tidak selalu berarti karya yang secara teknis merespons tindakan audiens secara langsung, melainkan interaktivitas juga dapat muncul melalui cara audiens berpartisipasi, menyebarkan, mengomentari, mengaransemen ulang, atau memberi makna baru terhadap suatu karya dalam ekosistem digital.

Fenomena tersebut dapat dibaca melalui pemikiran Lev Manovich dan Henry Jenkins. Dalam hal ini, Manovich membantu menjelaskan bagaimana media digital bekerja melalui logika perangkat lunak, data, visualisasi, modularitas, dan transformasi bentuk budaya ke dalam sistem komputasional. Manovich menekankan bahwa budaya digital berskala sangat besar sehingga untuk memahaminya diperlukan cara pandang yang mampu membaca produksi budaya melalui data, algoritma, dan pola distribusi media. Manovich membahas perubahan dari *new media* menuju *more media*, yakni kondisi ketika produksi, sirkulasi, dan analisis budaya semakin melimpah melalui platform digital dan perangkat komputasional (Manovich, 2020, p. 25). Selanjutnya, Manovich dan Arielli juga menegaskan bahwa perkembangan AI mengubah pemahaman tentang estetika, kreativitas, desain, dan apresiasi seni, sehingga seni digital kontemporer tidak bisa dilepaskan dari relasi antara manusia, teknologi, dan sistem media yang mengelilinginya (Manovich, Lev., Arielli, 2024).

Sementara itu, Jenkins memberi landasan untuk memahami seni digital sebagai praktik budaya partisipatoris. Dalam perspektif Jenkins, audiens tidak lagi semata-mata menjadi konsumen pasif, melainkan ikut membentuk makna, menyebarkan karya, menciptakan respons, serta membangun komunitas interpretasi di sekitar media (Jenkins & Jie, 2024; Wang, 2018). Pemikiran Jenkins tentang *participatory culture* tetap relevan dalam perkembangan media mutakhir karena ia melihat bagaimana budaya populer dan praktik berbagi di ruang digital dapat menjadi arena produksi makna kolektif. Dalam wawancara akademik tahun 2024, Jenkins kembali menekankan hubungan antara budaya partisipatoris, imajinasi kolektif, dan praktik publik dalam ekosistem media kontemporer (Jenkins & Jie, 2024). Dengan demikian, jika Manovich membantu membaca struktur teknologis dan estetika media digital, Jenkins membantu membaca dimensi sosial, partisipatoris, dan kultural dari penyebaran karya seni di ruang digital.

Keterkaitan kedua perspektif tersebut tampak pada fenomena produksi karya “*Over the Horizon 2026*” yang diaransemen ulang oleh komposer dan pianis Indonesia, Eunike Tanzil. Merujuk pada website, Samsung menyebut bahwa *Over the Horizon* kembali pada tahun 2026 dengan tema “*A Soundtrack of the Earth*”, menghadirkan pesan keberlanjutan melalui harmoni orkestra penuh. Produksi karya ini dipercayakan kepada Eunike Tanzil sebagai penata musik dan aransemen, dibawakan oleh Royal Philharmonic Orchestra, direkam di Abbey Road Studios London, serta menggunakan teknologi Dolby Atmos untuk membangun pengalaman dengar yang imersif. Hal yang menarik adalah pemilihan Eunike Tanzil sebagai penggubah musik berawal dari konten reinterpretasi di media sosial pada tahun 2024. Pembuatan konten reinterpretasi sepenuhnya menggunakan *MIDI controller* dan *DAW (Digital Audio Workstations)*. Selanjutnya, hasil rekaman tersebut dibuat dalam berbagai bentuk, seperti audio, video, konten short, video dokumenter, dsb.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tulisan ini bertujuan mengkaji hubungan antara seni dan media digital interaktif dalam konteks perkembangan budaya digital kontemporer. Melalui pemikiran Manovic dan Jenkins, tulisan ini berupaya membaca seni digital sebagai praktik budaya yang dipengaruhi oleh logika perangkat lunak, modularitas, variabilitas, otomatisasi dan transformasi media kedalam sistem digital, serta menunjukkan bagaimana konsep tersebut bekerja dalam fenomena musikal aktual yang mempertemukan teknologi, kreativitas, identitas budaya, industri media, dan partisipasi publik.

B. Konsep pemikiran Lev Manovic

Lev Manovich merupakan salah satu pemikir penting dalam kajian media baru, budaya digital, seni digital, dan *digital humanities*. Ia dikenal karena cara berpikirnya yang menempatkan media digital bukan sekadar sebagai alat komunikasi, melainkan sebagai sistem

budaya yang dibentuk oleh perangkat lunak, antarmuka, data, algoritma, dan praktik pengguna.

Inti pemikiran Manovich berangkat dari gagasan bahwa media digital memiliki logika yang berbeda dari media analog. Dalam media analog, karya seni atau media sering dipahami sebagai objek yang relatif tetap, misalnya lukisan, foto cetak, film, atau partitur. Sebaliknya, dalam media baru, karya dapat menjadi sesuatu yang modular, dapat diubah, diprogram, disalin, dikombinasikan ulang, dan disebarluaskan melalui berbagai *platform* (Manovich, 2001, pp. 49–65). Karena itu, karya seni digital tidak cukup dipahami hanya dari bentuk akhirnya, tetapi juga dari sistem teknologis yang memungkinkan karya tersebut diproduksi, diedit, disirkulasikan, dan dikonsumsi. Dalam konteks ini, perangkat lunak menjadi unsur penting karena ia menentukan bagaimana gambar, suara, video, teks, dan data diolah serta dialami oleh pengguna.

Dalam konteks seni, pemikiran Manovich penting karena ia membantu menjelaskan bagaimana karya seni digital bekerja sebagai objek yang dapat diprogram, dipotong, disusun ulang, digandakan, dan disebarluaskan dalam berbagai bentuk. Dalam buku *Cultural Analytics*, Manovich menegaskan bahwa budaya digital kontemporer perlu dibaca melalui data, perangkat lunak, visualisasi, dan pola produksi budaya dalam skala besar (Manovich, 2020). Ia memberi contoh bagaimana jutaan gambar, musik, video, dan artefak digital dapat dianalisis sebagai bagian dari ekosistem budaya yang dibentuk oleh komputasi dan platform digital. Dengan kata lain, karya seni pada era digital tidak lagi hanya hadir sebagai objek estetis yang selesai, tetapi sebagai bagian dari sistem media yang terus bergerak, berubah, dan direproduksi. Inti pemikiran Manovich diwujudkan dalam prinsip-prinsip sebagai berikut.

Prinsip *numerical representation* berarti bahwa semua objek media digital direpresentasikan dalam bentuk angka atau data numerik (Manovich, Lev., Arielli, 2024, p. 27; Manovich, 2001, p. 49). Dalam produksi musik, hal ini terlihat ketika suara, nada, ritme, dan warna bunyi diproses melalui MIDI controller dan Digital Audio

Workstation/DAW. Musik tidak hanya hadir sebagai bunyi akustik, tetapi juga sebagai data yang dapat diedit, disalin, dikoreksi, dipindahkan, dan diproses secara komputasional. Prinsip ini penting untuk memahami bahwa dalam seni digital, bunyi bukan hanya peristiwa musikal, tetapi juga data yang dapat dimanipulasi.

Prinsip kedua adalah *modularity*, yaitu media digital tersusun dari elemen-elemen yang relatif mandiri (Manovich, 2001, p. 51). Dalam produksi musik digital, prinsip ini tampak pada sistem *layering* dalam DAW. Setiap instrumen, suara, efek, atau bagian musikal dapat ditempatkan dalam lapisan yang berbeda. Karena itu, satu bagian dapat diubah tanpa harus mengubah keseluruhan karya. Misalnya, bagian string, perkusi, vokal, atau efek suara dapat diedit secara terpisah. Hal ini memperlihatkan bahwa karya musik digital tidak lagi diproduksi secara linear semata, tetapi melalui susunan elemen-elemen modular yang fleksibel.

Prinsip ketiga adalah *automation*. Dalam media digital, berbagai proses kreatif dapat dilakukan secara otomatis atau semi-otomatis melalui perangkat lunak (Manovich, 2001, p. 53). Contohnya adalah fitur *quantize* untuk merapikan ketepatan ritmis, *copy-paste* untuk menggandakan pola musikal, serta *instrument changing* untuk mengganti warna instrumen secara cepat. Akan tetapi, perlu dicatat secara kritis bahwa otomatisasi tidak berarti kreativitas manusia hilang. Otomatisasi justru mengubah cara kerja kreatif. Dalam hal ini, beberapa aspek teknis dipermudah oleh perangkat lunak, sementara keputusan estetis tetap bergantung pada kepekaan, pengalaman, dan pertimbangan musikal kreator. Dalam pembahasan tentang AI dan estetika, Manovich dan Arielli juga menegaskan bahwa teknologi generatif mengubah cara manusia memahami kreativitas, desain, seni, dan apresiasi estetis, tetapi perubahan itu tetap perlu dibaca sebagai relasi antara manusia dan sistem komputasional, bukan sebagai penggantian total peran manusia (Manovich, Lev., Arielli, 2024).

Prinsip *variability* menunjukkan bahwa media digital bersifat fleksibel dan dapat hadir dalam berbagai versi (Manovich, 2001, p. 56). Dalam konteks seni, hal ini menjelaskan mengapa sebuah karya dapat muncul dalam format video panjang, video pendek, cuplikan media sosial, audio streaming, dokumenter, konten TikTok, unggahan YouTube, atau versi promosi lainnya.

Terakhir, prinsip *transcoding* menjelaskan bahwa budaya manusia dan logika komputer saling memengaruhi (Manovich, 2001, p. 63). Budaya manusia diterjemahkan ke dalam struktur data, format digital, algoritma, dan perangkat lunak; sebaliknya, cara manusia memahami, menikmati, dan membagikan budaya juga semakin dibentuk oleh logika komputer.

C. Konsep Pemikiran Henry Jenkins

Henry Jenkins merupakan salah satu pemikir penting dalam kajian media, budaya populer, dan budaya digital. Gagasan utamanya bertolak dari perubahan posisi audiens dalam ekosistem media kontemporer. Dalam pandangan Jenkins, audiens tidak lagi dapat dipahami sebagai penerima pasif pesan media, melainkan sebagai subjek aktif yang menafsirkan, mendistribusikan, memodifikasi, memproduksi ulang, bahkan memperluas makna suatu teks budaya (Jenkins & Jie, 2024; Wang, 2018). Karena itu, teori Jenkins sangat relevan untuk membaca fenomena budaya digital, media sosial, fandom, karya seni berbasis platform, remix, kolaborasi daring, hingga praktik partisipatif dalam seni dan pendidikan seni.

Inti pemikiran Jenkins dapat dirangkum melalui beberapa konsep utama, yaitu, *participatory culture*, *convergence culture*, *collective intelligence*, *spreadable media*, dan *transmedia storytelling* (Jenkins, 2006; Jenkins & Jie, 2024).

Konsep *participatory culture* atau budaya partisipatif. Dalam hal ini, Jenkins melihat bahwa perkembangan media digital membuka ruang bagi masyarakat untuk tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga berpartisipasi dalam penciptaan, penyebaran, dan

penafsiran konten (Hurova, 2023; Jenkins, Henry., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., Weigel, 2009; Jenkins, 2006; Jenkins & Jie, 2024). Budaya partisipatif ditandai oleh rendahnya hambatan untuk berekspresi, adanya dukungan untuk berbagi karya, terbentuknya pola pembelajaran informal antaranggota komunitas, serta munculnya rasa bahwa kontribusi individu memiliki arti bagi komunitas.

Dalam budaya partisipatif, batas antara produsen dan konsumen menjadi semakin cair. Pengguna media dapat menjadi prosumer, yaitu sekaligus konsumen dan produsen (Syahriyani, A., Fahri, A., Putratama, M. R., Amaliyah, 2022, p. 578; Wang, 2018, p. 69). Mereka dapat membuat fan art, cover lagu, remix, meme, video reaksi, fan fiction, tutorial, interpretasi karya, hingga kampanye sosial berbasis budaya populer. Pada titik ini, pemikiran Jenkins membantu memahami bahwa aktivitas seperti mengunggah aransemen musik, membuat ulang karya visual, menyebarkan interpretasi seni di media sosial, atau membangun komunitas penggemar bukanlah aktivitas pinggiran, melainkan bagian dari cara budaya kontemporer diproduksi dan dinegosiasikan.

Selanjutnya, konsep *convergence culture* menjelaskan bahwa konvergensi media bukan sekadar penyatuan teknologi, melainkan proses kultural ketika berbagai platform media, industri, produsen, dan audiens saling bertemu serta bernegosiasi dalam produksi makna. Dalam kerangka ini, media lama dan media baru tidak selalu saling menggantikan, tetapi saling berhubungan, beradaptasi, dan membentuk pola konsumsi serta produksi budaya yang baru (Aref et al., 2023; Georgi, 2021, pp. 14–15; Jenkins, 2006). Artinya, televisi, film, musik, media sosial, game, YouTube, TikTok, dan platform digital lain dapat menjadi ruang yang saling terhubung dalam membentuk pengalaman budaya. Dengan demikian, konvergensi menurut Jenkins tidak boleh dipahami secara sempit sebagai kemajuan perangkat teknologi, melainkan sebagai perubahan relasi sosial antara media, industri, komunitas, dan pengguna (Georgi, 2021, p. 15).

Konsep *collective intelligence* berkaitan dengan kemampuan komunitas untuk mengumpulkan pengetahuan, pengalaman, tafsir, dan keterampilan secara bersama-sama (Chen, 2021, p. 542). Dalam ruang digital, tidak semua orang memiliki pengetahuan yang sama, tetapi setiap orang dapat menyumbangkan sebagian pengetahuan untuk membentuk pemahaman kolektif (Jenkins, 2006). Misalnya, komunitas penggemar dapat bersama-sama menafsirkan simbol dalam film, membedah struktur musik, menerjemahkan teks, menyusun arsip digital, atau mengembangkan pengetahuan bersama tentang suatu karya seni. Dengan demikian, pengetahuan tidak lagi hanya bergerak dari otoritas tunggal kepada audiens, tetapi juga dibangun melalui interaksi horizontal antaranggota komunitas.

Jenkins juga mengembangkan gagasan *spreadable media*, yaitu media yang memiliki kemampuan untuk disebar, dimodifikasi, dan diberi makna ulang oleh pengguna. Dalam logika ini, penyebaran konten tidak sepenuhnya dikontrol oleh industri atau pemilik media, karena pengguna memiliki peran penting dalam menentukan apakah suatu konten akan hidup, menyebar, berubah bentuk, atau kehilangan relevansi (Gorham, 2016; Green & Jenkins, 2011). Ini berbeda dari pandangan lama yang menempatkan audiens sebagai sasaran distribusi. Jenkins menunjukkan bahwa audiens justru dapat menjadi agen sirkulasi makna. Dalam konteks seni digital, sebuah karya dapat memperoleh kehidupan baru ketika di-*remix*, dikomentari, dicover, dijadikan meme, atau dipakai sebagai bahan kolaborasi lintas platform.

Konsep *transmedia storytelling* menjelaskan praktik penceritaan yang tersebar melalui berbagai platform media, di mana setiap platform memberi kontribusi berbeda terhadap keseluruhan pengalaman naratif (Jenkins, 2006; Schiller, 2018). Sebuah cerita tidak hanya hadir dalam satu medium, tetapi dapat berkembang melalui film, musik, gim, komik, media sosial, pertunjukan langsung, dokumentasi digital, dan partisipasi penggemar. Poin utama dalam transmedia bukan sekadar memindahkan konten yang sama ke banyak *platform*, melainkan memperluas dunia cerita melalui

medium yang berbeda (Schiller, 2018). Dalam seni, konsep ini dapat digunakan untuk membaca karya yang tidak berhenti sebagai pertunjukan tunggal, tetapi berlanjut sebagai video, komentar audiens, arsip digital, respons kreatif, dan praktik komunitas.

Jika diterapkan dalam kajian seni, pemikiran Jenkins membuka cara pandang bahwa karya seni pada era digital tidak hanya berada pada objek estetikanya, tetapi juga pada jaringan partisipasi yang mengelilinginya (Takala, 2023). Nilai sebuah karya dapat terbentuk melalui proses produksi, distribusi, respons audiens, praktik remix, percakapan komunitas, serta kemampuan karya tersebut untuk memicu keterlibatan sosial.

Dengan demikian, konsep Henry Jenkins memberikan kerangka penting untuk memahami perubahan budaya pada era digital, dari konsumsi menuju partisipasi, dari distribusi satu arah menuju sirkulasi jaringan, dari audiens pasif menuju komunitas kreatif, dan dari karya tunggal menuju ekosistem makna lintas media. Dalam konteks seni dan pendidikan seni, teori Jenkins dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana karya seni diproduksi, dibagikan, ditafsirkan, dan direproduksi melalui keterlibatan komunitas digital.

D. Seni dan Media Digital Interaktif: Analisis Fenomena karya “Over the Horizon 2026” berdasarkan Perspektif Lev Manovic dan Henry Jenkins

Fenomena karya “Over the Horizon 2026” yang diaransemen Eunike Tanzil menjadi sebuah fakta empiris terkait bagaimana sebuah karya musik pada era digital tidak lagi hadir hanya sebagai komposisi bunyi, tetapi sebagai ekosistem media yang diproduksi secara profesional, dikemas sebagai identitas merek, dipublikasikan melalui banyak platform, lalu disirkulasikan ulang oleh audiens melalui media sosial.

“Over the Horizon 2026” sendiri merupakan *brand sound* atau identitas bunyi Samsung Galaxy yang setiap tahun dihadirkan ulang dengan tema berbeda. Pada edisi 2026, Samsung mengangkat tema

“*A Soundtrack of the Earth*”, yaitu sebuah gagasan musikal yang ingin menangkap keindahan bumi, harmoni alam, dan hubungan antara teknologi dengan keberlanjutan. Samsung menjelaskan bahwa versi 2026 ini melanjutkan pola reimaginasi tahunan setelah edisi 2024 yang menggunakan orkestra tradisional Korea dan edisi 2025 yang memakai pendekatan big band jazz.

Dari sisi produksi, karya ini tidak dibuat sebagai nada dering sederhana, melainkan sebagai karya orkestra penuh. Eunike Tanzil, seorang komposer dan pianis asal Indonesia yang berbasis di Los Angeles, dipercaya sebagai penata musik dan aransemen untuk edisi 2026. Menariknya, perhatian pihak Samsung terhadap Eunike berawal dari konten video reinterpretasi “Over the Horizon” yang dibuat dengan format orkestra yang secara keseluruhan direkam menggunakan perangkat MIDI Controller dan DAW (*Digital Audio Workstations*) yang kemudian diunggah di media sosial Tiktok pada Februari 2024. Artinya, jalur produksi karya ini memperlihatkan hubungan antara kreativitas individual di *platform* digital dan industri teknologi global. Sebuah karya yang awalnya muncul sebagai ekspresi kreatif personal dapat ditangkap oleh korporasi besar dan berkembang menjadi produksi resmi berskala internasional.

Proses produksinya juga memperlihatkan standar industri musik global. “Over the Horizon 2026” direkam di Abbey Road Studios, London, dibawakan oleh Royal Philharmonic Orchestra, dan melibatkan produser sekaligus *engineer* Jonathan Allen. Samsung juga menyebut penggunaan Dolby Atmos untuk menciptakan pengalaman dengar yang imersif, dengan penempatan mikrofon yang dirancang untuk menghadirkan kesan ruang secara natural. Dengan demikian, karya ini bukan hanya diproduksi sebagai file audio untuk perangkat, tetapi sebagai pengalaman sonik yang sinematik, spasial, dan bernilai promosi tinggi.

Dari sisi publikasi, karya ini diposisikan sebagai bagian dari strategi peluncuran ekosistem Galaxy. Samsung merilis karya ini menjelang pengenalan seri Galaxy S terbaru pada 25 Februari 2026, sehingga musik ini menjalankan fungsi ganda, yaitu sebagai karya

artistik, sebagai identitas bunyi produk, dan sebagai materi komunikasi merek. Publikasi lintas platform menjadi aspek penting dari fenomena ini. Dalam hal ini, Samsung tidak hanya menempatkan “Over the Horizon 2026” sebagai karya audio di perangkat Galaxy, tetapi juga membuatnya dalam berbagai versi seperti video klip proses rekaman serta video dokumenter wawancara bersama Eunike Tanzil dan menyebarkannya melalui kanal Youtube Samsung Newsroom, komunitas Samsung Members, serta unggahan media sosial dalam berbagai versi seperti potongan klip video rekaman, potongan klip video wawancara, dsb. Dengan demikian, karya ini dibuat sebagai konten audio-visual yang dapat ditonton, dibagikan, dan dikomentari oleh publik, bukan sekadar didengar sebagai nada dering privat di ponsel.

Jika dibaca menggunakan perspektif Manovic dan Jenkins, fenomena ini dapat dipahami sebagai bagian dari media baru (*new media*). Dalam hal ini, musik tidak hanya diproduksi sebagai sebuah karya audio, tetapi juga dikodekan, diedit, disebarkan dan dikonsumsi melalui sistem digital. Sebagaimana pemikiran Manovic bahwa media baru ditandai oleh prinsip *numerical representation*, *modularity*, *automation*, *variability* dan *cultural transcoding* yang secara keseluruhan dalam konteks seni menjelaskan bahwa objek seni dalam media digital diperlakukan sebagai data yang dapat diproses, dimodifikasi, direproduksi, dan disirkulasikan melalui perangkat komputer (Manovich, 2001).

Berdasarkan fakta bahwa video awal reinterpretasi “Over the Horizon” dalam format orkestra yang seluruhnya direkam menggunakan perangkat MIDI Controller dan DAW menunjukkan bahwa karya tersebut sejak awal tidak lahir melalui proses perekaman orkestra konvensional, melainkan melalui logika kerja media digital. Perspektif Manovic menjelaskan hal ini dapat dipahami sebagai prinsip *numerical representation*, bahwa objek media baru tersusun dari data numerik yang dapat diprogram melalui perangkat komputer (Manovich, Lev., Arielli, 2024, p. 27; Manovich, 2001, p. 49). Bunyi orkestra dalam karya tersebut tidak hadir sebagai hasil dari

getaran akustik instrumen musik yang direkam langsung, melainkan sebagai data MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) yang merupakan informasi/instruksi digital tentang tinggi nada, durasi, dinamika, tempo, artikulasi dan ekspresi musikal. Dengan kata lain, pengalaman mendengar bunyi orkestra dalam video tersebut dibangun berdasarkan representasi numerik yang kemudian diterjemahkan oleh DAW menjadi bunyi *virtual instruments*.

Prinsip *modularity* juga tampak dalam proses produksi karya tersebut. Dalam DAW, karya musik tidak diperlakukan sebagai satu kesatuan bunyi yang utuh, tetapi tersusun dari bagian-bagian kecil yang dapat dipisahkan, diatur ulang, diganti atau diperbaiki secara mandiri (Manovich, 2001, p. 51). Dalam hal ini, instrumen seperti violin, viola, cello dan kontrabass, serta instrumen lainnya direkam sebagai *track* tersendiri. Bahkan, instrumen seperti violin yang memainkan beberapa teknik berbeda, seperti arco, staccato, legato, dll direkam secara terpisah. Hal ini, menunjukkan bahwa format orkestra dalam reinterpretasi tersebut dibangun secara modular. Keutuhan bunyi orkestra yang didengar audiens merupakan hasil dari penggabungan banyak modul digital yang dikerjakan secara terpisah.

Sementara itu, prinsip *automation* terlihat dari cara kerja DAW yang memungkinkan proses musikal tertentu dijalankan, dikendalikan atau disempurnakan secara otomatis (Manovich, 2001, p. 51). Dalam produksi berbasis MIDI, komposer atau aranger dapat menggunakan fitur seperti *quantization* untuk merapikan ketepatan ritmis, *velocity editing* untuk mengatur keras-lembut bunyi, *automation lane* untuk mengubah volume dan ekspresi secara bertahap, serta *preset instruments* untuk menghasilkan karakter bunyi tertentu. Dalam hal ini, proses yang dalam orkestra akustik membutuhkan banyak pemain, ruang latihan, konduktor dan sesi rekaman, dalam ruang digital dapat disimulasikan melalui perangkat lunak. Namun, penting untuk dipahami bahwa konteks *automation* dalam pengertian Manovic tidak berarti kreativitas manusia menjadi hilang, namun lebih tepat dipahami sebagai pergeseran cara kerja kreatif yang dalam hal ini sebagian proses teknis dapat dibantu

menggunakan sistem komputer, tetapi keputusan estetis tetap berada pada kreator.

Selanjutnya, prinsip *variability* dalam pemikiran Manovic menjelaskan bahwa hadirnya karya “Over the Horizon 2026” dalam berbagai versi menunjukkan bahwa karya digital tidak berhenti pada satu bentuk final (Manovich, 2001). Satu karya musikal dapat terus direproduksi, dikemas ulang, dan disebarakan dalam bentuk yang berbeda-beda tanpa kehilangan identitas dasarnya. Karya “Over the Horizon 2026” dalam hal ini tetap dikenali sebagai tema musik yang sama, tetapi pengalaman audiens terhadap karya tersebut berubah sesuai dengan format yang diakses.

Selanjutnya, berdasarkan kutipan wawancara Eunike Tanzil melalui kanal Youtube, dijelaskan bahwa dalam proses produksi terdapat beberapa penyesuaian pada karya “Over the Horizon” dibanding bentuk aslinya ketika dibuat untuk konten di media sosial, yaitu terdapat pemotongan durasi. Dalam hal ini, pemotongan durasi tidak dapat dipahami semata-mata sebagai tindakan teknis untuk membuat karya menjadi lebih pendek, melainkan dapat dipahami sebagai proses penyesuaian terhadap cara audiens digital mengonsumsi suatu konten digital. Dengan demikian, durasi karya disesuaikan agar dapat hidup dalam berbagai ruang media. Selain itu, pembuatan karya dalam berbagai versi juga menunjukkan berlangsungnya proses *cultural transcoding* (Manovich, 2001).

Secara *branding*, “Over the Horizon 2026” tetap membawa identitas musikal yang sama, yaitu sebagai tema ikonik yang merepresentasikan citra Samsung, nuansa futuristik, serta pesan artistik tertentu. Namun, ketika karya tersebut masuk ke dalam sistem media digital, identitas itu diterjemahkan ke dalam berbagai bentuk teknis, seperti versi audio, video clip, dokumenter wawancara, potongan pendek untuk media sosial, hingga kemungkinan versi yang dioptimalkan untuk perangkat atau platform tertentu. Melalui konsep *cultural transcoding*, pemotongan durasi dan pembuatan berbagai versi memperlihatkan bahwa karya seni digital selalu berada dalam negosiasi antara kebutuhan estetis dan kebutuhan teknologis. Di satu

sisi, karya harus tetap mempertahankan kualitas musikal, pesan artistik, dan identitas budayanya. Di sisi lain, karya harus menyesuaikan diri dengan logika komputer dan platform digital, seperti batas durasi, format unggahan, pola konsumsi audiens, algoritma rekomendasi, serta kebutuhan distribusi lintas media

Jika Manovic membantuk membaca fenomena karya “Over the Horizon 2026” dalam aspek struktur media digitalnya, maka Henry Jenkins membantu membaca sirkulasi sosial dan budaya partisipatifnya. Aspek *participatory culture* tampak dari proses awal kemunculan Eunike dalam proyek ini. Fakta bahwa Eunike pertama kali menarik perhatian pihak Samsung melalui konten reinterpretasi karya tersebut di media sosial pada tahun 2024 menunjukkan bahwa media sosial bukan sekadar ruang promosi, tetapi juga ruang di mana kreativitas individu dapat dilihat dan diapresiasi. Dalam perspektif Jenkins, fenomena ini memperlihatkan perubahan relasi antara produsen dan pengguna. Dalam hal ini, Eunike awalnya dapat dibaca sebagai kreator yang berpartisipasi dalam budaya digital melalui reinterpretasi personal. Namun, selanjutnya partisipasi tersebut kemudian bergerak ke ranan institusional ketika pihak Samsung menjadikannya sebagai bagian dari produksi resmi karya tersebut.

Selanjutnya, konvergensi media tampak jelas dalam fenomena karya “Over the Horizon 2026”. Dalam hal ini, karya tersebut tidak hanya hadir sebagai nada dering bawaan Samsung, tetapi fakta bahwa karya tersebut hadir dalam berbagai versi menunjukkan bahwa satu karya musik bergerak melintasi banyak platform dan membentuk pengalaman yang tidak terpusat pada satu medium.

Selain itu, fakta bahwa karya tersebut dirancang dan dibuat dalam bentuk yang mudah disebarakan melalui *platform digital*, menjadikan karya ini dapat dipotong menjadi cuplikan pendek yang dibagikan di media sosial, dimuat dalam berita daring, ditonton secara berulang serta dibicarakan lintas negara. Dalam konteks ini, audiens tidak lagi berperan sebagai penerima pasif, melainkan ikut memperluas jangkauan karya melalui tindakan membagikan, mengomentari, merekomendasikan, dan menghubungkannya

dengan identitas kultural tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa konsep *spreadable media* dalam perspektif Jenkins tampak jelas dalam fenomena karya tersebut, bahwa nilai sebuah karya tidak hanya ditentukan oleh produksi awal, tetapi juga oleh kemampuan karya tersebut untuk disebar, dibagikan, dinilai dan dimaknai ulang oleh audiens.

E. Kesimpulan

Fenomena karya “Over the Horizon 2026” memperlihatkan bahwa suatu karya seni di era digital tidak lagi dapat dipahami semata-mata sebagai karya tunggal, melainkan sebagai objek media yang hidup dalam jaringan teknologi, platform, dan partisipasi audiens. Pandangan Lev Manovich, menjelaskan bahwa fenomena ini merupakan ciri media baru dimana musik diperlakukan sebagai data digital yang modular, variatif, dapat diproses secara komputasional, serta dapat hadir dalam berbagai format dan platform. Karya tersebut tidak hanya hadir sebagai ringtone, tetapi juga sebagai video, konten media sosial, materi promosi, dokumentasi produksi, dan pengalaman audio digital berbasis teknologi.

Sementara itu, dalam pandangan Henry Jenkins, karya “Over the Horizon 2026” yang diaransemen oleh Eunike Tanzil dapat dibaca sebagai praktik *participatory culture* dan *convergence culture* serta *spreadable media*, karena karya ini bergerak melintasi batas antara industri teknologi, seni musik, media sosial, dan partisipasi pengguna. Keterlibatan Eunike Tanzil menunjukkan bagaimana kreativitas yang awalnya muncul dalam ruang media sosial dapat memperoleh legitimasi institusional dan masuk ke dalam produksi resmi korporasi global. Dengan demikian, “Over the Horizon 2026” bukan hanya contoh keberhasilan musikal, tetapi juga contoh bagaimana seni, teknologi, platform, audiens, dan korporasi saling berinteraksi dalam budaya digital kontemporer.

6

Seni, Spiritualitas, dan Pendidikan Karakter : Kajian Humanistic Education & Hermeneutika Nusantara dalam Eksistensi Kesenian Kalinong Jambi Rhesti Laila Ulfa

A. Pendahuluan

Hubungan antara seni, spiritualitas, dan pendidikan karakter di Indonesia sesungguhnya tidak asing. Dalam banyak tradisi Nusantara, seni bukan bidang yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari cara komunitas memaknai dunia, mengingat leluhur, mengolah emosi, dan menata relasi sosial. Pada titik ini, pertanyaan tentang Kalinong bukan hanya “apa bentuk musiknya,” melainkan “apa yang dikerjakan musik itu terhadap manusia yang memainkannya dan komunitas yang menjaganya.” Dalam bahan presentasi yang Anda lampirkan, Kalinong sejak awal diletakkan tepat pada poros itu: seni tradisi sebagai medium integratif yang memelihara nilai batiniah, spiritualitas sebagai pencarian makna transenden dan rasa syukur, dan karakter sebagai internalisasi kebajikan melalui keterlibatan aktif dalam kehidupan budaya.

Agar istilah “tiga pilar pembentukan karakter” tidak dibiarkan kabur, saya membuat asumsi eksplisit bahwa yang dimaksud tiga pilar dalam esai ini adalah tiga lensa teoretis yang juga ditampilkan dalam presentasi Anda, yakni Humanistic Education, Hermeneutika Hans-Georg Gadamer, dan Eksistensial Viktor Frankl. Saya tidak menafsirkan “tiga pilar” sebagai formula moral-psikologis umum seperti *knowing the good, feeling the good, doing the good*, karena justru bahan presentasi Anda mengarahkan tiga pilar itu kepada tiga

tradisi filsafat/pendidikan yang berbeda namun saling melengkapi. Dengan demikian, bagian pendahuluan ini memosisikan pendidikan karakter bukan sebagai daftar nilai, melainkan sebagai hasil dari interaksi antara pengalaman estetik, penafsiran tradisi, dan penemuan makna.

Istilah *humanistic education* sering beririsan dengan *holistic education* atau *whole-child education*, yakni pendekatan yang menekankan perkembangan utuh manusia secara intelektual, emosional, sosial, kreatif, dan spiritual. Karakteristiknya mencakup relasi yang manusiawi, pembelajaran berbasis pengalaman, keterhubungan dengan komunitas, serta pencarian identitas, makna, dan tujuan. Untuk kepentingan esai ini, saya mengoperasionalkan Humanistic Education dalam pengertian dekat seperti itu, karena istilah mutakhir yang paling retrievable dalam sumber pasca-2010 justru lebih sering memakai label “*holistic*” atau “*whole-child*” daripada label humanistik dalam arti yang sempit. (Huang et al., 2013).

Catatan metodologis penting perlu ditegaskan. Saya memprioritaskan sumber bertahun 2010-2026, terutama buku ilmiah, artikel peer-reviewed, dan sumber resmi/primer. Sumber klasik sebelum 2010 yang sangat penting secara konseptual misalnya karya-karya awal Gadamer atau Frankl tidak saya pakai sebagai rujukan utama, kecuali melalui edisi, terjemahan, atau pembacaan mutakhir yang masih berada dalam rentang tahun yang Anda minta. Karena literatur terbuka yang secara langsung membahas Kalinong sangat terbatas, saya memperlakukan presentasi Anda sebagai sumber primer-kontekstual yang memandu pemetaan masalah, sambil menyatakan secara jujur bahwa validasi etnografis lanjutan tetap diinginkan bila naskah ini akan diajukan ke jurnal atau forum akademik yang sangat ketat (Frankl, 2014).

B. Analisis Humanistic Education

Jika Kalinong dibaca melalui *Humanistic Education*, titik tolaknya adalah bahwa manusia belajar sebagai pribadi utuh, bukan sekadar sebagai penghafal informasi. Pendidikan humanistik menolak reduksi peserta didik menjadi mesin performa; ia menempatkan pengalaman, emosi, relasi, kreativitas, dan pertumbuhan diri sebagai bagian integral dari proses belajar. Literatur holistik mutakhir juga menekankan bahwa identitas, makna, dan tujuan tumbuh melalui koneksi dengan komunitas dan nilai-nilai kemanusiaan. Karena itu, seni tradisi seperti Kalinong relevan bukan hanya sebagai “materi budaya lokal,” tetapi sebagai ruang pembelajaran yang secara inheren memadukan rasa, tubuh, kebersamaan, dan orientasi makna. (Huang et al., 2013).

Kalinong dimainkan oleh ibu-ibu saat memanen padi, dalam penyambutan tamu, dan pada upacara adat. Deskripsi ini sangat penting bagi pembacaan humanistik, sebab ia menunjukkan bahwa musik lahir di tengah kehidupan, bukan di ruang yang terpisah dari kerja dan relasi sosial. Seni di sini berfungsi sebagai transformasi pengalaman: rasa lelah dan intensitas kerja agraris tidak ditekan atau disangkal, melainkan diekspresikan, diolah, dan dibagikan dalam bunyi. Dari sudut pandang humanistik, inilah bentuk katarsis yang memanusiakan, karena pengalaman afektif diberi bentuk estetik dan karenanya dapat ditanggung bersama.

Kalinong juga mengandung dimensi relasional yang kuat. Presentasi Anda menekankan adanya pola permainan berpasangan satu vokal, satu memainkan instrumen serta interaksi intensif antarpemain. Dalam bahasa pendidikan humanistik, struktur semacam ini tidak hanya melatih koordinasi teknis, melainkan juga *attunement*: kemampuan mendengarkan, menanggapi, menjaga irama bersama, menahan ego, dan merasakan keberadaan orang lain. Karakter seperti empati, toleransi, rasa percaya, dan solidaritas sosial bukan ditempelkan dari luar, tetapi dibentuk oleh disiplin musikal yang mengandaikan keterarahan kepada sesama. Di sini, karakter lahir dari habituasi afektif dan sosial.

Secara pedagogis, itu berarti Kalinong dapat dibaca sebagai bentuk pembelajaran berbasis pengalaman. Nilai-nilai seperti kebersamaan, syukur, dan penghormatan pada kerja tidak hadir pertama-tama sebagai slogan, melainkan sebagai pengalaman yang diulang, dihayati, dan diingat tubuh. Dalam kerangka pendidikan humanistik, hal ini sangat penting karena pembentukan karakter tidak efektif bila berhenti pada kognisi moral. Ia perlu melibatkan emosi, kebiasaan, relasi, dan refleksi. Kalinong menawarkan keutuhan itu: ada tindakan, ada afek, ada kebersamaan, dan ada ruang makna. (Huang et al., 2013)

Tabel 1. Perbedaan dan Titik Temu Tiga Kerangka Pilar Pembentukan Karakter

<i>Kerangka</i>	<i>Fokus antropologis</i>	<i>Kata kunci</i>	<i>Cara kerja pendidikan</i>	<i>Sumbangan pada karakter</i>	<i>Relevansi bagi Kalinong</i>
Humanistic Education	Manusia sebagai pribadi utuh yang bertumbuh	pengalaman, ekspresi, empati, aktualisasi diri, relasi	belajar melalui pengalaman hidup, partisipasi, dan hubungan bermakna	empati, percaya diri, solidaritas, kebebasan batin	menjelaskan mengapa permainan musikal komunal dapat memanusiakan dan memperhalus rasa
Hermeneutika Gadamer	Manusia sebagai makhluk yang memahami dalam sejarah	tradisi, prasangka, dialog, <i>fusion of horizons</i> , Bildung	belajar melalui penafsiran dan dialog dengan warisan budaya	hormat pada sejarah, kebijaksanaan, kesadaran diri, keterbukaan	menjelaskan mengapa tradisi musikal bukan benda mati, melainkan percakapan lintas generasi
Eksistensial Viktor Frankl	Manusia sebagai pencari makna yang bertanggung jawab	will to meaning, kebebasan sikap, makna penderitaan, tanggung jawab	belajar melalui penemuan makna dalam kerja, cinta, pengalaman, dan sikap	resiliensi, tabah, syukur, tanggung jawab moral	menjelaskan mengapa keletihan kerja agraris dapat ditransformasikan menjadi pengalaman bermakna

C. Analisis Hermeneutika Gadamer

Kontribusi paling kuat hermeneutika Gadamer bagi pembacaan Kalinong terletak pada gagasan bahwa pemahaman manusia selalu berlangsung di dalam sejarah, bahasa, dan tradisi. Gadamer menolak anggapan bahwa pemahaman yang baik diperoleh dengan menyingkirkan seluruh prasangka dan mengambil posisi yang sepenuhnya objektif. Sebaliknya, ia menegaskan bahwa kita memahami dari dalam horizon sejarah kita sendiri, dan justru melalui dialog dengan tradisi horizon itu dapat diperluas. Itulah yang dikenal sebagai *fusion of horizons*. Dalam konteks pendidikan, ini berarti belajar bukan sekadar menerima informasi, melainkan mengalami perubahan horizon diri melalui perjumpaan dengan sesuatu yang datang dari luar diri. (Horlacher, 2011).

Dari sudut pandang Gadamer, seni memiliki kedudukan istimewa karena ia menyatakan kebenaran yang tidak dapat direduksi ke prosedur metodis ilmiah. Dengan kata lain, karya seni tidak hanya “dijelaskan”; ia dialami dan “berbicara” kepada kita. Ini penting untuk Kalinong. Bila seseorang hanya mendeskripsikan alat musik, pola ritme, atau fungsi sosial Kalinong, ia belum tentu sungguh memahami Kalinong. Pemahaman yang lebih memadai menuntut keterlibatan dalam permainan makna yang dibawa tradisi itu: bagaimana bunyi, situasi panen, syukur, dan memori komunitas saling menafsirkan. Di sini seni bukan objek mati, melainkan peristiwa kebenaran. (Gadamer, 2017).

Melodi sirkular Kalinong terutama contoh lagu Brahim Nalo sebagai penanda penting tradisi ini kontinuitas melodi tanpa jeda dapat dibaca sebagai representasi filosofis kehidupan yang dinamis dan utuh. Klaim ini sangat cocok dengan Gadamer, asalkan tidak dipahami secara serampangan. Hermeneutika Gadamer tidak meminta kita memaksakan simbolisme ke dalam tradisi, melainkan mengajak kita memasuki dialog yang sabar antara bentuk musikal, konteks sosial, dan horizon penafsir masa kini. Dengan demikian, siklus musikal Kalinong dapat dibaca bukan sebagai simbol tunggal yang final, tetapi sebagai undangan terus-menerus untuk mengolah

pertanyaan tentang keberlanjutan hidup, kerja, kebersamaan, dan kesetiaan pada akar tradisi.

Di titik itulah konsep Bildung menjadi penting. Dalam tradisi Gadamerian, Bildung bukan sekadar “pendidikan” dalam arti institusional, melainkan pembentukan diri melalui keterbukaan pada yang lain, pada sejarah, dan pada bahasa kebudayaan. Seseorang yang belajar Kalinong tidak hanya sedang menguasai teknik menabuh atau menghafal lagu; ia sesungguhnya sedang membentuk diri melalui disiplin mendengar, menghormati warisan, dan menempatkan dirinya dalam kesinambungan komunitas. Pendidikan karakter, dari perspektif ini, bukan penambahan kurikulum moral, melainkan hasil dari proses Bildung yang membuat subjek menjadi lebih beradab, reflektif, dan sadar akan keberadaannya dalam sejarah. (Horlacher, 2011).

D. Eksistensial Viktor Frankl

Pembacaan Frankl mulai dari tesis bahwa manusia pada dasarnya digerakkan oleh kehendak untuk menemukan makna (*will to meaning*), bukan hanya oleh dorongan pada kenikmatan atau kuasa. Dalam edisi mutakhir *The Will to Meaning*, serta dalam pengembangan kontemporer logoterapi, makna dipahami sebagai sesuatu yang dapat ditemukan melalui karya/tindakan, pengalaman/perjumpaan, dan sikap yang diambil ketika berhadapan dengan penderitaan yang tak terelakkan. Yang penting di sini adalah bahwa makna tidak identik dengan kenyamanan. Justru dalam situasi yang berat, manusia masih memiliki sisa kebebasan untuk menentukan sikapnya. (Ameli & Dattilio, 2013).

Lensa ini sangat produktif untuk menafsirkan Kalinong sebagaimana dipresentasikan dalam bahan Anda. Ketika musik dimainkan di tengah kerja panen dan kelelahan fisik, kesenian tidak sekadar “menghibur” buruh tani. Ia dapat dibaca sebagai cara komunitas memberi makna pada kerja, mengubah penat menjadi ritme, dan mengikat penderitaan yang biasa menjadi pengalaman

yang dapat ditanggung bersama. Dalam bahasa Frankl, pergeseran semacam itu bukan pelarian dari realitas, tetapi penemuan makna di dalam realitas yang keras. Di titik ini, kesenian tradisi beroperasi sebagai logoterapi kultural: ia tidak menyembuhkan seperti terapi klinis, tetapi menyediakan struktur pengalaman yang membuat hidup dapat diiyakan. (Frankl, 2014)

Secara eksplisit menafsirkan Kalinong sebagai wujud syukur atas hasil panen dan sebagai kekuatan batin yang telah memungkinkan tradisi bertahan sekitar dua abad. Saya perlu berhati-hati: angka usia tradisi dan rincian historisnya belum saya temukan dalam korpus ilmiah terbuka yang kuat, sehingga saya memperlakukannya sebagai klaim kontekstual dari sumber presentasi, bukan fakta final yang telah tervalidasi penuh. Namun, secara teoritis, arah pembacaan itu tetap meyakinkan. Frankl menekankan bahwa makna sering kali lahir dari tanggung jawab pada sesuatu yang lebih besar daripada diri sendiri. Dalam konteks Kalinong, “yang lebih besar” itu dapat berupa keluarga, panen, komunitas, leluhur, maupun rasa syukur kepada Tuhan. (Frankl, 2014)

Dari sini, sumbangan Frankl bagi pendidikan karakter menjadi jelas. Karakter tangguh bukanlah karakter yang tidak pernah lelah, melainkan karakter yang dapat menafsirkan kelelahan tanpa jatuh ke kehampaan. Karakter religius bukanlah sekadar kepatuhan simbolik, melainkan kemauan melihat hidup sebagai amanah bermakna. Dan karakter bertanggung jawab lahir ketika manusia memahami bahwa kebebasan harus dipadankan dengan sikap etis terhadap dunia dan sesama. Dalam horizon itu, Kalinong berpotensi membentuk resiliensi, syukur, dan tanggung jawab secara simultan. (Ameli & Dattilio, 2013).

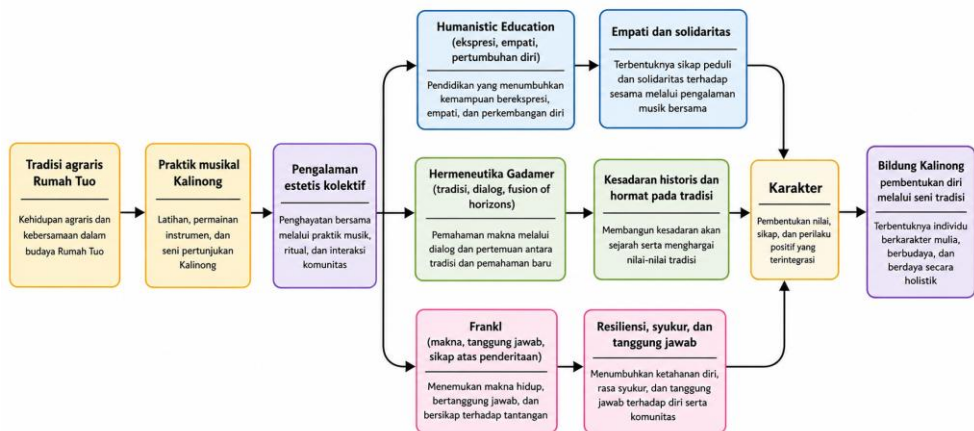
E. Hermeneutika dan Bildung Kalinong

Jika ketiga kerangka tadi disatukan, maka Kalinong tampak sebagai contoh kuat dari pendidikan karakter yang beroperasi secara estetik, komunal, dan eksistensial sekaligus. Humanistic Education

membantu kita melihat dimensi pengalaman utuh dan relasi; Gadamer membantu kita memahami bagaimana tradisi bekerja sebagai percakapan historis yang membentuk diri; Frankl membantu kita membaca makna kerja, syukur, dan ketahanan batin. Sintesis ini penting karena pendidikan karakter sering gagal ketika dipisahkan dari pengalaman nyata. Nilai yang hanya dikhotbahkan mudah menjadi slogan; nilai yang dihidupi dalam praktik budaya lebih mungkin menjadi kebiasaan batin. (Huang et al., 2013).

Secara lebih spesifik, Kalinong dapat dipahami sebagai proses Bildung Nusantara dalam arti berikut. Pertama, ia menghubungkan tubuh dengan nilai: tubuh yang bekerja dan menabuh belajar disiplin, ritme, dan daya tahan. Kedua, ia menghubungkan individu dengan komunitas: seseorang tidak menjadi pemain Kalinong sendiri, tetapi melalui kebersamaan. Ketiga, ia menghubungkan masa kini dengan masa lalu: tradisi hidup karena ditafsirkan ulang tanpa diputus dari asalnya. Keempat, ia menghubungkan pengalaman terbatas dengan makna yang melampaui momen sesaat: kerja panen menjadi syukur, bunyi menjadi ingatan, dan aktivitas lokal menjadi horizon pendidikan. Pada titik ini, “hermeneutika Nusantara” yang Anda kehendaki dapat dimaknai sebagai cara membaca tradisi lokal bukan dengan memaksakan kategori Barat secara mentah, tetapi dengan membiarkan kategori-kategori itu berdialog dengan pengalaman kebudayaan Indonesia (Fairfield, 2011).

Bagan 1 menunjukkan bahwa Kalinong tidak perlu diposisikan hanya sebagai “warisan yang harus diawetkan,” tetapi sebagai mekanisme hidup pembentukan manusia. Implikasi pendidikannya cukup konkret. Dalam pendidikan formal, Kalinong paling tepat tidak diajarkan hanya sebagai repertoar hafalan, melainkan sebagai kombinasi antara praktik musikal, refleksi makna, dan dialog sejarah. Siswa dapat belajar menabuh, mendokumentasikan narasi penutur tradisi, menulis jurnal refleksi tentang kerja dan syukur, lalu mendiskusikan bagaimana sebuah tradisi membentuk watak. Dengan cara itu, muatan lokal tidak jatuh menjadi folklorisasi dangkal, tetapi menjadi ruang Bildung. (Fairfield, 2011).



Bagan 1: Kalinong sebagai mekanisme hidup pembentukan manusia

F. Kesimpulan

Kalinong Jambi layak dibaca sebagai medium pendidikan karakter yang berakar pada seni dan spiritualitas, bukan hanya sebagai pertunjukan tradisional. Dalam lensa Humanistic Education, Kalinong memanusiakan karena mengintegrasikan emosi, tubuh, relasi, dan komunitas. Dalam lensa Gadamer, Kalinong adalah tradisi yang hidup sebagai dialog historis dan menghasilkan Bildung pembentukan diri melalui keterbukaan pada warisan budaya. Dalam lensa Frankl, Kalinong menunjukkan bagaimana kerja, kelelahan, dan keterbatasan justru dapat menjadi lahan penemuan makna, syukur, dan tanggung jawab. Ketiganya bersama-sama menjelaskan mengapa seni tradisi dapat menjadi laboratorium watak yang lebih efektif daripada moralitas verbalistik. (Huang et al., 2013).

Secara substantif, karakter yang paling kuat dibentuk oleh Kalinong ialah empati sosial, solidaritas, religiositas-syukur, kesadaran historis, dan resiliensi eksistensial. Karena itu, revitalisasi Kalinong dalam pendidikan tidak boleh berhenti pada konservasi benda atau pentas seremonial. Yang jauh lebih penting ialah memelihara situasi hermeneutiknya: perjumpaan antargenerasi,

praktik bersama, narasi makna, dan keterhubungan seni dengan pengalaman hidup komunitas. Jika unsur-unsur itu hilang, yang tersisa hanyalah reproduksi bentuk tanpa jiwa. (Gadamer, 2017).

Kelangkaan sumber terbuka yang secara langsung dan rinci meneliti Kalinong. Karena itu, beberapa detail deskriptif misalnya asal-usul sangat spesifik, usia tradisi, nama repertoar, dan teknis pertunjukan masih sangat bergantung pada bahan presentasi yang Anda unggah. Untuk pengembangan akademik selanjutnya, pertanyaan yang paling penting adalah: bagaimana sejarah transmisi Kalinong didokumentasikan oleh pelaku lokal; bagaimana bentuk musikalnya dianalisis secara etnomusikologis; dan bagaimana komunitas Rumah Tuo sendiri menafsirkan hubungan antara musik, panen, perempuan, dan spiritualitas.

Kalinong Jambi sebagai praktik seni tradisi yang tidak memadai dipahami hanya sebagai hiburan atau artefak bunyi. Berdasarkan bahan presentasi yang Anda lampirkan, Kalinong diposisikan sebagai kesenian perkusi besi tradisional dari Dusun Rumah Tuo, Rantau Panjang, Kabupaten Merangin, dimainkan terutama oleh perempuan dalam konteks panen padi, penyambutan tamu, dan upacara adat. Dalam kerangka itu, Kalinong tampil sebagai peristiwa budaya yang mengikat rasa, kerja, syukur, memori kolektif, dan pembentukan watak. Saya karena itu membaca Kalinong sebagai medium pedagogis yang menghubungkan seni, spiritualitas, dan karakter pada level pengalaman hidup, bukan sekadar pada level simbolik

7

Paradigma Interdisiplin dalam Riset Pendidikan Seni Kontemporer dengan Metode *Arts-Based Research (ABR)*

Kembang Ayu Agustya

A. Pendahuluan

Paradigma interdisiplin dalam riset pendidikan seni kontemporer mendobrak batasan konvensional dengan memadukan seni dan disiplin ilmu lain (sains, teknologi, sosial, humaniora). Pendekatan ini memungkinkan pemecahan masalah yang lebih holistik, kontekstual, dan inovatif terhadap fenomena masyarakat modern.

Penerapan dan pengembangan paradigma ini mencakup beberapa aspek yaitu:

1. Landasan Epistemologis: Memadukan kerangka kerja sains yang terukur dengan dimensi rasa, subjektivitas, dan estetika khas seni. Riset tidak lagi mencari kebenaran tunggal, melainkan konstruksi pengetahuan yang multidimensional.
2. Praksis Kolaboratif: Melibatkan kolaborasi lintas bidang seperti seni visual, pertunjukan, media digital, dan sains. Misalnya, instalasi multimedia yang menggabungkan elemen suara, ruang, dan teknologi.
3. Integrasi Isu Kontemporer: Riset difokuskan pada respons terhadap isu-isu sosial, budaya urban, identitas, dan teknologi yang relevan dengan zaman sekarang.
4. Implikasi Metodologis: Menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih luwes, seperti studi kasus fenomenologi, riset

berbasis seni (*arts-based research*), dan kolaborasi riset tindakan di institusi Pendidikan.

Metode penelitian seni kontemporer memadukan kajian analitis lintas disiplin dan pendekatan berbasis praktik (*art-based research*) untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya. Dalam buku ini umumnya mencakup studi historis, eksperimen medium, evaluasi makna karya, dan analisis dampak sosial dari karya seni tersebut.

Berikut adalah metode utama dalam penelitian seni kontemporer yang biasa digunakan:

1) Pendekatan Berbasis Praktik (*Practice-Based / Practice-Led Research*)

Penelitian di mana karya seni itu sendiri adalah bentuk utama dari kontribusi penelitian. Dengan Menghubungkan proses studio (pembuatan karya) dengan refleksi tertulis. Tahapannya Meliputi eksplorasi gagasan, pengumpulan teori (*pre-factum*), eksperimen medium, visualisasi karya, hingga evaluasi.

2) Metode Kualitatif & Analisis Interdisipliner

Metode kualitatif yang paling sering digunakan untuk mengkaji fenomena seni melalui studi literatur, pengamatan langsung, dan wawancara. Kerangka Kerja Konseptual: Analisis seni dikaitkan dengan konteks sosial seniman, karya seni itu sendiri, audiens, dan dunia secara luas. Pengumpulan Data: Studi pustaka (jurnal, buku) dipadukan dengan observasi partisipan saat pameran atau diskusi kelompok (FGD)

3) Kritik Seni & Analisis Estetika

- a. Pengertian: Mengkaji struktur bentuk, medium, dan pesan filosofis di dalam sebuah karya seni.
- b. Pendekatan: Menggunakan teori dekonstruksi, hermeneutika, atau kajian budaya untuk memaknai seni sebagai proses mental, emosional, dan sosial.
- c. Penerapan: Menguraikan pilihan material kontemporer (seperti instalasi atau seni digital) dan relevansinya.

4) Riset Berbasis Tindakan (*Action Research / Research and Development*)

Pendekatan pengembangan di mana peneliti menciptakan sebuah karya seni baru melalui siklus pengumpulan informasi, pembuatan karya, dan pengujian produk karya kepada audiens atau pakar.

B. *Arts-Based Research (ABR)*

ABR adalah metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan proses dan karya seni (visual, pertunjukan, atau sastra) sebagai alat utama untuk menyelidiki, memahami, dan mengomunikasikan fenomena sosial atau pengalaman manusia.

1. Tokoh Elliot Eisner

Elliot Eisner (1933–2014) adalah seorang tokoh dan cendekiawan terkemuka asal Amerika Serikat di bidang pendidikan seni dan teori kurikulum. Ia sangat dikenal karena gagasannya yang memandang seni bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen kunci dalam pendidikan serta pemikirannya yang revolusioner tentang evaluasi dan desain kurikulum sekolah. *Fokus Utama: Eisner* adalah pelopor *Arts-Based Educational Research (ABER)*. Ia menyoroti bagaimana seni dapat menggantikan keterbatasan bahasa teks standar dalam menangkap kompleksitas pengalaman manusia.

Karakteristik: Pendekatannya menekankan "evaluasi pendidikan" (*educational connoisseurship*) dan "kritik edukasional". Baginya, karya seni (seperti puisi, prosa, atau visual) adalah representasi pengetahuan yang mampu memicu empati, imajinasi, dan wawasan baru bagi pembaca atau audiensnya.

Gagasan dan Kontribusi Utama

- a. Pendidikan Seni: Eisner menekankan bahwa seni melatih cara berpikir, mengajarkan siswa untuk memberikan penilaian terhadap hubungan kualitatif, dan membiasakan mereka

- menerima berbagai solusi untuk satu masalah (tidak selalu hanya ada jawaban benar atau salah).
- b. Tiga Jenis Kurikulum: Ia memperkenalkan konsep bahwa apa yang dipelajari siswa di sekolah mencakup tiga hal:
- 1) *Kurikulum eksplisit* (kurikulum resmi yang tertulis).
 - 2) *Kurikulum implisit/tersembunyi* (nilai-nilai dan norma yang diajarkan melalui suasana sekolah).
 - 3) *Kurikulum nol* (berbagai mata pelajaran atau sudut pandang penting yang diabaikan dan tidak diajarkan oleh sekolah).
- c. Kritik Pendidikan & *Connoisseurship*: Eisner berpendapat bahwa evaluasi pendidikan tidak bisa hanya mengandalkan angka atau tes terstandarisasi. Ia memperkenalkan metode kualitatif berupa kritik pendidikan di mana guru atau evaluator bertindak layaknya penikmat seni (*connoisseur*) yang jeli melihat nuansa kualitas dan pengalaman belajar siswa yang sebenarnya.
- d. Profesor Stanford: Semasa hidupnya, ia adalah Profesor Pendidikan Seni di Universitas Stanford dan pernah memegang berbagai posisi kepemimpinan di organisasi pendidikan internasional.

2. Tokoh Shaun McNiff

Shaun McNiff PhD, ATR adalah Rektor dan Dekan Endicott College di Beverly, Massachusetts. Sebagai tokoh yang terkenal secara internasional di bidang terapi seni kreatif, ia telah menulis banyak buku yang mendapat pujian kritis, termasuk *Art as Medicine: Creating a Therapy of the Imagination*, *Educating the Creative Arts Therapist*, dan *Depth Psychology of Art*. Dr. McNiff telah beberapa kali mendapat penghargaan atas kontribusinya yang mempelopori bidang terapi seni kreatif, dan ia adalah penerima Penghargaan Anggota Kehormatan Seumur Hidup dari American Art Therapy Association pada tahun 1997.

Shaun McNiff adalah seorang penulis dan pelukis yang berpameran dan memiliki pengaruh yang sangat besar di bidang peningkatan kreativitas , seni dan penyembuhan, serta penelitian berbasis seni. Ia telah memberikan kuliah dan mengajar di seluruh dunia.

Shaun McNiff yang dikenal dengan (Pelopor ABR dalam Terapi dan Ekspresi)

- a. Fokus Utama: McNiff berakar pada terapi seni dan psikologi kedalaman (*depth psychology*). Ia mendefinisikan ABR sebagai penggunaan sistematis dari proses artistik yang aktual sebagai cara utama untuk memahami pengalaman.
- b. Karakteristik: Dalam pendekatannya, peneliti secara aktif membuat atau terlibat dalam ekspresi seni. Proses pembuatan karya seni itu sendiri—seperti melukis, menari, atau bermusik—dianggap sebagai bentuk analisis data dan pencarian jawaban atas pertanyaan penelitian

Perbedaan Pendapat Kedua Tokoh :

- a. Elliot Eisner: Lebih banyak melihat seni sebagai representasi dari hasil penelitian dan media untuk mentransformasikan pemahaman kepada audiens (orientasi pada estetika dan literatur).
- b. Shaun McNiff: Lebih memandang proses artistik (berkarya seni langsung) sebagai metode penelitian itu sendiri untuk menggali pengalaman batin dan penyembuhan.

Arts-Based Research (ABR) adalah pendekatan penelitian kualitatif di mana seni (termasuk komposisi atau pertunjukan musik) digunakan sebagai metode utama untuk mengeksplorasi, memahami, dan mempresentasikan data. Berikut adalah struktur, contoh kasus nyata, dan cara menyusun artikel ABR di bidang musik.

C. Struktur Artikel *Arts-Based Research* Musik

Artikel ABR umumnya tidak memisahkan antara data dan seni. Strukturnya meliputi:

1. Pendahuluan: Latar belakang masalah dan pertanyaan penelitian yang berfokus pada pengalaman emosional atau sosial.
2. Tinjauan Literatur: Teori-teori yang relevan dengan seni dan fenomena yang diteliti.
3. Metode (Berbasis Seni): Penjelasan bagaimana proses artistik (bermain musik, terapi, komposisi) menjadi instrumen pengumpulan dan analisis data.
4. Proses Kreatif/Representasi Data: Bagian ini menampilkan karya seni itu sendiri (lirik, notasi, deskripsi audio, atau narasi estetik) yang berfungsi sebagai temuan data.
5. Diskusi: Interpretasi dari karya yang dihasilkan dalam konteks yang lebih luas.
6. Kesimpulan & Refleksi: Ringkasan dan dampak dari penggunaan metode seni terhadap peneliti maupun subjek.

Contoh Kasus & Artikel Nyata

Salah satu publikasi yang relevan mengenai penggunaan musik sebagai *Arts-Based Research* dapat ditemukan pada jurnal internasional seperti *Voices: A World Forum for Music Therapy*.

Judul Referensi:

Mentoring Apprentice Music Therapists for Peace and Social Justice Through Community Music Therapy: An Arts-Based Study
oleh Claire Vaillancourt.

Deskripsi Contoh ABR:

- a. Konteks: Penelitian ini mengeksplorasi peran terapi musik komunitas dalam mendukung perdamaian dan keadilan sosial.

- b. Metode Seni: Peneliti menggunakan lokakarya dan praktik musik bersama peserta (magang terapis) untuk menggali emosi, empati, dan nilai keadilan sosial.
- c. Representasi Data: Data tidak disajikan dalam bentuk angka atau tabel, melainkan melalui narasi estetis, lirik lagu, dan refleksi musikal yang diciptakan bersama selama proses penelitian.
- d. Hasil: Penelitian ini membuktikan bahwa penciptaan dan berbagi pengalaman musikal secara kolaboratif mampu menjadi media advokasi, resolusi konflik, dan transformasi sosial.

Di Indonesia, ABR Musik sering diterapkan dalam konteks musik etnis maupun pendidikan. Anda bisa mengembangkan topik seperti:

- a. Tema: *"Mengekspresikan Trauma Pengungsi Rohingya melalui Penciptaan Komposisi Musik Akustik."*
- b. Tema: *"Refleksi Diri Guru Seni dalam Mengajar Gamelan Menggunakan Metode Autoetnografi Musikal."*

8

Pendidikan Seni Multikultural dalam Masyarakat Global

Lesa Paranti

A. Pendahuluan

Globalisasi telah mempertemukan manusia, nilai, simbol, dan praktik budaya dalam ruang yang semakin terbuka, dinamis, dan saling terhubung. Pertemuan antarbudaya berlangsung melampaui mobilitas fisik, yakni melalui media digital, pertukaran pendidikan, pariwisata, migrasi, dan konsumsi budaya populer. Dalam situasi tersebut, pendidikan seni memiliki posisi strategis sebagai medium dialog, negosiasi identitas, dan pembelajaran sosial antarbudaya. Melalui seni, peserta didik dapat mengenali kebudayaannya sendiri, memahami kebudayaan orang lain, serta membangun sikap empatik terhadap perbedaan.

Pendidikan seni multikultural menjadi penting karena masyarakat global bersifat heterogen. Keberagaman etnis, bahasa, agama, kelas sosial, gender, dan pengalaman historis membentuk cara individu memaknai dunia (Widyaningrum et al., 2025). Dalam konteks pendidikan, keberagaman perlu dikelola sebagai pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik membaca relasi kuasa, stereotip, prasangka, dan representasi budaya secara kritis. Di sinilah pendidikan seni memiliki kekuatan khas, karena menghadirkan pengalaman tubuh, rasa, simbol, suara, gerak,

visualitas, dan narasi yang membuka ruang dialog budaya berlangsung secara lebih hidup, afektif, dan reflektif.

Seni sebagai dialog lintas budaya perlu dipahami sebagai proses pedagogis yang melibatkan pengakuan, penghargaan, refleksi kritis, dan kesediaan untuk berjumpa dengan perbedaan. Seni memungkinkan peserta didik mengalami keberagaman secara *embodied* melalui gerak, suara, visual, ruang, ritme, dan interaksi (Tjersland & Borovica, 2023). Pengalaman estetis semacam ini dapat membangun empati, mengurangi prasangka, serta membuka kemungkinan terbentuknya kesadaran kosmopolitan yang tetap berakar pada identitas lokal.

James A. Banks, seorang pakar yang membangun konsep pendidikan multikultural memandang pendidikan multikultural sebagai gerakan pembaruan pendidikan yang bertujuan memberi kesempatan setara kepada seluruh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat yang beragam (Banks, 2017). Lebih lanjut Stuart Hall memperkuat kerangka tersebut dengan menempatkan identitas budaya sebagai sesuatu yang tidak tetap, melainkan terus diproduksi melalui representasi. Identitas bukan warisan yang selesai, tetapi proses yang selalu terkait dengan sejarah, posisi sosial, pengalaman diaspora, dan relasi kuasa. Hall menjelaskan bahwa seni merupakan ruang tempat identitas dinegosiasikan.

Berdasarkan kedua pemikiran tersebut, tulisan ini memandang pendidikan seni multikultural di era global sebagai pendekatan pendidikan yang menempatkan seni sebagai ruang dialog lintas budaya. Fokus utamanya terletak pada bagaimana seni digunakan untuk membangun pemahaman kritis tentang identitas, representasi, keberagaman, dan relasi antarbudaya. Dengan memadukan teori pendidikan multikultural James A. Banks dan teori identitas budaya Stuart Hall, tulisan ini berupaya merumuskan kerangka konseptual pendidikan seni yang inklusif, kritis, dan relevan bagi kehidupan masyarakat global. Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis konsep pendidikan seni multikultural yang inklusif, kritis, dan relevan

bagi kehidupan masyarakat global, khususnya dalam konteks pendidikan seni berbasis masyarakat.

B. Pendidikan Multikultural James A. Banks

Teori *Multicultural Education* James A. Banks berangkat dari gagasan bahwa pendidikan multikultural bukan sekadar memasukkan unsur budaya yang beragam ke dalam kurikulum. Banks menolak anggapan bahwa pendidikan multikultural hanya diperuntukkan bagi kelompok minoritas, kelompok miskin, perempuan, atau kelompok yang termarginalkan. Menurut Banks, pendidikan multikultural adalah gerakan reformasi pendidikan yang bertujuan merestrukturisasi lembaga pendidikan agar semua peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk hidup secara efektif dalam masyarakat yang beragam secara budaya, etnis, ras, dan sosial (Kim & Alam, 2026; Prevots, 1991; Runco, 2026) .

Inti pertama teori Banks adalah bahwa pendidikan multikultural bersifat inklusif dan universal. Artinya, pendidikan multikultural menjadi kebutuhan semua peserta didik. Dalam pandangan Banks, masyarakat modern adalah masyarakat yang plural dan penuh perbedaan. Karena itu, sekolah harus menyiapkan peserta didik agar mampu menjadi warga yang berpengetahuan, peduli, aktif, dan memiliki kesadaran sosial dalam kehidupan multikultural. Dengan demikian, pendidikan multikultural bertujuan mengenalkan keragaman dan membentuk kesadaran kewargaan yang demokratis.

Inti kedua adalah bahwa pendidikan multikultural bertujuan membangun kesatuan melalui keberagaman. Banks menggunakan gagasan *e pluribus unum* yaitu dari banyak menjadi satu, untuk menjelaskan bahwa persatuan tidak boleh dibangun melalui asimilasi yang memaksa kelompok minoritas melebur ke dalam budaya dominan. Persatuan harus dinegosiasikan, didiskusikan, dan direstrukturisasi agar mencerminkan keragaman etnis dan budaya

masyarakat. Pendidikan multikultural merupakan strategi untuk membangun persatuan yang lebih adil.

Inti ketiga adalah bahwa pendidikan multikultural harus memahami bahwa pengetahuan tidak netral. Banks menegaskan pentingnya *knowledge construction process*, yaitu proses memahami bagaimana pengetahuan dibentuk oleh asumsi budaya, sudut pandang, bias, pengalaman, ras, etnisitas, gender, dan kelas sosial. Dengan kata lain, apa yang diajarkan di sekolah bukanlah kebenaran yang sepenuhnya bebas nilai. Kurikulum, buku teks, sejarah, dan representasi budaya sering kali mencerminkan kepentingan kelompok dominan. Oleh karena itu, peserta didik perlu diajak membaca secara kritis tentang siapa yang berbicara, budaya siapa yang diwakili, siapa yang diabaikan, dan kepentingan apa yang bekerja di balik pengetahuan tersebut.

Banks merumuskan lima dimensi utama pendidikan multikultural, yaitu *content integration*, *knowledge construction process*, *prejudice reduction*, *equity pedagogy*, dan *empowering school culture and social structure* (Clinton et al., 2026). Dalam konteks pendidikan seni, dimensi pertama, *content integration*, dapat diterapkan dengan memasukkan berbagai bentuk seni dari kelompok budaya yang berbeda. Misalnya, pembelajaran tari tidak hanya mengenalkan tari dari budaya dominan, tetapi juga tari dari berbagai etnis, daerah, komunitas adat, diaspora, dan kelompok minoritas.

Dimensi kedua, *knowledge construction process*, justru sangat penting untuk membedah seni sebagai dialog lintas budaya. Dalam pembelajaran seni, siswa perlu diajak memahami bahwa karya seni tidak hadir dalam ruang kosong. Tari, musik, teater, atau seni rupa selalu dibentuk oleh sejarah, nilai, relasi kuasa, identitas, dan pengalaman sosial masyarakat pemiliknya. Dimensi ketiga, *prejudice reduction*, berkaitan dengan upaya mengurangi prasangka terhadap kelompok budaya lain. Banks menjelaskan bahwa peserta didik dapat dibantu mengembangkan sikap rasial dan etnis yang lebih positif apabila materi pembelajaran menampilkan citra kelompok budaya secara realistis, konsisten, alami, dan terintegrasi.

Dimensi keempat, *equity pedagogy*, menekankan pentingnya metode pembelajaran yang adil dan responsif terhadap latar belakang budaya peserta didik. Banks menyatakan bahwa pedagogi yang adil terjadi ketika guru menggunakan teknik dan metode pembelajaran yang mendukung keberhasilan akademik peserta didik dari berbagai kelompok ras, etnis, dan kelas sosial. Dimensi kelima, *empowering school culture and social structure*, menegaskan bahwa pendidikan multikultural membutuhkan perubahan budaya dan struktur sekolah. Sekolah harus menjadi lingkungan yang memberdayakan sehingga diperlukan restrukturisasi budaya dan organisasi sekolah agar peserta didik dari berbagai kelompok mengalami kesetaraan pendidikan dan rasa berdaya.

C. Teori Representasi Stuart Hall

Jika Banks memberi kerangka pedagogis melalui lima dimensi pendidikan multikultural, maka Hall memberi dasar kritis untuk memahami bahwa perbedaan budaya tidak pernah netral. Perbedaan selalu terkait dengan representasi, sejarah, identitas, dan relasi kuasa. Pendidikan multikultural perlu mengajak peserta didik memahami bagaimana suatu budaya direpresentasikan, siapa yang memiliki kuasa untuk menjelaskan budaya itu, dan bagaimana makna budaya dinegosiasikan dalam masyarakat. Dalam *Cultural Identity and Diaspora*, Hall membedakan dua cara memahami identitas budaya. Pertama, identitas dipahami sebagai kesamaan sejarah dan asal-usul kolektif (Hall, 2021). Kedua, identitas dipahami sebagai proses yang terus berubah karena sejarah, budaya, dan kuasa. Melalui seni, masyarakat membangun citra tentang dirinya, menampilkan identitasnya, dan menyampaikan makna tertentu kepada orang lain.

Representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa, tanda, simbol, gambar, suara, tubuh, dan praktik budaya. Dengan kata lain, representasi merupakan proses membentuk cara realitas dipahami (Güçlüer, 2024). Representasi selalu melibatkan proses

seleksi, penekanan, penghilangan, penataan, dan penafsiran. Makna tidak melekat begitu saja pada benda, gambar, gerak, atau peristiwa. Makna dibentuk melalui sistem representasi. Misalnya, kostum tari tradisi menjadi bermakna karena masyarakat, guru, seniman, penonton, media, atau lembaga budaya memberi tafsir tertentu terhadapnya. Jadi, makna bukan sesuatu yang tetap, namun dibentuk melalui proses sosial dan budaya.

Hall mengemukakan tiga pendekatan dalam memahami representasi, yaitu pendekatan reflektif, intensional, dan konstruksionis (Hall, 1990, 2023). Pendekatan reflektif memandang representasi sebagai cermin dari realitas yang sudah ada. Pendekatan intensional melihat makna sebagai hasil dari maksud atau kehendak pembuat pesan. Sementara itu, pendekatan konstruksionis menempatkan makna sebagai hasil konstruksi melalui bahasa, tanda, kode budaya, dan praktik sosial. Dari ketiga pendekatan tersebut, pendekatan konstruksionis menjadi dasar penting dalam pemikiran Hall karena menegaskan bahwa makna dibangun melalui proses sosial dan budaya. Oleh karena itu, suatu karya seni dapat dimaknai secara berbeda tergantung pada konteks, pelaku, penonton, institusi, dan relasi sosial yang membingkainya.

Teori representasi Hall juga menekankan bahwa representasi tidak pernah netral karena selalu berkaitan dengan relasi kuasa. Cara suatu budaya ditampilkan, siapa yang memiliki hak untuk menjelaskan budaya tersebut, makna apa yang ditonjolkan, dan makna apa yang disembunyikan merupakan persoalan penting dalam kajian representasi. Representasi dapat menjadi ruang pemberdayaan ketika masyarakat memiliki kuasa untuk menarasikan dirinya sendiri. Namun, representasi juga dapat menjadi problematis ketika suatu budaya disederhanakan, distereotipkan, atau dikemas hanya untuk memenuhi kepentingan pihak luar. Oleh karena itu, teori Hall penting digunakan untuk membaca bagaimana seni, identitas, dan kuasa saling bekerja dalam praktik budaya.

Dalam konteks pendidikan seni multikultural, teori representasi Stuart Hall memberikan dasar untuk memahami seni sebagai objek

estetis, sekaligus sebagai teks budaya yang memuat makna, identitas, ideologi, dan relasi sosial. Pembelajaran seni tidak cukup hanya mengajarkan bentuk, teknik, gerak, kostum, atau iringan, tetapi perlu mengajak peserta didik memahami bagaimana suatu karya seni merepresentasikan identitas budaya tertentu. Dengan perspektif ini, pendidikan seni multikultural diarahkan untuk membangun kesadaran kritis peserta didik terhadap cara budaya ditampilkan, dimaknai, dan dinegosiasikan dalam ruang pendidikan maupun ruang sosial yang lebih luas.

D. Seni sebagai Ruang Dialog Budaya

Seni dapat dipahami sebagai salah satu medium penting dalam membangun dialog budaya karena seni memuat nilai, identitas, pengalaman sosial, sejarah, dan cara suatu masyarakat merepresentasikan dirinya. Dalam konteks masyarakat global yang ditandai oleh perjumpaan antaretnis, antarbangsa, antarkelas sosial, dan antargenerasi, seni memiliki posisi strategis sebagai bahasa simbolik yang mampu mempertemukan berbagai latar budaya. Melalui tari, musik, teater, seni rupa, sastra, maupun praktik pertunjukan lainnya, manusia menampilkan ekspresi budaya dan membuka ruang saling memahami, menafsirkan, dan menegosiasikan makna (O'Connell, 2025). Oleh karena itu, seni sebagai ruang dialog budaya perlu dipahami sebagai proses pendidikan, representasi, dan pembentukan kesadaran multikultural.

Dalam perspektif Stuart Hall, seni dapat dibaca sebagai praktik representasi. Hall memandang representasi sebagai proses produksi makna melalui bahasa, tanda, simbol, tubuh, gambar, suara, dan praktik budaya. Seni mencerminkan realitas budaya dan membentuk cara suatu budaya dipahami. Ketika sebuah tari tradisional dipentaskan, misalnya, yang hadir bukan hanya gerak, iringan, kostum, dan pola lantai, tetapi juga makna tentang identitas masyarakat, nilai kolektif, sejarah lokal, relasi sosial, dan posisi budaya dalam masyarakat yang lebih luas. Gerak tubuh, ekspresi,

irama, properti, ruang pentas, dan narasi pertunjukan bekerja sebagai sistem tanda yang menghasilkan makna budaya.

Teori representasi Hall penting untuk menunjukkan bahwa makna budaya dalam seni tidak bersifat tunggal atau tetap. Makna seni selalu bergantung pada konteks, pelaku, penonton, institusi, dan relasi kuasa yang membingkainya. Sebuah karya seni dapat dimaknai sebagai warisan budaya oleh masyarakat pemiliknya, sebagai objek pembelajaran bagi peserta didik, sebagai atraksi bagi wisatawan, sebagai komoditas bagi industri pariwisata, atau sebagai simbol identitas bagi pemerintah dan lembaga budaya. Perbedaan makna tersebut menunjukkan bahwa seni merupakan arena negosiasi. Dalam konteks ini, dialog budaya terjadi ketika berbagai pihak tidak hanya menonton atau mengonsumsi seni, tetapi juga terlibat dalam proses penafsiran, pertukaran pengalaman, dan pembentukan pemahaman baru.

Gagasan Hall tentang identitas budaya juga memperkuat pemahaman bahwa seni merupakan ruang dialog yang dinamis. Hall menolak pandangan bahwa identitas budaya bersifat murni, final, dan tidak berubah. Identitas budaya selalu berada dalam proses pembentukan karena dipengaruhi oleh sejarah, pengalaman sosial, migrasi, globalisasi, media, dan relasi kuasa. Oleh karena itu, seni tradisi tidak dapat dipahami sebagai peninggalan masa lalu yang beku, melainkan sebagai praktik budaya yang terus hidup dan berubah. Ketika seni tradisi masuk ke ruang pendidikan, festival, pariwisata, media digital, atau pertukaran internasional, maknanya ikut dinegosiasikan. Seni menjadi ruang tempat identitas budaya diproduksi ulang, dipertemukan dengan identitas lain, dan dibaca kembali melalui sudut pandang yang beragam.

Berkaitan dengan dialog budaya, teori encoding/decoding Hall juga relevan. Pelaku seni, guru, koreografer, komunitas, atau lembaga budaya melakukan encoding ketika mereka menyampaikan nilai, identitas, dan pesan budaya melalui karya seni. Sementara itu, penonton, peserta didik, wisatawan, atau masyarakat dari latar budaya berbeda melakukan decoding ketika mereka menafsirkan

karya seni tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan posisi sosialnya. Makna yang diterima audiens tidak selalu sama dengan makna yang dimaksud oleh pembuat atau pemilik budaya. Audiens dapat menerima makna secara dominan, menegosiasikannya, atau bahkan membacanya secara kritis dan berlawanan. Dengan demikian, seni sebagai dialog budaya bukan proses komunikasi satu arah, melainkan proses pertukaran dan negosiasi makna.

Sementara itu, James A. Banks memberikan landasan pedagogis untuk memahami seni sebagai ruang dialog budaya melalui teori pendidikan multikultural (Banks, 2008). Banks memandang pendidikan multikultural sebagai gerakan reformasi pendidikan yang bertujuan menciptakan kesempatan belajar yang setara bagi semua peserta didik dalam masyarakat yang beragam. Pendidikan multikultural bukan ditujukan kepada kelompok minoritas saja, tetapi kepada seluruh peserta didik agar mereka memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk hidup dalam masyarakat yang plural, demokratis, dan berkeadilan.

Banks merumuskan lima dimensi pendidikan multikultural, yaitu *content integration*, *knowledge construction process*, *prejudice reduction*, *equity pedagogy*, dan *empowering school culture and social structure*. Kelima dimensi ini dapat digunakan untuk membaca bagaimana seni bekerja sebagai ruang dialog budaya. Banks mengingatkan bahwa pendidikan multikultural tidak boleh berhenti pada penambahan konten budaya. Pengenalan berbagai tari daerah, musik etnik, seni visual, atau pertunjukan lintas budaya baru merupakan tahap awal. Pembelajaran seni multikultural harus bergerak lebih jauh ke arah pemahaman konteks, makna, nilai, dan pengalaman sosial yang melatarbelakangi karya seni tersebut (Yetti et al., 2023). Sekolah atau institusi pendidikan perlu memberi ruang yang setara bagi berbagai ekspresi budaya, bukan hanya budaya dominan. Festival seni, pertunjukan sekolah, kurikulum, ekstrakurikuler, pemilihan materi ajar, dan cara menilai karya seni harus mencerminkan semangat keberagaman dan keadilan budaya.

Dengan demikian, seni sebagai ruang dialog budaya bukan hanya terjadi dalam satu kegiatan pertunjukan, tetapi dalam ekosistem pendidikan yang menghargai perbedaan secara berkelanjutan.

Jika teori Hall dan Banks dipertemukan, maka seni sebagai ruang dialog budaya dapat dipahami dalam dua dimensi utama. Hall membantu menjelaskan seni sebagai praktik representasi dan produksi makna budaya. Melalui Hall, seni dapat dibaca sebagai teks budaya yang menampilkan identitas, membangun makna, dan memperlihatkan relasi kuasa. Sementara itu, Banks membantu menjelaskan seni sebagai praktik pendidikan multikultural yang bertujuan membangun keadilan, mengurangi prasangka, dan memberdayakan peserta didik dalam masyarakat yang beragam. Dengan kata lain, Hall memberi landasan kritis untuk membaca makna dan representasi budaya dalam seni, sedangkan Banks memberi landasan pedagogis untuk mengelola seni sebagai pengalaman belajar multikultural. Kedua teori tersebut dapat digunakan untuk mengkritik praktik pembelajaran seni yang masih berhenti pada perayaan simbolik keberagaman. Misalnya, pembelajaran yang hanya meminta siswa menampilkan berbagai tari daerah, memakai kostum adat, atau menyanyikan lagu dari berbagai suku belum tentu dapat disebut sebagai pendidikan seni multikultural yang dialogis. Praktik tersebut baru menjadi dialog budaya apabila peserta didik diajak memahami makna, sejarah, nilai, posisi sosial, dan representasi budaya di balik karya seni. Dengan demikian, seni sebagai ruang dialog budaya menuntut adanya proses refleksi, pertukaran makna, dan kesadaran kritis terhadap relasi antarbudaya.

Topik seni sebagai ruang dialog budaya juga relevan dalam konteks era global. Globalisasi mempercepat perjumpaan budaya melalui migrasi, pendidikan, pariwisata, media sosial, dan teknologi digital (Deliana et al., 2024). Seni menjadi salah satu medium yang paling mudah melintasi batas geografis dan bahasa. Namun, perjumpaan budaya melalui seni tidak selalu berlangsung setara. Ada risiko komodifikasi, apropriasi budaya, stereotip, dan dominasi budaya populer global terhadap budaya lokal. Oleh karena itu,

pendekatan Hall dan Banks diperlukan agar dialog budaya melalui seni tidak berhenti sebagai konsumsi visual atau hiburan global, tetapi menjadi proses pendidikan yang kritis, etis, dan memberdayakan.

Seni sebagai ruang dialog budaya dapat dirumuskan sebagai praktik representasi dan pendidikan yang memungkinkan individu maupun komunitas saling menampilkan, menafsirkan, dan menegosiasikan identitas budaya. Dalam perspektif Stuart Hall, seni adalah arena produksi makna yang selalu terkait dengan representasi, identitas, dan kuasa. Dalam perspektif James A. Banks, seni adalah medium pendidikan multikultural yang dapat membangun pengetahuan, empati, keadilan, dan penghargaan terhadap perbedaan. Pertemuan kedua teori ini menunjukkan bahwa seni tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetis, tetapi juga sebagai ruang pedagogis-kultural untuk membangun dialog lintas budaya dalam masyarakat global.

E. Analisis Fenomena Pendidikan Seni Multikultural dalam Praktik Eduwisata di Desa “Menari” Kabupaten Semarang

Fenomena eduwisata di Desa “Menari” Kabupaten Semarang menunjukkan bahwa pendidikan seni hidup dalam praktik sosial masyarakat. Desa “Menari” menghadirkan seni kerakyatan sebagai daya tarik wisata sekaligus sebagai ruang belajar budaya bagi masyarakat, peserta didik, mahasiswa, wisatawan, dan pihak luar yang datang untuk mengenal kehidupan seni masyarakat desa. Dalam konteks ini, tari kerakyatan tidak hanya diposisikan sebagai tontonan, tetapi juga sebagai medium pengalaman, interaksi, dan dialog lintas budaya. Peserta tidak hanya melihat pertunjukan, tetapi juga diajak mengalami gerak, memahami suasana sosial masyarakat, serta berinteraksi langsung dengan pelaku seni lokal.

Perspektif pendidikan multikultural Banks melihat praktik eduwisata di Desa “Menari” dapat dibaca sebagai ruang terjadinya integrasi konten budaya. Seni kerakyatan yang ditampilkan dan

diajarkan kepada pengunjung menjadi materi pembelajaran budaya yang memperkenalkan nilai, identitas, dan ekspresi estetis masyarakat lokal. Melalui tari, peserta diperkenalkan pada bentuk gerak, iringan, kostum, pola kebersamaan, serta nilai-nilai komunal masyarakat desa. Namun, apabila dianalisis lebih jauh, pendidikan seni multikultural tidak cukup hanya menghadirkan tari sebagai materi budaya. Banks menegaskan bahwa pendidikan multikultural perlu bergerak melampaui pengenalan konten menuju proses konstruksi pengetahuan, pengurangan prasangka, pedagogi yang adil, dan pemberdayaan budaya sekolah atau komunitas.

Dimensi *content integration* tampak dalam bagaimana Desa “Menari” menjadikan tari kerakyatan sebagai sarana mengenalkan budaya lokal kepada peserta eduwisata. Tari hadir sebagai materi belajar yang dapat dialami secara langsung. Pengunjung yang berasal dari latar budaya berbeda memperoleh kesempatan untuk mengenal seni masyarakat desa melalui pengalaman tubuh, pendengaran, pengamatan, dan interaksi sosial. Tari menjadi pintu masuk bagi pengunjung untuk memahami kebudayaan lokal secara lebih konkret. Namun, integrasi konten ini perlu diikuti dengan penjelasan tentang konteks sosial dan nilai budaya agar pengunjung tidak hanya menangkap tari sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai ekspresi kehidupan masyarakat membaca fenomena eduwisata tari di Desa “Menari”. Dalam kegiatan eduwisata, pengetahuan tentang tari dibentuk melalui pengalaman tubuh, praktik meniru gerak, melihat pertunjukan, mendengar narasi pemandu, dan merasakan suasana sosial desa. Pengetahuan tentang tari dibangun melalui interaksi antara pelaku seni lokal dan peserta dari luar budaya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni dalam eduwisata bersifat dialogis, karena peserta turut menafsirkan pengalaman tersebut berdasarkan latar budaya masing-masing. Dengan demikian, tari menjadi medium konstruksi pengetahuan budaya yang mempertemukan perspektif masyarakat lokal dan perspektif pengunjung.

Tari kerakyatan di Desa “Menari” mencerminkan kehidupan masyarakat desa. Gerak, iringan, kostum, ekspresi, pola lantai, keterlibatan penari lintas usia, dan interaksi dengan wisatawan bekerja sebagai sistem tanda yang merepresentasikan masyarakat sebagai komunitas yang guyub, kreatif, terbuka, dan memiliki kebanggaan terhadap seni lokal. Identitas Desa “Menari” tidak hadir secara alamiah, tetapi diproduksi melalui praktik latihan, pertunjukan, penyambutan wisatawan, narasi promosi, dan pengalaman belajar menari. Tari kerakyatan menjadi bahasa budaya yang membentuk citra desa sebagai ruang hidup seni dan pendidikan bagi masyarakat.

Makna tari dalam eduwisata tidak bersifat tunggal. Bagi masyarakat lokal, tari kerakyatan dapat dimaknai sebagai ekspresi kebersamaan, media pewarisan nilai, sarana regenerasi, dan identitas kolektif. Bagi pengelola desa wisata, tari menjadi daya tarik wisata dan strategi membangun citra desa. Bagi peserta eduwisata, tari dapat dimaknai sebagai pengalaman budaya, hiburan edukatif, atau ruang pertemuan dengan kebudayaan yang berbeda. Perbedaan makna ini menunjukkan bahwa tari berada dalam arena negosiasi makna. Di sinilah seni berfungsi sebagai ruang dialog budaya, karena makna tidak hanya dikirim satu arah oleh masyarakat kepada pengunjung, tetapi ditafsirkan, dinegosiasikan, dan dipahami ulang oleh berbagai pihak yang terlibat.

Jika dikaitkan dengan konsep *encoding/decoding* Stuart Hall, masyarakat lokal, pelaku seni, dan pengelola eduwisata melakukan proses *encoding* ketika mereka mengemas tari kerakyatan sebagai representasi identitas desa, nilai kebersamaan, keramahan, dan kekayaan budaya lokal (Cervulle, 2026). Sementara itu, peserta eduwisata melakukan *decoding* ketika mereka menafsirkan tari berdasarkan pengalaman budaya, pengetahuan, dan posisi sosial masing-masing. Sebagian peserta mungkin menerima makna yang disampaikan secara dominan, misalnya memahami tari sebagai simbol kebersamaan masyarakat. Sebagian lain mungkin menegosiasikan makna tersebut dengan pengalaman tubuh dan

budaya mereka sendiri. Bahkan, dalam situasi tertentu, peserta dapat membaca tari secara berbeda, misalnya sebagai atraksi wisata semata. Oleh karena itu, keberhasilan eduwisata sebagai pendidikan seni multikultural bergantung pada sejauh mana proses pembelajaran membuka ruang dialog dan refleksi, bukan hanya pengalaman menonton atau mencoba gerak (Crumb, 2023).

Dimensi *prejudice reduction* dalam teori Banks dapat dilihat dari potensi eduwisata tari untuk mengurangi jarak budaya antara masyarakat lokal dan peserta dari luar komunitas. Melalui pengalaman langsung menari, peserta dapat merasakan bahwa kebudayaan lokal bukan sesuatu yang asing atau jauh, tetapi dapat dipahami melalui tubuh, rasa, interaksi, dan pengalaman estetis. Seni memberi peluang bagi peserta untuk membangun empati terhadap masyarakat pemilik budaya. Namun, potensi ini tidak otomatis terjadi. Jika tari hanya dikemas sebagai atraksi singkat, eksotis, atau hiburan wisata, maka eduwisata justru berisiko menyederhanakan budaya lokal (Rodrigues, 2021). Oleh karena itu, pengurangan prasangka dalam pendidikan seni multikultural perlu diarahkan pada pembentukan empati kritis, yaitu kemampuan menghargai seni lokal sekaligus memahami konteks sosial, nilai, dan martabat masyarakat pendukungnya.

Dimensi *equity pedagogy* juga tampak dalam praktik belajar tari pada kegiatan eduwisata. Peserta yang datang ke Desa “Menari” kemungkinan memiliki latar budaya, usia, pengalaman tubuh, bahasa, dan kemampuan artistik yang berbeda. Oleh sebab itu, proses belajar tari perlu dirancang secara inklusif, menyenangkan, dan tidak mempermalukan peserta yang belum memiliki keterampilan menari. Pelatih atau pemandu perlu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, memberi contoh gerak secara bertahap, membuka ruang tanya jawab, dan menghargai respons tubuh peserta yang beragam. Dalam konteks ini, pedagogi seni berorientasi pada pengalaman belajar yang memungkinkan peserta mengalami budaya secara terbuka dan setara.

Selanjutnya, dimensi *empowering school culture and social structure* dalam teori Banks dapat diperluas ke dalam konteks komunitas. Desa “Menari” sebagai ruang eduwisata dapat dipahami sebagai ekosistem pendidikan seni berbasis masyarakat. Pendidikan seni dilakukan oleh pelaku seni, keluarga, paguyuban, pengelola wisata, anak-anak, pemuda, dan masyarakat desa. Keterlibatan berbagai unsur masyarakat menunjukkan bahwa seni menjadi bagian dari struktur sosial desa (Aziz, 2023). Melalui eduwisata, masyarakat berperan sebagai subjek yang mengajar, menarasikan, dan merepresentasikan identitasnya sendiri. Inilah aspek pemberdayaan yang penting dalam pendidikan seni multikultural berbasis komunitas.

Namun, fenomena eduwisata di Desa “Menari” juga perlu dibaca secara kritis. Dalam perspektif Hall, representasi budaya dalam ruang wisata selalu berkaitan dengan relasi kuasa. Pertanyaan penting yang perlu diajukan adalah siapa yang menentukan tari apa yang ditampilkan, siapa yang menyusun narasi tentang makna tari, sejauh mana masyarakat memiliki kuasa atas representasi budayanya, dan apakah kebutuhan wisatawan memengaruhi bentuk penyajian tari. Ketika tari masuk dalam paket wisata, ada kemungkinan terjadi pemadatan gerak, penyederhanaan makna, atau penyesuaian bentuk pertunjukan agar sesuai dengan selera pengunjung. Hal ini tidak selalu negatif, tetapi perlu disadari sebagai bagian dari negosiasi antara kepentingan pendidikan, pelestarian budaya, dan pariwisata.

Pendidikan seni multikultural dalam eduwisata di Desa “Menari” berada dalam dua kemungkinan. Di satu sisi, eduwisata dapat menjadi ruang dialog budaya yang memberdayakan karena masyarakat memiliki kesempatan menampilkan, mengajarkan, dan menarasikan budayanya kepada pihak luar. Seni menjadi sarana membangun kebanggaan lokal, regenerasi, interaksi lintas budaya, dan pengalaman belajar yang kontekstual. Di sisi lain, eduwisata juga dapat bergeser menjadi konsumsi budaya yang dangkal apabila tari hanya diposisikan sebagai atraksi wisata tanpa penjelasan makna, refleksi, dan dialog kritis (Erawati, 2019). Oleh karena itu, kualitas

pendidikan multikultural dalam eduwisata sangat bergantung pada kedalaman proses pembelajaran dan relasi yang dibangun antara masyarakat lokal dan peserta.

Berdasarkan analisis tersebut, seni dalam eduwisata di Desa “Menari” dapat dipahami sebagai ruang dialog budaya karena mempertemukan representasi identitas lokal dengan pengalaman peserta dari luar budaya. Eduwisata tari sebaiknya lebih dari kegiatan rekreatif, yaitu sebagai praktik pedagogis-kultural yang membuka peluang besar terjadinya pertukaran makna, pembentukan empati, pengurangan prasangka, dan penguatan identitas masyarakat lokal dalam masyarakat global.

F. Kesimpulan

Pendidikan seni multikultural dalam masyarakat global perlu dipahami sebagai pendekatan pendidikan yang menempatkan seni sebagai ruang dialog budaya. Seni tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetis atau media pewarisan tradisi, tetapi juga sebagai praktik representasi, pembentukan identitas, dan pertukaran makna antarbudaya. Dalam konteks eduwisata di Desa “Menari”, tari kerakyatan memperlihatkan bahwa pendidikan seni dapat berlangsung dalam kehidupan masyarakat melalui pertunjukan, latihan, penyambutan wisatawan, interaksi sosial, dan pengalaman belajar menari. Fenomena ini menunjukkan bahwa ruang pendidikan seni hidup dalam komunitas budaya. Melalui teori representasi Stuart Hall, tari kerakyatan di Desa “Menari” dapat dipahami sebagai praktik produksi makna budaya. Gerak, iringan, kostum, pola lantai, ekspresi, keterlibatan masyarakat, dan interaksi dengan peserta eduwisata bekerja sebagai sistem tanda yang merepresentasikan identitas masyarakat desa. Tari membentuk citra desa sebagai komunitas yang guyub, kreatif, terbuka, dan memiliki kebanggaan terhadap seni lokal. Namun, representasi tersebut juga perlu dibaca secara kritis karena ketika seni masuk ke ruang pariwisata, maknanya dapat bergeser menjadi atraksi, komoditas, atau konsumsi budaya. Oleh karena itu,

seni sebagai ruang dialog budaya harus memberi ruang bagi masyarakat lokal untuk tetap menjadi subjek yang menarasikan identitasnya sendiri.

Praktik eduwisata seni di Desa “Menari” dapat dipahami sebagai praktik pendidikan multikultural apabila mampu menghadirkan lima dimensi utama berupa integrasi konten budaya, konstruksi pengetahuan, pengurangan prasangka, pedagogi yang adil, dan pemberdayaan budaya komunitas. Eduwisata tari tidak cukup hanya mengenalkan bentuk gerak atau mempertunjukkan seni lokal kepada peserta dari luar budaya. Kegiatan tersebut perlu dilengkapi dengan penjelasan makna, pemahaman konteks sosial, interaksi reflektif, dan proses belajar yang inklusif agar peserta memahami nilai dan identitas masyarakat pemiliknya.

Seni sebagai ruang dialog budaya dalam eduwisata di Desa “Menari” berada pada posisi yang strategis sekaligus problematis. Strategis karena seni dapat menjadi medium perjumpaan lintas budaya, membangun empati, memperkuat identitas lokal, dan memberdayakan masyarakat. Problematis karena seni juga berpotensi disederhanakan menjadi atraksi wisata apabila tidak disertai refleksi kritis dan relasi yang setara. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan seni multikultural dalam eduwisata sangat bergantung pada kemampuan masyarakat dan pengelola untuk menjaga keseimbangan antara pelestarian budaya, pendidikan, dialog lintas budaya, dan kebutuhan pariwisata.

Pendidikan seni multikultural membangun kesadaran kritis terhadap identitas, representasi, dan relasi kuasa dalam perjumpaan antarbudaya. Dengan memadukan pemikiran Stuart Hall dan James A. Banks, seni dapat dipahami sebagai medium pedagogis-kultural yang memungkinkan masyarakat lokal dan peserta dari luar budaya saling menampilkan, menafsirkan, dan menegosiasikan makna. Dalam konteks Desa “Menari”, tari kerakyatan menjadi contoh konkret bahwa seni dapat berfungsi sebagai ruang dialog budaya yang inklusif, reflektif, dan memberdayakan dalam masyarakat global.

NFT, *Artificial Intelligence*, dan Transformasi Kepemilikan Karya Seni Digital

Rimasari Pramesti Putri

A. Pendahuluan

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 telah mendorong terjadinya transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang seni. Integrasi teknologi digital, internet, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), big data, dan blockchain telah mengubah cara karya seni diproduksi, didistribusikan, dikonsumsi, dan dimiliki (Guan & Li, 2025). Dalam konteks ini, seni tidak lagi dipahami hanya sebagai produk ekspresi artistik, tetapi juga sebagai bagian dari ekosistem digital yang dipengaruhi oleh teknologi, jaringan, dan mekanisme ekonomi baru. Transformasi tersebut melahirkan bentuk-bentuk praktik seni baru yang menantang konsep tradisional mengenai kreativitas, orisinalitas, dan kepemilikan karya.

Salah satu fenomena yang menonjol pada periode 2021–2022 adalah kemunculan Non-Fungible Token (NFT). NFT menjadi simbol baru kepemilikan digital karena memungkinkan karya seni digital memperoleh identitas unik yang diverifikasi melalui teknologi blockchain (Terekhova, 2025). Fenomena ini menarik perhatian dunia seni karena menawarkan mekanisme autentikasi, pencatatan kepemilikan, serta peluang royalti bagi kreator melalui smart contract. NFT tidak hanya mengubah cara karya seni diperjualbelikan, tetapi juga memperluas diskusi mengenai hubungan antara nilai

artistik dan nilai ekonomi dalam ruang digital. NFT pada akhirnya berkembang menjadi bagian dari ekonomi kreatif digital yang menghubungkan seniman, kolektor, komunitas, dan platform dalam satu ekosistem jaringan.

Namun, memasuki periode 2024–2026, perhatian publik mulai bergeser dari NFT menuju Artificial Intelligence (AI), khususnya Generative AI. Jika NFT berfokus pada persoalan kepemilikan karya, AI justru menghadirkan revolusi pada proses penciptaan karya. Berbagai platform AI mampu menghasilkan gambar, ilustrasi, musik, maupun video hanya melalui instruksi teks (prompt) (Elbachir, 2024). Kemampuan tersebut menimbulkan perdebatan baru mengenai kreativitas, hak cipta, dan status pencipta karya. AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu produksi, tetapi mulai dipandang sebagai agen yang turut berkontribusi dalam proses kreatif. Bahkan karya yang dihasilkan AI dapat diunggah kembali sebagai NFT dan diperjualbelikan dalam pasar seni digital.

Perkembangan tersebut menunjukkan adanya pergeseran penting dalam ekosistem seni digital (Mitrić, n.d.). Jika pada era NFT perhatian berpusat pada pertanyaan mengenai siapa yang memiliki karya, maka pada era AI perhatian mulai bergeser pada pertanyaan mengenai siapa yang menciptakan karya. Blockchain mampu mencatat kepemilikan digital secara transparan, tetapi belum tentu mampu menjawab persoalan orisinalitas artistik. Di sisi lain, AI mampu menghasilkan karya visual yang kompleks, tetapi menimbulkan ketidakjelasan mengenai posisi manusia dalam proses kreatif. Dengan demikian, isu utama seni digital kontemporer tidak lagi hanya berkaitan dengan kepemilikan, melainkan juga dengan kreativitas, autentisitas, dan legitimasi karya seni.

Bagi bidang Pendidikan Seni, fenomena ini memiliki relevansi yang sangat penting. Transformasi digital menuntut perubahan cara pandang terhadap proses pembelajaran seni, kompetensi kreator masa depan, literasi digital, serta pemahaman mengenai hak cipta dan etika teknologi. Seniman dan peserta didik tidak lagi hanya dituntut menguasai keterampilan artistik, tetapi juga memahami

ekosistem digital yang melibatkan blockchain, platform digital, komunitas jaringan, dan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, kajian mengenai NFT dan AI menjadi penting untuk memahami bagaimana teknologi membentuk masa depan seni dan pendidikan seni dalam masyarakat jaringan (*network society*) dan ekonomi digital (*digital economy*) (Li et al., 2024). Masih sedikit kajian yang mengintegrasikan NFT, AI, *Network Society*, dan *Digital Economy* dalam konteks transformasi kepemilikan karya seni digital dan implikasinya terhadap pendidikan seni kontemporer. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut melalui pendekatan interdisipliner yang menghubungkan perspektif seni, komunikasi digital, ekonomi digital, dan teknologi kecerdasan buatan. Sebagian besar penelitian membahas NFT dari aspek ekonomi digital atau blockchain, sedangkan penelitian mengenai AI lebih banyak berfokus pada teknologi generatif. Masih sedikit kajian yang mengintegrasikan NFT, AI, *Network Society*, dan *Digital Economy* dalam konteks transformasi kepemilikan karya seni digital dan implikasinya terhadap pendidikan seni kontemporer. Paper ini akan membahas tentang Bagaimana NFT mengubah konsep kepemilikan karya seni digital; Bagaimana AI mengubah konsep kreativitas dan orisinalitas karya seni; Bagaimana teori *Network Society* dan *Digital Economy* menjelaskan transformasi tersebut; Bagaimana implikasi fenomena tersebut terhadap pendidikan seni kontemporer?

B. *Network Society* (Manuel Castells)

Teori *Network Society* yang dikembangkan oleh Manuel Castells menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi telah mengubah struktur masyarakat dari sistem yang berbasis lokasi geografis menjadi sistem yang berbasis jaringan digital. Dalam masyarakat jaringan, informasi, komunikasi, dan kekuasaan mengalir melalui jaringan yang saling terhubung dan melampaui batas ruang fisik (Castellanos-Reyes, 2020). Perspektif ini relevan untuk memahami perkembangan NFT dan AI karena kedua fenomena

tersebut tumbuh dalam lingkungan digital yang sangat bergantung pada konektivitas, platform, dan komunitas daring.

1. *Society of Flows*

Castells (2010) memperkenalkan konsep *space of flows* yang menjelaskan bahwa aktivitas sosial, budaya, dan ekonomi modern berlangsung melalui arus informasi yang bergerak secara global. Dalam konteks seni digital, karya seni tidak lagi bergantung pada ruang fisik seperti galeri atau museum, melainkan beredar melalui marketplace NFT, media sosial, dan platform digital.

Fenomena NFT menunjukkan bahwa nilai karya sering kali terbentuk melalui sirkulasi informasi dalam jaringan digital. Nadini et al. (2021) menemukan bahwa perdagangan NFT membentuk pola jaringan yang kompleks, di mana komunitas kolektor dan aktivitas transaksi memiliki pengaruh besar terhadap nilai aset digital. Dengan demikian, keberhasilan NFT tidak hanya ditentukan oleh kualitas visual karya, tetapi juga oleh posisi karya dalam jaringan digital yang lebih luas.

2. *Network Power*

Dalam masyarakat jaringan, kekuasaan tidak lagi hanya dimiliki oleh institusi formal, tetapi juga oleh aktor yang mampu mengendalikan arus informasi dan perhatian publik (Castells, 2010). Pada ekosistem NFT, kekuasaan dapat dimiliki oleh platform digital, komunitas kolektor, influencer, maupun algoritma yang menentukan visibilitas suatu karya.

Perdagangan NFT selama periode 2021–2022 menunjukkan bahwa popularitas suatu koleksi sering kali lebih dipengaruhi oleh jaringan komunitas dan eksposur digital dibandingkan kualitas artistik semata (Revuelta-Domínguez, 2022). Hal ini memperlihatkan bahwa kekuasaan dalam seni digital semakin terhubung dengan kemampuan mengelola jaringan sosial dan perhatian publik.

3. Network Culture

Budaya jaringan (*network culture*) merujuk pada terbentuknya pola budaya baru yang berkembang melalui interaksi digital. Dalam budaya jaringan, komunitas virtual berperan penting dalam membangun makna, identitas, dan legitimasi suatu objek budaya (Castells, 2010).

NFT berkembang bukan hanya sebagai teknologi blockchain, tetapi juga sebagai fenomena budaya digital yang dibentuk oleh komunitas daring. Kolektor, kreator, dan pengguna media sosial secara kolektif menciptakan narasi mengenai kelangkaan, eksklusivitas, dan nilai suatu NFT. Oleh karena itu, nilai NFT dapat dipahami sebagai hasil konstruksi sosial yang terjadi dalam budaya jaringan. Penelitian mengenai industri kreatif digital juga menunjukkan bahwa NFT memperoleh legitimasi melalui interaksi komunitas dan partisipasi pengguna dalam ekosistem digital.

4. Legitimasi dalam Ruang Digital

Pada sistem seni konvensional, legitimasi karya umumnya diperoleh melalui galeri, kurator, museum, dan institusi seni. Namun dalam ruang digital, legitimasi dapat dibangun melalui aktivitas komunitas, jumlah pengikut, keterlibatan media sosial, dan transaksi blockchain.

NFT memperlihatkan bahwa legitimasi artistik semakin dipengaruhi oleh mekanisme digital. Banyak karya memperoleh nilai tinggi bukan karena pengakuan institusi seni tradisional, tetapi karena memperoleh perhatian dan kepercayaan dalam jaringan digital. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran otoritas dari institusi seni menuju komunitas dan platform digital sebagai pembentuk legitimasi baru.

C. *Digital Economy (Don Tapscott)*

Teori *Digital Economy* yang dikemukakan oleh Don Tapscott menjelaskan bahwa teknologi digital telah mengubah cara nilai diciptakan, dipertukarkan, dan didistribusikan dalam masyarakat modern (Tapscott & Tapscott, 2016). Dalam konteks NFT dan blockchain, ekonomi digital menghadirkan sistem baru yang memungkinkan transaksi berlangsung secara transparan dan terdesentralisasi.

1. *Blockchain Economy*

Blockchain merupakan teknologi buku besar digital yang memungkinkan pencatatan transaksi secara permanen, transparan, dan terdistribusi. (Tapscott & Tapscott, 2016) menjelaskan bahwa blockchain berpotensi menciptakan sistem ekonomi baru yang tidak bergantung pada lembaga perantara tradisional. Dalam seni digital, blockchain memungkinkan pencatatan kepemilikan NFT dan riwayat transaksi karya secara terbuka. (Y. Wang, 2020) menjelaskan bahwa karakteristik utama NFT adalah identitas unik, pencatatan permanen, dan dukungan smart contract yang membedakannya dari aset digital konvensional. Dengan demikian, blockchain menjadi fondasi penting dalam transformasi kepemilikan karya seni digital.

2. *Decentralization*

Desentralisasi merupakan prinsip utama blockchain yang memungkinkan distribusi kontrol kepada banyak pihak tanpa bergantung pada otoritas tunggal. Dalam pasar seni tradisional, distribusi nilai sering kali dikendalikan oleh galeri, rumah lelang, atau institusi seni tertentu. NFT menawarkan alternatif melalui sistem yang memungkinkan kreator berinteraksi langsung dengan kolektor. Chalmers et al. (2022) menjelaskan bahwa NFT berpotensi memberdayakan pelaku industri kreatif dengan memberikan akses yang lebih terbuka terhadap pasar digital. Namun demikian, muncul kritik bahwa ketergantungan terhadap

marketplace NFT tertentu masih menciptakan bentuk sentralisasi baru dalam ekonomi digital.

3. *Smart Contract*

Smart contract merupakan program digital yang secara otomatis menjalankan aturan transaksi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam NFT, *smart contract* memungkinkan pembayaran royalti kepada kreator setiap kali karya diperjualbelikan kembali. Konsep ini dianggap sebagai salah satu inovasi penting dalam ekonomi kreatif digital karena memungkinkan distribusi nilai yang lebih transparan. (Tapscott & Tapscott, 2016) berpendapat bahwa otomatisasi transaksi melalui blockchain berpotensi mengurangi biaya perantara dan meningkatkan efisiensi ekonomi digital.

4. *Peer-to-Peer Economy*

Ekonomi digital berbasis blockchain mendorong terciptanya hubungan langsung (*peer-to-peer economy*) antara kreator dan pengguna. Dalam model ini, seniman dapat menjual karya secara langsung kepada kolektor tanpa melalui banyak perantara. Namun demikian, penelitian terbaru menunjukkan bahwa keberhasilan ekonomi NFT tetap dipengaruhi oleh komunitas, jaringan sosial, dan mekanisme pasar digital (Nadini et al., 2021). Oleh karena itu, meskipun blockchain menawarkan desentralisasi, nilai ekonomi karya seni tetap terbentuk melalui interaksi sosial dalam jaringan digital.

D. Konsep Interdisipliner

Kajian mengenai NFT, Artificial Intelligence (AI), dan transformasi kepemilikan karya seni digital tidak dapat dipahami melalui satu disiplin ilmu saja. Fenomena ini melibatkan aspek seni, teknologi, media digital, dan ekonomi digital yang saling berinteraksi dalam membentuk ekosistem seni kontemporer. Oleh karena itu, dalam perspektif pendidikan seni dengan pendekatan interdisipliner

diperlukan untuk memahami perubahan relasi antara kreativitas, kepemilikan, dan nilai karya seni di era digital.

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan, bentuk, atau solusi baru yang memiliki nilai dan makna tertentu. Dalam pendidikan seni, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan teknis menghasilkan karya, tetapi juga sebagai proses berpikir kritis, eksplorasi, dan ekspresi personal. Kehadiran AI generatif menghadirkan tantangan baru terhadap konsep kreativitas karena sistem AI mampu menghasilkan karya visual berdasarkan data dan algoritma yang dipelajarinya (Lovato et al., 2024).

Perkembangan ini memunculkan pertanyaan mengenai posisi manusia dalam proses kreatif. Jika sebelumnya kreativitas dianggap sebagai karakteristik eksklusif manusia, maka AI menunjukkan bahwa sebagian proses kreatif dapat dilakukan secara otomatis melalui komputasi. Oleh karena itu, pendidikan seni perlu memperluas pemahaman kreativitas dari sekadar kemampuan menghasilkan karya menjadi kemampuan mengelola ide, konteks, dan makna dalam proses penciptaan.

2. Estetika

Estetika merupakan cabang filsafat yang membahas keindahan, pengalaman artistik, dan apresiasi terhadap karya seni. Dalam konteks seni digital, pengalaman estetis tidak lagi hanya ditentukan oleh objek fisik, tetapi juga oleh interaksi digital yang melibatkan teknologi, media, dan komunitas pengguna (Dyson et al., 2020). NFT dan AI memperluas ruang estetika karena memungkinkan terciptanya bentuk-bentuk visual baru yang sebelumnya tidak mungkin dihasilkan melalui metode konvensional. Dengan demikian, estetika dalam seni digital tidak hanya berkaitan dengan kualitas visual, tetapi juga dengan konteks teknologi dan pengalaman pengguna dalam ruang digital.

3. Ekspresi Artistik

Ekspresi artistik merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, emosi, pengalaman, dan identitas melalui medium seni. Dalam seni tradisional, ekspresi artistik erat kaitannya dengan pengalaman personal seniman. Namun dalam seni berbasis AI, proses ekspresi menjadi lebih kompleks karena melibatkan interaksi antara manusia, algoritma, dan data. Menurut (Manovich, n.d.), perkembangan AI menuntut redefinisi mengenai hubungan antara kreator dan alat produksi artistik. Oleh karena itu, ekspresi artistik dalam era digital tidak lagi sepenuhnya bersumber dari individu, tetapi juga dipengaruhi oleh sistem teknologi yang digunakan dalam proses penciptaan karya.

Sedangkan dalam perspektif *Artificial Intelligence* dengan pendekatan interdisipliner diperlukan *generative AI* dan *Machine Creativity*.

1. Generative AI

Generative AI merupakan teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan konten baru berupa gambar, teks, musik, atau video berdasarkan data yang dipelajari sebelumnya. Perkembangan teknologi seperti Midjourney, DALL-E, dan Stable Diffusion menunjukkan bahwa AI tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sistem yang mampu menghasilkan karya kreatif secara mandiri (Qadri et al., 2024).

Dalam konteks seni digital, Generative AI menghadirkan tantangan terhadap konsep orisinalitas, hak cipta, dan kepemilikan karya. Karya yang dihasilkan AI sering kali memanfaatkan data visual yang berasal dari berbagai sumber sehingga memunculkan perdebatan mengenai status pencipta dan pemilik karya tersebut.

2. Machine Creativity

Machine creativity mengacu pada kemampuan sistem komputasi menghasilkan output yang dianggap kreatif oleh manusia. Meskipun AI belum memiliki kesadaran sebagaimana manusia, hasil yang dihasilkan sering kali mampu memenuhi standar estetika tertentu dan diterima sebagai karya seni digital (Boden, n.d.). Konsep ini menjadi penting dalam diskusi seni digital karena mempertanyakan batas antara kreativitas manusia dan kreativitas mesin. Dalam konteks pendidikan seni, machine creativity menuntut pendekatan baru yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan berpikir konseptual dan reflektif.

Sedangkan dalam perspektif ekonomi digital dengan pendekatan interdisipliner diperlukan *non-fungible token (NFT)* dan *Blockchain*, dan *Tokenisasi Aset*.

1. Non-Fungible Token (NFT)

NFT merupakan aset digital unik yang tercatat dalam blockchain dan tidak dapat dipertukarkan secara identik dengan aset lainnya. NFT memungkinkan karya seni digital memiliki identitas kepemilikan yang dapat diverifikasi secara publik melalui jaringan blockchain (J. Wang, 2022). Dalam dunia seni, NFT memperkenalkan konsep kepemilikan digital yang sebelumnya sulit diterapkan pada karya berbasis file digital seperti JPEG, PNG, atau video.

2. Blockchain

Blockchain adalah teknologi pencatatan digital terdistribusi yang memungkinkan transaksi dilakukan secara transparan, aman, dan tidak mudah dimanipulasi. Blockchain menjadi fondasi utama NFT karena berfungsi sebagai sistem verifikasi kepemilikan dan riwayat transaksi aset digital (Tapscott & Tapscott, 2016). Teknologi ini memberikan peluang baru bagi seniman untuk mengelola distribusi dan kepemilikan karya tanpa bergantung sepenuhnya pada lembaga perantara tradisional.

3. Tokenisasi Aset

Tokenisasi aset merupakan proses mengubah suatu aset menjadi representasi digital yang dapat diperdagangkan dalam jaringan blockchain. Dalam konteks seni, tokenisasi memungkinkan karya seni direpresentasikan sebagai aset digital yang memiliki nilai ekonomi dan dapat diperjualbelikan secara global (Chalmers et al., 2022). Konsep tokenisasi menunjukkan bahwa transformasi digital tidak hanya mengubah cara karya seni diproduksi, tetapi juga mengubah cara nilai ekonomi karya dibangun dan dipertukarkan dalam masyarakat digital.

E. Analisis Fenomena AI dan Interdisipliner

Perkembangan Non-Fungible Token (NFT) menjadi salah satu fenomena penting dalam transformasi seni digital pada periode 2021–2022. Platform seperti OpenSea berkembang menjadi marketplace NFT terbesar yang memungkinkan seniman, kolektor, dan investor memperdagangkan aset digital secara global. Salah satu contoh yang menarik adalah koleksi *The Memes by 6529*, sebuah proyek NFT yang menggabungkan budaya internet, komunitas digital, dan mekanisme kepemilikan berbasis blockchain. Nilai koleksi tersebut tidak hanya berasal dari kualitas visual karya, tetapi juga dari narasi, komunitas, dan eksklusivitas yang dibangun di sekitarnya.

Fenomena NFT juga tidak dapat dilepaskan dari munculnya *Fear of Missing Out* (FOMO), yaitu kondisi ketika individu terdorong membeli aset digital karena takut kehilangan peluang ekonomi atau sosial. Pada masa puncak popularitas NFT, banyak karya mengalami kenaikan harga yang sangat tinggi dalam waktu singkat. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai NFT sering kali dibentuk oleh persepsi kolektif dan dinamika komunitas digital, bukan semata-mata oleh kualitas artistik karya.

Dalam konteks ini, konsep kelangkaan digital menjadi isu yang menarik untuk dikaji. Berbeda dengan karya seni fisik yang secara alami memiliki keterbatasan jumlah, karya digital pada dasarnya

dapat disalin tanpa batas dengan kualitas yang sama. NFT tidak mengubah karakteristik tersebut. File digital berupa JPEG, PNG, GIF, atau video tetap dapat diakses dan disalin oleh siapa saja. Namun, blockchain menciptakan mekanisme baru yang memungkinkan satu pihak diakui sebagai pemilik resmi suatu aset digital. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa NFT tidak menciptakan kelangkaan karya digital, melainkan kelangkaan kepemilikan digital. Nilai NFT tidak terletak pada ketidakmampuan orang lain untuk mengakses karya tersebut, tetapi pada legitimasi kepemilikan yang dicatat dalam blockchain. Dengan demikian, NFT merepresentasikan pergeseran paradigma dari nilai yang berbasis objek menuju nilai yang berbasis pengakuan sosial dan kepemilikan dalam jaringan digital.

i. Analisis Interdisipliner dalam Persepektif Pendidikan Seni

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan, bentuk, atau solusi baru yang memiliki nilai dan makna tertentu. Dalam pendidikan seni, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan teknis menghasilkan karya, tetapi juga sebagai proses berpikir kritis, eksplorasi, dan ekspresi personal. Kehadiran AI generatif menghadirkan tantangan baru terhadap konsep kreativitas karena sistem AI mampu menghasilkan karya visual berdasarkan data dan algoritma yang dipelajarinya (Lovato et al., 2024).

Perkembangan ini memunculkan pertanyaan mengenai posisi manusia dalam proses kreatif. Jika sebelumnya kreativitas dianggap sebagai karakteristik eksklusif manusia, maka AI menunjukkan bahwa sebagian proses kreatif dapat dilakukan secara otomatis melalui komputasi. Oleh karena itu, pendidikan seni perlu memperluas pemahaman kreativitas dari sekadar kemampuan menghasilkan karya menjadi kemampuan mengelola ide, konteks, dan makna dalam proses penciptaan.

2. Estetika

Estetika merupakan cabang filsafat yang membahas keindahan, pengalaman artistik, dan apresiasi terhadap karya seni. Dalam konteks seni digital, pengalaman estetis tidak lagi hanya ditentukan oleh objek fisik, tetapi juga oleh interaksi digital yang melibatkan teknologi, media, dan komunitas pengguna (Dyson et al., 2020). NFT dan AI memperluas ruang estetika karena memungkinkan terciptanya bentuk-bentuk visual baru yang sebelumnya tidak mungkin dihasilkan melalui metode konvensional. Dengan demikian, estetika dalam seni digital tidak hanya berkaitan dengan kualitas visual, tetapi juga dengan konteks teknologi dan pengalaman pengguna dalam ruang digital.

3. Ekspresi Artistik

Ekspresi artistik merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, emosi, pengalaman, dan identitas melalui medium seni. Dalam seni tradisional, ekspresi artistik erat kaitannya dengan pengalaman personal seniman. Namun dalam seni berbasis AI, proses ekspresi menjadi lebih kompleks karena melibatkan interaksi antara manusia, algoritma, dan data. Menurut (Manovich, n.d.), perkembangan AI menuntut redefinisi mengenai hubungan antara kreator dan alat produksi artistik. Oleh karena itu, ekspresi artistik dalam era digital tidak lagi sepenuhnya bersumber dari individu, tetapi juga dipengaruhi oleh sistem teknologi yang digunakan dalam proses penciptaan karya.

ii. Analisis Interdisipliner dalam Perspektif Media Digital

1. Platform Culture

Platform culture merupakan konsep yang menjelaskan bagaimana platform digital membentuk perilaku pengguna, produksi konten, dan distribusi informasi dalam masyarakat digital (Poell et al., n.d.). Dalam ekosistem NFT, platform seperti OpenSea, Foundation, dan Rarible tidak hanya berfungsi sebagai marketplace, tetapi juga sebagai ruang yang menentukan

visibilitas karya melalui algoritma dan mekanisme kurasi digital. Oleh karena itu, nilai NFT tidak hanya ditentukan oleh kualitas karya, tetapi juga oleh struktur platform yang mendukungnya.

2. *Digital Community*

Komunitas digital merupakan kelompok pengguna yang berinteraksi melalui jaringan internet dan berbagi minat, nilai, atau tujuan tertentu. Dalam dunia NFT, komunitas memiliki peran penting dalam membangun legitimasi, eksklusivitas, dan nilai suatu karya digital (Nadini et al., 2021). Perspektif ini menunjukkan bahwa nilai karya seni digital tidak hanya dibangun oleh seniman, tetapi juga oleh komunitas yang mendukung dan mempromosikan karya tersebut. Dengan demikian, komunitas digital menjadi aktor penting dalam pembentukan budaya dan ekonomi NFT.

iii. Analisis Interdisipliner dalam Perspektif AI

1. *Generative AI*

Generative AI merupakan teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan konten baru berupa gambar, teks, musik, atau video berdasarkan data yang dipelajari sebelumnya. Perkembangan teknologi seperti Midjourney, DALL-E, dan Stable Diffusion menunjukkan bahwa AI tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sistem yang mampu menghasilkan karya kreatif secara mandiri (Qadri et al., 2024).

Dalam konteks seni digital, Generative AI menghadirkan tantangan terhadap konsep orisinalitas, hak cipta, dan kepemilikan karya. Karya yang dihasilkan AI sering kali memanfaatkan data visual yang berasal dari berbagai sumber sehingga memunculkan perdebatan mengenai status pencipta dan pemilik karya tersebut.

2. Machine Creativity

Machine creativity mengacu pada kemampuan sistem komputasi menghasilkan output yang dianggap kreatif oleh manusia. Meskipun AI belum memiliki kesadaran sebagaimana manusia, hasil yang dihasilkan sering kali mampu memenuhi standar estetika tertentu dan diterima sebagai karya seni digital (Boden, n.d.). Konsep ini menjadi penting dalam diskusi seni digital karena mempertanyakan batas antara kreativitas manusia dan kreativitas mesin. Dalam konteks pendidikan seni, machine creativity menuntut pendekatan baru yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan berpikir konseptual dan reflektif.

iv. Analisis Interdisipliner dalam Perspektif Ekonomi Digital

1. Non-Fungible Token (NFT)

NFT merupakan aset digital unik yang tercatat dalam blockchain dan tidak dapat dipertukarkan secara identik dengan aset lainnya. NFT memungkinkan karya seni digital memiliki identitas kepemilikan yang dapat diverifikasi secara publik melalui jaringan blockchain (J. Wang, 2022). Dalam dunia seni, NFT memperkenalkan konsep kepemilikan digital yang sebelumnya sulit diterapkan pada karya berbasis file digital seperti JPEG, PNG, atau video.

2. Blockchain

Blockchain adalah teknologi pencatatan digital terdistribusi yang memungkinkan transaksi dilakukan secara transparan, aman, dan tidak mudah dimanipulasi. Blockchain menjadi fondasi utama NFT karena berfungsi sebagai sistem verifikasi kepemilikan dan riwayat transaksi aset digital (Tapscott & Tapscott, 2016). Teknologi ini memberikan peluang baru bagi seniman untuk mengelola distribusi dan kepemilikan karya tanpa bergantung sepenuhnya pada lembaga perantara tradisional.

3. Tokenisasi Aset

Tokenisasi aset merupakan proses mengubah suatu aset menjadi representasi digital yang dapat diperdagangkan dalam jaringan blockchain. Dalam konteks seni, tokenisasi memungkinkan karya seni direpresentasikan sebagai aset digital yang memiliki nilai ekonomi dan dapat diperjualbelikan secara global (Chalmers et al., 2022). Konsep tokenisasi menunjukkan bahwa transformasi digital tidak hanya mengubah cara karya seni diproduksi, tetapi juga mengubah cara nilai ekonomi karya dibangun dan dipertukarkan dalam masyarakat digital.

v. Sintesis dan Argumentasi

Berdasarkan perspektif Network Society dan Digital Economy, dapat dipahami bahwa NFT dan Artificial Intelligence (AI) menghadirkan transformasi baru dalam ekosistem seni digital. NFT mengubah cara karya seni dimiliki melalui sistem kepemilikan digital berbasis blockchain, sedangkan AI mengubah cara karya seni diciptakan melalui proses kreatif yang melibatkan algoritma dan data.

Dari perspektif (Castellanos-Reyes, 2020), nilai karya digital tidak lagi ditentukan semata-mata oleh kualitas artistik, tetapi juga oleh jaringan, komunitas, platform, dan algoritma yang membentuk legitimasi karya dalam ruang digital. Sementara itu, (Tapscott & Tapscott, 2016) menjelaskan bahwa blockchain memungkinkan terbentuknya sistem ekonomi baru yang mengubah cara karya seni dipertukarkan dan diberi nilai.

Dengan demikian, perdebatan utama dalam seni digital saat ini tidak lagi hanya mengenai teknologi NFT atau AI, melainkan mengenai perubahan relasi antara kreativitas, kepemilikan, dan nilai karya seni. NFT menjawab pertanyaan tentang siapa yang memiliki karya, sedangkan AI memunculkan pertanyaan yang lebih mendasar, yaitu siapa yang menciptakan karya tersebut.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa NFT mengubah sistem kepemilikan karya digital melalui blockchain yang memungkinkan pencatatan kepemilikan dan transaksi secara transparan.

AI mengubah proses penciptaan karya seni dengan menghadirkan model kreativitas baru yang melibatkan interaksi antara manusia, data, dan algoritma.

Network Society menjelaskan pembentukan nilai karya digital melalui komunitas, jaringan, platform, dan algoritma yang membangun legitimasi dalam ruang digital.

Digital Economy menjelaskan transformasi nilai ekonomi karya seni melalui blockchain, smart contract, dan sistem transaksi digital yang menghubungkan kreator dengan pasar global.

Pada akhirnya, masa depan seni digital tidak hanya ditentukan oleh perkembangan teknologi, tetapi juga oleh bagaimana masyarakat mendefinisikan kembali kreativitas, kepemilikan, dan nilai karya seni di era digital.

Daftar Pustaka

- Adi, Ida Rochani. (1998). "Pendekatan Interdisipliner dalam Studi Amerika," *Humaniora*, No.7, Januari – Maret 1998, hal. 82-85.
- Aini, T. F. N., & Suwendi. (2024). Contrasting Paradigms: Between Capra's Eco-Literacy and Mulyadhi's Trilogy in Addressing The Ecological Crisis. *AL-A'RAF: Jurnal Pemikiran Islam dan Filsafat*, 9867(December). <https://doi.org/10.22515/ajpif.v21i2.10508>
- Ak, K. O., & Dağ, İ. (2026). *Digital Addiction on Depression, Anxiety, Stress and Loneliness in Healthcare Professionals: Cross-Sectional Study*.
- Albrecht, Milton C. dkk. (eds.) (1970). *The Sociology of Art and Literature: a Reader*. New York: Praeger Publisher
- Alimudin, M., & Dharmawati, D. M. (2022). Strategi Komunikasi Pemasaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Pariwisata Pulau Pari (Mix Method: Exploratory Sequential Design). *Jurnal EMT KITA*, 6(2), 342–350. <https://doi.org/10.35870/emt.v6i2.689>
- Ameli, M., & Dattilio, F. M. (2013). Enhancing cognitive behavior therapy with logotherapy techniques for clinical practice. *Psychotherapy*, 50(3), 387–391. <https://doi.org/10.1037/a0033394>
- Ansone, A., Zālīte-Supe, Z., & Daniela, L. (2025). Generative Artificial Intelligence as a Catalyst for Change in Art Education. *Computers*, 14(4), 154. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/computers14040154>
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Aref, M., Mehr, A. A., Pourkhatib, Z. B., & Member, F. (2023). An Examination of Jenkins' Theory of Cultural Convergence in the Context of Audience Participation: A Study of Multimedia Storytelling in the Harry Potter Film Series. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research Studies*, 3(5), 699–703.

- Aziz, N. A. A. (2023). Community Participation in the Importance of Living Heritage Conservation and Its Relationships with the Community-Based Education Model towards Creating a Sustainable Community in Melaka UNESCO World Heritage Site. *Sustainability Switzerland*, 15(3).
<https://doi.org/10.3390/su15031935>
- Bamford, A. (2006). *The wow factor: Global research compendium on the impact of the arts in education*. Münster, Germany: Waxmann Verlag.
- Banks, J. A. (2008). Diversity, group identity, and citizenship education in a global age. *Educational Researcher*, 37(3), 129–139.
- Banks, J. A. (2017). *An Introduction to Multicultural Education* (Six Editio). Pearson Education.
- Barone, T., & Eisner, E. W. (2012). *Arts based research*. SAGE Publications.
- Bateson, G. (1987). *Steps to An Ecology of Mind*. Jason Aronson Inc.
- Bender, S. M. (2024). Awareness of Artificial Intelligence as an Essential Digital Literacy: ChatGPT and Gen-AI in the Classroom. *Changing English*, 31(2), 161–174.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1358684X.2024.2309995>
- Biesta, G. J. J. (2020). *Risking ourselves in education: Qualification, socialization, and subjectification revisited*. *Educational Theory*, 70(1), 89–104.
- Blair, J. (2025). Art Meets AI: Exploring the Opportunities and Challenges of Integrating Artificial Intelligence in the Art Classroom. *Journal of STEM Arts, Crafts, and Constructions*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.32674/5hm64807>
- Bleicher, Josef. (2003). *Hermeneutika Kontemporer*. Yogyakarta: Fajar Pustaka
- Boden, M. A. (n.d.). *AI: Its Nature and Future* (Updated). Oxford University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Dijon, France: Les Presses du Reel.
- Burnard, P., & Colucci-Gray, L. (Eds.). (2014). *Transdisciplinary approaches to arts-based research*. Bristol, England: Intellect.
- Capra, F. (1996). *The Web of Life: A New Scientific Understanding of Living Systems*. Doubleday.

- Capra, F. (2007). Sustainable Living, Ecological Literacy, and the Breath of Life. *Canadian Journal of Environmental Education*, 12, 9–19.
- Castellanos-Reyes, D. (2020). 20 Years of the Community of Inquiry Framework. *Techtrends*, 64(4), 557–560.
<https://doi.org/10.1007/s11528-020-00491-7>
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Cervulle, M. (2026). Encoding, decoding race. The politics of production and reception in cultural industries. *French Cultural Studies*. <https://doi.org/10.1177/09571558261420124>
- Chalmers, D., Fisch, C., Matthews, R., Quinn, W., & Recker, J. (2022). Beyond the Bubble: Will NFTs and Digital Proof of Ownership Empower Creative Industry Entrepreneurs? *Journal of Business Venturing Insights*, 17, 309.
- Chen, C. W. (2021). I participate, therefore I am: A Study on Students' Efforts of Helping Google Translate to Refine it's Translation Results. *Current Trends in Teaching and Learning Translation*, 8, 449–480.
- Clinton, P., Christian, I., & Sekar, A. (2026). Open Reframing Banks' multicultural education: Democratic subjectification and decolonial perspectives on transformative citizenship in elementary education. *Social Sciences & Humanities*, 14(October 2025).
- Crumb, L. (2023). Rural cultural wealth: dismantling deficit ideologies of rurality. *Journal for Multicultural Education*, 17(2), 125–138.
<https://doi.org/10.1108/JME-06-2022-0076>
- Deliana, D., Purbosaputro, E., Sunyoto, S., Sujatmiko, S., & Suyamto, S. (2024). Memperkuat Identitas Lokal dalam Globalisasi Melalui Pariwisata dan Pelestarian Budaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1561–1573.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10675>
- Denny, P., Gulwani, S., Heffernan, N. T., Käser, T., Moore, S., Rafferty, A. N., & Singla, A. (2024). Generative AI for Education (GAIED): Advances, Opportunities, and Challenges. *Computer Science Journal*, 2(1), 210–220.
<https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2402.01580>
- Dumouchel, P. (2019). Embodiment: The Ecology of Mind. *Philosophies*, 4(12).
<https://doi.org/10.3390/philosophies4020012>

- Dyson, B., Howley, D., & Wright, P. M. (2020). A Scoping Review Critically Examining Research Connecting Social and Emotional Learning With Three Model-Based Practices in Physical Education: Have We Been Doing This All Along? *European Physical Education Review*, 27(1), 76–95.
<https://doi.org/10.1177/1356336x20923710>
- Eisner, E. W. (1991). *The enlightened eye: Qualitative inquiry and the enhancement of educational practice*. Macmillan
- Eisner, E. W. (1998). *The kind of schools we need: Personal essays*. Heinemann.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Elbachir, A. (2024). *Understanding Emerging Artists' Perceptions and Adoption of Blockchain and NFT Technologies*. University of Borås.
- Erawati, N. M. P. (2019). Pariwisata Dan Budaya Kreatif : Sebuah Studi Tentang Tari Kecak Di Bali. *Kalangwan Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 1–6.
- Fairfield, P. (2011). *Education, dialogue and hermeneutics*. Bloomsbury Academic. ISBN: 9781441179650.
- Fancourt, D., & Warran, K. (2024). A Framework of the Determinants of Arts and Cultural Engagement (RADIANCE): Integrated Insights from Ecological, Behavioural and Complex Adaptive Systems Theories. *Wellcome Open Research*, 9(356).
<https://doi.org/10.12688/wellcomeopenres.21625.1>
- Frank Serafini. (2014). *Reading the Visual: an Introduction to Teaching Multimodal Literacy*.
<https://secure3.ed.brocku.ca/dolanamogadime/wp-content/uploads/2019/08/vol-25-no-2.pdf#page=88>
- Frankl, V. E. (2011). *The unheard cry for meaning: Psychotherapy and humanism*. Simon & Schuster. ISBN: 9781451664382.
- Frankl, V. E. (2014). *The will to meaning: Foundations and applications of logotherapy* (Expanded ed.). Penguin Books. ISBN: 9780451413891.
- Gadamer, H.-G. (2013). *Hermenéutica, estética e historia* (A. Gómez Ramos, Ed.). Ediciones Sígueme. ISBN: 9788430118317.
- Gadamer, H.-G. (2017). *Verdad y método* (14th ed.; A. Agud Aparicio & R. de Agapito, Trans.). Ediciones Sígueme. ISBN: 9788430119772.

- Gallois, L. (2025). *Art-Based Teaching in Sustainability Higher Education: Benefits, Challenges and Competency Development*. Leiden University.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, NY: Basic Books.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York, NY: Basic Books.
- Georgi, C. (2021). Reconsidering Convergence Culture and Its Consequences for Literary Studies. In *Convergence Culture Reconsidered* (pp. 13–29). Göttinger Schriften Zur Englischen Philologie.
- Gladwin, D., & Ellis, N. (2024). Systems Beings: Educating for A Complex World. *Educational Philosophy and Theory*, 56(7), 683–695. <https://doi.org/10.1080/00131857.2024.2320185>
- Gorham, L. M. (2016). A Review of Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. *Journal of Applied Communications*, 100(2).
- Green, J., & Jenkins, H. (2011). Spreadable Media: How Audiences Create Value and Meaning in a Networked Economy. In *The Handbook of Media Audiences* (1st ed.). Blackwell Publishing.
- Griffiths, D. (2021). Artificial Intelligence Seen Through the Lens of Bateson's Ecology of Mind. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 7, 62–70. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2021.08.004>
- Guan, M. Y., & Li, Y. (2025). From Digital Art to Crypto Art: The Evolution of Art Brought by NFT. *International Journal of Human-Computer Interaction*.
- Güçlüer, S. B. (2024). Stuart Hall's approach: The representation and identity of Ciguli in the influence of the media. *Online Journal of Music Sciences*, 9(2), 676–687. <https://doi.org/10.31811/ojomus.1522355>
- Hall, S. (1990). *Cultural Identity and Diaspora* (J. Rutherford (ed.)). Lawrence & Wishart.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London, England: Sage Publications.
- Hall, S. (2021). Cultural identity and diaspora. In *Contemporary Postcolonial Theory: A Reader* (pp. 110–121). <https://doi.org/10.4324/9781003135593-8>
- Hall, S. (2023). Whose Heritage? Un-settling 'The Heritage', Re-imagining the Post-nation. In *Whose Heritage Challenging Race*

- and Identity in Stuart Halls Post Nation Britain* (pp. 13–25).
<https://doi.org/10.4324/9781003092735-3>
- Harries-jones, P. (2010). Bioentropy, Aesthetics and Meta-dualism: The Transdisciplinary Ecology of Gregory Bateson. *Entropy*, 12, 2359–2385. <https://doi.org/10.3390/e12122359>
- Heaton, R., & Yang, K. (2024). AI art education—Artificial or intelligent? Transformative pedagogic reflections from three art educators in Singapore. *International Journal of Education Through Art*, 20(3), 331–347.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1554480X.2024.2395260>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-119-93882-0>
- Holst, J., Grund, J., & Brock, A. (2024). Whole Institution Approach: measurable and highly effective in empowering learners and educators for sustainability. *Sustainability Science*, 19(4), 1359–1376. <https://doi.org/10.1007/s11625-024-01506-5>
- Horlacher, R. (2011). *Bildung*. Haupt Verlag. ISBN: 9783258076245.
- Huang, R. X., Pagano, A., & Marengo, A. (2024). Values-Based Education for Sustainable Development (VbESD): Introducing a Pedagogical Framework for Education for Sustainable Development (ESD) Using a Values-Based Education (VbE) Approach. *Sustainability*, 16(3562).
<https://doi.org/10.3390/su16093562>
- Huang, R., Kinshuk, & Spector, J. M. (Eds.). (2013). *Reshaping learning: Frontiers of learning in a global technology context*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-3-642-32301-0>
- Hurova, I. (2023). Participatory Culture or co-creation: Rethinking the ways of Culture Production. *The Culturology Ideas*, 24(2), 27–35.
- Impett, L., & Offert, F. (2023). *There Is a Digital Art History*.
<http://arxiv.org/abs/2308.07464>
- James Z. Wang, S. Z. C. W. R. B. A. Jr., M. G. N. T. S. R. T. (2023). *Unlocking the Emotional World of Visual Media- An Overview of the Science, Research, and Impact of Understanding Emotion*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.13463>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

- Jenkins, H., & Jie, Y. (2024). The path from participatory culture to participatory politics: A critical investigation — An interview with Henry Jenkins. *Communication and the Public*, 9(1), 11–30. <https://doi.org/10.1177/20570473231224816>
- Jenkins, Henry., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21 Century*.
- Jiang, Y., Fan, Y., & Liu, Z. (2025). Generative AI in Art Education: A Systematic Review of Research Trends, Tool Applications, and Outcomes (2019–2025). *Education Sciences*, 16(1), 47. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci16010047>
- Kim, M., & Alam, H. (2026). The feasibility of multicultural education practice through K-pop dance based on banks' theory of multicultural education. *Discover Education*, 5, 462.
- Koshelieva, O.,Tsyselska, O.,Kravchuk, O., Buriak, B.,Miatenko, N. (2023). Digital Transformation in Culture and Art: Exploring the Challenges, Opportunities, and Implications in Cultural Studies. *Research in Journal in Advanced Humanities*, 4(3), 41–55.
- Kraidy, M. M. (2017). *The naked blogger of Cairo: Creative insurgency in the Arab world*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lapian, A., Pinontoan, D. H. R., & Berdame, J. (2025). Model Teologi Kontekstual dalam Pendidikan Seni Maengket: Internalisasi Moderasi Beragama Berbasis Kearifan Lokal Minahasa. *Manna Rafflesia*, 12(1), 242–255.
- Li, R., Yecies, B., Wang, Q., Chen, S., & Shen, J. (2024). *Empowering Visual Artists with Tokenized Digital Assets with NFTs*.
- Lovato, J., Zimmerman, J., Smith, I., Dodds, P., & Karson, J. (2024). Foregrounding Artist Opinions: A Survey Study on Transparency. In *Ownership, and Fairness in AI Generative Art*.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.
- Manovich, L. (n.d.). *AI Aesthetics*. Strelka Press.
- Manovich, Lev., Arielli, E. (2024). *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*.
- Maragani, M. H., Pandaleke, S. M., & Patras, M. Y. (2023). Pengembangan Seni Masamper sebagai Penguat Identitas

- Budaya Masyarakat Sangihe di Sulawesi Tengah. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan & Pendidikan Musik*, 5(1), 27–39.
- McNiff, S. (2004). *Art heals: How creativity cures the soul*. Shambhala Publications
- McNiff, S. (2005). *Integrating the arts in therapy*. Jessica Kingsley Publishers.
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO Publishing.
- Mitrić, P. (n.d.). Can the Audience Design method help youth content reach audiences? The case of “Efterskolen. *Research Portal Denmark*.
<https://local.forskningsportal.dk/local/dki-cgi/ws/cris-link?src=ku&id=ku-42d1dbc1-d66e-4825-a0c0-79f3014967fe&ti=Can the Audience Design method help youth content reach audiences%3F%3A The case of>
- Murgiyanto, Sal. (2020). *Peluang dan Tantangan: Seni Pertunjukan dan Penelitian Seni*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta
- Murtiningsih, S., Siswanto, J., & Syamsudin, M. M. (2013). *Problem pendidikan video games dalam perspektif teori simulacra jean baudrillard*.
- Nadini, M., Alessandretti, L., Giacinto, F., Martino, M., Aiello, L. M., & Baronchelli, A. (2021). Mapping the NFT revolution: Market trends, trade networks and visual features. *Scientific Reports*, 11(1), 20902.
- Newisar, M., Selim, G., & Li, M. (2024). Place-Based Perspectives on Understanding the Value of Sustainable Heritage-Inspired Arts and Crafts in Jordan. *Sustainability*, 16(7547).
<https://doi.org/10.3390/su16177547>
- Nicolescu, B. (2018). *The transdisciplinary evolution of learning. In Transdisciplinary theory and practice*. Oxford, England: Oxford University Press.
- Niederhauser, J., Vez, C., Jörg, A., Bertschy, F., David, C. K., & Pfründer, G. (2024). The Power of Artistic Practices in ESD. *Environmental Education Research*, 30(4), 580–590.
<https://doi.org/10.1080/13504622.2023.2227362>
- O’Connell, M. J. (2025). Encoding Fashion, Decoding Identity: Patrick Kelly’s Southern Queer Esthetics Through Stuart Hall’s Theory of Representation. *Textile the Journal of Cloth and Culture*, 23(3), 431–451.
<https://doi.org/10.1080/14759756.2025.2491749>

- Palupi, M. F. T., & Norhabiba, F. (2021). Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 1014–1020. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.408>
- Pasikowska-schnass, M. (2021). Digital cultural diversity. *European Parliamentary Research Service*, April.
- Paul, C. (2015). *Digital art (3rd ed.)*. London, England: Thames & Hudson.
- Pavlik, J., & Pavlik, O. (2024). Art Education and Generative AI: An Exploratory Study in Constructivist Learning and Visualization Automation for the Classroom. *Creative Education*, 15(4), 601–616. <https://doi.org/https://doi.org/10.4236/ce.2024.154037>
- Poell, T., Nieborg, D., & Dijck, J. (n.d.). *Platforms and Cultural Production*. Polity Press.
- Prevots, N. (1991). The Role of Dance in Multicultural Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 62(2), 34–48. <https://doi.org/10.1080/07303084.1991.10606558>
- Qadri, R., Mirowski, P., Gabriellán, A., Mehr, F., Gupta, H., Karimi, P., & Denton, R. (2024). *Dialogue with the Machine and Dialogue with the Art World: Evaluating Generative AI for Culturally-Situated Creativity*.
- Repko, A. F., & Szostak, R. (2021). *Interdisciplinary research: Process and theory (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Revuelta-Domínguez, F. I. (2022). Digital Teaching Competence: A Systematic Review. *Sustainability (Switzerland)*, 14(11). <https://doi.org/10.3390/su14116428>
- Rince Tatik Juanita, R., Fildzah, Z. P., Narulloh, N. D., & Pamungkas, W. J. (2023). LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DAN TANTANGANNYA. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 1(II), 10–21. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v1iii.1139>
- Rodrigues, C. (2021). Tourism sustainable practices in rural territories: The case of caretos de podence. *Journal of Tourism and Development*, 2021(36), 205–220. <https://doi.org/10.34624/rtd.v1i36.23736>
- Rong, W., Xiao, M., Zhao, L., & Zhou, X. (2025). Empowering Student Learning in Higher Education with Generative AI Art. *Information*, 16(12), 1070. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/info16121070>
- Runco, H. W. M. A. (2026). *Multicultural Experience, Creativity, and the Missing Link: Why Empathy Matters*. <https://doi.org/10.1002/jocb.70102>

- Saumantri, T., Hidayatulloh, T., & Meghatruh, D. D. (2023). Konsumerisme Beragama di Era Digital: Analisis Paradigma Postmodernisme Jean Baudrillard Terhadap Fenomena Beragama Umat Islam di Indonesia. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 273.
<https://doi.org/10.30595/islamadina.v0i0.14961>
- Schiller, M. (2018). Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences. In *Stories: Screen Narrative in the Digital Era*. Amsterdam University Press.
- Selwyn, N. (2019). *Should Robots Replace Teachers? AI and the Future of Education*. Polity Press.
- Sharples, M. (2023). Towards Social Generative AI for Education: Theory, Practices and Ethics. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1(3), 115–120.
<https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2306.10063>
- Syahriyani, A., Fahri, A., Putratama, M. R., Amaliyah, M. (2022). Squid Game Series as Social Phenomenon on Twitter: A Study of Participatory Culture. *International Journal of Media and Information Literacy*, 7(2), 578–588.
<https://doi.org/10.13187/ijmil.2022.2.578>
- Szostak, R. (2021). *Interdisciplinary research and teaching among college and university faculty*. *Journal of Interdisciplinary Studies*, 33(1–2), 1–18.
- Takala, G. B. (2023). The Interactive Creativity of the Digital Era: Exploring How Media Art Redefines the Relationship Between Audience and Artwork. *Studies in Art and Architecture*, 2(3).
<https://doi.org/10.56397/SAA.2023.09.04>
- Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin and Other Cryptocurrencies Is Changing the World*. Penguin Books.
- Terekhova, A. (2025). The Impact of AI-Generated NFT Art on the Global Art Market: Trends and Perspectives. *Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law*, 29(1).
- Tjersland, H., & Borovica, T. (2023). Identity, diversity and inclusion on the dance floor: Embodying self-reflexivity as mindful dance and movement teachers. *Research in Dance Education*, 24(4), 361–377. <https://doi.org/10.1080/14647893.2021.1980526>
- Tomljenovic, Z. (2026). Designing Visual Arts Education for Sustainability: An Arts-Based Approach to Fostering Ecological

Awareness in Pre-Service Teachers. *Sustainability*, 18(3131).
<https://doi.org/10.3390/su18063131>.

- Tumanggor, B. J. M. (2020). Ekologi Akal Budi: Memahami Alam Sebagai Kesatuan Menurut Gregory Bateson. *Melintas*, 36(2), 212–237.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO.
- UNESCO. (2025). *AI and the future of education: Disruptions, dilemmas and directions*. UNESCO Publishing.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000395236>
- Viktor Frankl Institute Vienna. (2026). *Viktor Frankl Institute Vienna*.
<https://www.viktorfrankl.org>
- Vincent-Lancrin, S. (2019). *Fostering students' creativity and critical thinking: What it means in school*. Paris, France: OECD Publishing.
- Wang, J. (2022). Spectral determinations and eccentricity matrix of graphs. *Advances in Applied Mathematics*, 139.
<https://doi.org/10.1016/j.aam.2022.102358>
- Wang, L. (2018). Book Review: Henry Jenkins, Mimi Ito and Danah Boyd, Participatory Culture in a Networked Era. *Global Media and China*, 3(1), 69–72. <https://doi.org/10.1177/2059436418771394>
- Wang, Y. (2020). Forecasting method of stock market volatility in time series data based on mixed model of ARIMA and XGBoost. *China Communications*, 17(3), 205–221.
<https://doi.org/10.23919/JCC.2020.03.017>
- Widyaningrum, A. G., Firmansyah, D., Fauzi, F., & Pradipta, D. M. (2025). The Role of Dance Educators in Strengthening Local Cultural Identity: An Ethnographic Study of the Ayodya Pala Dance Community. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 12(8), 94–103.
- Winarko, B., & Budiwati, N. (2024). Humanistic pedagogy: Approaches to enhancing individual development in modern education. *Edulec: Journal of Education and Technology*, 8(1), 55–68.
https://doi.org/10.29062/edu.v8i1.*** (DOI perlu diverifikasi karena tidak tersedia secara pasti dalam basis data publik.)
- Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for art's sake? The impact of arts education*. Paris, France: OECD Publishing.
- Yetti, E., Siti, E., Mutiara, K., & Oktarini, S. (2023). Children' s Multicultural Education through Local-Dance Activities: Teacher'

s Thoughts and Involvement. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(2), 183–193.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic Review of Research on Artificial Intelligence Applications in Higher Education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 112–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>

TENTANG PENULIS



Bangkit Sanjaya lahir di Kelurahan Cawang Baru Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu pada tanggal 25 Desember 1994. Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa pada tahun 2017 di Universitas Negeri Padang (UNP). Kemudian, melanjutkan studi dan mendapatkan Gelar

Master Program Penciptaan dan Pengkajian Seni pada tahun 2019 di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Ia tinggal dan bekerja di Semarang. Mengajar di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES). Selain menjadi Dosen, ia telah aktif mengikuti event dan berpameran dari tahun 2013 hingga sekarang, mulai dari taman budaya Jambi, Maluku, Solok, Padang, event di berbagai perguruan tinggi dan galeri yang ada di Indonesia. Beberapa diantaranya:

- 2025 Pameran *International Artistic Creations: The 12th International Festival Of Arts*, di Srinakharinwirot University (Thailand)
- 2024 Pameran Tunggal “Kontinuitas: Melepas Sepintas”, *Tan Art Space*, Kota Semarang.
- 2023 Pameran & *Invitation to Participate in the 4th International Symposium on Creative Fine Arts*, Ayutthaya, Thailand.
- 2022 Pameran “*Erlangga Art Awards 2022*” Museum Nasional Indonesia, Jakarta.
Pameran “*International Visual Culture Exhibition*” Gallery UNS, Surakarta.
- 2021 Pameran “*International Exhibition of Art and Design*” Galeri UNP, Padang

- Pameran “Semarang *International Illustration Festival*”, Semarang.
- Pameran “Semarang *International Illustration Festival*”, Semarang
- Pameran “Semarang *International Aquarelle Painting Festival*”, Semarang.
- 2020 Pameran “Manifesto V1I” di Galeri Nasional Indonesia, Jakarta.
- 2019 Pameran “*UOB Painting Of The Year*” di Museum Nasional Indonesia, Jakarta.
- Pameran “*Art For Orangutan #3*”, di Galeri Jogja National Museum, Yogyakarta.
- 2018 Pameran “Menonton dan Ditonton”, di Galeri Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Pameran “PASCALOGI”, di Galeri Stevan Buana, Yogyakarta.
- Pameran “PALAMJAMBE”, di Taman Budaya Jambi, Provinsi Jambi.
- Pameran Kolektif Asosiasi Perupa Republik Indonesia di Jogja *Internasional Furniture and craft fair indonesia*, Yogyakarta, Jogja Expo Center.
- 2017 Pameran “Pekan Seni Melawan Kekerasan Seksual”, di AOA Space Yogyakarta.
- Pameran Besar Seni Rupa #5 “Huele”, Ambon, Provinsi Maluku.

Kemudian dari tahun 2017 aktif sebagai anggota Bidang SDM (Sumber Daya Manusia) APERI (Asosiasi Perupa Republik Indonesia). Penghargaan yang pernah diraih pada tahun 2019 sebagai finalis *UOB Painting Of The Year* dan tahun 2022 finalis *Erlangga Art Awards 2022*. Setelah berkecimpung di bidang seni yang memberikannya banyak kesempatan untuk mendapatkan berbagai pengalaman menjelajah tersebut, ia mulai menulis dan aktif membuat buku. Salah satunya buku ini berjudul “*Healing Melalui Lukis Abstract*” 2024.



Arrini Shabrina Anshor, merupakan mahasiswa Doktoral Prodi S3 Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Lahir di Medan, 19 Agustus 1992. Ia juga merupakan seorang pengajar di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Kependidikan, Universitas Muslim

Nusantara Al Washliyah sejak tahun 2019. Penulis menyelesaikan studi S1 tahun 2015 di Prodi Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Serta menyelesaikan studi S2 di tahun 2018 di Prodi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Bidang keahliannya yaitu pendidikan seni musik dengan mayor biola dan piano.

Beberapa mata kuliah yang diampu antara lain Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan, Pendidikan Seni Tari dan Musik, dan Psikologi Musik. Salah satu karya ilmiah yang di publikasi yaitu *The Influence of Contemporary Musical Instruments Media on The Learning Outcomes Of Cultural Arts Al-Manar Medan* (2023). Selain itu penulis juga merupakan Pengurus dari Persatuan Drumband Indonesia (PDBI) sejak tahun 2019. Dipercaya menjadi Juri Mewarnai dan Menggambar pada Event Alfamart x Komodo (2022-2025). Juri Musical Marching Band pada Event Medan Marching Band Competition (2022-2024). Menjadi salah satu Narasumber dengan tema “*Dunia Seni Pada Bidang Pendidikan*”, pada Event Festival Budaya yang di selenggarakan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Medan (2023). Pemilik sanggar Senari Art Space yang menjadi salah satu sanggar naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan.



Godham Eko Saputro, S.Sn., M.Ds. adalah seorang akademisi dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang (UNNES), serta praktisi/ owner dari Bapak Pucung Studio, sebuah studio yang bergerak di bidang desain dan media digital. Ia menempuh pendidikan S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan gelar Sarjana Seni, kemudian melanjutkan studi Magister Desain di Institut Teknologi Bandung dengan disupport dari BU-BPKLN (Beasiswa Unggulan Biro Perencanaan Kerjasama Luar Negeri). Saat ini, ia sedang menyelesaikan pendidikan S-3 pada program Doktor Pendidikan Seni di Universitas Negeri Semarang.

Bidang keahlian yang ditekuni meliputi Seni, Desain, Digital Media, dan Game. Ia aktif mengembangkan media visual berbasis teknologi serta mendalami estetika dalam komunikasi grafis. Beberapa karya bukunya antara lain: *Kartini*, Sebuah Biografi Cerita Bergambar (Penerbit Widya Karya Semarang, 2023), *Dian Nuswantoro University Campus on Sketch* (Penerbit Widya Karya Semarang, 2018), *Rupa-rupa: Komunikasi Visual Kekinian* (Suluh Media, 2017), dan *Desain Grafis dan Penerapan AI "Dari Imajinasi Sosial Menuju Praktik Visual Kontemporer"* (Unnes Press, 2025). Buku-buku tersebut mencerminkan konsistensinya dalam mengangkat tema desain, kreativitas, dan teknologi dalam perspektif edukatif dan visual. Untuk berkorespondensi dapat dihubungi melalui email: godham.eko@mail.unnes.ac.id. atau IG @bapakpucungstudio.



Stefanny Mersiany Pandaleke, seorang akademisi dari Program Studi Pendidikan Musik Gereja, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Manado. Lahir di Tomohon, Sulawesi Utara, pada tanggal 12 September 1992. Mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Manado, Program Studi Pendidikan Sendratasik (Musik) pada tahun 2014. Kemudian mendapatkan gelar Magister Pendidikan Seni di Universitas Negeri Semarang, Program Studi Pendidikan Seni pada tahun 2016. Saat ini, penulis merupakan salah satu mahasiswa Doktorat Program Studi S3 Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang. Bidang keahlian penulis adalah Pendidikan Musik, dengan instrumen mayor Piano.

Beberapa mata kuliah yang diampu antara lain Praktik Instrumen Mayor Piano, Ilmu Harmoni dan Paradigma Pendidikan Musik. Beberapa karya ilmiah yang dipublikasi dalam beberapa tahun terakhir diantaranya *Transformation of Non-Formal Music Education Post-Pandemic: A Case Study of Private Lessons in Manado* (2025), Musik Viol: Karakteristik dan Metode Pelatihan pada Kelompok Mercusuar Kasih di Kampung Batumawira Kecamatan Tagulandang Selatan (2023), Praktik Piano Berbasis Media Sosial: Sebuah Metode Belajar Mahasiswa Mayor Piano pada Masa Pandemi COVID-19 (2022) dan Identitas Kultural Masyarakat Minahasa: Musik *Mazani* pada Generasi Milenial (2022).

Selain itu, penulis juga aktif sebagai pianis dalam festival tingkat lokal, nasional dan internasional maupun terlibat dalam tim Chamber Orchestra IAKN Manado. Dalam hal organisasi, penulis sebagai Sekretaris 2 Asosiasi Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Indonesia (AP2SENI) periode 2023 - 2027, Sekretaris Afiliasi Pengajar, Peneliti Budaya, Sastra, Bahasa, Komunikasi, Seni dan Desain (APEBSKID) Komisariat Sulawesi Utara periode 2024 – 2028, Anggota Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI) dan Anggota Perkumpulan Profesi Musik Indonesia (PERPROMI).



Meyltsan Herbert Maragani, merupakan dosen Program Studi Pendidikan Musik Gereja, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Manado. Lahir pada tanggal 07 Mei 1993 di Luwuk, Sulawesi Tengah. Mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Manado, Program Studi Pendidikan Sendratasik (Musik) pada tahun 2014. Kemudian mendapatkan gelar Magister Pendidikan Seni di Universitas Negeri Semarang, Program Studi Pendidikan Seni pada tahun 2016. Saat ini, penulis merupakan salah satu mahasiswa Doktor Program Studi S3 Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang. Bidang keahlian penulis adalah Pendidikan Musik, dengan instrumen mayor Saxophone.

Beberapa mata kuliah yang diampu antara lain Praktik Instrumen Mayor Saxophone, Ilmu Harmoni dan Solfegio. Beberapa karya ilmiah yang dipublikasi dalam beberapa tahun terakhir diantaranya *Transformation of Non-Formal Music Education Post-Pandemic: A Case Study of Private Lessons in Manado* (2025), *Alat Musik Keroncong dalam Peribadatan Gereja Masehi Injili Talaud Jemaat Efrata Miangas* (2024), *Pengembangan Seni Masamper sebagai Penguat Identitas Budaya Masyarakat Sangihe di Sulawesi Tengah* (2023) dan *Identitas Kultural Masyarakat Minahasa: Musik Mazani pada Generasi Milenial* (2022). Selain itu, penulis juga aktif dalam aktivitas bermusik sebagai saxophonist, arranger, dan conductor dalam festival tingkat lokal, nasional dan internasional. Dalam hal organisasi, penulis sebagai anggota divisi humas dan publikasi Asosiasi Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Indonesia (AP2SENI) periode 2023 - 2027, Koordinator bidang publikasi Afiliasi Pengajar, Peneliti Budaya, Sastra, Bahasa, Komunikasi, Seni dan Desain (APEBSKID) Komisariat Sulawesi Utara periode 2024 – 2028, Anggota Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI) dan Anggota Perkumpulan Profesi Musik Indonesia (PERPROMI).



Rhesti Laila Ulfa, M.Pd. adalah seorang akademisi, praktisi pendidikan seni, dan instruktur vokal profesional yang lahir di Jambi pada tanggal 24 Desember 1992. Dedikasinya yang mendalam terhadap dunia seni musik tercermin dari rekam jejak akademisnya yang kuat di berbagai perguruan tinggi negeri

terkemuka. Ia menyelesaikan studi Sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Seni Musik, Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2016, lalu melanjutkan studi Magister (S2) di Universitas Negeri Yogyakarta dengan fokus pada Pendidikan Seni dan spesialisasi Vokal hingga lulus tahun 2019. Sebagai wujud komitmennya dalam mengembangkan keilmuan seni di Indonesia, sejak tahun 2020 hingga saat ini, ia sedang menempuh program Doktorat (S3) Pendidikan Seni di Universitas Negeri Semarang.

Dalam ranah profesional, Rhesti memiliki pengalaman yang luas di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, termasuk perannya sebagai dosen di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi (2022–2025) dan dedikasinya saat ini sebagai guru Seni Budaya di SMA Islam Al Falah Jambi. Kompetensinya yang tinggi di bidang vokal juga membuatnya dipercaya menjadi juri dalam berbagai ajang festival seni seperti FLS3N tingkat regional. Secara akademis, fokus risetnya sangat spesifik dan inovatif, mencakup pengintegrasian *Embodied Vocal Awareness* dan refleksi anatomi organ vokal (*larynx* dan *pharynx*), manajemen seni pertunjukan berbasis POAC, serta komitmen kuat pada revitalisasi kebudayaan daerah Jambi melalui instrumen tradisional seperti *Kelintang Kayu* dan *Senandung Jolo*.



Kembang Ayu Agustya, S.Pd., M.Pd. Lahir di

Banda Aceh, 03 Agustus 1995. Beralamat di desa Labuy, Kabupaten Aceh Besar. Anak pertama dari dua bersaudara ini merupakan mahasiswa Doktor Prodi S3 Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Kesehariannya, penulis sibuk mengajar di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh sejak tahun 2023. Penulis menyelesaikan studi S1 tahun 2017 di Prodi Sendratasik, Universitas Syiah Kuala dan S2 di tahun 2020 di Universitas Negeri Semarang. Bidang keahliannya yaitu pendidikan seni musik dengan mayor piano dan Vocal.

Penulis juga mengikuti organisasi, yaitu sebagai anggota Asosiasi Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Indonesia (AP2SENI) periode 2023 - 2027. Selain mengajar, penulis juga berperan aktif sebagai Juri dalam perlombaan seni khususnya vocal. seperti juri pada lomba paduan suara, vocal solo dan event seni lainnya. Email: kembangayuagustya318@students.unnes.ac.id



Lesa Paranti, salah satu mahasiswa Doktor

Prodi S3 Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Ia juga seorang pengajar di Prodi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang sejak tahun 2013. Penulis menyelesaikan studi S2 tahun 2014 di Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada dan studi S1 tahun 2011 di Prodi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Bidang keahliannya yaitu pendidikan tari berbasis masyarakat. Beberapa mata kuliah yang diampu antara lain Apresiasi Tari, Sejarah Seni, Tari Banyumasan, Seminar, Pengantar Ilmu Budaya, Penulisan Karya Ilmiah, dan

Sosiologi Seni. Mulai menulis buku tahun 2018 berjudul “Tari dan Musik Tradisional Jawa Tengah” dan buku “Lembu Tanon : Sebuah Tarian Ikonik Desa Wisata Menari Tanon”, tahun 2023 menulis “Seni Outbound Ndeso” dan “Apresiasi Pertunjukan Tari. Penulis juga memiliki pengalaman sebagai editor di Jurnal Harmonia: Journal of Arts Research and Education (Jurnal Internasional terindeks Scopus) dan Editor in Chief Jurnal Bina Desa (Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta 5). Selain itu penulis memiliki HKI Karya Seni diantaranya Tari Eka Karya, Tari Lembu Tanon, dan Tari Aswara Muncar, dan Tari Selamat Datang Desa Cokro. Alamat surel yang dapat dihubungi yaitu lesa_tari@mail.unnes.ac.id .



Rimasari Pramesti Putri lahir di Semarang tanggal 30 Juli 1987. Menyelesaikan gelar Sarjana pada Prodi Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Semarang tahun 2010. Melanjutkan studi Magister di Prodi Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang pada tahun 2013. Saat ini bekerja sebagai dosen pada Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Negeri Semarang sekaligus sedang menempuh studi doktoral di bidang Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang. Bidang Ilmu yang diteliti adalah Pendidikan Seni Tari berbasis Sekolah. Penelitian yang telah dihasilkan adalah Karya Ilmiah dengan topik pembelajaran, pendidikan karakter, pendidikan inklusif, media pembelajaran, dan naskah ajar.



Interdisiplin Pendidikan Seni

Budaya, Teknologi, Psikologi,
dan Media Baru

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan mendasar terhadap cara manusia belajar, berkarya, berinteraksi, dan memaknai seni. Pendidikan seni tidak lagi dipahami sebagai ruang pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan artistik semata, tetapi telah berkembang menjadi bidang kajian yang bersifat interdisipliner. Seni kini beririsan dengan antropologi, psikologi, sosiologi, teknologi digital, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), media baru, ekologi, ekonomi kreatif, hingga kajian budaya. Oleh karena itu, pendekatan interdisipliner menjadi semakin penting untuk memahami berbagai persoalan pendidikan seni secara lebih utuh, kontekstual, dan relevan dengan tantangan abad ke-21.

Buku ini berupaya menghadirkan berbagai perspektif mengenai pendidikan seni melalui beragam pendekatan keilmuan. Setiap bab menawarkan sudut pandang yang berbeda namun saling melengkapi, mulai dari relasi seni, budaya, dan teknologi; disrupsi kecerdasan buatan dalam pendidikan seni; seni dan pendidikan berkelanjutan; psikologi kreativitas; media digital; hingga berbagai isu kontemporer lainnya. Keragaman perspektif tersebut diharapkan mampu memperkaya khazanah keilmuan pendidikan seni sekaligus membuka ruang dialog lintas disiplin bagi dosen, mahasiswa, peneliti, praktisi pendidikan, maupun masyarakat luas.