

Implementasi Teknologi Digital dalam Pengajaran Seni Rupa: Tantangan, Faktor Pendukung, dan Strategi Pendidik

Rony Siswo Setiaji¹, Made Aditya Abhi Ganika², Zulfi Hendri³

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

E-mail: ronysiswo@uny.ac.id¹, abhiganika@uny.ac.id², zulfi_hendri@uny.ac.id³

Article History:

Received: 16 Januari 2026

Revised: 27 Januari 2026

Accepted: 30 Januari 2026

Keywords:

Education
Technology Learning Media.

Abstract: *In the era of digital development, technology has become a key factor in the transformation of education, including in fine arts learning. The use of digital technology in fine arts education allows the exploration of digital tools, graphic design applications, and AI- or AR-based platforms to enhance student creativity. However, the implementation of technology in fine arts learning faces various challenges such as limited infrastructure, lack of technical skills of educators, and difficulties in integrating traditional learning methods with digital technology. This study aims to analyze how fine arts educators adapt their learning methods to the development of digital technology, identify factors that influence the effectiveness of technology implementation, and strategies used to overcome emerging obstacles. This study uses a qualitative approach with a case study method. Data collection uses in-depth interviews, observation, and documentation. The results of the study are expected to provide insights for educational institutions in developing strategies for integrating digital technology in fine arts learning effectively and encourage innovation in learning methods. The main output of this study is publication in a 2-page national journal. Additional outputs include national seminars and publications in national media. This research is in the prototype testing stage on a limited scale in a real educational environment, which is in accordance with the characteristics of TKT 7 before it can be further developed towards wider implementation.*

Kata Kunci: Pendidikan
Media Pembelajaran
Teknologi.

Abstrak: Di era perkembangan digital, teknologi telah menjadi faktor kunci dalam transformasi pendidikan, termasuk dalam pembelajaran seni rupa. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan seni rupa memungkinkan eksplorasi alat digital, aplikasi desain grafis, serta platform berbasis AI atau AR untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran seni rupa menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya keterampilan teknis pendidik, serta kesulitan dalam mengintegrasikan metode

pembelajaran tradisional dengan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pendidik seni rupa menyesuaikan metode pembelajaran mereka dengan perkembangan teknologi digital, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan teknologi, serta strategi yang digunakan dalam mengatasi hambatan yang muncul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa secara efektif serta mendorong inovasi dalam metode pembelajaran. Luaran utama dalam penelitian ini yaitu published pada jurnal nasional bersinta 2, Luaran tambahan yaitu yaitu seminar nasional dan publikasi pada media nasional. Penelitian ini berada dalam pengujian prototype pada skala terbatas dilingkungan pendidikan sebenarnya, yang sesuai dengan karakteristik TKT 7 sebelum nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut menuju implementasi yang lebih luas.

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi dan digital terjadi perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan termasuk dalam aspek pendidikan. Penggunaan teknologi dan digitalisasi telah memungkinkan transformasi dalam metode pembelajaran, memperluas akses pendidikan, meningkatkan interaktivitas, meningkatkan efisiensi dan produktivitas pendidik, dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Teknologi bukan hanya sekedar alat bantu dalam pendidikan melainkan juga faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran adalah dengan terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pendidik dan peserta didik kemudian mencari solusi melalui penerapan teknologi yang sesuai. Penerapan teknologi yang tepat dalam pendidikan maka dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Anwar et al., 2021). Lebih lanjut menurut (Kalyani, 2024) yang menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan memiliki peran yang meliputi 1) Sumber daya pendidikan menjadi mudah diakses, teknologi memungkinkan pendidik dan peserta didik mengakses materi pembelajaran yang luas sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar dan menjelajah berbagai informasi dan perspektif. 2) Teknologi menjadikan pembelajaran berkelanjutan diluar batasan kelas tradisional seperti kursus online dan webinar. 3) Teknologi pendidikan memfasilitasi sharing informasi dan pengetahuan. 4) Teknologi berperan sebagai alat bantu pembelajaran, menawarkan simulasi interaktif, laboratorium virtual dan permainan edukatif yang menarik, mudah diakses dan menambah preferensi pembelajaran. 5) Teknologi memungkinkan untuk interaksi pembelajaran jarak jauh. 6) Teknologi memungkinkan pendidik melakukan pencatatan secara efisien seperti dalam proses kehadiran, evaluasi, atau melacak kemajuan peserta didik. 7) Teknologi membuat

pendidik menyesuaikan strategi dan materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan masing-masing peserta didik. 8) Teknologi menciptakan kolaborasi antara peserta didik dengan rekan atau ahli dari berbagai budaya, wawasan serta pemahaman. 9) Teknologi memberikan umpan balik yang dapat membantu peserta didik untuk mengevaluasi kekurangan dan pembelajaran mandiri. 10) Teknologi membantu pendidik menghemat waktu dalam tugas administrasi. 11) Integrasi teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inklusif dan efektif.

Dengan demikian sangat penting bagi institusi pendidikan untuk terus mengembangkan strategi dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran termasuk dalam pendidikan seni rupa. Teknologi dalam pendidikan seni rupa dapat menawarkan alat dan media yang baru sehingga dapat digunakan untuk ekspresi artistic dan pembelajaran kreatif. Integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan seni rupa memungkinkan pemanfaatan teknologi digital, aplikasi desain grafis, serta platform AI dan AR untuk meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik. Selain itu, pelatihan bagi pendidik juga sangat penting agar pendidik dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni rupa secara efektif, dengan pelatihan yang memadai dapat membimbing peserta didik dalam eksplorasi kreatif menggunakan berbagai alat digital. Teknologi juga membuka peluang baru dalam ekspresi artistik seperti seni digital, animasi, dan instalasi interaktif, yang memberikan pengalaman belajar lebih mendalam dan mendorong inovasi dalam berkarya (Steven et al., 2024).

Penerapan teknologi dalam pendidikan seni rupa juga bukan tidak menghadapi berbagai kendala seperti keterampilan teknis pendidik dalam mengoperasikan perangkat lunak dan teknologi terbaru. Selain itu keterbatasan infrastruktur seperti perangkat komputer, tablet atau konektivitas yang kurang stabil juga menjadi penghambat integrasi teknologi dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini sejalan dengan pendapat (McComas, 2014) yang menyatakan bahwa pendidik juga harus menguasai teknologi agar dapat menerapkannya secara produktif dalam lingkungan kerja dan kehidupan sehari-hari, mampu mengenali kapan teknologi dapat membantu atau bahkan menghambat pencapaian tujuan serta terus beradaptasi dengan perubahan teknologi.

Disisi lain penggunaan teknologi dalam pendidikan seni rupa juga menimbulkan tantangan terkait metode pembelajaran tradisional. Pendekatan praktik langsung, seperti menggambar dan melukis secara manual dianggap tidak sepenuhnya digantikan dengan oleh teknologi digital. Maka dari itu diperlukan strategi yang dapat mengintegrasikan metode pembelajaran tradisional dengan teknologi digital agar tetap mempertahankan esensi seni rupa sebagai bentuk ekspresi yang berakar pada proses kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif memiliki beberapa karakteristik yang meliputi 1) Bersifat alami yaitu peneliti berperan sebagai instrument utama dan terlibat langsung dalam pengumpulan data dari sumbernya. 2) Hasil penelitian disajikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai temuan yang diperoleh. 3) Menekankan pada proses penelitian yang bersifat induktif yaitu berpijak pada data yang dikumpulkan untuk membangun pemahaman dan teori. 4) Berfokus pada pemahaman konteks serta mana yang terkandung dalam data penelitian (Sugiyono, 2015). Penelitian kualitatif berupaya menjawab berbagai permasalahan terkait karakteristik suatu fenomena dengan tujuan memahami fenomena tersebut melalui perspektif partisipan atau

narasumber (Sumartono, 2017).

Penelitian ini membutuhkan analisis yang mendalam terhadap pandangan, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik seni rupa bagaimana mereka mengadaptasi metode pembelajaran mereka. Pendekatan studi kasus memungkinkan penelitian mendalami fenomena spesifik terkait penggunaan teknologi digital dalam pendidikan seni rupa, memungkinkan identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas dan hambatan yang muncul. Teknik pengumpulan data meliputi 1) Wawancara mendalam untuk menggali pandangan, dan pengalaman pendidik tentang penerapan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa yang berfokus pada tantangan dan hambatan yang dihadapi. 2) Observasi dilakukan pengamatan langsung di kelas yang sudah mengintegrasikan teknologi digital. 3) Dokumentasi dengan mengumpulkan dan menganalisis rencana pembelajaran, materi ajar atau sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa.

Subjek penelitian ini terdiri dari mahasiswa pendidikan seni rupa dan dosen pendidikan seni rupa, yang memberikan pandangan, pengalaman, serta wawasan langsung terkait dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa di lingkungan pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana mahasiswa dan dosen berinteraksi dengan teknologi digital dalam proses pembelajaran, serta bagaimana mereka mengintegrasikan berbagai alat dan aplikasi digital ke dalam praktik seni rupa yang mereka ajarkan atau pelajari. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi tantangan-tantangan yang mereka hadapi dalam mengadaptasi dan menerapkan teknologi digital, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak, rendahnya tingkat keterampilan digital, atau bahkan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran yang lebih berbasis digital. Lebih lanjut, penelitian ini akan mengidentifikasi strategi-strategi yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, baik dalam hal pelatihan penggunaan teknologi, pengembangan kurikulum yang lebih adaptif, maupun pencarian solusi kreatif untuk mengatasi kendala teknis yang ada. Menghasilkan karya yang berkualitas dan sesuai dengan standar yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan seni rupa merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan yang dianggap penting untuk mengembangkan kreativitas dan ekspresi siswa. Namun, dengan perkembangan teknologi digital, terdapat tantangan dan peluang baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran seni rupa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa, serta mengeksplorasi faktor pendukung dan strategi pendidik dalam menghadapi tantangan yang muncul (Handayani & Suryandoko, 2023).

Seni rupa dalam konteks pendidikan merupakan bagian dari pendidikan seni yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas, imajinasi, dan ekspresi diri melalui berbagai media visual. Melalui pendidikan seni rupa, siswa dapat belajar tentang teknik, estetika, serta nilai-nilai seni yang menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Seni rupa juga memainkan peran penting dalam memperkuat keterampilan kognitif, motorik, dan emosional bagi para pelajar (Rosyidi, 2024). Studi menunjukkan bahwa pendidikan seni rupa memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan peserta didik. Definisi seni rupa mencakup segala bentuk karya seni yang berkaitan dengan aspek visual, seperti gambar, lukisan, patung, dan karya seni berbasis media digital. Seni rupa juga mencakup berbagai teknik dan media yang digunakan

untuk menciptakan karya seni visual, serta konsep dan teori yang mendasari pengembangan karya seni tersebut (Winner, 2013) menemukan bahwa keterlibatan dalam seni rupa dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan sosial Konsep Seni Rupa dalam Pendidikan mempertimbangkan bagaimana seni rupa dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan. Hal ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pengajaran keterampilan seni rupa hingga pemahaman tentang pentingnya ekspresi visual dalam perkembangan anak. Melalui pendekatan ini, seni rupa dianggap sebagai bagian integral dari upaya pendidikan untuk membangun kreativitas, pemahaman visual, dan keterampilan berpikir yang kritis pada peserta didik (Nadila and Alam, 2024). Seni Rupa dalam konteks pendidikan mencakup berbagai bentuk ekspresi visual yang meliputi lukisan, patung, seni rupa terapan, seni kriya, dan berbagai medium lainnya. Ruang lingkupnya meliputi pemahaman tentang unsur-unsur seni rupa, prinsip desain, teknik pengerjaan, serta konteks sejarah dan budaya di balik setiap karya seni. Dengan memahami definisi dan ruang lingkup seni rupa, pendidik dapat merancang program pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan apresiasi seni rupa pada peserta didik (Telaumbanua, 2024). Teknologi digital dalam pendidikan merujuk kepada penggunaan perangkat dan aplikasi digital untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, serta berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan perkembangan teknologi, pendidikan telah semakin terbuka untuk integrasi teknologi digital dalam pembelajaran (Wahyudi & Jatun, 2024).

Teknologi digital merujuk pada teknologi yang menggunakan sinyal digital untuk memproses data, seperti komputer dan perangkat lainnya. Dalam konteks pendidikan, teknologi digital mencakup perangkat keras dan lunak yang digunakan untuk memberikan atau mendukung pembelajaran, termasuk di dalam kelas maupun secara online. Definisi ini terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi (Bintang et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah mendorong transformasi dalam cara pembelajaran disampaikan dan diakses. Penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi interaktif, dan sumber daya digital lainnya telah memungkinkan akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal. Hal ini juga menghadirkan tantangan baru, seperti integrasi teknologi ke dalam kurikulum dan pelatihan bagi pendidik untuk menggunakan teknologi tersebut (Sundari, 2024).

Teknologi digital dalam pengajaran seni rupa merupakan langkah penting untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, teknologi digital juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan seni rupa secara lebih kreatif dan inovatif. Melalui integrasi teknologi digital, pengajaran seni rupa dapat menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan profesional di masa depan (Ilhaq & Kurniawan, 2023). Pengajaran seni rupa tradisional sering kali menggunakan metode pengajaran konvensional yang telah ada sejak lama. Metode ini mencakup penyampaian materi melalui ceramah, tugas-tugas kreatif, dan praktik langsung dalam menggambar, melukis, dan membuat karya seni lainnya. Pendekatan ini sering kali didasarkan pada pengetahuan dan keterampilan para guru, serta kurangnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Yuniarti, 2023). Implementasi teknologi digital, pendidik perlu memilih metode dan pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa. Penggunaan teknologi digital dapat melibatkan pendekatan kreatif, kolaboratif, dan eksploratif agar siswa dapat memahami

konsep seni rupa dengan lebih mendalam. Metode yang melibatkan pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan visualisasi juga dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan seni rupa menggunakan teknologi digital secara efektif (Pramudya and Wijayanti, 2024). Teknologi digital dalam pengajaran seni rupa tidaklah tanpa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan akses dan infrastruktur. Tidak semua institusi pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap teknologi dan internet yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran seni rupa yang menggunakan teknologi digital. Selain itu, kurangnya pengetahuan dan keterampilan teknologi juga menjadi tantangan serius. Baik pendidik maupun siswa mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan perangkat lunak seni rupa, aplikasi desain grafis, atau teknologi cetak 3D, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan ini (Agustina et al.2024). Faktor pendukung dalam implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa sangat penting untuk keberhasilan proses tersebut. Salah satu faktor pendukung utama adalah dukungan dari institusi pendidikan, baik dalam bentuk alokasi sumber daya maupun kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi digital dalam pengajaran. Selain itu, pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi pendidik juga merupakan faktor penting dalam memastikan implementasi teknologi digital berjalan dengan baik (Munir, 2024).

Pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi pendidik merupakan faktor penting dalam mempersiapkan mereka untuk mengimplementasikan teknologi digital dalam pengajaran seni rupa. Dengan pelatihan yang memadai, pendidik akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan perangkat dan aplikasi teknologi digital secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan keterampilan juga memungkinkan pendidik untuk terus memperbarui pengetahuan mereka seiring dengan perkembangan teknologi digital (Lailia, 2023).

Mengatasi tantangan implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa, pendidik perlu mempersiapkan diri dengan pengetahuan mendalam mengenai teknologi yang akan diterapkan. Mereka juga harus memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk mengatasi hambatan yang mungkin timbul. Selain itu, pendidik perlu memastikan bahwa sumber daya yang dibutuhkan sudah tersedia dan dapat digunakan dengan baik (Putri, 2022).

Dalam penelitian mengenai implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa, ditemukan berbagai tantangan, faktor pendukung, dan strategi yang diterapkan oleh pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi. Banyak perguruan tinggi yang tidak memiliki fasilitas yang memadai, baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunak yang diperlukan dalam pengajaran seni rupa berbasis digital. Di beberapa institusi, mahasiswa dan dosen terpaksa berjuang dengan komputer atau perangkat yang tidak memadai, yang membatasi kemampuan mereka untuk mengakses aplikasi desain grafis atau perangkat lunak seni digital lainnya. Keterbatasan ini jelas menghambat proses pembelajaran, karena banyak materi yang membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi untuk mendukung penciptaan karya seni digital yang baik. Selain itu, kendala lain yang dihadapi oleh dosen adalah resistensi terhadap perubahan metode pengajaran. Dosen yang telah lama mengajar dengan cara tradisional merasa kesulitan untuk beralih ke metode pengajaran yang berbasis teknologi. Mereka membutuhkan waktu dan usaha untuk mempelajari cara-cara baru dalam mengajar, serta untuk menguasai perangkat digital yang harus digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sering kali menyebabkan ketidaknyamanan bagi dosen, terutama bagi mereka yang tidak terlalu familiar dengan teknologi. Selain itu, beberapa mahasiswa juga menghadapi kesulitan dalam beradaptasi

dengan penggunaan teknologi digital. Meskipun sebagian besar mahasiswa terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, mereka sering kali tidak memiliki keterampilan teknis yang cukup untuk mengoperasikan perangkat lunak desain atau aplikasi seni digital yang diperlukan dalam pengajaran seni rupa. Hal ini menyebabkan mereka merasa frustrasi dan terkadang menghambat kreativitas mereka dalam berkarya seni menggunakan teknologi digital. Namun, di balik tantangan-tantangan ini, terdapat beberapa faktor pendukung yang membantu kelancaran implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa. Salah satu faktor utama adalah kemampuan dan kesiapan dosen dalam menggunakan teknologi. Dosen yang memiliki keterampilan digital yang baik dan yang terbuka terhadap penggunaan teknologi memiliki peluang lebih besar untuk berhasil mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni rupa. Selain itu, pelatihan dan workshop yang diadakan oleh perguruan tinggi atau lembaga pendidikan lainnya menjadi faktor pendukung yang penting dalam membantu dosen mengembangkan keterampilan teknis mereka. Dengan adanya pelatihan yang terstruktur, dosen dapat lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat dan aplikasi yang diperlukan untuk mengajar seni rupa secara digital. Selain itu, adanya akses yang lebih baik ke teknologi juga menjadi faktor pendukung yang sangat penting. Di beberapa perguruan tinggi yang memiliki fasilitas yang memadai, mahasiswa dan dosen dapat lebih leluasa dalam mengakses komputer dengan spesifikasi tinggi dan perangkat lunak yang sesuai untuk pengajaran seni rupa berbasis digital. Adanya laboratorium digital yang dilengkapi dengan perangkat keras dan perangkat lunak terbaru juga mendukung implementasi teknologi dengan lebih efektif, sehingga dosen dan mahasiswa tidak perlu khawatir tentang keterbatasan akses. Selain itu, keterbukaan mahasiswa terhadap teknologi juga memainkan peran penting. Mahasiswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, seperti media sosial dan aplikasi grafis, cenderung lebih mudah beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Mahasiswa yang terbuka dan siap belajar menggunakan perangkat digital memiliki keunggulan dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam seni rupa, baik melalui pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Terkait dengan strategi pendidik dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ada, terdapat beberapa pendekatan yang digunakan oleh dosen untuk memastikan teknologi digital dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran seni rupa. Salah satu strategi yang banyak diterapkan adalah pelatihan berkelanjutan bagi dosen, baik dalam hal keterampilan teknis penggunaan perangkat lunak desain maupun dalam hal metodologi pengajaran berbasis teknologi. Dosen yang terus mengembangkan keterampilan mereka melalui pelatihan atau mengikuti kursus teknologi dapat lebih efektif dalam mengajar dan membantu mahasiswa mengatasi tantangan teknis yang mereka hadapi. Selain itu, dosen juga mengadopsi pendekatan berbasis proyek, di mana mahasiswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan mereka melalui proyek seni berbasis digital. Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan teknik seni digital, tetapi juga memberikan mahasiswa kesempatan untuk bereksperimen dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui alat digital yang baru. Di sisi lain, penggunaan video tutorial dan materi pembelajaran berbasis online juga banyak diterapkan sebagai strategi oleh dosen untuk membantu mahasiswa memahami materi secara lebih fleksibel. Dengan adanya video tutorial yang dapat diakses kapan saja, mahasiswa dapat mengulang materi jika diperlukan, yang memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan mengikuti perkembangan teknis yang ada. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran digital yang memungkinkan kolaborasi antara mahasiswa juga semakin mendukung pembelajaran seni rupa berbasis teknologi. Aplikasi yang memungkinkan mahasiswa untuk berbagi karya seni, memberikan umpan balik satu sama lain, atau berkolaborasi dalam proyek seni bersama, memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis dan

memperkaya pengalaman belajar mereka. Di sisi lain, penggunaan teknologi digital dalam pengajaran seni rupa juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Salah satu dampak utama adalah peningkatan kreativitas mahasiswa. Dengan adanya perangkat lunak desain, aplikasi grafis, dan platform digital lainnya, mahasiswa dapat lebih bebas bereksperimen dan menciptakan karya seni yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi digital memungkinkan mahasiswa untuk menggabungkan berbagai media dan teknik dalam karya seni mereka, yang mungkin tidak dapat dilakukan dengan media tradisional. Dampak lainnya adalah pembelajaran yang lebih fleksibel dan terjangkau. Mahasiswa tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu dalam belajar, karena mereka dapat mengakses materi pembelajaran atau tutorial online kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi mahasiswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun ada berbagai tantangan dalam implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa, ada juga banyak faktor pendukung yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam mengatasi hambatan tersebut.

Penyesuaian Dosen, Metode Pembelajaran dengan Perkembangan Teknologi

Hasil FGD dengan dosen Pendidikan Seni Rupa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pengajaran seni rupa sudah cukup diterima dan diterapkan dengan berbagai cara. Dosen-dosen Pendidikan seni rupa merasa bahwa mereka mampu mengintegrasikan metode pembelajaran tradisional dengan teknologi digital, meskipun mereka menyadari bahwa tantangan yang ada cukup besar, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat dan infrastruktur yang tersedia. Namun, mereka tetap merasa kompeten dalam mengajar menggunakan teknologi digital dan merasa bahwa ini adalah langkah yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa di perguruan tinggi. Salah satu faktor yang dianggap mendukung dalam penerapan teknologi digital adalah infrastruktur kampus yang memadai. Dosen-dosen ini mengungkapkan bahwa fasilitas yang ada, seperti komputer dan akses internet, sangat membantu dalam memfasilitasi proses pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, dukungan dari institusi dalam bentuk kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dan pendanaan untuk pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak sangat penting untuk memastikan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran seni rupa. Antusiasme mahasiswa juga menjadi faktor yang sangat mendukung. Mahasiswa yang menunjukkan minat tinggi dan keinginan untuk belajar menggunakan teknologi digital membuat penerapan teknologi dalam pengajaran seni rupa menjadi lebih mudah dan efektif. Keterampilan digital pribadi dosen juga memainkan peran penting dalam keberhasilan pengajaran berbasis teknologi. Dosen yang memiliki keterampilan digital yang memadai dapat dengan mudah menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi yang diperlukan dalam pembelajaran seni rupa berbasis digital. Namun, meskipun ada berbagai faktor pendukung, ada juga tantangan yang cukup signifikan dalam penerapan teknologi digital. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh dosen adalah keterbatasan perangkat dan infrastruktur. Beberapa dosen mengungkapkan bahwa mereka sering kali menghadapi masalah dengan perangkat keras yang tidak memadai, seperti komputer dengan spesifikasi rendah yang tidak dapat menjalankan perangkat lunak desain grafis yang dibutuhkan. Masalah internet yang tidak stabil juga sering menjadi kendala, mengingat banyak aplikasi pembelajaran dan software yang memerlukan koneksi internet yang baik dan stabil. Selain itu, kurangnya pelatihan dan keterampilan teknis dosen dalam menggunakan teknologi digital juga menjadi hambatan. Meskipun beberapa dosen merasa kompeten dalam menggunakan teknologi, mereka masih merasa perlu pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi

dalam pengajaran seni rupa. Di sisi lain, ada juga kesulitan dalam menggabungkan metode tradisional dan digital dalam pengajaran seni rupa. Beberapa dosen merasa kesulitan untuk menyeimbangkan antara teknik seni manual dan teknologi digital, serta bagaimana cara mengajarkan keduanya secara bersamaan dalam satu kelas. Biaya lisensi software juga menjadi tantangan, terutama bagi dosen yang bekerja di institusi dengan anggaran terbatas, yang tidak selalu dapat menyediakan perangkat lunak seni yang legal dan terbaru.

Untuk mengatasi tantangan ini, dosen-dosen tersebut menerapkan beberapa strategi yang efektif. Salah satu strategi yang digunakan adalah belajar mandiri untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Banyak dosen yang mengakui bahwa mereka terus mengikuti kursus online atau workshop untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat lunak seni digital. Selain itu, mereka memberikan akses kepada mahasiswa untuk mengakses perkembangan seni rupa dan desain digital global melalui link dan sumber daya online, sehingga mahasiswa dapat memperluas wawasan mereka tentang teknologi digital dalam seni rupa. Dosen juga mengintegrasikan kemajuan teknologi, seperti AI, ke dalam pengajaran mereka dengan cara yang tidak menakutkan bagi mahasiswa. Mereka melihat AI bukan sebagai ancaman, tetapi sebagai peluang untuk memperluas kreativitas mahasiswa dalam seni rupa, dengan menggabungkan karya seni manual dan digital secara kreatif.

Selain itu, dosen-dosen ini mengusulkan agar institusi mengambil beberapa langkah prioritas untuk mendukung pengintegrasian teknologi digital dalam pengajaran seni rupa. Salah satu langkah yang mereka usulkan adalah penyediaan skim khusus penelitian yang mendukung pengembangan implementasi teknologi digital, sehingga dosen dapat terus mengembangkan metode pengajaran mereka dalam konteks digital. Mereka juga mengusulkan agar internet yang stabil dan infrastruktur yang lebih baik diberikan di seluruh ruang kelas, untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lancar tanpa hambatan teknis. Akses ke software legal juga menjadi hal yang penting agar dosen dan mahasiswa dapat menggunakan perangkat lunak yang sah dan berkualitas dalam proses pembelajaran seni rupa.

Harapan dosen terhadap masa depan pembelajaran seni rupa berbasis teknologi digital cukup tinggi. Mereka berharap agar media digital diintegrasikan dalam mata kuliah teori, sehingga proses pembelajaran teori dapat menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Dosen juga berharap bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk memperluas kreativitas mahasiswa dalam berkarya seni, dengan menggabungkan seni manual dan digital serta sentuhan budaya lokal yang kuat, sehingga karya seni yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga memiliki nilai budaya yang mendalam. Mereka percaya bahwa teknologi digital akan terus berkembang, dan pembelajaran seni rupa harus tetap dinamis dan mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Oleh karena itu, mereka menginginkan dukungan penuh dari institusi untuk memastikan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis teknologi dapat dilaksanakan dengan efektif dan dapat memfasilitasi kreativitas mahasiswa dalam berkarya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun tantangan dalam penggunaan teknologi digital dalam pengajaran seni rupa masih ada, ada berbagai faktor pendukung yang dapat membantu dosen dan mahasiswa mengatasi hambatan tersebut. Infrastruktur yang memadai, keterampilan digital dosen, antusiasme mahasiswa, dan dukungan institusi merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran seni rupa. Melalui strategi-strategi yang diterapkan oleh dosen, seperti pelatihan mandiri dan pemberian akses sumber daya digital kepada mahasiswa, teknologi digital dapat diintegrasikan dengan lebih efektif. Harapan dosen terhadap masa depan pembelajaran seni rupa

berbasis teknologi menunjukkan keinginan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan dan dinamis, serta mendukung kreativitas mahasiswa dalam menghadapi tantangan global dan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Penerepan Teknologi Digital dalam Pengajaran Seni Rupa

Berdasarkan data yang diperoleh dari 26 responden mengenai harapan terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa di kampus, analisis menunjukkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan teknologi digital. Faktor pertama yang paling mendasar adalah ketersediaan dan aksesibilitas teknologi. Banyak mahasiswa menyatakan bahwa mereka berharap agar penggunaan teknologi digital dapat lebih sering diterapkan dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan media digital memiliki peran penting dalam membangun kebiasaan dan kemampuan mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Ketersediaan perangkat keras seperti komputer, laptop, tablet, maupun perangkat lunak desain yang legal dan berkualitas menjadi aspek yang sangat menentukan. Tanpa adanya fasilitas yang memadai, penerapan teknologi digital cenderung kurang efektif, meskipun dosen maupun mahasiswa memiliki motivasi tinggi untuk menggunakannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas penerapan teknologi digital sangat bergantung pada dukungan sarana dan prasarana yang disediakan oleh institusi pendidikan.

Faktor kedua yang memengaruhi efektivitas adalah keterampilan digital individu dan kesiapan untuk belajar. Mahasiswa menyatakan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi mereka, baik dalam aspek kreativitas maupun penguasaan teknik baru. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi tersedia, mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan dasar atau minat untuk belajar teknologi baru kemungkinan besar akan kesulitan memanfaatkannya secara maksimal. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki keterampilan dasar digital dan motivasi tinggi akan lebih mampu mengeksplorasi dan memanfaatkan potensi yang ditawarkan oleh media digital. Faktor ini menegaskan pentingnya pelatihan atau pembekalan keterampilan digital bagi mahasiswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan efektif dalam proses pembelajaran seni rupa.

Faktor ketiga yang menjadi pendukung efektivitas penerapan teknologi digital adalah peran teknologi sebagai medium pembelajaran, bukan sekadar alat bantu. Beberapa responden menyatakan bahwa teknologi digital seharusnya digunakan bukan hanya sebagai sarana untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media artistik yang dapat memperluas ruang ekspresi dan kreativitas mahasiswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital, mahasiswa dapat mengeksplorasi media baru dalam berkarya, mencoba teknik visual yang inovatif, dan menggabungkan kreativitas manual dengan kemampuan digital. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan teknologi digital sangat bergantung pada cara teknologi tersebut digunakan dalam konteks pembelajaran. Jika teknologi hanya digunakan sebagai alat penyampaian materi, maka potensi inovatif dan kreatif mahasiswa dalam seni rupa tidak akan sepenuhnya tereksplorasi.

Faktor keempat adalah motivasi dan minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi digital. Banyak mahasiswa berharap bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan eksplorasi dalam berkarya. Motivasi mahasiswa merupakan faktor kunci karena teknologi digital akan lebih efektif jika mahasiswa memiliki keinginan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang

termotivasi cenderung lebih kreatif, lebih inovatif, dan lebih mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas. Tanpa motivasi dan minat yang tinggi, meskipun teknologi tersedia dan sarana mendukung, hasil pembelajaran dan karya yang dihasilkan cenderung tidak maksimal. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat mahasiswa, seperti pemberian tantangan kreatif, pengenalan tren teknologi terbaru dalam seni rupa, dan penyediaan ruang eksplorasi yang aman, menjadi sangat penting dalam meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi digital.

Faktor kelima yang memengaruhi efektivitas adalah kemampuan dosen dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam metode pembelajaran. Mahasiswa berharap bahwa teknologi digital dapat digunakan secara adaptif, selaras dengan metode pembelajaran tradisional, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang seimbang antara teknik manual dan digital. Integrasi yang baik antara metode tradisional dan digital memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami teori dan teknik manual, tetapi juga mampu menerapkan teknologi digital untuk memperkaya karya seni mereka. Dosen memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mampu memandu mahasiswa dalam mengeksplorasi teknologi, memberikan contoh aplikasi praktis dalam karya seni, dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan mahasiswa dan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi digital yang efektif membutuhkan dosen yang kompeten, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan teknologi serta mampu menggabungkan metode pengajaran manual dengan digital secara harmonis.

Selain kelima faktor utama tersebut, data juga menunjukkan adanya harapan strategis dari mahasiswa terkait implementasi teknologi digital. Mahasiswa berharap teknologi digital bukan hanya digunakan sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk membuka kemungkinan baru dalam ekspresi artistik dan kreativitas. Mereka ingin pengalaman belajar berbasis teknologi digital menjadi pengalaman yang holistik, di mana teknologi berperan sebagai medium untuk mengekspresikan ide-ide kreatif, memadukan karya manual dan digital, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Harapan ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya diukur dari kemampuan teknis mahasiswa menggunakan perangkat digital, tetapi juga dari kemampuan mereka untuk menghasilkan karya seni yang inovatif, kreatif, dan berkualitas tinggi.

Analisis data menunjukkan bahwa efektivitas penerapan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa sangat dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor-faktor sarana, kesiapan individu, metode pembelajaran, motivasi, dan peran dosen sebagai fasilitator. Ketersediaan teknologi dan aksesibilitas perangkat menjadi pondasi utama yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar dan berkreasi dengan media digital. Kemampuan dan keterampilan digital individu mempengaruhi sejauh mana mahasiswa dapat mengeksplorasi potensi teknologi. Integrasi teknologi sebagai medium pembelajaran, bukan hanya alat bantu, menentukan tingkat kreativitas dan kualitas karya seni mahasiswa. Motivasi dan minat mahasiswa menjadi penggerak yang mendorong eksplorasi, inovasi, dan penerapan teknologi dalam karya seni. Peran dosen sebagai pengarah, fasilitator, dan penggabung metode tradisional dan digital menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, lembaga pendidikan tinggi dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk mendukung penerapan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa. Strategi ini meliputi penyediaan infrastruktur yang memadai, peningkatan kompetensi digital mahasiswa dan dosen, pengembangan metode pengajaran yang adaptif, serta pemberian motivasi melalui tantangan kreatif dan ruang eksplorasi yang aman.

Implementasi strategi yang tepat akan membantu mahasiswa tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya seni yang inovatif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, penerapan teknologi digital dalam pendidikan seni rupa tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperluas wawasan, kreativitas, dan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan karya yang berkualitas tinggi dan bernilai artistik.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kreativitas mahasiswa, dan relevansi pendidikan dengan perkembangan teknologi. Efektivitas penerapannya sangat dipengaruhi oleh kombinasi faktor-faktor internal dan eksternal, termasuk ketersediaan sarana, keterampilan digital individu, integrasi teknologi dalam metode pengajaran, motivasi mahasiswa, dan peran aktif dosen. Harapan mahasiswa mencerminkan keinginan untuk memiliki pengalaman pembelajaran yang dinamis, inovatif, dan holistik, di mana teknologi digital tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga medium ekspresi artistik yang mendorong kreativitas, eksplorasi, dan pengembangan karya seni yang inovatif. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu merancang kebijakan dan strategi yang mendukung, termasuk menyediakan infrastruktur, pelatihan keterampilan digital, dan metode pengajaran adaptif agar penerapan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa dapat mencapai efektivitas maksimal. Implementasi yang efektif akan membantu mahasiswa untuk lebih mudah mengakses informasi, memanfaatkan berbagai sumber daya digital, mengeksplorasi media baru, dan menggabungkan kreativitas manual dengan digital dalam karya seni mereka, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, relevan, dan bermanfaat bagi pengembangan kompetensi mahasiswa dalam dunia seni rupa kontemporer.

Tabel 1. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Penerapan Teknologi

Faktor	Deskripsi dan Temuan Utama	Implikasi terhadap Pembelajaran Seni Rupa	Rekomendasi Strategis
Ketersediaan dan Aksesibilitas Teknologi	Mahasiswa menilai efektivitas sangat bergantung pada ketersediaan perangkat keras (komputer, laptop, tablet) dan perangkat lunak desain yang legal dan berkualitas. Keterbatasan sarana menghambat penerapan digital meskipun motivasi tinggi	Pembelajaran digital sulit diimplementasikan jika fasilitas minim; kebiasaan dan keterampilan digital mahasiswa tidak dapat berkembang optimal	Perguruan tinggi perlu menyediakan laboratorium desain dengan perangkat lengkap dan akses aplikasi legal untuk menunjang kegiatan praktikum dan eksplorasi karya digital

Berdasarkan rumusan masalah ketiga dalam penelitian ini, yaitu bagaimana strategi pendidik seni rupa atau dosen dalam mengatasi hambatan yang muncul dalam penggunaan teknologi digital, hasil penelitian menunjukkan bahwa para dosen menerapkan berbagai strategi yang bersifat fleksibel, kreatif, dan adaptif untuk mengatasi berbagai tantangan yang mereka

hadapi. Hambatan yang muncul dalam penerapan teknologi digital dalam pengajaran seni rupa tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga meliputi aspek kultural, pedagogis, dan administratif. Hambatan teknis yang paling sering ditemui dosen meliputi keterbatasan perangkat keras dan perangkat lunak, jaringan internet yang tidak stabil, serta biaya lisensi software yang terkadang tinggi. Selain itu, ada hambatan terkait kemampuan dosen dalam menguasai teknologi digital, yang berpengaruh pada kelancaran proses integrasi metode tradisional dengan digital. Kesulitan ini menjadi tantangan tersendiri, karena pengajaran seni rupa selama ini dominan menggunakan pendekatan manual atau konvensional, sementara mahasiswa dituntut untuk menguasai keterampilan digital agar tetap relevan dengan perkembangan seni kontemporer. Dalam menghadapi hambatan tersebut, strategi pertama yang diterapkan dosen adalah upaya mandiri untuk mengatasi keterbatasan yang ada. Para dosen berinisiatif mencari solusi sendiri dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara bebas, baik berupa software trial, sumber belajar daring, maupun referensi dari karya seni digital internasional. Strategi ini memungkinkan mereka tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa menunggu dukungan institusi secara penuh. Misalnya, salah satu dosen menyebutkan bahwa ia rutin mencari platform atau software gratis untuk menunjang tugas mahasiswa, sementara dosen lain menekankan pentingnya memanfaatkan akses internet untuk menampilkan perkembangan teknologi seperti AI dalam dunia seni rupa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pendekatan mandiri ini tidak hanya mengatasi hambatan teknis, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran bagi dosen sendiri agar terus memperbarui kompetensi digital mereka, sehingga dapat mengikuti tren dan kebutuhan mahasiswa yang semakin adaptif terhadap teknologi. Strategi kedua adalah memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk membuka wawasan mahasiswa terhadap perkembangan global dalam seni rupa dan desain. Dosen memberikan akses tambahan melalui link, artikel, video tutorial, atau contoh karya digital internasional yang dapat memperluas referensi mahasiswa. Hal ini bertujuan agar mahasiswa melihat teknologi digital bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai peluang untuk mengembangkan kreativitas mereka. Dalam praktiknya, dosen menekankan kolaborasi antara karya manual dan digital, sehingga mahasiswa dapat belajar mengintegrasikan keterampilan tradisional dengan kemampuan digital. Misalnya, mahasiswa dapat membuat sketsa manual sebagai dasar, kemudian memproses karya tersebut menggunakan software desain atau alat digital lain. Strategi ini mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa sekaligus menyiapkan mereka menghadapi tantangan global di bidang seni rupa yang semakin terdigitalisasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kreativitas, eksplorasi, dan inovasi mahasiswa. Para pendidik seni rupa telah menyesuaikan metode pembelajaran mereka dengan memadukan pendekatan tradisional dan digital, meskipun menghadapi berbagai hambatan seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet yang tidak stabil, biaya lisensi software, dan keterampilan teknis dosen. Strategi yang diterapkan dosen dalam mengatasi hambatan tersebut meliputi upaya mandiri untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi digital, pemberian tugas mandiri yang menstimulasi kreativitas mahasiswa, serta pemanfaatan akses digital global sebagai sumber inspirasi. Dukungan institusi, berupa infrastruktur yang memadai, jaringan internet stabil, dan akses software legal, juga menjadi faktor penting untuk meningkatkan efektivitas penerapan teknologi digital.

Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai medium artistik yang mampu memperluas kemungkinan ekspresi visual dan mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam karya seni. Dengan kombinasi strategi pendidik dan dukungan institusi, pembelajaran seni rupa berbasis teknologi digital dapat berjalan secara adaptif, inovatif, dan berkelanjutan, sehingga mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri kreatif.

Secara keseluruhan, kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa sangat bergantung pada kemampuan dosen dalam beradaptasi, kreativitas dalam merancang strategi pembelajaran, serta dukungan institusi yang memadai, sehingga proses pembelajaran dapat tetap dinamis, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR REFERENSI

- Anwar, A. S., Mardisentosa, B., & Williams, A. (2021). *The Role Of Technology In Education. IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 36–40. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.524>
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). *Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD. Aulad: Journal on Early Childhood*. aulad.org
- Handyaningrum, W., & Suryandoko, W. (2023). *Pendidikan Seni Rupa di Indonesia: Sejarah, Peran dan Tantangan Masa Depan. PRASI*. undiksha.ac.id
- Kalyani, L. K. (2024). *The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills. International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(4), 05–10. <https://doi.org/10.59828/ijrmst.v3i4.199>
- Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). *Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran di MI/SD pada era revolusi industri 5.0. SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10-19. azramediaindonesia.com
- McComas, W. F. (2014). *Technological Pedagogical Content Knowledge. The Language of Science Education, February*, 106–106. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_95
- Munir, M., & Su'ada, I. Z. (2024). *Manajemen pendidikan Islam di era digital: Transformasi dan tantangan implementasi teknologi pendidikan. JIEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 5(1), 1-13. staidapondokkrempyang.ac.id
- Nadila, A. P., & Alam, A. M. F. (2024). *Menelaah Keberhasilan Pendidikan Karakter Di Jepang Untuk Menunjang Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Indonesia. JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 242-258. jurnal- stiepari.ac.id
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). *Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639-652. bimaberilmu.com
- Putri, N. I., Widhiantoro, D., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). *Pemanfaatan metaverse di bidang pendidikan. Tematik*. plb.ac.id
- Rosyidi, Z. (2024). *Strategi Pembelajaran Seni Rupa Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah. Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa*. ustjogja.ac.id
- Steven, K., Hartono, H., & Saearani, M. F. T. Bin. (2024). *Paradigma dan Isu dalam*

-
- Pendidikan Seni: Strategi Untuk Pengembangan Pendekatan yang Relevan dan Berkelanjutan. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3833–3846.
<https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/924>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sumartono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*. FSRD Universitas Trisakti.
- Sundari, E. (2024). *Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern*. Sindoro: Cendikia Pendidikan. warunayama.org
- Telaumbanua, K., & Bu'ulolo, B. (2024). *Manfaat Seni Rupa dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini*. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 123-135. nalanda.ac.id
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. *Indonesian Research Journal on Education*. irje.org
- Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Arts for Art's Sake? The Impact of Arts Education*. OECD Publishing.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). *Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran*. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95. stkippersada.ac.id