



Integrasi Teknologi Komunikasi dengan Pendidikan Seni Rupa dan Desain dalam Kontek Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur

Musfir Rizal Pratama¹

¹Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Jend. Sudirman 6, Wumialo, Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo, 96128, Indonesia

Email: musfirrizal@gmail.com

INFO ARTIKEL

Abstract:

Technology;
Communication;
Fine Arts

Kata kunci:

Teknologi;
Komunikasi;
Seni Rupa

Abstract: This study explores and examines the integration of communication technology in art and design education through a narrative literature study approach. The study was conducted by reviewing relevant national and international scientific publications published between 2015 and 2025. Thematic analysis revealed three main emerging issues: (1) innovation in teaching media through immersive technology, (2) structural and cultural challenges in implementing communication technology, and (3) pedagogical impacts on student engagement and professional identity. The results indicate that communication technology functions not only as an assistive medium but also as an agent of transformation in art pedagogy, making it more interactive, reflective, and collaborative. However, to ensure its positive impact, technology integration needs to be carried out systematically through policy support, lecturer training, and an adaptive curriculum oriented towards strengthening students' values and critical literacy. This study recommends repositioning art and design education strategies to align with contemporary developments in communication technology.

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi dan mengkaji integrasi teknologi komunikasi dalam pendidikan seni rupa dan desain melalui pendekatan studi literatur naratif. Penelitian dilakukan dengan meninjau publikasi ilmiah nasional maupun internasional yang relevan, yang diterbitkan dalam kurun waktu 2015–2025. Analisis tematik menunjukkan tiga isu utama yang muncul, yaitu (1) inovasi media pengajaran melalui teknologi imersif, (2) tantangan struktural dan kultural dalam implementasi teknologi komunikasi, dan (3) dampak pedagogis terhadap keterlibatan dan identitas profesional mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai agen transformasi pedagogi seni yang lebih interaktif, reflektif, dan kolaboratif. Namun, untuk memastikan dampak positifnya, integrasi teknologi perlu dilakukan secara sistemik melalui dukungan kebijakan, pelatihan dosen, serta kurikulum yang adaptif dan berorientasi pada penguatan nilai serta literasi kritis mahasiswa. Penelitian ini merekomendasikan reposisi strategi pendidikan seni rupa dan desain agar selaras dengan perkembangan teknologi komunikasi kontemporer.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik atau metode konvensional. Dalam konteks pendidikan seni rupa dan desain pada pendidikan tinggi, teknologi komunikasi memberikan peluang baru bagi mahasiswa dan pengajar untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan terhubung secara global (Anderson & Dron, 2011). Komunikasi visual yang sebelumnya berlangsung secara langsung di studio kini dapat difasilitasi melalui berbagai platform digital, memperluas batasan ruang, waktu, dan cara berinteraksi dalam proses pembelajaran kreatif.

Pendidikan seni rupa dan desain memiliki karakteristik khas yang menekankan pengalaman visual, eksplorasi material, serta proses kreatif berbasis refleksi dan kolaborasi. Dalam lingkungan seperti ini, teknologi komunikasi seperti media sosial, platform kolaboratif (Miro, Padlet), serta teknologi imersif seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dapat menjadi alat pedagogis yang memperkaya proses pembelajaran (Yin et al., 2020). Teknologi ini tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang partisipatif di mana mahasiswa dapat menciptakan, mendiskusikan, dan merefleksikan karya secara dinamis.

Namun demikian, adopsi teknologi komunikasi dalam pendidikan seni rupa dan desain belum sepenuhnya

merata. Beberapa institusi pendidikan tinggi di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ini secara optimal, baik karena keterbatasan infrastruktur, kompetensi digital tenaga pengajar, maupun resistensi terhadap perubahan pedagogi (Kemdikbudristek, 2022). Selain itu, belum banyak kajian yang secara spesifik mengulas bagaimana karakteristik unik seni rupa dan desain berinteraksi dengan berbagai jenis teknologi komunikasi yang kini berkembang cepat. Ketiadaan model pedagogis yang berbasis teknologi komunikasi khusus untuk bidang kreatif menjadi salah satu celah yang perlu dijembatani.

Sejumlah literatur telah menunjukkan bahwa teknologi komunikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran desain, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi lintas budaya (Lee & Hsu, 2019; Koutsabasis, 2020). Dalam studi lain, penggunaan media sosial dan portofolio digital terbukti membantu mahasiswa membangun identitas profesional sejak dini (Koskinen, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi komunikasi tidak sekadar alat bantu, tetapi dapat berfungsi sebagai komponen integral dalam ekosistem belajar seni dan desain. Namun, sebagian besar literatur ini masih tersebar dan belum disintesis secara sistematis dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai literatur yang membahas integrasi teknologi komunikasi dalam pendidikan seni rupa dan desain, baik dari konteks nasional maupun internasional. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana teknologi komunikasi digunakan dalam proses pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta strategi pedagogis yang dapat dikembangkan untuk menjawab kebutuhan zaman. Diharapkan, artikel ini dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembangan pendidikan seni rupa dan desain yang lebih adaptif, relevan, dan berkelanjutan di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur naratif dengan orientasi eksploratif. Metode ini dipilih untuk memetakan secara komprehensif perkembangan integrasi teknologi komunikasi dalam pendidikan seni rupa dan desain. Studi literatur naratif memungkinkan peneliti mengkaji berbagai sumber ilmiah yang relevan secara tematik dan kontekstual tanpa terikat pada protokol sistematis yang ketat (Snyder, 2019). Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menyintesis temuan yang tersebar di berbagai publikasi ilmiah dan mengidentifikasi pola, tren, serta gap penelitian yang ada.

Strategi pencarian literatur atau publikasi ilmiah dilakukan melalui sejumlah basis data akademik, seperti Google Scholar, Scopus, dan ERIC. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi: *“art and design education”*, *“communication technology”*, *“digital pedagogy”*, *“virtual collaboration in art education”*, *“media and creative learning”*, dan kata kunci lainnya untuk pencarian dokumen dalam konteks Indonesia seperti *“pendidikan seni rupa dan desain”* dan *“teknologi komunikasi”*.

Kriteria inklusi dalam seleksi literatur mencakup: (1) publikasi dalam bentuk artikel jurnal dan prosiding konferensi (2) studi yang secara eksplisit membahas integrasi atau penggunaan teknologi komunikasi dalam konteks pendidikan seni rupa dan/atau desain; dan (3) artikel yang berbahasa Inggris atau Indonesia. Sementara itu, literatur yang hanya bersifat deskriptif tanpa dasar konseptual atau metodologis yang jelas, serta artikel populer non-ilmiah, dikeluarkan dari analisis.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis tematik (*thematic analysis*) berbasis pendekatan Braun dan Clarke (2006). Dalam proses ini, literatur yang terpilih dianalisis berdasarkan isu-isu utama yang muncul secara berulang, seperti pendekatan pedagogis, penggunaan platform teknologi, bentuk interaksi pembelajaran, tantangan implementasi, dan dampak terhadap proses kreatif mahasiswa. Koding dilakukan secara manual untuk mengidentifikasi tema dan subtema utama yang kemudian disusun menjadi kerangka naratif dalam hasil dan pembahasan.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini membahas tentang hasil analisis tematik terhadap literatur publikasi ilmiah yang merepresentasikan bagaimana teknologi komunikasi terintegrasi dalam pendidikan seni rupa dan desain. Berdasarkan analisis, diidentifikasi tiga tema utama yaitu: (1) inovasi media pengajaran melalui teknologi imersif, (2) tantangan struktural dan kultural dalam implementasi teknologi komunikasi, dan (3) dampak pedagogis terhadap keterlibatan dan identitas profesional mahasiswa.

Inovasi Media Pengajaran melalui Teknologi Imersif

Teknologi komunikasi telah menciptakan cara baru dalam menyampaikan dan memfasilitasi proses belajar-mengajar di bidang seni dan desain, salah satunya melalui penggunaan teknologi imersif seperti *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*. Studi yang dilakukan oleh Boillat et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan AR dalam pendidikan desain, meskipun masih didominasi oleh model marker-based, telah membawa peningkatan signifikan dalam keterlibatan mahasiswa dan kemampuan mereka dalam berpikir spasial serta eksploratif secara visual. Penerapan AR memungkinkan dosen menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif tanpa terbatas oleh ruang fisik.

Penelitian lain oleh Wang dan Chen (2022) membuktikan bahwa galeri virtual berbasis VR yang dirancang untuk mahasiswa seni rupa menciptakan ruang alternatif yang memungkinkan refleksi mendalam atas karya. Dalam konteks tersebut, karya seni tidak hanya dipamerkan, tetapi juga dinarasikan, dipandu, dan ditanggapi melalui fitur-fitur interaktif. Hal ini sejalan dengan paradigma baru dalam pendidikan seni (rupa dan desain) yang menekankan

pengalaman multisensorik, partisipasi aktif, dan komunikasi dua arah dalam proses belajar.

Selain aspek teknis, penting dicatat bahwa adopsi teknologi imersif menuntut rekontekstualisasi pedagogi. Teknologi bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga membentuk ekosistem pembelajaran baru. Dalam model pembelajaran berbasis AR/VR, peran dosen bergeser menjadi fasilitator dan perancang pengalaman belajar, bukan sekadar penyampai informasi (Alalwan et al., 2022). Ini menuntut perubahan dalam perencanaan kurikulum, metode asesmen, hingga strategi umpan balik.

Namun, dari studi-studi tersebut juga ditemukan bahwa adopsi teknologi imersif masih menghadapi kendala dalam ketersediaan infrastruktur, kesiapan perangkat, serta literasi teknologi pengajar (Khan et al., 2022). Oleh karena itu, inovasi ini perlu diikuti oleh pelatihan, investasi sumber daya, dan integrasi teknologi yang tidak bersifat tambal-sulam, melainkan struktural.

Tantangan Struktural dan Kultural dalam Implementasi Teknologi Komunikasi

Meski adopsi teknologi komunikasi menjanjikan potensi pedagogis yang tinggi, tantangan struktural dan kultural di institusi pendidikan seni (rupa dan desain) tetap menjadi hambatan utama dalam implementasinya. Salah satu tantangan terbesar yang ditemukan dalam literatur adalah ketimpangan infrastruktur dan sumber daya antar institusi, terutama antara perguruan tinggi di wilayah pulau Jawa dan di luar pulau Jawa.

Studi oleh Farisi (2021), yang dilakukan di beberapa program studi seni rupa di perguruan tinggi negeri Indonesia, menunjukkan bahwa banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses platform daring karena keterbatasan jaringan internet dan perangkat. Dosen juga mengeluhkan keterbatasan dalam mengoperasikan tools digital seperti platform manajemen pembelajaran, software presentasi interaktif, maupun perangkat evaluasi online. Hal ini membuat pembelajaran sering kali kembali ke bentuk konvensional meskipun medianya sudah digital.

Tantangan lain muncul dari sisi budaya institusional. Beberapa penelitian menyoroti bahwa institusi seni masih cenderung mempertahankan model studio fisik sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran (Ravesteijn, 2021). Sementara pembelajaran daring atau berbasis media digital masih dianggap sekunder atau darurat. Resistensi terhadap perubahan juga ditemukan pada sebagian dosen senior yang kurang nyaman dengan model hybrid atau penggunaan media sosial sebagai bagian dari tugas akademik.

Secara global, temuan ini juga dikuatkan oleh studi sistematis yang dilakukan oleh Yildirim et al. (2022), yang meninjau penerimaan teknologi AR di bidang pendidikan. Mereka menemukan bahwa keberhasilan integrasi tidak hanya ditentukan oleh teknologi itu sendiri, tetapi sangat bergantung pada konteks sosial-pedagogis, termasuk sikap pengguna, desain kurikulum, dan dukungan institusional.

Dengan demikian, untuk mewujudkan pendidikan seni rupa dan desain yang adaptif terhadap teknologi komunikasi, dibutuhkan pendekatan sistemik yang mencakup kebijakan institusional, pengembangan kapasitas sumber daya manusia, serta perubahan paradigma pengajaran dari yang berorientasi produk ke proses dan pengalaman.

Dampak Pedagogis terhadap Keterlibatan dan Identitas Profesional Mahasiswa

Teknologi komunikasi berperan dalam membentuk ulang pola keterlibatan mahasiswa serta membangun identitas profesional mereka sejak masa studi. Salah satu dimensi yang paling banyak dibahas dalam literatur adalah peran media sosial dan platform berbasis portofolio (seperti *Behance*, *Instagram*, dan *Dribbble*) sebagai sarana pengembangan eksistensi kreatif dan profesional mahasiswa (Koskinen, 2017).

Melalui media ini, mahasiswa dapat menampilkan hasil karya, proses berpikir, hingga narasi personal tentang proyek yang mereka kerjakan. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya belajar teknik dan teori desain, tetapi juga membangun kepekaan terhadap komunikasi visual publik, umpan balik audiens, serta pengelolaan personal branding secara berkelanjutan (Rizvic et al., 2021). Proses ini selaras dengan pendekatan *constructive alignment*, di mana pembelajaran terarah pada pencapaian hasil belajar yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Selain itu, teknologi komunikasi memungkinkan terbentuknya komunitas belajar lintas institusi dan negara. Mahasiswa dapat mengikuti kursus terbuka, berpartisipasi dalam tantangan desain internasional, serta mengikuti diskusi di forum *daring*. Aktivitas ini memperluas wawasan global dan memperkuat keterampilan kolaboratif, yang merupakan aspek penting dalam praktik seni kontemporer (Wang & Chen, 2022).

Namun demikian, literatur juga menyoroti risiko penggunaan teknologi secara superfisial. Studi oleh Arici et al. (2020) mengingatkan bahwa penggunaan teknologi seperti AR dan media sosial harus diiringi dengan pembelajaran kritis agar tidak terjebak dalam estetika instan atau reproduksi tanpa makna. Oleh karena itu, pendekatan pedagogis yang memadukan literasi teknologi, literasi visual, dan etika digital menjadi penting dalam membentuk mahasiswa yang tidak hanya kreatif, tetapi juga reflektif dan bertanggung jawab.

Kesimpulan

Integrasi teknologi komunikasi dengan pendidikan seni rupa dan desain dalam konteks pendidikan tinggi bukan sekadar respon terhadap perkembangan digital, melainkan merupakan transformasi struktural dan epistemologis dalam cara belajar, mengajar, dan berkarya di bidang kreatif. Berdasarkan hasil analisis terhadap literatur yang relevan, ditemukan bahwa teknologi imersif seperti AR dan VR, media sosial, serta platform digital kolaboratif telah membuka kemungkinan baru dalam pedagogi seni yang lebih interaktif, reflektif, dan lintas batas ruang. Inovasi ini memperkaya pengalaman belajar dan memungkinkan mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen makna yang aktif di ruang digital.

Namun, implementasi teknologi komunikasi tidak bebas hambatan. Tantangan utama mencakup kesenjangan infrastruktur, rendahnya literasi digital pengajar, serta resistensi institusional terhadap perubahan paradigma pedagogi. Di Indonesia, perbedaan kemampuan akses antara institusi di wilayah perkotaan dan daerah menimbulkan disparitas pengalaman belajar mahasiswa. Selain itu, teknologi sering kali hanya digunakan sebagai alat bantu administratif, bukan sebagai penggerak pedagogi transformatif. Maka dari itu, adopsi teknologi dalam pendidikan seni rupa dan desain perlu dipahami sebagai upaya sistemik yang melibatkan perencanaan kurikulum, kebijakan institusional, pelatihan berkelanjutan, dan komitmen terhadap kualitas proses kreatif.

Dampak integrasi teknologi komunikasi terhadap mahasiswa terbukti signifikan. Teknologi tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan, tetapi juga menjadi medium pembentukan identitas profesional sejak masa studi. Mahasiswa kini dapat mengembangkan portofolio digital, berpartisipasi dalam komunitas global, serta mempresentasikan karya melalui berbagai medium interaktif. Namun, proses ini perlu diimbangi dengan literasi kritis dan etika digital agar tidak terjebak dalam orientasi estetika instan dan konsumsi visual yang dangkal.

Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan perlunya reposisi strategi pendidikan seni rupa dan desain yang menempatkan teknologi komunikasi sebagai bagian integral dari kurikulum. Institusi pendidikan tinggi perlu mendorong kolaborasi lintas disiplin, memperkuat kapasitas pengajar melalui pelatihan pedagogi digital, serta menyediakan infrastruktur yang memungkinkan eksplorasi kreatif berbasis teknologi. Di saat yang sama, pendekatan pengajaran perlu menjaga keseimbangan antara eksplorasi digital dan penguatan nilai-nilai reflektif, empatik, dan kontekstual dalam praktik seni rupa dan desain.

Penelitian ini juga membuka ruang bagi kajian lanjutan yang lebih mendalam, terutama dalam konteks Indonesia, untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk integrasi teknologi yang inklusif, adaptif terhadap budaya visual lokal, dan berorientasi pada keadilan akses dalam pendidikan kreatif. Dalam era di mana batas antara ruang fisik dan digital semakin tidak jelas, kabur, pendidikan seni dan desain harus mengambil peran sentral sebagai ruang negosiasi antara teknologi, nilai, dan ekspresi estetika manusia.

Referensi

- Alalwan, N., Tomasz, M., Baabdullah, A. M., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2022). Exploring the role of immersive technologies in art and design education. *Education and Information Technologies*, 27, 1–22. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10724-3>
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80–97. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Arici, F., Yildirim, P., Caliklar, S., & Yilmaz, R. M. (2020). Research trends of augmented reality studies in education: A bibliometric review. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Boillat, M., Huynh, N., & Tan, P. (2023). Charting the Transformative Journey of Augmented Reality in Graphic Design Education. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 32(2), 168–190. https://doi.org/10.1162/pres_a_00445
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Farisi, M. I. (2021). Ketimpangan akses pembelajaran daring dalam pendidikan seni di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Seni*, 9(2), 45–58. <https://doi.org/10.24821/jips.v9i2.38765>
- Kemdikbudristek. (2022). *Transformasi Digital dalam Pendidikan Tinggi Seni di Indonesia*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.
- Khan, R. A., Egbue, O., & Griffin, L. (2022). Challenges of VR implementation in creative education. *International Journal of Art & Design Education*, 41(1), 144–160. <https://doi.org/10.1111/jade.12382>
- Koskinen, I. (2017). *Design research through practice: From the lab, field, and showroom*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/C2011-0-07247-5>
- Koutsabasis, P. (2020). Empirical evaluations of interactive systems in design education: A literature review. *International Journal of Technology and Design Education*, 30(1), 1–24. <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09514-9>
- Lee, C., & Hsu, Y. (2019). Virtual collaboration in design education: Effects of participation and personality traits. *International Journal of Art & Design Education*, 38(1), 78–91. <https://doi.org/10.1111/jade.12200>
- Ravesteijn, W. (2021). Designing for dialogic learning in virtual design studios. *Design and Technology Education: An International Journal*, 26(2), 89–102. <https://ojs.lboro.ac.uk/DATE/article/view/3015>
- Rizvic, S., Haris, D., & Bajramovic, M. (2021). Virtual gallery platforms in art education: Innovation during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(11), 4–20. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i11.22013>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Wang, Y., & Chen, M. (2022). Immersive technologies and online exhibition in arts education: A post-pandemic innovation. *Art Education Journal*, 75(3), 6–13. <https://doi.org/10.1080/00043125.2022.2021467>

- Yildirim, P., Arici, F., & Yilmaz, R. M. (2022). A Systematic Literature Review on Technology Acceptance Research on Augmented Reality in the Field of Training and Education. *Applied Sciences*, 12(19), 9842. <https://doi.org/10.3390/app12199842>
- Yin, Z., Wang, W., & Li, L. (2020). Application of augmented reality in art education: A case study of painting teaching. *Journal of Visual Art Practice*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.1080/14702029.2020.1721620>

Indexing:



Copyright © 2023 *Maktabatun Journal* (ISSN 2797-2275(online))

Published by Prodi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Muhammadiyah Enrekang

<https://ummaspul.e-journal.id/RMH/index>