

Tantangan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Pendidik Seni Rupa di Era Digital

Lindawati Lindawati^{1*}, Syakir Syakir¹, Ponimin Ponimin², Eko Sugiarto¹

¹Prodi Pendidikan Seni, Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

²Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa, Universitas Negeri Malang, Gedung E8 Jalan Semarang 5 Malang 65145, Indonesia

*Corresponding Author: lindawati@students.unnes.ac.id

Abstrak. Era digital adalah masa di mana teknologi digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Era ini dimulai pada akhir abad ke-20 dengan munculnya teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, internet, dan telepon genggam. Kemudian, perkembangan teknologi digital semakin cepat dan meluas ke berbagai sektor salah satunya pendidikan. Permanfaatannya dalam pendidikan seni rupa masih sangat minim berbanding dengan bidang lainnya. Tujuan dari penelitian ini memberikan beberapa solusi dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (Guru) di bidang seni rupa dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Dari hasil studi literatur menemukan solusi dalam meningkatkan SDM pendidik seni rupa yaitu: pengembangan keterampilan digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran, peningkatan kualitas kurikulum, penggunaan media sosial dan platform digital, serta pelatihan dalam peningkatan kualitas guru seni rupa. Dalam menerapkan solusi tersebut perlu upaya dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, dan industri, untuk memberikan dukungan dan sumber daya yang cukup agar SDM pendidik seni rupa dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan era digital yang semakin maju.

Kata kunci: tantangan; peningkatan sumber daya manusia; pendidikan seni; era digital

Abstract. The digital era is a period in which digital technology has become an important part of human life. This era began at the end of the 20th century with the advent of information and communication technologies such as computers, the internet and mobile phones. Then, the development of digital technology is accelerating and expanding to various sectors, one of which is education. The use of technology in art education is still minimal compared to other fields. The purpose of this study is to provide several solutions in improving Human Resources (Teachers) in the field of fine arts in the use of technology in the learning process. The approach used is qualitative with a type of literature study research. From the results of the literature study found solutions in improving human resources for art educators, namely: developing digital skills, integrating technology in learning, improving curriculum quality, using social media and digital platforms, as well as training in improving the quality of fine arts teachers. In implementing this solution, efforts from various parties, including the government, educational institutions, and industry, are needed to provide sufficient support and resources so that art educator human resources can continue to develop and adapt to the increasingly advanced digital era.

Keywords: challenges; increasing human resources; art education; the digital era.

How to Cite: Lindawati, L., Syakir, S., Ponimin, P., Sugiarto, E. (2023). Tantangan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Pendidik Seni Rupa di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 460-464.

PENDAHULUAN

Tantangan adalah situasi atau kondisi yang memerlukan upaya dan usaha untuk diatasi atau diselesaikan. Tantangan dapat berupa masalah, hambatan, atau kesulitan yang dihadapi dalam berbagai aspek kehidupan seperti kesehatan, pekerjaan, pendidikan, dan sebagainya. Tantangan yang timbul dalam dunia pendidikan beragam diantaranya, kurangnya minat siswa dalam belajar, kurangnya tersedia sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, kurikulum pembelajaran, dan guru yang tidak profesional. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekadar mengajar (*transfer of*

knowledge) melainkan harus menjadi manajer belajar, sebab pendidikan menjadi gerbang menuju kehidupan yang lebih baik (Aspi & Syahrani, 2022).

Sumber Daya Manusia (SDM) dalam makalah ini lebih fokus kepada guru yang mengajarkan bidang seni rupa baik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Seiring perkembangan zaman, persoalan guru memang sangat kompleks. Terlebih menjadi guru di abad 21 sangat berbeda dengan guru di abad 20-an, sekarang dituntut bagaimana upaya seorang guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Guru di era digital haruslah mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran tahun 80-an sudah tidak

diterima oleh anak didik zaman sekarang (Saputro & Wijayanti, 2021)

Komponen yang diajarkan oleh guru bidang seni rupa meliputi karya seni itu sendiri, unsur kritik seni, teori seni rupa, kajian gambar terapan. Seni rupa memperkenalkan siswa pada berbagai disiplin ilmu seperti lukisan, grafik, patung, arsitektur dan seni dan kerajinan. Isi mata pelajaran “Seni Rupa” ditujukan untuk membentuk persepsi dan kajian karya seni rupa, pengembangan pendekatan kreatif terhadap realitas sekitar dan seni anak. Kelas seni rupa berhubungan langsung dengan realitas di sekitarnya: mempromosikan persepsi estetika dunia; membentuk kemampuan mengamati keindahan; membedakan antara fenomena estetika dalam realitas dan karya seni; memiliki sikap estetika aktif terhadap realitas oleh guru siswa dengan mengarahkan mereka pada analisis dan klasifikasi, mengajarkan untuk menerapkan keterampilan artistik dalam praktik dalam proses belajar, bekerja, aktivitas sosial (Yuldasheva, 2021).

Permasalahan yang sering dialami guru dalam mengajar seni rupa, diantaranya adalah tidak semua guru seni budaya memiliki keahlian di bidang seni rupa, jadi tidak semua sekolah memiliki guru yang berkompeten di bidang tersebut. Dan peraturan dalam mengajar seni budaya, guru tidak harus mengajar keempat bidang seni (rupa, tari, musik dan drama), sehingga boleh memilih minimal 2 bidang yang diajarkan. Selanjutnya, ada beberapa guru yang mengajar seni budaya berasal dari guru non bidang studi, sehingga materi yang diajarkan kurang maksimal. Semua hal tersebut juga terkait dengan kendala penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh SDM dalam hal ini guru dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era digital, sehingga dapat berperan meningkatkan mutu pembelajaran. Tantangan pendidikan dalam era ini adalah bagaimana mempersiapkan guru dalam pemanfaatan teknologi saat ini serta memaksimalkan kemampuan yang dimiliki guru dalam menggunakan peralatan teknologi terkini. Maka dari itu Indonesia harus segera menyiapkan tenaga pendidik profesional yaitu pendidik yang mampu menggunakan e-learning, karena kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu solusi untuk menyiapkan generasi milineal yang kompeten (Aspi & Syahrani, 2022).

Era Digital ditandai dengan teknologi yang meningkatkan kecepatan dan luasnya perputaran pengetahuan dalam ekonomi dan masyarakat (Shepherd, 2004). Teknologi baru sebagian besar tidak ada dalam kurikulum pendidikan seni meskipun mereka menawarkan kesempatan untuk mengatasi integrasi seni, kesetaraan, dan prasyarat teknologi dari era yang semakin digital (Pepler, 2010). Dengan semakin meningkatnya perkembangan teknologi, diharapkan juga beriringan dengan kemampuan guru dalam menguasai teknologi yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dan dipraktikkan oleh siswa dengan baik. Dalam penelitian ini mendeskripsikan tantangan dalam meningkat kemampuan guru dalam mengajarkan materi seni rupa di era digital, dimana teknologi memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka baik berupa buku, artikel atau hasil penelitian. Studi kepustakaan merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, sehingga peneliti dapat mengelompokkan, mengalokasikan mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka tentang peningkatan SDM guru seni rupa di era digital. Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap permasalahan tersebut. Melakukan studi literatur ini dilakukan setelah menentukan topik penelitian dan menetapkan rumusan masalah. Data yang digunakan berasal dari *textbook*, artikel ilmiah, *literature review* yang berisikan tentang konsep yang diteliti.

Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, penyajian data dan verifikasi. Data dari hasil literatur review dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan rumusan masalah, kemudian dinarasikan dan disajikan dalam bentuk deskripsi yang mendalam serta diverifikasi dengan artikel lainnya sehingga diperoleh data yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar masyarakat dan digitalisasi dalam pendidikan merupakan suatu kebutuhan

dan trend saat ini yang membentuk proses pembelajaran menjadi lebih fokus. Digitalisasi dalam pendidikan dapat dipahami sebagai pemanfaatan berbagai mode seperti desktop, ponsel, aplikasi perangkat lunak, dan berbagai alat pendidikan digital lainnya untuk menyelenggarakan pendidikan. Digitalisasi telah mengubah sistem pendidikan saat ini (Srivastava & Bag, 2023).

Tantangan dapat menjadi peluang untuk tumbuh dan mengembangkan diri, karena ketika kita menghadapi tantangan, kita diharuskan untuk menemukan solusi yang kreatif dan inovatif untuk mengatasinya. Tantangan juga dapat memacu kita untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman, sehingga kita menjadi lebih siap dan mampu menghadapi tantangan yang lebih besar di masa depan. Dalam banyak kasus, mengatasi tantangan dapat memberikan rasa kepuasan dan keberhasilan yang besar, serta membantu kita mencapai tujuan dan impian yang kita inginkan.

Teknologi telah berfungsi sebagai alat yang berguna dan melengkapi untuk memperluas kreativitas dan pendidikan seni dan budaya. Sains dan teknologi juga diilhami oleh kreativitas artistik. Dalam kaitan ini, seni dan teknologi harus bertemu dan menyatu pada titik-titik tersebut. Perubahan teknologi akhir-akhir ini yang dikenal dengan revolusi industri keempat diharapkan dapat membawa perubahan yang lebih mendasar dari perkembangan teknologi sebelumnya. Alat dan teknologi baru seperti big data dan 3D printing sedang berupaya di bidang seni sebagai bahan dan media baru, dan teknologi kecerdasan buatan menampilkan aktivitas untuk menciptakan karya seni dengan sendirinya dan juga terlibat dalam bidang kreatif yang semula melekat pada manusia seperti musik. atau melukis. (Hong, 2023).

Tantangan peningkatan sumber daya manusia dalam pendidikan seni rupa dapat mencakup hal-hal berikut:

1. Kurangnya jumlah guru dan tenaga pengajar yang berkualitas di bidang seni rupa, sehingga sulit untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa. Hal ini sering terjadi di daerah-daerah terpencil, dan ada temuan dalam kegiatan Pendidikan Profesi Guru (PPG), dimana guru yang mengajar seni budaya terkadang berasal dari guru yang non bidang studi (atau bukan lulusan pendidikan seni)
2. Keterbatasan fasilitas dan peralatan pendukung yang memadai untuk

pembelajaran seni rupa, seperti studio seni, perpustakaan seni, galeri, dan perangkat lunak komputer yang memadai. Hanya sekolah swasta yang memiliki fasilitas yang memadai dalam berekspresi seni.

3. Tantangan dalam mengembangkan kurikulum yang relevan dan dinamis untuk pendidikan seni rupa, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif.
4. Sulitnya mempromosikan dan memasyarakatkan seni rupa sebagai bidang pendidikan yang penting dan menarik, sehingga sulit untuk menarik minat dan perhatian siswa untuk memilih seni rupa sebagai pilihan karir.
5. Perubahan gaya belajar siswa: Dalam era digital, gaya belajar siswa telah berubah. Kebanyakan siswa lebih suka belajar dengan cara yang interaktif dan visual. Oleh karena itu, pendidik seni rupa perlu beradaptasi dengan cara mengajar yang lebih interaktif dan kreatif sehingga siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, beberapa upaya dapat dilakukan seperti peningkatan pelatihan dan pendidikan guru, peningkatan akses ke fasilitas dan peralatan pendukung, pengembangan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif, serta peningkatan promosi dan sosialisasi tentang seni rupa sebagai bidang pendidikan yang penting dan menarik. Selain itu, kolaborasi dan kerja sama antara institusi pendidikan, industri kreatif, dan pemerintah juga dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa secara nasional.

Sistem pendidikan tradisional memiliki sumber daya yang terbatas yang telah menempatkan keterbatasan. Di era pra-digitalisasi, kelas, perpustakaan, dll. adalah satu-satunya alat untuk mengajar siswa tetapi sekarang terpisah dari alat-alat ini, ada beberapa alat digital yang memberikan pendidikan bahkan di tempat terpencil daerah. Digitalisasi dalam pendidikan membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan dengan mudah dan juga dengan cara yang berbeda dari sebelumnya. Digitalisasi juga menghemat banyak waktu untuk peserta didik dan karenanya mereka dapat fokus pada hal-hal lain pada waktu yang sama. Digitalisasi mengubah cara belajar tradisional (Srivastava & Bag, 2023).

Peningkatan sumber daya manusia dalam pendidikan seni rupa di era digital memerlukan upaya yang lebih khusus dan terfokus, karena era digital menuntut keterampilan dan pengetahuan yang berbeda dibandingkan dengan era sebelumnya. Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia pendidikan seni rupa di era digital antara lain:

1. Pengembangan keterampilan digital: Guru dan tenaga pengajar seni rupa perlu memiliki keterampilan digital yang memadai, seperti penggunaan software desain grafis, animasi, dan multimedia, serta penggunaan platform pembelajaran online dan media sosial untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan siswa.
2. Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Pendidikan seni rupa harus mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam seni rupa dengan menggunakan teknologi yang modern. Misalnya, siswa dapat belajar tentang desain grafis, animasi, dan multimedia dengan menggunakan software dan perangkat digital yang memadai.
3. Peningkatan kualitas kurikulum: Kurikulum pendidikan seni rupa perlu dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif di era digital. Kurikulum harus meliputi keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menciptakan karya seni rupa digital, seperti desain grafis, animasi, dan multimedia.
4. Penggunaan media sosial dan platform digital: Penggunaan media sosial dan platform digital dapat membantu guru dan tenaga pengajar untuk mempromosikan dan mempublikasikan karya seni rupa siswa, serta membantu siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sekelas dan guru.
5. Pelatihan dan peningkatan kualitas guru dan tenaga pengajar: Guru dan tenaga pengajar perlu mendapatkan pelatihan dan pendidikan yang terus-menerus untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam mengajar seni rupa di era digital.

Dalam menghadapi tantangan peningkatan sumber daya manusia pendidikan seni rupa di era digital, perlu dilakukan kolaborasi antara pemerintah, industri kreatif, dan institusi pendidikan. Dengan kolaborasi yang kuat, dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif untuk menghasilkan sumber daya

manusia yang berkualitas di bidang seni rupa di era digital.

Beberapa keuntungan dari pendidikan seni rupa di era digital antara lain:

1. Meningkatkan kreativitas dan inovasi: Era digital memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dengan menggunakan teknologi modern dalam pembuatan karya seni rupa, seperti animasi, desain grafis, dan multimedia.
2. Memudahkan komunikasi dan kolaborasi: Era digital memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sekelas dan guru melalui platform digital, sehingga memudahkan proses pembelajaran dan pengembangan karya seni rupa.
3. Peningkatan aksesibilitas: Dengan adanya platform pembelajaran online, siswa dapat mengakses bahan ajar dan referensi seni rupa yang lebih beragam dan mudah dijangkau dari berbagai sumber di seluruh dunia.
4. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, seperti penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang memudahkan proses pembuatan karya seni rupa.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi dan pendidikan seharusnya terjadi secara beriringan, sehingga SDM yang dihasilkan dari sebuah lembaga pendidikan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Begitu juga halnya dalam pembelajaran seni rupa, diharapkan guru memiliki keahlian dalam menggunakan aplikasi atau *software* yang memudahkan siswa dalam berkarya seni rupa. Dengan demikian perlu adanya kerjasama antara perguruan tinggi dan pemerintah dalam mengadakan pelatihan ataupun revisi kurikulum yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Sehingga dapat menghasilkan lulusan (calon guru) yang memiliki kompetensi baik dari segi pedagogik dan profesional di bidang seni rupa.

Penelitian selanjutnya dapat diteliti tentang keefektifan penggunaan media yang berbasis teknologi dalam pembelajaran seni rupa terutama di daerah terpencil, apakah hal tersebut menjadi kendala atau malah menghasilkan kreativitas baru dari siswa atau guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Beasiswa Pendidikan Indonesia Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi yang telah mendukung penulis dalam menulis makalah ini.

REFERENSI

- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73.
- Hong, Y. J. (2023). *Cultural Sustainability and Arts Education*. https://doi.org/10.1007/978-981-19-3915-0_12
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 dalam Mengajarkan Muatan SBDP di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–59. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>
- Srivastava, G., & Bag, S. (2023). Tools and Techniques of Digital Education. In *Encyclopedia of Data Science and Machine Learning* (pp. 1578–1598). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9220-5.ch094>
- Yuldasheva, N. (2021). Development of Artistic and Aesthetic Competence in Fine Arts Teachers. *Грааль Науки*, 3(2–3), 418–423. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.02.04.2021.084>
- Shepherd, Jill. (2004). Social and Economic Transformation in the Digital Era: What is the Digital Era?. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-158-2.ch001>.
- Peppler, K. A. (2010). Media Arts: Arts Education for a Digital Age. *Teachers College Record*, 112(8), 2118–2153. <https://doi.org/10.1177/016146811011200806>
- Lai, Alice. (2012) Culturally Responsive Art Education in a Global Era, *Art Education*, 65:5, 18-23, <https://doi.org/10.1080/00043125.2012.11519188>.
- Akbar, Amin dan Nia Noviani. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. Universitas PGRI Palembang. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019.
- Choi, Haeryun & Joseph M. Piro. (2009). Expanding Arts Education in a Digital Age, *Arts Education Policy Review*, 110:3, 27-34, <https://doi.org/10.3200/AEPR.110.3.27-34>.
- Yuldasheva, Nilufar Ibrohimovna. (2021). Development of Artistic and Aesthetic Competence in Fine Arts Teachers. 2(3) *International Scientific Journal*. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.02.04.2021.084>